

## **Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Berbasis *Classpoint* Menggunakan Powerpoint Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 9 Muara Padang**

**Nurul Ainin Nazriyah, Bukman Lian, Marleni**

Universitas PGRI Palembang

[Nurulaininnazriyah0@gmail.com](mailto:Nurulaininnazriyah0@gmail.com), [drbukmanlian@gmail.com](mailto:drbukmanlian@gmail.com), [marlenigandhi82@gmail.com](mailto:marlenigandhi82@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kuis berbasis aplikasi *Classpoint* yang terintegrasi dengan PowerPoint pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V di SD Negeri 9 Muara Padang. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa dan kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, yang berdampak pada hasil belajar yang kurang memuaskan. Media kuis yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menyediakan cara belajar yang lebih interaktif dan menarik. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran kuis berbasis *Classpoint* ini sangat valid dengan persentase 86,61%, dan uji kepraktisan menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 91%. Dengan hasil ini, media kuis berbasis *Classpoint* dinilai sangat layak dan praktis untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di kelas. Pengembangan media ini memberikan manfaat praktis bagi guru dalam menciptakan variasi metode pengajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa. Kuis ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, terutama dalam memahami materi pelajaran IPAS.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, Kuis Berbasis *Classpoint*

*Abstract: This research aims to develop Classpoint application-based quiz learning media integrated with PowerPoint for the IPAS (Integrated Natural and Social Sciences) subject for 5th-grade students at SD Negeri 9 Muara Padang. The background of this research stems from the low interest in learning among students and the lack of technology utilization in the learning process, which negatively impacts academic performance. The developed quiz media is expected to enhance student motivation and learning outcomes by providing a more interactive and engaging way to learn. The research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which includes five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Validation results from experts indicate that the Classpoint-based quiz learning media is highly valid, with a validity percentage of 86.61%, and practicality testing shows a practicality level of 91%. With these results, the Classpoint-based quiz media is considered highly feasible and practical for use as a teaching aid in the classroom. This media provides practical benefits for teachers in creating varied teaching methods, as well as offering students a more enjoyable and effective learning experience. The quiz is expected to increase students' interest and motivation, especially in understanding the IPAS subject matter.*

**Keywords :** Learning Media, Classpoint-Based Quiz

### **1. Pendahuluan**

Belajar dilakukan untuk meningkatkan sumber daya manusia sehingga manusia dapat berperilaku sesuai dan norma di masyarakat. Setiap proses pembelajaran yang

dilakukan di sekolah ditekankan terhadap pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa (Yestiani & Zahwa, 2020, hal 3). Selain itu, kegiatan pembelajaran juga dilakukan untuk meningkatkan kepekaan peserta didik terhadap fenomena yang terjadi di lingkungan melalui proses pembelajaran IPAS. Menurut (Wahyuni 2020, hal, 37) disebutkan bahwa proses pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Peserta didik diajak untuk memecahkan masalah, membandingkan informasi, mengevaluasi argumen, dan membuat kesimpulan berdasarkan bukti-bukti yang ada. Kemampuan berpikir kritis ini akan membantu peserta didik dalam memahami dunia alam dan sosial dengan lebih baik. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji mengenai makhluk hidup, benda mati yang ada di alam semesta serta interaksinya dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu, makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pembelajaran pada mata pelajaran IPAS memiliki tujuan menjadikan peserta didik dapat memahami kerja alam semesta dan interaksinya dengan kehidupan manusia dimuka bumi (Susilo, 2022, hal 90).

Hal ini sejalan dengan informasi yang diperoleh dari kelas V SD Negeri 9 Muara Padang. Hasil dari informasi ini menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, rendahnya minat belajar dan motivasi belajar peserta didik serta kurangnya pemanfaatan sumber belajar berbasis teknologi meliputi wifi, chrombook, infocus dan sound system, mengakibatkan hasil belajar yang kurang baik karena siswa tidak mampu memahami informasi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, ditemukan bahwa pendidik kurang memiliki keterampilan dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi dan dalam proses pembelajaran, guru cenderung hanya menggunakan media berupa buku pelajaran dan belum pernah dilakukan pengembangan media pembelajaran berupa kuis menggunakan aplikasi *Classpoint* pada mata pelajaran IPAS dikelas V SD Negeri 9 Muara Padang.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dibutuhkan suatu media yang dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan yakni media kuis berbasis *Classpoint*. Kuis merupakan sebuah aplikasi yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan (Pentury dkk., 2021, hal 67). Oleh karena itu, siswa dapat meningkatkan wawasan mengenai materi pembelajaran. Pada kuis, bentuk soal atau pertanyaan telah dibuat sedemikian rupa supaya menjadi efektif, efisien, dan mampu melatih kemampuan siswa (Ardiningsih, 2019, hal 5). Kuis pada dasarnya merupakan sebuah aplikasi yang berisi materi pelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuannya mengenai materi pelajaran (Centauri, 2019, hal 10). Salah satu komponen yang mendukung kegiatan belajar mengajar adalah kuis pembelajaran yang berbasis digital teknologi yaitu menggunakan aplikasi *Classpoint*.

