

# Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Terintegrasi *Classpoint* Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya

Tsalsa Rizky Nadhifah<sup>(1)</sup>, Yudhie Suchyadi<sup>(2)</sup>, M Ginanjar Ganeswara<sup>(3)</sup>

Universitas Pakuan, Indonesia

Email: [rntsalsa@gmail.com](mailto:rntsalsa@gmail.com)

**Abstrak:** Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Terintegrasi *ClassPoint* Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang terintegrasi *ClassPoint* pada materi "Indonesiaku Kaya Budaya" untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (RnD) dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *PowerPoint* interaktif

terintegrasi *ClassPoint* sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini berdasarkan pada hasil validasi yang dilakukan validator diperoleh hasil akhir validasi media sebesar 96%, ahli bahasa sebesar 96%, ahli materi sebesar 81% dengan rata-rata hasil 91% yang dapat dikategorikan "Sangat Layak". Serta berdasarkan hasil respon peserta didik yang memperoleh hasil sebesar 94% dan respon guru sebesar 98%, yang keduanya dapat dikategorikan "Sangat Baik" untuk digunakan dalam pembelajaran.

**Abstract:** *Development of ClassPoint Integrated Interactive PowerPoint Learning Media on Indonesiaku Kaya Budaya. This research aims to develop an interactive PowerPoint learning media that is integrated with ClassPoint in the material "Indonesiaku Kaya Budaya" for students in grade IV of Elementary School. The method used in this research is Research and Development (RnD) with the ADDIE development model which includes five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. From the research results, it can be concluded that the ClassPoint integrated interactive PowerPoint learning media is very suitable for use in learning. This is based on the validation results carried out by the validator, the final result of media validation is 96%, linguist is 96%, material expert is 81% with an average result of 91% which can be categorized as "Very Worthy". Also based on the results of student responses that obtained results of 94% and teacher responses of 98%, both of which can be categorized as "Very Good" to be used in learning.*

Tersedia online di

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jtpdm>

**Sejarah artikel**

Diterima pada: 10 November 2025

Disetujui pada: 2 Desember 2025

Dipublikasikan pada: 18 Desember 2025

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, *PowerPoint* Interaktif, *ClassPoint*, Indonesiaku Kaya Budaya

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya untuk masyarakat dan berlandaskan undang-undang.

Seiring dengan perkembangan zaman, saat ini perkembangan teknologi cukup berkembang pesat dan sangat dibutuhkan dalam segala bidang, termasuk bidang pendidikan. Teknologi dianggap sebagai aset utama yaitu penunjang yang baik dalam proses belajar mengajar. Hal itu tertulis dalam asas pembelajaran: "Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran"; Teknologi memiliki beberapa keunggulan dalam pembelajaran, yaitu: a)

Pembelajaran ini lebih menarik dan efektif; b). Digunakan untuk menjelaskan sesuatu yang rumit dengan jelas dan sederhana memahami; c). Dapat mempercepat proses yang panjang dengan cepat; d). Berisi kejadian langka dan banyak penemuan baru; e). Menampilkan peristiwa yang tidak diharapkan.

Untuk mencapai tujuan pendidikan diperlukan kurikulum yang berupa seperangkat rencana dan pengaturan tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan pembelajaran. Seorang guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, salah satunya dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membantu siswa meningkatkan pikiran, emosi, perhatian, keterampilan, atau kemampuan mereka dalam proses belajar. Namun yang sering terjadi adalah, guru masih belum mampu menentukan media pembelajaran yang sesuai pada kegiatan pembelajaran dan bahkan merasa bingung tentang bagaimana melakukan pengembangan media pembelajaran. Kondisi seperti itu akan menimbulkan hambatan dalam komunikasi pembelajaran sehingga pembelajaran tidak berlangsung secara optimal. Oleh karena itu, guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran sangat beragam, salah satunya adalah *PowerPoint* interaktif. Yang Dimana *PowerPoint* sendiri adalah perangkat lunak (*software*) yang mempermudah dalam menampilkan program presentasi dengan cara yang menarik, mudah dibuat dan relatif murah. *PowerPoint* juga dapat menggabungkan beberapa unsur media, seperti pengolahan teks, warna, gambar, grafik, dan animasi. Pembelajaran yang masih tergolong minim dalam penggunaan media adalah pembelajaran IPS. Padahal IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dimuat dalam kurikulum Pendidikan dasar.

