

Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Berbantuan *Classpoint* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS

N. Hani Herlina, Nissa Maulia Rahmah, Sri Setiawati, Ana Putri Meylani, Cahya Iman
Firmansyah, Dedeh Nurosyidah
nissamaulia19@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemahaman konsep siswa dalam mata pelajaran IPAS. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan nilai rata-rata siswa belum mencapai KKM dan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep secara mendalam. Kondisi ini mendorong perlunya penerapan model pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konsep, salah satunya yaitu dengan model pembelajaran generatif berbantuan *classpoint*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran generatif berbantuan *classpoint* terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa kelas V SD Inspiratif Al-Ilham serta pelaksanaan model pembelajaran generatif berbantuan *classpoint* terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa. Dengan hipotesis adanya pengaruh model pembelajaran generatif berbantuan *classpoint* terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPAS).

Metode pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperimental* desain *One Group Pretest-Posttest*. Pada pelaksanaan model pembelajaran generatif dilakukan sebanyak 3x pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dan tes. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi dan soal tes. Analisis data yang digunakan yaitu menggunakan uji *N-Gain*, uji normalitas, dan uji hipotesis.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran generatif berbantuan *classpoint* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa kelas V. Rata-rata nilai *pretest* meningkat dari 54,40 menjadi 86,00 pada *posttest*, dengan *N-Gain* sebesar 0,70 (kategori sedang-tinggi) dan *persentase* peningkatan 19,07%. Uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, artinya terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun pelaksanaan model generatif berbantuan *classpoint* berjalan efektif, karena siswa terlibat aktif dalam proses belajar, lebih antusias, dan lebih mudah memahami konsep IPAS melalui tampilan interaktif dan evaluasi langsung dari media *classpoint*.

Kata Kunci: Pembelajaran Generatif, *ClassPoint*, IPAS, Pemahaman Konsep, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pemahaman konsep merupakan komponen krusial dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang menekankan keterpaduan antara ilmu sains dan sosial. Dalam praktiknya, masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep secara

utuh, terutama ketika pembelajaran berlangsung secara konvensional dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah mencoba mengatasi rendahnya pemahaman konsep siswa melalui berbagai model pembelajaran. Yasinta (2016) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran generatif dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi kimia di tingkat menengah. Sementara itu, Anzar (2019) membuktikan bahwa model pembelajaran generatif mampu memperbaiki hasil belajar matematika siswa SMP secara signifikan. Media teknologi juga semakin banyak digunakan untuk mendukung pembelajaran aktif. Penelitian oleh Sundari (2021) menyoroti bahwa media interaktif seperti *classpoint* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempercepat umpan balik dalam proses belajar.

Meskipun demikian, penelitian yang menggabungkan antara model pembelajaran generatif dan penggunaan media digital seperti *classpoint* dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih jarang ditemukan. Padahal, integrasi antara pendekatan konstruktivis dengan teknologi pembelajaran di nilai memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pemahaman konsep secara bermakna.

Kesenjangan penelitian ini terletak pada minimnya kajian yang menguji secara langsung pengaruh model pembelajaran generatif berbantuan *classpoint* terhadap kemampuan pemahaman konsep dalam mata pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar. Padahal, IPAS merupakan mata pelajaran terpadu yang menuntut siswa untuk menghubungkan berbagai konsep ilmiah dengan konteks kehidupan nyata. Penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan mengintegrasikan dua pendekatan yang belum banyak dikombinasikan, yakni strategi pembelajaran generatif yang berbasis konstruktivisme dan pemanfaatan *classpoint* sebagai media evaluasi interaktif secara real-time.

Dengan mengimplementasikan model pembelajaran generatif yang didukung oleh media *classpoint*, proses pembelajaran diharapkan mampu memfasilitasi keterlibatan aktif siswa, membangun pemahaman konsep secara mendalam, serta meningkatkan hasil belajar IPAS secara signifikan dibandingkan metode konvensional yang biasa digunakan.

B. Kajian Teori

1. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran karena menunjukkan sejauh mana siswa dapat membangun makna dan menghubungkan berbagai informasi yang diperoleh. Dalam ranah kognitif, pemahaman konsep mencakup

kemampuan untuk menginterpretasikan, mengklasifikasikan, menjelaskan, dan mengaplikasikan informasi atau pengetahuan yang telah dipelajari. Bloom (1956) menyebutkan bahwa pemahaman merupakan salah satu tingkatan berpikir dalam taksonomi tujuan pendidikan, setelah mengetahui dan sebelum menerapkan.

