

Respon Siswa Kelas V SD Negeri 1 Berkoh Purwokerto Selatan Terhadap Penggunaan Classpoint dalam Pembelajaran

Johar Alimuddin^{1✉}, Erlina Nur Ekawati²

¹STKIP Majenang, Indonesia

²SD Negeri 1 Berkoh Purwokerto Selatan, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan aplikasi Classpoint dalam pembelajaran. Respon siswa dalam penelitian ini ditinjau dari 3 aspek yaitu motivasi, pemahaman materi dan penggunaan classpoint. Angket respon siswa menggunakan skala Likert. Hasil penelitian pada aspek motivasi menunjukkan persentase 83,14%, pada aspek pemahaman materi 85,23% dan pada aspek penggunaan 81,05%. Persentase rata-rata dari ketiga aspek yang dinilai adalah 83,14%, Persentase tersebut masuk pada kategori Sangat Positif. Kendala dalam penggunaan Classpoint tetap ada meskipun secara keseluruhan respon siswa sangat positif, kendala tersebut yaitu tidak semua siswa mempunyai gawai dan kendala jaringan yang tidak stabil serta membutuhkan kuota yang tidak sedikit.

Kata Kunci: classpoint; media pembelajaran; interaktif

Abstract

This research is a descriptive study using a quantitative approach. This study aims to determine student responses to the use of the Classpoint application in learning. Student responses in this study were viewed from 3 aspects, namely motivation, understanding of the material and use of classpoint. Questionnaire student responses using a Likert scale. The results of the research on the motivational aspect showed a percentage of 83.14%, on the material understanding aspect 85.23% and on the usage aspect 81.05%. The average percentage of the three aspects assessed is 83.14%, this percentage is in the Very Positive category. Constraints in using Classpoint persist even though overall the student response is very positive, the obstacle is that not all students have unstable devices and network constraints and require a large quota

Keywords: *classpoint; instructional media; interactive*

Copyright (c) 2023 Johar Alimuddin dan Erlina Nur Ekawati

✉ Corresponding author :

Email Address : joharalimuddin@gmail.com

Received: 30 Mei 2023, Accepted: 08 Juni 2023, Published: 14 Juni 2023

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang begitu pesat mempengaruhi semua bidang kehidupan di masyarakat. Salah satu yang terpengaruh adalah bidang pendidikan, pendidikan saat ini berbeda sekali dengan pendidikan di 10 tahun terakhir. Perkembangan yang terjadi menyebabkan perubahan dalam proses pembelajaran, seperti perubahan fasilitas dari yang semula pada aspek fisik saat ini mejadi fasilitas jaringan, selain itu bentuk kegiatan yang semula tatap muka langsung sekarang bisa dilakukan secara tidak langsung atau secara virtual (Riadil et al., 2020; Wao et al., 2022).

Pemanfaatan teknologi begitu masif dalam dunia pendidikan, terlebih saat ada wabah Covid-19. Pembelajaran Online menjadi solusi efektif untuk mengaktifkan kelas meski sekolah telah ditutup mengingat waktu dan tempat menjadi beresiko pada masa pandemi (Herliandry et al., 2020). pelaksanaan pendidikan yang dilaksanakan dari rumah memaksa para guru dan siswa untuk memanfaatkan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran. Dampak dari adanya Covid 19 salah satunya adalah transformasi digital guru dan peserta didik dalam pembelajaran terutama media pembelajaran berbasis teknologi melalui penggunaan whatsapp group, zoom, Google Classroom, WebEx, Youtube dan saluran TV (TVRI) (Muskania & Zulela MS, 2021; Rahim Mansyur, 2020)

Setelah wabah Covid-19 usai, pelaksanaan pembelajaran kembali normal dapat dilaksanakan tatap muka secara langsung. Hal ini diikuti juga dengan proses pembelajaran yang tidak memanfaatkan teknologi. Pembelajaran saat ini semestinya tetap memanfaatkan teknologi meskipun pembelajaran sudah dilakukan tatap muka. Penggunaan teknologi saat masa pandemi bisa dikombinasikan dengan pelaksanaan pembelajaran tatap muka agar pembelajaran lebih menarik dan efektif. Bapak ibu Guru perlu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran sebagai alat bantu atau media untuk menyampaikan materi meskipun sudah tidak di masa pandemi Covid-19. Hal ini didukung oleh penelitian (Elpana et al., 2022) yang menyimpulkan "Penggunaan teknologi sangat menunjang proses pembelajaran pasca pandemi Covid-19. Penggunaan Teknologi pada pasca pandemi Covid-19 berpengaruh pada proses pembelajaran terutama pada pada efisiensi waktu dan tempat (Hanifah Salsabila et al., 2023).

