

**PERAN MEDIA INTERAKTIF *CLASSPOINT* PADA MATERI SISTEM
PERNAPASAN MANUSIA GUNA MENINGKATKAN KEMAMPUAN
KOGNITIF PESERTA DIDIK KELAS V**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

Khairunnisa

2104085

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS UPI DI SUMEDANG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2025

**PERAN MEDIA INTERAKTIF *CLASSPOINT* PADA MATERI SISTEM
PERNAPASAN MANUSIA GUNA MENINGKATKAN KEMAMPUAN
KOGNITIF PESERTA DIDIK KELAS V**

Oleh:

Khairunnisa

2104085

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Khairunnisa

Universitas Pendidikan Indonesia

2025

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

KHAIRUNNISA

**PERAN MEDIA INTERAKTIF *CLASSPOINT* PADA MATERI SISTEM
PERNAPASAN MANUSIA GUNA MENINGKATKAN KEMAMPUAN
KOGNITIF PESERTA DIDIK KELAS V**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd.
NIP 197608222005022002

Pembimbing II



Dr. Ali Ismail, M.Pd.
NIP 198505112020121001

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD Kampus di Sumedang



Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.
NIP 198205132008121002

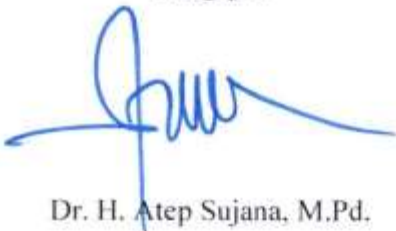
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SKRIPSI

KHAIRUNNISA

**PERAN MEDIA INTERAKTIF *CLASSPOINT* PADA MATERI SISTEM
PERNAPASAN MANUSIA GUNA MENINGKATKAN KEMAMPUAN
KOGNITIF PESERTA DIDIK KELAS V**

Disetujui dan disahkan oleh penguji:

Penguji I



Dr. H. Atep Sujana, M.Pd.
NIP 197212262006041001

Penguji II



Dr. Ali Ismail, M.Pd.
NIP 198505112020121001

Penguji III



Regina Lichteria Panjaitan, S.Si., M.PFis.
NIP 197801232009122003

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD Kampus di Sumedang



Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.
NIP 198205132008121002

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khairunnisa
NIM : 2104085
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Karya : Peran Media Interaktif *ClassPoint* pada Materi Sistem
Pernapasan Manusia guna Meningkatkan Kemampuan
Kognitif Peserta Didik Kelas V

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan, bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia.

Sumedang, 19 Februari 2025



Khairunnisa

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul ‘Peran Media Interaktif *ClassPoint* pada Materi Sistem Pernapasan Manusia guna Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas V’ dengan baik. Skripsi ini disusun guna memenuhi syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Sumedang.

Selama menyelesaikan skripsi, penulis tentunya tidak lepas dari beberapa hambatan. Namun, berkat ridho Allah, upaya, masukan dan dorongan dari berbagai pihak, penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam proses penyusunan skripsi ini. Maka dengan itu, kritik dan saran pembaca sangat berarti bagi penulis untuk memperbaiki skripsi ini. Harapannya, temuan penelitian ini akan memberikan manfaat bagi berbagai pihak dan digunakan dengan semestinya.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya untuk semua pihak yang telah memberi banyak masukan, dorongan dan semangat hingga terselesaikannya skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Dr. Indra Safari, M.Pd., selaku Direktur UPI Kampus di Sumedang.
2. Bapak Dr. Maulana, M.Pd., selaku Wakil Direktur UPI Kampus di Sumedang, serta selaku dosen pembimbing akademik, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi selama perjalanan akademik ini.
3. Bapak Prof. Dr. Julia, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S1 PGSD UPI Kampus di Sumedang.
4. Ibu Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd., selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pemikirannya untuk membimbing serta memberikan arahan, masukan, dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

