



EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN CLASSPOINT TERHADAP HASIL BELAJAR TEKS HIKAYAT SISWA SMK

Ajeng Novita Damayanti¹, Wildan Fisabililhaq², Tatu Hilaliyah³

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Banten^{1,2,3}

e-mail:novitadamayantiajeng@gmail.com¹

Diterima: 01/06/2026; Direvisi: 06/06/2026; Diterbitkan: 15/06/2026

ABSTRAK

Transformasi teknologi digital menuntut pendidik untuk mengembangkan inovasi pembelajaran yang interaktif, adaptif, dan berpusat pada siswa. Namun, pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks hikayat di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) masih menghadapi kendala berupa rendahnya hasil belajar akibat karakteristik teks yang kompleks serta dominasi metode pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran digital interaktif ClassPoint terhadap hasil belajar siswa pada materi teks hikayat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-experiment dan desain posttest-only control group. Sampel penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan ClassPoint dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan dianalisis menggunakan uji prasyarat, Independent Sample t-test, serta perhitungan N-Gain Score dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai post-test kelas eksperimen (95,00) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (85,67). Selain itu, nilai N-Gain menunjukkan efektivitas penggunaan ClassPoint sebesar 79,72% (kategori efektif), sedangkan metode konvensional hanya mencapai 52,06% (kategori kurang efektif). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan ClassPoint secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar teks hikayat karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, partisipatif, dan menyenangkan melalui fitur evaluasi formatif dan gamifikasi.

Kata Kunci: *ClassPoint, Hasil Belajar, Teks Hikayat*

ABSTRACT

Digital technological transformation requires educators to develop innovative learning activities that are interactive, adaptive, and student-centered. However, Indonesian language learning, particularly in the study of hikayat texts at vocational high schools, still faces challenges due to students' low learning outcomes, the complex nature of archaic and court-centered language, and the dominance of conventional lecture-based teaching methods that limit student engagement. This study aims to examine the effectiveness of interactive digital learning media ClassPoint on students' learning outcomes in hikayat text instruction. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a posttest-only control group design. The sample consisted of two groups: an experimental class taught using ClassPoint and a control class taught using conventional methods. Data were collected through learning outcome tests and analyzed using assumption tests, an Independent Sample t-test, and N-Gain Score analysis assisted by SPSS. The results revealed that the experimental class achieved a higher post-test mean score (95.00) compared to the control class (85.67). Furthermore, the N-Gain analysis showed that ClassPoint achieved an effectiveness score of 79.72% (effective category), while the conventional method reached only 52.06% (less



effective category). Therefore, it can be concluded that ClassPoint is significantly more effective in improving students' learning outcomes in hikayat texts by fostering a more interactive, participatory, and enjoyable learning environment through formative assessment features and gamification elements.

Keywords: *ClassPoint, Learning Outcomes, Story Text*

PENDAHULUAN

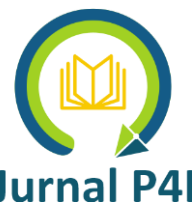
Dunia pendidikan saat ini mengalami transformasi yang sangat signifikan sebagai dampak dari perkembangan teknologi digital yang semakin pesat. Perubahan ini menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran agar tetap relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Pendidikan tidak lagi hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas peserta didik. Ramatni et al. (2024) menegaskan bahwa transformasi kurikulum menjadi kunci utama dalam mempersiapkan generasi abad ke-21 yang adaptif terhadap perubahan. Sejalan dengan itu, Fiyul (2026) menyatakan bahwa perencanaan pendidikan yang inovatif dan berkelanjutan sangat diperlukan dalam menghadapi era transformasi digital.

