

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
CLASSPOINT BERNUANSA ISLAMI PADA PONDOK
PESANTREN MODERN AL-FURQAN SEBAGAI
UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI
BELAJAR MATEMATIKA
PESERTA DIDIK**

Soraya Djamilah, Fithria Ulfah, Riski

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Banjarmasin
soraya29.sd@gmail.com

Abstract

Mathematics has structured characteristics, this causes students to have low motivation in participating in mathematics learning in lower education units, this will have an impact on higher education units, but the motivation to learn mathematics of students at the Al-Furqan Modern Islamic Boarding School still relatively low. To help increase students' motivation to learn mathematics, ClassPoint interactive learning media with Islamic nuances can be used. This community service aims to develop ClassPoint interactive learning media with Islamic nuances at the Al-Furqan Modern Islamic Boarding School as an effort to increase students' motivation to learn mathematics. This method of implementing community service is divided into several stages, namely initial observation, literature study, needs analysis, development, socialization, and implementation. The implementation of this activity includes four phases, namely presentation, demonstration, practice in making learning media, and discussion. In each phase, activity participants looked enthusiastic and active. The activity participants, namely all Mathematics subject teachers at the Al-Furqan Modern Islamic Boarding School, gave very good ratings on the satisfaction questionnaire for community service activities.

Keywords: interactive learning media, classpoint, islamic nuances, motivation to learn mathematics.

Abstrak

Matematika memiliki karakteristik yang terstruktur, hal ini menyebabkan apabila peserta didik mempunyai motivasi yang cenderung rendah dalam mengikuti pembelajaran matematika pada satuan pendidikan lebih rendah, maka akan berimbas ke satuan pendidikan yang lebih tinggi, namun motivasi belajar matematika peserta didik di Pondok Pesantren Modern Al-Furqan tergolong masih cenderung rendah. Untuk membantu meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik, dapat digunakan media pembelajaran interaktif ClassPoint bernuansa Islami. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif ClassPoint bernuansa Islami pada Pondok Pesantren Modern Al-Furqan sebagai upaya peningkatan motivasi belajar matematika peserta didik. Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini terbagi dalam beberapa tahap yakni observasi awal, studi kepustakaan, analisis kebutuhan, pengembangan, sosialisasi, dan pelaksanaan. Pelaksanaan kegiatan ini meliputi empat fase, yakni presentasi, demonstrasi, praktik membuat media pembelajaran, dan diskusi. Dalam tiap fase, peserta kegiatan terlihat antusias dan aktif. Peserta kegiatan yakni seluruh guru mata pelajaran Matematika di Pondok Pesantren Modern Al-Furqan memberikan penilaian sangat baik pada angket kepuasan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Keywords: media pembelajaran interaktif, classpoint, bernuansa islami, motivasi belajar matematika.

PENDAHULUAN

Matematika ialah mata pelajaran yang terdapat pada setiap satuan pendidikan, baik di sekolah maupun madrasah, termasuk di Madrasah Tsanawiyah (MTs), Madrasah Aliyah (MA), dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) (Savriliana et al., 2020; Utami et al., 2018). Matematika memiliki karakteristik yang terstruktur, hal ini menyebabkan apabila peserta didik memiliki motivasi yang cenderung rendah dalam mengikuti pembelajaran matematika pada satuan pendidikan lebih rendah, maka akan berimbas pada satuan pendidikan yang lebih tinggi (Djamilah & Fajriah, 2019; Romiyansah et al., 2020). Hasil observasi awal di Pondok Pesantren Modern Al-Furqan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih belum mempunyai motivasi yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran mata pelajaran matematika. Berdasarkan wawancara dengan guru, motivasi peserta didik yang rendah juga dipengaruhi oleh lebih tertariknya peserta didik belajar Islam, sehingga matematika kurang mendapat perhatian mereka.

Selain motivasi dari dalam diri peserta didik, terdapat motivasi yang dipengaruhi dari luar diri peserta didik. Motivasi dari luar peserta didik, salah satunya ialah proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Berhasilnya sebuah proses pembelajaran bergantung pada penggunaan media pembelajaran yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik di kelas. Media pembelajaran berperan penting dalam proses dan hasil belajar (Baihaki et al., 2022; Djamilah et al., 2023; Djamilah & Puspitorini, 2021; Lazwardi et al., 2022; Maulida et al., 2023; Nurmeidina & Djamilah, 2022; Sari et al., 2022).