5. Bapak Dr. Ali Ismail, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pemikirannya untuk membimbing serta memberikan arahan, saran, dan dukungan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan maksimal.
6. Seluruh dosen, staf akademik, dan seluruh tenaga kependidikan UPI Kampus di Sumedang yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat, dukungan, pelayanan serta bantuan dalam berbagai aspek akademik dan administrasi bagi penulis selama perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
7. Bapak Wahri Wahyudin, S.Pd., M.Pd., M.M.Pd. selaku kepala sekolah SDN Panyingkiran III yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti, sehingga proses penelitian dapat berlangsung dengan baik.
8. Ibu Eva Walipah, M.Pd. selaku kepala sekolah SDN Karapyak I yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti, sehingga proses penelitian dapat berlangsung dengan baik.
9. Ibu Dedeh Widahningsih, S.Pd. selaku wali kelas 5 yang telah memberikan izin serta dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini.
10. Ibu Sindi Ayu Fatmala, S.Pd. dan Ibu Deri Jum'attalani, M.Pd. yang telah memberikan izin serta dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini.
11. Kedua orang tua tercinta Ummi Nurhasanah dan Abu Ahmad Saefullah yang selalu memberikan doa dan motivasi, serta dukungannya dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Kakak tersayang Qatrunnida, Muhammad Rijalie Annur, Ari Kosasih, dan Diah Wulandari, yang selalu memberi dukungan, motivasi, serta kasih sayang yang tiada henti dalam setiap langkah perjuangan ini. Juga adik tersayang Fatimah Azzahra dan Najla Nur Khatimah Imtihan yang selalu menjadi sumber semangat.
13. Keponakan-keponakan yang sangat lucu dan menggemaskan, Alesha Nazreen Nadhifah, Dariya Nibras Ansaria, dan Asmihan Daneen Mafaza yang selalu membawa kebahagiaan dan keceriaan, menjadi penghibur perjalanan panjang ini.

14. Sahabat seperjuangan Liza Rahma Lestari dan Raisya Ramadhina Hendra yang selalu memberikan semangat, masukan, dukungan, serta doa yang tiada henti, baik dalam suka maupun duka, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh keyakinan dan keteguhan hati.
15. Rekan-rekan sekolah MA, Anggita Salsabila, Indah Roro, Erina Fitri, Maulidya yang selalu memberikan dukungan, semangat, doa hingga saat ini.
16. Teman-teman seperjuangan kelas D angkatan 2021, yang telah menjadi bagian dari perjalanan ini.
17. Teman-teman kelas SP-A, yang telah berbagi perjuangan, semangat, dan kebersamaan dalam menyelesaikan setiap tantangan, serta momen-momen berharga yang menjadikan perjalanan ini lebih bermakna.
18. Seluruh pihak dan sahabat yang telah memberikan dukungan serta doa yang tidak disebutkan satu persatu.

Terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, doa, dan semangat dalam perjalanan akademik ini. Setiap bantuan, baik dalam bentuk ilmu, motivasi, maupun kasih sayang, sangat berarti dalam menyelesaikan studi ini. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang berlimpah dari Allah SWT.

Ucapan terima kasih ini saya sampaikan dengan penuh rasa syukur dan penghargaan. Semoga ilmu yang telah diperoleh dapat bermanfaat dan menjadi amal jariyah bagi kita semua.

