

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Elemen Digital Marketing dengan Media Interaktif Classpoint

Liska Citra Kurnia Dewi^{1*}, Finisica Dwijayati Patrikha², Lilik Kurniati³

^{1,2} Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

³ SMK Negeri 1 Surabaya, Indonesia

*Corresponding author: liskacitrak@gmail.com

Abstract: This study aims to examine the impact of using the interactive media ClassPoint on students' learning outcomes. It also serves as an effort to improve the understanding and learning outcomes of Grade XII Digital Business students at SMK Negeri 1 Surabaya in concentration subjects focusing on the Digital Marketing element. The Digital Marketing material requires a dynamic and interactive learning approach to accommodate the predominantly visual learning style among students. Interactive media ClassPoint was chosen as a solution to present the material more engagingly. The research method employed is Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles. The results of the first cycle faced challenges, such as low student engagement due to unfamiliarity with the interactive media. However, after improvements in the second cycle, including training and selecting more appropriate features, there was a significant increase in student engagement and learning outcomes. The average post-test scores of students increased from 85 in the first cycle to 90 in the second cycle. The conclusion of this study indicates that the use of interactive media ClassPoint positively impacts students' learning outcomes and enhances their understanding and achievements in Digital Marketing material. For future research, it is suggested that this learning media be implemented in other elements, such as business communication or digital onboarding.

Keywords: visual learning style; interactive media; digital marketing; classpoint

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan media interaktif Classpoint terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini juga dijadikan sebagai upaya meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik kelas XII Bisnis Digital di SMK Negeri 1 Surabaya pada mata pelajaran konsentrasi keahlian pada elemen Digital Marketing. Materi Digital Marketing memerlukan pendekatan pembelajaran yang dinamis dan interaktif untuk mengakomodasi gaya belajar visual yang dominan di kalangan peserta didik. Media interaktif Classpoint dipilih sebagai solusi untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian ini membuktikan adanya pengaruh antara penggunaan media belajar Classpoint terhadap hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil dari siklus 1 dan siklus 2 yaitu peningkatan nilai rata-rata post-test meningkat dari 70 menjadi 85 dan mencapai nilai rata-rata maksimal pada siklus 2 yaitu 90. Kesimpulan dari penelitian ini adalah adanya pengaruh penggunaan media interaktif Classpoint terhadap hasil belajar peserta didik dan dapat meningkatkan pemahaman serta hasil belajar peserta didik pada materi Digital Marketing. Untuk saran penelitian selanjutnya yaitu peneliti bisa mengimplementasikan media belajar ini pada elemen-elemen yang lain seperti komunikasi bisnis ataupun digital onboarding.

Kata kunci: gaya belajar visual; media interakti; pemasaran digital; classpoint

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kebutuhan sepanjang hayat, setiap insan membutuhkan pendidikan sampai kapanpun dan dimanapun mereka berada, sebab pendidikan adalah hal yang sangat penting. Tanpa pendidikan, manusia akan sulit berkembang yang membuat pendidikan harus benar-benar diarahkan untuk menciptakan manusia yang berkualitas (Surur & Dwiyanto, 2019). Pendidikan dapat dijadikan sarana untuk menambahkan kualitas manusia itu sendiri. Pendidikan bisa dijadikan fondasi manusia agar bermanfaat di kehidupan bermasyarakat. Syahbana et al. (2024) dalam penelitiannya memberikan pernyataan bahwa kunci dalam suatu pembangunan negara adalah pendidikan. Dalam perkembangan zaman yang begitu pesat, pendidikan konvensional mengalami transformasi menjadi pendidikan digital. Fitrianti & Annur (2024) memberikan argumen mereka tentang penggunaan pendidikan digital, mereka berkata berargumen bahwa dunia pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang pesat. Gumanti (2020) dalam penelitiannya mengidentifikasi bahwa untuk menerapkan sebuah kurikulum, maka harus melibatkan penggunaan teknologi digital secara tepat, berkelanjutan, dan terjangkau. Kemendikbud dalam berita yang dibawakan oleh Madrim (2022) mengatakan bahwa menyatakan bahwa pada tahun 2022, terdapat 10,2 juta pengguna yang memanfaatkan platform pendidikan digital yang disediakan pemerintah. Hal tersebut memerlukan perhatian agar pendidikan di Indonesia cepat beradaptasi dengan perkembangan zaman ini. Dalam penelitian milik Putra et al. (2024), 85% mahasiswa merasa e-learning memudahkan akses materi pembelajaran, dan 80% pengajar melaporkan peningkatan efisiensi penyampaian materi. Selain itu, 70% mahasiswa merasa lebih terlibat melalui fitur interaktif platform elearning. Hal tersebut dapat membuktikan bahwa tren pembelajaran secara digital dapat membantu menarik minat peserta didik untuk lebih giat belajar.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memainkan peran krusial dalam mempersiapkan peserta didik untuk siap terjun langsung ke dunia kerja. Lince (2022) berpendapat bahwa SMK harus memiliki peran untuk membentuk karakter pekerja yang sesuai dengan kebutuhan dunia industri. Hal tersebut selaras dengan penelitian milik Zahrok (2020), dia berargumen bahwa SMK ditujukan untuk menciptakan manusia yang bisa bekerja. Pendidikan kejuruan mempunyai kaitan erat dengan dunia kerja atau industri, maka pembelajaran dan pelatihan praktik memegang peranan kunci untuk

