

Penerapan Media Presentasi *Prezi* Berbasis Saintifik untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VIII Smpn 6 Makassar

Rezwandy Wahyudi Saputra¹, Muh. Tawil^{*2}, Arie Arma Arsyad³

[*muh.tawil@unm.ac.id](mailto:muh.tawil@unm.ac.id)

Universitas Negeri Makassar^{1,2,3}

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) besar peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik setelah di terapkan media presentasi *Prezi* berbasis Saintifik. (2) besar *Effect Size* penerapan media presentasi *Prezi* berbasis Saintifik untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik (3) peningkatan skor rata rata keterampilan berpikir kreatif peserta didik secara signifikan setelah di terapkan media presentasi *Prezi* berbasis Saintifik (4) tidak terdapatnya perbedaan peningkatan skor rata rata keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas VIII G dan kelas VIII H setelah di terapkan media presentasi *Prezi* berbasis Saintifik. Sampel dalam penelitian terdiri dari 35 peserta didik dan VIII H yang terdiri dari 31 peserta didik dengan total sampel sebanyak 66 peserta didik. Data dianalisis dengan statistik deskriptif dan statistik inferensial menggunakan bantuan SPSS 21.0 *for Windows*. Hasil penelitian ini yaitu: (1) Peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik di kelas VIII Hi SMPN 6 Makassar yang diajar menggunakan media presentasi *Prezi* berbasis Saintifik diperoleh *N-Gain* yaitu 0,46 berada pada kategori sedang. (2) tingkat hasil analisis *Effect Size* peserta didik setelah penerapan media presentasi *Prezi* berbasis Saintifik pada proses pembelajarannya adalah 4,48 untuk kelas VIII G dan 4,68 pada kelas VIII H yang berada pada kategori *Strong Effect*. (3) terdapat peningkatan skor rata-rata yang signifikan setelah penerapan media presentasi *Prezi* berbasis Saintifik. (4) Tidak terdapat perbedaan skor rata-rata *N-Gain* keterampilan berpikir kreatif antara kelas VIII G dan kelas VIII H karena kedua kelas diberikan perlakuan yang sama yaitu diajar menggunakan media presentasi *Prezi* berbasis Saintifik. Hal ini menunjukkan penerapan media presentasi *Prezi* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik

Kata Kunci: *Prezi*; Keterampilan Berpikir Kreatif; Saintifik.

ABSTRACT

This study aims to determine (1) the magnitude of the increase in students' creative thinking skills after applying scientific-based *Prezi* presentation media. (2) large *Effect Size* of the application of scientific-based *Prezi* presentation media to improve students' creative thinking skills (3) a significant increase in the average score of students' creative thinking skills after applying scientific-based *Prezi* presentation media (4) there is no difference in the average score of creative thinking skills of grade VIII G and class VIII H students after applying scientific-based *Prezi* presentation media. The sample in the study consisted of 35 students and VIII H consisting of 31 students with a total sample of 66 students. The data was analyzed with descriptive statistics and inferential statistics using the help of SPSS 21.0 for Windows. The results of this study are: (1) Improvement of creative thinking skills of students in class VIII Hi SMPN 6 Makassar who were taught using Scientifically based *Prezi* presentation media obtained *N-Gain*, which is 0.46 in the medium category. (2) the level of results of the *Effect Size* analysis of students after the application of Scientifically-based *Prezi* presentation media in the learning process is 4.48 for class VIII G and 4.68 for class VIII H which is in the *Strong Effect* category. (3) there was a significant increase in the average score after the application of scientific-based *Prezi* presentation media. (4) There is no difference in the average *N-Gain* score of creative thinking skills between class VIII G and class VIII H because both classes are given the same treatment, which is taught using scientific-based *Prezi* presentation media. This shows that the application of *Prezi* presentation media can improve students' creative thinking skills

Keywords: *Prezi*; Creative Thinking Skills; Scientific.

