

**STRATEGI PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI
DENGAN MEDIA CLASSPOINT**

AINAUL MARDLIYAH, SUPARDI U.S

Universitas Indraprasta PGRI

Email: Ainaul@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengembangkan strategi pembelajaran berdiferensiasi dengan memanfaatkan media ClassPoint dalam proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran berdiferensiasi bertujuan untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam dengan menyesuaikan metode, konten, dan media pembelajaran berdasarkan tingkat kemampuan, minat, serta gaya belajar siswa. Media ClassPoint digunakan sebagai alat interaktif yang mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta memberikan umpan balik langsung kepada guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran berdiferensiasi dengan media ClassPoint dapat meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi pembelajaran yang lebih personal, dan memberikan efektivitas dalam evaluasi pembelajaran. Penelitian ini memberikan rekomendasi bagi pendidik untuk mengintegrasikan teknologi interaktif seperti ClassPoint dalam strategi pembelajaran, guna menciptakan proses belajar-mengajar yang inklusif dan adaptif.

Kata Kunci: Strategi, Pembelajaran Berdiferensiasi, Media Classpoint

ABSTRACT

This study aims to analyze and develop a differentiated learning strategy by utilizing ClassPoint media in the learning process. The differentiated learning approach aims to meet the diverse learning needs of students by adjusting the methods, content, and learning media based on the level of ability, interests, and learning styles of students. ClassPoint media is used as an interactive tool that supports student engagement in learning and provides direct feedback to teachers. The results of the study indicate that the implementation of a differentiated learning strategy with ClassPoint media can increase student participation, facilitate more personalized learning, and provide effectiveness in learning evaluation. This study provides recommendations for educators to integrate interactive technology such as ClassPoint into learning strategies, in order to create an inclusive and adaptive teaching and learning process.

Keywords: Strategy, Differentiated Learning, Classpoint Media

PENDAHULUAN

Di era digital sekarang ini, guru dituntut untuk senantiasa menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Guru diharapkan selalu mengasah ketrampilan untuk mencapai tujuan Pendidikan. Tolok ukur keberhasilan Kurikulum Merdeka adalah dari keceriaan (kebahagiaan) anak dalam berkolaborasi dalam pembelajaran hingga tercapai tujuan. Untuk mengoptimalkan potensi siswa yang beragam, guru perlu bereksplorasi secara bijak dengan berbagai alat termasuk media digital dalam mendukung ketercapaian pembelajaran. Aplikasi digital yang berkembang, dapat dimanfaatkan guru dalam memenuhi kebutuhan peserta didik untuk menghadirkan pembelajaran yang menarik dan efektif (Zulfikri, 2022: Laman kemendikbud.id).

Perkembangan teknologi dalam pendidikan telah memberikan banyak peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan terciptanya interaksi yang lebih efektif antara guru dan siswa, sekaligus memberikan ruang untuk pendekatan yang lebih adaptif. Salah satu pendekatan yang saat ini menjadi perhatian



adalah pembelajaran berdiferensiasi. Menurut Tomlinson (2014), pembelajaran berdiferensiasi adalah sebuah strategi untuk menyesuaikan proses belajar berdasarkan perbedaan kebutuhan, kemampuan, dan minat siswa. Dalam konteks ini, teknologi seperti ClassPoint dapat menjadi solusi yang efektif untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran yang memenuhi kebutuhan individual siswa di dalam kelas.

Pembelajaran berdiferensiasi memerlukan perangkat yang dapat membantu guru dalam mendesain kegiatan belajar yang variatif. Media pembelajaran seperti ClassPoint, sebuah platform berbasis teknologi yang mendukung presentasi interaktif dan evaluasi secara real-time, telah terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Rahmawati, 2018). Dengan fitur-fiturnya yang interaktif, seperti kuis, anotasi, dan umpan balik langsung, ClassPoint tidak hanya mempermudah guru untuk memberikan materi sesuai dengan kebutuhan siswa, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Integrasi teknologi ini memberikan peluang besar untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa yang berbeda (Fajri et al., 2020).