Salah satu aplikasi yang bisa digunakan guru dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu aplikasi Classpoint. Aplikasi Classpoint merupakan media powerpoint, tetapi lebih menarik karena guru bisa menjadikan presentasinya interaktif, guru juga bisa melakukan tanya jawab secara langsung dan mendapatkan respon secara langsung, sama seperti kegiatan di dalam kelas ketika luring (Dian Hadiyani Sundari et al., 2021). Pendapat lain juga menyampaikan hal yang serupa bahwa Clsspoint merupakan aplikasi e-learning interaktif kelas digital yang memudahkan guru membuat materi atau diskusi interaktif dalam sebuah powerpoint yang terhubung secara digital, berbasis web atau android dengan metode yang menyenangkan (Waty, 2023). Dapat dikatakan bahwa Aplikasi Classpoint adalah aplikasi powerpoint interaktif yang dapat digunakan menyampaikan materi dan memberikan pertanyaan, kuis, atau evaluasi dengan menarik dan menyenangkan karena dapat dilakukan melalui Gawai. Penggunaan bahan ajar interaktif dengan teknologi multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi, motivasi, dan memfasilitasi belajar aktif, serta konsisten dengan belajar yang berpusat kepada siswa (Latifah & Utami, 2019). Melalui Classpoint ini guru dapat mengombinasikan pembelajaran luring dan daring agar pembelajaran lebih bervariasi dan tidak membosankan serta pembelajaran menjadi lebih interaktif dan berpusat kepada siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini bertujuan membuat deskripsi, respon siswa kelas 5 SD Negeri 1 Berkoh

terhadap penggunaan media classpoint dalam pelaksanaan pembelajaran. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angket. Angket terdiri dari 8 pernyataan, yang terbagi menjadi 4 pernyataan tentang motivasi belajar, 2 pertanyaan tentang pemahaman materi dan 2 pertanyaan tentang kemudahan menggunakan aplikasi classpoint. Angket respon diberikan pada 32 siswa kelas V SD Negeri 1 Berkoh yang hadir pada saat penggunaan Classpoint.

Analisis data angket respon siswa terhadap aplikasi classpoint yang digunakan guru dalam pembelajaran menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2012). Penelitian ini mengukur respon siswa terhadap penggunaan Classpoint dalam pembelajaran sehingga sesuai jika dianalisis menggunakan skala likert. Setiap pernyataan dalam angket akan dinilai sesuai dengan pedoman penskoran seperti pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Pedoman Penskoran Respon Siswa

Penilaian	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Setelah siswa mengisi angket penilaian selanjutnya adalah merekapitulasi hasil dari angket tersebut. Hasil angket setiap pernyataan kemudian dihitung menjadi persentase menggunakan perhitungan skor yang diperoleh dibagi skor maksimum dikalikan 100% (Persentase Respon = $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$). Berdasarkan hasil persentase yang diperoleh setiap pernyataan dapat diketahui kategori respon siswa di kelas 5 SD Negeri 1 Berkoh terhadap pernyataan yang diajukan dalam angket. Penilaian kategori respon siswa tersebut mengacu pada pedoman berikut ini.

