

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Classpoint Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 50 Pekanbaru

Wahyu Dahyoko¹, Sakilah²

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau^{1,2}

wahyudahyoko07@gmail.com¹, sakilah@uin-suska.ac.id²

Abstract

This study aims to determine the significant influence between the use of Classpoint learning media on student learning motivation in social science learning at Junior High School 50 Pekanbaru. This research is motivated by the lack of motivation and attention to learning at school, as well as students lacking a high desire and desire to succeed. This type of research is quantitative research with a quasi-experimental approach. The population in this study were all students of class VIII totaling 118 students, while the research sample consisted of 61 students, namely students of class VIII 1 as the experimental class and VIII 2 as the control class. Data collection techniques in this study used questionnaires, observation and documentation. Data analysis techniques used Validity Test, Reliability Test, Normality Test and Hypothesis Test. Based on the results of research and data analysis that the independent sample t-test, obtained a t-count value of 4.189 with $df = 59$ and t-table of 1.671 at a significance level of 5%. Because the calculated t-value is greater than the t-table ($4.189 > 1.671$), H_a is accepted and H_0 is rejected. This indicates that the use of Classpoint media has a significant effect on student learning motivation in social studies.

Keywords: Learning Motivation, Learning Media, Classpoint.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh yang signifikan antara Penggunaan Media Pembelajaran Classpoint Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama 50 Pekanbaru. Penelitian ini di latar belakang oleh kurangnya motivasi dan perhatian terhadap pembelajaran di sekolah, serta siswa kurang memiliki hasrat yang tinggi dan keinginan untuk berhasil. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/i kelas VIII yang berjumlah 118 siswa, sedangkan sampel penelitiannya terdiri dari 61 siswa, yaitu siswa kelas VIII 1 sebagai kelas eksperimen dan VIII 2 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Normalitas dan Uji hipotesis. Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data bahwa uji independent sample t-test, diperoleh nilai t-hitung sebesar 4, 189 dengan $df = 59$ dan t-tabel sebesar 1, 671 pada taraf signifikansi 5%. Karena nilai t-hitung lebih besar daripada t-tabel ($4, 189 > 1, 671$), maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini berarti pengaruh penggunaan media classpoint terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial memiliki pengaruh yang signifikan.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Media Pembelajaran, Classpoint.

A. PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran media sangat berperan penting sebagai alat dalam proses belajar mengajar agar mempermudah dalam proses pembelajaran dan sebagai alat bantu seorang pendidik untuk menyampaikan sebuah ilmu dan materi. Semakin berkembangnya zaman teknologi yang semakin canggih, maka dengan demikian pemanfaatan teknologi pada hakikatnya adalah bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari, teknologi digital adalah salah satu contoh konkret betapa kita sebagai umat manusia saat ini tidak mungkin bisa terlepas dari cengkeramannya. Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang signifikan pada pola interaksi guru dan siswa. Siswa yang rata-rata memiliki literasi teknologi yang baik cenderung lebih cepat bosan ketika pembelajaran secara konvensional. Namun, kebanyakan guru sekarang masih banyak yang masih menggunakan cara mengajar tanpa menggunakan media mereka hanya menggunakan buku paket dan di jelaskan kepada murid tentu hal ini sangat membosankan sehingga siswa tidak termotivasi dalam belajar.

Seorang guru diharapkan mampu memiliki keterampilan menggunakan media dalam proses pembelajaran sehingga penyampaian pesan akan mudah ditransfer dari guru kepada murid sebab peranan media tidak akan terlihat

apabila penggunaannya tidak maksimal dan tidak sesuai dengan isi dan tujuan pembelajaran.

Mengacu pada uraian diatas dengan minimnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar maka peneliti mengambil judul penelitian yang berjudul : “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Classpoint Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama 50 Pekanbaru”.

