

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATERI APLIKASI PERKANTORAN
BERBASIS GAMIFIKASI BERBANTUAN *CLASSPOINT* DI SMK
NEGERI 7 MEDAN TA. 2024/2025**

Anna Mayasari Manik¹, Tauada Silalahi²

Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Unimed

E-mail: manikanna2705@gmail.com, tauadasilalahi@gmail.com

ABSTRAK

Pengembangan bahan ajar berbasis gamifikasi ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ditemukan selama proses pembelajaran pada materi aplikasi perkantoran, antara lain penggunaan bahan ajar yang masih bersifat konvensional dan kurang bervariasi, serta keterbatasan akses laboratorium komputer yang berdampak pada rendahnya motivasi belajar peserta didik. Kondisi tersebut mengakibatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran belum optimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan produk berupa bahan ajar berbasis gamifikasi berbantuan *Classpoint* yang dapat digunakan dalam pembelajaran, (2) mengetahui tingkat validitas bahan ajar yang dikembangkan melalui penilaian ahli materi dan ahli bahasa, serta (3) mengetahui tingkat kepraktisan bahan ajar tersebut berdasarkan respon guru dan peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data penelitian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif yang diperoleh melalui angket dari validator ahli materi, validator ahli bahasa, respon peserta didik, serta penilaian guru mata pelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) bahan ajar interaktif berbasis gamifikasi pada materi aplikasi perkantoran yang dikembangkan dapat dijadikan alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran interaktif, (2) bahan ajar memenuhi kriteria "Sangat Valid" berdasarkan hasil validasi ahli materi sebesar 91,14% dan ahli bahasa sebesar 91,66%, (3) bahan ajar dinyatakan "Sangat Praktis" berdasarkan respon peserta didik dan penilaian guru, dengan hasil uji coba kelompok kecil sebesar 86,82%, uji coba lapangan sebesar 88,57%, dan penilaian guru mencapai 100%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar materi aplikasi perkantoran berbasis gamifikasi berbantuan *Classpoint* telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan layak digunakan untuk mendukung pembelajaran interaktif pada materi aplikasi perkantoran di SMK Negeri 7 Medan Tahun Ajaran 2024/2025. Temuan ini sekaligus menegaskan efektivitas integrasi *PowerPoint* dengan media digital *Classpoint* dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif.

Kata kunci: bahan ajar, gamifikasi, *Classpoint*, aplikasi perkantoran

ABSTRACT

The development of gamification-based teaching materials is motivated by problems found during the learning process in office application materials, including the use of teaching materials that are still conventional and less varied, as well as limited access to computer laboratories which have an impact on students' low motivation to learn. This condition results in student involvement in learning that is not optimal. Therefore, this study aims to: (1) produce products in the form of gamification-based teaching materials assisted by *Classpoint* that can be used in learning, (2) determine the level of validity of teaching

materials developed through the assessment of subject matter experts and linguists, and (3) determine the level of practicality of the teaching materials based on the responses of teachers and students. This research is a development research using the ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) model. The research data were analyzed qualitatively and quantitatively obtained through questionnaires from material expert validators, linguist validators, student responses, and subject teacher assessments. The results of the study showed that: (1) gamification-based interactive teaching materials on office application materials developed can be used as innovative alternatives in supporting interactive learning, (2) teaching materials meet the criteria of "Very Valid" based on the validation results of material experts of 91.14% and linguists of 91.66%, (3) teaching materials are declared "Very Practical" based on student responses and teacher assessments, with the results of small group trials of 86.82%, field trials of 88.57%, and teacher assessments reaching 100%. Based on these results, it can be concluded that the teaching materials for Classpoint-assisted gamification-based office application materials have met the criteria of validity, practicality, and feasibility of using to support interactive learning in office application materials at SMK Negeri 7 Medan for the 2024/2025 Academic Year. These findings also confirm the effectiveness of *PowerPoint's integration with Classpoint's digital media* in creating more engaging and participatory learning.

