

**PERAN MEDIA INTERAKTIF CLASSPOINT PADA MATERI SISTEM
PERNAPASAN MANUSIA GUNA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF
PESERTA DIDIK KELAS V**

Khairunnisa¹, Ani Nur Aeni², Ali Ismail³

¹²³PGSD Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang

khairunnisaazhra@upi.edu, aninuraeni@upi.edu, ali_ismail@upi.edu

ABSTRACT

The lack of variety and use of technology in the classroom, which affects students' low enthusiasm and involvement, is what spurred this study. This impairs their cognitive capacities and makes it harder for them to absorb the content. Another barrier to the development of interactive media in elementary schools is the scarcity of learning resources. Thus, it is anticipated that the use and advancement of media to make it more interactive will boost students' cognitive capacities and drive for learning. The purpose of this study is to evaluate how learning is implemented using ClassPoint interactive media, measure cognitive abilities before and after treatment, examine student responses, and ascertain how this media contributes to the cognitive development of grade V pupils. It was a quantitative, quasi-experimental approach. There were 28 pupils in the experimental class and another 28 in the control class for the study. With higher scores in both classes following treatment, the results demonstrated how successful ClassPoint learning was. With a gain score of 0.64 (medium category), the utilization of this media helped to increase cognitive abilities. According to this study, students are more involved, active, and acquire new skills while utilizing technology-based media to develop a deeper understanding of subjects.

Keywords: ClassPoint Interactive Media, Cognitive Ability, Learning Media, Interactive Learning, Human Respiratory System.

ABSTRAK

Kurangnya variasi dan penggunaan teknologi di dalam kelas, yang berdampak pada rendahnya antusiasme dan keterlibatan peserta didik, adalah hal yang mendorong penelitian ini. Hal ini mengganggu kapasitas kognitif mereka dan membuat mereka lebih sulit untuk menyerap materi pelajaran. Hambatan lain dalam pengembangan media interaktif di sekolah dasar adalah kelangkaan sumber belajar. Oleh karena itu, penggunaan dan pengembangan media yang lebih interaktif diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik dan mendorong mereka untuk belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi bagaimana pembelajaran diimplementasikan dengan menggunakan media interaktif *ClassPoint*, mengukur perbedaan kemampuan kognitif di kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan, memeriksa respon peserta didik, dan memastikan bagaimana media ini berkontribusi terhadap perkembangan kognitif peserta didik kelas V SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen.

Terdapat 28 murid di kelas eksperimen dan 28 murid lainnya di kelas kontrol untuk penelitian ini. Dengan nilai yang lebih tinggi di kedua kelas setelah treatment, hasil

penelitian menunjukkan keberhasilan pembelajaran *ClassPoint*. Dengan nilai *gain score* sebesar 0,64 (kategori sedang), penerapan materi ini membantu meningkatkan kemampuan kognitif. Menurut penelitian ini, peserta didik lebih terlibat, aktif, dan memperoleh keterampilan baru sambil memanfaatkan media berbasis teknologi untuk mengembangkan pemahaman kognitif yang lebih dalam tentang mata pelajaran.

Kata Kunci: Media Interaktif *ClassPoint*, Kemampuan Kognitif, Media Pembelajaran, Pembelajaran Interaktif, Sistem Pernapasan Manusia.

A. Pendahuluan

Setiap peserta didik mengalami tahapan perkembangan dalam perkembangan kognitif yang berpengaruh dalam memahami, menganalisis informasi, serta memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan kognitif merupakan aspek fundamental dalam perkembangan peserta didik yang berkaitan dengan cara mereka menerima, memahami, serta mengolah informasi untuk menyelesaikan suatu permasalahan (Nuviandani et al., 2024).

Kemampuan kognitif memegang peranan penting dalam keberhasilan pembelajaran karena proses pembelajaran melibatkan keterampilan berpikir dan mengingat. Menurut Piaget (dalam Magdalena et al., 2023) setiap individu memiliki tingkat perkembangan kognitif yang

berbeda, yang mencerminkan bagaimana mereka memperoleh pengetahuan, memproses informasi, dan berpikir. Dalam konteks pendidikan, kemampuan kognitif tidak hanya berfungsi sebagai landasan utama dalam perkembangan akademik peserta didik, tetapi juga berkontribusi terhadap penyimpanan informasi jangka pendek dan panjang, peningkatan konsentrasi, serta penerapan informasi dalam kehidupan sehari-hari.

