

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *CLASSPOINT* PADA MATERI RELASI DAN FUNGSI DI SMPN 4 PASURUAN

Asa Mardliyatim Ni'mah^{1*}, Supriyo²

^{1,2}Prodi S1 Pendidikan Matematika Fakultas Pedagogi dan Psikologi Universitas PGRI Wiranegara

email : 1*ashanikmah@gmail.com, 2caksoepriyo@gmail.com

* Korespondensi penulis

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *classPoint* pada materi relasi dan fungsi dengan kriteria valid dan praktis di SMPN 4 Kota Pasuruan. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu (menganalisis, merencanakan, mengembangkan, melaksanakan dan mengevaluasi). Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 4 Kota Pasuruan dan percobaan terbatas produk dilakukan pada 15 siswa kelas VIII. Berdasarkan kevalidan media yang dikembangkan, hasil persentase dari ahli media yaitu 88% dengan kriteria sangat valid, dan hasil persentase dari ahli materi 87% dengan kriteria sangat valid. Sedangkan berdasarkan kepraktisan dari implementasi media diperoleh hasil persentase dari hasil angket peserta didik yaitu 85% dengan kriteria sangat praktis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *classPoint* yang dikembangkan sangat valid dan praktis untuk meningkatkan motivasi siswa kelas VIII pada materi relasi dan fungsi di SMPN 4 Pasuruan.

Kata kunci : *ClassPoint*, Motivasi Belajar, Pengembangan

Abstract

The aim of this research is to produce classPoint-based learning media on relationship and function material with valid and practical criteria at SMPN 4 Pasuruan City. The type of research used is development research or Research and Development (R&D) using the ADDIE development model, namely (analyzing, planning, developing, implementing and evaluating). This research was carried out at SMPN 4 Pasuruan City and limited product trials were carried out on 15 class VIII students. Based on the validity of the media developed, the percentage results from media experts are 88% with very valid criteria, and the percentage results from material experts are 87% with very valid criteria. Meanwhile, based on the practicality of media implementation, the percentage of student questionnaire results obtained was 85% with very practical criteria. Therefore, it can be concluded that the classPoint-based interactive learning media developed is very valid and practical for increasing the motivation of class VIII students on relationship and function material at SMPN 4 Pasuruan.

Keywords : *Development, Learning Motivation*

Cara menulis sitasi : Nikmah, A. M., & Supriyo (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *classpoint* pada materi relasi dan fungsi di SMPN 4 Pasuruan. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 8(1), 46-55.

PENDAHULUAN

Di era globalisasi, semakin pesatnya teknologi yang berkembang dan tidak dapat dihindari. Dampak fenomenal dari pesatnya teknologi yang berkembang juga menuntut peran negara dalam mengatur mutu pendidikan. Oleh karena itu, guru mempunyai wawasan yang sangat berharga dalam bidang pendidikan khususnya dalam konteks pengajaran. Karena guru mempunyai kemampuan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang interaktif dengan siswa dan menyampaikan pembelajaran yang menyenangkan pada siswa melalui penggunaan bahan ajar yang unik (Wahidah, 2017). Oleh karena itu, media pembelajaran memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pendidikan berkualitas tinggi.

Selain teknologi dan komunikasi yang efektif, guru harus menerapkan metodologi pengajaran yang efektif. Jika metode pengajaran diterapkan tanpa mempertimbangkan ilmu yang berkaitan dengan metode tersebut, maka metode tersebut tidak akan berjalan dengan baik sebagai sarana penyajian bahan

ajar. Oleh karena itu, metode pengajaran bisa menjadi penghambat dalam proses pembelajaran jika penggunaannya tidak tepat (I. Kurniawan et al., 2021). Media pendidikan yang tersedia saat ini cukup beragam dan erat kaitannya dengan pesatnya kemajuan teknologi. Beberapa tahun lalu, bahan ajar yang digunakan guru sebagian besar masih bersifat tradisional, seperti catatan papan tulis, gambar, kartu, buku, alat peraga dll. Namun saat ini media pendidikan semakin didominasi oleh berbagai bentuk teknologi, baik visual, audia, dan audio visual (Zulfa et al., 2023). Mutu pendidikan dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