Dalam konteks pembelajaran modern, paradigma pendidikan telah bergeser dari teacher-centered menjadi student-centered learning. Perubahan ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses konstruksi pengetahuan. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan berperan sebagai fasilitator pembelajaran. Nasution et al. (2025) menegaskan bahwa student-centered learning berperan penting dalam meningkatkan kompetensi guru profesional abad 21. Dengan demikian, guru dituntut untuk mampu merancang pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif dan kemandirian belajar siswa.

Salah satu strategi penting dalam mendukung pembelajaran abad ke-21 adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Media interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan partisipatif bagi siswa. Bitu et al. (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran interaktif terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara signifikan. Selain itu, Ali et al. (2025) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik secara efektif. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Media pembelajaran interaktif juga terbukti mampu meningkatkan engagement siswa dalam proses pembelajaran. Permatasari et al. (2022) mengemukakan bahwa media interaktif dapat mengoptimalkan keterlibatan siswa dalam proses belajar melalui aktivitas visual dan partisipatif. Selain itu, keterlibatan siswa yang tinggi berdampak pada peningkatan pemahaman konsep secara lebih mendalam. Dalam konteks ini, media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana transformasi pedagogi. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif menjadi salah satu kebutuhan penting dalam pembelajaran modern.

Namun demikian, implementasi pembelajaran di sekolah masih menghadapi berbagai tantangan, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks sastra klasik seperti teks hikayat. Teks hikayat memiliki karakteristik bahasa arkais, struktur kompleks, serta nilai budaya yang tinggi sehingga sulit dipahami oleh siswa. Alfarizi et al. (2025) menyatakan bahwa materi teks sastra di sekolah sering dianggap sulit oleh siswa dan membutuhkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Selain itu, Wulandari et al. (2022) dan Erinda et al. (2022) juga menunjukkan bahwa kemampuan membaca dan memahami teks sastra masih tergolong



rendah jika tidak didukung oleh model pembelajaran yang tepat. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan pembelajaran dan realitas di lapangan.

Kesulitan dalam memahami teks hikayat juga diperkuat oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang masih dominan di kelas. Metode ceramah satu arah menyebabkan siswa kurang aktif dan cepat mengalami kejenuhan dalam pembelajaran. Akibatnya, keterlibatan emosional dan kognitif siswa menjadi rendah sehingga berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal. Permasalahan ini menunjukkan perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan media yang mampu mengubah pola pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna.

Salah satu alternatif solusi yang dapat digunakan adalah pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif seperti ClassPoint. ClassPoint merupakan platform yang terintegrasi dengan PowerPoint dan memungkinkan pembelajaran menjadi lebih interaktif melalui kuis, polling, serta gamifikasi. Alzamzami et al. (2026) menjelaskan bahwa ClassPoint efektif digunakan sebagai media pembelajaran interaktif bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Puspita et al. (2025) juga menemukan bahwa integrasi ClassPoint dalam pembelajaran berbasis project dapat meningkatkan kreativitas siswa. Selain itu, Akhmadi et al. (2025) menegaskan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Beberapa penelitian lain juga menunjukkan efektivitas penggunaan ClassPoint dan media berbasis PowerPoint dalam pembelajaran. Permatasari et al. (2025) menyatakan bahwa ClassPoint dapat diintegrasikan dalam pembelajaran diferensiasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Anugrahyarti et al. (2025) menemukan bahwa ClassPoint mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan dalam konteks pembelajaran bahasa. Damayanti & Sukirno (2025) juga menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Berdasarkan kajian tersebut, masih terdapat keterbatasan penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas ClassPoint pada pembelajaran teks hikayat di jenjang SMK. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan ClassPoint dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan hasil belajar teks hikayat siswa SMK, sekaligus mengisi gap penelitian yang ada.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-experiment) menggunakan desain *pretest-posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK, sedangkan sampel penelitian terdiri atas dua kelas yang dipilih sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media digital interaktif ClassPoint, sedangkan kelompok kontrol diberikan pembelajaran dengan metode konvensional berbasis ceramah. Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada materi teks hikayat dengan perlakuan yang berbeda pada kedua kelompok. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang terdiri dari pre-test dan post-test untuk mengukur pencapaian kognitif siswa pada materi tersebut. Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian pre-test sebelum perlakuan dan post-test setelah perlakuan pada kedua kelompok penelitian. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Analisis data meliputi statistik deskriptif untuk menggambarkan distribusi data, uji prasyarat berupa uji normalitas (Shapiro-Wilk) dan uji homogenitas (Levene's Test), serta uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antar kelompok. Selain itu, dilakukan perhitungan N-Gain Score untuk mengukur tingkat