Dalam pembelajaran IPAS, pemahaman konsep menjadi indikator utama keberhasilan belajar karena siswa dituntut untuk memahami fenomena alam dan sosial yang kompleks. Jika siswa hanya menghafal tanpa memahami, maka pengetahuan tersebut tidak akan dapat digunakan dalam situasi baru, apalagi dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, model pembelajaran yang dapat mendorong aktivitas berpikir, pemaknaan, serta integrasi pengetahuan sangat diperlukan untuk memperkuat pemahaman konsep siswa.

Menurut Sadiman (2020:20) pemahaman adalah suatu kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, dan menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterimanya. Pemahaman juga merupakan suatu proses yang terdiri dari kemampuan untuk menerangkan serta mampu menginterpretasikan gambaran dan mampu memberikan uraian dan penjelasan yang lebih luas serta kreatif. Sedangkan konsep merupakan sesuatu yang tergambar dalam pikiran, suatu pemikiran, gagasan, atau suatu pengertian.

Konsep adalah suatu dasar dari pengetahuan yang digunakan untuk mempelajari, memahami, dan menggunakan untuk membentuk suatu pengetahuan. Konsep merupakan salah satu hal yang terpenting dalam pembelajaran. Dengan kata lain, siswa harus memperoleh dan memahami konsep yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran secara utuh. Pada setiap pembelajaran yang akan diberikan oleh guru terdapat konsep-konsep penting yang harus dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, setiap guru pasti akan berusaha mencari cara paling tepat dalam melaksanakan pembelajaran agar konsep-konsep yang terdapat pada materi tersebut yang mudah dipahami siswa.

Pemahaman konsep mempunyai posisi sebagai aspek yang penting dalam rangka pengembangan kemampuan siswa. Pemahaman konsep bisa diartikan penguasaan sesuatu dengan pendayagunaan pikiran. Pemahaman konsep dianggap sebagai cerminan kompetensi dan kemampuan pendidikan serta menjadi dasar bagi siswa untuk benar-benar menggunakan konsep yang dipahaminya. Pemahaman konsep menjadi landasan bagi guru maupun siswa untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih terarah.

2. Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran baru yang dikembangkan dalam Kurikulum Merdeka sebagai integrasi antara bidang IPA dan IPS. Tujuannya adalah membekali siswa dengan pemahaman menyeluruh tentang dunia fisik, lingkungan, masyarakat, serta hubungan timbal balik di antaranya. Pembelajaran IPAS menekankan pendekatan kontekstual, saintifik, dan inkuiri, yang menuntut siswa untuk aktif dalam mengobservasi, mengeksplorasi, dan merefleksikan fenomena yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Sebagai mata pelajaran yang menekankan keterpaduan antar konsep, IPAS memerlukan strategi pembelajaran yang mampu merangsang pemikiran kritis, eksploratif, serta pemaknaan konsep secara utuh. Hal ini tidak dapat dicapai dengan pendekatan tradisional yang hanya menekankan ceramah dan latihan soal semata. Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran dan media pendukung yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Tujuan dari pemahaman yaitu agar siswa dapat menerangkan serta menginterpretasikan dipelajarinya. Kemudian siswa dapat memberikan contoh serta penjelasan yang lebih luas dan dapat menguraikan dan menjelaskan dengan lebih kreatif. Dalam proses belajar, setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami materi yang diajarkan. Ada siswa yang mampu memahami materi secara mendalam, sementara ada pula yang kesulitan untuk mengambil makna dari apa yang telah dipelajari. Prestasi yang terbatas dalam memahami inilah yang menyebabkan perbedaan tingkat pemahaman. Pemahaman dapat dibedakan menjadi tiga kategori yaitu pada tingkat terendah pemahaman terjemahan yang dimulai dengan menerjemahkan secara literal dan menghubungkan prinsip-prinsip.

3. Model Pembelajaran Generatif

Model pembelajaran generatif pertama kali dikenalkan oleh Osborne dan Wittrock (1985) sebagai suatu pendekatan yang berbasis pada teori konstruktivisme. Model ini bertujuan untuk membantu siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman atau pemahaman awal yang dimiliki.