B. TINJAUAN PUSTAKA

a. Pengertian Media Pembelajaran Classpoint

Gegne (Arsyad) menjelaskan bahwa media adalah meliputi berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar seperti Buku, film, kaset, bingkai, dan lain sebagainya adalah contoh dari sebuah media dalam pendidikan.

Media adalah bagian dari sistem komunikasi dan berfungsi sebagai alat bagi guru. oleh karena itu, guru perlu memilih metode dalam proses pembelajaran sangat penting sebagai alat dan membantu siswa menjadi lebih aktif dan interaktif selama proses pembelajaran di kelas.

Classpoint merupakan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dapat membantu guru dalam mengoptimalkan proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa dimana mereka bisa melakukan slide drawing, image upload, word cloud, short answer, pen multiple choice, dan media presentasi. Dengan aplikasi ini para guru bisa dengan mudah membuat kuis karena aplikasi classpoint sudah terintegrasi dengan powerpoint.

Bong dan Chattrjee (Desyanita) Classpoint adalah sistem respon kelas yang dapat disematkan pada Microsoft Powerpoint untuk memungkinkan guru untuk menjadikan slide yang telah dibuat menjadi presentasi yang interaktif dan penyampaian pertanyaan kuis dapat dilakukan secara langsung dalam powerpoint tersebut tanpa beralih pada aplikasi tambahan lainnya selama proses pembelajaran.

Rhiyanto dan Rachmadiart (Anggi) Classpoint merupakan aplikasi yang terintegrasi dengan powerpoint yang dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang menarik. Classpoint memiliki beberapa fitur interaktif yang menarik meliputi: papan tulis (white boards) tanpa batas dan memiliki anotasi pada slide, polling and pick name game sebagai cara menyenangkan dalam memilih peserta didik, kuis interaktif (interactive quiz) yang mencakup beberapa mode pertanyaan antara lain: pilihan ganda (multiple choice), pernyataan singkat (short answer), isian gambar (image upload), gambar slide (slide drawing), kata awan (word cloud). Fitur pada classpoint juga memungkinkan peserta didik melihat secara langsung peringkat dan respon yang dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran classpoint ialah sebuah perangkat lunak yang terintegrasi dengan microsoft powerpoint yang berbentuk Gamifikasi sebuah strategi yang menggunakan elemen-elemen permainan seperti poin, level, lencana (badges), papan peringkat (leaderboard), tantangan, dan hadiah untuk membuat aktivitas yang bukan permainan menjadi lebih menarik dan menyenangkan. sehingga dapat menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

b. Langkah-langkah penggunaan classpoint

Proses penggunaan media pembelajaran melalui media presentasi ClassPoint berbasis

Gamifikasi sebagai berikut:

1) Persiapan

Guru memastikan smartphone masing-masing siswa yang sudah terhubung ke jaringan internet. Kemudian guru mempersiapkan kode kelas yaitu berbasis Gamifikasi (gamification) penerapan elemen dan prinsip permainan (game) dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi pengguna seperti, badges (lencana), levels (level) dan leader board (papan peringkat) serta fitur kuis interaktif yang digunakan yaitu multiple choice (pilihan ganda), short answer (jawaban singkat), word cloud (awan kata) dan image upload (unggah gambar) serta di dalamnya terdapat pemberian award stars (pemberian bintang).

2) Kegiatan Pendahuluan

Guru dan peserta didik mengucapkan salam dan doa, dilanjutkan dengan guru menanyakan kabar dan kesiapan belajar siswa, lalu guru memberikan apersepsi dengan menanyakan materi sebelumnya, lalu guru menyampaikan tujuan dari pembelajaran yang akan dilaksanakan melalui PowerPoint dilanjutkan dengan menyampaikan arahan mengenai langkah-langkah pembelajaran teknik Auditory, Intellectually, Repetition (AIR).

3) Pelaksanaan

Guru memberikan kode kelas untuk join Classpoint serta link bahan ajar lain yang relevan kepada siswa. Setelah itu, siswa dapat mengakses link bahan ajar terlebih dahulu. Guru memberikan penjelasan terkait proses pembelajaran yang dilaksanakan, akan menggunakan teknik AIR (Auditory-Intellectually-Repetition).