Namun, penerapan pembelajaran berdiferensiasi dengan media teknologi masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, kurangnya pelatihan bagi guru, serta kendala dalam mengelola kelas yang heterogen. Menurut Fauziah dan Nurhayati (2017), salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi adalah kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam strategi pengajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan kajian yang lebih mendalam tentang bagaimana media seperti ClassPoint dapat dimanfaatkan secara efektif untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi di kelas.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan strategi pembelajaran berdiferensiasi dengan menggunakan media ClassPoint, serta mengevaluasi dampaknya terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih inklusif dan inovatif di era digital. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya relevan bagi praktisi pendidikan, tetapi juga dapat menjadi acuan untuk pengembangan kebijakan pendidikan berbasis teknologi yang berorientasi pada kebutuhan siswa.

Penggunaan multimedia interaktif efektif sebagai perangkat pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa (Topano et al., 2022). Sedangkan salah satu aplikasi yang dapat dikembangkan dalam proses pembuatan media pembelajaran IPA adalah canva. Media canva dapat berperan sebagai pengantar infomasi dari muatan materi pembelajaran yang bersifat abstrak (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022).

Sebagai aplikasi yang sudah berintegrasi dengan akun belajar.id, Canva dapat digunakan untuk membuat presentasi pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, penulis melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi canva fitur presentasi lalu diunduh dalam bentuk powerpoint (dibuat PPT) dan memanfaatkan Media Classpoint sebagai media yang menarik dan interaktif. Melalui media classpoint, siswa dapat terpenuhi kebutuhan gaya belajarnya. Selain itu, produk yang dihasilkan bisa beragam sesuai minat siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menganalisis strategi pembelajaran berdiferensiasi dengan media ClassPoint. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana guru merancang, menerapkan, dan mengevaluasi pembelajaran berdiferensiasi dengan memanfaatkan media teknologi. Data utama dalam penelitian ini dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi langsung, dan analisis dokumen pembelajaran seperti rencana pelaksanaan



pembelajaran (RPP). Penelitian ini dilakukan di sekolah menengah yang telah menggunakan ClassPoint sebagai media pembelajaran interaktif.

Subjek penelitian meliputi guru yang telah menerapkan pembelajaran berdiferensiasi dengan ClassPoint dan siswa yang menjadi peserta dalam proses pembelajaran tersebut. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling, di mana subjek dipilih berdasarkan kriteria tertentu, seperti pengalaman dalam menggunakan ClassPoint dan kemampuan mengimplementasikan pembelajaran berdiferensiasi. Untuk memastikan validitas data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, yaitu membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumen pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat dan mendalam terkait implementasi strategi pembelajaran berdiferensiasi.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan model analisis interaktif yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Dalam tahap reduksi data, informasi yang telah dikumpulkan disaring untuk memperoleh data yang relevan dengan fokus penelitian. Data yang telah disaring kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif untuk menggambarkan pola dan temuan utama. Kesimpulan akhir diambil berdasarkan hasil analisis dan interpretasi data yang telah disajikan. Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan tentang efektivitas penggunaan ClassPoint dalam mendukung pembelajaran berdiferensiasi serta memberikan rekomendasi praktis bagi guru dalam mengelola kelas yang heterogen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian sebelumnya di Mendeley.com tentang penggunaan classpoint per tanggal 12 Februari 2023 menunjukkan hanya 5 artikel. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa salah satu media belajar di kelas yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar adalah media classpoint (Wao et al., 2022).

Pembelajaran dengan Classpoint dapat efektif digunakan dalam bentuk kuis interaktif (Kurniawan & Ika Yatri, 2022). Sedangkan hasil penelitian yang lainnya menunjukkan bahwa Peningkatan Kompetensi Guru dapat dilakukan melalui bimbingan pemanfaatan classpoint sebagai media interaktif dan bimbingan tersebut berdampak positif bagi para guru dalam pemanfaatan teknologi di proses belajar mengajar (Astari, 2022; Setiawan et al., 2023). Kondisi ini menunjukkan masih banyak peluang untuk penelitian tentang penggunaan media classpoint dalam pembelajaran.