Munculnya pemahaman peserta didik dapat diidentifikasi dalam permasalahan-permasalahan yang dihadapinya serta akan ditemukannya solusi dalam tercapainya tujuan Pembangunan yang berkelanjutan. Pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) bukanlah kegiatan yang hanya mendengarkan atau menyimak ketika guru berbicara, namun pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar mengharuskan siswa untuk terlibat dalam hal mental dan fisiknya. Maka, pembelajaran di Sekolah Dasar sebaiknya menghasilkan interaksi antara guru dengan siswa ketika proses pembelajaran tersebut berlangsung, dan adanya interaksi antara siswa dengan siswa juga yang mempelajari hingga memberikan pengaruh pada hasil belajarnya.

Ada suatu kecenderungan pemahaman yang salah bahwa IPAS khususnya pada pembelajaran muatan sejarah adalah pelajaran yang menuntut pada hafalan. Pemahaman seperti ini berakibat pada pembelajaran yang lebih menekankan pada verbalisme. Pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu penyampaian materi masih belum maksimal oleh guru. Media pembelajaran IPAS yang sudah ada hanya meliputi globe dan peta dunia untuk pembelajaran pada muatan geografi, Hal tersebut menjadikan pembelajaran kurang variatif dan tidak mengaktifkan siswa. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru yang mengajar ketercapaian materi tanpa membuat siswa paham sehingga berakibat pada hasil belajar yang jauh dari tujuan yang diharapkan.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Desyanti Fitriani dan Fida Rachmadiarti pada tahun 2023 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif *Add-ins ClassPoint* Materi Bioteknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar" menyimpulkan bahwa media *PowerPoint* interaktif sangat valid dan layak untuk digunakan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut *Research and Development (R&D)*. Untuk mampu membuat produk tertentu, penelitian bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji seberapa efektif produk tersebut jika dapat digunakan oleh masyarakat umum, penelitian diperlukan untuk

menguji seberapa efektif produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model *ADDIE*, yang terdiri dari 5 tahapan, diantaranya yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN Tambun 04 yang beralamat di Jalan Lapangan Kobra No. 08, Pekopen, Tambun Selatan, Kabupaten Bekasi. Penelitian ini dilaksanakan mulai dari bulan Oktober. Masa tersebut terhitung dari penyusunan proposal sampai laporan hasil penelitian selesai.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Angket diajukan sebagai penilaian validasi ahli dan respon peserta didik pada terhadap produk yang dikembangkan. Sementara itu, observasi dan wawancara digunakan sebagai analisis kebutuhan peneliti, dan dokumentasi digunakan sebagai bukti bahwa proses penelitian ini benar adanya.

Instrumen yang terdapat pada penelitian ini berupa instrumen validasi ahli dan instrumen kuesioner yang diberikan kepada peserta didik. Berikut kisi-kisi instrumen *PowerPoint* interaktif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis Kebutuhan

**Tabel 1. Hasil Wawancara**

No	Nama	Hasil Wawancara
1.	Wali Kelas IV- (Karmo, S.Pd.)	Dalam proses pembelajaran, media yang digunakan adalah buku ajar cetak atau berupa gambar yang dicetak. Dalam proses pembelajaran menggunakan media cetak membuat peserta didik cepat merasa jenuh dan kurang termotivasi, peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang berupa audiovisual, visual yang menarik dari segi gambar dan warna.
2.	Peserta didik kelas IV A	Peserta didik lebih sering menggunakan media pembelajaran berupa buku paket yang disediakan sekolah. Peserta didik lebih tertarik belajar menggunakan media pembelajaran berbasis digital meskipun terdapat juga beberapa siswa yang menyukai belajar menggunakan buku paket. Guru selalu memberikan penjelasan materi dengan baik dan jelas, guru juga memberikan pertanyaan agar peserta didik lebih aktif.