Metode pengajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif dapat memastikan siswa tidak bosan dengan pembelajaran dan siswa dapat termotivasi mengikuti pembelajaran dengan antusias. Menurut (Waty, 2023) dengan menggunakan metode pengajaran, guru juga dapat mengubah perannya dari segala sumber menjadi fasilitator siswa di dalam dan di luar kelas. Di masa pandemi seperti ini, minat dan motivasi siswa dalam belajar dapat meningkat melalui lingkungan belajar yang menarik. Media pembelajaran yang interaktif dan menarik juga mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Hal ini memudahkan guru dalam menyampaikan pokok-pokok bahan ajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang diberikan.

Media pembelajaran interaktif merupakan perangkat lunak yang terdiri dari berbagai kombinasi elemen multimedia, seperti *text, images, animation, video and audio* untuk pembelajaran interaktif. Kelebihan media pembelajaran interaktif secara umum yaitu kegiatan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, mempersingkat waktu belajar, meningkatnya kualitas pembelajaran dan dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun, sehingga kualitas belajar siswa dapat meningkat (Pebriyanti et al., 2021). Media pembelajaran interaktif mempunyai pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran, khususnya dalam matematika, karena metode pembelajaran yang dipilih guru mempengaruhi hasil akhir belajar siswa. Siswa seringkali menganggap pelajaran matematika itu susah untuk dipahami, yang mengakibatkan banyak diantara mereka yang tidak menyukai pelajaran matematika. Menurut (Aditya, 2018) siswa sering menganggap bahwa pembelajaran matematika sulit, karena bersifat abstrak dan memerlukan pemikiran yang logis. Untuk membina kreativitas dan inovasi dalam menciptakan kuis interaktif, guru mempertimbangkan dengan cermat pertumbuhan setiap siswa, sehingga menghasilkan suasana pembelajaran yang menarik untuk peserta didik (Putri, 2021).

Dengan menerapkan media pembelajaran interaktif dalam pelajaran matematika menjadikan pembelajaran lebih kreatif dan inovatif yang dapat membuat pelajaran matematika menjadi menyenangkan dan siswa akan enjoy selama pembelajaran berlangsung. Hal ini tentunya akan meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa dalam mengembangkan minat belajarnya, sehingga secara bertahap akan meningkatkan hasil belajarnya (Triatmaja et al., 2021). Minat belajar adalah suatu jenis kegiatan yang menunjukkan kemauan belajar yang dapat berdampak pada kegiatan pembelajaran (Dalimunthe, 2021). Faktor terpenting dalam proses belajar adalah minat belajar. Sebab ketika siswa sangat bersemangat belajar, mereka akan berkonsentrasi dalam belajar matematika. Minat belajar siswa penting karena merupakan salah satu faktor yang berdampak pada kemampuan siswa dalam hasil belajar yang maksimal (Prayuga & Abadi, 2019). (Korompot et al., 2020) menekankan bahwa minat belajar merupakan kekuatan dari peserta didik itu sendiri yang menunjang kuatnya keinginan untuk belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan salah satu guru mata pelajaran matematika di SMPN 4 Kota Pasuruan pada hari jumat tanggal 30 November 2023, yaitu model/metode yang digunakan tergantung berdasarkan bab-bab bahan ajar yang disajikan, karena setiap bab juga berbeda-beda, maka dari itu guru di SMPN 4 Kota Pasuruan masih menggunakan metode ceramah dan ada juga yang bersifat belajar kelompok. Dari hasil wawancara tersebut peneliti dapat simpulkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih menggunakan metode ceramah, meskipun kadang bersifat kelompok. Namun media yang digunakan masih sangat tradisional berupa buku panduan, papan tulis, gambar, alat peraga dll. Oleh karena itu, tidak diperkenalkannya media pembelajaran interaktif pada saat