Received: 12 Desember 2023

Reviewed: 12 Januari 2024

Accepted: 7 Februari 2024

**corresponden author:*

muh.tawil@unm.ac.id

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan di era teknologi dan informasi telah menghasilkan beragam solusi untuk mendukung pelaksanaan dalam proses pembelajaran, Solusi tersebut dihasilkan sebagai upaya untuk menjawab tantangan pembelajaran abad 21 dimana keterampilan berpikir kreatif peserta didik adalah salah satu kompetensi utama yang harus dikuasai oleh peserta didik. Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 19 ayat 1 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Salah satu tujuan pelaksanaan pendidikan juga menuntut untuk mengembangkan anak-anak yang dapat berpikir kreatif dalam memecahkan masalah atau dapat menyampaikan gagasan dari ide-ide mereka. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 tentang standar kompetensi lulusan pendidikan dasar dan menengah pada dimensi keterampilan peserta didik dituntut untuk memiliki keterampilan berpikir dan bertindak: kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Menurut (Yusnaeni., Susilo., & Zubaidah, 2017) Berpikir kreatif akan menghasilkan generasi kreatif yang memiliki potensi untuk memecahkan masalah sosial dan lingkungan yang kompleks.

Hasil penelitian *Programme for International Student Assesment* atau PISA tahun 2018, Indonesia berada pada peringkatl 74 dari 79 dengan skor rata-rata keterampilan matematika peserta didik Indonesia yaitu 379, skor tersebut berada dibawah rata rata internasional yaitu 489. Selanjutnya untuk sains, skor rata-rata peserta didik Indonesia mencapai 389 dengan skor rata-rata internasional yakni 489. Menurut Sari (2015), Hasil penelitian PISA dapat dikaitkan pada keterampilan berpikir kreatif karena soal PISA merupakan soal yang kontekstual dan menuntut penalaran, argumentasi, serta kreativitas dalam menyelesaikan soal tersebut.

Media pembelajaran yang menarik akan membuat peserta didik lebih terangsang untuk memperhatikan materi yang disampaikan sehingga tujuan dari materi akan lebih mudah terinternalisasi ke dalam diri peserta didik dan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Pada saat ini penggunaan media pembelajaran lebih mengarah pada media berbasis *e-learning* sebagai salah satu tuntutan revolusi industri 4.0. dan globalisasi. Salah satu media pembelajaran berbasis *e-learning* adalah media presentasi *Prezi*. Media *Prezi* menurut Aruan., Sari., & Harahap, (2020) diprogram untuk dapat menampilkan media visual, gambar dan audio. Sehingga dapat diterapkan untuk merangsang keterampilan berpikir kreatif peserta didik, dengan fitur-fitur yang lebih kaya dari powerpoint, diharapkan media presentasi *Prezi* dapat menjadi alternatif sebagai media pembelajaran untuk merangsang keterampilan peserta didik dalam berpikir kreatif.

Berdasarkan dari penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media presentasi *Prezi* efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik yaitu hasil penelitian Fauzah (2021), mengatakan media presentasi *Prezi* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik dengan skor pada setiap indikator yaitu memprediksi 85,14%, menemukan sebab sebab 81,88%, menerka akibat dari suatu sebab kejadian 81,52%, dan bertanya 77,17%. Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan Kumala *et al.*, (2019) Keterampilan berpikir peserta didik dapat dtingkatkan melalui media *Prezi* yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media presentasi *Prezi* dalam pembelajaran akan membantu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

Selain itu, media pembelajaran yang dipadukan dengan pendekatan pembelajaran dapat membuat murid berperan aktif, menjadikan kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menjadi lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, baik kualitas proses maupun kualitas hasil. Pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan adalah Pendekatan Saintifik sesuai dengan implementasi penerapan kurikulum 2013.

Menurut Amalia., Agustin., & Putri, (2019) Pendekatan Saintifik merupakan pendekatan pembelajaran yang dalam prosesnya memakai langkah-langkah ilmiah seperti mengamati, menanya, menggali informasi, menalar dan mengkomunikasikan. Dalam pendekatan scientific hasil akhir tidak dianggap sebagai sesuatu yang penting, tetapi proses dalam dalam menyelesaikan permasalahan yang dianggap penting. Berdasarkan dari penelitian sebelumnya, penelitian pengembangan (Ningsih & Komikesari, 2019) media pembelajaran *Prezi* menggunakan Pendekatan Saintifik layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan produk berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media dengan penilaian persentase rata-rata 84,13% dalam kategori sangat layak dan 84,62% dalam kategori sangat layak.

