

## **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Classpoint terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Kelas Xi SMA Negeri 1 Sibolangit**

**Nurlina<sup>1</sup>, Bangun Munthe<sup>1</sup>, Bangun<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Universitas HKBP Nommensen, Indonesia

**Corresponding Author:**  [bangunmunthe@uhn.ac.id](mailto:bangunmunthe@uhn.ac.id)

### **ABSTRACT**

The aim of this research is to determine the effect of using Classpoint-based interactive learning media on student learning motivation in Christian religious education learning in class XI of SMA Negeri 1 Sibolangit. This research uses descriptive quantitative methods, and the sampling technique used is simple random sampling with a sample size of 34 people. The data collection tool is a questionnaire in the form of multiple choices which has been carried out with instrument validation tests. After carrying out the Pearson product moment correlation statistical test. From the results of the correlation test, it was obtained ( $r$ ) 0.63 with a determination test of 39.69% and to find out whether the correlation coefficient was significant or not at the level ( $\alpha$ ) = 0.05, a "t" test was carried out with the test criteria if  $t_{count}$  obtained from calculation is greater ( $>$ ) than  $t_{table}$  at a significance level of 1-0.05 with  $dk=n-2$  then the hypothesis is accepted and in other cases rejected. From the test results,  $t_{count} > t_{table}$  ( $4.58 > 1.69$ ), so the hypothesis is accepted. Thus, a significant relationship can be found between the influence of using Classpoint-Based Interactive Learning Media on Student Learning Motivation in Christian Religious Education Learning in class XI of SMA Negeri 1 Sibolangit.

**Keywords:** *Interactive Learning Media, Classpoint, Student Learning Motivation*

### **ARTICLE INFO**

*Article history:*

Received

August 12, 2024

Revised

September 19,

2024

Accepted

October 25, 2024

Journal Homepage

<https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/>

This is an open access article under the CC BY SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Published by

CV. Creative Tugu Pena

### **PENDAHULUAN**

ada umumnya pelaksanaan pendidikan itu adalah mengembangkan mutu dan potensi sumber daya manusia untuk membangun bangsa yang lebih maju. Adanya perkembangan pengetahuan dan teknologi akan berpengaruh terhadap kualitas sistem pembelajaran di sekolah. Dengan kehadiran teknologi yang modern, sekolah di tuntut untuk lebih kreatif dalam membuat pelajaran dengan menggunakan media yang menarik dan efektif, baik dalam proses belajar maupun mengajar sehingga siswa menjadi senang dan tidak bosan selama pembelajaran berlangsung dan mampu mencapai hasil yang maksimal. Salah satu cara yang bisa digunakan oleh guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan efektif.

Salah satu pembelajaran yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas adalah mata pelajaran pendidikan agama Kristen. Melalui pendidikan agama Kristen, siswa dituntut untuk memiliki kasih dan ketaatan kepada Tuhan baik itu melalui

kecerdasan, keterampilan, budi pekerti luhur, kesadaran untuk memelihara, melestarikan lingkungan serta bertanggung. Makna tersebut menunjukkan bahwa guru PAK memiliki tanggung jawab atas perkembangan siswa dalam membimbing dan mengajarkan siswa tentang ajaran Kristen dan ketaatan kepada Tuhan. Oleh sebab itu, guru PAK harus dijadikan sebagai acuan sebagai pendorong atau penyemangat belajar siswa untuk melakukan sesuatu dalam mencapai tujuan tertentu.

Siswa haruslah memiliki motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran itu sendiri, dengan adanya motivasi dalam diri siswa akan mendorong siswa untuk menunjukkan perasaan senang, perhatian, ketertarikan dan keterlibatan dalam mengikuti proses pembelajaran. Namun, pada kenyataannya berdasarkan fakta di lapangan motivasi belajar siswa masih kurang. Kurangnya motivasi belajar siswa dapat dilihat dari keadaan siswa saat mengikuti kegiatan belajar dan mengajar di kelas. Di mana, kurangnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran, tidur di kelas dan malas mengerjakan tugas yang di berikan. Kondisi seperti ini terjadi karena materi pelajaran yang membosankan terutama ketika guru hanya berfokus pada metode ceramah dan penggunaan model pembelajaran yang konvensional.