pembelajaran matematika membuat minat siswa dalam belajar matematika kurang yang berdampak pada hasil belajar.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan maka peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa terkait materi relasi dan fungsi di SMPN 4 Pasuruan. Media interaktif yang dikembangkan yaitu media pembelajaran yang berbasis kuis interaktif dari *classPoint*. *ClassPoint* adalah sebuah aplikasi dapat digunakan oleh guru untuk membuat pembelajaran menarik dan membantu siswa menjawab pertanyaan yang lebih menantang ketika menghadapi topik seperti pertanyaan pilihan ganda, jawaban singkat, awan kata, gambar slide, dll. Aplikasi ini terintegrasi dengan *Powerpoint*, sehingga guru dapat dengan mudah membuat kuis. Banyak yang menggunakan *Microsoft Powerpoint* karena mudah digunakan dan di edit oleh semua pengguna. *Microsoft Powerpoint* bisa dimanfaatkan untuk menambahkan banyak variasi warna, latar belakang, dan menyertakan gambar, animasi, dan audio ke dalam tes yang anda presentasikan (Indriani, 2020). Pengenalan *classPoint* ke dalam pembelajaran pasti akan memudahkan guru dalam membuat proses penilaian (Rosi et al., 2022).

Salah satu pendukung kegiatan pembelajaran yaitu pembelajaran kuis interaktif berbasis teknologi digital, seperti penggunaan aplikasi *classPoint*. Penggunaan aplikasi *classPoint* saat belajar kemungkinan besar akan mempermudah proses belajar (N. D. Kurniawan & Ika Yatri, 2022). Temuan penelitian (Wisniyati, 2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran *ClassPoint* dapat meningkatkan daya terima siswa terhadap proses pembelajaran. Salah satu indikator dalam minat belajar adalah daya terima siswa terhadap pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan penelitian (Safira, 2022) bahwa media pembelajaran kuis interaktif layak dan valid untuk dikembangkan serta diterapkan kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *classPoint* untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi relasi dan fungsi di SMPN 4 Pasuruan serta mengetahui kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimana validitas media pembelajaran *classPoint* pada materi relasi dan fungsi di SMPN 4 Pasuruan? (2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *classPoint* pada materi relasi dan fungsi di SMPN 4 Pasuruan?

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah *Research and Development (R&D)*, yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis *classPoint*. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Vivien Pitriani et al., 2021). Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 4 Pasuruan pada bulan Januari 2023 semester genap. Uji coba terbatas media pembelajaran berbasis *classPoint* ini dilakukan pada 15 siswa kelas VIII. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis *classPoint* yang dikembangkan valid dan praktis. Analisis validitas produk berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi. Sedangkan, untuk melihat kepraktisan produk dapat dianalisis dari hasil angket respon siswa. Observasi dan wawancara, validasi para ahli, dan angket respon siswa digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Analisa data penelitian ini yaitu secara deskriptif kuantitatif.

Tabel 1. Kategori Validitas

Kategori	Skala
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2

Tidak Baik

1

(Sumber: Riduwan dalam (Indriani, 2020))

$$\text{Skor Validasi (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%.$$

$$\text{Respon peserta didik (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%.$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diklasifikasikan ke dalam lima kriteria validitas yang ditunjukkan pada tabel 2. dinyatakan valid jika mencapai skor $\geq 61\%$.

Tabel 2. Kriteria Kelayakan

Kategori	Skala
Sangat Valid	81%-100%
Valid	61%-80%
Cukup Valid	41%-60%
Tidak Valid	21%-40%
Sangat Tidak Valid	0%-20%

(Sumber: Riduwan dalam (Indriani, 2020))

Tabel 3. Kriteria Respon Peserta Didik

Kategori	Skala
Sangat Praktis	81%-100%
Praktis	61%-80%
Cukup Praktis	41%-60%
Tidak Praktis	21%-40%
Sangat Tidak Praktis	0%-20%

(Sumber: Riduwan dalam (Indriani, 2020))

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian yang dilakukan adalah *Research and Development* (R&D), yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis *classPoint* pada materi relasi dan fungsi dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap sebagai berikut;

Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan hambatan yang muncul di sekolah. Tahap analisis ini dilakukan melalui observasi dan wawancara pada tanggal 30 November 2023. Hasil observasi dan wawancara seperti yang telah diuraikan sebelumnya, sehingga diperlukan suatu media pembelajaran yang interaktif yaitu *classPoint* untuk meningkatkan motivasi atau minat siswa dalam belajar matematika yaitu pada materi relasi dan fungsi.