Sumedang, Februari 2025

Penulis

ABSTRAK

PERAN MEDIA INTERAKTIF *CLASSPOINT* PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA GUNA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PESERTA DIDIK KELAS V

Oleh
Khairunnisa
2104085

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran menggunakan media interaktif *ClassPoint*, menilai respons peserta didik terhadap media tersebut, mengukur kemampuan kognitif peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada materi sistem pernapasan manusia, serta mengetahui peran media interaktif *ClassPoint* dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, jenis *quasi-experimental design non-equivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri dari 28 peserta didik pada kelas eksperimen dan 28 peserta didik pada kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media interaktif *ClassPoint* berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan kognitif peserta didik. Nilai *sig. uji independent sample t-test* sebesar $0,001 < 0,05$ sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes peserta didik sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan. Sedangkan perhitungan *gain score* sebesar 50%, yang termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, media interaktif *ClassPoint* dinyatakan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran guna meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Selain itu, media ini dapat meningkatkan partisipasi aktif dan integrasi peserta didik ke dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan agar media interaktif berbasis teknologi seperti *ClassPoint* digunakan sebagai pengganti pengajaran di kelas secara tradisional.

Kata kunci : Media Interaktif *ClassPoint*, Kemampuan Kognitif, Media Pembelajaran, Pembelajaran Interaktif, Sistem Pernapasan Manusia.

ABSTRACT

THE ROLE OF CLASSPOINT INTERACTIVE MEDIA ON HUMAN RESPIRATORY SYSTEM MATERIAL TO IMPROVE COGNITIVE ABILITIES OF GRADE V STUDENTS

By:
Khairunnisa
2104085

This study intends to measure students' cognitive abilities before and after treatment on the material of the human respiratory system, analyze how learning is implemented using ClassPoint interactive media, evaluate students' reactions to the media, and ascertain how ClassPoint interactive media contributes to the cognitive development of fifth-grade elementary school students. This study included a non-equivalent control group design, a quasi-experimental design, and a quantitative approach with experimental methodologies. There were 28 pupils in the experimental class and another 28 in the control class, making up the research sample. The findings demonstrated that using ClassPoint interactive media to teach greatly enhanced students' cognitive capacities. Students' test results before and after treatment differ significantly, as indicated by the independent sample t-test's sig. value of $0.001 < 0.05$. However, the gain score of 50%, which falls into the moderate group, is calculated. As a result, it has been determined that using ClassPoint interactive media to enhance students' cognitive skills is beneficial. Additionally, learners' active engagement and incorporation into the learning process can be enhanced by this media. As a result, it is advised that traditional classroom instruction be replaced with technology-based interactive materials like ClassPoint.

Keywords: *ClassPoint Interactive Media, Cognitive Ability, Learning Media, Interactive Learning, Human Respiratory System.*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	i
KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Pembelajaran IPA di SD.....	7
2.1.1 Ruang Lingkup IPA di SD.....	8
2.1.2 Tujuan Pembelajaran IPA di SD.....	9
2.2 Media Pembelajaran	10
2.2.1 Media Interaktif	11
2.2.2 <i>ClassPoint</i>	15
2.3 Kemampuan kognitif	16
2.4 Materi Ajar	18
2.4.1 Sistem Pernapasan Manusia.....	18
2.4.2 Organ Pernapasan	19
2.4.3 Mekanisme Pernapasan.....	20
2.4.4 Gangguan Pernapasan pada Manusia	22
2.4.5 Cara Menjaga dan Mencegah Gangguan pada Organ Pernapasan	23
2.5 Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	24

2.6 Kerangka Berpikir	30
2.7 Hipotesis Penelitian	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
3.1 Metode Penelitian	32
3.2 Populasi dan sampel	34
3.2.1 Populasi	34
3.2.2 Sampel	35
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	36
3.3.1 Lokasi Penelitian	36
3.3.2 Waktu Penelitian	36
3.4 Variabel Penelitian	36
3.4.1 Variabel Bebas	36
3.4.2 Variabel Terikat	36
3.5 Definisi Operasional	37
3.5.1 Media Interaktif	37
3.5.2 <i>ClassPoint</i>	37
3.5.3 Kemampuan Kognitif	38
3.6 Instrumen Penelitian	39
3.7 Prosedur Penelitian	39
3.7.1 Tahap Persiapan	40
3.7.2 Tahap Pelaksanaan	40
3.7.3 Tahap Pelaporan	40
3.8 Teknik Pengumpulan Data	40
3.8.1 Angket	41
3.8.2 Observasi	41
3.8.3 Tes	41
3.9 Teknik Pengembangan Instrumen	42
3.9.1 Uji Validitas	42
3.9.2 Uji Reliabilitas	43
3.9.3 Uji Tingkat Kesukaran Soal	44
3.9.4 Uji Daya Pembeda Soal	45

