

RESPON SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA CLASSPOINT DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS ARGUMENTASI

Silvia Permatasari¹, Anisa Putri Rahayu², Rina Sartika³, Asri Lolita⁴

Universitas Riau¹, Universitas Riau², Universitas Negeri Yogyakarta³,

Universitas Maritim Raja Ali Haji⁴

Pos-el: silvia.permatasari@lecturer.unri.ac.id¹, anisa.putri4241@student.unri.ac.id²,

rinasantika90@gmail.com³, asrilolita@umrah.ac.id⁴

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media *ClassPoint* dalam pembelajaran menulis teks argumentasi. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perlunya media interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran menulis. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan teknik pengumpulan data berupa angket yang diberikan kepada 30 siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Tambang. Instrumen angket disusun berdasarkan lima aspek, yaitu motivasi belajar, keterlibatan aktif, pemahaman materi, kenyamanan, dan efektivitas media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *ClassPoint*. Aspek kenyamanan dan efektivitas media memperoleh skor tertinggi (masing-masing 82%), diikuti oleh pemahaman materi (80%), motivasi belajar (78,7%), dan keterlibatan aktif (76%). Temuan ini menunjukkan bahwa media interaktif seperti *ClassPoint* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran menulis teks argumentasi melalui peningkatan motivasi, kenyamanan, pemahaman, partisipasi siswa, dan efektivitas media.

Kata Kunci: Respon Siswa, *ClassPoint*, Teks Argumentasi.

ABSTRACT

This study aims to describe students' responses to the use of ClassPoint media in learning to write argumentation texts. This study was motivated by the need for interactive media that can increase student involvement and understanding in learning to write. This study used a descriptive quantitative approach with data collection techniques in the form of a questionnaire given to 30 grade XI students at Senior High School 2 Tambang. The questionnaire instrument was arranged based on five aspects, namely learning motivation, active involvement, material understanding, comfort, and media effectiveness. The results showed that students gave positive responses to the use of ClassPoint-based learning media. The convenience and effectiveness aspects of the media obtained the highest scores (82% each), followed by material understanding (80%), learning motivation (78.7%), and active engagement (76%). This finding shows that interactive media such as ClassPoint is able to improve the quality of learning to write argumentation text through increased motivation, comfort, understanding, student participation, and media effectiveness.

Keywords: Student Response, *ClassPoint*, Argumentation Text.

1. PENDAHULUAN

Kemampuan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang kompleks karena menuntut penguasaan

aspek kebahasaan sekaligus kemampuan berpikir kritis dan logis. Salah satu jenis tulisan yang mencerminkan keterampilan tersebut adalah teks argumentasi, yang

mengharuskan siswa menyampaikan pendapat disertai alasan dan bukti yang kuat. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa masih menghadapi kesulitan dalam menulis teks argumentasi secara sistematis dan logis. Kesulitan ini kerap disebabkan oleh rendahnya motivasi belajar, kurangnya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, serta terbatasnya media pembelajaran yang mampu memfasilitasi kegiatan menulis secara interaktif. Padahal, keterampilan menulis teks argumentasi penting dikuasai oleh siswa agar mereka mampu mengemukakan pandangan, pemikiran, atau ide secara jelas dan terarah terhadap suatu isu (Rahmi et al., 2025)

Dalam upaya mengatasi permasalahan tersebut, pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi menjadi salah satu alternatif solusi yang relevan. Media memiliki peran dalam membangkitkan perhatian, minat, dan emosi peserta didik (Kristanto, 2016). Pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik (Miftah & Nur Rokhman, 2022). Hal ini menjadi semakin penting di era digital, di mana penggunaan internet dan perangkat teknologi berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman materi serta keterampilan teknologi siswa (Aldi et al., 2021; Hendra et al., 2023). Pembelajaran digital mendorong peningkatan kemampuan guru, kualitas pembelajaran, keterlibatan siswa, dan pemenuhan tuntutan pasar (Julianto, 2022). Salah satu media yang mulai banyak digunakan adalah *ClassPoint*, penyedia solusi presentasi interaktif yang terintegrasi dengan *Microsoft Office PowerPoint* (Anggraeni & Wachidah, 2024). Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *ClassPoint* sebagai media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif dalam berbagai konteks pembelajaran. (Ramadhani & Raharjo, 2024) menunjukkan bahwa *PowerPoint* yang

