



Media Pembelajaran *Power Point* Berbasis *Classpoint* Dalam Membaca Permulaan

Evi Hanafiah^{1*}, Nurrohmatul Amaliyah² 

^{1,2}Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof.Dr.Hamka, Jakarta, Indonesia

*Corresponding author: nurramaliayah@uhamka.ac.id

Abstrak

Kurangnya media pembelajaran seringkali menjadi hambatan bagi siswa dalam belajar sehingga proses pembelajaran tidak berjalan secara maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran powerpoint berbasis classpoint dalam membaca permulaan siswa kelas I SD. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall modifikasi. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu observasi, angket, dan tes. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar kuesioner. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian yaitu hasil penilaian dari ahli materi yaitu 86% (sangat baik). Penilaian dari ahli media pembelajaran yaitu 89% (sangat baik). Penilaian ahli pembelajaran yaitu 100% (sangat baik). Penerapan media pembelajaran powerpoint berbasis classpoint di sekolah memberikan hasil yang bagus dalam penelitian tersebut dan mampu meningkatkan hasil belajar pembaca pemula pada siswa kelas I. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji perbandingan rata-rata hasil pretest dengan jumlah nilai 60,22 dan hasil posttest dengan jumlah nilai 78,73. Hasil tersebut dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar saat siswa sebelum dan sesudah diberikan powerpoint sebagai media pembelajaran. Disimpulkan bahwa media pembelajaran powerpoint berbasis classpoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Powerpoint*, *Classpoint*.

Abstract

Lack of learning media often becomes an obstacle for students in learning so that the learning process does not run optimally. This research aims to develop class point-based PowerPoint learning media for beginning reading for grade I elementary school students. This type of research is development research using the modified Borg and Gall development model. The methods used to collect data are observation, questionnaires and tests. The data collection instrument uses a questionnaire sheet. The data analysis technique uses qualitative and quantitative descriptive analysis. The results of the research are the results of the assessment from material experts, namely 86% (very good). The assessment from learning media experts is 89% (very good). Learning expert assessment is 100% (very good). The application of class point-based PowerPoint learning media in schools gave good results in this research and was able to improve the learning outcomes of beginner readers in class I students. This can be seen from the comparison test results of the average pretest results with a total score of 60.22 and posttest results with a total score of 78.73. These results mean that there are differences in learning outcomes when students are given PowerPoint as a learning medium before and after being given it. It was concluded that class point-based PowerPoint learning media could improve student learning outcomes.

Keywords: Learning Media, *Powerpoint*, *Classpoint*.

1. PENDAHULUAN

Proses pendidikan melibatkan pengembangan bakat dan kemampuan pribadi yang beragam. Pendidikan dasar sejatinya harus mampu memenuhi semua aspek perkembangan anak dan potensi mereka secara menyeluruh (Handayani, 2020; Hapsari, 2019). Aspek bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan penting yang dikembangkan melalui pembelajaran. Bahasa mengalami perubahan seiring dengan perkembangan zaman seperti

History:

Received : January 29, 2024

Accepted : May 10, 2024

Published : May 25, 2024

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



perkembangan ekonomi, budaya dan teknologi komunikasi (Amaliyah, 2021; Linda & Riyanti, 2022). Membaca sebagai salah satu aspek keterampilan berbahasa diajarkan disekolah dengan tujuan agar para siswa dapat mengerti maksud yang terkandung dalam bacaan sehingga dapat memahami isi bacaan dengan baik dan benar (Artini et al., 2019; Diana & Agustiani, 2020). Oleh karena itu, keterampilan berbahasa ini merupakan sajian pembelajaran yang utama dan pertama bagi murid-murid sekolah dasar dikelas awal. Kegiatan membaca merupakan kegiatan yang unik dan rumit, sehingga seseorang tidak dapat melakukan hal tersebut tanpa mempelajarinya, terutama anak usia sekolah dasar yang baru mengenal huruf atau kata-kata. Keterampilan membaca permulaan ditekankan pada membaca nyaring suku kata dan kata serta melafalkan kalimat sederhana dengan lafal dan intonasi yang tepat (Asmonah, 2019; Choirina, 2020).

