

Systematic Literature Review : Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Classpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif

Sri Wahyu Rahmadina¹, Azhar², Lenny Anwar³

^{1,2,3} Program Studi S2 Pendidikan IPA, Pascasarjana Universitas Riau,
Kampus Bina Widya KM. 12,5, Simpang Baru, Kec. Tampan, Kota Pekanbaru, Riau 28293

Email : sri.wahyu6906@grad.unri.ac.id

Abstract: *The transformation of learning in the 21st era focuses on technology to meet the skills needs of students, which include communication skills, critical thinking, creativity, and collaboration. Interactive learning media such as Classpoint is an essential tool that supports active learning with a wide range of features to create engaging and efficient learning experiences. The research method used is an inclusive and exclusive literature review in accordance with the goals to be achieved, so 3 relevant articles were obtained. Literature searches were conducted using Harzing's Publish of Perrish consisting of google scholar and crosref with keywords such as "Classpoint", "interactive learning media" and "cognitive learning outcomes". The study was published between 2020-2025 which is the main focus of the research. The results of data collection from 1100 articles were selected in accordance with the inclusion and exclusion criteria consisting of the author's name, year of publication, title and research results. The conclusion obtained is that Classpoint-based interactive learning media is effective in improving student engagement and learning outcomes in the 21st century, making it an important instrument in modern education.*

Keywords: *Interactive learning media, Classpoint, cognitive learning outcomes, Systematic literature review*

Abstrak: Transformasi pembelajaran di era 21 fokus pada teknologi untuk memenuhi kebutuhan keterampilan siswa, yang mencakup keterampilan komunikasi, berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi. Media pembelajaran interaktif seperti *Classpoint* menjadi alat penting yang mendukung pembelajaran aktif dengan berbagai fitur untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efisien. Metode penelitian yang digunakan adalah tinjauan literatur secara inklusif dan eksklusif sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, maka didapatkan 3 artikel yang relevan. Pencarian literatur dilakukan menggunakan *Harzing's Publish of Perrish* terdiri dari google scholar dan crosref dengan kata kunci seperti "*Classpoint*", "*interactive learning media*" dan "*cognitive learning outcomes*". Studi yang diterbitkan antara tahun 2020-2025 yang menjadi fokus utama dalam penelitian. Hasil pengumpulan data dari 1100 artikel diseleksi sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi lebih mendalam yang terdiri dari nama penulis, tahun terbit, judul dan hasil penelitian. Kesimpulan yang diperoleh bahwa Media pembelajaran interaktif berbasis *Classpoint* efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa di abad 21, menjadikannya instrumen penting dalam pendidikan modern.

Kata kunci: Media pembelajaran interaktif, *Classpoint*, hasil belajar kognitif, Tinjauan pustaka sistematis

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran di era ke-21 telah mengalami transformasi yang signifikan, yang menjadi salah satu ciri dari era keterbukaan, memperlihatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah mengubah cara pandang terhadap pembelajaran. Perubahan ini nampak dalam modifikasi kurikulum serta teknologi dan media yang diterapkan selama proses belajar. Pembelajaran di abad ke-21 kini lebih berpusat pada teknologi yang berperan dalam menyelaraskan kebutuhan keterampilan yang harus dikuasai siswa, yaitu keterampilan 4C yang

meliputi komunikasi, berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi. Karakteristik pembelajaran di era ini mencakup beberapa faktor, antara lain: 1) keterampilan dalam menyelesaikan masalah; 2) keterampilan komunikasi dan kerja sama; 3) keterampilan dalam media, informasi, dan teknologi; 4) keterampilan pengelolaan dan pemanfaatan informasi; 5) keterampilan analisis media; dan 6) keterampilan dalam menciptakan produk media. Salah satu keterampilan yang penting untuk dikembangkan pada generasi milenial adalah kemampuan menggunakan produk media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi secara optimal. Media pembelajaran berbasis teknologi berfungsi sebagai alat bantu, baik secara fisik maupun non-fisik, yang menghubungkan guru dan siswa dalam memahami materi dengan lebih efektif dan efisien (Rhiyanto & Rachmadiarti, 2023).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam metode pengajaran yang diterapkan oleh guru kepada siswa. Transformasi digital ini memaksa para pendidik untuk beradaptasi dengan strategi yang lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital saat ini. Salah satu tantangan terbesar yang dihadapi oleh guru adalah bagaimana menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya memberikan informasi tetapi juga menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Media yang interaktif diharapkan dapat mengurangi kebosanan belajar dan mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran. Penerapan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu pendekatan strategis dalam menghadapi tantangan tersebut. (Rohana *et al.*, 2025).

