

Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Add-In Classpoint pada Materi Rekonsiliasi Bank Kelas XI AKL SMKN 1 Surabaya

Ika Wahyu Amelia ^{1*}, Amirul Arif ²

^{1,2} Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

* ika.21045@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk menyampaikan materi sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang sudah terintegrasi teknologi dapat membantu memahami materi dan mengurangi rasa bosan dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint*, menganalisis kelayakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint*, menganalisis respon peserta didik, dan efektivitas penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint* pada materi rekonsiliasi bank kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK. Peneliti menggunakan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) yang dikembangkan oleh Branch. Subjek uji coba media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint* adalah peserta didik kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri 1 Surabaya. Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah kuisioner (angket) yang terdiri dari lembar telaah para ahli, lembar validasi para ahli, dan lembar angket respon peserta didik. Analisis data dalam penelitian ini melibatkan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint* memperoleh penilaian dari ahli materi mencapai 87%, penilaian dari ahli media mencapai 95% dengan kategori "Sangat Layak", penilaian dari ahli bahasa mencapai 96% dengan kategori "Sangat Layak", dan respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran mencapai 96% dengan kriteria "Sangat Memahami". Uji efektivitas menggunakan uji N-Gain dengan memperoleh nilai 0,63 dan presentase sebesar 63% dengan kategori "Sedang".

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Powerpoint Interaktif Add-In Classpoint, ADDIE

Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi pokok dalam membentuk generasi bangsa yang berkualitas dan kompeten. Kehidupan sehari-hari, pendidikan memiliki peran yang sangat esensial. Dengan adanya pengajaran atau edukasi, setiap individu dapat menaikkan kualitas dalam diri dengan mengasah pola pikir dan potensi yang dimiliki sesuai dengan fungsi dan tujuan Pendidikan di Indonesia pada UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3. Teknologi semakin berkembang, untuk meningkatkan kualitas pendidikan maka dunia pendidikan harus mengalami berbagai macam pembaharuan. Faktanya menurut penelitian Programme for International Science Assesment (PISA) menunjukkan bahwa peringkat Indonesia tahun 2018, posisi Indonesia berada pada urutan ke-74 dari 79 negara. Berdasarkan pada penelitian *Programme for International Science Assesment* (PISA), menunjukkan bahwa dari beberapa negara posisi Indonesia berada di peringkat terbawah (Hewi et al, 2020). Oleh sebab itu, perbaikan pendidikan nasional diperlukan,

<https://doi.org/10.30605/jsgp.8.3.2025.6559>

meliputi adanya media pembelajaran, menerapkan metode pembelajaran yang inovatif, dan meningkatkan kualitas pendidikan. Pada era globalisasi, semakin pesatnya perkembangan teknologi dan berbagai aspek kehidupan telah mengalami perubahan besar, salah satunya pada bidang pendidikan. Teknologi pendidikan dirancang agar kualitas pendidikan dapat meningkat dan pengalaman belajar siswa menjadi berinovasi seperti melalui media interaktif, platform digital, dan penggunaan perangkat lunak pembelajaran (Lilisuryani et al, 2024).

Perkembangan teknologi memungkinkan perubahan pada metode pembelajaran dari yang tradisional menjadi berbasis digital dan interaktif. Media pembelajaran yang dipergunakan guru pada masa konvensional atau tradisional seperti masih menggunakan papan tulis, karton, gambar, buku, alat peraga (Syarifuddin et al, 2022). Namun semakin berkembangnya teknologi saat ini, semakin bervariasinya alat bantu ajar dan teknologi yang mendominasi berupa audio, visual atau audio visual (Zulfa et al, 2023). Dalam proses pembelajaran, media ajar mempunyai posisi yang sangat penting karena dengan memanfaatkan media ajar sebagai alat bantu ajar untuk penyampaian materi pembelajaran membuat materi mudah dimengerti oleh peserta didik (Nurrita, 2018). Pemanfaatan media pembelajaran menjadi salah satu elemen pendukung efektivitas pembelajaran. Namun, dalam praktiknya pemanfaatan media pembelajaran masih kurang optimal di berbagai jenjang pendidikan. Salah satu faktor penyebab keterbatasan penggunaan media pembelajaran disebabkan oleh kurangnya keterampilan guru dalam mengoperasikan teknologi (Winda et al, 2021). Banyak guru di Indonesia masih kurang dalam pelatihan dan keterampilan teknologi yang memadai sehingga para guru kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran (Aulia et al, 2024).

Pendidikan di bidang akuntansi merupakan salah satu bidang pendidikan yang memberikan dampak terhadap pengembangan kemampuan individu dan kebutuhan dunia kerja. Akuntansi berperan untuk mencatat transaksi keuangan, melaporkan laporan keuangan, dan juga sebagai dasar pengambilan keputusan dalam berbagai organisasi. Akuntansi perlu dipelajari karena banyak dibutuhkan di berbagai bidang baik di bidang bisnis maupun sektor pemerintahan (Afni et al, 2021). Materi akuntansi memberikan dasar bagi siswa untuk memahami prinsip keuangan dan penerapannya dalam dunia nyata. Salah satu materi yang penting dikuasai siswa pada pendidikan di bidang akuntansi adalah rekonsiliasi bank. Rekonsiliasi bank merupakan proses memastikan tidak adanya perbedaan pencatatan perusahaan dan pencatatan bank dengan membandingkan catatan transaksi keuangan perusahaan dengan laporan bank (Chanifah, 2020). Materi rekonsiliasi bank seringkali dianggap sulit oleh siswa karena memerlukan keterampilan analisis dan memahami konsep akuntansi (Usyanti, 2015). Hal ini diperburuk oleh metode atau cara pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah metode pembelajaran tradisional yang monoton dan kurang interaktif. Pada pembelajaran tradisional, guru hanya menjelaskan materi yang hanya bersumber pada buku sehingga peserta didik kurang diberikan kesempatan untuk berfikir kritis dan mengemukakan pendapat (Dewi et al, 2024).