Serta meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan mengaplikasikan informasi dari pengalamannya masing-masing dan mengimplementasikan pada konsepsi dan pengetahuan yang dimilikinya.

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar, pengembangan kemampuan kognitif peserta didik sangat

penting karena berhubungan langsung dengan perkembangan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Pembelajaran IPAS harus menekankan keterampilan berpikir analitis dan aplikatif untuk memahami konsep-konsep ilmiah yang berkaitan dengan teknologi, lingkungan, dan masyarakat. Misalnya, dalam mempelajari sistem pernapasan manusia, peserta didik dapat diajak melakukan eksperimen sederhana atau berdiskusi mengenai gaya hidup sehat agar mereka dapat menghubungkan konsep ilmiah dengan pengalaman nyata.

Salah satu materi penting dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar adalah sistem pernapasan manusia. Materi ini mencakup pemahaman mengenai struktur dan fungsi organ pernapasan serta proses pernapasan manusia. Pemahaman yang baik mengenai materi ini sangat penting karena sistem pernapasan merupakan salah satu sistem utama dalam tubuh manusia. Namun, dalam praktiknya, banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak

dalam materi ini. Rendahnya keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya metode pembelajaran yang interaktif, penggunaan media yang kurang menarik, serta minimnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Piaget (dalam Magdalena et al., 2023) menjelaskan bahwa kemampuan kognitif peserta didik mencerminkan bagaimana mereka beradaptasi dan mengaplikasikan konsep-konsep yang diperoleh dari lingkungannya. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Satria & Egok, 2020), menerangkan bahwa meskipun peserta didik telah memodifikasi konsepsi mereka terhadap realitas berdasarkan pengalaman, mereka tetap perlu aktif dalam menginterpretasikan informasi yang diperoleh agar dapat mengaplikasikannya dalam pengetahuan yang lebih luas. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh (Arfan Delar et al., 2022) menyatakan bahwa kemampuan kognitif merupakan aspek utama dalam pencapaian akademik yang

harus terus ditingkatkan. Kemampuan ini berfungsi dalam penyimpanan informasi jangka panjang, memungkinkan peserta didik untuk mengingat kembali konsep yang telah dipelajari, serta meningkatkan konsentrasi dalam belajar.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi karena metode pembelajaran yang digunakan masih kurang menarik dan interaktif. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh (Gusti Ayu Made Mia Arisandhi et al., 2023) mengungkapkan bahwa peserta didik di SDN 1 Gede Pandak mengalami kesulitan kognitif karena sulit memahami materi yang disajikan dalam media pembelajaran. Senada dengan temuan tersebut, penelitian yang dilakukan oleh (Rahayu et al., 2024) di salah satu sekolah dasar di Kecamatan Harjamukti Kota Cirebon menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan kognitif disebabkan oleh penerapan metode pembelajaran yang kurang menarik dan membosankan. Guru masih menggunakan slide

PowerPoint secara konvensional tanpa mengintegrasikan media interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut dan meningkatkan hasil belajar peserta didik, penelitian ini akan menerapkan media pembelajaran interaktif *ClassPoint* dalam pembelajaran sistem pernapasan manusia di sekolah dasar. Media interaktif adalah suatu media pembelajaran yang keberadaannya bisa menarik peserta didik agar aktif saat melakukan kegiatan belajar (Nurkholizah et al., 2024). Penggunaan media interaktif juga bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi, sehingga mereka dapat mencapai pencapaian yang baik (Ani Nur Aeni et al., n.d.). *ClassPoint* dipilih karena menawarkan fitur interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, mendorong kerja sama, serta membuat peserta didik lebih mandiri dan aktif dalam memahami konsep yang diajarkan. Dengan penerapan media interaktif *ClassPoint*, diharapkan peserta

didik dapat lebih mudah memahami materi, meningkatkan motivasi belajar, serta mengembangkan kemampuan kognitif mereka secara lebih optimal (Yanuarti et al., 2024)

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran penggunaan media interaktif *ClassPoint* dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik pada materi sistem pernapasan manusia di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran inovatif yang lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan metode eksperimen untuk menguji pengaruh media interaktif *ClassPoint* terhadap peningkatan kemampuan kognitif peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Desain yang digunakan adalah *quasi-experimental design* dengan model *non-equivalent control group design*, yang melibatkan dua

kelompok: kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Instrumen penelitian meliputi tes (*pretest* dan *posttest*) untuk mengukur kemampuan kognitif peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan, serta angket untuk mengumpulkan data mengenai persepsi atau respon peserta didik terhadap penggunaan media interaktif *ClassPoint*. Selain itu, dilakukan observasi untuk melihat pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen.

Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan pembelajaran berbantuan media interaktif *ClassPoint*, sementara kelas kontrol menggunakan metode konvensional. *Pretest* diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, sedangkan *posttest* digunakan untuk mengukur peningkatan setelah perlakuan.

Analisis data dilakukan secara statistik untuk mengetahui efektivitas penggunaan media interaktif *ClassPoint* dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Penelitian ini dilakukan di SDN Panyingkiran III, Kabupaten Sumedang, dengan

sampel yang ditentukan berdasarkan hasil pretest awal.

Penelitian ini dilakukan pada bulan Desember 2024 – Januari 2025 dimana teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik kuantitatif. Uji validitas isi soal dilakukan dengan meminta penilaian dari guru untuk memastikan kesesuaian butir soal dengan indikator pembelajaran (Janna & Herianto, 2021). Selanjutnya, data hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (uji t) untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, data angket dan observasi dianalisis secara deskriptif untuk mendukung hasil penelitian. Menurut (Ani Nur Aeni et al., 2022) statistik deskriptif adalah statistik objek yang digunakan untuk menganalisis data atau mendeskripsikan data yang telah terkumpul tanpa ditujukan untuk menyusun kesimpulan yang berlangsung umum.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penemuan mengenai penggunaan media interaktif

ClassPoint pada materi sistem pernapasan manusia guna meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik dijawabbrkan pada bagianini. Penjabaran terdiri atas (1) Pelaksanaan Pembelajaran dengan Penggunaan Media Interaktif *ClassPoint* pada materi sistem pernapasan manusia, (2) Perbedaan peningkatan kemampuan kognitif peserta didik dengan yang menggunakan media interaktif *ClassPoint* dan yang tidak menggunakan media interaktif *ClassPoint*, (3) Respon peserta didik terhadap penggunaan media interaktif *ClassPoint* pada materi sistem pernapasan manusia. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik yang berada di dua sekolah dasar di Kabupaten Sumedang yang berperan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pelaksanaan pembelajaran IPAS mengenai sistem pernapasan manusia dengan media interaktif *ClassPoint* di kelas eksperimen menunjukkan hasil yang sangat baik. IPAS sebagai ilmu yang mempelajari gejala alam sering kali memiliki konsep abstrak yang sulit dipahami, sehingga diperlukan pendekatan berbasis interaksi aktif (Wahyuning &

Wahyuning, 2022). *ClassPoint*, dengan fitur seperti *multiple choice*, *word cloud*, *short answer*, dan *slide drawing*, mendukung pendekatan saintifik serta membantu peserta didik mencapai level kognitif C1–C4 (Sundari et al., 2021).

Penelitian ini melibatkan 28 peserta didik dengan desain pretest-posttest. Pembelajaran terdiri dari tiga tahap: pra-pembelajaran, kegiatan inti, dan penutup. Pada kegiatan inti, peserta didik mengakses *ClassPoint* untuk menjawab pertanyaan interaktif dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok yang difasilitasi melalui fitur poll dan LKPD. Interaksi ini meningkatkan keaktifan serta keterampilan berpikir kritis, sejalan dengan teori kognitif Piaget dalam (A N Aeni et al., 2023).

Hasil observasi menunjukkan efektivitas tinggi, dengan skor rata-rata 97% pada pertemuan pertama dan 93% pada pertemuan kedua. Pembelajaran ini meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik secara signifikan, menurut (Putri et al., 2024), hal ini mempertegas peran *ClassPoint* dalam menciptakan kelas yang lebih interaktif dan dinamis.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif

ClassPoint telah berjalan dengan baik, memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik. Keberhasilan ini tercermin dalam peningkatan kemampuan kognitif peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Selanjutnya, untuk melihat peran penggunaan media interaktif *ClassPoint*, dilakukan analisis terhadap peningkatan kemampuan kognitif peserta didik yang menggunakan media interaktif *ClassPoint*.