Media pembelajaran yang digunakan di kelas dapat dikaitkan dengan nilai-nilai keislaman, sehingga pembelajaran lebih diminati oleh peserta didik (Aslamiyah & Eko Nugroho, 2017; Nino et al., 2023; Supriadi, 2021).

Media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran matematika ialah media pembelajaran interaktif ClassPoint. ClassPoint adalah aplikasi yang terintegrasi dengan PowerPoint Presentation (PPT). Sebuah penyedia teknologi bernama INKOE ialah pengembang ClassPoint. Aplikasi ini bisa didapatkan dengan cara *men-download* secara *free* di classpoint.io. Kemudian, sesudah aplikasi ClassPoint *ter-download*, secara otomatis terpasang pada PPT. Untuk menggunakan ClassPoint, pengguna perlu melakukan registrasi pada PPT. Kemudian, pengguna bisa menggunakan fitur-fitur pada ClassPoint. Berbagai fitur ini dapat menciptakan interaksi antara guru sebagai pendidik dengan peserta didik (Fitriana et al., 2023; Ni'mah & Supriyo, 2024; Sundari et al., 2021; Wao et al., 2022). Media pembelajaran interaktif ClassPoint dirancang untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi peserta didik (Fitriani et al., 2023; Wahyuningsih et al., 2023).

Berdasarkan paparan di atas, perlu dilakukan inovasi dalam pembelajaran melalui media pembelajaran interaktif ClassPoint bernuansa Islami agar motivasi belajar matematika peserta didik dapat ditingkatkan, sehingga dalam pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktif ClassPoint bernuansa Islami pada Pondok Pesantren Modern Al-Furqan sebagai upaya peningkatan motivasi belajar matematika peserta didik.

METODE

Kegiatan ini dilaksanakan di Pondok Pesantren Modern Al-Furqan Kota Banjarmasin Provinsi Kalimantan Selatan. Pondok Pesantren Modern Al-Furqan yang menjadi mitra pengabdian masyarakat ini meliputi tiga sekolah yang berada di bawah naungan Yayasan Al-Furqan, yakni MTs Muhammadiyah 3 Al-Furqan, MA Muhammadiyah 3 Al-Furqan, dan SMK Muhammadiyah 5 Al-Furqan. Pengabdian masyarakat ini fokus kepada guru Matematika di tiga sekolah tersebut yang berjumlah 12 orang. Terdapat 2 dosen dan 1 mahasiswa Pendidikan Matematika yang terlibat sebagai Tim pengabdian kepada masyarakat ini.

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ialah dengan tahapan berikut.

1. Observasi awal
Pelaksanaan pengabdian ini diawali dengan observasi awal untuk mengetahui kondisi proses pembelajaran di sekolah sebelum dilaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat. Tim pengabdian melakukan wawancara dengan guru untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik dan media pembelajaran yang sudah digunakan oleh guru.
2. Studi kepustakaan
Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini memerlukan referensi tentang materi media pembelajaran interaktif ClassPoint bernuansa Islami. Studi kepustakaan dilakukan untuk kebutuhan pencarian referensi yang sesuai dengan materi mengenai ClassPoint, materi matematika sekolah, dan mengaitkan dengan

nuansa Islam.

3. Analisis kebutuhan
Analisis kebutuhan yang dimaksud dalam pengabdian masyarakat ini ialah menganalisis kebutuhan yang diperlukan oleh guru. Pada tahap analisis kebutuhan, tim pengabdian melakukan survei dalam rangka mencari tahu mengenai pemahaman guru terhadap media pembelajaran dan teknologi dalam media pembelajaran, serta untuk mencari tahu guru sudah atau belum mengenal ClassPoint.
4. Pengembangan media pembelajaran interaktif ClassPoint bernuansa Islami
Pada tahap ini, tim pengabdian membuat media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi ClassPoint. Media ini dibuat untuk mata pelajaran matematika dan dikaitkan dengan nilai keislaman.
5. Sosialisasi
Tim pengabdian melakukan sosialisasi kepada guru agar guru mempersiapkan alat dan waktu untuk pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.
6. Pelaksanaan
Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini berupa presentasi, demonstrasi, praktik membuat media pembelajaran, dan diskusi

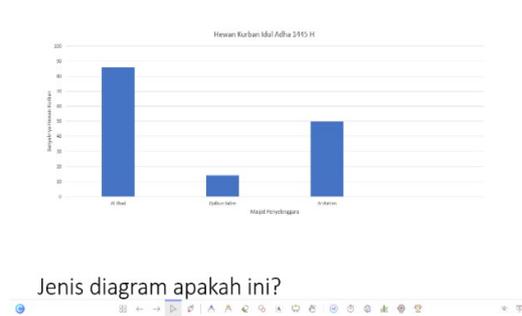
HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan diuraikan sebagai berikut.