Model pembelajaran generatif terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, memperdalam pemahaman konsep, serta membangun hubungan antara konsep baru dan pengetahuan yang telah ada. Beberapa penelitian seperti Yasinta (2016) dan Anzar (2019) menunjukkan bahwa penerapan model ini berdampak positif terhadap hasil belajar siswa

di berbagai jenjang. Menurut Osborne dan Wittrock (1985:88), model pembelajaran generatif terdiri atas empat tahap, yaitu pendahuluan atau disebut tahap eksplorasi, pemfokusan, tantangan atau tahap pengenalan konsep dan penerapan konsep yang dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 1. Sintaks Model Pembelajaran Generatif

Tahapan	Deskripsi
Eksplorasi	Tahap eksplorasi dimulai dengan kegiatan guru membimbing siswa untuk melakukan eksplorasi terhadap pengetahuan, serta ide atau konsepsi awal. Siswa diberikan kesempatan untuk membangun kesan dan mendapat gambaran visual mengenai topik yang akan dibahas dengan mengaitkan materi dengan pengalaman mereka sehari-hari. Guru dapat memberikan stimulus berupa aktivitas yang dapat menunjukkan data dan fakta terkait dengan konsepsi yang akan dipelajari sehingga mendorong siswa agar dapat melakukan eksplorasi. Adapun fakta yang disampaikan sebaiknya dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis dan menumbuhkan rasa ingin tahu pada diri siswa. Tujuannya agar siswa termotivasi mempelajari konsep tersebut. Guru mengajak dan mendorong siswa untuk mendiskusikan permasalahan yang diberikan kemudian dapat dikembangkan menjadi rumusan, dugaan, atau hipotesis. Langkah selanjutnya, siswa diminta untuk mengungkapkan ide mereka mengenai konsep yang sedang dipelajari. Pada tahapan ini, guru berusaha menampung pendapat siswa dan menciptakan suasana yang kondusif dengan tidak menilai mana pendapat yang salah dan mana yang benar agar siswa berani mengungkapkan pendapatnya tanpa rasa takut disalahkan. Dari pendapat yang dikemukakan oleh siswa, guru mengelompokkan dugaan dan penjelasan tersebut di papan tulis.
Pemfokusan	Siswa melakukan kegiatan di kelas atau dalam bentuk kegiatan yang lain. Tugas pembelajaran yang diberikan hendaknya dibuat sedemikian rupa sehingga memberi peluang bagi siswa. Penyelesaian tugas dilakukan secara berkelompok yang terdiri atas dua sampai dengan empat anggota sehingga siswa dapat berlatih untuk meningkatkan sikap seperti seorang ilmuwan antara lain pada aspek kerjasama dengan teman, membantu dalam kerja kelompok, menghargai pendapat teman, tukar pengalaman (sharing idea), dan keberanian bertanya. Dalam kegiatan praktikum, siswa dapat berlatih lebih banyak tentang

	keterampilan laboratorium, berlatih semua komponen proses sains yaitu mulai dari mengamati (observasi), mengukur, mengendalikan variabel, menggolongkan, membuat grafik, menyimpulkan, memprediksi, dan mengkomunikasikan.
Tantangan	Setelah data diperoleh, selanjutnya siswa mendiskusikan, menyimpulkan, dan menuliskan hasil diskusinya ke dalam lembar kerja. Setiap kelompok di minta mempresentasikan temuannya melalui diskusi kelas. Melalui kegiatan diskusi tersebut, akan terjadi proses tukar pengalaman antar siswa. Pada tahapan ini siswa berlatih untuk berani mengeluarkan ide, kritik, berdebat, menghargai pendapat teman, dan menghargai adanya perbedaan di antara pendapat teman. Guru bertindak sebagai fasilitator dan moderator agar jalannya diskusi dapat terarah sehingga pada akhir diskusi siswa dapat memperoleh kesimpulan dan pematapan konsep yang benar. Pada tahap ini terjadi proses kognitif yaitu terjadi proses mental yang disebut asimilasi apabila konsep siswa sesuai dengan konsep yang benar menurut data eksperimen atau terjadi proses akomodasi apabila konsepsi siswa cocok dengan data empiris.
Aplikasi Konsep	Pada tahapan ini, siswa diajak untuk dapat memecahkan masalah dengan menggunakan konsep barunya atau konsep benar dalam situasi baru yang berkaitan dengan hal-hal praktis dalam kehidupan sehari-hari. Siswa perlu diberi banyak latihan soal karena dengan adanya latihan soal, siswa akan lebih memahami konsep secara mendalam dan bermakna sehingga pada akhirnya konsep yang dipelajari akan masuk kedalam memori jangka panjang.