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Surabaya menyatakan bahwa proses belajar mengajar masih kurang bervariasi. Beberapa guru menggunakan *powerpoint* dalam pembelajaran dan masih kurang memanfaatkan teknologi lain dalam pembelajaran. Terdapat juga guru yang masih menggunakan metode pembelajaran secara tradisional dengan menjelaskan materi secara langsung dari buku. Beberapa guru sudah menggunakan *powerpoint* dengan menyajikan materi pembelajaran berupa poin-poin penjelasan yang selanjutnya guru akan menjelaskan secara verbal dan komunikasi satu arah. Guru yang masih melakukan pembelajaran tersebut akan membosankan bagi siswa karena kurangnya memodifikasi fitur-fitur yang disediakan *powerpoint* seperti *hyperlink* yang berfungsi untuk memudahkan perpindahan antar slide, menambahkan gambar dan animasi yang mendukung

penyampaian materi sehingga *powerpoint* tidak hanya berisikan tulisan materi saja (Jannah, 2022).

Peneliti juga memperoleh informasi terkait hasil belajar peserta didik yang rendah. Data nilai peserta didik kelas XI AKL 2 dan XI AKL 3 SMK Negeri 1 Surabaya menunjukkan rata-rata nilai rekonsiliasi adalah 76,9. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh SMKN 1 Surabaya yaitu 75, maka masih terdapat peserta didik yang nilainya di bawah KKM. Nilai rata-rata 76,9 masih tergolong rendah meskipun sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dikarenakan nilai masih dapat mengalami kenaikan jika pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan materi yang diajarkan dan karakteristik peserta didik (Mazidah et al, 2020). Berbagai faktor menjadi penyebab rendahnya perolehan hasil belajar peserta didik. Dari hasil wawancara kepada peserta didik kelas XI AKL 2 dan XI AKL 3 di SMK Negeri 1 Surabaya, didapati informasi bahwa kesulitan yang dialami peserta didik dalam memahami materi rekonsiliasi bank disebabkan materi yang dirasa lebih sulit dibandingkan dengan materi persediaan. Pada materi rekonsiliasi bank mereka harus menganalisis transaksi yang mengakibatkan perbedaan antara pencatatan perusahaan dan bank, selanjutnya mereka harus mengelola informasi yang didapat untuk memperbaiki pencatatan pada perusahaan dan bank agar tidak terdapat perbedaan pencatatan. Peserta didik juga menyampaikan bahwa media pembelajaran yang digunakan juga mempengaruhi pemahaman mereka, terkadang mereka merasa bosan jika pembelajaran dilakukan secara tradisional yaitu menjelaskan materi langsung dari buku dan hanya komunikasi satu arah. Faktor penyebab peserta didik masih kesulitan mengikuti pembelajaran di kelas disebabkan oleh rasa jenuh saat proses pembelajaran karena sumber belajar yang dipergunakan guru masih kurang bervariasi dan pemanfaatan media pembelajaran yang kurang (Gulo et al, 2020).

Hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran, jika penggunaan media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran itu tinggi maka terdapat peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik (Nadiyah et al, 2023). Penggunaan media pembelajaran yang kurang dapat mengakibatkan peserta didik terkadang kurang aktif dalam proses pembelajaran (Karna et al, 2025). Oleh sebab itu, perlu diintegrasikan sebuah teknologi media pembelajaran agar informasi tentang materi yang dipelajari dapat diperoleh oleh peserta didik menjadi lebih banyak, seperti teknologi *classpoint*. *Classpoint* merupakan perangkat lunak pembelajaran yang lengkap dan sudah tergabung di dalam *Microsoft Powerpoint* (Classpoint, 2023). *Classpoint* merupakan teknologi yang menjadi rekan para pengajar berupa perangkat yang dapat disematkan pada *powerpoint* yang berfungsi bagi pengguna untuk membuat tampilan *slide* menjadi lebih interaktif dengan melibatkan peserta didik secara langsung dan memberikan pertanyaan kuis kepada peserta didik tanpa menggunakan perangkat lain dalam pembelajaran (Classpoint, 2023). Dengan memanfaatkan fitur-fitur interaktif pada *classpoint* tersebut dapat terciptanya proses belajar mengajar yang aktif sehingga dapat menaikkan hasil belajar dan pemahaman peserta didik.

Powerpoint dengan berbantuan *classpoint* merupakan media pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru untuk mengintegrasikan elemen visual, diskusi langsung serta kuis interaktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sangat relevan untuk materi rekonsiliasi bank dikarenakan siswa dapat lebih mudah memahami materi melalui studi kasus interaktif dan diskusi langsung selama proses pembelajaran. Pemanfaatan media *powerpoint* interaktif pada pembelajaran dapat menaikkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran akuntansi keuangan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Basri et al, 2024). Penggunaan *classpoint* sangat efektif dalam menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif (Chau et al, 2023). *Classpoint* memberikan kemudahan dalam penggunaan dengan menyediakan

berbagai fitur pembelajaran interaktif tanpa memerlukan aplikasi tambahan. Hal tersebut diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh yang menunjukkan hasil penelitian bahwasannya adanya perbandingan alat ketelibatan sebelum dan sesudah menggunakan *classpoint* (Arshad et al, 2023). Penelitian tersebut dijelaskan bahwa sebelum menggunakan *classpoint* dibutuhkan beberapa platform untuk melaksanakan aktivitas interaktif dalam pembelajaran seperti penggunaan *Quizizz*, *Kahoot*, *Socrative*, *Jamboard*, *Padlet*, dan lainnya. Sedangkan setelah menggunakan *classpoint* dalam pembelajaran pendidik cukup menggunakan *classpoint* saja sudah dapat menangani kegiatan pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan fitur-fitur yang terdapat pada *classpoint* tanpa menggunakan platform lainnya. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint* ini dikembangkan pada materi rekonsiliasi bank dikarenakan pada materi tersebut penggunaan media tersebut masih terbatas. Pengembangan media pembelajaran ini juga bertujuan agar pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dapat dilakukan secara optimal. Pengembangan media pembelajaran diharapkan benar-benar efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran (Kaniawati et al, 2023).