1. Observasi awal
Dari hasil observasi awal

didapatkan bahwa motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika masih tergolong rendah. Sedangkan media pembelajaran yang sudah digunakan guru ialah PowerPoint dan lembar kerja peserta didik (LKPD).

2. Studi kepustakaan
Studi kepustakaan bersumber dari buku, artikel ilmiah, serta internet. Pada studi kepustakaan didapatkan langkah-langkah *download* dan *install* ClassPoint, fitur-fitur dan cara penggunaan ClassPoint, materi matematika yakni diagram batang pada bab data dan diagram, serta ibadah kurban pada Hari Raya Idul Adha sebagai kaitan dengan nuansa Islami.
3. Analisis kebutuhan
Dari analisis kebutuhan, didapatkan hasil bahwa guru belum mengenal serta menggunakan ClassPoint dalam pembelajaran di sekolah.
4. Pengembangan media pembelajaran interaktif ClassPoint bernuansa Islami
Media pembelajaran ini dibuat untuk mata pelajaran matematika dan dikaitkan dengan nilai keislaman. Pada kegiatan ini matematika matematika yang digunakan tentang diagram batang pada bab data dan diagram (Susanto et al., 2022). PowerPoint dibuat sesuai materi yang ingin diajarkan seperti gambar 1.



Jenis diagram apakah ini?
Gambar 1: PowerPoint materi diagram batang

Background dibuat bernuansa Islami dengan menggunakan Canva. Pada kegiatan ini tema yang digunakan adalah ibadah kurban sesuai dengan konteks yang ada pada materi. Selanjutnya, dimasukkan fitur-fitur ClassPoint sesuai dengan kebutuhan. Ada lima fitur yang dapat digunakan meliputi *short answer*, *multiple choice*, *slide drawing*, *image upload*, dan *word cloud*. Salah satu fitur ClassPoint yang digunakan dapat diamati pada gambar 2.



Gambar 2: Salah satu fitur ClassPoint

5. Sosialisasi
Tim pengabdian melakukan sosialisasi kepada guru agar guru menyiapkan laptop dan jaringan internet. Pada kegiatan sosialisasi juga disampaikan waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian.
6. Pelaksanaan
Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada Jumat, 30 Agustus 2024 di Pondok Pesantren Modern Al-Furqan. Kegiatan ini diikuti oleh 12

orang guru Matematika yang ada di Pondok Pesantren Modern Al-Furqan. Adapun proses pelaksanaan pengabdian ini terbagi menjadi empat fase pelaksanaan, yakni presentasi, demonstrasi, praktik membuat media pembelajaran, dan diskusi.

Fase pertama presentasi tentang apa itu ClassPoint dilanjutkan dengan mempresentasikan bagaimana cara men-*download* dan mengintegrasikan ClassPoint pada PowerPoint. Penjelasan ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada guru mengenai cara *download* ClassPoint yang bisa diakses pada google, tahapan-tahapan yang harus dilakukan sebelum mengintegrasikan ClassPoint pada PowerPoint, hingga tahapan *add-ins* pada PowerPoint. Pada tahapan ini, guru langsung didampingi untuk men-*download* dan mengintegrasikan ClassPoint ke PowerPoint. Oleh karena proses tersebut membutuhkan waktu yang agak lama, sambil menunggu proses selesai, tim pengabdian melanjutkan ke tahap berikutnya. Fase presentasi dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3: Presentasi

Fase kedua yaitu tim pengabdian mendemonstrasikan pembelajaran matematika menggunakan ClassPoint. Pada kesempatan ini, tim pengabdian berperan sebagai guru dan peserta pengabdian berperan sebagai siswa.