membekali lulusannya agar mampu beradaptasi dengan lapangan kerja (Kuswana, 2013). Kurikulum yang ditawarkan di SMK dirancang secara khusus untuk memberikan keterampilan praktis dan pengetahuan yang relevan dengan industri tertentu, sehingga pemahaman materi di SMK menjadi fondasi yang sangat penting bagi seluruh keterampilan yang akan diaplikasikan di dunia kerja. Penguasaan teori dalam setiap mata pelajaran memungkinkan peserta didik untuk memahami konsep dasar dan prinsip-prinsip yang mendasari berbagai proses dan teknik dalam bidang mereka.

Salah satu mata pelajaran di SMK Negeri 1 Surabaya untuk kompetensi keahlian Bisnis digital adalah mata pelajaran Konsentrasi Keahlian dengan elemen *Digital Marketing*. Materi pelajaran ini sering kali bersifat kompleks dan berisikan konsep-konsep yang abstrak sehingga sulit dipahami hanya dengan penjelasan verbal dan tulisan. Materi *Digital Marketing* yang kompleks membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, efektif. Dakhi (2020) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pendorong agar hasil belajar siswa meningkat. Ketika materi yang diajarkan terlalu abstrak dan disampaikan dengan cara yang tidak sesuai dengan gaya belajar mereka, pemahaman peserta didik menjadi terbatas. Rendahnya pemahaman peserta didik akan materi pada pembelajaran akan berpengaruh pada hasil belajarnya, karena hasil belajar sendiri merupakan hasil akhir dari pemahaman peserta didik terhadap materi, hal ini sejalan dengan pendapat dari Khotimah & Dassucik (2019) bahwa hasil belajar yaitu berupa penguasaan pemahaman siswa dalam semua aspek yang diperoleh melalui proses pembelajaran.

Peserta didik kelas XII Bisnis Digital di SMK Negeri 1 Surabaya memiliki hasil belajar yang kurang baik pada mata pelajaran konsentrasi keahlian elemen *Digital Marketing*. Hasil dapat dilihat pada nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* pada tanggal 8 Juli 2024 yang memiliki rata-rata nilai *pre-test* yaitu 50 dan nilai rata-rata *post-test* 70. Nilai tersebut membuktikan bahwa kurangnya pemahaman peserta didik terhadap elemen *Digital Marketing*. Hal tersebut menandakan bahwa perlunya ada upaya untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik agar ilmu yang diberikan oleh guru dapat terserap dengan baik dan dapat divisualisasi melalui hasil belajar yang kunjung baik.

Menurut Asriyanti & Janah (2019), hasil belajar adalah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup beberapa poin pendidikan seperti kognitif, afektif, dan

psikomotorik. Dalam argumen tersebut ditekankan bahwa hasil belajar merupakan pengalaman yang diperoleh oleh peserta didik. Yogi Fernando et al. (2024) menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang dicapai oleh siswa setelah mereka mengikuti kegiatan belajar. Hasil bisa berupa seperti pencapaian maupun berupa nilai yang di dapatkan siswa ketika setelah mengikuti ujian. Pendapat tersebut didukung oleh penelitian milih Handayani & Subakti (2020) yang berbunyi hasil belajar adalah perubahan yang diperoleh setelah mengalami proses belajar. Perubahan tersebut bisa menjadi lebih baik maupun buruk.