Pendidik perlu memiliki kemampuan untuk mengembangkan dan memanfaatkan alat pembelajaran yang relevan dengan kemajuan zaman, serta memiliki pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran yang interaktif. Meskipun banyak aplikasi media pembelajaran interaktif yang tersedia, tidak semuanya sesuai dengan preferensi dan metode pengajaran individual para pendidik. Oleh sebab itu, lebih baik jika para guru memiliki keterampilan dalam menciptakan aplikasi media pembelajaran interaktif sesuai dengan gaya dan pilihan mereka masing-masing (Oktadela *et al.*, 2024).

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana yang memuat informasi atau pesan instruksional yang digunakan selama proses belajar. Media ini berperan dalam menyampaikan pesan yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran. Peran media pembelajaran sangat vital dalam membantu siswa untuk memahami konsep baru, serta menguasai keterampilan dan kompetensi yang diperlukan (Rohima, 2023).

Media pembelajaran interaktif merupakan perangkat yang memungkinkan siswa melakukan interaksi dengan materi pelajaran, baik secara langsung maupun melalui teknologi. Jenis media ini bisa berupa aplikasi komputer, perangkat lunak, video pembelajaran interaktif, permainan edukatif, atau platform online yang memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dan berkomunikasi selama proses belajar. Dalam konteks ini, pembelajaran lebih menekankan pada keterlibatan aktif siswa ketimbang sekadar menyerap informasi secara pasif (Sawitri *et al.*, 2024).

Classpoint muncul sebagai alat interaktif yang dapat digabungkan dengan presentasi PowerPoint, sehingga guru dapat membuat pertanyaan, kuis, dan *polling* secara langsung di dalam kelas. Dalam proses pembelajaran, guru dapat merancang kuis dengan berbagai fitur seperti pilihan ganda, jawaban singkat, *word cloud*, menggambar di slide, dan mode kompetisi, di mana aplikasi ini memungkinkan siswa untuk menjawab pertanyaan dengan cara yang lebih menarik (Yessi, 2025).

Integrasi langsung ke dalam *PowerPoint* memungkinkan para pengguna untuk menambahkan catatan pada slide, memulai presentasi di *PowerPoint*, serta membuat pertanyaan interaktif untuk menghubungkan dan mengumpulkan respons digital dari murid.

Penggunaan *Classpoint* sangat cocok dalam pembelajaran teks argumentatif, yang memerlukan kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa, serta mendukung kemandirian dan pembentukan karakter dalam kurikulum Merdeka (Rahayu *et al.*, 2025).

Kelebihan dari media pembelajaran *Classpoint* adalah sebagai berikut. 1. Siswa lebih terlibat dalam berdiskusi 2. Media pembelajaran *Classpoint* dapat berperan sebagai alat pembelajaran yang interaktif 3. Hasil pembicaraan siswa langsung terhubung ke dalam *PowerPoint* guru dan dapat segera dimanfaatkan oleh siswa untuk presentasi 4. Guru dapat menyampaikan materi yang menarik serta melakukan refleksi pembelajaran pada *PowerPoint* yang sudah disiapkan, dan siswa dapat langsung mengerjakan tugas di dalam *PowerPoint* tersebut. Kelemahan media pembelajaran *classpoint* adalah sebagai berikut. 1. Terdapat beberapa tingkatan dalam pemanfaatan media pembelajaran *classpoint*, mulai dari versi reguler atau gratis hingga yang berlangganan atau berbayar. *Classpoint* reguler memungkinkan peserta bergabung dalam jumlah terbatas, dan 2. alat serta slide *PowerPoint*-nya juga memiliki batasan (Yanti *et al.*, 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan studi literatur untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Classpoint* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif. Penelitian dilakukan dengan menelaah artikel referensi yang terdahulu telah dipublikasikan di Google Scholar dan Crosseft.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan tinjauan sistematis dengan metode PRISMA atau Preferred Reporting Items for Systematic Review and Meta-analysis. Artikel yang digunakan sebagai tinjauan literatur di peroleh dari aplikasi yang berbasis data elektronik berupa Harzing’s Publish of Perrish terdiri dari google scholar dan crosseft dengan kata kunci seperti “*classpoint*”, “*interactive learning media*” dan “*cognitive learning outcomes*”.