Dalam pelaksanaan pembelajaran tentunya diperlukan aspek-aspek pendukung untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. Salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting yaitu adanya media pembelajaran supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Fathimaturridha, A., 2020; Supriyono, 2018). Maka dari itu, seorang guru harus mampu memanfaatkan teknologi sebagai media atau alat bantu mengajar. Media merupakan salah satu alternatif bagi guru untuk menari minat belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran juga mampu membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar (Afifah N, 2019; Supriyono, 2018) Namun sayangnya hal tersebut masih berbanding terbalik dengan kondisi dilapangan. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan diketahui masih banyak sekolah yang belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal. Saat ini sering terdapat guru yang masih mempergunakan model pembelajaran konvensional seperti model pembelajaran ceramah. Selain itu, ditemukan bahwa capaian belajar siswa cenderung kurang, dalam proses pembelajaran siswa pasif hanya duduk, diam, mendengar dan mencatat, serta menghafal. Teknologi whatsapp group, hanya untuk menyampaikan pekerjaan rumah dan menyajikan materi sederhana (Anas & Sapri, 2021; Sari, 2020).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu mendukung jalannya pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa (Diana & Agustiani, 2020; Nurhidayati et al., 2019). Hal ini dipertegas lagi bahwa sebuah kegiatan belajar mengajar atau KBM pada tingkatan apapun senantiasa membutuhkan media pembelajaran. Penerapan media pembelajaran dalam kegiatan mengajar dapat meningkatkan kemauan minat dan motivasi belajar. Apabila media diringkas dengan menarik, dapat mengembangkan perhatian dari dalam diri siswa untuk semangat belajar (Artini et al., 2019; Asmonah, 2019).

Salah satu solusinya yaitu melalui pengembangan multi media pembelajaran. Dalam membaca permulaan, multi media pembelajara dapat berguna agar siswa lebih mudah dalam mempelajari membaca permulaan, ini sebagai salah satu upaya yang dilakukan dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran (Handayani, 2020; Setiyaningsih & Syamsudin, 2019). Dengan berdasar pada adanya pengembangan media slide pembelajaran ini diharapkan dapat mengatasi persoalan yang sedang dihadapi, seperti monotonnya proses pembelajaran, model belajar yang masih berpusat pada guru, peserta didik yang pasif dalam pembelajaran, kurangnya variasi media pembelajaran serta rasa bosan/jenuh ketika pembelajaran berlangsung. Peneliti mengharapakan media slide pembelajaran berbasis ini dapat mendorong motivasi peserta didik dalam belajar, serta optimalisasi potensi raga dan jiwa peserta didik ketika pembelajaran berlangsung. Pada media pembelajaran ini disajikan dengan tampilan polling, video, materi, ice breaking dan kuis yang menarik serta bentuk dan warna yang disukai oleh siswa SD (Suryani & Seto, 2020; Tamo et al., 2019). Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu tentang penggunaan media pembelajaran power point. Dalam penelitian tersebut disampaikan bahwa penggunaan power point sebagai media

