

Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Kesebangunan Berbantuan *Classpoint*

Nabila Ayu Pertiwi¹, Nizaruddin², Y. Gatot Aji Suseno³, M. Saifuddin Zuhri⁴

¹ Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang

^{2,4} Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Semarang

³ Pendidikan Matematika, SMP Negeri 1 Semarang

e-mail: pertiwi.nabilaayu@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi kesebangunan melalui pembelajaran berdiferensiasi berbantu classpoint. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah melalui empat tahap diantaranya perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian telah dilaksanakan pada bulan Maret sampai dengan bulan Mei 2024 di SMP Negeri 1 Semarang dengan subjek penelitian 34 siswa dari kelas VII D tahun akademik 2023/2024. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum dilakukan tindakan hasil belajar siswa masih rendah dengan nilai rata-rata 62,5 dan persentase siswa dengan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal mencapai 35%, sementara siswa yang tuntas 65%. Setelah pelaksanaan siklus 1, didapatkan rata-rata hasil belajar sebesar 79,1 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 82% yang mengindikasikan terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah diterapkan tindakan pembelajaran yang telah direncanakan.

Kata Kunci : *Berdiferensiasi, Classpoint, Hasil Belajar*

Abstract

This research was conducted with the aim of improving students' mathematics learning achievements in congruence material through differentiated learning assisted by classpoint. This research is classroom action research (PTK) which has gone through four stages including planning, implementing actions, observing and reflecting. The research was carried out from March to May 2024 at SMP Negeri 1 Semarang with research subjects of 34 students from class VII D for the 2023/2024 academic year. The research results showed that before the action was taken, student learning outcomes were still low with an average score of 62.5 and the percentage of students with scores below the Minimum Completeness Criteria reached 35%, while students who completed it were 65%. After implementing cycle 1, an average learning outcome was obtained of 79.1 with a learning completion percentage of 82%, which indicates that there was a significant increase in student learning outcomes after implementing the planned learning actions.

Keyword : *Differentiated, Classpoint, Learning achievements*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu bidang kehidupan yang juga terpengaruh oleh digitalisasi. Era digital telah membawa transformasi besar dalam dunia pendidikan. Setiap aspek pembelajaran, mulai dari administrasi yang efisien, kurikulum yang dinamis, metode pengajaran yang inovatif, hingga penggunaan beragam media digital, kini telah memanfaatkan potensi teknologi (Nafaridah, et al, 2023). Karenanya, guru harus merancang pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik unik setiap siswa, mulai dari kurikulum yang relevan hingga pemilihan metode dan media yang tepat. Jika guru dapat memberikan pembelajaran yang terbaik bagi siswa akan memiliki dampak yang besar bagi peningkatan potensi siswa. Maka, guru perlu memberikan pembelajaran yang baik untuk siswa sesuai dengan kebutuhannya seperti pembelajaran berdiferensiasi.

Pendekatan pembelajaran berdiferensiasi memungkinkan guru untuk memberikan layanan pembelajaran yang lebih personal kepada setiap siswa sesuai dengan kebutuhan dan potensi masing-masing (Isrotun, 2022). Pendekatan pembelajaran berdiferensiasi terbagi menjadi tiga aspek utama: proses pembelajaran, konten pembelajaran, dan produk akhir pembelajaran. 1) proses merupakan peserta didik dapat mengolah berbagai ide dan informasi yang mencakup pemilihan gaya belajarnya. 2) Diferensiasi konten memastikan bahwa setiap siswa menerima materi yang sesuai dengan tahap perkembangan belajarnya dan minat spesifik mereka. 3) Diferensiasi produk merupakan peserta didik dapat memberikan sebuah karya yang telah dipelajari (Aprima & Sari, 2022). Pembelajaran berdiferensiasi mampu memotivasi keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran yang pusatnya pada siswa (Septyana, et al. 2023). Bertujuan guna meningkatkan motivasi belajar siswa, utamanya setiap siswa memiliki bakat dan ketertarikan yang tidak sama, seperti dalam olahraga, seni, matematika. Penelitian Aprima dan Sari (2022) menunjukkan bahwa ketika pembelajaran matematika dirancang dengan mempertimbangkan perbedaan individu siswa, minat dan partisipasi siswa pada kegiatan pembelajaran akan meningkat.