Masalah yang sering muncul ketika kegiatan pembelajaran berlangsung adalah tentang kurangnya motivasi belajar siswa di kelas XI SMA Negeri 1 Sibolangit. Di mana saat melakukan kegiatan pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik dan hanya berfokus pada penerapan model pembelajaran konvensional, sehingga menyebabkan kurangnya motivasi belajar siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Indikasi kurangnya motivasi belajar siswa dapat dikenali dari tingkah laku siswa, seperti tidak fokus dalam belajar dan tidak sungguh-sungguh dalam belajar, cepat merasa bosan, malas-malasan dalam belajar, sering ngobrol dengan temannya, tidur di kelas, berusaha menghindari pembelajaran, kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran dan sibuk sendiri dengan HP nya.

Oleh karena itu, guru harus melakukan upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan cara guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajarnya pada pembelajaran PAK di sekolah. Salah satu media pembelajaran yang dikembangkan dan diyakini dapat menciptakan pembelajaran yang mampu membantu guru dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Classpoint*. Media pembelajaran interaktif berbasis *Classpoint* merupakan aplikasi yang terintegrasi langsung dengan *Powerpoint*, yang merupakan sebuah alat yang menjadi rekan para pengajar untuk membuat presentasi menjadi lebih hebat dan menarik sehingga dapat melibatkan siswa secara langsung dalam aktivitas belajarnya.

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. *Classpoint* memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi pembelajaran yang kaya dengan berbagai elemen, termasuk teks, gambar, video, grafik, dan animasi (Tanal et al., 2023). Dengan memanfaatkan *Classpoint* sebagai media pembelajaran dapat memungkinkan guru untuk menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

#### **1. Media Pembelajaran Interaktif**

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu bentuk dari penerapan teknologi informasi, yang dapat dijadikan guru sebagai solusi dalam melakukan

kegiatan pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran interaktif dapat didefinisikan sebagai media pembelajaran yang dapat memfasilitasi interaksi siswa dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran interaktif ini dapat berbagai bentuk, seperti gambar, video, audio, animasi, simulasi, serta aktivitas interaktif lainnya. Media pembelajaran interaktif ini dapat memberikan keuntungan dalam meningkatkan keterlibatan siswa saat pembelajaran dan dapat memfasilitasi pemahaman siswa dengan baik mengenai suatu topik pembelajaran.

#### **(1) Pengertian Media Pembelajaran Interaktif Classpoint**

*Classpoint* adalah sebuah aplikasi tambahan oleh INKNOE yang terintegrasi langsung ke dalam *microsoft PowerPoint*. Dalam aplikasi *Classpoint* terdapat berbagai fitur yang dapat digunakan guru untuk membantu keterlibatan langsung dengan siswa dan membangkitkan minat siswa terhadap materi pembelajaran (Setiyanto, 2023).

Yusi dalam (Eka Muliani et al., 2024) mengemukakan bahwa *Classpoint* merupakan sebuah *platform* atau alat digital yang dirancang khusus untuk meningkatkan pengalaman presentasi dan pembelajaran. Melalui *Platform* ini pengguna dapat membuat presentasi interaktif yang lebih menarik, efektif dan berpartisipasi dengan berbagai fitur canggih. Selain itu, *Classpoint* juga dapat memungkinkan pengguna untuk menciptakan kuis ataupun tes ke dalam presentasi dan kemudian dijawab oleh siswa. Sehingga pengguna atau guru dapat melacak dan menganalisis hasil kuis untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat memahami materi yang disampaikan.