3.10 Teknik Analisis Data	47
3.10.1 Analisis Rumusan Masalah 1.....	47
3.10.2 Analisis Rumusan Masalah 2.....	48
3.10.3 Analisis Rumusan Masalah 3.....	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Hasil Penelitian.....	52
4.1.1 Pelaksanaan Pembelajaran dengan Media Interaktif <i>ClassPoint</i> Terhadap Peningkatan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas V	52
4.1.2 Perbedaan Peningkatan Kemampuan Kognitif Peserta Didik pada Materi Sistem Pernapasan Manusia antara Kelas Eksperimen dan Kontrol Sebelum dan Sesudah diberikan Perlakuan	55
4.1.3 Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Media Interaktif <i>ClassPoint</i> pada Materi Sistem Pernapasan Manusia.....	65
4.2 Pembahasan	68
4.2.1 Pelaksanaan Pembelajaran dengan Penggunaan Media Interaktif <i>ClassPoint</i> pada Materi Sistem Pernapasan Manusia di Kelas Eksperimen .	68
4.2.2 Perbedaan Peningkatan Kemampuan Kognitif antara Peserta Didik yang Menggunakan Media Interaktif <i>ClassPoint</i> dengan yang Tidak Menggunakan Media Interaktif <i>ClassPoint</i> pada Materi Sistem Pernapasan Manusia.....	74
4.2.3 Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Media Interaktif <i>ClassPoint</i> pada Materi Sistem Pernapasan Manusia.....	76
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	78
4.1 Simpulan.....	78
4.2 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN-LAMPIRAN	87
RIWAYAT HIDUP	166