efektivitas penggunaan media ClassPoint terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Seluruh analisis dilakukan pada taraf signifikansi yang telah ditentukan untuk memastikan validitas hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, dibahas dua hal utama, yaitu hasil analisis data yang didapat dari eksperimen di kelas serta pembahasan mendalam mengenai temuan tersebut berdasarkan teori dan penelitian terdahulu. Agar lebih mudah dipahami, bagian hasil akan dipaparkan terlebih dahulu secara sistematis menggunakan tabel data dan penjelasan ringkas, baru kemudian disusul oleh bagian pembahasan untuk mengupas makna dari hasil yang ditemukan. Secara umum, seluruh analisis di bab ini berfokus untuk menguji dan membuktikan apakah penggunaan media pembelajaran *ClassPoint* benar-benar efektif dalam meningkatkan hasil belajar teks hikayat siswa kelas X SMK jika dibandingkan dengan metode konvensional biasa.

Hasil

Hasil penelitian ini diawali dengan analisis deskriptif terhadap nilai pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data menunjukkan adanya perbedaan peningkatan nilai pada kedua kelompok setelah diberikan perlakuan pembelajaran yang berbeda. Secara umum, kelas eksperimen yang menggunakan media ClassPoint menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Untuk memperjelas distribusi data awal dan akhir, disajikan nilai mentah hasil belajar pada Tabel 1. Data ini menjadi dasar awal untuk melihat kecenderungan peningkatan hasil belajar sebelum dilakukan analisis statistik lebih lanjut.

Tabel 1. Nilai Mentah Hasil Belajar Siswa

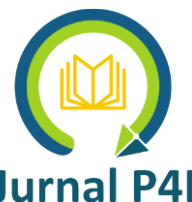
Kelompok	Pre-test Post-test	
	Kontrol	60–74 80–92
Eksperimen (ClassPoint)	70–80 85–100	

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan hasil belajar setelah pembelajaran. Namun, kelas eksperimen menunjukkan rentang nilai yang lebih tinggi pada hasil akhir dibandingkan kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan kecenderungan peningkatan hasil belajar antara kedua kelompok. Analisis dilanjutkan dengan statistik deskriptif untuk melihat gambaran umum data penelitian secara lebih rinci. Parameter yang dianalisis meliputi mean, median, modus, standar deviasi, nilai minimum, dan maksimum. Hasil analisis menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata post-test yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, variasi data pada kelas eksperimen juga menunjukkan kecenderungan peningkatan yang lebih stabil. Ringkasan statistik deskriptif disajikan pada Tabel 2 untuk memperjelas perbandingan kedua kelompok.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Hasil Belajar

Kelompok	Pre-test Mean	Post-test Mean	Std. Deviasi
Kontrol	69,33	85,67	4,08
Eksperimen	73,33	95,00	5,48