Keywords: teaching materials, gamification, Classpoint, office applications

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat pada masa kini dirasakan dampaknya secara nyata dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi dan informasi saat ini dipandang sebagai potensi besar yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan untuk menghadirkan inovasi terbaru, meningkatkan kualitas pembelajaran, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif terhadap kebutuhan dan gaya belajar peserta didik (Faudah, 2021). Dalam jurnal yang ditulis oleh Solihati (2023), dijelaskan bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pendidikan telah berdampak pada metode pengajaran yang digunakan oleh guru, cara belajar peserta didik, serta mendorong pembaruan bahan ajar secara berkelanjutan. Salah satu kendala yang masih sering ditemukan dalam proses pembelajaran adalah keterbatasan dan ketersediaan buku teks. Tiga permasalahan utama terkait buku teks antara lain menyangkut kualitas isi, distribusi ke sekolah, dan efektivitas

penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun demikian, buku teks masih menjadi bahan ajar utama bagi peserta didik. Oleh karena itu, seiring dengan berkembangnya teknologi dalam dunia pendidikan, inovasi dalam penyusunan bahan ajar perlu dilakukan agar lebih menarik, interaktif, serta mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dan efektivitas proses pembelajaran.

Bahan ajar merupakan seperangkat materi pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk membantu guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, mendorong keterlibatan aktif peserta didik, serta memfasilitasi pengalaman belajar yang menyenangkan dan lebih menarik guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Bahan ajar adalah semua cakupan materi pembelajaran yang membahas satu atau lebih pokok bahasan yang akan memudahkan guru dalam proses pembelajaran agar peserta didik mudah memahami materi. Bahan ajar tidak hanya mencakup materi atau substansi pembelajaran yang ingin disampaikan kepada peserta didik, tetapi juga dapat

dilengkapi dengan komponen pelengkap, seperti panduan untuk guru, panduan untuk peserta didik, Lembar Kerja Peserta Didik, dan alat evaluasi.

Bentuk bahan ajar sangat beragam, mulai dari bahan ajar cetak seperti buku pelajaran, modul ajar, buku praktikum, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), artikel, komik, hingga infografis, maupun bahan ajar noncetak seperti audio, video, Slide presentasi, dan perangkat lunak interaktif. Keberagaman bentuk bahan ajar memungkinkan guru untuk menyesuaikan penyajian materi dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta efektivitas proses pembelajaran. Karena itu, bahan ajar memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang berorientasi pada capaian pembelajaran peserta didik.

Ketersediaan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat membangun komunikasi efektif antara guru dan peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Peran seorang guru dalam mengaplikasikan teknologi untuk merancang dan menyusun bahan ajar menjadi sorotan utama karena bahan ajar inovatif sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Penyusunan bahan ajar dilakukan dengan mengacu pada kurikulum yang berlaku, fase perkembangan peserta didik, tujuan pembelajaran, dan capaian pembelajaran yang spesifik. Kehadiran bahan ajar memungkinkan guru dan peserta didik untuk berinteraksi secara konsisten dengan materi pembelajaran guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Penyusunan bahan ajar tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga dirancang untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar harus mempertimbangkan kesesuaian antara

tujuan dan capaian pembelajaran agar materi yang disampaikan relevan serta mendukung pencapaian hasil belajar secara optimal.

2. LANDASAN TEORI

Konsep Penelitian dan Pengembangan Bahan Ajar

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), telah banyak digunakan sebagai metode penelitian yang populer dalam berbagai kajian, termasuk di bidang pendidikan. Metode ini dianggap sebagai pendekatan ilmiah yang mampu mendorong inovasi, khususnya dalam merancang dan mengembangkan produk-produk pembelajaran yang bersifat dinamis dan relevan dengan perkembangan zaman. Sa'diyah *et al.* (2020) menemukan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan bentuk pemanfaatan metodologi keilmuan yang digunakan untuk mencapai kemajuan, terutama melalui inovasi terhadap berbagai produk teknologi pembelajaran yang terus berkembang dan bersifat dinamis.

Definisi dan Karakteristik Bahan Ajar

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas (Majid, 2019). Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Definisi ini diperluas oleh Djumingin *et al.* (2022), yang menjelaskan bahwa bahan ajar pada dasarnya mencakup segala bentuk bahan berupa informasi, alat, maupun teks yang disusun secara sistematis guna menyajikan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik secara utuh.