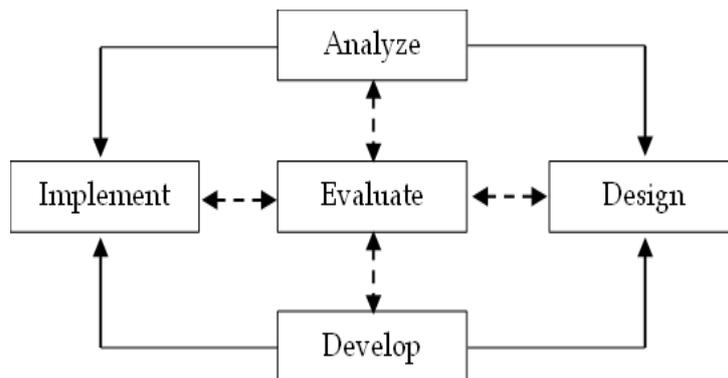
Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbantuan *classpoint* berhasil dipergunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan tentang pemanfaatan pembelajaran berbasis *game* digital pada siswa kelas 7 dengan menggunakan *classpoint* menunjukkan hasil penelitian bahwa keterampilan peserta didik dapat ditingkatkan melalui penggunaan aplikasi *classpoint* pada pembelajaran dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional (Morata et al, 2024). Penelitian oleh tentang memberi simpulan bahwa media pembelajaran *powerpoint* berbantuan *classpoint* sangat layak dan sangat efektif diterapkan dalam proses pembelajaran serta memberikan respon positif dan siswa sangat memahami materi (Pramesti et al, 2024). Penelitian oleh memberi simpulan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *classpoint* menunjukkan pengaruh terhadap peningkatan minat belajar peserta didik sebesar 1,03 poin (Rizky et al, 2023). Hasil tersebut tidak signifikan yang selaras dengan hasil uji *Independent t-test* sebesar $\text{Sig.}0,569 > 0,05$ dengan kesimpulan yang menunjukkan bahwa masalah rendahnya minat belajar peserta didik masih kurang mampu diatasi. Kelebihan dari penelitian tersebut adalah terdapat uji efektivitas terhadap media pembelajaran berbasis *classpoint*.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut yang menghasilkan dua hasil penelitian yang berbeda yaitu pertama, media pembelajaran *classpoint* dapat meningkatkan keterampilan peserta didik. Kedua, media pembelajaran *classpoint* masih kurang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Kekurangan dari penelitian tersebut adalah peneliti menggunakan aplikasi *classpoint* yang belum pro sehingga implementasi media pembelajaran *classpoint* masih kurang maksimal. Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas dan *gap research*, diperlukan adanya inovasi media pembelajaran dan pemanfaatan teknologi dengan berbantuan *classpoint* yang terdapat fitur kuis interaktif, anotasi, dll agar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Novelty penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbantuan *ClassPoint* yang secara khusus difokuskan pada materi *Rekonsiliasi Bank* di kelas XI AKL SMKN 1 Surabaya. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif *Add-In Classpoint* Pada Materi *Rekonsiliasi Bank* Kelas XI AKL SMKN 1 Surabaya".

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan merupakan

metode pengembangan produk dengan meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2019). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint* pada materi rekonsiliasi bank yang dibuat secara sistematis yang selanjutnya akan dilakukan uji kelayakan oleh beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hal ini dilakukan untuk menghasilkan produk yang kompleks dan juga efektif dengan harapan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang diangkat. Peneliti menggunakan pengembangan yang dikembangkan oleh penelitian dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) (Branch, 2009).



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Tahap pertama dalam model pengembangan ADDIE sebelum melakukan pengembangan media yaitu tahap analisis. Tujuan tahap analisis adalah untuk menganalisis masalah yang terdapat di lapangan. Pada penelitian ini, peneliti menganalisis kondisi lingkungan belajar yaitu kurikulum yang digunakan, metode dan model pembelajaran, ketersediaan media pembelajaran, mengidentifikasi materi utama yang perlu diajarkan, serta tujuan pembelajaran dan kompetensi yang hendak dicapai. Setelah melakukan analisis tersebut, peneliti melakukan perencanaan pengembangan media pembelajaran untuk mengatasi masalah yang terjadi di lapangan. Tahap kedua yaitu tahap perancangan (*design*), dimana peneliti harus merancang media pembelajaran sesuai dengan analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik dan menyesuaikan dengan materi pembelajaran. Penelitian ini akan mengembangkan produk berupa media pembelajaran dengan materi rekonsiliasi bank. Tahap desain akan menghasilkan rancangan konseptual yang dijadikan dasar dalam proses pengembangan.