##### **a. Pengertian Motivasi**

Motivasi merupakan kekuatan yang berasal dari dalam diri maupun dari luar diri individu yang dapat mendorong seseorang untuk mencapai suatu tujuan tertentu yang sudah ditetapkan sebelumnya. Menurut (Arianti, 2018), motivasi berasal dari bahasa Latin, "*Movere*" yang artinya dorongan atau daya penggerak. Motivasi merupakan suatu dorongan yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas yang nyata untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Sedangkan menurut Mc. Donal (Munte, 2015) mengemukakan bahwa motivasi adalah: Suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya efektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu kondisi psikologis yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu tindakan.

##### **b. Motivasi Belajar**

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang mampu meningkatkan kualitas atau prestasi belajar siswa, karena siswa akan belajar dengan sungguh-sungguh apabila mereka memiliki suatu motivasi yang tinggi di dalam dirinya. Untuk itu, guru harus mampu meningkatkan kualitas dari pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mereka dapat mencapai tujuan dari pembelajaran (Siregar et al., 2024).

Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang menjadi penggerak atau pendorong dari dalam diri siswa, sehingga menyebabkan terjadinya suatu aktivitas belajar dan kelangsungan kegiatan pembelajaran, yang memberikan arah untuk mencapai suatu tujuan (Husamah et al., 2018).

## **METODE PENELITIAN**

### Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam proses penelitian sangat berkaitan dengan metode yang digunakan dalam penelitian. Pada penelitian ini, yang menjadi metode dan jenis penelitian yang digunakan ialah menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis deskriptif. Penelitian kuantitatif merupakan suatu jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan dan yang dapat dicapai atau diperoleh dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Sedangkan menurut (Sugiyono, 2021) Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dikarenakan data yang akan diolah merupakan data rasio dan yang menjadi fokus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui besarnya pengaruh antar variabel yang akan diteliti.

Sesuai dengan judul yang peneliti angkat, lokasi penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Sibolangit Kemah Pramuka, Jl. Jamin Ginting No. Km 47, Bandar Baru, Kec. Sibolangit Kabupaten Deli Serdang, Sumatra Utara 20357 pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Alasan yang menjadikan tempat ini sebagai lokasi penelitian ini adalah tempat di mana penulis melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Dengan demikian penulis telah melakukan observasi lapangan, sehingga sedikit banyaknya penulis sudah mengetahui keadaan dari sekolah ini, khususnya pada saat kegiatan belajardan mengajar mata pelajaran pendidikan agama Kristen. Sehingga akan lebih mudah untuk mendapatkan data yang akurat.

Populasi merupakan keseluruhan elemen yang akan dijadikan sebagai wilayah inferensi atau generalisasi. Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu, yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2021). Adapun yang menjadi populasi dari penelitian ini adalah siswa/siswi yang beragama Kristen Protestan kelas XI di SMA Negeri 1 Sibolangit.

Sampel. Sampel pada penelitian kuantitatif merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Apabila populasi besar, maka peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi. Dengan begitu, sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representatif* atau mewakili (Sugiyono, 2021). Arikunto (Hatmoko, 2015) Subjek penelitian yang kurang dari 100 orang lebih baik diambil seluruhnya, sehingga penelitiannya adalah penelitian populasi. Berdasarkan pendapat di atas, karena jumlah siswa siswi kelas XI di SMA Negeri 1 Sibolangit keseluruhannya di atas 100 adalah 119 orang, maka populasi yang menjadi sampel diambil sebanyak 34 orang.

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang telah ditetapkan peneliti untuk dipelajari, sehingga memperoleh informasi tentang hal tersebut dan kemudian ditarik kesimpulannya. Secara teoritis, variabel adalah suatu atribut dari seseorang atau objek, yang memiliki "variasi" antara satu dengan yang lain atau satu objek dengan objek yang lain. Variabel penelitian terdiri dari dua macam variabel, yaitu:

a. Variabel Bebas (*Variabel Independen*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab terjadinya perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel bebas adalah Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *ClassPoint*.