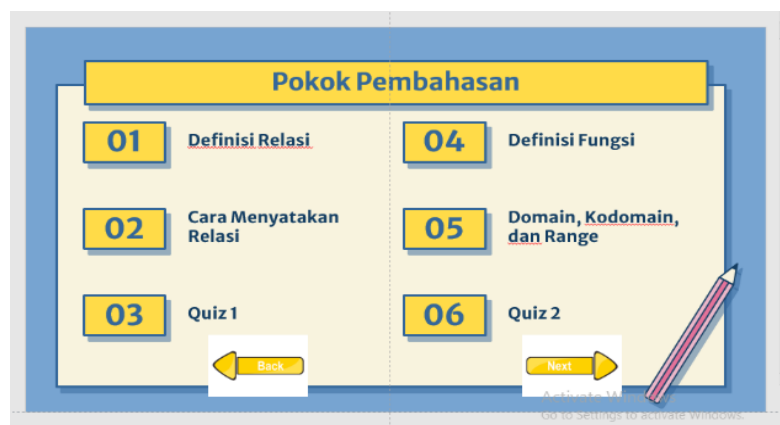
Tahap Perancangan

Tahap perancangan peneliti merancang media pembelajaran *classPoint*, materi, dan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini. Desain dari *classPoint* ini yaitu merancang slide-slide pada *Powerpoint* yang terintegrasi dengan *classPoint*, dimana dalam slide-slide tersebut merujuk pada pokok pembahasan yang disajikan yaitu: definisi relasi, cara menyatakan relasi, quiz 1, definisi fungsi, domain kodomain dan range, dan quiz 2. Di dalam slide *Powerpoint* juga terdapat *hyperlink* yang merujuk ke halaman

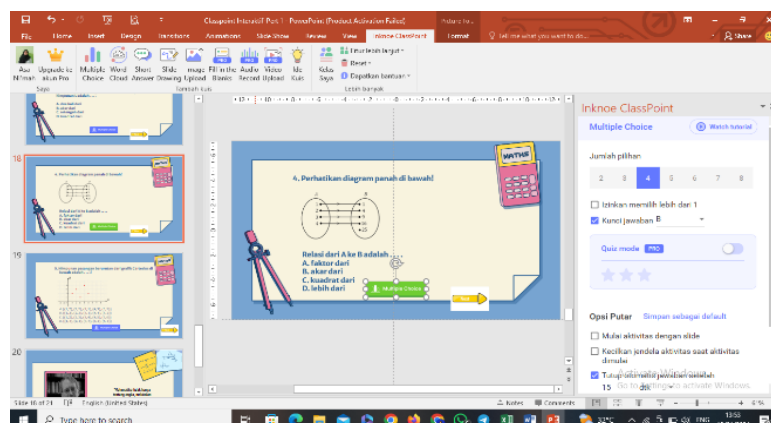
selanjutnya, sebelumnya dan pokok pembahasan dengan tujuan untuk membantu memudahkan siswa dalam mengoperasikan pembelajaran *classPoint*.



Gambar 1. Tampilan Cover



Gambar 2. Tampilan Pokok Pembahasan



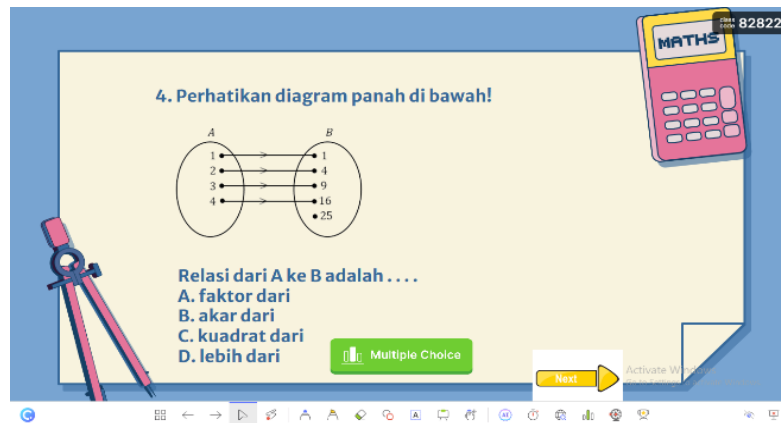
Gambar 3. Desain Kuis Interaktif

Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan *classPoint* untuk membuat produk penelitian dengan mempertimbangkan beberapa faktor yaitu: tampilan produk dan isi materi, kebahasaan dan kemanfaatannya bagi siswa. Produk penelitian yang dibuat berdasarkan materi relasi dan fungsi akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menghasilkan media pembelajaran *classPoint* yang valid.