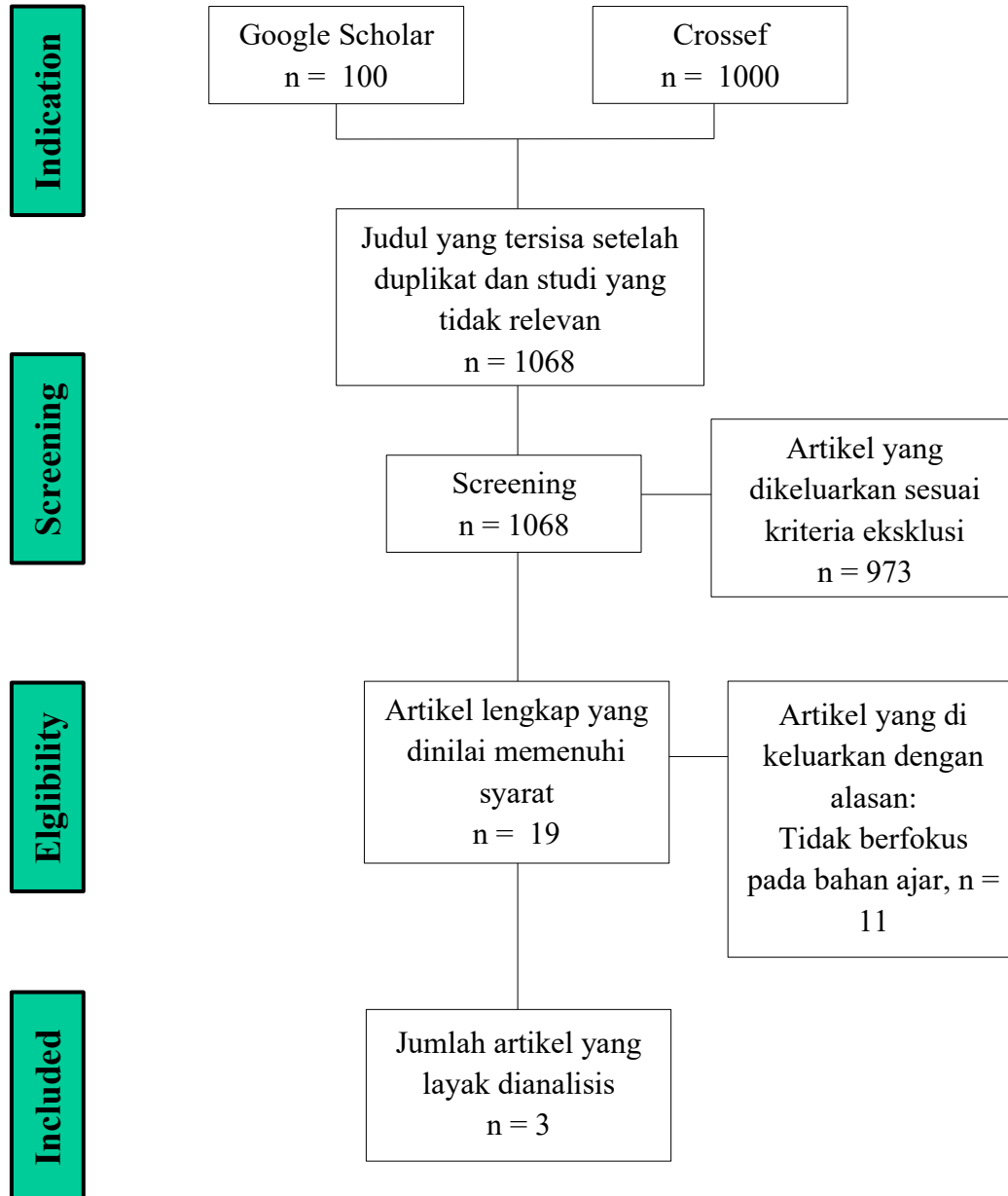
Artikel-artikel yang didapat akan disortir sesuai dengan topik penelitian sehingga terkumpul 3 artikel penelitian yang dapat dianggap mewakili seluruh artikel penelitian tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Classpoint* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Artikel yang digunakan terdiri dari 3 artikel yang diterbitkan 5 tahun terakhir, jumlah yang diperoleh sangat sedikit dikarenakan penggunaan media *Classpoint* untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA masih belum banyak penelitiannya sehingga penulis hanya menggunakan 3 artikel yang relevan tersebut.