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan observasi untuk mengenali gaya belajar peserta didik. Hasil observasi yang telah dilaksanakan pada 15 Juli 2024 menunjukkan bahwa 90% peserta didik di kelas XII BD 1 memiliki gaya belajar visual. 6% memiliki gaya belajar auditori dan 4% peserta didik memiliki gaya belajar kinestetik. Hal tersebut membuktikan bahwa gaya belajar peserta didik di kelas XII Bisnis Digital di SMK Negeri 1 Surabaya didominasi oleh gaya belajar visual.

Menurut Arikunto et al. (2021), siswa dengan gaya belajar visual lebih efektif jika diberikan materi dalam bentuk visual. Sehingga peserta didik dengan gaya belajar visual lebih mudah memahami dan menyerap informasi melalui gambar, diagram, dan media visual lainnya. Hal ini sejalan dengan teori belajar yang dikemukakan oleh Hamalik (2011) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif harus mempertimbangkan perbedaan individu dalam gaya belajar agar dapat memenuhi kebutuhan belajar masing-masing siswa secara maksimal.

Salah satu solusi yang diberikan adalah penggunaan media interaktif *Classpoint*. *Classpoint* menawarkan berbagai fitur visual interaktif seperti kuis, *polling*, dan *word cloud* yang dapat menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik. Menurut Yusi (2022) *Classpoint* adalah sebuah platform atau alat digital yang dirancang khusus untuk meningkatkan pengalaman presentasi dan pembelajaran. Platform ini dapat memungkinkan pendidik untuk membuat presentasi interaktif yang lebih menarik, efektif, dan berpartisipasi dengan berbagai fitur canggih. Nurrita (2018) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses pembelajaran agar dapat memudahkan pemahaman peserta didik terhadap ilmu yang diberikan oleh guru. Salah satu faktor penyebab menurunnya hasil belajar siswa dikarenakan keinginan siswa dalam belajar yang kurang (Nabillah & Abadi, 2020). Menurut Nugraheni (2024),

Classpoint berhasil menyediakan pengalaman pembelajaran yang menarik, memahami kebutuhan individu peserta didik, serta memfasilitasi kolaborasi yang lebih efektif antara peserta didik dan tenaga pendidik. Oleh karena itu dibutuhkan hal yang dapat memancing siswa tertarik untuk belajar. Guru perlu menyediakan pembelajaran yang berkualitas untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Fitriana (2023) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa pembelajaran berkualitas adalah keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat milik Ritonga et al. (2023) yang berbunyi inovasi pembelajaran yang lebih baik dapat memberikan hasil yang lebih optimal.

Penelitian oleh Armansyah et al. (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif telah terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan penelitian tersebut. Dengan menggunakan media ini, diharapkan siswa dapat lebih aktif terlibat dalam pembelajaran dan memahami materi *Digital Marketing* dengan lebih baik sehingga hasil belajarnya dapat meningkat. Pembelajaran yang efektif harus mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa untuk memastikan pemahaman materi yang optimal. Dalam penelitian milik Jafnihirda et al. (2023) hasil uji efektifitas adalah sebesar 82.24%, sehingga tingkat efektifitasnya dapat diinterpretasikan efektif digunakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Harsiwi & Arini (2020), media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar siswa. Oleh sebab itu untuk mengatasi masalah ini, perlu diterapkan media pembelajaran yang dapat mengakomodasi gaya belajar visual siswa dan membuat materi *Digital Marketing* menjadi lebih mudah dipahami. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan menerapkan media pembelajaran interaktif. Tujuan dari penelitian ini yaitu melihat pengaruh media interaktif *Classpoint* terhadap hasil belajar peserta didik dan sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik serta peningkatan hasil belajar pada elemen *Digital Marketing*.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus dimana setiap siklus