pembelajaran mampu membantu optimalisasi proses pembelajaran (Nurhidayati et al., 2019; Nurmalasari, 2022). Selain itu terdapat juga penelitian terkait penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Classpoint. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media belajar aplikasi Classpoint memiliki dampak positif terhadap motivasi dan minat belajar peserta didik (Fitriana, 2023; Kurniawan & Yatri, 2022). Berdasarkan penelitian tersebut, masih terdapat gap yang bisa menjadi pembaharuan penelitian, maka peneliti melakukan pembaharuan yaitu yang diteliti merupakan media pembelajaran power point berbasis classpoint. Melalui media pembelajaran tersebut siswa dapat berpartisipasi langsung, polling dengan memberikan jawaban singkat dan dapat secara langsung kita respon balik, siswa dapat menggambar, meng-upload gambar, mengerjakan soal dengan kuis, upload dan dalam media pembelajaran power point berbasis classpoint tersebut kita dapat mengunduh langsung semua jawaban dan menyertakannya sebagai bagian dari media pembelajaran juga sesuatu yang baru bisa menggunakan pick a name dalam membaca permulaan (Abdelrady & Dkk, 2022; Bong & Chatterjee, 2022). Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran powerpoint berbasis classpoint serta menganalisis pengaruh penggunaannya terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model R&D menurut Borg dan Gall dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Research and Information Colleting (Penelitian dan Pengumpulan Data), dimana peneliti melakukan studi pendahuluan dan literature mengenai membaca permulaan di SDN Komplek Duri Pulo. Pada tahapan ini, potensi dan masalah diperoleh dari permasalahan pada muatan materi tingkat sekolah dasar dan penelitian-penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya; 2) Planning (Perencanaan Produk) menentukan tujuan, peneliti melakukan perencanaan serta menjelaskan proses pembuatan media pembelajaran membaca permulaan yaitu media pembelajaran berbasis powerpoint; 3) Develop Preliminary Form of Product (Uji Coba Awal Uji Coba Skala Kecil) dapat dilakukan pada kelas kecil, yaitu 12 siswa kelas I SD Komplek Duri Pulo. Selama proses uji coba produk peneliti mengisi lembar pretest (menggunakan kertas ulangan) dan posttest (menggunakan powerpoint berbasis classpoint) oleh peneliti terkait penggunaan media pembelajaran; 4) Preliminary Testing (Uji Coba Lapangan Awal); 5) Main Product Revision (Merevisi Hasil Uji Coba) analisis uji kelayakan produk dan analisis uji keefektifan produk media pembelajaran berbasis powerpoint yang terintegrasi dengan classpoint. Penilaian hasil uji kelayakan produk oleh ahli media dan ahli materi dikatakan memenuhi criteria jika skor minimal yang dicapai 70% dengan kategori baik.

6) Main Field Testing (Uji Coba Lapangan) Subjek uji coba lapangan operasional adalah 150 siswa yang terdiri atas siswa kelas 1 SDN Komplek Duri Pulo sebagai kelas besar yang memiliki karakteristik yang sama. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik angket dan observasi; 7) Operational Product Revision (Penyempurnaan Produk Hasil Uji Coba Lapangan); 8) Operational Field Testing (Uji Pelaksanaan Lapangan), Data hasil pembelajaran membaca permulaan dari nilai pretest dan posttest kelas kecil dan kelas besar dianalisis secara kuantitatif dengan uji-t, digunakan untuk membandingkan hasil belajar materi membaca permulaan, siswa kelas kecil dan kelas besar; 9) Final Product Revision (Penyempurnaan Produk Akhir) Setelah diketahui kelemahan dan kelebihan dari desain yang kita kembangkan maka kita mencoba menyempurnakan produk tersebut, sehingga produk tersebut bisa digunakan untuk membantu siswa meningkatkan hasil belajar membaca

permulaan kelas I di SDN Komplek Duri pulo, dan di SD lainnya. Kisi-kisi instrument pada penelitian ini disajikan pada [Tabel 1](#), [Tabel 2](#), dan [Tabel 3](#).

Tabel 1. Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Jumlah Pertanyaan
Pembelajaran	a. Media dapat digunakan untuk pembelajaran kelompok kecil dan kelompok besar	1
	b. Penggunaan judul menarik dan memotivasi siswa untuk belajar	1
	c. Penggunaan media melibatkan partisipasi aktif siswa	1
	d. Pembelajaran Interaktif	1
Kurikulum	a. Media relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa	1
	b. Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku	1
	c. Tujuan dan manfaat pembelajaran disampaikan dengan jelas	1
Isi Materi	a. Isi materi sesuai dengan Kompetensi dasar (KD) dan Indikator	1
	b. Bahasa yang digunakan sesuai dengan pemahaman siswa	1
Interaksi	Media mudah dioperasikan/digunakan	1
Total		10

Tabel 2. Kisi-kisi Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Jumlah Pertanyaan
Tampilan Media	a. Kombinasi warna pada media	1
	b. Ukuran media	1
	c. Media jelas dan mudah dipahami	1
	d. Tampilan media menarik	1
	e. Media dapat digunakan sebagai alternative pembelajaran	
Media Dalam Pembelajaran	a. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	1
	b. Kemampuan media untuk 2 mengulang apa yang telah diipelajari	1
Keterlibatan siswa dalam menggunakan media	a. Media yang dikembangkan dapat membuat siswa ikut dalam proses pembelajaran	1
	b. Media dapat memotivasi siswa	1
Total		8