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Organ-Organ Sistem Pernapasan Manusia beserta Fungsinya	19
Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu yang Relevan	24
Tabel 3. 1 Skema Desain Penelitian Eksperimen	33
Tabel 3. 2 SD Negeri di Kec. Sumedang Utara, Kab. Sumedang.....	34
Tabel 3. 3 Jumlah Sampel Penelitian	36
Tabel 3. 4 Instrumen Penelitian	39
Tabel 3. 5 Validitas Butir Tes	43
Tabel 3. 6 Kriteria Reliabilitas	44
Tabel 3. 7 Hasil Uji Reliabilitas Tes Pemahaman.....	44
Tabel 3. 8 Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	44
Tabel 3. 9 Hasil Tes Uji Kesukaran	45
Tabel 3. 10 Klasifikasi Daya Pembeda	46
Tabel 3. 11 Hasil Uji Daya Pembeda Soal Tes	46
Tabel 3. 12 Kategori Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif ClassPoint.....	48
Tabel 3. 17 Kategori Perolehan Nilai N-Gain Skor	50
Tabel 3. 18 kriteria Kepraktisan dan Ketergunaan Instrumen	51
Tabel 4. 1 Rekap Observasi Guru - Pertemuan 1.....	53
Tabel 4. 2 Rekap Observasi Guru - Pertemuan 2.....	54
Tabel 4. 3 Stastistik Deskriptif Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	56
Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas Data Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol ...	57
Tabel 4. 5 Uji Homogenitas Data Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	58
Tabel 4. 6 Statistik Deskriptif Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	58
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	59
Tabel 4. 8 Uji Homogenitas Data Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen...	60
Tabel 4. 9 Uji Independent Sample t-Test Hasil Tes Kemampuan Kognitif	61
Tabel 4. 10 Statistik Deskriptif N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol....	62
Tabel 4. 11 N-Gain Score Kognitif Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	63
Tabel 4. 12 Hasil Respon Peserta Didik Terhadap ClassPoint	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Mekanisme Bernapas	21
Gambar 2. 2 Bagan Kerangka Berpikir	30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar Kelas Eksperimen	87
Lampiran 2. Modul Ajar Kelas Kontrol	100
Lampiran 3. Kisi – Kisi Soal Tes Kemampuan Kognitif	112
Lampiran 4. Soal Tes Pemahaman	115
Lampiran 5. Kisi-Kisi Lembar ObservasiLampiran 6. Lembar Observasi	119
Lampiran 7. Kisi-Kisi Lembar Angket	124
Lampiran 8. Lembar Angket	126
Lampiran 9. Lembar Validasi Soal	127
Lampiran 10. Jawaban Hasil Tes Peserta Didik.....	131
Lampiran 11. Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran dengan Penggunaan Media Interaktif ClassPoint	133
Lampiran 12. Hasil Angket Respon Peserta Didik	136
Lampiran 13. Tampilan Media Interaktif <i>ClassPoint</i> (Tampak Guru)	139
Lampiran 14. Tampilan Media Interaktif <i>ClassPoint</i> (Tampak Peserta Didik)...	141
Lampiran 15. Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada hasil Tes Kognitif	141
Lampiran 16. Hasil Output SPSS	145
Lampiran 17. Surat Keputusan Dosen Pembimbing	153
Lampiran 18. Surat Izin Penelitian.....	156
Lampiran 19. Surat Penerimaan Penelitian	158
Lampiran 20. LoA Artikel.....	160
Lampiran 21. Lembar Monitoring Pembimbing	161
Lampiran 22. Dokumentasi Validasi Soal Tes.....	163
Lampiran 23. Dokumentasi Penelitian di Kelas Eksperimen	164
Lampiran 24. Dokumentasi Penelitian di Kelas Kontrol	165

DAFTAR PUSTAKA

- Adzani, F., Taqiyuddin, A., Aeni, A. N., & Indonesia, U. P. (2024). PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF QURANIC QUEST MATERI MENGAJI DAN MENGAJI SURAH AT-TIN PENDAHULUAN Pendidikan adalah suatu keharusan yang harus diterapkan guna kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam suatu bangsa , sebab perkembangan sebuah negara se. 6, 49–59.
- Aeni, A. N., Hermawan, D., Aiska, F., & Ulfana, K. (2024). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS AI “LARAS” DALAM SURAH AL-KAUSAR PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS 2 SD Ani. 6, 569–583.
- Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>
- Aeni, A. N., Khairunnisa, K., Lestari, L. R., & Ramadhina, R. (2023). Penggunaan MIPA (Media Interaktif Petualangan Ali) Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Materi Dakwah di SD Kelas 6. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 827. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2090>
- AGUSTIN WULANDARI, Sumarno, & Joko Siswanto. (2022). Analisis Kemampuan Kognitif Dan Miskonsepsi Guru Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Ipa Materi Fotosintesis. *Ibtidai'Y Datokarama: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 19–26. <https://doi.org/10.24239/ibtidaiy.vol3.iss2.45>
- Amalia, E. L., & Suryani H, D. (2019). Augmented Reality untuk Sistem Pernafasan pada Manusia. *SMARTICS Journal*, 5(2), 55–59. <https://doi.org/10.21067/smartics.v5i2.3390>
- Arfan Delar, D., Reinita, Arwin, & Mansurdin. (2022). Analisis Kemampuan Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Melalui Model Cooperative Tipe Make a Match di SDN 05 Sawahan Padang. *Pendidikan Tambusai*, 6, 8390–8400.
- Asrulla, Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332.
- Augustia, A. D., & Augustia, C. N. (2025). Analisis Validitas dan Reliabilitas Soal Pilihan Ganda dengan Menggunakan Software Anates pada Mata Pelajaran Perpajakan. 5(1), 250–265.
- Azmi, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint Berbasis *ClassPoint* pada Materi Matematika SMP. 6, 384–399.
- Candrawaty, D. A., Damariswara, R., & Aka, K. A. (2022). Analisis Respon Guru dan Siswa terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android