*Classpoint* merupakan suatu aplikasi yang bisa dimanfaatkan oleh guru untuk membuat kuis dalam proses belajar-mengajar, serta siswa dapat menjawab pertanyaan yang lebih menarik dengan adanya soal *multiple choice*, *short answer*, *word cloud*, *slide drawing*, mode kompetisi, dan masih banyak lagi (Indraswati, 2023, hal 74). Dengan aplikasi ini, para guru bisa dengan mudah membuat kuis karena sudah terintegrasi dengan *powerpoint*. Microsoft *powerpoint* sudah biasa digunakan sebab mudah dioperasikan dan mudah diedit oleh semua pengguna. Dengan memanfaatkan Microsoft *powerpoint* kuis yang disajikan juga bisa lebih variasi warna, *background* bervariasi, bisa disertakan gambar, animasi, dan audio (Utari, 2023, hal 397).

Berdasarkan beberapa hasil penelitian sebelumnya Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum mengintegrasikan aplikasi Classpoint dalam pembelajaran IPAS di kelas V, dan memberikan wawasan baru mengenai efektivitas penggunaan teknologi, maka dapat dikatakan bahwa dalam inovasi ini, media kuis yang dikembangkan tidak hanya menyediakan soal-soal pilihan ganda atau jawaban singkat, tetapi juga memberikan umpan balik langsung (*real-time feedback*) pada setiap jawaban siswa. Hal ini memungkinkan siswa memahami kesalahan mereka secara langsung dan memperbaiki pemahaman mereka secara lebih efektif. Selain itu, fitur kolaborasi dapat ditambahkan, di mana siswa dapat bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan kuis secara interaktif, sehingga selain meningkatkan keterampilan berpikir kritis, mereka juga dapat mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk “Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Berbasis *Classpoint* Menggunakan Powerpoint Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sd Negeri 9 Muara Padang” dan menguji kelayakan kuis dan melihat respon peserta didik terhadap kuis .

## 2. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan *Research and Development (R & D)*. Metode R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti dalam upaya mengembangkan produk yang telah ada (inovasi) maupun menciptakan produk baru (kreasi) yang (Sugiyono, 2023, hal. 752).

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Model ini bisa digunakan untuk jenis-jenis produk seperti model pembelajaran, strategi pembelajaran, media maupun bahan ajar (Sugiyono, 2023, hal. 752).



**Gambar 1. Pendekatan Model ADDIE (Sugiyono, 2023)**

Dalam penelitian pengembangan ini akan di kembangkan media pembelajaran berupa kuis menggunakan aplikasi *Classpoint* agar dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan aktif dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yang digunakan adalah observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kevalidan, dan analisis kepraktisan.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan dan kuis berbasis *classpoint* menggunakan *powerpoint* pada mata pelajaran IPAS. Untuk menilai kevalidan, produk diuji oleh validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Kepraktisan dinilai dengan memberikan angket kepada pendidik dan peserta didik, yang dilakukan dalam dua tahap yaitu uji coba pada 3 orang peserta didik (*one to one*) dan 5 orang peserta didik (*small group*). Setelah melalui tahap penilaian, kuis berbasis

*classpoint* menggunakan powerpoint pada mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar dinyatakan Valid dan Praktis dalam mendukung kegiatan pembelajaran.

**Tabel 1 Desain kuis berbasis classpoint menggunakan *powerpoint***

Desain	Keterangan
	Cover depan kuis berbasis classpoint menggunakan powerpoint
	Mendisain soal kuis dalam bentuk pilihan ganda
	Desain soal kuis dalam bentuk jawaban menggambar

Dalam pembuatan kuis berbasis classpoint menggunakan powerpoint ini, digunakan untuk mengubah kegiatan proses belajar mengajar yang lebih menyenangkan, dan membantu siswa lebih mengenal kegunaan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran.