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi keabsahan instrumen tes pemahaman yang digunakan. Pengujian dilakukan di kelas VI, yang bukan merupakan sampel penelitian, dengan melibatkan 46 peserta didik sebagai responden. Berdasarkan hasil pengujian, dari 20 soal tes kemampuan kognitif, sebanyak 15 soal dinyatakan valid dan layak digunakan untuk penelitian setelah melalui perbaikan. Selanjutnya, penelitian dilakukan terhadap 28 peserta didik di dua sekolah yang berbeda. Sebelum pemberian soal pretest dan posttest, instrumen tersebut terlebih dahulu diuji melalui uji statistik untuk memastikan keandalannya.

Hasil uji normalitas yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu:

Test of Normality

Kelas	Shapiro-Wilk	Statistic		Sig.
		Statistic	df	
Kelas I (Kontrol)	Pretest	.932	28	.071
	Posttest	.972	28	.645
Kelas Eksperimen	Pretest	.943	28	.128
	Posttest	.937	28	.094

Gambar 1 Hasil Uji Normalitas

Tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari masing-masing uji (Sig. (2-tailed)) lebih besar dari 0,05. Berdasarkan dasar pemikiran uji normalitas Shapiro-Wilk, data berasal dari populasi yang berdistribusi normal karena nilai pretest dan posttest kemampuan kognitif siswa kelas kontrol masing-masing sebesar 0,07 dan 0,645, yang keduanya memiliki nilai lebih besar dari 0,05. Sebaliknya, nilai kelas eksperimen masing-masing sebesar 0,128 dan 0,094 lebih tinggi dari 0,05, yang menunjukkan bahwa H_0 diterima dan data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Test of Homogeneity of Variance

Levene Statistic

	Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	3.571	1	54	.064
Based on Median	3.897	1	54	.054
Based on Median and with adjusted df	3.897	1	49.52	.054
Based on trimmed mean	3.646	1	54	.062

Gambar 2. Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil uji homogenitas nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh taraf signifikansi pada *based on mean* sebesar 0,064. Maka dapat disimpulkan bahwa taraf signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga kelas eksperimen dan kontrol bersifat homogen.

Selain itu, uji Independent Sample T-Test digunakan untuk mengevaluasi hipotesis tentang perbedaan kemampuan kognitif siswa setelah perlakuan. Tujuan dari uji ini adalah untuk memastikan apakah hasil *posttest* untuk kelas eksperimen

dan kelas kontrol berbeda secara signifikan.

Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *independent sample t-test* yaitu:

Independent Samples Test			
t-test for Equality of Means			
	t	df	Sig. (2-tailed)
Kelas Equal variances assumed	3.531	54	.001
Kelas Equal variances not assumed	3.531	46.961	.001

Gambar 3 Hasil Uji Independent Sample t-test

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis pada tabel 3, dapat dilihat bahwa hasil perhitungan hipotesis dengan uji-t di peroleh t hitung dan t tabel sebesar 0,001 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ artinya Nilai ini lebih kecil jika dibandingkan dengan nilai 0,05 maka H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan kemampuan kognitif yang signifikan antara skor *posttest* masing-masing kelas.

Berdasarkan hasil analisis dan pengujian hipotesis, ditemukan adanya perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor *posttest*

kemampuan kognitif pada kelas eksperimen. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hikmah et al., 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Selain itu, penelitian (Putri et al., 2024) juga mendukung hasil ini dengan menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif tidak hanya meningkatkan hasil tes peserta didik, tetapi juga meningkatkan minat belajar serta membuat suasana kelas lebih menarik. Oleh karena itu, penggunaan *ClassPoint* menjadi salah satu solusi yang dapat membantu meningkatkan prestasi akademik peserta didik, terutama bagi mereka yang mengalami kesulitan dalam belajar.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa perbedaan nilai tes kemampuan kognitif dalam pembelajaran sains bukan merupakan hasil dari kebetulan, melainkan lebih disebabkan oleh perbedaan pendekatan yang dilakukan oleh masing-masing kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan materi interaktif *ClassPoint* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan materi interaktif *ClassPoint*. Terdapat

perbedaan dengan kelas kontrol ketika menggunakan materi interaktif *ClassPoint*. Peserta didik terlihat lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen, yang meningkatkan interaksi antara peserta didik dan guru serta antar peserta didik. Dengan meningkatnya jumlah interaksi konstruktif di antara peserta didik, maka tingkat pemahaman juga akan meningkat, dan motivasi belajar akan tinggi, yang keduanya akan berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik.