- Materi Non Fiksi Bermuatan Kearifan Lokal Kediri Raya. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7456–7465. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3459>
- ClassPoint*. (n.d.). *ClassPoint*: Interaktifkan pembelajaran Anda dengan PowerPoint. *ClassPoint*. Diakses pada 12 September 2025, dari <https://id.ClassPoint.io/#partner>
- Dahlia, D., Setiawati, N. S., & Taufina. (2019). *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* The Effect of Scientific Approaches Against Learning Outcomes in Science Learning. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 02(2), 130–135.
- Dhiya Rahma, Nada Nupus Ihwani, & Nadila Sofia Hidayat. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 4(2), 12–21. <https://doi.org/10.37304/enggang.v4i2.13298>
- Fadli, R. (2023) Catat, Ini 7 Cara Ampuh Menjaga Kesehatan di Tengah Polusi Udara. Diakses pada 19 Februari 2025, dari <https://www.halodoc.com/artikel/catat-ini-7-cara-ampuh-menjaga-kesehatan-di-tengah-polusi-udara-1>
- Halodoc. (n.d.). Catat, Ini 7 Cara Ampuh Menjaga Kesehatan di Tengah Polusi Udara. Diakses pada 19 Februari 2025, dari <https://www.halodoc.com/artikel/catat-ini-7-cara-ampuh-menjaga-kesehatan-di-tengah-polusi-udara-1>
- Gustalia, B. B., & Setiyawati, E. (2023). Analisis Kemampuan Kognitif Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPAS Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Perubahan Wujud Zat di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1575–1583. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5398>
- Gusti Ayu Made Mia Arisandhi, I Made Citra Wibawa, & Kadek Yudiana. (2023). Flipbook: Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif IPA Siswa Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1), 165–174. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v11i1.55034>
- 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.
- Hajar, M., Putri, S., Sulistyawati, I., & Kognitif, K. (2024). PENGARUH MEDIA PPT INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR. 7, 11479–11484.
- Hamni, N. F. (2019). Konsep Instrumen Penelitian Pendidikan. *Journal Pendidikan Dan Kebudayaan*, May 2007, 59–75.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group.
- Hikmah, J., Ilmiah, A. J., Madrasah, P., Inayah, A. N., Sujana, A., Aeni, A. N., Adzani, F., Taqiyuddin, A., Aeni, A. N., Indonesia, U. P., Prasetya, A., Ulfa, S., Susilaningsih, S., Wahidatussyadiah, A., Nurfitriani, M., Permana, R., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., ... Minsih, M. (2024). Penerapan Media Presentasi *ClassPoint* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata

- Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7492>
- Illahi, T. A. R., Rahmawati, I., & Setyawan, A. (2021). Pemanfaatan Media Interaktif Powerpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Muatan IPA Siswa Kelas V SDN Sumurwelut 1/438 Surabaya. *Nuris Journal of Education and Islamic Studies*, 1(2), 130–141. <https://doi.org/10.52620/jeis.v1i2.11>
- Istiqomah, S. (2024). Penerapan Media Presentasi *ClassPoint* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Peserta Didik di MTsN 9 Jombang. *Edu Aksara*, 3(1), 1–16. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10842750>
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). KONSEP UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS DENGAN MENGGUNAKAN SPSS. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- Komara, I. B., Murron, F. S., Heryanto, D., & Zaman, M. F. (2024). DWIJA CENDEKIA *Jurnal Riset Pedagogik*. *DWIJA CENDEKIA Jurnal Riset Pedagogik*, 8(3), 589–601. <https://doi.org/10.20961/jdc.v8i3.96331>
- Magdalena, I., Nurchayati, A., Suhirman, D. P., & Fathya, N. N. (2023). Implementasi Teori Pengembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Anwarul*, 3(5), 960–969. <https://doi.org/10.58578/anwarul.v3i5.1431>
- Mahmudah, Q. N., Aszahra, Y. Z., Afkarina, N. I., Prayogo, S., Islam, U., Kiai, N., & Achmad, H. (2024). PENDIKDAS : Jurnal Pendidikan Dasar Abstrak PENDIKDAS : Jurnal Pendidikan Dasar Pendidikan merupakan kerangka utama dalam mencetak SDM yang berkualitas tinggi . Dengan adanya pendidikan dapat mengembangkan berbagai potensi manusia , yaitu potensi individu. 05(02).
- Mair, Z. R., & Supriadi, T. (2017). Media Pembelajaran Sistem Pernapasan Pada Manusia Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknik Informatika Politeknik Sekayu*, VI(1), 20–30.
- Margareth, S., Simarmata, E. J., Sipayung, R., & Silaban, P. J. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Margareth, S., Simarmata, E. J., Sipayung, R., & Silaban, P. J. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Mustafa, P., Gusdiyanto, H., Victoria, A., & Masgumelar, N. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Olahraga. *Insight Mediatama*.
- Nandy. (n.d.). Sistem pernapasan manusia: Pengertian, proses, organ dan bagian-bagiannya. *Gramedia Literasi*. Diakses dari <https://www.gramedia.com/literasi/sistem-pernapasan-manusia/?srsltid=AfmBOor3ijSlnFiI3U9CxfECREKpz2amuffd6evRTZ4yzZA5z3UwZeZZ>

- Nazriyah, Liann, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Berbasis *ClassPoint* Menggunakan Powerpoint Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 9 Muara Padang Nurul. *AL-Ahya*, 01(01), 2337–7593.
- Ni Putu Wulan Pratami Dewi, Ida Bagus Putu Arnyana, I. W. S. (2025). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERMUATAN TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR. 12(1), 257–263.
- Ni'mah, A. M., & Supriyo. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *ClassPoint* Pada Materi Relasi dan Fungsi di SMPN 4 Pasuruan 1,2. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 8(1), 46.
- Nugraheni, A. (2024). TRANSFORMASI MEDIA ARTIFICIAL INTELEGENSI (AI) DENGAN *CLASSPOINT* SEBAGAI APLIKASI PEMBELAJARAN FUTURISTIK DI ERA DIGITAL Atika Nugraheni. 8(1), 1–10.
- Nurkholizah, D., Yulianti, N., Azizah, L., & Aeni, A. N. (2024). PENGEMBANGAN “BATITA” (BACA AT-TIN DAN TAJWIDNYA) BERBASIS PPT INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS IV SD Dede. 8848(2), 801–816.
- Nurkholizah, D., Yulianti, N., Azizah, L., & Aeni, A. N. (2024). PENGEMBANGAN “BATITA” (BACA AT-TIN DAN TAJWIDNYA) BERBASIS PPT INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS IV SD Dede. 8848(2), 801–816.
- Nurlina, Munthe, B. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *ClassPoint* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Kelas Xi SMA Negeri 1 Sibolangit. *Attractive : Innovative Education Journal*, 3(1), 1–12.
- Nursyifa, R., Nurjannah, A., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif “ Prophet Paths ” Tentang Kisah Nabi Muhammad SAW pada Mata Pelajaran PAI. 169–181.
- Nuviandani, F., Malawi, I., & Maruti, E. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Madiun. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID%0AEfektivitas>
- 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>
- Pama, C. A. V., & Safitri, S. (2024). Pengaruh Metode Ceramah pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X di SMK PGRI 1 Prabumulih. *Danadyaksa Historica*, 3(2), 87. <https://doi.org/10.32502/jdh.v3i2.7338>
- Putra, A. D., & Salsabila, H. (2021). Pengaruh Media Interaktif Dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran Pada Instansi Pendidikan. *Inovasi Kurikulum*, 18(2), 231–241. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i2.36282>