Pengertian Gamifikasi

Gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk memotivasi peserta didik serta

meningkatkan ketertarikan mereka terhadap proses pembelajaran. Selain itu, bahan ajar berbasis gamifikasi dirancang agar dapat menarik minat peserta didik dan menginspirasi mereka untuk terus belajar (Farida *et al.*, 2020). Sementara Dinihari *et al.* (2025) mengemukakan bahwa gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang diterapkan dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti pencarian, tantangan, level, dan penghargaan ke dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam kelas, sehingga keterampilan tingkat tinggi mereka dapat lebih dikembangkan.

Pengertian ClassPoint

Aplikasi *Classpoint* dikembangkan oleh *Inknoe* sebagai salah satu solusi dalam mendukung pembelajaran di kelas digital sehingga proses pembelajaran dapat dirancang menjadi lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik. *Classpoint* pertama kali dikembangkan pada tahun 2015. Aplikasi ini telah terintegrasi dengan *Microsoft PowerPoint*, sehingga pembuatan kuis dapat dilakukan dengan lebih mudah oleh pendidik. *Microsoft PowerPoint* banyak digunakan karena kemudahannya dalam pengoperasian dan pengeditannya oleh berbagai pengguna. Selain itu, fitur-fitur seperti variasi warna, latar belakang, gambar, animasi, dan audio dapat dimanfaatkan untuk memperkaya tampilan serta meningkatkan daya tarik materi yang disajikan (Indriani & Supriyono, 2004).

3. METODOLOGI PENELITIAN

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 7 Medan yang berlokasi di Jalan STM No.12 E, Sitirejo II, Kecamatan Medan Amplas, Kota Medan, Sumatera Utara. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Metode R&D merupakan metode penelitian yang dilakukan secara sistematis dan terencana dengan tujuan mengembangkan produk yang telah ada sebelumnya (Sugiyono, 2021). Sugiyono (2019) juga menjelaskan bahwa metode *Research and Development* digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji keefektifan produk yang dikembangkan tersebut. Berdasarkan pengertian tersebut, penelitian R&D dapat didefinisikan sebagai suatu proses penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan dan menyempurnakan suatu produk agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna serta lebih efektif dalam penerapannya.

Model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) digunakan dalam penelitian ini untuk mengembangkan bahan ajar berbasis gamifikasi berbantuan *Classpoint*. Model pengembangan ADDIE digunakan dalam penelitian ini karena sesuai untuk pengembangan berbagai produk pendidikan seperti desain pembelajaran, model pembelajaran, serta bahan ajar yang berbasis teknologi (Fina, 2024). Dalam penelitian ini, metode R&D dengan model ADDIE digunakan sebagai pendekatan dalam mengembangkan bahan ajar materi Aplikasi Perkantoran berbasis gamifikasi berbantuan *Classpoint* sehingga produk yang dihasilkan dapat memenuhi standar kelayakan dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah Research and Development (R&D), yang difokuskan pada proses pengembangan serta pengujian efektivitas suatu produk pembelajaran. Oleh karena itu, yang dijadikan populasi adalah seluruh siswa kelas XI pada program keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) di SMK Negeri 7 Medan pada tahun ajaran 2024/2025. Populasi ini telah dipilih karena dianggap paling sesuai untuk diterapkannya produk pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Sampel dalam penelitian ini ditentukan secara purposive berdasarkan pertimbangan terhadap kesesuaian konteks dan tujuan pengembangan. Dari seluruh populasi yang ada, siswa kelas XI MPLB 4 SMK Negeri 7 Medan telah dipilih sebagai sampel. Pemilihan ini dilakukan karena kelas tersebut dinilai cukup representatif dan memiliki kondisi yang memungkinkan untuk dilaksanakannya uji coba produk secara terbatas.

Dengan melibatkan siswa dari kelas tersebut, maka proses pengumpulan data, uji coba, serta evaluasi terhadap produk yang dikembangkan dapat dilakukan secara lebih terfokus dan sesuai dengan tahapan-tahapan dalam model penelitian dan pengembangan yang digunakan.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini terdiri atas peserta didik kelas XI MPLB IV SMK Negeri 7 Medan, guru mata pelajaran teknologi perkantoran, validator ahli materi pembelajaran, dan validator ahli bahasa pembelajaran. Subjek penelitian dipilih untuk menilai kelayakan dan

efektivitas bahan ajar yang dikembangkan dalam mendukung proses pembelajaran.