Berdasarkan pengamatan kelas VII D SMP Negeri 1 Semarang, terlihat bahwa metode yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran masih kurang inovatif dan interaktif. Media yang digunakan guru masih menggunakan Power Point atau PPT. Penggunaan media tersebut hanya dapat menampilkan gambar ataupun video saja. Hal ini menyebabkan siswa kurang minat dalam pembelajaran guru dan terkesan monoton dikarenakan siswa sudah sering belajar menggunakan Power point atau PPT serta mempengaruhi hasil belajar yang kurang optimal pada pembelajaran matematika. Menurut Trisnawati & Fauziya (2024) kejenuhan dalam proses pembelajaran dapat menyebabkan penurunan fokus dan kemampuan untuk memahami materi yang diajarkan. Hal tersebut membuat siswa merasa bahwa matematika hal yang membosankan dan sulit. Agar siswa dapat mencapai potensi belajar maksimal, guru perlu terus mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif. Perlunya pengenalan media untuk meningkatkan semangat dan minat siswa dalam pembelajaran. Sekarang ini sudah banyak media yang diperkenalkan, salah satu contoh media yang menarik untuk pembelajaran siswa adalah menggunakan classppoint.

ClassPoint merupakan sebuah platform digital yang dirancang untuk meningkatkan interaktivitas dalam proses pembelajaran, sehingga dapat membantu siswa dalam menjawab pertanyaan yang kompleks, terutama saat menghadapi topik seperti pertanyaan pilihan ganda, jawaban singkat, awan kata, gambar slide, dan lainnya (Ni'mah & Supriyo, 2024). Aplikasi ini terintegrasi dengan PowerPoint yang memungkinkan guru untuk membuat kuis dengan mudah. Banyak orang menggunakan Microsoft PowerPoint karena kemudahannya dan kemampuannya untuk diedit oleh semua pengguna. Microsoft PowerPoint dapat dimanfaatkan untuk menambahkan berbagai variasi warna, latar belakang, serta menyertakan gambar, animasi, dan audio ke dalam tes yang akan dipresentasikan. *ClassPoint* direkomendasikan untuk memudahkan guru dalam membuat penilaian terhadap siswa. Sesuai dengan penelitian Wismiyati (2022), penggunaan *ClassPoint* dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga motivasi belajar siswa akan meningkat. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Sundari, et al (2021) bahwa media *Classpoint* dapat menarik perhatian siswa sehingga tercipta kesadaran siswa untuk memfokuskan dirinya sendiri untuk belajar dan berusaha yang berakibat pada peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan deskripsi sebelumnya, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul "Penerapan pembelajaran berdiferensiasi untuk meningkatkan hasil belajar materi kesebangunan berbantuan *ClassPoint*"

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas mengenai penerapan pembelajaran berdiferensiasi dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi kesebangunan berbantuan media classpoint. Sesuai dengan pendapat Pardjono yang dikutip Cahyadi dkk. (2021), penelitian tindakan kelas merupakan upaya sistematis untuk mengubah kondisi yang kurang optimal dalam suatu kelas menjadi lebih baik. Penelitian dilakukan di kelas VII D SMP Negeri 1 Semarang pada semester genap tahun ajaran 2023/2024, terbagi dalam dua siklus. Setiap siklus

mencakup empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Data penelitian diperoleh dari siswa dan guru melalui tes dan non-tes. Instrumen utama yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa adalah tes menggunakan platform ClassPoint yang dilakukan pada setiap pertemuan. Selain itu, digunakan juga soal esai sebagai bentuk asesmen. Kriteria indikator hasil belajar dipaparkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Indikator hasil belajar