4) Kegiatan inti

Guru memberikan pertanyaan pemantik terkait materi pembelajaran yang berlangsung. Lalu membentuk kelompok secara heterogen dan memberikan tugas kelompok. Kemudian siswa dapat berdiskusi dengan teman sejawatnya dan siswa diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi yang tidak dipahami secara berkelompok. Guru memberikan penjelasan terkait materi yang dibahas dan memberikan pemahaman kepada siswa terkait materi yang kurang dimengerti melalui PowerPoint.

5) Kegiatan Penutup

Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan tentang materi pembelajaran yang berlangsung, dilanjutkan dengan refleksi, kemudian penyampaian materi

berikutnya, dan pertemuan diakhiri dengan doa dan salam.

c. **Motivasi Belajar**

Pengertian Motivasi Belajar

Sardiman (Neni) mengemukakan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam individu yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang di kehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Huitt W (Jainiyah) mengatakan motivasi adalah suatu kondisi atau status internal (kadang-kadang diartikan sebagai kebutuhan, keinginan atau hasrat) yang mengarahkan perilaku seseorang untuk aktif bertindak dalam rangka mencapai suatu tujuan.

Wlodkowski dan Jaynes (Monica) mendefinisikan motivasi belajar sebagai proses internal yang membangkitkan semangat atau semangat belajar, membatasi upaya untuk mencapai tujuan belajar, dan mendorong pemahaman dan pengembangan pembelajaran.

Dimiyati dan Mudjino mengatakan motivasi di pandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan, harapan, tujuan, sasaran, dan insetif. Keadaan inilah yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan Motivasi belajar adalah serangkaian usaha untuk menyiapkan kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu.

C. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian quasy eksperimen. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang dilakukan untuk menjawab pertanyaan dengan menggunakan rancangan yang terstruktur sesuai dengan sistematika penelitian ilmiah. Metode eksperimen merupakan metode penelitian eksperimen yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil). Jadi dalam metode penelitian eksperimen ini ada yang di pengaruhi dan mempengaruhi, yang di pengaruhi disebut variabel terikat dan yang mempengaruhi disebut variabel bebas.

Jenis penelitian Quasy Eksperimen merupakan sebuah desain penelitian yang memiliki dua kelompok yaaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelas eksperimen yang di maksud adalah kelas yang di beri perlakuan. Kelompok eksperimen dalam penelitian ini adalah

kelompok pertama yang di beri perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran Classpoint yaitu kelas VIII 1, sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak di beri perlakuan. Kelompok kontrol dalam penelitian ini adalah kelas kedua dengan metode konvensional yaitu kelas VIII 2.

1) Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama 50 Pekanbaru Sidomulyo Barat., kec. Tampan, Kota Pekanbaru, Riau, Waktu penelitian dilakukan pada semester Ganjil tahun ajaran 2025/2026. Pada antara bulan Juli-September dengan menyesuaikan jadwal pelajaran IPS kelas VIII Sekolah Menengah Pertama 50 Pekanbaru.

2) Teknik Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan data

1. Observasi

Observasi merupakan salah satu alat evaluasi jenis nontes yang dilakukan dengan jalan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif dan rasional mengenai berbagai fenomena baik dalam situasi yang sebenarnya maupun situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu. Observasi tidak hanya digunakan dalam kegiatan evaluasi, tetapi juga dalam bidang penelitian.

2. Angket/kusioner

Angket/Kusioner merupakan metode pengumpulan data yang telah dilakukan dengan cara memberikan beberapa macam pertanyaan yang berhubungan dengan masalah penelitian.

Penelitian ini menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono skala likert digunakan untuk mengukur sikap siswa, pendapat orang dan presepsinya ataupun sekelompok orang tentang fenomena sosial. Contoh Sangat setuju, Setuju, Ragu-ragu, Tidak setuju, Sangat tidak setuju.