Berdasarkan Tabel 2, terlihat bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata pada kedua kelompok setelah perlakuan. Namun, peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi



dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan pola peningkatan hasil belajar antara kedua kelompok penelitian. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk. Hasil uji menunjukkan bahwa seluruh data, baik pre-test maupun post-test pada kedua kelompok, memiliki nilai signifikansi di atas 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan analisis parametrik. Hasil uji normalitas ini menjadi dasar penting sebelum melanjutkan ke uji homogenitas dan uji hipotesis. Ringkasan hasil uji normalitas menunjukkan bahwa asumsi normalitas terpenuhi pada seluruh kelompok data. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, dilakukan uji homogenitas menggunakan Levene's Test. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 pada kedua kelompok, sehingga varians data dinyatakan homogen. Hal ini menunjukkan bahwa data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki tingkat keragaman yang relatif sama. Dengan terpenuhinya asumsi homogenitas, maka data dapat dianalisis menggunakan uji statistik parametrik lanjutan. Hasil uji homogenitas ini memperkuat kelayakan data untuk diuji menggunakan Independent Sample t-test.

Uji hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample t-test untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga secara statistik perbedaan rata-rata post-test belum signifikan. Meskipun terdapat perbedaan nilai rata-rata antara kedua kelompok, perbedaan tersebut belum menunjukkan perbedaan yang kuat secara statistik pada tahap post-test saja. Hasil ini menunjukkan bahwa analisis tambahan diperlukan untuk melihat efektivitas pembelajaran secara lebih komprehensif. Oleh karena itu, penelitian ini dilanjutkan dengan analisis N-Gain Score. Analisis N-Gain Score dilakukan untuk mengukur tingkat efektivitas peningkatan hasil belajar dari pre-test ke post-test. Hasil analisis menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai N-Gain yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kelas eksperimen berada pada kategori efektif, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori kurang efektif. Perbandingan hasil N-Gain ini menunjukkan adanya perbedaan efektivitas pembelajaran antara kedua kelompok. Hasil lengkap uji N-Gain disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil N-Gain Score

Kelompok	Mean N-Gain (%)	Kategori
Kontrol	52,06	Kurang efektif
Eksperimen	79,72	Efektif

Berdasarkan seluruh hasil analisis statistik yang telah dilakukan, terlihat adanya perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas yang menggunakan media ClassPoint menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas dengan metode konvensional. Hasil ini terlihat konsisten pada analisis deskriptif maupun N-Gain Score. Namun, hasil uji t menunjukkan bahwa perbedaan pada post-test saja belum signifikan secara statistik. Dengan demikian, data menunjukkan kecenderungan bahwa penggunaan media ClassPoint memberikan dampak yang lebih baik terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi teks hikayat.

Pembahasan



Pembahasan dalam penelitian ini menegaskan bahwa efektivitas media pembelajaran ClassPoint tidak dapat dilepaskan dari perubahan paradigma pembelajaran menuju konstruktivisme. Dalam perspektif ini, siswa dipandang sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang bermakna. Casfian et al. (2024) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis konstruktivisme melalui e-learning mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan student-centered learning. Oleh karena itu, penggunaan ClassPoint menjadi relevan karena mendukung proses konstruksi pengetahuan secara interaktif di kelas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan ClassPoint memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan metode konvensional. Temuan ini dapat dijelaskan melalui teori keterlibatan siswa (student engagement) yang menekankan pentingnya partisipasi aktif dalam pembelajaran. Gagahunting & Bermuli (2023) menyatakan bahwa strategi partisipatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan dalam proses pembelajaran. Selain itu, Susanto et al. (2025) menegaskan bahwa penataan ruang dan desain pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan fokus dan partisipasi siswa. Dengan demikian, ClassPoint berperan sebagai media yang memperkuat keterlibatan kognitif dan emosional siswa.

Secara teoretis, efektivitas ClassPoint juga dapat dijelaskan melalui konsep gamifikasi dalam pembelajaran. Gamifikasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan melalui elemen permainan seperti skor, leaderboard, dan reward. Habibi (2025) menyatakan bahwa gamifikasi berkontribusi dalam peningkatan mutu pendidikan melalui peningkatan motivasi belajar siswa. Sidik & Amalia (2026) juga menegaskan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran digital mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar secara signifikan. Oleh karena itu, fitur gamifikasi dalam ClassPoint menjadi faktor penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran teks hikayat.