Skor	Kriteria
70 - 100	Tinggi
40 - 69	Sedang
0 - 39	Rendah

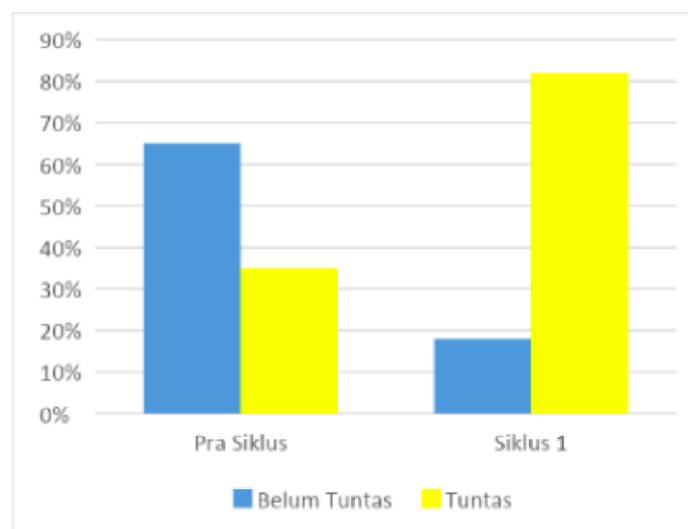
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi terhadap nilai ulangan matematika setelah satu bulan pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa capaian hasil belajar siswa tergolong rendah dengan nilai rata-rata 62,5. Persentase siswa dengan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal mencapai 35%, sementara siswa yang tuntas hanya 65%.

Rencana tindakan pada siklus I dilakukan untuk membangkitkan semangat belajar siswa memperbaiki hasil belajar dan keaktifan siswa, maka dari itu dibuat modul ajar sesuai dengan kurikulum yang berlaku untuk 2 kali pertemuan sebagai salah satu upaya guru menciptakan pembelajaran yang efektif sehingga mendorong siswa untuk belajar. Modul ajar ini dikembangkan dengan menerapkan media Classpoint. Materi yang diajarkan pada modul ini adalah Kesebangunan. Berdasarkan hasil tes akhir siklus I, didapatkan rata-rata nilai mata pelajaran sebesar 79,1 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 82%. Capaian ini mengindikasikan terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah diterapkannya tindakan pembelajaran yang telah direncanakan. Dengan demikian, tujuan penelitian tindakan kelas untuk mencapai ketuntasan belajar minimal 80% siswa telah tercapai.

Tabel 2. Hasil belajar kondisi pra siklus dan siklus 1

Kategori Nilai	Pra Siklus	Siklus 1
Belum Tuntas	65%	18%
Tuntas	35%	82%



Gambar 1. Perbandingan hasil belajar siswa

Gambar 1 di atas menunjukkan bahwa hasil belajar dari pra siklus dan siklus I mengalami peningkatan yang signifikan, PTK sudah dapat dikatakan berhasil, Hasil belajar siswa dilihat dari

bagaimana proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran. Pembelajaran yang membosankan dan kurang variatif dapat menghambat perkembangan kognitif siswa. Oleh karena itu, perlu dirancang kegiatan pembelajaran yang menarik dan menantang agar siswa lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses belajar. Penggunaan media Classpoint dapat memfasilitasi penerapan model pembelajaran yang berpusat pada kebutuhan individu siswa. Media Classpoint ini mengubah powerpoint menjadi powerful yang menunjukkan proses pembelajaran lebih interaktif antara siswa dan guru, dimana siswa dapat mengumpulkan jawaban secara digital. Selama presentasi slide, ketika guru memberikan pertanyaan melalui Quiz, semua siswa dapat merespons menggunakan perangkat mereka masing-masing. Hasil respons siswa dapat dikumpulkan dan ditampilkan secara langsung. Guru juga dapat merancang kompetisi Quiz dalam PowerPoint dan belajar sambil bermain dengan siswa. Selain menyenangkan dan menarik perhatian, melalui kuis yang dibuat oleh guru dengan classpoint siswa bisa langsung aktif dalam proses pembelajaran dan bisa langsung dinilai secara otomatis, untuk kemudian jawaban mereka dapat diekspor guna analisis lebih lanjut. Secara garis besar, penerapan langkah-langkah tersebut berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Guru memiliki peran sentral dalam merancang dan menyusun kegiatan pembelajaran yang kreatif dengan memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan oleh Classpoint. Ini ditunjukkan sebagai berikut:

Pada tahap awal penelitian, yaitu siklus I, guru telah melaksanakan pembelajaran berdiferensiasi dengan mengoptimalkan penggunaan media Classpoint. Seluruh tahapan pembelajaran telah dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang telah dirancang sebelumnya. Pelaksanaan yang diterapkan ini sudah maksimal karena memenuhi beberapa langkah kreativitas dan inovasi agar bisa interaktif. Langkah-langkah tersebut adalah: (a) Penggunaan media pembelajaran dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, terutama konsep-konsep abstrak yang sulit divisualisasikan, (b) optimalisasi setiap langkah pembelajaran menjadi lebih baik lagi, dan (c) evaluasi pelaksanaan pembelajaran, memberikan umpan balik, dan memberikan asesmen yang menantang dengan tidak membuat siswa putus asa serta memberikan penghargaan agar siswa termotivasi. Hal ini menunjukkan hasil belajar siklus I lebih baik dibandingkan pra siklus dari aspek hasil belajar siswa yang sejalan dengan penelitian Utami (2019) bahwa penerapan pembelajaran yang menggunakan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa daripada menggunakan media lain. Sejalan dengan penelitian Setiawan (2023) Classpoint dapat melakukan pembelajaran yang interaktif sangat signifikan. Penggunaan media Classpoint memiliki dampak yang positif terhadap alat-alat indra seperti pemahaman isi pelajaran, dimana menjamin pemahaman lebih baik pada siswa. Keterlibatan berbagai indera dalam proses pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, sehingga informasi yang diterima dapat diproses secara lebih mendalam dan diingat dalam jangka waktu yang lebih lama. Dengan melibatkan lebih banyak indera, siswa dapat membangun koneksi yang lebih kuat antara informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya (Triyani, et al. 2023). Adapun sebaran data hasil asesmen hasil belajar pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Sebaran data hasil asesmen

Skor	Kriteria	Pra Siklus	Siklus 1
70 – 100	Tinggi	13	28
40 – 69	Sedang	18	6
0 – 39	Rendah	3	0

Berdasarkan data pada tabel 3, hasil pra siklus menunjukkan distribusi tingkat hasil belajar siswa sebagai berikut: 13 siswa berada pada kategori tinggi, 18 siswa pada kategori sedang, dan 3 siswa pada kategori rendah. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa berada pada tingkat hasil belajar sedang sebelum intervensi dilakukan. Setelah diterapkannya metode pembelajaran berdiferensiasi dengan bantuan Classpoint, terjadi peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa. Distribusi baru menunjukkan 28 siswa mencapai kriteria tinggi, 6 siswa berada pada kriteria sedang, dan tidak ada siswa yang tersisa dalam kriteria rendah.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ini sejalan dengan hasil penelitian Ardiansyah (2023) bahwa pembelajaran berdiferensiasi selain peserta didik mampu meningkatkan pemahamannya dalam menyelesaikan permasalahan Siswa tidak hanya mampu menguasai konsep-konsep matematika secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam konteks kehidupan nyata. Mereka dapat menyelesaikan masalah-masalah yang kompleks dengan menggunakan berbagai strategi pemecahan masalah yang telah mereka pelajari. Kegiatan pembelajaran, peningkatan hasil belajar tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Ekasari (2021) hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui berbagai cara dengan menggunakan model, metode maupun media yang interaktif.

SIMPULAN

Implementasi metode pembelajaran berdiferensiasi yang dipadukan dengan penggunaan media Classpoint terbukti efektif dalam meningkatkan capaian belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Semarang. Kesimpulan ini didukung oleh hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam satu siklus, mengikuti tahapan yang sesuai dengan protokol pembelajaran berdiferensiasi.