Dari kelima artikel tersebut mengungkapkan efektifitas penggunaan classpoint dan belum ada yang mengungkapkan bagaimana strategi penggunaan dengan berbagai fiturnya. Sementara itu, di SMPN 3 Ciawi belum pernah ada yang menggunakan media classpoint dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penulis ini akan menguraikan tentang Strategi Penggunaan Classpoint dalam pembelajaran berdiferensiasi di SMPN 3 Ciawi.

Hasil yang diharapkan dalam inovasi teknologi pembelajaran melalui media digital Classpoint, dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa dan meningkatkan interaksi 3 arah (Guru-Peserta didik, Peserta didik-Guru dan Peserta didik-peserta didik) sehingga pembelajaran bermakna lebih tercapai.

Pelaksanaan dan Hasil Penyelesaian Masalah

Dalam penggunaan model pembelajaran STEM dan pemanfaatan media Classpoint, penulis melaksanakan di kelas VII dengan materi Klasifikasi Mahluk Hidup. Materi ini tidak cukup dengan dihafal atau ditayangkan video saja, tapi perlunya peserta didik mengalami secara langsung dengan pengamatan dan berinteraksi dengan lingkungan.

Langkah-langkah pembelajaran :

1. Persiapan

- a. Guru Menyusun modul ajar
- b. Guru Menyiapkan LKPD
- c. Guru Membuat surat kunjungan ke Pabrik Jamur
- d. Guru membuat PPT dengan aplikasi canva
- e. Guru menginstall Claspoint di web Classpoint.io

2. Pelaksanaan

Pertemuan 1 :

- a. Guru Memimpin doa Bersama
- b. Guru Menyiapkan kelompok Project
- c. Guru Bersama siswa Melakukan kunjungan ke pabrik Jamur Halwa (Memahami Kingdom Fungi)
- d. Peserta didik berkolaborasi melaksanakan pengamatan dan wawancara
- e. Guru memberi tugas kepada siswa untuk membuat laporan pengamatan sesuai minat mereka (differensiasi produk)

Pertemuan 2 :

- a. Guru membuka pembelajaran dengan berdoa
- b. Guru meminta siswa bergabung dalam kelompoknya.
- c. Guru memanfaatkan media Classpoint dalam diskusi interaktif
- d. Peserta didik berkolaborasi mengirimkan pendapat, laporan melalui media Classpoint
- e. Guru membuat kuis interaktif (game) dengan media Classpoint
- f. Peserta didik bersama guru, membuat kesimpulan pembelajaran
- g. Peserta didik membuat refleksi pembelajaran melalui media Classpoint

Pemanfaatan fitur-fitur Classpoint

ClassPoint merupakan solusi kelas digital yang didesain oleh Inknoe. Terhubung secara langsung di dalam PowerPoint. ClassPoint memungkinkan guru menambahkan anotasi pada slide PowerPoint, menyiarlu mode slideshow pada PowerPoint, serta membuat pertanyaan interaktif untuk melibatkan dan mengumpulkan tanggapan dari siswa secara digital.

Guru dapat mengubah slide PowerPoint biasa menjadi slide interaktif hanya dengan satu klik tombol saja. Saat slide show dan guru menjalankan pertanyaan kuis, semua siswa akan dapat merespons dengan perangkat mereka. Hasil dari tanggapan siswa dapat dikumpulkan/ditampilkan secara live. Guru juga dapat merancang kompetisi kuis dalam PowerPoint dan belajar seperti bermain game dengan siswa. Selain menyenangkan, siswa akan dinilai/diberi peringkat secara otomatis, dan jawaban mereka dapat dieksplor untuk analisis lebih lanjut.