meliputi empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Akbar, 2009). Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Surabaya. Metode ini dipilih untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran *Digital Marketing* melalui penerapan media interaktif *Classpoint*. Sampel penelitian terdiri dari 30 peserta didik kelas XII BD 1 di SMK Negeri 1 Surabaya, yang dipilih secara purposive karena dianggap memiliki kebutuhan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan penelitian. Instrumen penelitian meliputi tes hasil belajar yang dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi *Digital Marketing* sebelum dan setelah penerapan media interaktif *Classpoint*. Tes ini berupa pilihan ganda dengan 25 soal yang mencakup aspek-aspek penting dalam *Digital Marketing*. Data yang diperoleh dianalisis dengan pendekatan kuantitatif, menggunakan statistik deskriptif untuk menilai rata-rata, persentase, dan peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus 1 ke siklus 2, guna mengevaluasi efektivitas penerapan media interaktif *Classpoint* dalam meningkatkan hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam Siklus 1, langkah perencanaan dimulai dengan menyusun rencana pembelajaran yang memanfaatkan media *Classpoint*, termasuk penyiapan pretest dan post-test serta materi pembelajaran yang relevan. Pada tahap tindakan, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan *Classpoint*, di mana siswa diberikan *pre-test*, kemudian mengikuti sesi pembelajaran interaktif, dan diakhiri dengan *post-test*. Selama observasi, keterlibatan siswa diamati dengan menggunakan lembar observasi, diikuti dengan pencatatan masalah teknis dan respons siswa. Refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil *pre-test* dan *post-test* serta data observasi untuk mengevaluasi keberhasilan serta mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan.

Tabel 1. Hasil Belajar pada siklus 1

Hasil Belajar	Nilai Rata-Rata	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Tanpa media interaktif	50	70
Siklus 1	57	85

Pada Siklus 1, peningkatan diperlihatkan pada nilai rata-rata *pre-test* yaitu 50 dan nilai rata-rata *post-test* 70 sebelum menggunakan media interaktif *Classpoint*, peningkatan yang signifikan pada hasil rata-rata *pre-test* meningkat menjadi 57 pada

Siklus 1. pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Classpoint* menghadapi beberapa kendala. Kurangnya familiaritas siswa dengan media interaktif menyebabkan mereka membutuhkan waktu tambahan untuk memahami penggunaannya, yang berdampak pada efektivitas awal pembelajaran. Selain itu, masalah teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil dan gangguan perangkat menghambat kelancaran proses pembelajaran. Akibatnya, meskipun fitur interaktif tersedia, keterlibatan siswa tetap rendah, dan hasil *pre-test* menunjukkan nilai awal yang kurang memuaskan. Meskipun ada sedikit peningkatan pada *post-test*, peningkatan yang dibuktikan melalui hasil *post-test* peserta didik pada siklus 1 cukup memberikan gambaran adanya pengaruh media belajar *Classpoint* terhadap hasil belajar peserta didik pada elemen *Digital Marketing*. Adanya pengaruh yang diberikan oleh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa didukung oleh hasil penelitian milik Harsiwi & Arini (2020) yang menyimpulkan bahwa pembelajaran melalui media pembelajaran interaktif dapat memotivasi siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian oleh Armansyah et al. (2019) yang menyatakan bahwa menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif telah terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Hasil ini juga sejalan dengan hasil penelitian oleh Jafnihirda et al. (2023) hasil uji efektifitas adalah sebesar 82.24%, sehingga tingkat efektifitasnya dapat diinterpretasikan efektif digunakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Pada Siklus 2, perencanaan dilakukan dengan menyempurnakan rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi dari Siklus 1, termasuk perbaikan strategi pengajaran dan teknik penggunaan *Classpoint*. Tindakan diambil dengan mengimplementasikan rencana yang telah diperbaiki, memanfaatkan fitur *Classpoint* yang lebih efektif, serta memberikan *pre-test* dan *post-test* baru kepada siswa. Observasi dilakukan untuk mengamati keterlibatan siswa dan mencatat perubahan yang terjadi selama proses pembelajaran. Akhirnya, refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil *pre-test* dan *post-test* dari Siklus 2 untuk menilai perbaikan dan efektivitas metode yang telah diterapkan.