Variabel Terikat (*Variabel Dependen*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (*variabel dependen*). Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel terikat adalah Motivasi Belajar Siswa.

Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan batasan dan cara pengukuran variabel yang akan diteliti. Pada penelitian ini, penelitian di dalam penulisan tugas akhir ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *ClassPoint* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas XI di SMA Negeri 1 Sibolangit”. Pada penelitian ini, peneliti mengangkat satu variabel bebas (*variabel independen*) dan satu variabel terikat (*variabel dependen*), yang menjadi *variabel independen* yaitu Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *ClassPoint* (X) dan *variabel dependen* adalah Motivasi Belajar Siswa (Y).

### 1. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *ClassPoint* (X)

Media pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint* merupakan salah satu media pembelajaran yang menawarkan berbagai fitur interaktif yang menarik, yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar dan mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Melalui media pembelajaran interaktif ini, siswa didorong untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, didorong untuk berpikir secara cepat dan tepat dalam mengerjakan soal yang diberikan.

### 2. Motivasi Belajar Siswa (Y)

Motivasi belajar siswa adalah motivasi yang berasal dari dalam maupun luar diri siswa. Motivasi belajar siswa dapat dilihat, ketika siswa mengikuti kegiatan belajar dan mengajar dikelas. Apakah mereka ikut serta berpartisipasi, memiliki antusias, dapat menjawab soal dengan benar dan mampu memahami materi pelajaran yang diberikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Pengujian Hipotesa

#### 1. Koefisien Korelasi

Tabel 1. Perhitungan Uji Koefisien Korelasi Besaran Untuk

$X, Y, X^2, Y^2, XY$

No.	X	X <sup>2</sup>	Y	Y <sup>2</sup>	XY
1	2.09	4.36	2.17	4.69	4.52
2	2.09	4.36	2.28	5.19	4.75
3	2.39	5.72	2.17	4.69	5.18
4	2.74	7.50	2.72	7.41	7.46
5	2.39	5.72	2.28	5.19	5.45
6	2.61	6.81	2.50	6.25	6.52
7	2.65	7.03	2.39	5.71	6.34
8	2.70	7.27	2.56	6.53	6.89
9	2.48	6.14	2.28	5.19	5.64
10	2.26	5.11	2.17	4.69	4.90

11	2.35	5.51	1.94	3.78	4.57
12	2.52	6.36	2.44	5.98	6.16
13	2.65	7.03	2.67	7.11	7.07
14	2.70	7.27	2.61	6.82	7.04
15	2.52	6.36	2.22	4.94	5.60
16	2.61	6.81	2.39	5.71	6.23
17	2.48	6.14	2.67	7.11	6.61
18	2.65	7.03	2.50	6.25	6.63
19	2.35	5.51	2.61	6.82	6.13
20	2.04	4.18	2.00	4.00	4.09
21	2.48	6.14	2.56	6.53	6.33
22	2.61	6.81	2.83	8.03	7.39
23	2.57	6.58	2.39	5.71	6.13
24	2.35	5.51	2.89	8.35	6.78
25	2.65	7.03	2.44	5.98	6.48
26	2.52	6.36	2.44	5.98	6.16
27	2.52	6.36	2.44	5.98	6.16
28	2.52	6.36	2.11	4.46	5.32
29	2.52	6.36	2.39	5.71	6.02
30	2.35	5.51	2.56	6.53	6.00
31	2.65	7.03	2.83	8.03	7.51
32	2.35	5.51	2.22	4.94	5.22
33	2.00	4.00	2.00	4.00	4.00
34	2.00	4.00	2.00	4.00	4.00
<b>Jumlah</b>	<b>83.35</b>	<b>205.78</b>	<b>81.67</b>	<b>198.25</b>	<b>201.31</b>
	<b>2.45140665</b>	<b>6.05231847</b>	<b>2.40196078</b>	<b>5.83097313</b>	<b>5.920858198</b>