Selain itu, hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hadi et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan media interaktif seperti Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Rusfriyanti & Rondli (2023) juga menyatakan bahwa multimedia interaktif berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif memiliki kontribusi penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, ClassPoint sebagai media interaktif juga memiliki potensi yang sama dalam meningkatkan hasil belajar.

Dalam konteks pembelajaran teks hikayat, penggunaan media interaktif menjadi sangat penting karena karakteristik materi yang kompleks. Teks hikayat sering dianggap sulit dipahami karena menggunakan bahasa klasik dan struktur cerita yang panjang. Hamida (2024) menyatakan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran teks hikayat dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi teks. Situmeang et al. (2026) juga menemukan bahwa strategi pembelajaran berbasis aktivitas mampu meningkatkan kemampuan membaca teks hikayat siswa. Dengan demikian, ClassPoint hadir sebagai alternatif media yang lebih interaktif dibandingkan media pembelajaran konvensional.

Efektivitas ClassPoint juga didukung oleh pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi seperti PowerPoint interaktif. Azmi et al. (2024) menjelaskan bahwa ClassPoint yang terintegrasi dengan PowerPoint mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika melalui interaksi langsung dengan siswa. Nazriyah & Lian (2025) juga menemukan bahwa kuis berbasis ClassPoint dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.



Temuan ini menunjukkan bahwa ClassPoint bukan hanya media presentasi, tetapi juga media evaluasi interaktif. Oleh karena itu, penggunaannya dalam pembelajaran teks hikayat memiliki dasar empiris yang kuat.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat bahwa kombinasi antara konstruktivisme, gamifikasi, dan media interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Huda & Djono (2025) menegaskan bahwa integrasi konstruktivisme dalam pembelajaran digital dapat meningkatkan pemahaman bermakna siswa. Kusumawati et al. (2022) juga menyatakan bahwa pendekatan konstruktivisme melalui model pembelajaran aktif mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, ClassPoint tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai instrumen pedagogis yang mendukung pembelajaran bermakna. Oleh karena itu, penggunaan ClassPoint terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar teks hikayat di tingkat SMK.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital ClassPoint memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran teks hikayat di tingkat SMK dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa transformasi pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga mampu mengubah kualitas proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, partisipatif, dan bermakna. Dengan demikian, ClassPoint berperan sebagai media yang mampu menjembatani kesulitan siswa dalam memahami teks sastra klasik melalui pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan komunikatif. Lebih lanjut, hasil penelitian ini memperkuat bahwa integrasi fitur interaktif dan gamifikasi dalam ClassPoint mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan pemahaman konsep secara lebih optimal. Perbedaan tingkat efektivitas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis digital memiliki keunggulan dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan metode ceramah konvensional. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran digital tidak hanya menjadi alternatif, tetapi juga kebutuhan dalam pembelajaran abad ke-21, khususnya pada materi yang bersifat kompleks seperti teks hikayat.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi pada penguatan kajian pembelajaran berbasis konstruktivisme dan pembelajaran interaktif di bidang bahasa Indonesia, khususnya pada konteks pendidikan vokasi. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dengan memanfaatkan teknologi digital yang tersedia di kelas. Selain itu, penelitian ini membuka peluang bagi pengembangan model pembelajaran berbasis ClassPoint yang lebih terintegrasi dengan strategi pedagogis lain seperti diferensiasi pembelajaran atau blended learning. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar kajian tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mengkaji dampak penggunaan ClassPoint terhadap aspek afektif dan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. Selain itu, penelitian lanjutan dapat memperluas cakupan pada mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan yang berbeda untuk melihat konsistensi efektivitas media ini dalam berbagai konteks pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan penelitian di masa depan diharapkan dapat memperkuat bukti empiris mengenai efektivitas media pembelajaran digital dalam meningkatkan kualitas pendidikan secara berkelanjutan.