**Tabel 2. Hasil Akhir Validasi**

No	Aspek	Rata-rata	Kategori
1	Materi	86%	Sangat Valid
2	Media	84%	Sangat Valid
3	Bahasa	89%	Sangat Valid
	Rata-rata	86,3%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi dari tiga validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi oleh ahli media mendapatkan skor 82 dengan persentase 86,31%, validasi oleh ahli materi mendapatkan skor 59 dengan persentase 82,28%, dan validasi oleh ahli bahasa mendapatkan skor 65 dengan persentase 89,28%.

Secara keseluruhan total skor yang diperoleh adalah 199 dengan persentase 86,61%, yang dinyatakan “Sangat Valid” dan dapat diterapkan dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada matapelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini didukung oleh Andeswari, Sholeh, dan Zakiyah (2021), yang menunjukkan bahwa kuis berbasis *classpoint* menggunakan powerpoint pada mata pelajaran IPAS Sekolah Dasar di mendapatkan tingkat kevalidan yang sangat layak dari para validator.

**Tabel 3. Hasil respon peserta didik tahap *one to one***

No	Nama Peserta Didik	Skor Peserta Didik					Jumlah	Persentase
1	VWA	5	4	5	5	4	23	92%
2	DAS	5	4	5	5	4	23	92%
3	AA	4	4	5	4	5	23	92%
Jumlah							69	276%
Persentase Keseluruhan							92%	
Kategori							Sangat Praktis	

**Tabel 4. Hasil respon peserta didik tahap *small group***

No	Nama Peserta Didik	Skor Peserta Didik								Jumlah	Persentase
1	MO	4	5	4	5	4	5	4	5	36	90%
2	AP	5	5	4	4	4	5	5	4	36	90%
3	KT	5	4	5	4	5	5	4	4	36	90%
4	APA	4	5	5	4	5	4	5	5	37	92,5%
5	RSB	5	4	5	5	4	4	5	5	37	92,5%
Jumlah										182	455%
Persentase Keseluruhan										91%	
Kategori										Sangat Praktis	

**Tabel 5. Hasil kepraktisan pendidik dan peserta didik**

Hasil	Nilai	Kategori
Pendidik	90%	Sangat Praktis
Peserta Didik ( <i>one to one</i> )	92%	Sangat Praktis
Peserta Didik ( <i>small group</i> )	91%	Sangat Praktis
Jumlah		273%
Persentase Keseluruhan		91%
Kategori		Sangat Praktis

Pada tahap kepraktisan, produk dinilai oleh guru kelas sebelum produk diuji coba dalam kelas dan memperoleh nilai rata-rata sebesar 92%. Selanjutnya dilakukan uji coba *one to one* dengan melibatkan tiga peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan kuis berbasis *classpoint* menggunakan powerpoint pada mata pelajaran IPAS. Tiga orang peserta didik mengisi angket berisi lima pernyataan untuk menilai kepraktisan produk yang dikembangkan dengan hasil "Sangat Praktis" dengan persentase 92%. Untuk mengetahui kepraktisan produk lebih lanjut, dilakukan uji coba pada tahap *small group* dengan lima orang peserta didik mendapatkan persentase 91% dengan kategori "Sangat Praktis". Hasil kepraktisan dari pendidik dan peserta didik secara keseluruhan mendapatkan persentase sebesar 91%. Hal tersebut menunjukkan bahwa kuis berbasis *classpoint*