Dari hasil perhitungan yang telah dilakukan, yaitu koefisien korelasi antara pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama Kristen kelas XI di SMA Negeri 1 Sibolangit maka yang diperoleh adalah:  $n = 34$  ;  $X = 83,35$  ;  $Y = 81,67$  ;  $X^2 = 205,78$  ;  $Y^2 = 198,25$  ;  $XY = 201,31$ . Berdasarkan data yang dapat dihitung koefisien korelasi dengan menggunakan rumus yang telah dikemukakan pada Bab III, maka diperoleh " $r$ " = 0,63. Melalui kriteria kualifikasi tingkat koefisien korelasi, maka dapat diklasifikasikan bertaraf kuat.

## 2. Uji Signifikasi Korelasi

Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan yang berarti antara pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama Kristen kelas XI di SMA Negeri 1 Sibolangit, maka dilakukan uji statistik korelasi, yaitu " $t$ ". Dari hasil perhitungan yang telah diperoleh harga  $t_{hitung} = 4,85$  ;  $JK_{reg} = 0,83$ ,  $dk = n-2 (34-2) = 32$ , sehingga diperoleh  $t_{tab} = 1,69$ . Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tab}$ , hal ini menunjukkan bahwa Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *ClassPoint* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen kelas XI di SMA Negeri 1 Sibolangit ada dan signifikan.

## 3. Uji Koefisien Determinasi

Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh variabel X terhadap variabel Y, maka digunakan koefisien determinasi maka yang diperoleh:

$r^2 \cdot 100 \% = 0,63^2 \times 100\% = 39,69 \%$ . Maka kesimpulannya, pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama Kristen kelas XI SMA Negeri 1 Sibolangit mempunyai nilai 39,69 %.

#### 4. Uji Regresi Linear Sederhana

Persamaan regresi linear sederhana yang di uji adalah  $Y = a + bx$ . Dari hasil perhitungan diperoleh harga  $a = 0,545$  ;  $b = 0,788$ . Dengan demikian persamaan regresi Y atas X adalah  $Y = 0,545 + 0,788 X$ . Berdasarkan perhitungan yang dilakukan ternyata angka-angka tersebut menunjukkan pengaruh dari suatu variabel bebas terhadap variabel terikat. Fungsi dari variabel Y adalah untuk menyatakan bahwa Y diperoleh dari regresi dan dibedakan dari Y hasil pengalaman. Koefisien "b" dinamakan sebagai koefisien arah regresi linear dan menunjukkan perubahan rata-rata variabel Y untuk suatu perubahan variabel X sebesar satu. Dari hasil perhitungan regresi linear sederhana di atas, menunjukkan bahwa apabila di dalam media pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint* terdapat hasil belajar yang baik dalam pembelajaran maka akan memperlihatkan peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama Kristen kelas XI di SMA Negeri 1 Sibolangit.

#### 5. Uji Independen

Untuk mengetahui apakah variabel Y independen terhadap variabel X, maka untuk itu dilakukan uji independen yang dihitung melalui harga F dengan menggunakan analisis varians (ANOVA). Berdasarkan perhitungan yang dilakukan maka diperoleh hitung  $F_{hitung} = 0,66$  sedangkan  $F_{tabel} = 2,35$  Dengan demikian, kriteria pengujian uji independen dinyatakan telah sesuai. Maka dari hasil perhitungan menunjukkan bahwa variabel Y adalah independen dari variabel X dalam pengertiannya linear.