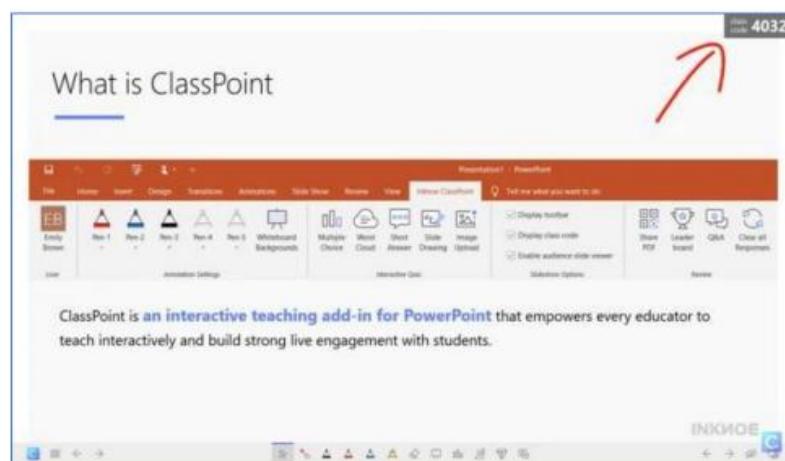
Dengan fitur pena yang beragam, guru dapat melakukan anotasi pada slide dengan mudah untuk menjelaskan ide, dan menambahkan slide papan tulis tanpa batas dengan cepat, sesuai kebutuhan. Semua jawaban siswa dapat disimpan dan dapat langsung diambil dari dalam PowerPoint. Selain itu, anotasi slide dan papan tulis digital juga dapat disimpan sebagai bagian dari slide PowerPoint. Ini menambahkan interaktif peserta didik dalam pembelajaran.

Penggunaan media Classpoint untuk Pembelajaran Berdiferensiasi;

1. Siswa Bergabung Class Code (Kode Kelas)

Pembelajaran interaktif dengan Classpoint mulai dilakukan oleh guru dengan memberikan kode kelas kepada siswa yang akan bergabung. Siswa tidak harus mengunduh aplikasi dalam mengikuti kelas yang diselenggarakan oleh guru. Guru memulai presentasi

dengan melakukan peragaan slide (slideshow). Kode kelas dapat ditemukan pada pojok kanan atas slide presentasi.



Siswa cukup mengunjungi laman <https://classpoint.app/join> melalui alat peramban yang mereka miliki dan bergabung menggunakan kode kelas yang terdapat pada slide presentasi guru.



2. Siswa melihat slide yang sedang guru fungsikan pada gadget mereka. Bagi siswa yang tidak membawa gadget, tetap bisa mengikuti melalui tayangan di proyektor.

Guru klik tombol kuis (di PowerPoint mode slideshow) Siswa dapat mulai berinteraksi memberikan jawaban dalam mode Kuis:

- Multiple choice
- Word Cloud
- Short Answer
- Slide Drawing
- Image Upload
- Fill in the Blank
- Audio Record
- Video Upload



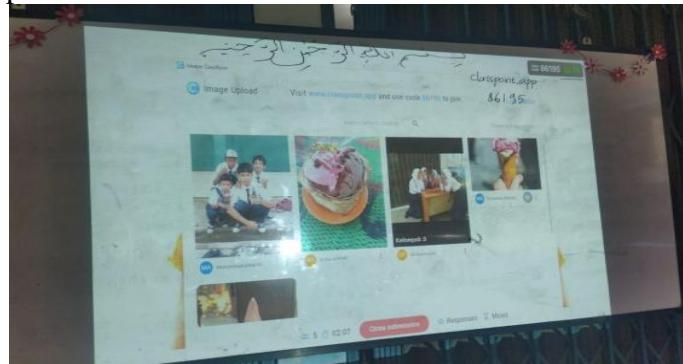
3. Guru memilih mode drawing untuk siswa menyampaikan perasaan sebelum pembelajaran