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran di kelas masih mengandalkan media pembelajaran analog seperti buku cetak, atau poster sehingga membuat peserta didik merasa jenuh dan kurang termotivasi. Peserta didik lebih suka dan tertarik dengan media pembelajaran berbasis digital.

Selain wawancara, dilakukan juga observasi pada proses pembelajaran di kelas. Hasil yang diperoleh yaitu peserta didik memperhatikan penjelasan guru, tetapi media pembelajaran yang digunakan guru hanya buku paket yang disediakan dari sekolah dan tidak menggunakan media pembelajaran digital. Peserta didik lebih bersemangat memahami materi dengan menggunakan media konkret atau visual, sehingga membuat peserta didik lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran, dan peserta didik tidak terlihat jenuh meskipun sudah jam pelajaran terakhir.

Berdasarkan hasil analisis, maka disimpulkan bahwa dibutuhkan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi dan juga interaktif. Sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran yang inovatif serta efektif, yaitu media pembelajaran *PowerPoint* interaktif terintegrasi *ClassPoint*.

### Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Terintegrasi *ClassPoint*

**Tabel 2. Nilai Rata-rata Uji Validitas**

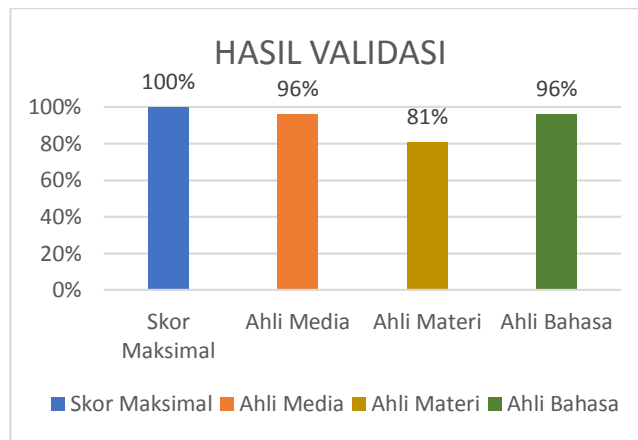
Validator	Total Validitas
Ahli Media	96%
Ahli Bahasa	81%
Ahli Materi	96%
<b>Rata-rata Total</b>	<b>91%</b>

Berdasarkan penilaian uji validitas oleh para validator ahli terkait media pembelajaran *PowerPoint* interaktif terintegrasi *ClassPoint* pada materi Indonesiaku Kaya Budaya diperoleh kriteria sebagai berikut.

**Tabel 3. Nilai Rata-rata Uji Validitas**

Validator	Kriteria
Ahli Media	Sangat Layak
Ahli Bahasa	Sangat Layak
Ahli Materi	Sangat Layak
<b>Rata-rata Total Sangat Layak</b>	

Berdasarkan tabel di atas terkait hasil keseluruhan validitas oleh validator. Maka didapatkan rata-rata persentase 91% dengan kriteria “sangat layak” terhadap media pembelajaran *PowerPoint* interaktif terintegrasi *ClassPoint* pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV dapat diuraikan ke dalam bentuk diagram sebagai berikut.



**Gambar 1. Diagram Hasil Validitas**

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *PowerPoint* interaktif terintegrasi *ClassPoint* pada materi Indonesiaku Kaya Budaya dengan kriteria “sangat layak” digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dinyatakan mampu memotivasi peserta didik, menjadikan peserta didik semangat dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran, serta memberikan inovasi baru kepada guru dalam membuat media pembelajaran.