Selanjutnya, pada tahap ini peserta pengabdian diberikan informasi terkait fitur-fitur yang dapat digunakan dan dapat mencoba secara langsung terkait semua fitur yang ada pada ClassPoint. Fase demonstrasi dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4: Demonstrasi

Dilanjutkan pada fase ketiga yaitu peserta pengabdian didampingi dalam praktik membuat PowerPoint dengan memasukan fitur-fitur ClassPoint yang telah dipaparkan oleh tim pengabdian. Pada kesempatan ini, peserta pengabdian membuat media pembelajaran interaktif ClassPoint menggunakan laptop masing-masing. Fase praktik dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5: Praktik

Fase keempat merupakan diskusi antara tim dan peserta pengabdian mengenai hal-hal yang masih belum jelas pada saat proses pembuatan dan pengaplikasian ClassPoint secara langsung. Ada beberapa peserta yang

bertanya. Fase diskusi dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6: Diskusi

Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan untuk membuat media pembelajaran interaktif ClassPoint bernuansa Islami bersama guru Matematika, terdapat kendala pada kegiatan tersebut, diantaranya beberapa orang guru hanya menggunakan *smartphone* karena tidak membawa laptop saat kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan. Hal ini cukup menghambat dalam mengikuti arahan tim pengabdian pada saat mendemonstrasikan penggunaan ClassPoint, karena tampilan ClassPoint pada laptop berbeda dengan *smartphone*. Selain itu, ada sebagian guru yang laptopnya tidak dapat mengintegrasikan ClassPoint pada PowerPoint dikarenakan laptop tidak *support* untuk penggunaan ClassPoint pada PowerPoint-nya sehingga ada beberapa guru yang tidak dapat mencoba secara langsung pembuatan dan pengaplikasian PowerPoint dengan ClassPoint.

Setelah pelaksanaan kegiatan, disebarkan angket kepuasan guru matematika terhadap kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Hasil evaluasi tersebut bisa diamati pada gambar 7 berikut.



Gambar 7. Kepuasan guru terhadap pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat

Berdasarkan aspek yang ada pada angket kepuasan guru terhadap kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema media pembelajaran interaktif ClassPoint bernuansa Islami yang meliputi aspek kesesuaian dengan kebutuhan guru, peningkatan keterampilan guru, kesesuaian dengan harapan guru, kebermanfaatan kegiatan pengabdian, pelayanan terbaik dari tim pengabdian, dan kesesuaian teknologi dengan sasaran diperoleh rerata skor jawaban yaitu 4 dengan kategori sangat baik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian terkait dengan media pembelajaran interaktif ClassPoint bernuansa Islami mendapat penilaian sangat baik dari para peserta kegiatan.

SIMPULAN

Kegiatan pengembangan media pembelajaran interaktif ClassPoint bernuansa Islami sangat berguna sebagai tambahan wawasan mengenai media pembelajaran interaktif yang perlu diketahui oleh guru matematika. Kegiatan ini sebagai bekal bagi guru matematika dalam membuat media interaktif ClassPoint bernuansa Islami dan menerapkannya dalam proses pembelajaran di kelas sebagai upaya peningkatan motivasi belajar matematika peserta didik. Hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan ini diperoleh melalui penyebaran angket kepuasan

guru matematika dengan hasil sangat baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian kepada masyarakat menyampaikan ucapan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Banjarmasin yang telah memberikan dukungan kepada tim ini dalam melaksanakan kegiatan secara maksimal. Tim pengabdian kepada masyarakat juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada ketua yayasan dan seluruh guru Matematika Pondok Pesantren Modern Al-Furqan sebagai mitra kerjasama kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Aslamiyah, L., & Eko Nugroho, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Berbasis Integrasi-Interkoneksi Nilai-Nilai Alquran. *UPEJ*, 6(3), 44–52. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>

Baihaki, B., Djamilah, S., & Lazwardi, A. (2022). DEVELOPING INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON ADOBE ANIMATE APPLICATIONS FOR GEOMETRY TRANSFORMATION. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 191–206. <https://doi.org/10.22236/kalamatika.vol7no2.2022pp191-206>

Djamilah, S., & Fajriah, N. (2019). MENGEMBANGKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK SMA DENGAN PENERAPAN MODEL

PEMBELAJARAN THINK TALK WRITE (TTW). *SENPIKA II (Seminar Nasional Pendidikan Matematika) FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin*, 12, 1–10.