Pemilihan artikel yang digunakan dalam penulisan literatur memerlukan kriteria inklusi dan eksklusi dalam menyeleksi penelitian utama. Hasil yang diperoleh dari pencarian data dengan kriteria tersebut akan digunakan oleh penulis untuk melakukan review artikel. Kriteria inklusi dan eksklusi pada literatur ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

No	Kriteria Inklusi	Kriteria Eksklusi
1.	Rentang tahun penerbitan artikel penelitian dari 2020-2025 atau 5 tahun.	Artikel Sebelum tahun 2020
2.	Topik penelitian tentang Media pembelajaran interaktif, <i>Classpoint</i> , Hasil belajar kognitif.	Membahas media pembelajaran selain <i>Classpoint</i>
3.	Literatur dari artikel/jurnal, prosiding, tesis dan karya tulis ilmiah	Literatur dari buku atau makalah

Kriteria telah di tentukan, maka langkah selanjutnya adalah menyeleksi artikel yang akan digunakan dalam tinjauan literatur. Proses pemilihan artikel digambarkan melalui diagram Gambar 1.



Gambar 1. PRISMA Diagram

Berdasarkan hasil pencarian, diperoleh 1100 artikel yang dianggap sesuai dengan tema penelitian lalu disaring untuk melihat kajian dalam artikel sama atau tidak. Penyaringan telah dilakukan, penulis mendapatkan 19 artikel yang sesuai dengan penelitian. Artikel yang berjumlah 19, akan diseleksi kembali berdasarkan kelayakan sesuai kriteria inklusi dan eksklusi sehingga didapatkan 3 artikel yang akan dilakukan tahap review.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Classpoint adalah sebuah alat digital yang dikembangkan untuk memperbaiki pengalaman presentasi serta proses belajar. Alat ini memberi kesempatan kepada para pengajar untuk menyusun presentasi interaktif yang lebih menarik, efisien, serta melibatkan audiens dengan berbagai fitur inovatif. Dengan *Classpoint*, pengguna dapat menciptakan presentasi yang kaya dengan beragam elemen seperti teks, gambar, video, grafik, dan animasi. Pengguna mempunyai opsi untuk membuat presentasi dari nol atau mengimpor materi yang sudah ada. Salah satu fitur kunci dari *Classpoint* adalah tingkat interaktivitasnya. Pengguna dapat memasukkan pertanyaan, *polling*, dan umpan balik langsung dalam presentasi.

Classpoint memberi kesempatan kepada para pembuat presentasi untuk menyertakan kuis atau ujian langsung ke dalam presentasi mereka. Pengguna dapat memantau dan menganalisis hasil dari kuis yang ada untuk mengukur pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan. *Classpoint* menawarkan wawasan mendalam tentang perilaku para siswa atau peserta selama presentasi berlangsung. Ini mencakup data mengenai jumlah orang yang ikut serta, durasi waktu yang dihabiskan di setiap slide, serta tanggapan mereka terhadap pertanyaan atau jajak pendapat. *Classpoint* memungkinkan setiap peserta dalam presentasi untuk mengakses dan menjalankan presentasi melalui perangkat mereka masing-masing (Muliani *et al.*, 2024).