Adapun objek dalam penelitian ini adalah bahan ajar berbasis gamifikasi berbantuan *Classpoint* pada materi Aplikasi Perkantoran untuk kelas XI. Bahan ajar ini dikembangkan sebagai solusi inovatif guna meningkatkan interaktivitas, keterlibatan peserta didik, serta efektivitas pembelajaran. Melalui penelitian ini, bahan ajar yang dihasilkan akan diuji kelayakannya oleh validator ahli.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan

Pengembangan bahan ajar berbasis gamifikasi berbantuan *Classpoint* pada materi aplikasi perkantoran jenjang SMK telah mengikuti seluruh tahapan model ADDIE, mulai dari analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi. Hasil dari setiap tahapan tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan, kepraktisan, serta kemenarikan yang tinggi sehingga sesuai dengan tujuan penelitian.

Pada tahap analisis, kebutuhan pembelajaran diidentifikasi melalui wawancara dengan guru dan penyebaran angket kepada peserta didik. Hasil 72

analisis memperlihatkan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku teks dan *PowerPoint* yang bersifat konvensional, sehingga keterlibatan peserta didik rendah. Peserta didik cenderung pasif dan mengalami kesulitan memahami materi karena keterbatasan akses serta pengalaman menggunakan perangkat teknologi. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar interaktif berbasis gamifikasi dinilai tepat untuk meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Analisis karakteristik peserta didik juga menunjukkan bahwa mereka lebih tertarik dengan

pembelajaran berbasis teknologi dan interaktif. Hal ini sejalan dengan prinsip kurikulum Merdeka yang menekankan pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran.

Tahap perancangan dilakukan dengan menentukan struktur bahan ajar yang disusun dalam bentuk presentasi interaktif menggunakan Classpoint. Perancangan alur gamifikasi disesuaikan dengan capaian pembelajaran, dengan memanfaatkan fitur-fitur seperti kuis interaktif (*short answer* dan *multiple choice*), *random name picker*, serta *leaderboard*. Rancangan visual disiapkan menggunakan *Canva* dan diintegrasikan ke dalam *PowerPoint*, sehingga menghasilkan tampilan yang lebih menarik dan memfasilitasi interaksi secara dua arah. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Akhmadi *et al.* (2025) yang menegaskan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik melalui elemen tantangan, penghargaan, dan kompetisi sehat. Penyusunan instrumen validasi juga dilakukan pada tahap ini untuk memastikan kesesuaian isi dan kebahasaan bahan ajar sebelum diimplementasikan.

Pada tahap pengembangan, rancangan yang telah dibuat direalisasikan menjadi produk bahan ajar interaktif. Elemen-elemen gamifikasi diintegrasikan dalam *Slide PowerPoint* melalui aplikasi *Classpoint* sehingga dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih dinamis. Validasi oleh ahli materi menunjukkan persentase sebesar 91,14% dengan kriteria “Sangat Layak/Sangat Valid”, sedangkan validasi oleh ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 91,66% dengan kriteria yang sama. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa isi materi sesuai dengan kurikulum, struktur kebahasaan telah sesuai kaidah, dan 73

penyajian materi dinilai komunikatif. Hal ini menegaskan bahwa dari sisi substansi maupun bahasa, produk yang

dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan sehingga dinyatakan layak digunakan tanpa revisi.

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan, serta penilaian produk oleh guru. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh persentase respon peserta didik sebesar 86,82% dengan kriteria interpretasi “Sangat Baik/Sangat Praktis” sedangkan uji coba lapangan memperoleh persentase sebesar 88,57% dengan kriteria yang sama. Kedua hasil tersebut memperlihatkan bahwa bahan ajar mampu dan efektif dalam menarik perhatian, memotivasi, serta meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran. Peserta didik lebih aktif berinteraksi karena dilibatkan langsung melalui kuis, tantangan, maupun sistem penghargaan. Keberhasilan ini sejalan dengan penelitian oleh Farida *et al.* (2020) yang menyatakan bahwa gamifikasi dapat memfasilitasi keterlibatan kognitif, afektif, dan sosial dalam proses pembelajaran.

Selain respon peserta didik, penilaian guru bidang studi juga memperlihatkan hasil maksimal, yaitu 100% dengan kriteria “Sangat Baik/Sangat Praktis”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan tidak hanya bermanfaat dari perspektif peserta didik, tetapi juga dinilai praktis dan mempermudah guru dalam mengelola kelas serta penyampaian materi. Kepraktisan produk dipandang mendukung guru dalam melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum Merdeka yang menekankan kemandirian belajar, fleksibilitas, dan pemanfaatan teknologi digital.