- Putri, F. I., Purba, A., Juwita, P., & Harahap, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *ClassPoint* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas VI SD Negeri 060817 Medan. 8(2018), 35955–35959.
- Rizky, M., Jadidah, I. T., Aldri, M., Pratama, P., Nadilah, N., & Apriana, A. (2023). Transformasi Pendidikan: Pengaruh Media Pembelajaran *ClassPoint* terhadap Minat Belajar Materi IPS Siswa MI Palembang. *Journal Limas PGMI*, 4(2), 91–99.
- Ruwaida, H. (2019). Proses Kognitif dalam Taksonomi Bloom Revisi : Analisis Kemampuan Mencipta (C6) Pada Pembelajaran Fikih Di MI Miftahul Anwar Desa Banua Lawas. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 51. <https://doi.org/10.35931/am.v4i1.168>
- Safar, F., & Abdul Raman, N. A. (2021). Pendidikan Interaktif: Penerokaan Virtual Reality (VR) Dalam Visualisasi Model Seni Bina. *ANP Journal of Social Sciences and Humanities*, 2(2), 26–38. <https://doi.org/10.53797/anpjssh.v2i2.4.2021>
- Samboja, S. M. P. A. (2025). Implementasi Aplikasi *ClassPoint* dalam Pembelajaran PAI Kurikulum. 9, 2609–2614.
- Sari, I. K. W., & Wulandari, R. (2020). Analisis kemampuan kognitif dalam pembelajan IPA SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 3(2), 145–152.
- Satria, T. G., & Egok, A. S. (2020). Pengembangan Etnosains Multimedia Learning Untuk Meningkatkan Kognitif Skill Siswa Sd Di Kota Lubuklinggau. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 13–21. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.382>
- Siti Rohmah Kurniasih, Mulyawan Safwandy Nugraha, & Hafid Muslih. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif berbasis Edpuzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(2 SE-Articles), 245–264. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(2\).14513](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(2).14513)
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain vs Stacking.
- Sulistiawati, A., & Prastowo, A. (2021). Pendas: Primary Education Journal. Penggunaan PhET Sebagai Media Interaktif Pembelajaran IPA Pada Kelas IV Sekolah Dasar, 2(2), 138–147. <https://journal.unram.ac.id/index.php/pendas/article/view/476>
- Sulthon, S. (2017). Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan bagi Siswa MI. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.21043/elementary.v4i1.1969>
- Sumenep, S. P. (2025). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF DALAM. 3(1).
- 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.
- Wahyuning, S., & Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran ipa interaktif dengan game based learning. 4(2).

- Yanuarti, N., Endrawati, N., & Hartono, Y. (2024). IMPLEMENTASI MEDIA AUGMENTED REALITY PADA MATERI TATA SURYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA KELAS VI. 09(0), 1–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.15069>
- Yensy, N. A. (2020). Efektifitas Pembelajaran Statistika Matematika melalui Media Whatsapp Group Ditinjau dari Hasil Belajar Mahasiswa (Masa Pandemi Covid 19). Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia, 05(02), 65–74. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr>
- Yensy, N. A. (2020). Efektifitas Pembelajaran Statistika Matematika melalui Media Whatsapp Group Ditinjau dari Hasil Belajar Mahasiswa (Masa Pandemi Covid 19). Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia, 05(02), 65–74. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr>
- Yuliana, I. dkk. (2019). Metode Praktikum Dengan Media Powerpoint Interaktif Improving Cognitive Ability of Students Through. Didakti Biologi :Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi, 3(1), 19–25.