Djamilah, S., Maulida, I., Nurra, S., & Sabila, W. (2023). PEMBERDAYAAN GURU SDN SUNGAI RANGAS DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS RENDERFOREST SEBAGAI UPAYA PENGUATAN KEMAMPUAN NUMERASI PESERTA DIDIK. *MARTABE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(7), 2354–2359. <https://doi.org/10.31604/jpm.v6i7.2354-2359>

Djamilah, S., & Puspitorini, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Geogebra for Personal Computer bagi Guru MGMP Matematika SMA Kabupaten Barito Kuala. *BERDAYA: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 125–130. <https://doi.org/10.36407/berdaya.v3i3.474>

Fitriana, N., Islam, S., & Harapan, C. (2023). PENINGKATAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PERSENTASI CLASSPOINT DAN GAME EDUKASI (QUIZIZZ & KAHOOT) PADA PEMBELAJARAN KIMIA. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 3(1).

Fitriani, D., Rhiyanto, P., Biologi, P., Matematika, F., Ilmu, D., Alam, P., Rachmadiarti, F., & Biologi, J. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF

- ADD-INS CLASSPOINT MATERI BIOTEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA PESERTA DIDIK KELAS XII SMA/MA* *Development of Interactive Powerpoint Learning Media Add-Ins Classpoint on Biotechnology to Increase Learning Motivation for Grade in Senior High School or Islamic Senior High School* (Vol. 12, Issue 2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Lazwardi, A., Nurmeidina, R., Ilmi, A., & Monica, S. (2022). Pelatihan Aplikasi Geogebra Android bagi Guru MGMP Matematika SMA Kabupaten Barito Kuala. *Madaniya*, 3(1), 77–83. <https://doi.org/10.53696/27214834.145>
- Maulida, I., Djamilah, S., Rais Hadyan, M., & Nurra, S. (2023). PENGEMBANGAN TEKNOLOGI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PREZI PADA SD BERANGAS BARAT 3 BARITO KUALA. *MARTABE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(6), 2136–2141. <https://doi.org/10.31604/jpm.v6i6.2136-2141>
- Ni'mah, A. M., & Supriyo, S. (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. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.8.1.46-55>
- Nino, N. L., Nabhar, N., & Auliya, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Engklek Bernuansa Islami Materi Bilangan Bulat Kelas VII. *CONSISTAN: Jurnal Tadris Matematika*, 1, 102–113. <https://ejournal.alqolam.ac.id/index.php/CONSISTAN>
- Nurmeidina, R., & Djamilah, S. (2022). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS ETNOMATEMATIKA BANJAR MATERI SEGIEMPAT DAN SEGITIGA. In *Hipotenusa Journal of Research Mathematics Education* (Vol. 5, Issue 2).
- Romiyansah, R., Karim, K., & Mawaddah, S. (2020). ANALISIS KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIS SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1). <https://doi.org/10.20527/edumat.v8i1.8342>
- Sari, S. P., Djamilah, S., & Nugroho, A. G. (2022). *PENERAPAN QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP PEMAHAMAN MATEMATIS SISWA*.
- Savriliana, V., Sundari, K., & Budianti, Y. (2020). Media Dakota (Dakon Matematika) Sebagai Solusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1160–1166. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.517>
- Sundari, D. H., Iskandar, & Muhlis.

- (2021). Pembelajaran 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.
- Supriadi, N. (2021). *Motivasi Belajar: Dampak Komik Matematika Bernuansa Islami Berbantuan Instagram*. 4(1).
- Susanto, D., Sihombing, S., Radjawane, M. M., Wardani, A. K., Kurniawan, T., Candra, Y., & Mulyani, S. (2022). *Matematika SMP/MTs Kelas VII*.
- Utami, R. W., Pgmi,), Guru, P., Ibtidaiyah, M., Putra, S., Ciamis, G., Endaryono, B. T., Ekonomi, F., Islam, B., Laa, I., Bogor, R., & Djuhartono, T. (2018). KEMAMPUAN PESERTA DIDIK DALAM MENYELESAIKAN SOAL CERITA MATEMATIKA. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(3), 187–192.
- Wahyuningsih, R., Saleh, J., Syakhruni, ;, Wahida, ;, Pendidikan, R., Guru, P., Seni, P., Universitas, B., Makassar, N., Jurusan, ;, Rupa, S., Desain, D., & Seni, F. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Classpoint Pada Mata Pelajaran Seni Budaya yang Sesuai dengan Pembelajaran Abad 2 di SMP Negeri 3 Polewali. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 873–880.
- 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.