menggunakan powerpoint pada mata pelajaran IPAS yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Penelitian ini juga mendapat dukungan dari Darniyanti (2022) yang menyatakan bahwa kepraktisan atau kemenarikan kuis berbasis *classpoint* menggunakan *powerpoint* pada mata pelajaran IPAS dari respon pendidik dan peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa kuis berbasis *classpoint* menggunakan *powerpoint* sangat praktis digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, Pertama (siti arpah, 2022, hal 90) terhadap 3 siswa diperoleh skor persentase sebesar 86% (sangat praktis), dari hasil tanggapan siswa rata-rata menunjukkan bahwa siswa senang dan tertarik pada media *classpoint*. Kedua (Nico Dwi Kurniawan, 2022, hal. 92) pada uji coba *small group* yang melibatkan 5 orang peserta didik kelas V sekolah dasar yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam pembelajaran. Hasil rekapitulasi penilaian pengembangan media pembelajaran berbasis *classpoint* yang diperoleh dari uji coba *small group* dengan persentase sebesar 84% yang bila dikategorikan maka termasuk ke dalam kategori Sangat Praktis. Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa media kuis merupakan media yang sangat layak untuk digunakan karena dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa kualitas pengembangan kuis berbasis *classpoint* menggunakan *powerpoint* telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam kuis berbasis *classpoint* menggunakan *powerpoint* pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 9 Muara Padang, dilihat dari hasil kevalidan dan kepraktisan. Tahap validasi dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dengan persentase keseluruhan sebesar 86,61%, dengan kategori Sangat Valid. Tingkat kepraktisan diperoleh setelah menggunakan bahan ajar kuis berbasis *classpoint* menggunakan *powerpoint* dengan persentase keseluruhan sebesar 91% yang dikategorikan Sangat Praktis. Dengan demikian, kuis berbasis *classpoint* menggunakan *powerpoint* pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 9 Muara Padang sangat layak digunakan untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Kuis yang sudah dikembangkan peneliti bisa digunakan sebagai alternatif bahan ajar dalam proses pembelajaran IPAS kuis berbasis *classpoint* menggunakan *powerpoint* pada mata pelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar.

2. Bagi Peserta Didik

Diharapkan peserta didik dapat serius dan nyaman saat proses pembelajaran agar materi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami.

3. Bagi Peneliti

Diharapkan peneliti selanjutnya akan terus mengembangkan kuis berbasis *classpoint* menggunakan *powerpoint* agar menghasilkan produk yang lebih inovatif dan efektif dalam pembelajaran.

### Daftar Pustaka

- Ardiningsih, D. (2019). Pengembangan Game Kuis Interaktif Sebagai Instrumen Evaluasi Formatif Pada Mata Kuliah Teori Musik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 92-103.
- Auliah, a. &. (2023). Auliah, Nur Linda, Asrul Asrul, and Indri Anugrah Ramadhani. "Penggunaan Media Berbasis Animasi Power Point Terhadap Hasil Belajar Materi Gaya dan Gerak di Sekolah Dasar.". *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* , 89-94.
- Centauri, B. (2019, November). Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di SDN-7 Bukit Tunggul. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi Ii* (Vol. 1, No. 1, Pp. 124-133).
- Dina, R. A., & ZE, D. S. (2022). Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Sma Negeri 7 Tanjung Jabung Timur TA. 2021/2022. *ISTORIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari*, 5(2), 60-67.
- Indraswati, D., Sobri, M., Rahmatih, A. N., Fauzi, A., & Amrullah, L. W. Z. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Interaktif: Warta Pengabdian Pendidikan*, 3(2), 74-81.
- Ismi, Z. F. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Classpoint* sebagai penguatan karakter kemandirian peserta didik pada materi sistem pernapasan manusia di kelas v sekolah dasar. *Universitas Negeri Malang*.
- Nico Dwi Kurniawan, I. Y. (2022). Kuis Menggunakan Aplikasi *Classpoint* pada Materi Indahnya Keragaman di Negeriku untuk Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* , 10.
- Pentury, H. J. B. Penggunaan Media Pembelajaran. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Information And Communication Technology (Ict)*, 99.
- Rizky, M. d. (2023). Transformasi Pendidikan Pengaruh Media Pembelajaran *Classpoint* Terhadap Minat Belajar Materi Ips Peserta Didik Mi Palembang. *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1-10.
- Sugiyono. (2023). metode penelitian pendidikan: kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan. *alfabeta*, 768.
- Sundari, D. H., Iskandar, I., & Muhlis, M. (2021). Penerapan Media Presentasi Classpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3), 1-9.
- Utari, W., Diningrat, R. B. S. N., & Azis, A. C. K. (2023). Media Kuis Interaktif Dengan Aplikasi Classpoint. *Indopedia (Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan)*, 1(2), 397-406.
- Waty, H. R. (2023). "Pengembangan media pembelajaran E-Learning Pendidikan Agama Islam melalui aplikasi *Classpoint*." . *Journal of Management in Islamic Education*,, 10.
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 41-47.
- Yohana Priani dkk. (2023). The Effectiveness of *Classpoint* Media in Improving Communication Skills of Fifth-Grade Elementary School Students.". *Teknodika*, 1-15.