3. Populasi

Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII dengan Jumlah 118 Orang

4. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel yaitu jumlah individu yang dipilih dari populasi dan merupakan bagian

yang mewakili keseluruhan anggota populasi

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk pemilihan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan cara purposive sampling. Sampel penelitian ini menggunakan kelas VIII 1 sebagai kelas eksperimen (media pembelajaran classpoint) yang berjumlah 32 siswa, karena kelas ini memiliki nilai lebih tinggi dibandingkan dengan kelas VIII 2 sebagai kelas control (Metode ceramah) yang berjumlah 29 siswa.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Hasil penggunaan Media Classpoint

Hasil Observasi Keterlaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran *Classpoint*

NO	Aktivitas yang diamati	Pertemuan		
		1	2	3
1	Guru memberikan panduan teknis kepada siswa tentang cara mengakses platform digital pembelajaran.	4	4	4
2	Guru menyiapkan kode kelas atau tautan untuk mengakses ruang pembelajaran digital berbasis gamifikasi.	4	4	4
3	Guru mengaktifkan fitur pada classpoint	4	4	4
4	Guru memanfaatkan fitur-fitur kuis interaktif sebagai bagian dari proses pembelajaran, yang mencakup: Multiple Choice (Pilihan Ganda), Short Answer (Jawaban Singkat), Word Cloud (Awan Kata),	4	4	4

	dan Image Upload (Unggah Gambar)			
5	Guru memberikan Award Stars (Bintang Penghargaan) kepada siswa	4	4	4
6	Guru dan peserta didik mengucapkan salam dan doa bersama di awal pembelajaran.	4	4	4
7	Guru menanyakan kabar dan kesiapan belajar siswa secara sopan dan komunikatif.	4	4	4
8	Guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.	4	4	4
9	Guru memperkenalkan dan menjelaskan secara singkat teknik Auditory, Intellectually, Repetition (AIR) yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.	4	4	4
10	Guru memanfaatkan platform digital untuk menunjang kegiatan pembelajaran interaktif.	4	4	4
11	Guru Menggambarkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran berbasis akses awal terhadap materi.	3	3	3
12	Kejelasan instruksi dan komunikasi awal dari guru mengenai metode yang akan digunakan.	4	4	4
14	Guru menggambarkan keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar	3	4	4

	kolaboratif melalui tugas yang diberikan.			
15	Siswa aktif dalam proses diskusi dan tukar pendapat secara tim.	4	4	4
16	Menunjukkan dukungan guru terhadap pembelajaran partisipatif dan pemahaman mendalam melalui tanya jawab.	3	3	3
17	Guru memberikan penjelasan tambahan terkait materi yang dibahas. keterlibatan guru dalam menguatkan dan meluruskan pemahaman siswa terhadap isi materi.	4	4	4
18	Guru memfasilitasi kegiatan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilalui.	3	4	4
19	Guru menyampaikan informasi tentang materi atau kegiatan pembelajaran selanjutnya.	4	4	4
20	Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan doa dan salam.	4	4	4
Jumlah		68	78	78
Skor Maksimum		80	80	80
Presentase		85%	97,5%	97,5%
Kategori		Sangat baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel rekapitulasi pertemuan pertama, kedua, dan ketiga, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media classpoint yang diberikan guru pada saat pembelajaran berjalan dengan baik dan meningkat. Pertemuan pertama dengan media classpoint sebesar 85

%, pada pertemuan kedua dengan penerapan Media classpoint sebesar 97,5%, selanjutnya pada pertemuan ketiga dengan penerapan media classpoint sebesar 97,5%.

b. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1) Analisis statistik Post-test dan Pre-test

Tabel berikut menunjukkan hasil perhitungan analisis statistik Post-test

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi Belajar	Posttest Eksperimen	32	81.28	5.496	.972
	Posttest Kontrol	29	74.52	7.079	1.315

Sumber: Olahan Data Penelitian SPSS 2025

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis data post-test pada tabel di atas diketahui pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata yaitu 81,28, sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata yaitu 74,52. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam Penggunaan Media Pembelajaran Classpoint Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama 50 Pekanbaru dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media konvensional.