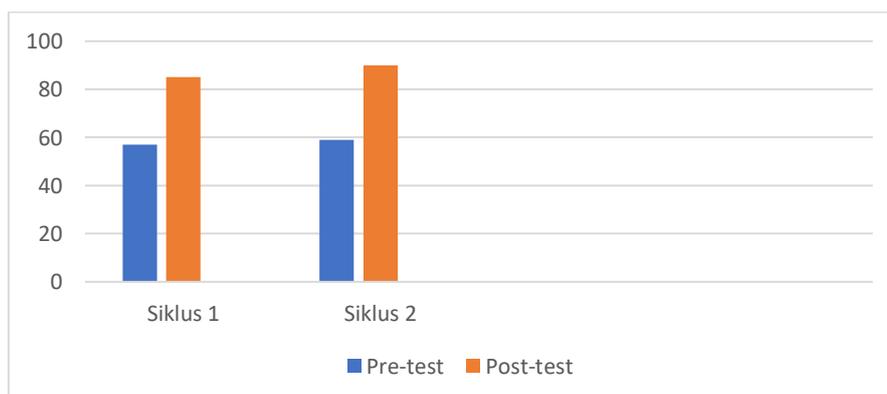
Pada siklus 2, perbaikan dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari Siklus 1. Untuk mengatasi kendala yang ada, dilakukan pelatihan ulang tentang penggunaan *Classpoint*,

serta memastikan koneksi internet yang stabil dan perangkat yang berfungsi dengan baik sebelum kelas dimulai. Selain itu, fitur *Classpoint* yang digunakan disesuaikan dengan gaya belajar visual siswa, yang terbukti lebih menarik dan sesuai. Hasilnya, *post-test* kembali menunjukkan peningkatan hasil belajar dan keterlibatan siswa juga meningkat secara drastis selama proses pembelajaran.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar per siklus

Hasil Belajar	Nilai Rata-rata	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Tanpa media interaktif	50	70
Siklus 1	57	85
Siklus 2	59	90

Perbandingan antara hasil sebelum menggunakan media interaktif *Classpoint* dan Siklus 1 serta Siklus 2 menunjukkan kemajuan yang cukup jelas. Peningkatan diperlihatkan pada nilai rata-rata *pre-test* yaitu 50 dan nilai rata-rata *post-test* 70 sebelum menggunakan media interaktif *Classpoint*, peningkatan yang signifikan pada hasil rata-rata *pre-test* meningkat menjadi 57 pada Siklus 1, dan nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 85. Hasil dari *pre-test* dan *post-test* mengalami peningkatan maksimum pada siklus 2 pada di angka 59 pada nilai rata-rata *pre-test* dan 90 untuk nilai rata-rata *post-test* Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian milik Wahyuningsih et al. (2023) dimana media interaktif *Classpoint* memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa perbaikan yang dilakukan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Temuan ini mendukung teori pembelajaran yang menyatakan bahwa penyesuaian metode dan pemecahan masalah teknis dapat meningkatkan efektivitas media pembelajaran dan keterlibatan siswa.



Gambar 1. Perbandingan Hasil Per Siklus

Adanya pengaruh yang diberikan oleh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa didukung oleh hasil penelitian Maharani et al. (2024) dimana semakin inovatif penggunaan media pembelajaran, hasil belajar siswa akan semakin baik juga. Hasil belajar yang baik bisa didapatkan melalui proses belajar yang baik juga. Oleh karena itu, media pembelajaran yang inovatif dapat membantu siswa untuk lebih menyukai pembelajaran. Media pembelajaran yang bervariasi juga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Agistiningsih et al. (2023) berargumen bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi dapat meningkatkan minat belajar. Minat belajar sangat dibutuhkan oleh siswa untuk merangsang ketertarikan mereka terhadap pembelajaran, minat belajar merupakan faktor internal siswa yang mempengaruhi hasil belajar. Rofiah & Bahtiar (2022) berpendapat bahwa hasil belajar dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal siswa, diantaranya adalah minat belajar dan motivasi belajar.

Hasil dari penelitian ini sejalan dengan penelitian oleh Lestari (2022) yang menyimpulkan bahwa adanya pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang inovatif memudahkan siswa dalam memahami mata pelajaran yang diberikan. Media pembelajaran adalah salah satu faktor pendekatan belajar yang dapat memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa (Firmansah & Rief, 2019). Oleh karena itu, media pembelajaran merupakan elemen penting dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar.

Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa inovasi dalam pengajaran berkontribusi positif terhadap hasil belajar peserta didik. Peningkatan keterlibatan ini merupakan indikator penting bahwa siswa merasa lebih terlibat dan berkontribusi dalam pembelajaran, yang pada gilirannya dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan produktif. Oleh karena itu, hasil dari penelitian ini memberikan harapan dan fondasi yang lebih kuat untuk terus melakukan inovasi dalam metode pengajaran di masa depan.

Dalam konteks penyesuaian metode, penting untuk memahami bahwa setiap siswa memiliki gaya belajar dan kecepatan yang berbeda. Oleh karena itu, guru perlu beradaptasi dengan kebutuhan individual siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Misalnya, penerapan metode pembelajaran yang variatif, seperti pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran kolaboratif, dan penggunaan teknologi, dapat meningkatkan motivasi siswa dan membuat mereka lebih terlibat dalam proses

pembelajaran. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif, siswa didorong untuk mengeksplorasi ide-ide, mengajukan pertanyaan, dan berdiskusi, yang dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap materi.

Dalam era digital saat ini, banyak media pembelajaran yang tersedia, mulai dari video, aplikasi, hingga simulasi. Namun, pemanfaatan media tersebut tidak selalu optimal jika tidak disesuaikan dengan konteks dan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, guru perlu mengevaluasi dan menyesuaikan penggunaan media berdasarkan umpan balik dari siswa. Misalnya, jika sebuah aplikasi pembelajaran tidak menarik perhatian siswa, guru dapat mencari alternatif lain yang lebih sesuai atau memberikan instruksi yang lebih jelas tentang cara menggunakan aplikasi tersebut. Proses pemecahan masalah ini tidak hanya meningkatkan efektivitas media, tetapi juga mengajarkan siswa untuk menjadi pemecah masalah yang kritis dan kreatif.

Pentingnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran tidak dapat diabaikan. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang merasa terlibat dalam pembelajaran cenderung memiliki motivasi yang lebih tinggi, lebih baik dalam memahami dan mengingat materi, dan lebih berprestasi. Keterlibatan ini dapat dicapai melalui berbagai cara, seperti memberikan pilihan dalam tugas, mendorong diskusi, dan menggunakan pendekatan berbasis masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan cara ini, siswa merasa bahwa mereka memiliki kendali atas pembelajaran mereka, yang pada gilirannya meningkatkan rasa percaya diri dan tanggung jawab mereka terhadap proses belajar.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *Classpoint* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran *Digital Marketing* di SMK Negeri 1 Surabaya. Hasil penelitian ini membuktikan adanya pengaruh antara penggunaan media belajar *Classpoint* terhadap hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil dari siklus 1 dan siklus 2 yaitu peningkatan nilai rata-rata *post-test* meningkat dari 70 menjadi 85 dan mencapai nilai rata-rata maksimal pada siklus 2 yaitu 90. Penerapan media interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun pada siklus pertama terdapat kendala terkait familiaritas siswa dengan teknologi dan masalah teknis. Setelah perbaikan yang dilakukan pada siklus kedua, hasil belajar siswa kembali mengalami peningkatan. Implikasi praktis dari temuan ini adalah

bahwa media interaktif dapat menjadi alat yang berguna untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, mendorong siswa untuk lebih aktif dan tertarik pada materi yang kompleks. Untuk saran penelitian selanjutnya yaitu peneliti dapat mengimplementasikan media belajar ini pada elemen-elemen yang lain seperti komunikasi bisnis ataupun digital onboarding.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis sangat memberikan rasa syukur dan terimakasih atas kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak terkait, penulis ucapkan terimakasih kepada Bu Finisica Dwijayati Patrikha sebagai dosen pembimbing, terimakasih kepada Bu Lilik Kurniati sebagai guru pamong selama di SMK N 1 Surabaya.