diintegrasikan dengan *ClassPoint* terbukti valid, praktis, dan efektif. Penelitian lain oleh (Muliani et al., 2024) juga mengungkapkan bahwa media ini mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Efektivitas *ClassPoint* dalam mendukung proses pembelajaran turut terlihat dalam sejumlah mata pelajaran, seperti Seni Budaya (Wahyuningsih et al., 2023), Kimia (Fitriana, 2023), dan Bahasa Inggris (Sundari & Muhlis, 2021). Temuan-temuan tersebut menjadi dasar bahwa penerapan *ClassPoint* memiliki potensi yang menjanjikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran menulis teks argumentasi.

Dari segi teori, pendekatan konstruktivisme menekankan bahwa siswa membentuk pengetahuannya melalui interaksi aktif dengan pengalaman dan lingkungan belajar mereka (Irama et al., 2024). Media seperti *ClassPoint* selaras dengan prinsip ini karena mendorong partisipasi aktif dan memberikan umpan balik langsung selama proses pembelajaran. Kehadiran fitur-fitur interaktif pada *ClassPoint* tidak hanya memperkuat pemahaman siswa secara mandiri, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan partisipatif. Dengan demikian, penggunaan *ClassPoint* sebagai media interaktif dapat menjadi faktor lingkungan yang mendukung perilaku belajar yang positif.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media *ClassPoint* dalam pembelajaran menulis teks argumentasi, dengan fokus pada lima aspek utama: motivasi belajar, keterlibatan aktif, pemahaman materi, kenyamanan, dan efektivitas media. Harapannya, hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas penggunaan *ClassPoint* sebagai media pembelajaran serta menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih

media yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan respon siswa terhadap penggunaan media *ClassPoint* dalam pembelajaran menulis teks argumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah 30 siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Tambang yang telah mengikuti pembelajaran menulis teks argumentasi dengan menggunakan media *ClassPoint*. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, dengan mempertimbangkan bahwa siswa tersebut telah terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media tersebut.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dengan skala Likert 5 poin. Angket ini disusun untuk mengukur lima aspek respon siswa, yaitu motivasi belajar, keterlibatan aktif dalam pembelajaran, pemahaman terhadap materi, kenyamanan dan ketertarikan, serta keefektifan media *ClassPoint*. Setiap pernyataan dalam angket memiliki lima pilihan jawaban, yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju, dan sangat setuju, dengan skor masing-masing dari 1 hingga 5.

Pengumpulan data dilakukan secara daring menggunakan *Google Form*. Siswa diminta untuk mengisi angket secara mandiri berdasarkan pengalaman mereka selama mengikuti pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase dari setiap aspek yang diteliti. Hasil analisis tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran umum mengenai respon siswa terhadap penggunaan media *ClassPoint* dalam pembelajaran menulis teks argumentasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

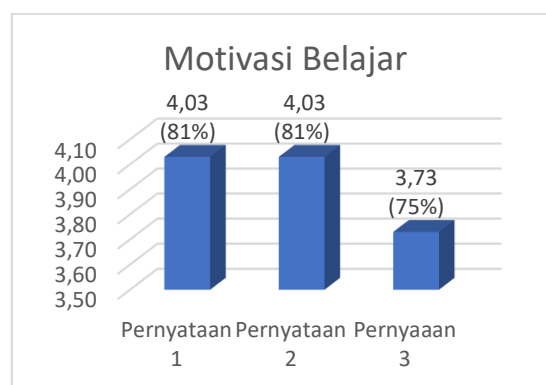
Hasil Penelitian

Pelaksanaan pembelajaran menulis teks argumentasi melalui pemanfaatan media PowerPoint yang terintegrasi dengan ClassPoint memberikan hasil yang positif terhadap peningkatan kualitas proses belajar mengajar. Hal ini tercermin dari tanggapan siswa yang menunjukkan kecenderungan sangat setuju dan setuju pada lima aspek utama, yaitu motivasi belajar, keterlibatan atau partisipasi aktif, pemahaman materi, kenyamanan dalam belajar, serta efektivitas media pembelajaran.