Tabel berikut menunjukkan hasil perhitungan analisis statistik Pre-test

Paired Samples Test								
	Paired Differences				T	Df	Sig. (2-Tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval Of The Difference				
				Lower				Upper

Pair 1	Pretest Eksperimen	-							
	- Posttest Eksperimen	8.8 13	4.948	.875	10.59 6	-7.029	10. 076	31	.000
Pair 2	Pretest Kontrol -	-							
	Posttest Kontrol	1.0 00	5.946	1.104	-3.262	1.262	.90 6	28	.373

Sumber: Olahan Data Penelitian SPSS 2025

Berdasarkan tabel di atas diketahui output eksperimen diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ atau $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($10,076 > 1,697$), artinya terdapat pengaruh yang signifikan dalam Penggunaan Media Pembelajaran Classpoint Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama 50 Pekanbaru. Berdasarkan output kontrol diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,373 > 0,05$ atau $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$ ($0,906 < 1,703$), artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam Penggunaan Media Pembelajaran konvensional Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama 50 Pekanbaru.

2) Uji Independent Sample T Test

Independent Samples Test								
	Levene's Test For Equality Of Variances		T-Test For Equality Of Means					
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-Tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval Of The Difference

									Lower	Upper
Motivasi Belajar	Equal Variences Assumed	1.774	.188	4.189	59	.000	6.764	1.615	3.533	9.995
	Equal Variences Not Assumed			4.138	52.733	.000	6.764	1.635	3.485	10.043

Sumber: Olahan Data Penelitian SPSS 2025

Berdasarkan output “Hasil Uji Independent Sample t Test” pada tabel diatas dilihat dengan menggunakan Equal Variences Assumed hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai thitung = 4, 189 dengan nilai Sig. (2-tailed) bernilai 0,000. Untuk mengetahui nilai distribusi tabel dilihat berdasarkan $df = 59$ dengan taraf signifikan 5% adalah 1, 671. Oleh karena nilai thitung > ttabel ($4, 189 > 1, 671$) dan Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.”. Artinya hipotesis menyatakan “terdapat pengaruh yang signifikan dalam Penggunaan Media Pembelajaran Classpoint Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama 50 Pekanbaru”.

Pembahasan

Proses belajar mengajar tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran, media sangat berperan penting sebagai alat dalam proses belajar mengajar agar mempermudah dalam proses pembelajaran dan sebagai alat bantu seorang pendidik untuk menyampaikan sebuah ilmu dan materi. Dalam kegiatan belajar media pembelajaran memiliki peran penting dalam penyampaian atau informasi terkait materi yang diberikan oleh guru. Pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar tentu akan memberikan kemudahan guru menyampaikan materi dan memudahkan siswa memahami materinya. Selain itu, dari penggunaan media pembelajaran yang tepat tentu dapat memberikan siswa untuk lebih tertarik mengikuti kegiatan belajar dan bersemangat dalam memperhatikan guru menjelaskan materi. Maka dari itu,