**Implementation (Implementasi)**

Tahap ini merupakan tahap untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif terintegrasi *ClassPoint* yang dikembangkan berdasarkan hasil pretest dan posttest. Oleh karena itu, pada tahap ini dilakukan uji coba produk secara terbatas kepada peserta didik kelas IV SD Negeri Tambun 04 dengan jumlah 25 peserta didik. Selama proses pembelajaran kegiatan yang dilakukan yaitu kegiatan pendahuluan, dimana pada kegiatan ini peserta didik diberikan penjelasan materi mengenai keberagaman budaya menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang ditampilkan di depan kelas dengan menggunakan proyektor. Pada kegiatan ini peserta didik diminta untuk menganalisis bentuk keragaman budaya di Indonesia.

Berdasarkan rekapitulasi data penilaian hasil respon terhadap media pembelajaran *PowerPoint* interaktif terintegrasi *ClassPoint* yang dilakukan guru kelas IV A SD Negeri Tambun 04 memperoleh 98% dengan kriteria sangat layak dan hasil angket respon peserta didik kelas IV A sebanyak 25 peserta didik memiliki rata-rata persentase keseluruhan yaitu 94% dengan kriteria sangat baik. Maka, media pembelajaran *PowerPoint* interaktif terintegrasi *ClassPoint* pada materi Indonesiaku Kaya Budaya ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

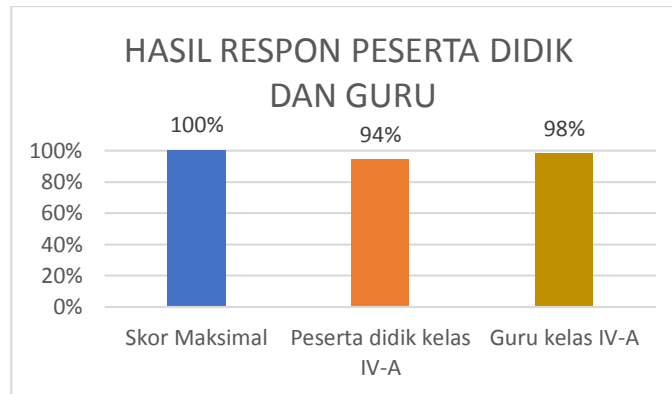
Setelah diperoleh data respon dari peserta didik dan guru dapat dikonversi untuk memperoleh kesimpulan terkait pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif disajikan pada table berikut.

**Tabel 4. Nilai Rata-rata Respon Peserta didik dan Guru**

Responden	Total Persentase Respon
Peserta didik	94%
Guru	98%
<b>Rata-rata Total 96%</b>	

**Tabel 5. Kriteria Respon Peserta didik dan Guru**

Responden	Kriteria
Peserta didik	Sangat Baik
Guru	Sangat Baik
<b>Rata-rata Total Sangat Baik</b>	



**Gambar 2. Diagram Hasil Respon**

### Pembahasan

Uji validitas yang dilakukan oleh ahli media terkait media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dari segi media oleh Bapak Iqbal Suriansyah, M.Kom., pada uji validasi pertama diperoleh persentase sebesar 80% dengan perolehan skor total sebesar 60 dari skor maksimal 75 dan dapat dinyatakan “layak” namun terdapat beberapa perbaikan berdasarkan saran dan arahan dari ahli media. Setelah peneliti melakukan perbaikan berdasarkan saran dan arahan ahli media, hasil uji validitas kedua diperoleh persentase sebesar 96% dengan perolehan skor total 72 dari skor maksimal 75 dan dinyatakan “sangat layak” untuk diujicobakan kepada peserta didik.

Uji validitas yang dilakukan oleh ahli materi terkait media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dari segi bahasa dengan Ibu Stella Talitha, M.Pd., pada uji validitas pertama diperoleh persentase 56% dengan perolehan skor total 42 dari skor maksimal 75 dan dapat dinyatakan “cukup layak” namun terdapat beberapa perbaikan berdasarkan saran dan arahan dari ahli bahasa. Setelah peneliti melakukan perbaikan berdasarkan saran dan arahan ahli bahasa, hasil uji validitas kedua diperoleh persentase sebesar 96% dengan perolehan skor total 72 dari skor maksimal 75 dan dinyatakan “sangat layak” untuk diujicobakan kepada peserta didik.