Tabel 3. Kisi-kisi Validasi Ahli Pembelajaran

Aspek	Indikator	Jumlah Pertanyaan
Kriteria Penampilan Media	a. Kombinasi warna dan ukuran dalam media	1

Aspek	Indikator	Jumlah Pertanyaan
Penyajian materi pada media	b. Media kuat dan tidak mudah rusak	1
	a. Penyampaian materi pada media sudah sesuai dengan kompetensi Dasar (KD) dan Indikator	1
Ketertarikan media pembelajaran	b. Materi yang disajikan jelas	1
	a. Media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternative pembelajaran	
	b. Tampilan media menarik	1
	c. Media interaktif	1
Keterlibatan siswa dalam menggunakan media	d. Media aman digunakan	
	a. Media yang dikembangkan dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran	1
	b. Media dapat digunakan guru dan siswa	1
Umpan Balik	c. Media dapat memotivasi siswa	
	a. tidak bosan menggunakan media	
Total		12

Pengembangan media pembelajaran dinilai valid dan sangat valid atau baik dan sangat baik oleh para ahli dan guru jika memperoleh skor $\geq 81\%$ dan $\geq 61\%$. Berdasarkan kriteria di atas, media dinyatakan valid jika memenuhi presentase sebesar memperoleh skor $\geq 81\%$ dan $\geq 61\%$ dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi materi, ahli desain, guru mata pelajaran, dan para siswa kelas VI SDN Komplek Duri Pulo. Oleh karenanya, perlu revisi jika belum memenuhi kriteria valid atau layak Untuk pengolahan data dalam ketercapaian tujuan tersebut, maka penghitungan dilakukan dengan menggunakan bantuan rumus analisis uji t

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil produk dari penelitian pengembangan yang dilakukan oleh penelitian mengenai membaca permulaan menggunakan media pembelajaran digital dengan menggunakan powerpoint berbasis classpoint. Peneliti membuat desain media dengan tampilan yang menarik siswa dengan isi materi yang diringkas namun dapat dipahami oleh siswa dan disertai dengan soal kuis yang bertujuan untuk mengetahui apakah siswa paham dengan materi yang disampaikan atau tidak. Tahap pertama pada penelitian Tahap pertama pengembangan adalah analisis (analysis) terhadap situasi proses pembelajaran SDN Komplek Duri Pulo, sehingga dapat ditemukan produk apa yang dibutuhkan dan perlu dikembangkan. Analisis yang dilakukan nantinya akan dibutuhkan sebagai panduan dalam menyelesaikan masalah yang ditemukan. Tahap analisis pada penelitian ini adalah dilakukan dengan metode wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan dengan guru SDN Komplek Duri Pulo, Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa pada SDN Komplek Duri Pulo guru guru masih brlum mrnggunakan mrdia yang menarik. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar yang bervariasi dan menarik, salah satunya adalah media pembelajaran powerpoint berbasis classpoint yang dapat digunakan sebagai solusi pada permasalahan yang ada. Tahap selanjutnya adalah desain (design), setelah menganalisis dan menemukan masalah tahap selanjutnya adalah perancangan produk yang akan dikembangkan. Media pembelajaran powerpoint berbasis classpoint dirancang sesuai kebutuhan guru dan peserta didik serta

sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pada pembelajaran seni tari. Media pembelajaran powerpoint berbasis classpoint dirancang untuk digunakan sebagai bahan ajar yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Selain itu, modul digital berbasis powerpoint berbasis classpoint juga dilengkapi dengan gambar yang menarik serta video yang mampumenarik perhatian pembelajaran siswa. Dalam design pada powerpoint berbasis classpoint terdapat halaman desain judul yang dimana berisi tema sesuai dengan yang ingin dipelajari, kemudian terdapat isi materi yang akan dibahas, selain itu dapat diberikan soal quiz mengenai materi yang sudah diinginkan.