Tahap Penerapan

Media pembelajaran *classPoint* yang dihasilkan dan dikatakan valid oleh ahli materi dan ahli media dan merevisi dari saran-saran yang telah diberikan, selanjutnya akan di uji cobakan secara terbatas pada 15 siswa kelas VIII SMPN 4 Pasuruan yang dilaksanakan selama dua pertemuan, yaitu tanggal 3 & 4 Januari 2024 semester genap.

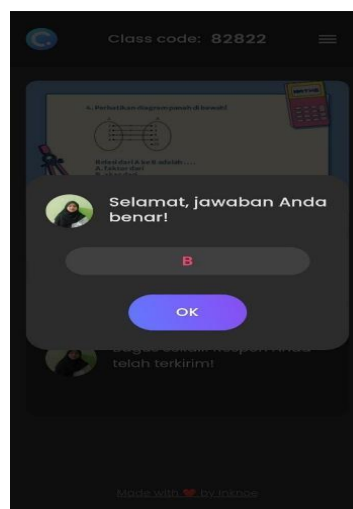


Gambar 4. Tampilan Kuis Interaktif

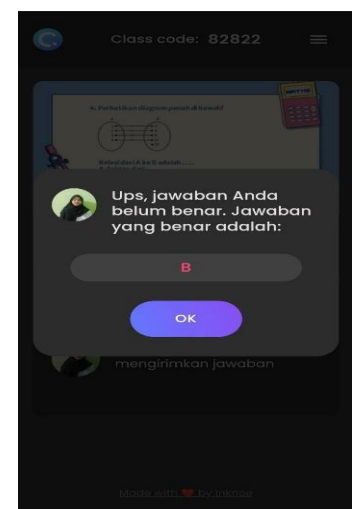
Siswa bisa mengakses web *classPoint* dengan menggunakan perangkat elektronik untuk bergabung di pembelajaran *classPoint*, kemudian memasukkan kode kelas yang berada di pojok kanan atas pada slide untuk mengerjakan soal quiz.