Uji validitas yang dilakukan oleh ahli materi terkait media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dari segi materi oleh Ibu Mira Mirawati, M.Pd., pada uji validitas pertama diperoleh persentase sebesar 66% dengan perolehan skor total 40 dari skor maksimal 60 dan dapat dinyatakan “layak” namun terdapat beberapa perbaikan berdasarkan saran dan arahan dari ahli materi. Setelah peneliti melakukan perbaikan berdasarkan saran dan arahan ahli materi, hasil uji validitas kedua diperoleh persentase sebesar 81% dengan perolehan skor total 49 dari skor maksimal 60 dan dinyatakan “sangat layak” untuk diujicobakan kepada peserta didik.

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi, produk yang telah dibuat dan sudah diuji validitas oleh para validator ahli kemudian diuji cobakan kepada peserta didik kelas IV A SDN Tambun 04 Kabupaten Bekasi dengan jumlah 25 peserta didik. Peneliti melaksanakan uji coba sebagai respon mengenai media pembelajaran *PowerPoint* interaktif terintegrasi *ClassPoint* pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kepada peserta

didik dan guru kelas IV A SDN Tambun 04 Kabupaten Bekasi dalam proses pembelajaran.

Tahap selanjutnya yaitu tahap evaluasi, pada tahap evaluasi ini peneliti melakukan analisis terhadap respon yang diberikan peserta didik dan guru. Berdasarkan angket yang diisi setelah menggunakan produk, kemudian didapatkan persentase sebesar 94% dan dinyatakan "sangat baik", kemudian persentase dari guru sebesar 98% dan dinyatakan "sangat baik". Perolehan rata-rata respon dari peserta didik dan guru yakni 96% dan dinyatakan "sangat baik".

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Asa Mardiyatim Ni'mah dan Supriyo (2024) dari Universitas PGRI Wiranegara, didapatkan persamaan pada penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu didapatkan hasil persentase validasi dari ahli media sebesar 88% dan hasil persentase dari ahli materi sebesar 87% dengan kategori sangat layak. Sementara itu, respon peserta didik terhadap media pembelajaran tersebut memperoleh skor 85%. Perbedaan pada penelitian tersebut adalah materi yang dikembangkan berbeda dan penelitian tersebut dilakukan pada siswa SMP. Selain itu, uji validitas hanya melibatkan dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media.

Selanjutnya, hasil penelitian relevan lainnya yaitu oleh Desyanita Fitriani dan Fida Rachmadiarti (2023) dari Universitas Negeri Surabaya, hasil validasi media pembelajaran memperoleh skor persentase sebesar 97,53% dengan kategori sangat layak dan hasil respon peserta didik terhadap media memperoleh skor sebesar 97,72%. Perbedaan pada penelitian tersebut adalah materi yang dikembangkan berbeda dan penelitian tersebut dilakukan pada siswa MA.

Penelitian relevan lainnya yaitu oleh Ni Luh Putu Sintia Dewi, dan Ida Bagus Surya Manuaba (2021) dari Universitas Ganesha, didapatkan persamaan pada penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu memperoleh hasil validasi oleh ahli materi sebesar 100%, hasil persentase oleh ahli media sebesar 89,2% dan hasil persentase oleh ahli desain sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Perbedaan pada penelitian tersebut adalah materi yang dikembangkan berbeda dan menggunakan model pengembangan yang berbeda, serta uji validitas yang tidak melibatkan ahli bahasa, melainkan melibatkan ahli desain.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif ini telah menjawab permasalahan rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menarik, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