Hasil oberservasi awal dan wawancara dengan guru IPA di SMPN 6 Makassar pada hari Selasa 10 Januari tahun 2023, diketahui bahwasanya pendidik masih memakai media konvensional (*PowerPoint*) dalam proses pembelajaran. Pendidik belum memaksimalkan media lain yang dapat menjadi alternatif sebagai media pembelajaran dengan fitur-fitur yang lebih kaya dari *PowerPoint* dan juga diketahui bahwa guru IPA SMPN 6 Makassar belum pernah secara langsung mengukur keterampilan berpikir peserta didik.

Berdasarkan pemaparan diatas menarik perhatian peneliti untuk menggunakan media presentasi *Prezi* sebagai media pembelajaran yang dipadukan menggunakan pendekatan saintifik, dengan melakukan sebuah penelitian dengan judul "Penerapan Media Presentasi *Prezi* berbasis Saintifik untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VIII SMPN 6 Makassar".

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *pre eksperimental* dengan desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMPN 6 Makassar tahun ajaran 2022/2023 yang terdiri dari 11 kelas dengan jumlah 381 peserta didik. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII G yang terdiri dari 35 peserta didik dan VIII H yang terdiri dari 31 peserta didik dengan total sampel sebanyak 66 peserta didik yang ditentukan dengan teknik *purposive sampling*. Tes yang digunakan berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Pada penelitian ini, tes yang digunakan untuk mendapatkan data keterampilan berpikir kreatif peserta didik adalah tes tertulis dalam bentuk soal essay yang memuat indikator keterampilan berpikir kreatif. Data diperoleh melalui *pretest* dan *posttest*. Kemudian data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis inferensial terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

1. Analisis Deskriptif

a. *N-gain*

Peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik ditentukan dengan menggunakan rumus *N-Gain* menurut Hake (1999), sebagai berikut:

$$N - gain = \frac{\text{Nilai posttest} - \text{Nilai pretest}}{\text{Nilai maksimal} - \text{Nilai pretest}}$$

Hasil *N-Gain* kemudian diklasifikasikan sesuai kriteria seperti pada Tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Normalized *N-Gain*

Interval	Kategori
$0,7 \leq N-Gain \leq 1,0$	Tinggi
$0,3 \leq N-Gain < 0,7$	Sedang
$N-Gain < 0,3$	Rendah

(Sumber: Hake, 1999)

b. Effect Size

Analisis *Effect Size* bertujuan untuk mengetahui ukuran efek penerapan media presentasi *Prezi* berbasis saintifik pada proses pembelajaran. Berikut rumus perhitungan *Effect Size*:

$$SE = \frac{\bar{x}_{posttest} - \bar{x}_{pretest}}{SD_{posttest}}$$

Tabel 2. Kategori Effect Size

<i>Effect Size</i>	Kategori
0-0.20	<i>Weak Effect</i>
0.21-0.50	<i>Modest Effect</i>
0.51-1.00	<i>Moderate Effect</i>
>1.00	<i>Strong Effect</i>

Sumber: (Lestari., Supradi., & Jatmiko, 2021)

2. Analisis Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari data yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Shapiro-Wilk*. Uji *Shapiro-Wilk* dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 21.0.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mendapatkan asumsi bahwa sampel dari populasi penelitian berawal dari varians yang sama atau homogen. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS 21.0 *for Windows*.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji *Paired Sample T Test* dan *Independent Sample T Test* dengan bantuan SPSS 21.0 *for Windows*. Uji *Paired Sample T Test* bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel (dua kelompok) yang saling berpasangan atau berhubungan. Uji *Independent Sample T Test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Persyaratan pokok dalam uji *Independent Sample T Test* adalah data berdistribusi normal dan homogen (tidak mutlak).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

a. Analisis Statistik Deskriptif

Hasil analisis statistik keterampilan berpikir kreatif IPA peserta didik kelas VIII SMP Negeri 6 Makassar sebelum dan setelah diajar dengan menggunakan media presentasi *Prezi* berbasis Saintifik diperoleh skor *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

Tabel 3. Analisis Statistik Deskriptif Hasil belajar

Kelas	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
<i>Pretest</i> Kelas VIII G	35	9	1	10	5.08	2.279	5.198
<i>Posttest</i> Kelas VIII G	35	16	9	25	16.05	3.992	15.938
<i>Pretest</i> Kelas VIII H	31	9	1	10	5.48	2.219	4.925
<i>Posttest</i> Kelas VIII H	31	20	6	26	15.70	5.598	31.346
Valid N (listwise)	31						