Setelah pembuatan media pembelajaran powerpoint berbasis classpoint selesai, dilanjutkan dengan uji coba awal yang bertujuan untuk mengetahui validitas dari produk media yang sudah dikembangkan. Data yang terkumpul berupa kuantatif dan kualitatif. Pengambilan data tersebut melalui hasil dari validasi ahli. Validasi dari media pembelajaran powerpoint berbasis classpoint berasal dari 3 ahli tersebut diantaranya adalah ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran dikelas I. Data yang disajikan berupa hasil analisis singkat dari ahli media materi, ahli media dan ahli guru pembelajaran di kelas I. Hal ini dilakukan untuk mengetahui hasil produk yang sudah dikembangkan dan dijadikan sebagai pedoman untuk perbaikan-perbaikan selanjutnya. Hasil pengembangan media pembelajaran powerpoint berbasis classpoint dapat dilihat pada .



Gambar 1. Media Pembelajaran Powerpoint

Pembahasan

Pengajaran dengan menggunakan media berupa powerpoint berbasis Classpoint lebih menarik daripada ceramah dengan menggunakan buku, karena terkadang kemampuan visual anak-anak lebih baik daripada kemampuan auditorinya dan meningkatkan perhatian siswa sehingga suasana belajar lebih menyenangkan dan menarik sehingga siswa tidak akan mudah bosan saat belajar (Artini et al., 2019; Yusi, 2022). Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa guru yang masih mempergunakan model pembelajaran konvensional seperti model pembelajaran ceramah serta ditemukan bahwa pencapaian belajar

siswa cenderung kurang, siswa menjadi pasif hanya duduk, diam, mendengar dan mencatat serta menghafal (Amaliyah, 2021; Waty, 2023). Peserta didik tampak focus saat proses belajar dengan media pembelajaran powerpoint berbasis classpoint tersebut dan mampu menjawab soal-soal kuis yang sudah disediakan. Kuis yang dikemas dengan menarik membuat siswa merasa tertarik dan bersemangat untuk mengerjakan, karena dengan diberikannya kuis diharapkan siswa akan lebih aktif dalam belajar tidak hanya menjawab tapi juga diharapkan aktif untuk bertanya tentang hal yang belum diketahui (Muawanah & Muhid, 2021; Nurmaliza et al., 2021). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian tentang penggunaan media pembelajaran power point. Dalam penelitian tersebut disampaikan bahwa penggunaan power point sebagai media pembelajaran mampu membantu optimalisasi proses pembelajaran (Nurhidayati et al., 2019; Nurmalasari, 2022). Selain itu hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terkait penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Classpoint. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media belajar aplikasi Classpoint memiliki dampak positif terhadap motivasi dan minat belajar peserta didik (Fitriana, 2023; Kurniawan & Yatri, 2022).

Berdasarkan perbandingan hasil penelitian tersebut, pembaharuan penelitian yang peneliti temukan yaitu yang di diteliti merupakan media pembelajaran yang powerpoint berbasis classpoint dimana dalam media pembelajaran tersebut siswa dapat berpartisipasi langsung, polling dengan memberikan jawaban singkat dan dapat secara langsung kita respon balik, siswa dapat menggambar, mengupload gambar, mengerjakan soal dengan kuis, upload dan dalam media pembelajaran powerpoint berbasis classpoint tersebut kita dapat mengunduh langsung semua jawaban dan menyertakannya sebagai bagian dari media pembelajaran juga dapat mengunduh semua jawaban siswa dan menjadikannya bagian dari media pembelajaran (Kurniawan & Yatri, 2022; Maritsa et al., 2021). Media pembelajaran melalui powerpoint berbasis classpoint merupakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan membuat nilai siswa ketika diberikannya soal posttest mengalami peningkatan dari sebelumnya saat mengerjakan soal pretest. Hasil rata-rata dari soal pretest yaitu 60,22 sedangkan hasil rata-rata nilai posttest yaitu 78,73. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran powepoint berbasis classpoint yang dikembangkan sudah memenuhi criteria untuk dijadikan media dalam proses belajar mengajar (Abdelrady & Dkk, 2022; Fitriana, 2023).