Metode penelitian *systematic literature review* digunakan untuk mereview 3 artikel tersebut selanjutnya akan dilakukan ekstraksi dengan menganalisis data berdasarkan nama penulis, tahun terbit, judul dan hasil penelitian yang merupakan data terpenting dalam artikel tersebut. ekstraksi data dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Ekstraksi Data Artikel yang Relevan

No	Nama Penulis	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
1.	Ririn Esna Saingo, Vidriana Oktoviana Bano, Audrey Lousie Makatita	2024	Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media <i>Classpoint</i> Dilengkapi Lks Liveworksheets Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP N 7 Tana Righu	Dapat disimpulkan bahwa Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media <i>Classpoint</i> Dilengkapi LKS Liveworksheets Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP N 7 Tana Righu.
2.	Zaenab	2023	Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran interaktif <i>Classpoint</i>	Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa kelas X TKJ-3 yang mengikuti pembelajaran dengan Strategi pembelajaran Interaktif <i>Classpoint</i> pada siklus I termasuk dalam kategori tinggi. Hasil penelitian ini didukung oleh besarnya

No	Nama Penulis	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
				<p>persentase siswa yang mencapai ketuntasan yaitu 42,9% atau sebanyak 15 orang siswa dari 35 siswa. Nilai rata-rata skor siswa yang diperoleh pada siklus I adalah 5,9. Pada siklus I masih didapatkan siswa yang memiliki nilai pada kategori rendah yaitu sekitar 28,5% atau sekitar 10 orang siswa. Siklus II mendapatkan siswa yang memperoleh nilai pada kategori sangat tinggi yaitu sekitar 14,3 dan sudah tidak ditemukan siswa yang memiliki nilai pada kategori sangat rendah. Siswa yang tuntas pada siklus II mencapai 71,4 % atau 25 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa SMK Negeri 4 Gowa yang belajar dengan strategi pembelajaran interaktif <i>Classpoint</i>.</p>
3.	Andini Shafa Akhmadi, Yatti Sugiarti, Dwi Lestari Rahayu	2025	Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Elemen Olahan Hasil Hewani	<p>Keterlaksanaan pembelajaran masuk kategori "sangat baik" di kedua siklus. Motivasi siswa meningkat dari "tinggi" pada siklus I menjadi "sangat tinggi" pada siklus II. Hasil belajar kognitif meningkat dari "tinggi" pada siklus I menjadi "sangat tinggi" pada siklus II, sementara hasil belajar afektif meningkat dari "baik" menjadi "sangat baik". Media pembelajaran gamifikasi ini efektif meningkatkan motivasi</p>

No	Nama Penulis	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
				serta hasil belajar kognitif dan afektif siswa.

Penggunaan berbagai sarana dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap indra manusia. Dengan memanfaatkan sarana, pemahaman terhadap materi pembelajaran cenderung lebih efektif di kalangan siswa. Penjelasan rasionalnya adalah siswa yang hanya mengandalkan pendengaran memiliki tingkat pemahaman dan daya ingat yang berbeda dibandingkan dengan siswa yang menggunakan kombinasi pendengaran dan penglihatan. Sarana dalam pembelajaran juga mampu menghasilkan suasana belajar yang menarik, serta meningkatkan minat dan keterlibatan emosional serta mental siswa. Media presentasi dari *Classpoint* mampu menarik perhatian siswa, yang memungkinkan mereka untuk tetap fokus dan lebih termotivasi dalam belajar dengan suasana yang menyenangkan. Sebagai hasilnya, siswa lebih aktif dalam proses belajar yang berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka (Istiqomah, 2024).

Keuntungan dari penggunaan *Classpoint* sangat mendukung siswa selama pembelajaran, karena semua siswa dilibatkan dalam proses ini. Ini membuka peluang bagi siswa yang biasanya tidak merespons pertanyaan secara langsung, tetapi dapat ikut berpartisipasi dalam kelas yang menggunakan alat presentasi *Classpoint*, karena semua siswa dapat berkontribusi dengan perangkat yang mereka miliki, baik itu laptop maupun ponsel (Sundari *et al.*, 2021).