## KESIMPULAN

Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif terintegrasi *ClassPoint* sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa kelas IV SD. Dari hasil analisis kebutuhan yang dilakukan melalui wawancara dengan guru dan penyebaran angket kepada siswa, diperoleh data bahwa media pembelajaran yang digunakan sebelumnya masih bersifat konvensional, seperti penggunaan gambar statis dan penjelasan verbal. Guru menyampaikan bahwa keterbatasan media yang menarik dan interaktif menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran. Sementara itu, hasil angket siswa menunjukkan bahwa mereka sangat menyukai pembelajaran yang menggunakan media berbasis teknologi, khususnya yang bersifat visual dan interaktif. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *PowerPoint* interaktif yang terintegrasi *ClassPoint* sangat relevan dan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna.

Tingkat kelayakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif terintegrasi *ClassPoint* berada dalam kategori sangat layak. Kelayakan media ini dibuktikan melalui proses validasi oleh para ahli, yang mencakup ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor rata-rata 91% dengan

rincian validasi ahli media sebesar 96%, ahli bahasa sebesar 96% dan ahli materi sebesar 81%. Selain itu, uji coba terbatas yang dilakukan kepada siswa kelas IV SDN Tambun 04 menunjukkan respon sangat positif, yaitu sebesar 94%, sementara respon guru terhadap media mencapai 98%. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori "Sangat baik", yang menunjukkan bahwa media ini tidak hanya memenuhi aspek teknis dan substansi materi, tetapi juga diterima dengan baik oleh pengguna langsung dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa, memperjelas penyampaian materi, dan menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, Nur, Otang Kurniawan, and Eddy Noviana. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar." *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1(1): 33–42.
- Ardiansah, Feri, and Diah Rina Miftakhi. 2020. "Pengembangan Buku Ajar Dengan Model Addie Pada Mata Kuliah Manajemen Teknologi Pendidikan." *Journal of Education and Instruction (JOEI)* 3(2): 247–58.
- Arief, Muhammad Miftah. 2021. "Media Pembelajaran Ipa Di Sd/Mi (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran)." *Jurnal Tarbiyah Darussalam* 5(8): 13–28.
- Arifannisa et al. 2023. *Sonpedia Sumber Dan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Fungsi Buku Informasi*.
- Asiva Noor Rachmayani. 2024. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis ClassPoint Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Di Kelas XI SMA Negeri 1 Sibolangit." : 6.
- Candrawaty, Dyah Ajeng, Rian Damariswara, and Kukuh Andri Aka. 2022. "Analisis Respon Guru Dan Siswa Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Non Fiksi Bermuatan Kearifan Lokal Kediri Raya." *Jurnal Basicedu* 6(4): 7456–65.
- Diana Rossa Martatiyana, Lina Novita, Ratih Purnamasari. 2022. "Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* (1): 99–112.
- Ernawati, Iis. 2019. "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server." *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 2(2): 204–10.
- Evi Hanafiah, and Nurrohmatul Amaliyah. 2024. "Media Pembelajaran Power Point Berbasis Classpoint Dalam Membaca Permulaan." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 7(1): 39–48.
- Fadilah, NU. 2019. "Media Pembelajaran: Definisi, Manfaat, Dan Jenisnya Dalam Pembelajaran." *MEDIA PEMBELAJARAN* 44(2): 8–10.
- Faujiah, N, Septiani. A.N, T Putri, and U Setiawan. 2022. "Kelebihan Dan Kekurangan Jenis-Jenis Media Pembelajaran." *Jurnal Telekomunikasi, Kendala dan Listrik* 3(2): 81–87.
- Fayrus Slamet, Abadi. 2022. *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Firmadani, Fifit. 2020. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* 2(1): 93–97. [http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084/660](http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660).
- Gunawan, Syahrul, Susandi Susandi, and Lis Susilawati. 2023. "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Memanfaatkan Aplikasi Daring Wordwall Pada Siswa Kelas VIII A MTs Annur Al Huda Tajinan Malang." *ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya* 6(2): 67–73.
- Hafidz. 2023. "Optimalisasi Microsoft PowerPoint Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." 1(1): 200–207.
- Hafiz, Firda Azizah, Nurlinda Safitri, and M Ginanjar Ganeswara. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Menggunakan Flipbuilder Pada Materi