Gambar 5. Tampilan Siswa join *classPoint* melalui HP untuk mengerjakan quiz



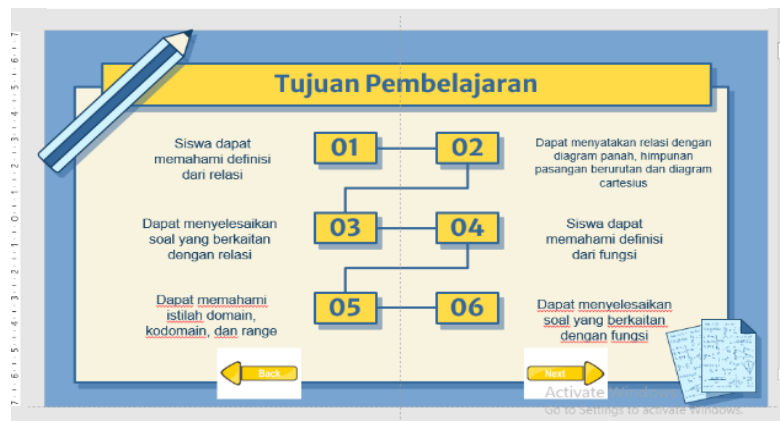
Gambar 6. Tampilan jawaban siswa benar



Gambar 7. Tampilan jawaban siswa salah

Tahap Evaluasi

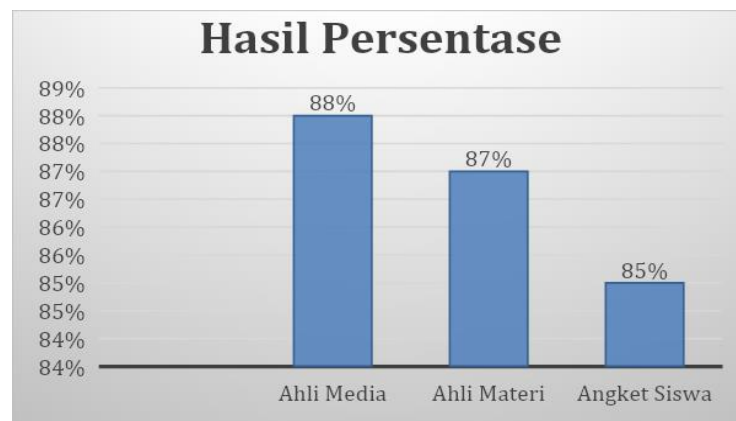
Pada tahap evaluasi penelitian ini yaitu merevisi media berdasarkan pada saran dan komentar dari ahli materi dan ahli media. Tujuan dari revisi ini untuk menghasilkan produk *classPoint* yang layak dan dapat diterapkan kepada siswa sebagai media pembelajaran pada materi relasi dan fungsi. Adapun saran dari ahli media yaitu agar mencantumkan nama yang membuat media pada tampilan cover media, merevisi judul agar lebih sesuai dengan media yang dikembangkan. Kemudian saran dari ahli materi yaitu mencantumkan tujuan pembelajaran pada setiap pokok pembelajaran yang akan dipaparkan untuk pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa.



Gambar 8. Tampilan tujuan pembelajaran



Gambar 9. Tampilan cover



Gambar 10. Hasil Persentase

Berdasarkan gambar 10 hasil persentase validasi ahli media yaitu 88% yang dilakukan oleh dosen pengampu Mata Kuliah Pengembangan, menurut hasil persentase diperoleh kriteria sangat valid yang sesuai dengan tabel 2. Sedangkan untuk hasil validasi dari ahli materi yang dilakukan oleh guru mata pelajaran matematika di SMPN 4 Pasuruan tempat peneliti melakukan penelitian memperoleh hasil berdasarkan gambar 10 yaitu 87% dengan kriteria berdasarkan tabel 2 yaitu sangat valid. Kemudian untuk angket siswa yang disebar oleh peneliti kepada siswa di akhir pertemuan memperoleh hasil berdasarkan gambar 10 yaitu hasil persentase angket peserta didik yaitu 85% dengan kriteria sangat praktis yang sesuai dengan tabel 3.

Pembahasan

Kevalidan media pembelajaran *classPoint* pada materi relasi dan fungsi

Kevalidan media pembelajaran *classPoint* pada materi Relasi dan Fungsi dilakukan oleh validasi ahli media yaitu salah satu dosen pendidikan matematika dan ahli materi yaitu guru mata pelajaran matematika di SMPN 4 Pasuruan. Dimana setiap validator tersebut akan memberikan penilaian terhadap produk yang di kembangkan dan materi yang digunakan. Berdasarkan hasil analisis validator baik ahli materi maupun ahli media diperoleh bahwa media pembelajaran *classPoint* yang dibuat pada materi relasi dan fungsi telah memenuhi kriteria valid.

Berdasarkan hasil penelitian validasi ahli media memperoleh hasil yaitu 88% dengan kriteria sangat valid. Karena media yang dikembangkan terdapat aspek fungsi media pembelajaran yang berbasis *classPoint* dapat meningkatkan minat, motivasi, dan mendorong siswa untuk berinteraksi. Dan pada aspek kualitas teknis pada *classPoint* yang dikembangkan juga terdapat petunjuk penggunaan yang sesuai sehingga mudah dioperasikan. Kemudian pada aspek desain dan tampilan pada *classPoint* yang dikembangkan juga menarik dan jenis dan ukuran *font* maupun warna yang digunakan mudah dibaca.