Model pembelajaran generatif memiliki keunggulan diantaranya meliputi siswa bersifat aktif dalam proses pembelajaran yang membuat kemampuan pemahaman siswa yang tinggi ataupun rendah dapat meningkat. Selain dapat meningkatkan hasil belajar, siswa juga mampu menghasilkan metakognisi yang baik. Kemudian, pembelajaran generatif juga dapat menggali pengetahuan yang telah dimiliki oleh siswa sebagai perpaduan dengan pengetahuan baru. Diantara kemampuan siswa dengan pengetahuan baru saling terkontaminasi tersebut bisa disinkronisasikan sehingga membuat atau menemukan konsep baru dalam bidang pengetahuan.

4. Media Interaktif Claspoint

Classpoint merupakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi yang terintegrasi langsung dalam *Microsoft PowerPoint*. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur seperti *multiple choice, polling, drawing, slide annotation*, serta sistem evaluasi langsung di layar. Dengan media ini, guru dapat mengubah presentasi PowerPoint menjadi aktivitas pembelajaran interaktif yang dapat diakses secara langsung oleh siswa melalui perangkat masing-masing.

Keunggulan *classpoint* terletak pada kemampuannya untuk memberikan umpan balik secara instan dan memungkinkan guru memantau keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media ini sangat cocok digunakan dalam strategi pembelajaran aktif karena mendorong siswa untuk menjawab pertanyaan secara langsung, berpartisipasi dalam diskusi kelas, dan memvisualisasikan hasil jawaban secara real-time. Penelitian oleh Sundari (2021) menyimpulkan bahwa penggunaan *classpoint* mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep secara signifikan di kalangan siswa sekolah dasar.

5. Landasan Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme memandang belajar sebagai proses aktif membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Menurut Piaget, anak-anak membangun pemahaman melalui asimilasi dan akomodasi terhadap informasi baru. Vygotsky menambahkan bahwa interaksi sosial dan penggunaan alat bantu seperti media pembelajaran memegang peran penting dalam pembentukan struktur kognitif anak.

Model pembelajaran generatif berbasis konstruktivisme berusaha mendorong siswa berpikir secara mendalam, mengkonstruksi makna, serta melakukan refleksi atas pengetahuan yang dibangun. Sementara itu, media *classpoint* memberikan dukungan visual, teknologi, dan interaktif yang memperkuat proses konstruksi makna tersebut. Kombinasi keduanya memungkinkan pembelajaran yang lebih bermakna dan kontekstual, sehingga pemahaman konsep dapat berkembang lebih kuat.

C. Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Inspiratif Al-Ilham yang berlokasi di Kota Banjar, Provinsi Jawa Barat. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V tahun pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 25 orang, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan *pre-experimental tipe One Group Pretest–Posttest*. Desain ini memungkinkan untuk

membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan guna mengetahui pengaruh perlakuan terhadap variabel terikat. Desain dalam penelitian ini mengadopsi dari Sugiyono (2019) sebagai berikut.

Tabel 2. Desain Penelitian

Pre-test	Perlakuan	Post-test
O ₁	X	O ₂

O₁ : Nilai *pretest* (sebelum penerapan model

pembelajaran generatif berbantuan
classpoint)

X : *Treatment* menggunakan penerapan model

pembelajaran generatif berbantuan
classpoint

O₂ : Nilai *posttest* (setelah penerapan model

pembelajaran generatif berbantuan *classpoint*)

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes pemahaman konsep dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir, yang telah dikembangkan berdasarkan indikator pemahaman konsep pada mata pelajaran IPAS. Pelaksanaan *pretest* dilakukan sebelum penerapan model pembelajaran, sedangkan *posttest* diberikan setelah pembelajaran dengan model generatif berbantuan *classpoint* selesai.

Kegiatan pembelajaran berlangsung selama tiga pertemuan. Model pembelajaran generatif dilaksanakan melalui empat tahapan: eksplorasi, pemfokusan, tantangan, dan aplikasi konsep. Setiap tahapan disertai penggunaan *classpoint* sebagai media interaktif berbasis *microsoft powerpoint* yang memungkinkan siswa menjawab soal secara langsung dan hasilnya ditampilkan secara *real time*. Selama proses pembelajaran, keterlaksanaan model diamati menggunakan lembar observasi dengan skala empat tingkat (sangat baik hingga tidak terlaksana).