- Lingkungan Sahabat Kita.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9(2): 754–63.
- Hasan, Muhammad et al. 2021. Tahta Media Group *Media Pembelajaran*.
- Husein, B H. 2020. Semarang: *Fatawa Media Pembelajaran Efektif*.
- Ibnu Mas’ud Luthfi. 2023. “Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab.” *Jiluna Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab* 1(1): 8–16.
- Indraswati, Dyah et al. 2023. “Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Warta Desa (JWD)* 5(3): 142–50.
- Istiqomah, Siti. 2024. “Penerapan Media Presentasi ClassPoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Peserta Didik Di MTsN 9 Jombang.” *Edu Aksara* 3(1): 1–16.
- Kartini, Ketut Sepdyana, and I Nyoman Tri Anindia Putra. 2020. “Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android.” *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 4(1): 12.
- Kemendikbudristek. 2022. “Dimensi, Elemen, Dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila Pada Kurikulum Merdeka.” *Kemendikbudristek*: 1–37.
- Khairunnisa, Gusti Firda, and Yuli Ismi Nahdiyah Ilmi. 2020. “Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review Di Era Revolusi Industri 4.0.” *Jurnal Tadris Matematika* 3(2): 131–40.
- Magdalena, I, H Haeriyah, H Anggraini, and ... 2021. “Analisis Jenis Media Pembelajaran Whatsapp Group Untuk Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh Siswa MI Al-Hikmah 2 Sepatan.” ... 3(September): 417–27.  
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/1393>.
- Maharani, Suci. 2023. “Pengembangan Media Interaktif Kebud (Keberagaman Suku Dan Budaya) Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SDN Besowo III Kediri.” 2(2): 88–89.
- Mamik Indrawati, and Yuli Ifana Sari. 2024. “Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS.” *Jurnal penelitian dan pendidikan ips* 1(18): 40–48.
- Maryam, Edenia Gadis, and Munifah Bahfen. 2024. “Menarik Perhatian Murid Menggunakan Strategi Presentasi Powerpoint Interaktif.” : 2431–36.
- Meirani, and Ayuni Rossa. 2021. “Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu.” *Jurnal Economic Edu* 1(2): 100–109.  
<http://jurnal.umb.ac.id/index.php/ecoedu/article/view/1360/1056>.
- Meivinia, Alifda Putri, Ardi Ardi, Zulyusri Zulyusri, and Helsa Helsa. 2023. “Validitas Instrumen Tes Keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Virus Di Fase E SMA/MA.” *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* 8(1): 132.
- Murtado, Dodo et al. 2023. “Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Atas.” *Journal on Education* 6(1): 35–47.
- Nafisah, Wardatun. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Materi Gaya Dan Gerak Di Kelas IV SDN Tanjung Jati 1.” *Research Journal* 9(1): 1–14.
- Ni'mah, Asa Mardiyatim, and Supriyo. 2024. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Classpoint Pada Materi Relasi Dan Fungsi Di SMPN 4 Pasuruan 1,2.” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)* 8(1): 46.
- Nisrina, Nada, Irma Rahmawati, and Fitri Nur Hikmah. 2022. “Pengembangan Instrumen Validasi Produk Multimedia Pembelajaran Fisika.” *Lensa: Jurnal Kependidikan Fisika* 10(1): 32.
- Nuriana, Alif Khurotin. 2022. “Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Disertai Spinning Game Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Kelas IV SD Aisyiyah Nganjuk.” : 1–26.