Penelitian mengenai pemanfaatan materi pembelajaran PowerPoint berbasis ClassPoint untuk membaca permulaan ini telah menunjukkan manfaat yang luar biasa. Pada awalnya, ClassPoint meningkatkan kemampuan presentasi PowerPoint dengan menyediakan alat bantu interaktif yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif bagi para siswa. Kuis langsung, anotasi waktu nyata, dan penilaian langsung, semuanya bekerja sama untuk meningkatkan partisipasi siswa dan menawarkan umpan balik (Ávila et al., 2022; Bong & Chatterjee, 2022). Fitur-fitur ini membantu meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan evaluasi langsung. Penggunaan media seperti ini dapat meningkatkan motivasi siswa, meningkatkan kemampuan membaca permulaan, dan meningkatkan interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran. Melalui penggunaan teknologi ini, para pendidik memiliki kemampuan untuk membangun lingkungan belajar yang menarik dan produktif (Bua, 2022; Emda, 2018; Faridah et al., 2020). Namun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Ketika teknologi gagal atau ketika ada keterbatasan infrastruktur, seperti akses internet yang tidak dapat diandalkan atau pembatasan perangkat, mengandalkan teknologi dapat menjadi masalah. Selain itu, beberapa guru mungkin tidak memiliki keterampilan teknis yang diperlukan untuk memaksimalkan penggunaan semua fungsi ClassPoint. Disarankan agar penelitian di masa depan harus fokus pada pelaksanaan studi tambahan untuk menciptakan pelatihan dan bantuan teknis bagi para guru. Penting juga untuk menyelidiki efektivitas penggunaan ClassPoint di berbagai

lingkungan sekolah dan pada tingkat pendidikan yang berbeda. Penelitian juga dapat meneliti efek jangka panjang dari penerapan teknologi ini terhadap kemampuan membaca awal siswa.

4. SIMPULAN

Penerapan media pembelajaran powerpoint berbasis classpoint di sekolah memberikan hasil yang bagus dan mampu meningkatkan hasil belajar pembaca pemula pada siswa kelas I. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji perbandingan rata-rata rata hasil pretest dan hasil posttest. Hasil tersebut dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar saat siswa sebelum dan sesudah diberikan powerpoint sebagai media pembelajaran. Disimpulkan bahwa media pembelajaran powerpoint berbasis classpoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Abdelrady, A. H., & Dkk. (2022). An Empirical Study of ClassPoint Tool Application in Enhancing EFL Students' Online Learning Satisfaction. *Systems*, 10(5), 1–14. <https://doi.org/10.3390/systems10050154>.
- Afifah N, H. S. (2019). Pengaruh media permainan ular tangga terhadap motivasi belajar pada pelajaran matematika kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209–216. <https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>.
- Amaliyah, N. R. (2021). Penggunaan Model Pembelajaran 4.0 bagi Tenaga Pendidik Sekolah Dasar Jakarta. *Didaktika tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 43. <https://doi.org/10.30997/dt.v8i1.3342>.
- Anas, N., & Sapri. (2021). Komunikasi antara Kognitif dan Kemampuan Berbahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.30829/eunoia.v1i1.997>.
- Artini, L. E. J., Magta, M., & Ujjanti, P. R. (2019). Pengaruh Metode Membaca Dasar Bermediakan Big Book Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok A*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 7(2), 195. <https://doi.org/10.23887/paud.v7i2.18994>.
- Asmonah, S. (2019). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan model direct instruction berbantuan media kartu kata bergambar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 29–37. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26682>.
- Ávila, D. M., Agámez, C. S., Cecilia, V., Barrera, S., Mejía, D., Agámez, C. S., Cecilia, V., Barrera, S., Mej, D., & Carlos, S. (2022). Environmental Education Developing digital lessons to integrate social science teaching in Colombia using Google Earth Developing digital lessons to integrate social science teaching in Colombia using Google Earth. *International Research in Geographical and Environmental Education*, 0(0), 1–20. <https://doi.org/10.1080/10382046.2020.1766225>.
- Bong, E., & Chatterjee, C. (2022). The Use of a ClassPoint Tool for Student Engagement During Online Lesson. *The Asian Conference on Education 2021: Official Conference Proceedings*, 501–509. <https://doi.org/10.22492/issn.2186-5892.2022.39>.
- Bua, M. T. (2022). Efektivitas Media Animasi pada Keterampilan Membaca Permulaan Siswa di Sekolah Dasar. In *Jurnal BASICEDU* (hal. 3594–3601). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2689>.
- Choirina, V. N. (2020). Hubungan kebiasaan orang tua mendongeng dengan buku dan kemampuan membaca permulaan pada anak usia kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 63–69. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31354>.
- Diana, D. R., & Agustiani, I. (2020). Pemanfaatan Lingkungan Sekolah dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Bagi Anak Kesulitan Belajar. *Jurnal BELAINDIKA*