pemanfaatan media pembelajaran dapat memberikan rangsangan atau dorongan motivasi untuk siswa aktif dan semangat belajar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Sekolah Menengah Pertama 50 Pekanbaru dapat di ketahui dari hasil angket yang telah disebar dan diuji, Berdasarkan uji independent sample t-test, diperoleh nilai t-hitung sebesar 4,189 dengan $df = 59$ dan t-tabel sebesar 1,671 pada taraf signifikansi 5%. Karena nilai t-hitung lebih besar daripada t-tabel ($4,189 > 1,671$), maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Selain itu, terdapat perbedaan nilai rata-rata posttest antara kedua kelas, yaitu kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 81,28, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 74,52. Selisih rata-rata ini menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran classpoint menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang tidak mendapatkan perlakuan tersebut.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data bahwa Penggunaan Media Pembelajaran Classpoint terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama 50 Pekanbaru yang telah di sajikan sebelumnya dapat di ambil kesimpulan bahwa berdasarkan hasil posttest kelas eksperimen sebesar 81,28 sedangkan nilai rata-rata posttest kelas kontrol sebesar 74,52 selisih rata-rata ini menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran classpoint menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang tidak mendapatkan perlakuan tersebut. Berdasarkan uji independent sample t-test, diperoleh nilai t-hitung sebesar 4,189 dengan $df = 59$ dan t-tabel sebesar 1,671 pada taraf signifikansi 5%. Karena nilai t-hitung lebih besar daripada t-tabel ($4,189 > 1,671$), maka H_a diterima dan H_0 ditolak. dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan dalam Penggunaan Media Pembelajaran Classpoint Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama 50 Pekanbaru.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka peneliti memberikan saran berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa sebaiknya dapat lebih aktif dan termotivasi selama pembelajaran terutama saat menggunakan media classpoint, kegiatan ini dapat di manfaatkan untuk menumbuhkan motivasi, semangat, fokus dalam belajar, dan prestasi dalam pembelajaran IPS maupun mata pelajaran lainnya.

2. Bagi Guru

Guru di harapkan dapat menerapkan media pembelajaran selama mengajar agar siswa termotivasi selama pembelajaran seperti penggunaan media classpoint sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menarik.

3. Bagi Peneliti

Peneliti diharapkan dapat mengembangkan media classpoint yang lebih variatif atau mengkaji aspek lain seperti hasil belajar, keaktifan belajar dan keterlibatan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Azhar Arsyad, Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Fadilah Indah Putri, Alfitriana Purba, Putri Juwita, Khairani Harahap, indah Panjaitan, "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Classpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas VI SD Negeri 060817 Medan" Jurnal Pendidikan Tambusai Vol 8 No. 2 Tahun 2024

Nico Dwi Kurniawan, ika Yatri. "Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint pada Materi Indahnya Keragaman di Negeriku untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru. Vol, 5 No 1, 2022

Desyanita Fitriani Putri Rhiyanto dan Fida Rachmadiarti "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Add-ins Classpoint Materi Bioteknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Peserta Didik Kelas XII SMA/MA" Jurnal Berkala ilmiah pendidikan biologi Vol. 12 No. 2 Tahun 2023 Hlm 454

Anggi Citra Apriliana, Tatat Hartati, Dadang Sunendar "Pengaruh Picture Word Inductive Model Berbantuan Classpoint dan Wordwall Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Ditinjau Dari Minat baca Siswa Kelas II Sekolah dasar" Jurnal Elementaria Edukasia, Vol 7, No.1, Maret 2024

- Neni Elvira Z, Neviyarni, Herman Nirwana. “Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran”. Jurnal Literasi Pendidikan. Vol 1, No.2, November 2022-Januari 2023
- Jainiyah, Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, Jurnal Mutidisiplin Indonesia. Vol.2 No,6 2023
- Monica Gabriela Nainggolan, Ratih Ayunda, Wahyuni Amanda Hasibuan, Windy Antika. “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran” Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa Vol.2, No.3 Juli 2024.
- Dimiyati dan Mudjiono, Belajar dan Pembelajaran, Jakarta: Rineka Cipta, 2015, hlm.80
- Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan, 2019. Bandung : ALFABETA CV.
- Rima Damayanti, Nuril Huda, Dina Hermina. “Pengolahan Hasil Non-Test Angket, Observasi, wawancara Dan Dokumenter”. Student Research Journal. Vol. 2 No. 3 Juni 2024
- Nidia Suryani, Risnita, M.Syahrani Jailani. “Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan partisipan Ditinjau dari Penelitian Ilmiah pendidikan”. Jurnal Pendidikan Islam. Vol. 1, No. 2. Juli 2023.