Pendekatan ini berhasil mendorong partisipasi aktif dan interaksi siswa dalam proses pemahaman materi. Dampak positif terlihat jelas dari peningkatan hasil belajar yang signifikan, terukur dari perbandingan antara kondisi pra-siklus dan setelah pelaksanaan siklus pertama.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprima, D., & Sari, S. (2022). Analisis penerapan pembelajaran berdiferensiasi dalam implementasi kurikulum merdeka pada pelajaran matematika SD. *Cendikia: Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, iocscience.org.
<http://www.iocscience.org/ejournal/index.php/Cendikia/article/view/2960>
- Ardiansyah, A. A., & Hidayanto, E. (2023). Penerapan model pembelajaran problem based learning dengan pembelajaran berdiferensiasi untuk meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika Pada Materi Segitiga Kelas 7 *Proceedings of Life*, conference.um.ac.id.
<http://conference.um.ac.id/index.php/LAS/article/viewFile/8268/2572>
- Cahyadi, N. T., Hadi, W., & Dewi, P. S. (2021). Upaya peningkatan hasil belajar PPKn melalui penggunaan media pembelajaran powerpoint pada siswa kelas VI C SD Negeri 064025 Medan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. <https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/al-irsyad>
- Fitriana, Nurayu. (2023). Peningkatan keaktifan peserta didik melalui media presentasi classpoint dan game edukasi (quizizz & kahoot) pada pembelajaran kimia. *ACTION : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*: Vol.3No.3. <https://www.ejournal-tp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/105>
- Isrotun, U. (2022). Analisis kebutuhan awal pengembangan bahan ajar pembelajaran berdiferensiasi berbasis kearifan lokal kabupaten Pekalongan mata pelajaran IPAS kelas IV *Seminar Nasional Teknologi Dan Multidisiplin*, prosiding.stekom.ac.id.
<https://prosiding.stekom.ac.id/index.php/SEMNASTEKMU/article/view/188>
- Nafaridah, T., Maulidia, L., & Ratumbusang, M. F. N. G. (2023). Analisis kegiatan P5 sebagai penerapan pembelajaran berdiferensiasi pada kurikulum merdeka era digital di SMA Negeri 2 Banjarmasin: The analysis of P5 *ojs.mahadewa.ac.id*.
<https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/prospek/article/view/2583>
- Ni'mah, A. M., & Supriyo, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Classpoint pada materi relasi dan fungsi di SMPN 4 Pasuruan. *Jurnal Penelitian Pembelajaran*, ejournal.unib.ac.id. <https://ejournal.unib.ac.id/JPPMS/article/view/32479>
- Utomo, H. (2020). Penerapan media Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran tematik siswa kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*, journal.kualitama.com. <http://journal.kualitama.com/index.php/jkp/article/view/6>
- Septyana, E., Indriati, N. D., & Indiaty, I. (2023). Penerapan pembelajaran berdiferensiasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X Boga 1 SMK di Semarang pada materi program linear. *Jurnal Sains*. ejournal.uksw.edu.
<https://ejournal.uksw.edu/juses/article/view/8732>

- Setiawan, I., & Setiyanto, S. (2023). Peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis tatap muka online menggunakan Classpoint di SMA Negeri 1 Karang Pandan Karanganyar. *Jurnal PkM*, jurnal pkm pemberdayaan.yhmm.or.id. <https://jurnalpkmpemberdayaan.yhmm.or.id/index.php/PkMLP3K/article/view/84>
- Sundari, D. H., Iskandar, I., & Muhlis, M. (2021). Penerapan media presentasi Classpoint untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, www.ejournal-jp3.com. <http://www.ejournaljp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/105>
- Trisnawati. & Diena, S. F. (2024). Faktor penyebab kejenuhan belajar siswa SMP Kelas VIII pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Aliansi: Jurnal Hukum, Pendidikan, dan Sosial Humaniora*. <https://journal.appihi.or.id>
- Triyani, D., Irawati. & Hosan. (2023). Penerapan media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan agama buddha siswa kelas III SD Maitreyawira Dumai. *Jurnal Maitreyawira*. <https://maitreyawira.e-journal.id>
- Utami, A.T. (2019). Penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi kecelakaan keselamatan kerja. *Journal of Education Action Research*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/Jear/index>
- Wisniyati, E. (2022). Peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris melalui media Class Point. *Jurnal Pembelajaran dan Riset Pendidikan*, mail.ojs.unublitar.ac.id. <https://mail.ojs.unublitar.ac.id/index.php/jprp/article/view/559>