- (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan). <https://doi.org/10.52005/belaindika.v2i1.23>.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>.
- Faridah, I., Ratna Sari, F., Wahyuningsih, T., Putri Oganda, F., & Rahardja, U. (2020). Effect Digital Learning on Student Motivation during Covid-19. *2020 8th International Conference on Cyber and IT Service Management, CITSM 2020*, 6–10. <https://doi.org/10.1109/CITSM50537.2020.9268843>.
- Fathimaturridha, A., D. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Masa Pandemi Corona Virus Disease2019. *Edu Riligia*, 4(2), 150–158. <https://doi.org/10.47006/er.v4i2.8181>.
- Fitriana, N. (2023). Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Melalui Media Persentasi Classpoint dan Game Edukasi (Quizizz & Kahoot) pada Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 3(1), 1–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/action.v3i1.1982>.
- Handayani, O. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PAUD melalui PPG. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 93. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.522>.
- Hapsari, E. D. (2019). Penerapan Membaca Permulaan untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa. In *AKSARA: Jurnal Bahasa dan Sastra* (hal. 10–24). <https://doi.org/10.23960/aksara/v20i1.pp10-24>.
- Kurniawan, N. D., & Yatri, I. (2022). Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint pada Materi Indahnya Keragaman di Negeriku untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 86–95. <https://doi.org/10.23887/jppg.v5i1.48502>.
- Linda, H., & Riyanti, H. (2022). Faktor-Faktor Penghambat Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Negeri 17 Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 765–771. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5309>.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>.
- Muawanah, E. I., & Muhid, A. (2021). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid – 19 : Literature Review. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(1), 90–98. <https://doi.org/10.23887/jjbk.v12i1.31311>.
- Nurhidayati, A., I., A., M., & Dariyadi, W. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint dan Pemanfaatan Aplikasi Android untuk Guru Bahasa Arab. *Karinov*, 2(3), 181–184. <https://doi.org/10.17977/um045v2i3p181-184>.
- Nurmalasari, R. (2022). Peningkatan Minat Keterampilan Membaca Melalui Media Power Point Interaktif Siswa Kelas II SDN Jabon 1 Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2019/2020. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(2), 120–126. <https://doi.org/10.53624/ptk.v2i2.51>.
- Nurmaliza, N., Meliza, W., Gusrita, M., Agustin, S., & Hanafi, M. D. (2021). Deskripsi Motivasi Belajar Fisika Siswa Kelas X Sma Negeri 3 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Sains Dan Pendidikan Fisika*, 17(1), 40. <https://doi.org/10.35580/jspf.v17i1.15559>.
- Sari, P. A. (2020). Hubungan Literasi Baca Tulis dan Minat Membaca dengan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(1), 141–152. <https://doi.org/10.23887/jlls.v3i1.24324>.
- Setiyaningsih, G., & Syamsudin, A. (2019). Pengembangan Media Big Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 19–28.

- <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p19-28>.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48. <https://doi.org/https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262>.
- Suryani, L., & Seto, S. B. (2020). Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Perilaku Cinta Lingkungan pada Golden Age. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 900–908. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.601>.
- Tamo, A., Talu, I., Rahmat, S. T., & Sum, T. A. (2019). Pemanfaatan Media Bigbook Dalam Membaca Permulaan Anak Tk Kelompok B Di Kecamatan Langke Rembong. *RANDANG TANA Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1). <http://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jrt/article/view/285/205>.
- Waty, H. R. (2023). *Pengembangan media pembelajaran interaktif E-Learning Pendidikan Agama Islam melalui aplikasi Classpoint* (Vol. 4, Nomor 1, hal. 1–10). <https://doi.org/10.32832/idarah.v4i1.4583>.
- Yusi, M. (2022). A Classpoint as intervention strategy in teaching Business Math. *AJARCDE (Asian Journal of Applied Research for Community Development and Empowerment)*, 7(1). <https://doi.org/10.29165/ajarcde.v7i1.176>.