Pembahasan

Hasil pengolahan data dari kelima aspek tersebut disajikan sebagai berikut.

a. Motivasi Belajar



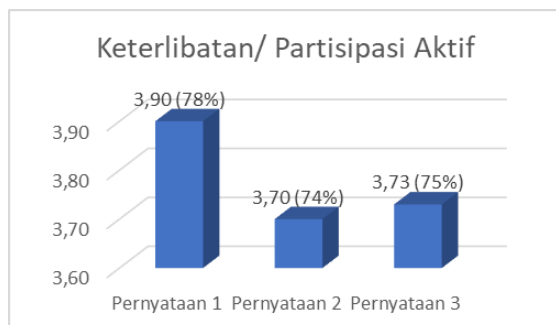
Gambar 1. Motivasi Belajar

Penggunaan media PowerPoint yang terintegrasi dengan ClassPoint dalam pembelajaran menulis teks argumentasi memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Pada *pernyataan pertama*, siswa merasa lebih termotivasi belajar saat guru menggunakan ClassPoint, dengan rata-rata skor 4,03 (81%). Pada *pernyataan kedua*, siswa merasa lebih semangat dalam menulis teks argumentasi dengan bantuan media tersebut, yang juga memperoleh skor rata-rata 4,03 (81%). Sementara itu, *pernyataan ketiga* menunjukkan bahwa siswa merasa tertantang untuk lebih aktif selama

pembelajaran dengan *ClassPoint*, meskipun skor sedikit lebih rendah, yaitu 3,73 (75%).

Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa terdorong secara intrinsik untuk belajar lebih giat ketika media interaktif digunakan. Hal ini sejalan dengan temuan Sri Rahayu dan Tatat Luswati (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu meningkatkan motivasi peserta didik.

b. Keterlibatan/ Partisipasi Siswa



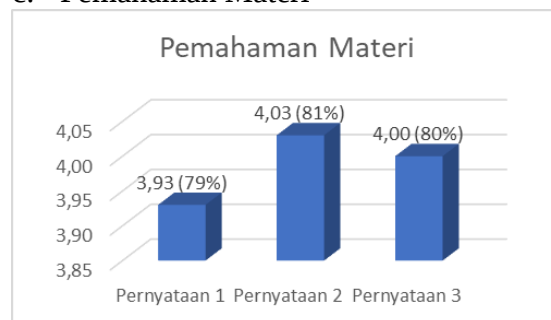
Gambar 2. Keterlibatan/ Partisipasi Siswa

Media pembelajaran *ClassPoint* juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan keterlibatan atau partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pada *pernyataan pertama*, siswa mengaku lebih aktif dalam menjawab pertanyaan ketika menggunakan *ClassPoint*, dengan skor rata-rata 3,90 (78%). Selanjutnya, pada *pernyataan kedua*, siswa merasa lebih terlibat dalam kegiatan kelas melalui fitur-fitur yang tersedia dalam *ClassPoint*, meskipun nilai rata-ratanya sedikit lebih rendah, yakni 3,70 (74%). Sementara itu, *pernyataan ketiga* menunjukkan bahwa penggunaan *ClassPoint* mendorong keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat, dengan skor rata-rata sebesar 3,73 (75%).

Data ini menunjukkan bahwa fitur interaktif seperti kuis langsung, papan tulis digital, dan *polling* dalam *ClassPoint* mampu menciptakan

lingkungan belajar yang partisipatif. Temuan ini diperkuat oleh pendapat Rahma et al. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan partisipasi, ketertarikan, serta rasa senang pengguna selama mengikuti proses pembelajaran, karena media tersebut mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

c. Pemahaman Materi



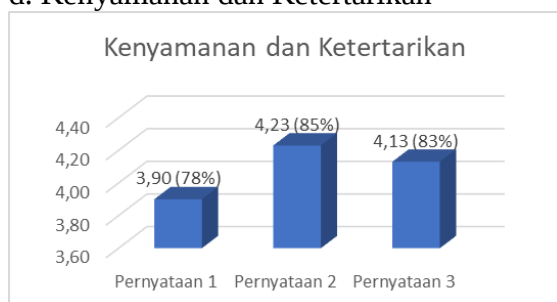
Gambar 3. Pemahaman Materi

Implementasi *ClassPoint* dalam pembelajaran menulis teks argumentasi terbukti berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap materi ajar. Pada *pernyataan pertama*, siswa menyatakan bahwa penggunaan *ClassPoint* membantu mereka lebih memahami struktur teks argumentasi, dengan skor rata-rata 3,93 (79%). Selanjutnya, *pernyataan kedua* mengindikasikan bahwa siswa lebih mudah mengingat materi setelah menggunakan *ClassPoint*, yang memperoleh skor rata-rata tertinggi dalam aspek ini, yaitu 4,03 (81%). *Pernyataan ketiga* menyatakan bahwa visualisasi materi melalui *ClassPoint* membantu pemahaman terhadap contoh teks argumentasi, dengan skor rata-rata 4,00 (80%).