- Octaviani, Sri Widya. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Scientific Approach Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas Iv Sekolah Dasar." *Educational Technology Journal* 1(2): 66–77.
- Oktadela, Resy et al. 2024. "Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Classpoint Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa SMA-IT Imam Syafe'i Pekanbaru." *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Pendidikan dan Teknologi Masyarakat* 2(2): 128–31.
- Pagarra H & Syawaludin, Dkk. 2022. Badan Penerbit UNM *Media Pembelajaran*.
- Purwanti, Siwi, and Riri Zulia Anggraini Putri. 2021. "Pengembangan Modul Berbasis Hots Pada Tema 6 Materi Membandingkan Siklus Makhluk Hidup Kelas Iv Sekolah Dasar." *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an* 8(1): 155–60.
- Rahma, Inayahtur. 2019. "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar)." *Jurnal Studi Islam* 14(2): 87–99.
- Rahman, Miftah, Arief Ardiansyah, Mutiara Dewi, and Fatimah Nikmatullah. 2022. "556619-Analisis-Respon-Siswa-Dan-Guru-Terhadap-3E8697Df." 8: 17–31.
- Rani, Handini Arga Damar, Lenny Kurniati, R.Irlanto Sudomo, and Dewi Purnamasari. 2023. "Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Classpoint Untuk Pembelajaran Interaktif Di SMK Muhammadiyah Satu Semarang." *Tematik* 4(1): 115.
- Rasagama, I Gede. 2020. "Pengembangan Model Pembelajaran Getaran Berbasis Video Youtube Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Politeknik." *Jurnal Pendidikan Sains (Jps)* 8(2): 91.
- Rhiyanto, Desyanita Fitriani Putri, and Fida Rachmadiarti. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Add-Ins Classpoint Materi Bioteknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Peserta Didik Kelas XII SMA/MA." *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)* 12(2): 452–65. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>.
- Rinjani, Risna Sakinah. 2022. "Pengaruh Penerapan PowerPoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Beringin Raya."
- Santi, Rita. 2021. "Sumber Belajar Sebagai Komponen Media Pembelajaran."
- Setiyanto, Sigit. 2023. "Pandangan Mahasiswa Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Dokumentasi Kebidananmenggunakan Classpoint." *Journal of Innovation And Future Technology (IFTECH)* 5(1): 69–78.
- Sintia Dewi, Putu, Ida Bagus, and Surya Manuaba. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD." *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 5(1): 76–83. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/32760>.
- Sitepu, Ekalias Noka. 2021. "Media Pembelajaran Berbasis Digital." *Mahesa* 1(1): 242–48. <http://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/article/view/195>.
- Sundari, Dian Hadiyani, and Iskandar; Muhlis. 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.
- Suryadi, Ahmad. 2020. "Teknologi Dan Media Massa." *Kompasiana.Com*. [http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084/660](http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660).
- Titin, Titin, and Iin Kurnia. 2022. "Studi Literatur: Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Biologi Di SMA." *EduBiologia: Biological Science and Education Journal* 2(1): 1.
- Wibowo, Yusuf Aditya. 2023. "Penggunaan Powerpoint Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Dan Budi Pekerti Di Kelas Viii Smp Negeri 1 Adiwerna."
- Widianto, Edi. 2021. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Journal of Education and Teaching* 2(2): 213.

- 
- Wulandari, Amelia Putri et al. 2023. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5(2): 3928–36.
- Yunistita, and Jainal Togatorop. 2023. "Manfaat Powerpoint Interaktif Pada Pembelajaran Daring." *Jurnal Curere* 7(1): 139–45.
- Zilza, Nur, Bunayya Bahri, and Khoiriya Latifah. 2020. "Pengujian Kelayakan Perangkat Lunak Sistem E-Maintenance (Perawatan Lcd Berkala) Berbasis Web Menggunakan Metode Standard Iso 9126 Di Upt-Tik Universitas Pgrl Semarang." *Universitas PGRI Semarang Gedung Pusat Lantai* 5(5): 37–46.
- Ziveria, Mira, and Nuraini Purwandari. 2020. "Pengembangan Presentasi Interaktif Dan Menarik Menggunakan Microsoft Power Point 2007 Bagi Guru SDIT Al-Kautsar." *ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1(2): 56–64.