

ABSTRAK

ClassPoint merupakan media pembelajaran interaktif yang memiliki banyak fitur, khususnya pada fitur kuis interaktifnya yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan minat siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan *ClassPoint* sebagai media pembelajaran terhadap peningkatan minat belajar siswa SMP Negeri 17 Medan Kelas VII. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimen* (eksperimen semu) dengan desain penelitian menggunakan *pretest-posttest control group design* dan menggunakan teknik *random sampling* untuk pemilihan sampel. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 17 Medan yang berjumlah 10 kelas. Sampel pada penelitian ini ada dua kelas yaitu, kelas VII-8 sebagai kelas kontrol dan kelas VII-10 sebagai kelas eksperimen dengan masing-masing jumlah siswa dalam satu kelas 32 orang. Sehingga total sampel pada penelitian ini adalah 64 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket yang sudah divalidasi oleh ahli, yaitu 2 dosen pendidikan matematika UNIMED dan 1 guru matematika SMP Negeri 17 Medan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan bantuan *IBM SPSS 25 (Statistical Product and Service Solutions)*. Hasil penelitian yang didapat dengan uji hipotesis menggunakan uji-t (*Independent Sample t-test*) yang diperoleh signifikansi $0,000 < 0,050$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima dan hasil penelitian yang dilakukan dengan analisis n-gain pada peningkatan minat yang diperoleh pada kelas eksperimen adalah 0,5120 (sedang) dan 0,0037 (rendah) pada kelas kontrol). Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan *ClassPoint* sebagai media pembelajaran terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Kata Kunci: peningkatan minat belajar siswa, eksperimen semu, *ClassPoint*.

ABSTRACT

ClassPoint is an interactive learning media that has many features, especially the interactive quiz feature which can create a fun learning atmosphere and increase student interest. This research aims to determine whether or not there is an effect of *ClassPoint* as a learning medium on increasing student's interest in learning at SMP Negeri 17 Medan. The research method used was quasi-experiment with research design using a pretest-posttest control group design and using random sampling techniques for sample selection. The population of this study was all 10 class VII students of SMP Negeri 17 Medan. The sample in this study was two classes, namely class VII-8 as the control class and class VII-10 as the experimental class with the number of students in each class being 32 people. So the total sample in this study was 64 people and the technique used in sample selection was random sampling technique. This type of research is a quasi experiment with a research design using a pretest-posttest control group design. The research instrument used was a questionnaire that had been validated by experts, namely 2 UNIMED mathematics education lecturers and 1 mathematics teacher at SMP Negeri 17 Medan. Data analysis in this research used IBM SPSS 25 (Statistical Product and Service Solutions). The research results obtained by testing the hypothesis using t-test (independent sample t-test) obtained a significance of $0.000 < 0.050$, which means H_0 was rejected and H_a was accepted and the results of the research carried out with n-gain analysis on the increase obtained in the experimental class were 0.5120 (medium) and 0.0037 (low) in the control class. So it can be concluded that there is a significant influence of using ClassPoint as a learning medium on increasing student's interest in learning.

Keywords: increasing student interest in learning, quasi-experiment, *ClassPoint*.