Hasil ini menunjukkan bahwa penyajian materi secara visual dan interaktif sangat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak, termasuk struktur dan isi teks argumentasi. Temuan ini didukung oleh Rizka et al. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi

sebagai alat bantu yang mempermudah penyampaian materi sehingga siswa dapat lebih mudah memahaminya. Selain itu, Usman et al. (2025) juga menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi, serta mendorong meningkatnya fokus, antusiasme, dan kemampuan berpikir kritis selama kegiatan pembelajaran.

d. Kenyamanan dan Ketertarikan



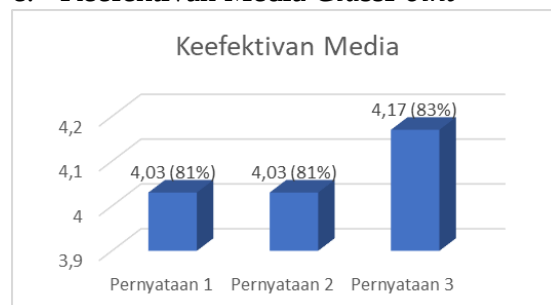
Gambar 4. Kenyamanan dan Ketertarikan

Penggunaan media *ClassPoint* dalam pembelajaran menulis teks argumentasi turut memberikan dampak positif terhadap kenyamanan dan ketertarikan siswa selama proses belajar. *Pernyataan pertama* menunjukkan bahwa siswa merasa lebih nyaman belajar saat guru menggunakan *ClassPoint*, dengan skor rata-rata 3,90 (78%). Selanjutnya, *pernyataan kedua* mengungkapkan bahwa siswa merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena *ClassPoint* membuat proses belajar menjadi tidak membosankan, dengan skor tertinggi dalam aspek ini, yaitu 4,23 (85%). *Pernyataan ketiga* menegaskan bahwa suasana kelas menjadi lebih menyenangkan berkat penggunaan media tersebut, dengan skor 4,13 (83%).

Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menarik, yang mendukung fokus dan keaktifan siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian oleh Monigir & Wakari (2024), yang menunjukkan

bahwa pembelajaran interaktif, seperti gambar, video animasi, dan aplikasi pembelajaran, dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka.

e. Keefektifan Media *ClassPoint*



Gambar 5. Keefektifan Media *ClassPoint*

Data menunjukkan bahwa fitur-fitur dalam *ClassPoint* memberikan kontribusi positif terhadap kelancaran proses pembelajaran. Pada *pernyataan pertama*, siswa menilai bahwa fitur seperti kuis, *polling*, dan papan tulis sangat membantu proses pembelajaran dengan skor rata-rata 4,03 (81%). *Pernyataan kedua* menunjukkan bahwa *ClassPoint* memudahkan guru dalam menyampaikan materi, dengan skor yang sama, yaitu 4,03 (81%). Selain itu, pada *pernyataan ketiga*, siswa berharap agar penggunaan *ClassPoint* dapat terus dilanjutkan dalam pembelajaran ke depan, yang mendapat skor tertinggi dalam aspek ini, yaitu 4,17 (83%).

Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi interaktif seperti *ClassPoint* mampu meningkatkan efektivitas komunikasi dan interaksi dalam kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Abdullah & Nasution (2024) yang menyatakan bahwa salah satu faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar adalah penerapan dan pemanfaatan teknologi pembelajaran.