Dalam hal ini, penggunaan media interaktif *ClassPoint* memiliki peran terhadap peningkatan kemampuan kognitif pada materi sistem pernapasan manusia, peserta didik dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan hidup. Hal ini dapat terlihat dari respon serta sikap peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, minat dan antusias peserta didik lebih baik dari biasanya serta keaktifan peserta didik dalam berdiskusi pada proses pembelajaran.

Sejalan dengan temuan ini, hasil angket juga menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik memberikan respon positif terhadap penggunaan media interaktif *ClassPoint*. Hasil analisis menunjukkan bahwa

mayoritas peserta didik memberikan respon positif terhadap penggunaan media interaktif *ClassPoint* dalam pembelajaran sistem pernapasan manusia. Dari aspek kemudahan penggunaan dan kejelasan petunjuk, sebanyak 64,29% peserta didik sangat setuju dan 46,43% setuju bahwa *ClassPoint* mudah digunakan, sementara 60,71% sangat setuju dan 21,43% setuju bahwa petunjuk penggunaannya jelas. Dari segi kemenarikan tampilan dan keefektifan materi, sebanyak 57,14% peserta didik sangat setuju dan 39,29% setuju bahwa tampilan *ClassPoint* menarik, dengan hanya satu peserta didik yang ragu-ragu dan tanpa respon negatif. Selanjutnya, dalam peran animasi dan gambar dalam pemahaman, sebanyak 60,71% peserta didik sangat setuju dan 35,71% setuju bahwa animasi serta gambar dalam *ClassPoint* membantu mereka memahami konsep.

Dalam aspek pemahaman dan kemampuan mengingat konsep, sebanyak 57,14% peserta didik sangat setuju dan 32,14% setuju bahwa penggunaan *ClassPoint* membantu mereka memahami sistem pernapasan manusia, sementara 53,57% sangat setuju dan 35,71%

setuju bahwa mereka lebih mudah mengingat konsep setelah menggunakan media ini. Dari segi kemampuan berpikir kritis dan menjawab soal, sebanyak 53,57% peserta didik sangat setuju dan 42,86% setuju bahwa materi yang disampaikan melalui ClassPoint mudah dipahami, dengan hanya 7,14% yang ragu-ragu dan tanpa respon negatif. Terakhir, dalam aspek motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran, sebanyak 60,71% peserta didik sangat setuju dan 35,71% setuju bahwa animasi dan gambar dalam ClassPoint membantu mereka memahami konsep, dengan hanya 3,57% yang ragu-ragu dan tanpa respon negatif. Secara keseluruhan, temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan *ClassPoint* tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta didik, tetapi juga membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, serta mendorong motivasi dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

Dari segi pemahaman materi, peserta didik merasa bahwa penggunaan *ClassPoint* membantu mereka lebih mudah mengingat konsep yang telah dipelajari serta

meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Hal ini selaras dengan pendapat Simanjuntak & Listiani dalam (Komara, I. B., Murron, F. S., Heryanto, D., & Zaman, 2024), yang menyebutkan bahwa pemberian umpan balik berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik serta membantu guru dalam memperbaiki metode pengajaran.