Pengembangan atau *development* merupakan tahap yang bertujuan untuk mewujudkan desain yang sudah dirancang oleh peneliti. Pada tahap ini, produk yang sudah jadi akan dilakukan validasi oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi dari para ahli dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dari produk sebelum diimplementasikan. Implementasi adalah tahap untuk menerapkan media yang telah dikembangkan. Produk yang dikembangkan telah dinyatakan layak dan valid, maka dapat dilakukan tahap implementasi atau penerapan dalam situasi nyata, yaitu pada pembelajaran di kelas XI AKL SMKN 1 Surabaya. Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam model ADDIE. Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan evaluasi untuk menilai kualitas produk dan menentukan kualitas produk telah memenuhi standar yang ditetapkan pada tahap perencanaan dan untuk mengetahui keberhasilan tujuan pengembangan media pembelajaran.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif, yaitu data yang berasal dari masukan dan evaluasi dari para ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa selama proses pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-*

in classpoint pada materi rekonsiliasi bank. 2) Data kuantitatif, yaitu data yang berupa angka yang berasal dari penilaian ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint* pada materi rekonsiliasi bank. Data kuantitatif juga berasal dari hasil *pretest* dan *posttest*.

Hasil

Proses pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in claspoint* ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Tahap pertama yaitu analisis mencakup analisis kebutuhan peserta didik dan perumusan tujuan pembelajaran. Proses analisis dikalkukan melalui wawancara dan observasi. Analisis kebutuhan menunjukkan Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan teknologi. Media pembelajaran yang tidak hanya berupa materi namun harus interaktif dengan bisa berdiskusi, terdapat kuis dan game edukasi yang dapat diakses siswa. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMKN 1 Surabaya, kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka belajar. Dimana kurikulum tersebut mengacu pada pendekatan bakat dan minat peserta didik.

Tahap perencanaan (desain) melibatkan perumusan materi dan pembuatan desain awal media ajar. Tahap ini peneliti memanfaatkan beberapa perangkat lunak untuk mengembangkan *powerpoint* interaktif yaitu peneliti menggunakan *classpoint* yang terintegrasi dengan *microsoft powerpoint* yang kemudian dapat diakses oleh peserta didik menggunakan *website*. Peneliti juga menggunakan *microsoft word* untuk menyusun materi tentang rekonsiliasi bank yang akan disajikan dalam media pembelajaran. Tahap pengembangan mencakup pembuatan prototipe awal dan integrasi seluruh konten yang telah dirancang. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan menu pembuka, menu utama, petunjuk penggunaan, pendahuluan, menu materi, materi pembelajaran, diskusi interaktif, *quiz*, *game*, dan profil pengembang.

Tabel 1. Design Media Pembelajaran

Desain Media	Keterangan
	<p>Menu pembuka merupakan tampilan awal saat membuka media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif <i>add-in classpoint</i>. Menu pembuka berfungsi sebagai pengantar yang menunjukkan identitas media pembelajaran.</p>
	<p>Menu utama mencakup beberapa sub menu yang menjadi gerbang utama untuk mengakses isi media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif. Menu utama berisikan enam menu utama yaitu panduan, pendahuluan, materi, quiz, game, dan profil pengembang.</p>
	<p>Halaman petunjuk penggunaan berisikan petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif agar pengguna tidak mengalami kesulitan dalam menjalankan media pembelajaran. Petunjuk penggunaan ini terdiri dari petunjuk penggunaan tombol pada media dan petunjuk penggunaan media pembelajaran melalui <i>website</i>.</p>

Desain Media

Keterangan

Halaman pendahuluan merupakan halaman yang berisikan informasi terkait tujuan pembelajaran.

Terdapat menu yang berisikan daftar materi yang tersedia di dalam media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Daftar menu materi terdiri dari kas bank, rekonsiliasi bank, perbedaan saldo kas, bentuk-bentuk rekonsiliasi bank, jurnal penyesuaian, contoh rekonsiliasi bank dan jurnal penyesuaian.

Halaman materi pembelajaran merupakan halaman yang berisi uraian materi yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Halaman diskusi interaktif merupakan halaman yang digunakan untuk melakukan diskusi interaktif bersama dengan siswa. Diskusi interaktif ini menggunakan beberapa fitur yang ada pada *classpoint* yaitu *short answer* dan *draggable objects*

Halaman quiz merupakan halaman yang berisikan latihan soal dalam bentuk multiple choice yang dapat dikerjakan peserta didik.

Halaman game merupakan halaman yang berisi game edukasi berupa pertanyaan yang disediakan. Terdapat dua jenis game yaitu tebak gambar dan tebak kata dengan memanfaatkan fitur *short answer* dan *draggable object*.

Berisikan informasi mengenai pengembang media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint*.

Setelah draft produk selesai dikembangkan tahap selanjutnya adalah dilaksanakan telaah dan validasi dari para ahli untuk memperoleh hasil yang sesuai dengan yang diharapkan serta dapat memperbaiki isi media pembelajaran *powerpoint* interaktif melalui kegiatan revisi. Hasil telaah dan revisi ini akan disesuaikan dengan saran dan masukan dari para ahli.

Tabel 2. Komentar dan Saran Perbaikan Para Ahli

Komentar dan Saran Perbaikan	
Ahli Materi	<ul style="list-style-type: none"> • Gunakan istilah baru dalam akuntansi • Bedakan pembahasan antara kesalahan pencatatan yang disebabkan bank dan perusahaan • Fokuskan pada pembahasan terkait rekonsiliasi bank • Penyajian tabel dirapikan dan diperjelas
Ahli Media	<ul style="list-style-type: none"> • Tambahkan musik on/off • Tambahkan tombol profil pengembang • Tambahkan hyperlink pada semua bagian baik tulisan, gambar dan kotak • Tambahkan petunjuk penggunaan tombol • Tambahkan logo kemendikti dan sekolah, serta atur tata letak logo sesuai ketentuan
Ahli Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • Tambahkan petunjuk penggunaan media dengan lengkap • Ubah istilah asing dengan memiringkan kata asing • Ubah ukuran font nya menjadi 10 untuk data