DAFTAR PUSTAKA

- Akhmadi, A. S., Sugiarti, Y., & Rahayu, D. L. (2025). Pengembangan media pembelajaran gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran elemen olahan hasil hewani. *JIPTEK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik dan Kejuruan*, 18(2), 225–238. <https://jurnal.uns.ac.id/jptk/article/view/92714>
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://journal.mwsfoundation.or.id/index.php/jised/article/view/115>
- Alfarizi, S., Nur, S., Latanre, T., & Rohmah, N. (2025). Kesulitan materi teks sastra di SMA dan alternatif pemecahannya. *Kopula: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pendidikan*, 7(2), 631–637. <https://journal.unram.ac.id/index.php/kopula/en/article/view/8035>
- Alzamzami, M. N., Yuhana, U. L., Pratomo, B. A., Amaliah, B., Sungkono, K. R., Nuralamsyah, B., ... & Bahalwan, M. (2026). Pelatihan media pembelajaran interaktif menggunakan Classpoint untuk guru di SMA Islam Terpadu Al Uswah Surabaya. *Sewagati*, 10(2), 417–426. <https://doi.org/10.12962/j26139960.v10i2.9113>
- Anugraharti, N., Malla, A. B., Wahab, A., Zainal, A. Q., & Hasriani, A. (2025). The implementation of Classpoint as an interactive media to increase students' interest in learning Arabic at Grade VII MTsN 2 Makassar. *Journal of Digital Arabic Language Education*, 1(2), 35–42. <https://journal.fai.umi.ac.id/index.php/jdale/article/view/62>
- Azmi, S. A., Junaidi, J., & Sripatmi, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif PowerPoint berbasis Classpoint pada materi matematika SMP. *Mandalika Mathematics and Education Journal*, 6(1), 384–399. <https://jurnalkip.unram.ac.id/index.php/MANDALIKA/article/view/7267>
- Bitu, Y. S., Setiawi, A. P., Bili, F. G., Iriyani, S. A., & Patty, E. N. S. (2024). Pembelajaran interaktif: Meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 5(2). <https://jurnal.unigal.ac.id/J-KIP/article/view/14697>
- Casfian, F., Fadhillah, F., Septiaranny, J. W., Nugraha, M. A., & Fuadin, A. (2024). Efektivitas pembelajaran berbasis teori konstruktivisme melalui media e-learning. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(2), 636–648. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/916>
- Damayanti, I., & Sukirno, S. (2025). PowerPoint learning media to improve activeness and learning outcomes in the economics subject. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 4(1), 357–368. <https://doi.org/10.17509/curricula.v4i1.83635>
- Erinda, E. J. M., Marni, S., & Sartika, R. (2022). Keefektifan model pembelajaran sharing reading literacy terhadap kemampuan membaca teks hikayat siswa kelas X SMA N 15 Padang. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 2(3), 322–331. <https://doi.org/10.58218/alinea.v2i3.280>
- Fiyul, A. Y. (2026). Analisis perencanaan pendidikan tinggi inovatif dan berkelanjutan di era transformasi digital. *Jurnal Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran*, 1(3), 319–324. <https://ejournal.pustakabangsaindonesia.com/index.php/jpip/article/view/131>
- Gaghunting, M. K., & Bermuli, J. E. (2023). Strategi partisipatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran biologi. *Biodik*, 9(3), 86–101. <https://doi.org/10.22437/biodik.v9i3.15746>