Tabel 2. Kategori Persentase Respon Siswa

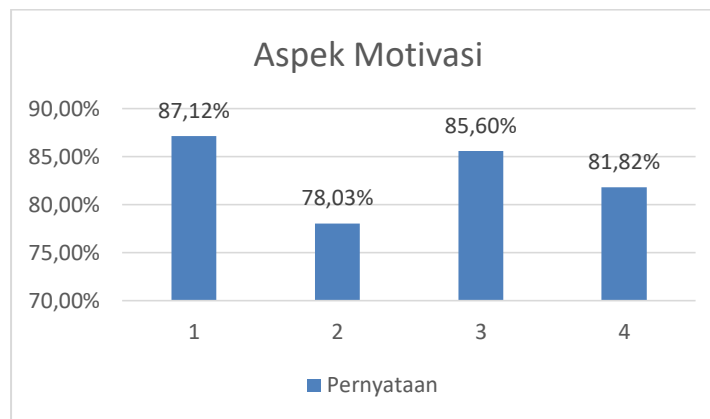
Interval Skor (%)	Kategori
81-100	Sangat Positif
61-80	Positif
41-60	Cukup
21-40	Negatif
0-20	Sangat Negatif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi Classpoint dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Guru bisa menggunakan aplikasi Classpoint untuk menyampaikan materi dan menilai siswa secara interaktif. Pada saat penggunaan classpoint ada 32 siswa yang masuk, akan tetapi hanya 25 siswa yang membawa gawai. Siswa yang tidak membawa gawai tetap mengikuti pembelajaran dan bergantian dengan temanya yang membawa gawai. Hal ini dikarenakan tidak semua siswa memiliki Gawai sendiri, beberapa siswa menggunakan

gawai orang tua. Tidak semua orang tua bisa meminjamkan gawainya ke anak karena gawainya digunakan untuk bekerja sehingga ada beberapa siswa yang tidak membawa gawai. Meskipun begitu siswa yang tidak membawa gawai tetap bisa merasakan belajar menggunakan Classpoint. Anak yang tidak membawa gawai bergabung dengan teman yang membawa gawai dan bergantian menjawab pertanyaan melalui Classpoint meskipun dari 1 gawai.

Angket respon siswa diberikan setelah siswa melaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi Classpoint seperti dijelaskan sebelumnya. Hasil dari respon tersebut dibagi ke dalam 3 aspek yaitu motivasi, pemahaman materi dan penggunaan. Aspek motivasi ini terdiri dari 4 pernyataan. Hasilnya siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan Aplikasi Classpoint dalam pembelajaran meskipun hanya digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Hasil respon siswa dari aspek motivasi dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini



Gambar 1. Grafik Persentase Respon Siswa Aspek Motivasi

Pernyataan pertama “penggunaan Classpoint meningkatkan motivasi belajar saya dari sebelumnya”. Hasilnya yaitu pernyataan ini memperoleh skor 87,12% hal ini menunjukkan siswa sangat setuju terhadap pernyataan tersebut. Ada 32 siswa yang mengisi angket respon siswa, 21 siswa menjawab sangat setuju, 9 siswa menjawab setuju dan 2 siswa menjawab tidak setuju.

Pernyataan Kedua “Penilaian menggunakan Classpoint memotivasi saya untuk mendapatkan nilai tertinggi”. Skor perolehan respon siswa dari pernyataan ini adalah 78,03% hal ini menunjukkan bahwa siswa setuju ketika menggunakan classpoint siswa termotivasi untuk mendapatkan nilai tertinggi. Data tersebut diperoleh dari 32 siswa yang mengisi angket, dan terbagi menjadi 8 siswa menjawab sangat setuju, 23 siswa menjawab setuju, dan 1 siswa menjawab tidak setuju.

Pernyataan ketiga “Saya berusaha untuk segera menjawab pertanyaan yang diberikan menggunakan Classpoint”. Hasil dari respon siswa terhadap pernyataan ketiga adalah 85,60% hal ini menunjukkan siswa sangat setuju penggunaan Classpoint membuat siswa semangat untuk segera menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Skor tersebut diperoleh dari jawaban 32 siswa, yang terbagi 18 siswa menjawab sangat setuju, 13 siswa menjawab setuju dan 1 siswa menjawab tidak setuju.