Hasil revisi media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint* berdasarkan saran dan masukan dari para ahli menghasilkan prototipe II, yang selanjutnya akan divalidasi oleh para ahli. Hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa akan menunjukkan penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint*. Validasi materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi pada segi aspek media yang digunakan dalam media pembelajaran. Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen Prodi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya dan Ibu Pudji Prihastuti, S.Pd. selaku guru mata Pelajaran akuntansi SMKN 1 Surabaya menunjukkan bahwa aspek kualitas isi dan tujuan memperoleh rata-rata 90%, aspek kualitas instruksional memperoleh rata-rata 90%, dan aspek kualitas teknis memperoleh rata-rata 80%. Dari ketiga aspek penilaian tersebut kelayakan materi memperoleh rata-rata 87%. Hal ini sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh bahwa media pembelajaran *classpoint* sangat layak digunakan dalam pembelajaran (Rahayu et al, 2024).

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Total Validasi		Presentase	Kriteria
		I	II		
1	Kualitas Isi dan Tujuan	23	22	90%	Sangat Layak
2	Kualitas Instruksional	20	16	90%	Sangat Layak
3	Kualitas Teknis	4	4	80%	Sangat Layak
Rerata Seluruh Aspek				87%	Sangat Layak

Validasi ahli media adalah untuk mengetahui kelayakan pada segi aspek media yang digunakan dalam media pembelajaran. Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Hirnanda Dimas Pradana, M.Pd. sebagai dosen Prodi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya dengan memberikan penilaian terhadap komponen yang telah disiapkan peneliti. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa aspek kualitas teknik memperoleh rata-rata 98%, aspek kualitas instruksional memperoleh rata-rata 93%, dan aspek kualitas isi dan tujuan memperoleh rata-rata 95%. Dari ketiga aspek penilaian dari ahli media tersebut kelayakan media memperoleh rata-rata 95% dengan kategori "Sangat Layak". Hal ini sependapat dengan penelitian hasil validasi media pembelajaran *classpoint* oleh ahli media memperoleh skor 86,31% dengan kategori "Sangat Valid" (Nazriyah et al, 2025).

Tabel 1. Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Total Validasi	Persentase	Kriteria
1	Kualitas Teknis	29	98%	Sangat Layak
2	Kualitas Instruksional	13	93%	Sangat Layak
3	Kualitas Isi dan Tujuan	9	95%	Sangat Layak
Rerata Seluruh Aspek			95%	Sangat Layak

Yang terakhir adalah validasi ahli bahasa. Validasi ahli bahasa dilakukan untuk menilai kelayakan bahasa yang digunakan khususnya kesesuaian dengan kriteria yang sudah ditentukan. Validasi ahli bahasa dilakukan oleh Bapak Dr. Yoga Rifqi Azizan, M.Pd. selaku dosen Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya dengan memberikan penilaian terhadap kebahasaan sesuai kriteria kelayakan Bahasa. Hasil validasi ahli bahasa memperoleh presentase 96% dan dinyatakan "Sangat Layak". Didukung oleh penelitian hasil validasi media pembelajaran *classpoint* dari ahli bahasa memperoleh skor 90% dengan kategori "sangat layak" (Rahayu et al, 2024).

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang Dinilai	Total Validasi	Persentase	Kriteria
1	Kelayakan Bahasa	51	96%	Sangat Layak
Rerata Seluruh Aspek			96%	Sangat Layak

Media pembelajaran yang telah divalidasi oleh para ahli selanjutnya dilakukan uji coba. Implementasi atau uji coba ini dilakukan kepada 30 peserta didik kelas XI AKL SMKN 1 Surabaya pada materi rekonsiliasi bank. Hasil respon peserta didik memperoleh respon positif dengan skor rata-rata sebesar 96% dan masuk dalam kriteria "Sangat Memahami". Sesuai penelitian yang dilakukan oleh menghasilkan bahwa media pembelajaran interaktif dengan berbantuan *classpoint* mudah digunakan, memungkinkan peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, dan materi yang disajikan dengan tampilan yang menarik sehingga meningkatkan kemampuan pemahaman siswa (Azmi et al, 2024).

Tabel 3. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Persentase	Kriteria
1	Kualitas Isi dan Tujuan	89	99%	Sangat Memahami
2	Kualitas Teknis	85	94%	Sangat Memahami
3	Kualitas Instruksional	115	96%	Sangat Memahami
Rerata Seluruh Aspek			96%	Sangat Memahami

Setelah dilakukan uji coba produk pada peserta didik, peneliti akan menguji efektivitas. Hal ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint*. Subjek dalam penerapan media pembelajaran ini dilakukan oleh 30 peserta didik dari kelas XI AKL SMK Negeri 1 Surabaya. Seluruh peserta didik mengikuti rangkaian kegiatan mulai dari *pretest*, pembelajaran dengan media pembelajaran, hingga *posttest*. Data hasil belajar dari 30 peserta didik ini menjadi dasar dalam pengukuran efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Peneliti membandingkan hasil sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Hasil *pretest* dan *posttest* tersebut kemudian diujikan menggunakan uji N-gain untuk menganalisis hasil belajar siswa.