Berdasarkan Tabel 3, dapat dilihat bahwa hasil *pretest* keterampilan berpikir kreatif pada masing masing kelas yang diberikan perlakuan yaitu kelas VIII G diperoleh skor rata-rata peserta didik 5,08 dengan standar deviasi 2,279 dan varians 5,198. Skor tertinggi yang

diperoleh 10 dan skor terendah 1 dengan skor ideal yaitu 28. Sedangkan hasil *pretest* pada kelas VIII H diperoleh skor rata-rata peserta didik 5,48 dengan standar deviasi 2,219 dan varians 4,925. Skor tertinggi yang diperoleh adalah 10 dan skor terendah adalah 1 dengan skor ideal yaitu 28.

Hasil *posttest* keterampilan berpikir kreatif pada kelas VIII G diperoleh skor rata-rata 16,05 dengan standar deviasi yaitu 3,992 dan varians 15,938. Skor tertinggi yang diperoleh adalah 25 dan skor terendah 9 dengan skor ideal 28. Sedangkan hasil *posttest* keterampilan berpikir kreatif pada kelas VIII H diperoleh skor rata-rata 15,70 dengan standar deviasi 5,598 dan varians 31,346. Skor tertinggi yang diperoleh adalah 26 dan skor terendah 6 dengan skor ideal 28.

1) Analisis *N-gain*

Setelah diperoleh nilai *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas penelitian, dapat dilakukan uji *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kreatif pada tabel berikut:

Tabel 4. Rata-Rata Skor *N-Gain* Keterampilan Berpikir Kreatif

Kelas	Rata-Rata Skor <i>N-Gain</i>	Kategori
Kelas VIII G	0,47	Sedang
Kelas VIII H	0,46	Sedang

Berdasarkan Tabel 4, menunjukkan bahwa rata-rata *N-Gain* keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas VIII G berada pada kategori sedang dengan rata-rata *N-Gain* 0,47 dengan kategori sedang dan *N-Gain* keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada kelas VIII H yaitu 0,46 dengan kategori sedang.

2) Analisis Indikator

Pencapaian keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada materi Cahaya dan Alat Optik pada kelas VIII G dan kelas VIII H dapat dilihat dari peningkatan tiap indikatornya.

Tabel 5. Analisis *N-gain* Tiap Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif

No.	Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif	Jumlah Soal	Kelas VIII G		Kelas VIII H	
			<i>N-Gain</i>	Kategori	<i>N-Gain</i>	Kategori
1.	Mengembangkan pengetahuan yang telah dimiliki oleh peserta didik	1	0,74	Tinggi	0,74	Tinggi
2.	Membangkitkan keingintahuan dan hasrat ingin tahu peserta didik	1	0,78	Tinggi	0,75	Tinggi
3.	Memprediksi dari informasi yang terbatas	1	0,34	Sedang	0,61	Sedang
4.	Memandang informasi dari sudut pandang yang berbeda	1	0,21	Rendah	0,63	Sedang
5.	Merumuskan masalah	1	0,46	Sedang	0,38	Sedang
6.	Merumuskan hipotesis	1	0,41	Sedang	0,11	Rendah
7.	Menguji Hipotesis	1	0,44	Sedang	0,43	Sedang

3) Analisis *Effect Size*

Analisis *Effect Size* bertujuan untuk mengetahui ukuran efek penerapan media presentasi *Prezi* berbasis Saintifik pada proses pembelajaran. Adapun hasil analisisnya sebagai berikut:

Tabel 6. *Effect Size* Penerapan Media Presentasi Prezi berbasis Saintifik

Kelas	N	SD	Ukuran Efek	Kategori
VIII G	35	2,24	4,88	<i>Strong Effect</i>
VIII H	31	2,18	4,68	Strong Effect

Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai efek size kelas VIII G adalah 4,48 yang berarti Media Presentasi *Prezi* berbasis Saintifik memberikan efek dalam kategori strong effect atau efek yang kuat dalam proses pembelajaran pada materi Cahaya dan Alat Optik terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif peserta didik kelas VIII G. Sedangkan nilai efek size kelas VIII H adalah 4,68 yang berarti Media Presentasi *Prezi* berbasis Saintifik memberikan efek dalam kategori strong effect atau efek yang kuat dalam proses pembelajaran pada materi Cahaya dan Alat Optik terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif peserta didik kelas VIII H.