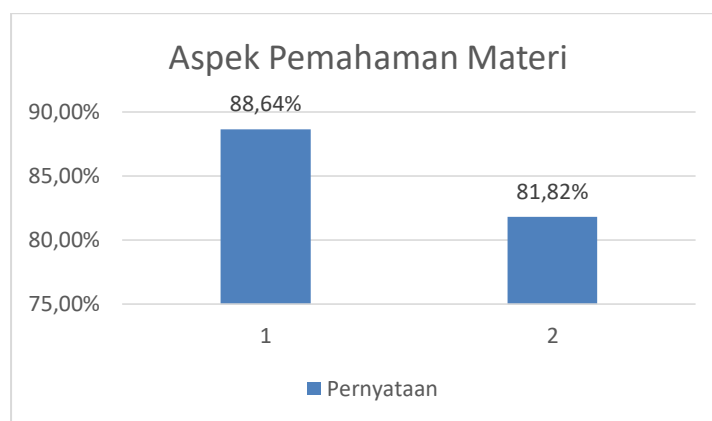
Pernyataan keempat “Pembelajaran menggunakan Classpoint lebih menyenangkan dan tidak monoton”. Skor perolehan respon siswa dari pernyataan ketiga adalah 81,82%, hal ini menunjukkan bahwa anak merasa senang ketika belajar menggunakan Classpoint. Skor tersebut didapat dari 32 siswa yang mengisi angket dengan rincian 12 siswa menjawab sangat setuju dan 20 siswa menjawab setuju.

Berdasarkan data di atas persentase skor angket pada aspek motivasi yang diperoleh dari 4 pernyataan secara keseluruhan adalah 83,14%. Mengacu pada kategori persentase nilai respon siswa maka nilai tersebut termasuk pada kategori sangat positif. Hasil ini juga sesuai dengan penelitian dari (Kurniawan & Ika Yatri, 2022) tentang Kuis interaktif menggunakan Classpoint yang berimplikasi meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam mengerjakan kuis atau menjawab soal.

Secara umum penggunaan aplikasi Classpoint di kelas V SD Negeri 1 Berkoh memotivasi siswa dalam belajar. Hal ini juga sejalan dengan penelitian (Wao et al., 2022) tentang penggunaan Classpoint dalam perkuliahan yang menyatakan Secara umum diasumsikan bahwa Classpoint merupakan media yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas. Hal ini berarti menegaskan bahwa penggunaan Classpoint pada pembelajaran di kelas V SD Negeri 1 Berkoh memotivasi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.

Aspek selanjutnya yang dinilai dari respon siswa terhadap penggunaan aplikasi Classpoint dalam pembelajaran adalah aspek pemahaman materi. Ada dua pernyataan dalam aspek ini, pernyataan Pertama “Saya mudah memahami materi yang diberikan guru menggunakan Classpoint”. Skor perolehan dari pernyataan ini adalah 88,64%, nilai tersebut diperoleh dari 32 siswa yang mengisi angket yang hasilnya 22 siswa menjawab sangat setuju, 9 siswa menjawab setuju dan 1 siswa menjawab tidak setuju. Nilai tersebut menunjukkan bahwa siswa sangat setuju jika penggunaan Classpoint membantu mereka memahami materi yang diberikan guru.

Pernyataan kedua dari aspek pemahaman materi yaitu “Evaluasi yang diberikan melalui Classpoint membantu saya mengingat kembali materi yang sudah diajarkan guru”. Skor perolehan respon siswa dari pernyataan tersebut adalah 81,82%. Angka 81,82% tersebut diperoleh dari 12 siswa menjawab sangat setuju dan 20 siswa menjawab 20 dari total 32 siswa yang mengisi angket. Hal ini menunjukkan bahwa pertanyaan atau evaluasi yang diberikan menggunakan Classpoint membantu kembali mengingat materi. Hasil skor perolehan pada aspek pemahaman materi dapat dilihat pada Gambar 2 berikut ini



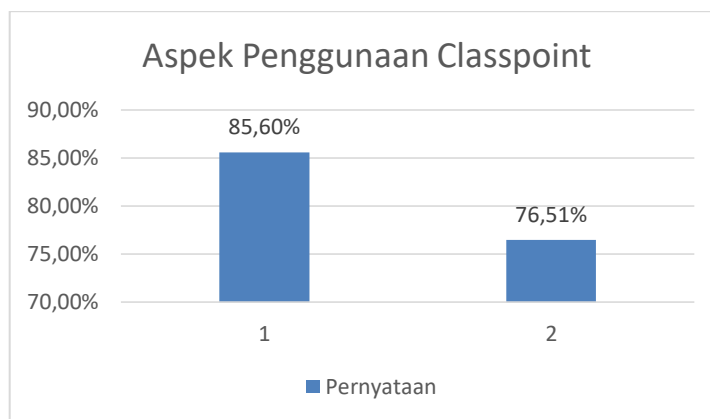
Gambar 2. Grafik Persentase Respon Siswa Aspek Pemahaman Materi