Berdasarkan hasil penelitian validasi dari ahli materi yaitu 87% dengan kriteria sangat valid. Karena dalam aspek kualitas isi pada materi relasi dan fungsi yang dipaparkan sesuai dengan CP dan TP dan menggunakan bahasa sederhana dan komunikatif. Dan pada aspek kualitas instruksional materi yang dipaparkan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kritis, inovatif, dan kreatif, serta terdapat kuis yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Maka dari itu, media pembelajaran berbasis *classPoint* pada materi relasi dan fungsi sangat valid digunakan, hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya (Rhiyanto & Rachmadiarti, 2023) yaitu Berdasarkan skor validasi yang dicapai memenuhi kriteria sangat valid dan layak digunakan. Oleh karena itu media pembelajaran *Powerpoint* interaktif pada materi bioteknologi dengan add-ins *classPoint* valid digunakan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Dina & Syaputra, 2021) mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan kategori media sangat baik dan layak untuk dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran siswa.

Kepraktisan media pembelajaran *classPoint* pada materi relasi dan fungsi

Kepraktisan media pembelajaran *classPoint* pada materi Relasi dan Fungsi diperoleh dari hasil respon siswa, dimana uji kepraktisan media *classPoint* yang dikembangkan di uji cobakan secara terbatas yaitu pada 15 siswa kelas VIII SMPN 4 Kota Pasuruan yang akan mengisi angket yang telah disebarakan oleh peneliti untuk memberikan skor penilaian pada media yang diterapkan dalam pembelajaran. Hasil analisis dari angket respon siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *classPoint* pada materi relasi dan fungsi memenuhi kriteria praktis.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh angket peserta didik yaitu 85% dengan kriteria sangat praktis. Karena dari segi kebermanfaatan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari materi relasi dan fungsi, serta dapat membangkitkan antusias siswa dalam belajar. Dalam aspek desain dan tampilan pada media yang dikembangkan terdapat warna background pada slide-slide *Powerpoint* yang menarik, dan kesesuaian jenis, ukuran maupun warna teks yang dapat memberikan kemudahan kepada siswa untuk mempelajari materi yang dipaparkan dalam media *classPoint* tersebut.

Maka dari itu media pembelajaran berbasis *classPoint* pada materi relasi dan fungsi sangat praktis diimplementasikan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini sesuai dengan peneliti terdahulu yang dilakukan oleh (Rhiyanto & Rachmadiarti, 2023) yaitu media pembelajaran interaktif dinilai sangat praktis dengan kriteria sangat baik dan layak digunakan. Karena terdapat kuis interaktif pada Add-in *Powerpoint* pada materi bioteknologi *classPoint* yang cocok digunakan dalam pembelajaran dan memotivasi siswa dalam belajar. Penelitian yang dihasilkan oleh (Utari et al., 2023) juga menunjukkan bahwa media berdasarkan aplikasi *classPoint* yang dikembangkan sangat praktis. Karena media tersebut merupakan media yang mudah diakses melalui smartphone,

laptop, maupun PC. Setiap topik yang disajikan dalam media tersebut mudah dipahami, mendorong siswa lebih proaktif, dan membantu mereka mempelajari materi yang lebih sulit.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, maka media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis *classPoint* pada materi relasi dan fungsi dikatakan valid dan layak digunakan di kelas VIII SMPN 4 Pasuruan dengan hasil kevalidan yang diperoleh dari ahli media yaitu 88% dan ahli materi yaitu 87% dengan kriteria sangat valid. Selain itu, media pembelajaran berbasis *classPoint* juga dikatakan praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran dengan 85% hasil dari angket siswa yaitu dengan kriteria sangat praktis. Maka media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media pembelajaran berbasis *classPoint* pada materi relasi dan fungsi dikatakan valid dan praktis untuk digunakan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