- Hadi, W., Sari, Y., & Pasha, N. M. (2024). Analisis penggunaan media interaktif Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(2), 466–473. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1570>
- Habibi, M. T. Z. (2025). Analisis peningkatan mutu pendidikan melalui gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Kelola: Journal of Islamic Education Management*, 10(1), 184–190. <https://doi.org/10.24256/kelola.v10i1.6285>
- Hamida, S. S. N. (2024). Penerapan media video dalam pembelajaran teks hikayat kelas X SMAN 11 Semarang. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 7(1), 92–99. <https://doi.org/10.31100/dikdas.v7i1.3511>
- Huda, K., & Djono, D. (2025). Mengintegrasikan teori pembelajaran bermakna dan konstruktivisme dalam pembelajaran sejarah di era digital. *Jurnal Artefak*, 12(1), 137–146. <https://jurnal.unigal.ac.id/artefak/article/view/18462>
- Kusumawati, I. T., Soebagyo, J., & Nuriadin, I. (2022). Studi kepustakaan kemampuan berpikir kritis dengan penerapan model PBL pada pendekatan teori konstruktivisme. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 5(1), 13–18. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu/article/view/3415>
- Nasution, B., Nasution, J. E., & Nasution, A. N. (2025). Model pembelajaran student-centered learning dalam meningkatkan kompetensi guru profesional abad 21. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 22(02), 307–319. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v22i02.1909>
- Nazriyah, N. A., & Lian, B. (2025). Pengembangan media pembelajaran kuis berbasis Classpoint menggunakan PowerPoint pada mata pelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan*, 13(1), 12–18. <https://e-journal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalpendidikan/article/view/112>
- Permatasari, D., Oktaviyanthi, R., & Lestari, I. (2022). Pengembangan infografis interaktif peluang upaya mengoptimalkan mathematical student engagement. *Sentri: Jurnal Riset Ilmiah*, 1(2), 366–370. <https://doi.org/10.55681/sentri.v1i2.224>
- Permatasari, S., Mustafa, M. N., Mustika, T. P., Alfalah, A., Rahayu, A. P., & Ramadhan, I. (2025). Implementation of differentiation learning through ClassPoint-integrated PowerPoint-based media. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 300–308. <https://doi.org/10.32815/jpm.v6i1.2411>
- Puspita, L., Solviana, M. D., Nafrilla, F., Kesumawardani, A. D., Oktafiani, R., Hayati, D. K., ... & Rakhmawati, I. (2025). Fostering student creativity through project-based learning e-module with ClassPoint gamification. *Biosfer: Jurnal Tadris Biologi*, 16(2), 235–255. <https://doi.org/10.24042/biosfer.v16i2.28756>
- Ramatni, A., Kristian, D., Darussalam, A., Prastawa, S., & Rifai, M. (2024). Transformasi kurikulum dan inovasi pembelajaran untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi abad 21. *EDU RESEARCH*, 5(2), 143–155. <https://iicls.org/index.php/jer/article/view/183>
- Rusfriyanti, R. B., & Rondli, W. S. (2023). Implementasi multimedia interaktif berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 9(2), 83–90. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n2.p83-90>
- Sidik, D. P., & Amalia, I. N. (2026). Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran digital: Kajian literatur konseptual. *RESET: Review of Education, Science, and Technology*, 1(3), 209–222. <https://doi.org/10.66031/reset.v1i3.260>



- Situmeang, S. Y., Siagian, B. A., & Wulan, E. P. S. (2026). Efektivitas strategi pembelajaran know want learned terhadap kemampuan membaca teks hikayat siswa. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 7(3), 1636–1652. <https://doi.org/10.55583/jkip.v7i3.2300>
- Susanto, A., Hasibuan, T. K., Sandrika, T., Putri, A. S., Maulana, S. Z., & Jahro, S. A. (2025). Inovasi penataan ruang kelas untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. *AT-TAKLIM: Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 2(6), 39–53. <https://journal.hasbaedukasi.co.id/index.php/at-taklim/article/view/383>
- Wulandari, D., Marni, S., & Nisja, I. (2022). Keefektifan model pembelajaran sharing reading literacy terhadap kemampuan membaca teks negosiasi siswa SMA. *AUFKLARUNG: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya*, 1(5), 324–336. <https://etdci.org/journal/AUFKLARUNG/article/view/585>