Berdasarkan data di atas persentase skor angket pada aspek pemahaman materi yang diperoleh dari 2 pernyataan secara keseluruhan adalah 85,23%. Mengacu pada kategori persentase nilai respon siswa maka nilai tersebut termasuk pada kategori sangat positif. Hal ini berarti menunjukkan bahwa penggunaan Classpoint pada pembelajaran di kelas V SD Negeri 1 Berkoh mendapat respon sangat positif dari siswa pada aspek pemahaman materi.

Berdasarkan data di atas penggunaan Classpoint juga dapat meningkatkan pemahaman materi siswa. Hasil ini juga sesuai dengan penelitian (Dian Hadiyani Sundari et al., 2021) tentang Classpoint dalam pembelajaran bahasa yang menyimpulkan penggunaan Classpoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan 81% siswa memperoleh nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Melalui penggunaan Classpoint siswa dapat menikmati pembelajaran dan mencapai target pembelajaran lebih baik (Waty, 2023). Penggunaan Classpoint dalam pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa (Zaenab, 2023). Hasil respon siswa yang diperoleh dan beberapa penelitian yang menggunakan Classpoint dapat diasumsikan bahwa Penggunaan Classpoint dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan guru.

Aspek yang ketiga atau yang terakhir yaitu aspek Penggunaan, kemudahan penggunaan aplikasi merupakan sesuatu yang perlu diperhatikan dalam menggunakan media atau teknologi dalam pembelajaran. Pernyataan pertama "Saya bisa menggunakan Classpoint dengan mudah". Skor perolehan respon siswa dari pernyataan ini adalah 85,60%. Persentase tersebut didapat dari 19 siswa menjawab sangat setuju, 11 siswa menjawab setuju dan 2 siswa menjawab tidak setuju. Berdasarkan persentase tersebut berarti siswa setuju bahwa classpoint mudah digunakan.

Pernyataan kedua "Tidak ada kendala saat menggunakan Classpoint". Skor perolehan dari pernyataan ini adalah 76.51%. Skor perolehan tersebut didapat dari 12 siswa menjawab sangat setuju, 13 siswa menjawab setuju dan 7 siswa menjawab tidak setuju. Secara umum persentase tersebut menunjukkan tidak ada kendala saat menggunakan Classpoint dalam pembelajaran. Hasil skor perolehan pada aspek penggunaan dapat dilihat pada Gambar 3 berikut ini



Gambar 3. Grafik Persentase Respon Siswa Aspek Penggunaan

Berdasarkan data di atas persentase rata-rata skor angket respon siswa pada aspek penggunaan Classpoint yang diperoleh dari 2 pernyataan adalah 81,05%. Mengacu pada kategori persentase nilai respon siswa maka nilai tersebut termasuk pada kategori sangat positif. Tidak bisa dipungkiri masih ada beberapa kendala dalam penggunaan classpoint dalam pembelajaran di kelas V SD Negeri 1 Berkoh. Kendala yang dialami adalah tidak semua siswa mempunyai gawai sehingga harus ada yang berkelompok, satu gawai digunakan untuk dua siswa. Kendala lain adalah terkait sinyal yang terkadang tidak stabil dan dibutuhkan kuota yang tidak sedikit. Kendala sinyal ini juga dialami oleh (Dian Hadiyani Sundari et al., 2021) dalam penerapan Classpoint untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris. (Waty, 2023) mengemukakan hal yang sama yaitu kelemahan penggunaan aplikasi Classpoint yaitu kemampuan guru menggunakan teknologi dan kuota yang tidak sedikit. Dibutuhkan kesiapan dari sarana dan prasarana serta SDM yang terampil menggunakan teknologi agar pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bisa optimal (Sarnoto, 2023). Meskipun masih ada beberapa kendala namun secara umum Classpoint dapat dengan mudah digunakan oleh siswa. Terbukti dengan nilai rata-rata persentase pada aspek penggunaan yang mencapai 81,05% dan masuk pada kategori sangat positif.