Aplikasi *Classpoint* memiliki keunggulan di mana guru bisa memilih jenis tanggapan, misalnya ingin melakukan evaluasi menggunakan soal pilihan ganda atau mengadakan pretest singkat sebelum memulai pelajaran dengan soal jawab. Dalam *Classpoint* terdapat fitur yang sangat memudahkan guru dalam proses pengoreksian, karena tersedia sistem pengoreksi otomatis (Putri & Putri, 2024).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Classpoint* dapat di manfaatkan sebagai salah satu bentuk pgunaan teknologi dalam pembelajaran abad 21. Media pembelajaran interaktif berbasis *Classpoint* dapat melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan serta mereka dapat memotivasi diri dan fokus dalam belajar sehingga mendapatkan hasil belajar terutama aspek kognitif yang lebih baik.

5. SARAN

Saran untuk peneliti selanjutnya agar dapat menggunakan *Classpoint* sebagai media pembelajaran interaktif agar lebih banyak digunakan dalam materi ipa dikarenakan artikel yang di jumpai terbatas agar kedepannya lebih banyak penelitian yang serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmadi, A. S., Sugiarti, Y., & Rahayu, D. L. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Elemen Olahan Hasil Hewani. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan*, 18(2), 225–238.
- Istiqomah, S. (2024). Penerapan Media Presentasi ClassPoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Peserta Didik di MTsN 9 Jombang. *Edu Aksara Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3(1), 1–16.

- <https://doi.org/10.5281/zenodo.10842750>
- Muliani, D. E., Azmi, K., Alius, M., Sulvayenti, A., & Amelia, L. (2024). The Influence of Classpoint Media on the Learning Motivation of Physics Education Study Program Students. *Kasuari: Physics Education Journal (KPEJ)*, 7(1), 13–22. <https://doi.org/10.37891/kpej.v7i1.484>
- Oktadela, R., Shalawati, S., Hadiyanti, P. O., Elida, Y., & Ismail, S. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Classpoint untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa SMA-IT Imam Syafe'i Pekanbaru. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Pendidikan Dan Teknologi Masyarakat*, 2(2), 128–131. <https://doi.org/10.31004/dedikasi.v2i2.57>
- Putri, R. R., & Putri, S. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AI dan AR Melalui ClassPoint pada Materi Pencatatan dan Metode Persediaan. *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)*, 4(3), 44–55.
- Rahayu, A. P., Septyanti, E., & ... (2025). Development of Interactive Learning Media Based on Classpoint in Argumentation Text for Class XI Senior High School Students. *Jurnal PAJAR (Pendidikan ...)*, 9(3), 381–392. <https://pajar.ejournal.unri.ac.id/index.php/PJR/article/view/86%0Ahttps://pajar.ejournal.unri.ac.id/index.php/PJR/article/download/86/56>
- 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://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Rohana, Octaria, D., Nopriyanti, T. D., Retta, A. M., Surmilasari, N., & Tanzimah. (2025). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Classpoint Ai Untuk Guru Sekolah Menengah. *Jurnal PKM Linggau*, 5(1), 33–42. <https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/pkml/article/view/813%0Ahttps://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/pkml/article/download/813/788>
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Saingo, R. E., Oktoviana Bano, V., & Makatita, A. L. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Classpoint Dilengkapi Lks Liveworksheets Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp N 7 Tana Righu. *Jurnal Semnasdik*, 2(1), 30.
- Sawitri, J. I., Novita Br Karo Sekali, T., Mutiara Br Barus, C., Adinda Sahara, R., & Cantika Budi, V. (2024). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif. *POTENSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 96–02. <https://journal.feb.undaris.ac.id/index.php/PotensiAbdimas>
- Sundari, Hadiyani, D., & Muhlis, I. (2021). Penerapan Media Presentasi Classpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3), 1–9.
- Yanti, A., Puspitasari, R., Tadris, J., & Pengetahuan, I. (2023). Pengaruh Penggunaan

- Media Pembelajaran Classpoint Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Ips. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(4), 410–422.
- Yessi, M. (2025). Pemanfaatan LKPD Berbasis Kontekstual Berbantuan ClassPoint dalam Pembelajaran IPA yang Bermakna dan Menggembirakan. *NISA : Natural Insight in Sciience and Applied*, 1(2), 65–80.
- Zaenab. (2023). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran interaktif classpoint. *Jurnal Oase Nusantara*, 2(1), 13–23.