Copyright (c) 2024 EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan

4. Siswa melengkari perasaan yang sesuai saat itu (diagnostik non kognitif)



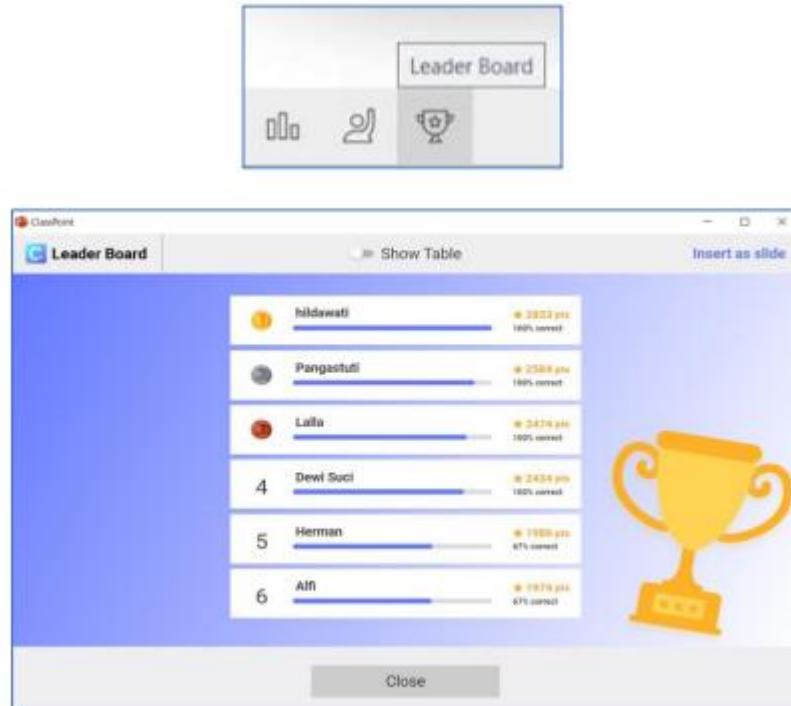
5. Guru menampilkan artikel, video dan Lembar Kerja yang berisi materi Pembelajaran (Differensiasi Konten).
6. Siswa dapat memilih akses yang diminati sesuai gaya belajar (Diferensiasi Proses)
7. Guru mempersilahkan siswa mengirimkan karya sesuai dengan minat mereka (Differensiasi Produk) melalui pilihan jawaban upload image, Short answer, audio record ataupun video upload.



8. Guru menayangkan karya siswa dan memberi apresiasi dengan Bintang
9. Guru melaksanakan post tes untuk mengetahui pemahaman siswa.



Post tes dilaksanakan secara lisan, dengan memilih siswa secara acak untuk menjawab. Tombol “Leader Board” atau papan Nilai akan menampilkan 6 posisi teratas siswa yang menjawab cekatan dan benar. Untuk melihat secara lengkap jawaban siswa yang masuk,



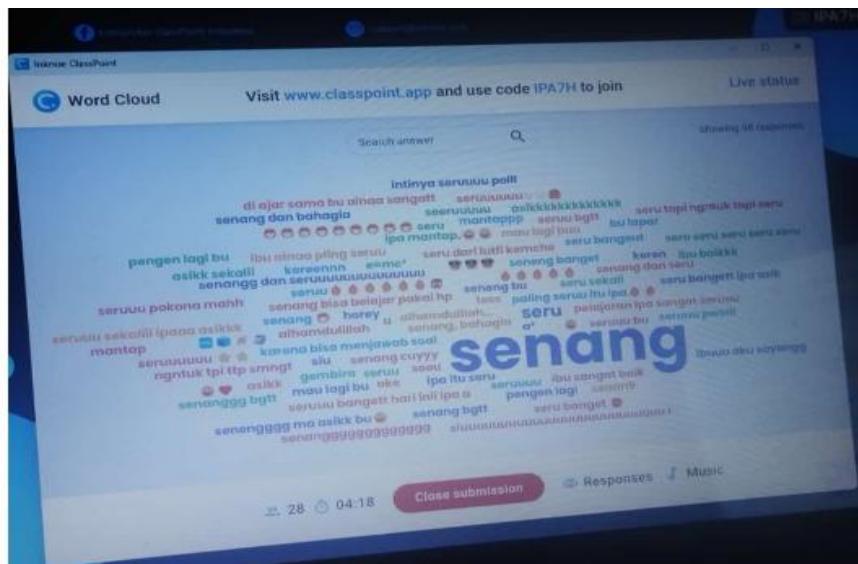
Untuk melihat secara lengkap jawaban siswa yang masuk, guru mengaktifkan tombol “Show Table”. Di layar tabel ini memuat 20 posisi teratas dari siswa yang telah mengirimkan jawaban.