4. SIMPULAN

Pelaksanaan pembelajaran menulis teks argumentasi menggunakan media *PowerPoint* yang terintegrasi dengan *ClassPoint* memberikan dampak positif terhadap kualitas proses pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi pada lima aspek utama yaitu motivasi belajar, keterlibatan siswa, pemahaman materi, kenyamanan belajar, dan efektivitas media, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *ClassPoint* meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa. Media tersebut juga membantu memperjelas pemahaman materi serta menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menarik. Fitur interaktif dalam *ClassPoint* memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

Berdasarkan temuan tersebut, penggunaan media *PowerPoint* yang terintegrasi dengan *ClassPoint* sebaiknya terus dikembangkan dan dimanfaatkan dalam pembelajaran menulis teks argumentasi maupun materi pembelajaran lainnya. Guru perlu mengoptimalkan pemanfaatan fitur interaktif pada *ClassPoint* untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara maksimal. Selain itu, pelatihan bagi guru dalam pengoperasian media ini sangat penting untuk mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi agar lebih efektif dan menyenangkan bagi peserta didik.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R., & Nasution, M. I. P. (2024). Efektivitas Penggunaan PowerPoint Interaktif dalam Mendorong Kolaborasi dan Komunikasi Siswa pada Pembelajaran Agama Islam. *Jurnal Al-Qayyimah*, 7(2), 19–32.
- Aldi, Mapincara, A., & Mus, S. (2021). Persepsi Siswa tentang Penggunaan Media Pembelajaran Digital di SMP Negeri 1 Bantaeng. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pengembangan Pembelajaran*, 10(10).
- Anggraeni, F., & Wachidah, K. (2024). Desain Media Pembelajaran Ensiklopedia Interaktif Bagi Penyandang Difabel. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran (Jundikma)*, 03(01).
- Fitriana, N. (2023). Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Melalui Media Persentasi Classpoint dan Game Edukasi (Quizizz & Kahoot) pada Pembelajaran Kimia. *Action: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 3(1), 35–41. <https://doi.org/10.51878/action.v3i1.1982>
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Laila, Sinta Nur, Prakasa, Yana Fajar, Hasibuan, Rahmat Putra Ahmad, & Asyhar, Achmad Dzulfikri Almufti. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital. In *Mahesa* (Vol. 1, Nomor 1).
- Irama, D., Sutarto, & Risal, S. (2024). Implementasi Teori Belajar Sosial Menurut Albert Bandura dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Literasiologi*, 12(4), 129–139.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. In *Bintang Sutabaya*.
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>
- Monigir, N., & Wakari, T. I. (2024). Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa dengan Media Interaktif Wordwall. *J-Ceki: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(6), 7879–7887.
- Muliani, D. E., Azmi, K., Alius, M., Sulvayenti, A., & Amelia, L. (2024). The Influence of Classpoint Media on the Learning Motivation of Physics Education Study

- Program Students. *Kasuari: Physics Education Journal*, 7(1), 13–22.
- Rahma, D., Ihwani, N. N., & Hidayat, N. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 4(2), 12–21. <https://doi.org/10.37304/enggang.v4i2.13298>
- Rahmi, A., Faizah, H., & Charlina. (2025). Analisis Kebutuhan Siswa SMA terhadap E-Modul Interaktif Berbantuan Flipbook berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi pada Materi Menulis Teks Argumentasi. *Jurnal Onama: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 11(1), 223–231.
- Ramadhani, A. N., & Raharjo. (2024). *Development of ClassPoint Integrated PowerPoint Spin Game Media to Improve Critical Thinking Skills on Excretory System Material in Senior High School*. 13(2), 313–322.
- Rizka, M., Permatasari, S., Arianto, J., Sari, F. A., Isjoni, M. Y. R., & Sahara, S. (2025). Case Study-Based Learning Media Innovation Integrated With Lumi Education to Improve Student Critical Thinking. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 9(2), 243–249.
- Sri Rahayu, H., & Tatat Luswati, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 132–137. <https://doi.org/10.56916/bip.v1i2.702>
- Sundari, D. H., & Muhlis, I. (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.
- Usman, K., Hasiru, R., Maruwae, A., Panigoro, M., & Torolawe, Y. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo. *Jurnal PSadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial*, 3(2), 103–117.
- Wahyuningsih, S. R., Saleh, J., Syakhruni, S., & Rahman, W. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan ClassPoint pada Mata Pelajaran Seni Budaya yang Sesuai dengan Pembelajaran Abad 21 di SMP Negeri 3 Polewali. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 873–880.