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	30	-.33	1.00	.6350	.35313
NGain_persen	30	-33.33	100.00	63.5000	35.31291
Valid N (listwise)	30				

Hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa mean atau nilai rata-rata dari nilai Ngain Score sebesar 0,63 dan Ngain Persen sebesar 63% yang dimana dapat kita artikan bahwa hasil dari Ngain score tersebut termasuk dalam kategori “Sedang” dimana untuk nilai N-Gain $0,30 \leq g \leq 0,70$ termasuk kedalam kategori “Sedang” sesuai dengan penelitian (Wahab et al, 2021). Didukung penelitian oleh penelitian hasil uji N-Gain Score yang menunjukkan hasil rata-rata motivasi belajar peserta didik tidak begitu efektif disebabkan oleh penggunaan media *powerpoint* yang sudah terlalu sering oleh guru dalam proses pembelajarannya, yang mana *classpoint* merupakan salah satu perangkat tambahan dalam *powerpoint*, sehingga secara visual siswa sudah sangat familiar dengan media tersebut. Penggunaan fitur-fitur interaktif yang dijalankan dengan jaringan, yang tentunya jaringan tidak akan selalu stabil, sehingga mengurangi rasa motivasi peserta didik (Azizah et al, 2024).

Pembahasan

Proses Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint* pada materi rekonsiliasi bank menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dari hasil observasi yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Surabaya, pembelajaran kelas masih kurang memanfaatkan teknologi. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya pembelajaran masih secara tradisional dan beberapa guru kesulitan dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran sehingga siswa merasa tertarik dan memiliki semangat belajar dalam proses pembelajaran (Zahwa et al, 2022). Tahap analisis digunakan untuk menganalisis permasalahan yang ada di lapangan yaitu SMK Negeri 1 Surabaya dengan cara wawancara terhadap guru dan peserta didik di sekolah tersebut. Selain itu, peneliti menganalisis media pembelajaran yang cocok untuk digunakan sesuai dengan kurikulum sekolah yaitu kurikulum merdeka. Kemudian dilanjutkan dengan menentukan materi pembelajaran dan penyusunan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang menjadi acuan dalam penyusunan media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint* pada materi rekonsiliasi bank. Pada tahap perancangan, dilaksanakan perancangan produk berupa media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint* pada materi rekonsiliasi bank yang dikembangkan.

Tahap pengembangan dilakukan dengan menggunakan *classpoint* produk media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint*. Setelah produk selesai dirancang maka dihasilkan output berupa *powerpoint* interaktif. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint* sudah jadi akan dilakukan penilaian kelayakan melalui validasi dari para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validator ahli materi pertama dilakukan oleh dosen Prodi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya yaitu Bapak Amirul Arif, S.Pd., M.Ak. Validator ahli materi kedua dilakukan oleh guru SMK Negeri 1 Surabaya pengampu mata pelajaran akuntansi yaitu Ibu Pudji Prihastuti, S.Pd. Validator ahli bahasa dilakukan oleh dosen Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya yaitu Bapak Dr. Yoga Rifqi Azizan, M.Pd. validator ahli media dilakukan oleh dosen prodi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya yaitu Bapak Hirnanda Dimas Pradana, MPd. Para ahli memberikan komentar dan saran melalui lembar telaah yang akan digunakan peneliti untuk memperbaiki media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint* yang dikembangkan. Setelah dilakukan perbaikan, peneliti akan memastikan kelayakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint* sebelum dilakukan uji coba.

Tahap implementasi uji coba media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint* diujicobakan kepada peserta didik kelas XI AKL SMKN 1 Surabaya yang berjumlah 30 peserta didik. Materi yang diujicobakan adalah materi rekonsiliasi bank. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan tujuan pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint*. Tujuan dari tahap ini untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint*. Penelitian yang dilakukan oleh *powerpoint* interaktif *add-in classpoint* yang memuat beberapa fitur pendukung dan kuis interaktif yang telah dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas (Rhiyanto et al, 2023). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh berbantuan *microsoft powerpoint* menggunakan *add-in classpoint* menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak dan efektif digunakan (Pramesti et al, 2024). Hal ini dapat digunakan peserta didik sebagai media pembelajaran yang layak untuk membantu peserta didik memahami materi dengan mudah.

Kelayakan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint* melibatkan ahli materi, ahli media dan ahli bhasa untuk menentukan kelayakan media pembelajaran interaktif. Uji kelayakan diukur dengan menggunakan skala likert dan dianalisis menggunakan skala presentase dengan menyesuaikan isi dan konten media pembelajaran (Riduwan, 2013). Hal ini dilakukan agar media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti berkualitas dan layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Adanya para pakar adalah untuk menilai desain terhadap produk media pembelajaran serta mengetahui kekuatan dan kelemahannya (Sugiyono, 2019). Terlibatnya para ahli dalam pengembangan produk adalah untuk memperoleh hasil produk yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan menarik minat peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menentukan kelayakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint* pada materi rekonsiliasi bank. Bapak Amirul Arif, S.Pd., M.Ak. selaku dosen Prodi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya dan Ibu Pudji Prihastuti, S.Pd. selaku guru akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya bertindak sebagai ahli materi. Bapak Hirnanda Dimas Pradana, M.Pd. selaku dosen Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya sebagai ahli media. Bapak Dr. Yoga Rifqi Azizan, M.Pd. dosen Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Surabaya sebagai ahli Bahasa. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint* pada materi rekonsiliasi bank yang sudah disusun oleh peneliti akan ditelaah untuk mendapatkan komentar dan saran dari para ahli. Komentar dan saran tersebut akan dijadikan sebagai bahan perbaikan media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint* untuk menjadi lebih baik. Setelah dilakukan revisi, media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint* akan divalidasi oleh para ahli untuk dapat mengetahui kelayakan media pembelajaran. Keseluruhan hasil validasi dari para ahli materi, ahli media dan ahli bahasa mendapatkan kriteria kelayakan "Sangat Layak" (Riduwan, 2013). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint* pada materi rekonsiliasi bank kelas XI Akuntansi Keuangan dan Lembaga di SMK Negeri 1 Surabaya yang dikembangkan terdapat dalam kategori "Sangat Layak".

Hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint* dinyatakan "sangat layak" digunakan dalam pembelajaran. Hal ini sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh bahwa media pembelajaran *classpoint* sangat layak digunakan dalam pembelajaran (Rahayu et al, 2024). Selain itu penelitian oleh, juga

menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *classpoint* meliputi kelayakan isi materi, kelayakan penyajian, aspek tampilan dan kualitas media menghasilkan media pembelajaran layak digunakan dalam proses pembelajaran (Khoiriyah et al, 2024). Didukung juga oleh penelitian bahwa media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbasis *classpoint* sangat layak dan praktis digunakan (Azmi et al, 2024).

Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran

Peserta didik di kelas XI AKL SMK Negeri 1 Surabaya diuji coba dengan media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint*. Uji coba ini melibatkan 30 peserta didik dan materi yang digunakan adalah rekonsiliasi bank. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint*. Uji coba mendapatkan respon dari peserta didik dengan kriteria “Sangat Memahami”. Sesuai penelitian yang dilakukan oleh menghasilkan bahwa media pembelajaran interaktif dengan berbantuan *classpoint* mudah digunakan, memungkinkan peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, dan materi yang disajikan dengan tampilan yang menarik sehingga meningkatkan kemampuan pemahaman siswa (Azmi et al, 2024). Hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint* memperoleh hasil kriteria “sangat memahami”. Hal ini sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh menghasilkan angket respon peserta didik dengan kategori “praktis” untuk digunakan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Karena dari segi kebermanfaatan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari materi relasi dan fungsi, serta dapat membangkitkan antusias siswa dalam belajar (Ni'mah et al, 2024). Didukung penelitian yang dilakukan menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran interaktif dengan *classpoint* memberikan pengaruh baik terhadap motivasi dan minat belajar peserta didik (Wahyuningsih et al, 2023). Hal tersebut juga didukung oleh penelitian hasil angket peserta didik diperoleh kategori “sangat memahami” yang dinilai dari aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknik masing-masing memperoleh skor tinggi, mencerminkan keefektifan media ajar dalam mendukung pembelajaran yang interaktif dan berkesan (Pramesti et al, 2024).

Efektivitas Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran

Peneliti telah melakukan uji efektivitas penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint* pada materi rekonsiliasi bank. Uji efektivitas dilakukan untuk menilai keefektifan penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint* dalam proses pembelajaran. Peneliti menggunakan *pretest* dan *posttest* sebagai pembandingan. Pada penelitian ini untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran akan di hitung menggunakan uji N-gain dengan berbantuan SPSS, dari hasil uji N-gain yang telah dilakukan menghasilkan kategori “sedang”. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint* efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, meskipun belum mencapai tingkat peningkatan yang maksimal. Hal tersebut relevan dengan penelitian oleh bahwa pemanfaatan media pembelajaran *classpoint* masih kurang maksimal dalam mengatasi permasalahan minat belajar yang rendah disebabkan kurangnya keterampilan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran dan kurangnya waktu dalam mengimplementasikan media tersebut sehingga peserta didik belum beradaptasi secara maksimal (Rizky et al, 2023). Hal tersebut selaras dengan pendapat yang mengatakan bahwa penggunaan media dipengaruhi oleh karakteristik dan kesiapan peserta didik serta waktu penggunaan (Prastowo, 2018). Hal ini juga didukung dengan penelitian nilai rata-rata N-Gain secara keseluruhan atau peningkatan hasil belajar statistika berada pada peningkatan sedang (Wahab et al, 2021). Didukung juga oleh penelitian hasil uji N-Gain Score yang menunjukkan

hasil rata-rata motivasi belajar peserta didik tidak begitu efektif disebabkan oleh penggunaan media *powerpoint* yang sudah terlalu sering oleh guru dalam proses pembelajarannya, yang mana *classpoint* merupakan salah satu perangkat tambahan dalam *powerpoint*, sehingga secara visual siswa sudah sangat familiar dengan media tersebut (Azizah et al, 2024).

Kesimpulan

Penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif *Add-In Classpoint* Pada Materi Rekonsiliasi Bank Kelas XI AKL SMKN 1 Surabaya” menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 87% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil validasi ahli media memperoleh skor 95% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil validasi ahli bahasa memperoleh skor 96% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil respon peserta didik pada uji coba media pembelajaran memperoleh skor 96% dengan kategori “Sangat Memahami” yang menunjukkan bahwa siswa sangat memahami materi yang disajikan. Hasil uji N-Gain memperoleh skor 63% dengan kategori sedang. Dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint* dinyatakan sangat layak digunakan namun masih kurang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Keterbatasan dari penelitian tersebut adalah peneliti menggunakan aplikasi *classpoint* yang belum pro sehingga implementasi media pembelajaran *classpoint* masih kurang maksimal. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat menambahkan fitur lain yang ada pada media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-in classpoint* serta dapat menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran dengan menerapkan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Afni, N., & Jalil, A. (2021). Peran Pendidikan Akuntansi Dalam Masyarakat. *Jurnal Ilmu Perbankan Dan Keuangan Syariah*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.24239/jipsya.v3i1.35.1-15>
- Arshad, N. W., Bakar, M. S., Hasan, N., Karim, R. A., & Wahab, Y. A. (2023). Implementing Book-end Division Approach using ClassPoint to Energize Electrical and Electronics Engineering Student Engagement. *Asean Journal of Engineering Education*, 7(2), 51-57. <https://doi.org/10.11113/ajee2023.7n2.138>
- Aulia, A. F., Asbari, M., & Wulandari, S. A. (2024). Kurikulum merdeka: Problematik guru dalam implementasi teknologi informasi pada proses pembelajaran. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2), 65-70. <https://doi.org/10.4444/jisma.v3i2.955>
- Azizah, R. W., Gimin, G., & Mujiono, M. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbantuan Classpoint untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(8), 7872-7880. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i8.4796>
- Azmi, S., Sripatmi, Junaidi, & Wahidaturrahmi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint Berbasis Classpoint pada Materi Matematika SMP. *Mandalika Mathematics and Education Journal*, 6(1), 384.