Data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* di analisis dengan menghitung skor rata-rata, peningkatan nilai menggunakan rumus *N-Gain* menurut Hake, serta uji signifikansi menggunakan uji *Wilcoxon* melalui bantuan perangkat lunak SPSS versi 25. Uji *Wilcoxon* digunakan karena data tidak berdistribusi normal berdasarkan hasil uji normalitas *Shapiro–Wilk*. Interpretasi hasil analisis dilakukan untuk menentukan apakah terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan model pembelajaran generatif berbantuan *classpoint* terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa.

D. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana model pembelajaran generatif berbantuan media interaktif *classpoint* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar. Fokus utama terletak pada peningkatan hasil belajar yang terukur melalui skor pretest dan posttest, serta uji statistik untuk menentukan signifikansi pengaruh perlakuan.

Sebelum penerapan model pembelajaran, siswa diberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal pemahaman konsep. Setelah melalui proses pembelajaran dengan pendekatan generatif dan media *classpoint*, siswa diberikan posttest yang sama untuk mengukur peningkatan kemampuan tersebut. Data hasil *pretest* dan *posttest* kemudian diolah menggunakan perhitungan skor rata-rata, standar deviasi, dan nilai N-Gain.

Tabel 3. Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Kriteria Ketuntasan	Ketuntasan Hasil Pemahaman Siswa			
	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
Tuntas	2	8%	24	96%
Tidak Tuntas	23	92%	1	4%
Jumlah	25	100%	25	100%
Rata-rata	54,40		86,00	

Tabel 2. menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang cukup signifikan dari skor rata-rata *pretest* sebesar 54,40 menjadi 86,00 pada *posttest*. Nilai *N-Gain* sebesar 0,70 termasuk dalam kategori sedang hingga tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran generatif yang dipadukan dengan penggunaan *classpoint* efektif dalam membantu siswa membangun pemahaman konsep secara bermakna.

Uji statistik *non-parametrik Wilcoxon* digunakan untuk menguji signifikansi karena data berdistribusi non-normal berdasarkan uji *Shapiro–Wilk*. Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran generatif berbantuan *classpoint*.

Model pembelajaran generatif memungkinkan siswa mengkonstruksi konsep baru melalui proses berpikir aktif. Dalam tahapan eksplorasi, siswa menggali pengetahuan awal mereka. Proses ini dilanjutkan pada tahap pemfokusan, di mana siswa diarahkan pada inti konsep yang dipelajari. Tahap tantangan memberi mereka stimulus untuk menyelesaikan masalah, sementara tahap aplikasi mendorong penerapan konsep dalam situasi baru. Semua proses ini memperkuat keterlibatan kognitif siswa, yang menjadi dasar dalam meningkatkan pemahaman konsep mereka.

Model ini dilaksanakan melalui empat tahapan utama sebagaimana dikemukakan oleh Osborne dan Wittrock (1985:60) pelaksanaan tahapan tersebut dilakukan secara konsisten untuk mendorong siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga dapat mengolahnya secara aktif dan reflektif. Adapun penjelasannya yaitu sebagai berikut.

Pada tahap pendahuluan, guru mengaitkan materi IPAS dengan pengalaman nyata siswa untuk mengaktifkan pengetahuan awal. *Classpoint* digunakan untuk memunculkan pertanyaan awal atau polling reflektif, sehingga guru dapat mengetahui gambaran awal pemahaman siswa terhadap materi. Hasil *polling* langsung ditampilkan untuk memancing diskusi awal di kelas.

Pada tahap pemfokusan, guru menyampaikan materi inti sesuai dengan isi modul ajar, seperti pada topik "Keanekaragaman Budaya Daerahku". Media *classpoint* dimanfaatkan untuk menyisipkan gambar, video, serta kuis pilihan ganda interaktif. Siswa menjawab langsung melalui perangkat mereka, dan hasil langsung ditampilkan agar guru dapat memberikan penjelasan lanjutan dan menguatkan konsep.

Tahap tantangan dilakukan dengan memberikan soal pemecahan masalah, studi kasus, atau aktivitas kelompok yang mendorong siswa berpikir kritis. Guru menggunakan fitur *classpoint* seperti short answer atau slide draw agar siswa dapat menuliskan ide mereka secara langsung. Tahap ini melatih siswa menghubungkan berbagai konsep dan menyusun pemahaman mereka melalui diskusi dan refleksi.