Tahap evaluasi memperkuat hasil keseluruhan penelitian. Evaluasi formatif yang dilaksanakan melalui validasi ahli materi dan ahli bahasa menunjukkan tingkat validitas yang tinggi, sementara evaluasi sumatif melalui uji coba dan penilaian guru membuktikan bahwa produk sangat praktis dan menarik. Dengan demikian, bahan ajar berbasis

gamifikasi berbantuan Classpoint terbukti memenuhi kriteria valid, praktis, dan menarik, serta mampu mendukung pembelajaran interaktif sesuai dengan kebutuhan peserta didik di SMK Negeri 7 Medan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini selaras dengan pandangan Djumingin *et al.* (2022) yang menyatakan bahwa materi pembelajaran yang lengkap dan sesuai kebutuhan akan memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran sekaligus membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, hasil penelitian ini memperkuat pendapat Surwuy *et al.* (2023) yang menekankan bahwa bahan ajar yang interaktif dapat meningkatkan keterampilan, menumbuhkan minat belajar, serta mendorong kreativitas peserta didik. Oleh karena itu, bahan ajar yang dikembangkan berpotensi dijadikan alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran berbasis kurikulum Merdeka, khususnya pada mata pelajaran aplikasi perkantoran.

5 KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar berbasis gamifikasi berbantuan *Classpoint*, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Hasil pengembangan bahan ajar

Bahan ajar berbasis gamifikasi berbantuan *Classpoint* pada materi aplikasi perkantoran kelas XI MPLB IV SMK Negeri 7 Medan berhasil dikembangkan melalui model pengembangan ADDIE. Tahapan yang dilaksanakan meliputi analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil analisis menunjukkan perlunya bahan ajar yang interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran.

1. Hasil validasi bahan ajar

Berdasarkan hasil evaluasi formatif, bahan ajar dinyatakan layak digunakan tanpa revisi. Hal ini dibuktikan melalui validasi ahli materi dengan persentase 91,14% dan kriteria “Sangat Layak/Sangat Valid”, serta validasi ahli bahasa dengan persentase 91,66% dan kriteria “Sangat Layak/Sangat Valid”.

1. Hasil implementasi bahan ajar

Pada tahap uji coba kelompok kecil, diperoleh persentase respon peserta didik sebesar 86,82% dengan kriteria “Sangat Baik/Sangat Praktis”. Pada tahap uji coba lapangan diperoleh persentase 88,57% dengan kriteria yang sama. Selain itu, penilaian produk oleh guru mata pelajaran menunjukkan hasil 100% dengan kriteria “Sangat Baik/Sangat Praktis”. Dengan demikian bahan ajar dinyatakan praktis, menarik, serta efektif untuk digunakan dalam pembelajaran materi aplikasi perkantoran pada skala kelas yang lebih luas.

1. Hasil evaluasi keseluruhan

Melalui rangkaian evaluasi formatif dan sumatif, dapat ditegaskan bahwa bahan ajar berbasis gamifikasi berbantuan *Classpoint* memenuhi kriteria valid, praktis, dan menarik. Oleh karena itu, bahan ajar ini layak digunakan sebagai alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran interaktif sekaligus sejalan dengan penerapan kurikulum Merdeka.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dicapai, disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Bahan ajar ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran alternatif dan inovatif dalam mendukung keterlibatan aktif peserta didik. Guru disarankan untuk terus memanfaatkan fitur gamifikasi melalui aplikasi *Classpoint* secara optimal agar

suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

1. Bagi peserta didik.

Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan bahan ajar ini secara maksimal untuk meningkatkan pemahaman materi serta keterampilan penggunaan aplikasi perkantoran. Partisipasi aktif dalam setiap aktivitas gamifikasi diharapkan mampu mendorong motivasi belajar yang lebih tinggi.