- Basri, A. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan. *Accounting: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 4(2), 60-69.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*. Springer Science+Business Media.
- Chanifah, U. (2020). Akuntansi Keuangan Untuk SMK/MAK Kelas XII, Bidang Keahlian: Bisnis dan Manajemen, Program Keahlian: Akuntansi dan Keuangan, Kompetensi Keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga. CV Putra Nugraha.
- Chau, T. H. T., & Pham, Q. V. B. (2023). EFL Learners' Perception of Class Point Tool Application in Enhancing their Satisfaction and Active Learning in Classroom. *Vietnam Journal of Education*, 7(3), 302–312. <https://doi.org/10.52296/vje.2023.309>
- Classpoint. (2023). Interactive Classroom Quiz in PowerPoint. <https://www.classpoint.io/>
- Dewi, A. K., Ayuwanti, I., & Setyawati, A. (2024). Perbandingan model pembelajaran problem posing dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 5(1), 84-89. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v5i1.5097>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291-299.
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 30–41. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2018>
- Jannah, R. (2022). Analisis Kemampuan Guru Dalam Menerapkan Power Point Terhadap Kebutuhan Multimedia Interaktif di MIN 5 Aceh Barat (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry).
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 18-32. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.954>
- Karna, S. D., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Efektivitas dan tantangan penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 319-325. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3840>
- Khoiriyah, B., Mustaqim, A., & Utama, M. M. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif melalui Aplikasi Classpoint pada Mata Pelajaran Fikih Bab Mawārits di MTs Negeri 4 Bantul. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 25(2), 162-178. <https://doi.org/10.36769/asy.v25i2.574>
- Lilisuryani, M. P., Shoffa, S., Irma Setyawati, S. E., Napitupulu, M. D. D., Maulana, A. E., Batmomolin, A., ... & Ferwati, W. PT. Pena Persada Kerta Utama.
- Mazidah, N., Kartini, T., & Kantun, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Icare Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas X AK 2 SMK Al Qodiri Jember Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Posting Semester Genap Tahun Ajaran 2018/2019). *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, Dan Ilmu Sosial*, 14(1), 246–252. <https://doi.org/10.19184/jpe.v14i1.12426>

- Morata, J. A., & Caballes, D. (2024). The use of digital game-based learning on numeracy of grade 7 students using class point: an input to professional development of teachers. *Science International (Lahore)*, 36(2), 177-188.
- Nadiyah, F. A., & Arif, A. (2023). Pengaruh Burnout, Media Sosial, Dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Dasar Pada Siswa Kelas X Program Keahlian Akl Smk Yapalis Krian. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 4(1), 70–80. <https://doi.org/10.24127/edunomia.v4i1.4876>
- Nazriyah, N. A., & Lian, B. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Berbasis Classpoint Menggunakan Powerpoint Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 9 Muara Padang: Media Pembelajaran, Kuis Berbasis Classpoint. *Jurnal Pendidikan*, 13(1), 12-18. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v13i1.112>
- Ni'mah, A. M. U., & Supriyo, S. U. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Classpoint Pada Materi Relasi dan Fungsi di SMPN 4 Pasuruan. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah*, 8(1).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pramesti, D., & Rochmawati. (2024). Pengembangan Media Ajar Interaktif Berbantuan Microsoft Powerpoint Menggunakan Add-In Classpoint pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Kelas XI AKL. *Reslaj : Religiom Education Social Laa Rioba Journal*, 6(11), 2266–2282. <https://doi.org/10.47476/reslaj.v6i11.4257>
- Prastowo, A. (2018). Transformasi kurikulum pendidikan dasar dan menengah di Indonesia. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 4(2), 111-125. <https://dx.doi.org/10.19109/jip.v4i2.2567>
- Rahayu, R., Andayani, E., & Mardiana, R. (2024). Pengembangan Kuis Interaktif Dengan Classpoint Berbasis Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 18(1), 28-34. <https://doi.org/10.21067/jppi.v18i1.9824>
- 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. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 12(2), 452-465. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v12n2.p452-465>
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Rizky, M., Jadidah, I. T., Pratama, M. A. P., Nadilah, A. N., & Apriana, A. (2023). Transformasi Pendidikan: Pengaruh Media Pembelajaran Classpoint Terhadap Minat Belajar Materi IPS Siswa Madrasah Ibtidaiyah Palembang. *Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 91-99. http://dx.doi.org/10.19109/limas_pgmi.v4i2.20611
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Syarifuddin, M. P., & Utari, E. D. (2022). *Media pembelajaran (dari masa konvensional hingga masa digital)*. Bening Media Publishing.
- Usyanti, N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Rekonsiliasi Bank Untuk Kelas Xi Akuntansi Smk Negeri I Lamongan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 3(2).

- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas pembelajaran statistika pendidikan menggunakan uji peningkatan n-gain di PGMI. *Jurnal basicedu*, 5(2), 1039-1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>
- Wahyuningsih, S. R., Saleh, J., Syakhruni, S., & Rahman, W. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Classpoint Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Yang Sesuai Dengan Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 873-880.
- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis kesulitan guru dalam penggunaan media pembelajaran online di sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 211-221. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.38941>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61-78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- 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. *Kecemerlangan Pendidikan IPA Untuk Konservasi Sumber Daya Alam*, 359-366.