Tahap terakhir, yaitu aplikasi, mengarahkan siswa untuk menerapkan konsep yang telah dipelajari dalam kehidupan nyata. Siswa dapat membuat infografis budaya lokal atau laporan singkat yang relevan. Evaluasi akhir dilakukan menggunakan kuis *classpoint* yang langsung menampilkan hasil dan umpan balik, sehingga proses evaluasi lebih praktis dan menarik.

Classpoint sebagai media pendukung memberikan kontribusi besar dalam menciptakan interaktivitas selama proses pembelajaran. Fitur *real-time* memungkinkan siswa mendapatkan umpan balik langsung, yang berperan penting dalam memperkuat

pengetahuan mereka. Guru juga dapat memantau keterlibatan siswa dengan lebih efisien. Kombinasi antara strategi pembelajaran dan teknologi interaktif ini menciptakan suasana belajar yang aktif, reflektif, dan kolaboratif.

Penelitian ini juga memperkuat hasil studi sebelumnya. Yasinta (2016) menyatakan bahwa model pembelajaran generatif efektif dalam meningkatkan kemampuan konseptual siswa pada materi sains. Demikian pula, temuan Sundari (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media *classpoint* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Hasil penelitian ini mempertegas bahwa integrasi keduanya sangat efektif dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Secara teoretis, hasil ini sejalan dengan teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman belajar aktif. Vygotsky juga menekankan pentingnya dukungan alat bantu dalam pengembangan kognitif. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi pada penerapan praktis di kelas, tetapi juga memperkaya kajian teoretis tentang strategi pembelajaran berbasis konstruktivisme.

Dari segi praktis, penelitian ini memberi sumbangan bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital. Model generatif berbantuan ClassPoint mampu meningkatkan pemahaman siswa sekaligus memperkuat keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada desain *one-group pretest–posttest* yang tidak membandingkan dengan kelompok kontrol. Oleh karena itu, penelitian lanjutan direkomendasikan untuk menggunakan desain eksperimen kuasi dengan dua kelompok agar dapat memberikan hasil yang lebih generalisasi. Selain itu, pengujian model ini di jenjang pendidikan dan mata pelajaran lain dapat memberikan wawasan yang lebih luas tentang efektivitasnya.

E. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran generatif berbantuan *classpoint* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa membangun sendiri pemahamannya melalui aktivitas eksploratif, pemfokusan konsep, tantangan berpikir, dan aplikasi dalam konteks nyata.

Penerapan media interaktif *classpoint* mendukung proses pembelajaran menjadi lebih aktif, partisipatif, dan kontekstual. Hasil analisis kuantitatif menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata dari *pretest* ke *posttest* sebesar 31,60 poin, dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,70 yang tergolong dalam kategori sedang hingga tinggi. Selain itu, uji *Wilcoxon* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang mengindikasikan bahwa peningkatan tersebut bersifat signifikan secara statistik.

Temuan ini memperkuat relevansi teori konstruktivisme dalam pembelajaran berbasis pengalaman dan teknologi, serta memperluas bukti empiris bahwa integrasi pendekatan generatif dan media digital dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya bagi pendidik untuk memanfaatkan pendekatan inovatif dan interaktif dalam kegiatan pembelajaran guna memperkuat pemahaman konseptual siswa serta keterampilan abad ke-21.

Daftar Pustaka

- Anzar, Z. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Generatif terhadap Kemampuan Memahami Konsep Matematika*. Kendari: UHO Press.
- Ariani, R. (2022). *Psikologi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Bloom, B. S. (2021). *Taxonomy of Educational Objectives: Cognitive Domain*. New York: Longman.
- Irwan, R. (2019). *Teknologi Pembelajaran Interaktif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Osborne, R., & Wittrock, M. (1985). *The Generative Learning Model and Its Implications for Science Education*. *Studies in Science Education*, 12(1), 59–87.
- Ruqqayah, S. (2020). *Teori Belajar dan Aplikasinya dalam Pendidikan*. Malang: UIN-Malang Press.
- Sumantri, M. (2023). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Kencana.
- Sundari, R. (2021). *Pemanfaatan Media Interaktif ClassPoint dalam Proses Pembelajaran*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 45–53.
- Wijayanti, A. (2023). *IPAS untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Yasinta, Y. E. (2016). *Dampak Model Pembelajaran Generatif terhadap Pemahaman Konsep Materi Laju Reaksi*. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 8(1), 20–27.