1. Bagi sekolah

Sekolah disarankan untuk mendukung pemanfaatan bahan ajar berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, terutama perangkat digital yang mendukung pelaksanaan pembelajaran interaktif

1. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini masih terbatas pada pengembangan bahan ajar pada materi aplikasi perkantoran. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis gamifikasi berbantuan *Classpoint* pada mata pelajaran lain, serta menguji efektivitasnya dengan melibatkan subjek penelitian yang lebih luas agar hasilnya dapat digeneralisasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmadi, A. S., Sugiarti, Y., & Rahayu, D. L. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JIPTEK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan*, 18(2), 225–238. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jiptek.v18i2.92714>
- Anyan, Ege, B., & Faisal, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft PowerPoint. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 1(1). <https://doi.org/https://doorg/10.31932/jutech.v1i1.690>
- Armansyah, F., Sulton, & Sulthoni. (2020). Multimedia Interaktif sebagai Media Visual (Bahan Ajar). *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol 2(3), 224–229.
- Bong, E. Y., Chandrima, & Chatterjee. (2022). The Use of a ClassPoint Tool for Student Engagement During Online Lesson. *Journal of The International Academic Forum*, 174. <https://doi.org/10.22492/issn.2186-5892.2022.39>
- Dinihari, Y., Rafli, Z., & Boeriswati, E. (2025). Pendekatan Gamifikasi dan Pedagogi Modern (A. Supriyana (ed.)). CV. Edupedia Publisher.
- Djono, D. (2023). Persepsi Guru terhadap Bahan Ajar Sejarah Sekolah Menengah Atas. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 59–69. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.70154>
- Djumingin, S., Juanda, & Tamsir, N. (2022). Pengembangan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia (Azis (ed.)). Universitas Negeri Makassar.
- E. Kokasih. (2021). Pengembangan Bahan Ajar. Bumi Aksara.
- Farida, F., Khoirunnisa, Y., & Putra, R. W. Y. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *Jurnal Penelitian Dan*

- Pembelajaran Matematika*, 11(2), 193–204. <https://doi.org/10.30870/jppm.v11i2.3765>
- Faudah, L. F. (2021). *Pengembangan LKPD Elektronik (E-LKPD) Berbasis Problem Based Learning (PBL) Bermuatan Etnosains pada Materi Reaksi Redoks Kelas X di MAN 1 Cirebon*. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Fina, N. (2024). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Project Based Learning Gamifikasi Classpoint.io Untuk Memberdayakan Kreativitas Peserta Didik*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Grzeszczyk, K. B. (2024). Using Multimedia in The English Language Classroom. *World Scientific News*, 43(3), 104–157. 98
- Hanafiah, E., & Amaliyah, N. (2024). Media Pembelajaran Power Point Berbasis Classpoint. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 39–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.76493>
- Indriani, V. M., & Supriyono. (2004). Pengembangan LKPD Berbasis Microsoft Power Point. *JPGSD*, 8(5), 1044–1052.
- Jusuf, H. (2023). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6.
- Khoiriyah, B., Lina, Mustaqim, A., & Utama, M. M. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif melalui Aplikasi Classpoint. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 25(2), 162–178.
- Kurniawan, C., & Kuswandi, D. (2021). *Pengembangan E-Modul sebagai Media Literasi Digital pada Pembelajaran Abad 21*. Academia Publication.
- Kurniawan, P. Y., Subyantoro, S., & Pristiwati, R. (2023). Urgensi bahan ajar interaktif berbasis information and communication technologies (ICT) dalam pembelajaran menulis. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(1), 324–331. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.7527626>
- Lestari, T., Rosa, F. O., Riswanto, & Pratiwi, D. (2023). Exploration of Technology-assisted Summative Assessment Instruments in Differentiation Learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(10), 1–9. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i10.4342> License: CC BY 4.0
- Magdalena, I., Khofifah, A., & Auliyah, F. (2023). Bahan Ajar. *Sindoro Cendekia Pendidikan*, 2(5), 10–20. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., & Ayu Amalia, D. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://doi.org/https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>

Mardiyana, I. I., Haryemi, I., & Belajar, K. (2024). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Gamification terhadap Keefektifan Belajar Siswa Materi IPAS*. 12(1), 14–22.

<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/jpf.v12i2.9272>

Ni'mah, A. M., & Supriyo. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Classpoint Pada Materi Relasi dan Fungsi di SMPN 4 Pasuruan. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 8(1), 46–55.

<https://doi.org/10.33369/jp2ms.8.1.46-55>

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>