Secara keseluruhan dari 3 aspek motivasi, pemahaman materi dan penggunaan Skor persentase respon siswa kelas V SD Negeri 1 Berkoh adalah 83,14%. Persentase keseluruhan tersebut masuk pada kategori sangat positif. Artinya penggunaan Classpoint dapat memotivasi siswa belajar, membuat siswa lebih memahami materi pelajaran yang disampaikan guru dan Classpoint mudah untuk digunakan siswa. Hal ini karena penggunaan Classpoint menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran yang menarik dapat menimbulkan minat dan motivasi belajar siswa, merangsang siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan guru menyampaikan materi dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Waty, 2023)

KESIMPULAN

Classpoint merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dan dapat digunakan untuk kuis atau latihan soal serta untuk evaluasi pembelajaran. Berdasarkan uraian hasil dan pembahasan di atas, maka dapat

disimpulkan hasil angket respon siswa kelas V SD Negeri 1 Berkoh terhadap penggunaan Classpoint dalam pembelajaran memperoleh persentase 83,14%, pada aspek motivasi, 85,23% pada aspek pemahaman materi dan 81,05% pada aspek penggunaan. Persentase rata-rata dari ketiga aspek tersebut masuk pada kategori sangat positif. Persentase rata-rata dari ketiga aspek yang dinilai adalah 83,14%, persentase tersebut masuk pada kategori Sangat Positif. Meskipun respon siswa secara keseluruhan sangat positif tetapi masih ada beberapa kendala dalam penggunaan Classpoint dalam pembelajaran. Guru dapat mengurangi kendala tersebut dengan cara memastikan semua siswanya memiliki gawai sebagai alat untuk mengakses Classpoint serta pastikan jaringan stabil dan kuota yang memadai agar penggunaan Classpoint dalam pembelajaran optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Dian Hadiyani Sundari, 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.
- Elpana, Riswandy, & Helmy Fitriawan. (2022). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Penggunaan Platform Pembelajaran Untuk Peningkatan Mutu Blended Learning Pasca Pandemi Covid-19. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 10(2), 221–231. <https://doi.org/10.25273/jems.v10i2.12131>
- Hanifah Salsabila, U., Putri, A., Insani, S., Mustofa, H., Excel, M., Kalma, Z., Iqbal Wibisono, M., Kunci, K., Pendidikan, :, Pandemi, T., Mengutip, C., Salsabila, :, & Insani, U. H. (2023). *Teknologi Pendidikan: Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan Pasca Pandemi*. 11(1). <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>
- Hilda Rafika Waty. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif E-Learning Pendidikan Agama Islam melalui aplikasi Classpoint. *Journal of Management in Islamic Education*, 4(1). <https://doi.org/10.32832/idarah.v4i1.4583>
- Kurniawan, N. D., & Ika Yatri. (2022). Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint pada Materi Indahnya Keragaman di Negeriku untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 86–95. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.48502>
- Latifah, S., & Utami, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Media Sosial Schoology. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 36–45. <https://doi.org/10.24042/ijjsme.v2i1.3924>

- Muskania, R., & Zulela MS. (2021). Realita Transformasi Digital Pendidikan di Sekolah Dasar Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 155–165. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.15298>
- Rahim Mansyur, A. (2020). *Education and Learning Journal Dampak COVID-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran Di Indonesia*. 1(2), 113–123. <http://jurnal.fai@umi.ac.id>
- Riadil, I. G., Nuraeni, M., & Prakoso, Y. M. (2020). *Persepsi Guru Paud Terhadap Sistem Pembelajaran Daring Melalui Whatsapp Di Masa Pandemi Covid-19*. 9(2), 89–110. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.6574>
- Sarnoto, A. Z. (2023). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pengelolaan Pendidikan Menengah Pasca Pandemi Covid-19. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(3), 319–328. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v3i3.284>
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Wao, Y. P., Priska, M., & Peni, N. (2022). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Classpoint Pada Mata Kuliah Zoologi Invertebrata. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 3(2), 76–87.
- Zaenab. (2023). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran interaktif ClassPoint. *Jurnal Oase Nusantara*, 2(1), 13–23.