#### 6. Uji Linieritas Regresi

Uji linieritas regresi yang bertujuan untuk melihat apakah hipotesis tentang model linier dapat diterima. Perhitungan regresi linier dilakukan untuk mencari linieritas, yaitu  $F_{hitung} = 0,66$  dan  $F_{tabel} = 2,35$  ( $0,66 < 2,35$ ). Jadi Anda dapat menerima hipotesis model linier dan tidak mencari regresi nonlinear. Hasil perhitungan data dari penelitian dan hasil hipotesis, maka dapat disimpulkan hasil penelitian sebagai berikut: Salah satu persyaratan untuk analisis berikut, setelah dilakukan pengujian sebaran normal data untuk data X dan data Y, didapatkan bahwa data X dan data Y masing-masing berdistribusi normal. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan rumus chi-square ( $\chi^2$ ) dengan taraf signifikansi = 0,05

Untuk data X (Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *ClassPoint*)  $\chi^2_{hitung} = -54,9989$  sedangkan  $\chi^2_{tabel} = 7,81$ . Artinya data X (pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint*) berada pada distribusi normal atau data X berasal dari distribusi normal.

a. Untuk data Y (Motivasi Belajar Siswa)  $\chi^2_{hitung} = -104,2678$  sedangkan  $\chi^2_{tabel} = 7,81$ . Artinya data Y (motivasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sibolangit) berada pada distribusi normal atau data Y berasal dari sampel terdistribusi normal.

B. Analisis Data Pengujian Hipotesis

#### 1. Koefisien Korelasi

Hasil yang diperoleh dari koefisien korelasi adalah 0,63 yang berarti pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama Kristen kelas XI di SMA Negeri 1 Sibolangit, maka hipotesis diterima.

#### 2. Uji Signifikasi Korelasi

Setelah dilakukan perhitungan diperoleh nilai  $t_{hitung} = 4,58 > t_{tabel} = 1,69$  yang berarti bahwa terdapat hubungan yang baik pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sibolangit ada dan signifikan.

#### 3. Uji Koefisien Determinasi

Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint* mempunyai pengaruh 39,69 % dalam memotivasi belajar siswa. Hubungan ini ditemukan oleh koefisien determinasi  $r^2 = 0,63^2 \cdot 100 \% = 39,69 \%$  hal ini berarti semakin tinggi integritas variabel X maka semakin tinggi pula pengaruhnya terhadap variabel X maka semakin tinggi pula pengaruhnya terhadap variabel Y.

#### 4. Bentuk Regresi Linear Sederhana

Hubungan fungsional antara variabel X dan juga Y diperoleh dan dinyatakan dalam bentuk persamaan regresi. Jadi  $Y = 0,545 + 0,788 X$ . Ini berarti bahwa untuk tiap kenaikan satu unit X, Y meningkat sebesar 0,788. Artinya, jika pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint* berpengaruh lebih baik lagi maka semakin tinggi pula yang diperoleh sehubungan dengan motivasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sibolangit.

#### 5. Uji Independen

Setelah dilakukan perhitungan diperoleh  $F_{hitung} = 0,66$  dan lebih kecil < daripada  $t_{tabel} = 2,35$  yang berarti variabel Y independen dari variabel X dalam pengertian linear. Berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan penelitian yang terdapat pada lampiran, menunjukkan bahwa: pada variabel (X) pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint* yang dikembangkan menjadi 3 (tiga indikator), yakni:

##### a) **Whiteboard (Papan Tulis Digital)**

*Whiteboard* atau papan tulis digital dibahas pada menunjukkan hasil 2,29 yang berarti penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint* yang digunakan mempunyai hubungan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Sibolangit sehingga hipotesis diterima.

##### b) **Quiz Interactive (Kuis Interaktif)**

*Quiz Interactive* atau kuis interaktif dibahas pada menunjukkan hasil 2,45 yang berarti penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint* yang digunakan mempunyai hubungan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Sibolangit sehingga hipotesis diterima.

##### c) **Leader Board (Papan Peringkat)**

*Leader Board* atau papan peringkat dibahas pada menunjukkan hasil 2,52 yang berarti penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint* yang digunakan mempunyai hubungan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Sibolangit sehingga hipotesis diterima.