Rank	Name	Score	% Correct	Participation	Q1	Q2	Q3	Q4
1	Hildawati	2833	100%	3 of 3	B	AC	A	
2	Pangastuti	2584	100%	3 of 3	D	AC	A	
3	Lilia	2474	100%	3 of 3	D	AC	A	
4	Dewi Suci	2434	100%	3 of 3	D	AC	A	
5	Herman	1988	67%	3 of 3	B	AC	B	
6	Aif	1574	67%	2 of 3		AC	A	
7	maria	1113	67%	3 of 3	B	AB	A	
8	Eri	1080	67%	3 of 3	D	AC	B	
9	Vivianissa	1080	67%	2 of 3		AC	A	
10	Ayu	1047	67%	3 of 3	D	CD	A	
11	Media	1038	67%	3 of 3	B	AC	B	
12	Muhammad Nadiq	1001	67%	2 of 3	D	AC		

Only the top 20 participants are displayed. Export as CSV to view the full data.

10. Guru mengajak siswa melakukan refleksi pembelajaran dengan mode Word Cloud



Refleksi di akhir pembelajaran

KESIMPULAN

Dengan pengalaman menggunakan media digital ClassPoint, memudahkan guru menerapkan Pembelajaran Berdiferensiasi di kelas. Media ClassPoint membantu Guru untuk melaksanakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Refleksi siswa di akhir belajar menunjukkan bahwa mereka senang ceria dan seru mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, K., & Krathwohl, D. R. (2001). A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives. *Educational Psychologist*, 36(2), 128–129. https://doi.org/10.1207/S15326985EP3602_5

Tomlinson, C. A. (2005). Grading and differentiation: Paradox or good practice? *Theory Into Practice*, 44(3), 262–269. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4403_11

Hall, T., Vue, G., Strangman, N., & Meyer, A. (2004). Differentiated instruction and implications for UDL implementation. *National Center on Accessing the General Curriculum*. Retrieved from <http://aem.cast.org>

Sun, J. C.-Y., & Rueda, R. (2012). Situational interest, computer self-efficacy and self-regulation: Their impact on student engagement in distance education. *British Journal of Educational Technology*, 43(2), 191–204. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2010.01157.x>

Wu, W. C. V., & Miller, L. (2020). Improving learning and motivation through educational games: A study of the effectiveness of using ClassPoint in classrooms. *Computers & Education*, 144, 103709. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103709>

Santrock, J. W. (2014). *Educational Psychology*. New York: McGraw-Hill Education.

Tomlinson, C. A., & Moon, T. R. (2013). Assessment and student success in a differentiated classroom. *ASCD*.

Brown, H. D. (2007). Principles of language learning and teaching. *Language Learning Journal*, 36(2), 129–144.

Subramaniam, K., & Harrell, A. (2015). Adapting instruction to meet diverse learners' needs: Perspectives on differentiated instruction. *The Clearing House: A Journal of*



Educational Strategies, Issues and Ideas, 88(2), 62–68.
<https://doi.org/10.1080/00098655.2015.1008332>

Tienken, C. H., & Wilson, M. J. (2007). The impact of differentiated instruction on student achievement: Preliminary findings from special education. *The Journal of Educational Research*, 101(4), 208–222.

Alqahtani, M. (2015). The use of technology in education to improve student outcomes. *Procedia Computer Science*, 19(1), 46–53.
<https://doi.org/10.1016/j.procs.2015.09.008>

Okojie, M. C. P., Olinzock, A. A., & Okojie-Boulder, T. C. (2006). The pedagogy of technology integration. *Journal of Technology Studies*, 32(2), 66–71.

Collins, A., & Halverson, R. (2009). The second educational revolution: Rethinking education in the age of technology. *Journal of Computer-Assisted Learning*, 25(4), 346–364.
<https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2009.00322.x>

Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81–112. <https://doi.org/10.3102/003465430298487>

Liu, Z. Y., & Zhang, X. (2019). The effectiveness of interactive media in modern classrooms: A study on ClassPoint and its role in differentiated learning. *Educational Technology Research and Development*, 67(3), 673–693.
<https://doi.org/10.1007/s11423-019-09663-3>.