DAFTAR RUJUKAN

- Agistiningsih, R., Astuti, E., & Styaningrum, F. (2023). Pengaruh Penggunaan E-Learning Terhadap Hasil Belajar Dengan Minat Belajar Dan Motivasi Sebagai Variabel Intervening. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 61. <https://doi.org/10.26737/jpipi.v8i1.3608>
- Akbar, S. (2009). *Penelitian tindakan kelas : Filosofi, metodologi & implementasi* (revisi). Cipta Media Aksara.
- Arikunto, S., Supardi, S., & Suhardjono, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Armansyah, F., Sulton, & Sulthoni. (2019). Multimedia interaktif sebagai media visualisasi dasar-dasar animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 224–229.
- Asriyanti, F. D., & Janah, L. A. (2019). Analisis Gaya Belajar Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 3(2), 183–187. <https://doi.org/10.17977/um027v3i22018p183>
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468.
- Firmansah, A. P. H., & Rief, S. (2019). Pengaruh Pemanfaatan E-Learning, Lingkungan Teman Sebaya, Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.18860/jpipi.v6i1.7811>
- 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.
- Fitrianti, E., & Annur, S. (2024). Revolusi Industri 4.0: Inovasi dan Tantangan dalam Pendidikan di Indonesia. *Journal of Education and Culture*, 4(1), 28–35.
- Gumanti, R. W. (2020). Inovasi pendidikan dalam efektivitas penerapan kurikulum 2013. *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(4), 264–279.
- Hamalik, O. (2011). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.

- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2020). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Jafnihirda, L., Suparmi, Ambiyar, Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227–239.
- Khotimah, K., & Dassucik, D. (2019). Pengaruh Efektivitas Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas Vii Smp Negeri 5 Panji Situbondo Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 6(2), 31–37. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v6i2.5>
- Kuswana, W. S. (2013). *Dasar-dasar pendidikan vokasi dan kejuruan* (Cet. 1). Alfabeta.
- Lestari, F. A. P. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis E-Learning Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 6(1), 838–844. <https://doi.org/10.30998/semnasristek.v6i1.5816>
- Lince, L. (2022). Implementasi kurikulum merdeka untuk meningkatkan motivasi belajar pada sekolah menengah kejuruan pusat keunggulan. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 1, 38–49.
- Madrim, S. (2022). *Mendikbud: 10,2 Juta Pengguna Pakai Platform Pendidikan*. VOA. https://www.voaindonesia.com/a/mendikbud-10-2-juta-pengguna-pakai-platform-pendidikan/6828882.html?utm_source=chatgpt.com
- Maharani, F., Wolor, C. W., & Swaramarinda, D. R. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning, Motivasi Belajar, dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Jakarta (Studi Pada Mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran Angkatan 2022-2023). *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 10(2), 21–30.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).
- Nugraheni, A. (2024). Transformasi Media Artificial Intelegensi Dengan Classpoint Sebagai Aplikasi Pembelajaran Futuristik di Era Digital. *Ta'dib. Jurnal Pembaharuan Pendidikan*, 8(1).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Putra, G. S., Maulana, I. I., Chayo, A. D., & Haekal, M. I. (2024). *Pengukuran Efektivitas Platform E-Learning dalam Pembelajaran Teknik Informatika di Era Digital*. 3(1).
- Ritonga, S. A., Ritonga, S., Tangse, U. H. M., Putri, D., Ritonga, A., & Ritonga, W. A. (2023). The effect of classpoint learning media as interactive and fun learning. *International Journal Of Humanities Education and Social Sciences*, 2(6).

- Rofiah, B. N., & Bahtiar, Moh. D. (2022). Analisis Penggunaan E-Learning, Intensitas Latihan Soal, dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2143–2155. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2453>
- Surur, M., & Dwiyanto, F. (2019). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Cooperative Learning Tipe Team Assisted Individualization (Tai) Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Kelas Vii Smp Negeri 2 Asembagus Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 6(2), 8–17. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v6i2.2>
- Syahbana, A., Asbari, M., Anggitia, V., & Andre, H. (2024). Revolusi pendidikan: Analisis kurikulum merdeka sebagai inovasi pendidikan. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2), 27–30.
- 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. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 873–880.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Yusi, M. (2022). A Classpoint as intervention strategy in teaching Business Math. *AJARCDE (Asian Journal of Applied Research for Community Development and Empowerment)*, 7(1), 95–98. <https://doi.org/10.29165/ajarcde.v7i1.176>
- Zahrok, A. L. N. (2020). Implementasi sistem penjaminan mutu internal di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 8(2), 196–204.