## KESIMPULAN

Berdasarkan dari uraian teoritis dan analisis data serta pengujian hipotesis, maka akan dikemukakan kesimpulan dan saran yang dianggap sangat penting dan sesuai dengan tujuan penelitian. Dari hasil penelitian



ini menekankan pada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama Kristen di Kelas XI SMA Negeri 1 Sibolangit. Hal ini terlihat dari hasil perhitungan koefisien korelasi, uji signifikansi korelasi, uji determinasi, uji regresi linear sederhana, uji independen dan uji kelinearan regresi. Hasil dari penelitian di atas, memperlihatkan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama Kristen kelas XI di SMA Negeri 1 Sibolangit dengan berbagai aspek, seperti: Whiteboard, Quiz interactive, and Leader border

## REFERENSI

- Arianti. (2018). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan, Fakultas Tarbiyah IAIN Bone*, 12(2).
- Batubara, J., Sihombing, J. R., Marbun, J., Pangaribuan, R. E., Panggabean, A. J., & Herman, H. (2024). Peran Edukasi Patologi Klinik dan Terapi Musik dalam Meningkatkan Kualitas Hidup Warga Jemaat HKBP Agape Amplas. *Beru'-beru': Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 149-158. <https://doi.org/10.31605/jipm.v2i3.3775>
- Eka Muliani, D., Azmi, K., Alius, M., Sulvayenti, A., & Amelia, L. (2024). The Influence of Classpoint Media on the Learning Motivation of Physics Education Study Program Students. *Physics Education Journal*, 7(1), 13-22. <http://jurnal.unipa.ac.id/index.php/kpej>
- Husamah, Pantiwati, Y., Restian, A., & Sumarsono, P. (2018). *Belajar dan Pembelajaran* (2nd ed.). UMM Press.
- Munte, B. (2015). *Pengaruh Pendekatan Pikem Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa*.
- Purba, N., Sipayung, R. W., Rahmawati, R., Siagian, B. A., Herman, H., Saragi, C. N., and Fatmawati, E. (2024). An Implementation of Project-Based Learning (PBL) Teaching Model in Improving Early Child's Critical Thinking Skill. *Library Progress International*, 44(3), 90-96.
- Rony, Z. T., Wijaya, I. M. S., Nababan, D., Julyanthry, J., Silalahi, M., Ganiem, L. M., Judijanto, L., Herman, H., and Saputra, N. (2024). Analyzing the Impact of Human Resources Competence and Work Motivation on Employee Performance: A Statistical Perspective. *Journal of Statistics Applications & Probability*, 13(2), 787-793. DOI: 10.18576/jsap/130216
- Setiyanto, S. (2023). Pandangan Mahasiswa Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Dokumentasi Kebidanan Menggunakan Classpoint. *Jurnal Innovation and Future Technology (IFTECH)*, 05(01), 71.
- Siregar, N., Berutu, A. M., Zebua, H. B., Br, D. E., Napitupulu, C. C., Habeahan, T., L, C. O., Kyrie, P., Sihombing, E., Miranda, G., & Sitorus, N. (2024). Strategi Pembelajaran Guru PAK Terhadap Kualitas Dan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif*, 5(7), 29-34.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)* (A. Nuryanto (ed.); 3rd ed., Vol. 2). Alfabeta.
- Tanal, A. N., Rahma, P., Mahmud, H., & Al Hamdany, M. Z. (2023). Pengembangan Kompetensi Tenaga Pendidik melalui Program Pelatihan Aplikasi Classpoint. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 102-113.

<https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.386>

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). <https://doi.org/10.29165/ajarcde.v7i1.176>

---

**Copyright Holder :**

© Nurlina et al., (2024).

**First Publication Right :**

© Attractive : Innovative Education Journal

**This article is under:**