Lebih lanjut, peserta didik merasa lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan dan lebih termotivasi untuk belajar karena adanya umpan balik langsung dari guru melalui fitur interaktif *ClassPoint*. Meskipun secara umum penggunaan *ClassPoint* memberikan manfaat yang signifikan, terdapat beberapa kendala yang dihadapi, seperti keterbatasan perangkat digital di kelas dan kendala teknis seperti koneksi internet yang kurang stabil. Namun, secara keseluruhan, peserta didik tetap menganggap media ini sebagai alat bantu yang efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif mereka terhadap materi sistem pernapasan manusia. Bahkan, sebagian besar peserta didik menyatakan keinginan mereka untuk menggunakan media interaktif ini

dalam mata pelajaran lain, yang menunjukkan bahwa *ClassPoint* dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik di sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *ClassPoint* pada materi sistem pernapasan manusia di kelas V terlaksana dengan sangat baik. Peserta didik menunjukkan partisipasi aktif, dan guru menilai bahwa media ini membantu penyampaian materi secara interaktif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa peserta didik yang menggunakan *ClassPoint* mengalami peningkatan kemampuan kognitif yang lebih signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen lebih tinggi, menegaskan bahwa *ClassPoint* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Aeni, A N, Marhamah, A. A., Yasmin, E. A., & ... (2023). Pemanfaatan Linktree Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pemahaman Zakat Bagi Siswa Kelas 6 SD. *Journal on ...*, 05(04), 15249–

15260.

Aeni, Ani Nur, Hermawan, D., Aiska, F., & Ulfana, K. (n.d.). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS AI “LARAS” DALAM SURAH AL-KAUSAR PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS 2 SD Ani. 6, 569–583.

Aeni, Ani Nur, Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>

Arfan Delar, D., Reinita, Arwin, & Mansuridin. (2022). Analisis Kemampuan Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Melalui Model Cooperative Tipe Make a Match di SDN 05 Sawahan Padang. *Pendidikan Tambusai*, 6, 8390–8400.

Gusti Ayu Made Mia Arisandhi, I Made Citra Wibawa, & Kadek Yudiana. (2023). Flipbook: Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif IPA Siswa Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1), 165–174. <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v11i1.55034>

Hikmah, J., Ilmiah, A. J., Madrasah, P., Inayah, A. N., Sujana, A., Aeni, A. N., Adzani, F., Taqiyuddin, A., Aeni, A. N., Indonesia, U. P., Prasetya, A., Ulfa, S., Susilaningih, S.,

- Wahidatussyadiyah, A., Nurfitriani, M., Permana, R., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., ... Minsih, M. (2024). Penerapan Media Presentasi ClassPoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7492>
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). KONSEP UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS DENGAN MENGGUNAKAN SPSS. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- Komara, I. B., Murrion, F. S., Heryanto, D., & Zaman, M. F. (2024). DWIJA CENDEKIA Jurnal Riset Pedagogik. *DWIJA CENDEKIA Jurnal Riset Pedagogik*, 8(3), 589–601. <https://doi.org/10.20961/jdc.v8i3.96331>
- Magdalena, I., Nurchayati, A., Suhirman, D. P., & Fathya, N. N. (2023). Implementasi Teori Pengembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Anwarul*, 3(5), 960–969. <https://doi.org/10.58578/anwarul.v3i5.1431>
- Nurkholizah, D., Yulianti, N., Azizah, L., & Aeni, A. N. (2024). PENGEMBANGAN “BATITA” (BACA AT-TIN DAN TAJWIDNYA) BERBASIS PPT INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS IV SD Dede. 8848(2), 801–816.
- Nuviandani, F., Malawi, I., & Maruti, E. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Madiun. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID%0AEfektivitas>
- Putri, F. I., Purba, A., Juwita, P., & Harahap, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif ClassPoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas VI SD Negeri 060817 Medan. 8(2018), 35955–35959.
- Rahayu, P. N., Aeni, A. N., & Sujana, A. (2024). Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kolaborasi Siswa: Peran Model Problem Based Learning Terhadap Siswa Kelas V. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(3), 839–854. <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i3-16>
- Satria, T. G., & Egok, A. S. (2020). Pengembangan Etnosains Multimedia Learning Untuk Meningkatkan Kognitif Skill Siswa Sd Di Kota Lubuklinggau. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 13–21. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.382>
- Sundari, Hadiyani, D., & 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.
- Wahyuning, S., & Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran ipa interaktif dengan game based

learning. 4(2).

Yanuarti, N., Endrawati, N., &
Hartono, Y. (2024).
IMPLEMENTASI MEDIA
AUGMENTED REALITY PADA
MATERI TATA SURYA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN
KOGNITIF SISWA KELAS VI.
09(0), 1–23.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.15069>