b. Analisis Inferensial

2. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SMPN 18 Makassar. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan dengan memberikan *pretest* berupa soal isian (*Essay*) sebanyak 10 butir soal. Pertemuan kedua, ketiga, dan keempat dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif *ClassPoint* dengan model *Discovery Learning*, dimana tiap pertemuannya terdapat materi yang berbeda. Materi pertama membahas tentang sistem ekskresi pada organ ginjal dan penyakitnya, materi kedua membahas tentang sistem ekskresi pada organ paru-paru dan penyakitnya, materi ketiga membahas tentang sistem ekskresi pada organ hati dan kulit beserta penyakitnya.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif pada Tabel 1 menunjukkan *pretest* berada pada kategori gagal dengan skor rata-rata 4,96 dan untuk *posttest* tingkat hasil belajar didik berada pada kategori baik dengan skor rata-rata 9,06. Walaupun mengalami peningkatan dari kategori gagal menjadi kategori baik, perbedaan individu menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi tingkat hasil belajar peserta didik masih berada pada kategori baik. Hal ini juga didukung oleh teori menurut Hamalik (2011), yang menyatakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi jenis-jenis perbedaan individual adalah (1) Kecerdasan (*Intelligence*); (2) Bakat (*Aptitude*), (3) Keadaan jasmaniah (*Physical Fitness*). (4) Penyesuaian sosial dan emosional (*Social And Emotional Adjustment*); (5) Latar belakang keluarga (*Home Background*).

Berdasarkan Tabel 4 menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik berada pada kategori sedang dengan *N-gain* sebesar 0,42. Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan. Hal ini sejalan hasil penelitian Sundari et al., (2021) yang menyatakan hasil belajar peserta didik meningkat setelah diajar menggunakan media interaktif *ClassPoint* berbantuan Model *Discovery Learning*.

Berdasarkan hasil analisis pencapaian indikator peningkatan hasil belajar pada Tabel 5 menunjukkan bahwa pencapaian indikator paling tinggi terdapat pada soal nomor 14 yang memuat indikator Mengaplikasikan (C3) dengan *N-Gain* sebesar 0,65 berada pada kategori sedang. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran melalui media

interaktif *ClassPoint* dengan fitur *quis* interaktif peserta didik lebih memperhatikan materi yang diberikan melalui gambar beserta *audio visual* terkait materi tersebut sehingga skor *N-Gain* pada indikator tersebut lebih tinggi daripada indikator lainnya. Sedangkan pencapaian indikator yang paling rendah terdapat pada soal nomor 9 yang memuat indikator Mengaplikasikan (C3) dengan *N-Gain* sebesar 0,21 berada pada kategori rendah. Hal ini dikarenakan beberapa peserta didik terkecoh dengan soal yang ada dan tidak memperhatikan dengan baik intruksi soal.

Selanjutnya dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Shapiro-Wilk*. Berdasarkan Tabel 6 menunjukkan hasil data jumlah *pretest* dan *posttest* hasil belajar berdistribusi normal. Berdasarkan hasil analisis inferensial pada Tabel 7 uji *Paired Sample T Test* dengan menggunakan *SPSS 21.0 for Windows* menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan setelah penerapan media interaktif *ClassPoint* berbantuan model *Discovery Learning*. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif *ClassPoint* efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas VIII.8 SMP Negeri 18 Makassar. Selama penelitian salah satu faktor yang menyebabkan hasil belajar beberapa peserta didik meningkat namun masih pada kategori sedang adalah karena setiap peserta didik memiliki daya tangkap yang berbeda-beda. Kurangnya keberanian peserta didik dalam mengajukan pertanyaan yang belum dipahami terhadap materi yang diajarkan dan masih kurangnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pembahasan diatas, media interaktif *ClassPoint* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian Sundari et al., (2021) yang menyatakan hasil belajar peserta didik meningkat setelah diajar menggunakan media *ClassPoint*. Media presentasi *ClassPoint* ini bisa menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik dapat memfokuskan dirinya dan memotivasi dirinya sendiri untuk belajar dengan suasana yang menyenangkan sehingga membuat siswa melakukan usaha belajar yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa 1) Tingkat hasil belajar peserta didik sebelum penerapan (*pretest*) berada pada kategori sangat kurang kreatif dengan nilai rata-rata 12,40 dan setelah penerapan media interaktif *ClassPoint* berbantuan model *Discovery Learning* (*posttest*) berada pada kategori cukup kreatif dengan nilai rata-rata 55,60. 2) Peningkatan hasil belajar peserta didik berada pada kategori sedang dengan *N-Gain* 0,49. 3) Terdapat peningkatan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yang signifikan setelah penerapan media interaktif *ClassPoint* berbantuan Model *Discovery Learning*.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka terdapat beberapa hal yang dapat disarankan penulis, yaitu: 1) Kepada pihak sekolah untuk lebih melengkapi sarana dan prasarana sekolah yang dapat menunjang pembelajaran secara optimal. 2) Bagi peneliti selanjutnya yang akan mengkaji rumusan yang serupa diharapkan dapat mengembangkan dan memperkuat hasil penelitian ini dengan mengadakan penelitian lanjutan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto. 2005. Metode Penelitian Kualitatif. Jakarta: Sagung Seto.
- Cintia, N. I., Kristin, F., & Anugeraheni. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Hasil belajar Peserta Didik. *Perspektif Ilmu Pendidikan*. 32(1). 67-75.