SARAN

Adapun saran dari hasil penelitian ini adalah sebagai referensi bagi guru untuk menerapkan pembelajaran berbasis *classPoint* yang diintegrasikan ke dalam *powerpoint* dalam proses pembelajaran matematika karena dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Kemudian saran untuk penelitian selanjutnya adalah dengan menambahkan keefektivitasan media pembelajaran yang di kembangkan pada materi relasi dan fungsi. Peneliti berharap media penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dengan menambahkan berbagai referensi pendukung yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, P. T. (2018). pengembangan media pembelajaran matematika berbasis web pada materi lingkaran bagi siswa kelas VIII. *Jurnal Matematika Statistika Dan Komputasi*, 15(1), 64. <https://doi.org/10.20956/Jmsk.V15i1.4425>
- Dalimunthe, H. A. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Matematika Pada Anak Usia Dini (6-10 Tahun) Komunitas Kampung Aur. *Jurnal Social Library*, 1(2), 49–53. <https://doi.org/10.51849/SI.V1i2.34>
- Dina, R. A., & Syaputra, D. Z. (2021). Pengembangan media kuis interaktif berbasis powerpoint pada mata pelajaran sejarah kelas xi sma negeri 7 tanjung jabung timur ta. 2021/2022. *Jurnal Istoria*, 5(2), 60–67.
- Indriani, V. M. (2020). *Pengembangan lembar kerja peserta didik (lkpd) berbasis microsoft power point pada subtema keberagaman budaya bangsaku kelas iv sekolah dasar*. 8.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar. *JAMBURA Guidance And Counseling Journal*, 1(1), 40–48. <https://doi.org/10.37411/Jgcj.V1i1.136>
- Kurniawan, I., Hamat, A. A., & Kattani, A. H. A. (2021). Metode Pembelajaran Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Arab Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar Islam. *Idarah Tarbawiyah: Journal Of Management In Islamic Education*, 2(1), 13. <https://doi.org/10.32832/Itjmie.V2i1.3426>
- Kurniawan, N. D. & Ika Yatri. (2022). Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi *Classpoint* Pada Materi Indahny 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>
- Pebriyanti, I., Divayana, D. G. H., & Kesiman, M. W. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Di SMP Negeri 1 Seririt.

- Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 50.
<https://doi.org/10.23887/Karmapati.V10i1.31110>
- Prayuga, Y., & Abadi, A. P. (2019). *Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika*.
- Putri, L. R. (2021). *Persepsi pemberian kuis interaktif sebagai media evaluasi pembelajaran pada mahasiswa fakultas kedokteran*.
- Rhiyanto, D. F. P., & Rachmadiarti, F. (2023). *Pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif add-ins classpoint materi bioteknologi untuk meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik kelas xii sma/ma*. 12(2).
- Rosi, R. A. U., Riki, C., & Habibie, A. (2022). Perancangan aplikasi kuis interaktif berbasis android sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran teknologi informasi & komunikasi di kelas x sma plus nurul ilmi cibalong. *Produktif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(1), 397–404.
<https://doi.org/10.35568/Produktif.V5i1.1003>
- Safira, F. B. (2022). Pengembangan media pembelajaran variasi kuis interaktif dengan artikulate storyline pada materi fabel untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas vii di smp negeri 02. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran*, Vol 17, No 15.
- Triatmaja, A. K., Wahyuni, M. E., Setyanto, B. N., Sudarma, R. T., & Oktavian, W. F. (2021). Optimalisasi Kemampuan Guru Melalui Pelatihan Kuis Interaktif Secara Daring Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Surya Masyarakat*, 4(1), 45. <https://doi.org/10.26714/Jsm.4.1.2021.45-51>
- Utari, W., Diningrat, N. S. B. R., & Azis. (2023). Media kuis interaktif dengan aplikasi classpoint. *Jurnal Indopedia (Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan)*, Volume 1, Nomor 2, Juni 2023.
- Vivien Pitriani, N. R., Wahyuni, I. G. A. D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 515–532.
<https://doi.org/10.37329/Cetta.V4i3.1417>
- Wahidah, M. (2017). *Penerapan Media Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas I SDN Genukwatu IV Ngoro Jombang*.
- Waty, H. R. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif E-Learning Pendidikan Agama Islam Melalui Aplikasi Classpoint*.
- Wisniyati, E. (2022). Peningkatan Keterlibatan Siswa Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Media Class Point. *Jurnal Pembelajaran Dan Riset Pendidikan (JPRP)*, 2(4), 375–382.
- Zulfa, K., Muryani, S., & Dewi, N. R. (2023). *Penerapan Model Kooperatif Number Head Together Berbantuan Classpoint Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 19 Semarang Pada Materi Tekanan*.