- Fajar, M., Hanif, M., & Fitriasari, N. F. (2021). Pengaruh Multimedia Interaktif Powtoon Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Pada Materi Bangun Ruang Kelas V SDN 02 Muara Ciujung Timur. *DIDAKTIKA*. 1(1). 190-199.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/Gain Scores. American Education Research Assosaintion Devisions, Measurement Research and Methodology.
- Hariansyah, Q., Faradillah, Y., & Rahayu, E. (2023). Multimedia Based Tenses Learning Media Interactive Using the Addie Method. *International Journal of Data Science and Visualization (IJDSV)*. 2(1). 16-23.
- Ismawati., Parmiti, D. P., & Sudatha, I. G. W. (2023). Interactive Learning Media in Fifth-Grade Indonesian Elementary School Subjects. *International Journal of Elementary Education*. 7(1). 143-153.
- Maenah. (2023). Implementation of Problem Based Learning (PBL) Model Assisted with Audiovisual Media to Improve Biology Learning Outcomes Students in Senior High School 1 Lembar. *Empiricism Journal*. 4(1). 13-18
- Querido, D. V., Yazon, A. D., Manaig, K. A., Tamban, V. E., & Sabin, S. B. (2023). Effectiveness of Interactive Classroom Tool: A Quasi-Experiment in Assessing Students' Engagement and Performance in Mathematics 10 using ClassPoint. *Applied Quantitative Analysis (AQA)*. 3(1). 80-92.
- Ritonga, S. A., Ritonga, S., Tangse, U. H. M., Putri, D., Ritonga, A., & Ritonga, W. A. (2023). The Effect of ClasPoint Learning Media as Interactive and Fun Learning. *Internasional Journal of Humanities Education and Social Sciences*. 2(6). 2206-2212.
- Sani, R. (2014). Pembelajaran Saintifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Sunandar, R., Rusli, M. A., & Saenab, S. (2018). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Simulasi Phet (*Physics Education Technology*) terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 3 Dua Pitue Kalosi. *Jurnal IPA Terpadu*. 6(1). 102-108.
- Sundari, D. H., Iskandar., & Muhlis. (2021). Penerapan Media Presentasi ClassPoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik MAN 19 Jakarta. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*. 3(3). 1-9.
- Taufiq, A. H., Muhiddin, N. H., & Yunus. S. R. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IX SMP Negeri 31 Makassar pada Materi Listrik Statis. *Jurnal IPA Terpadu*. 2(1). 1-6.
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia.

Rezwandy Wahyudi Saputra

Mahasiswa Program Studi Pendidikan IPA FMIPA UNM, dapat dihubungi melalui email : rezwandywahyudi9@gmail.com

Muh. Tawil

Dosen Program Studi Pendidikan IPA FMIPA UNM, melakukan penelitian pada bidang pendidikan IPA dapat dihubungi melalui email : muh.tawil@unm.ac.id

Arie Arma Arsyad

Dosen Program Studi Pendidikan IPA FMIPA UNM, melakukan penelitian pada bidang pendidikan IPA dapat dihubungi melalui email : ariearmaarsyad@unm.ac.id