

PELATIHAN PENERAPAN APLIKASI CLASSPOINT UNTUK GURU SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PEMBUATAN KUIS INTERAKTIF DI KELAS

Ranny Meilisa^{*1}, Resy Oktadela²

¹Universitas Esa Unggul

²Universitas Islam Riau

Email: meilisa.ranny@gmail.com

Abstract

Facing the big challenges in the era of the industrial revolution 4.0, education is required to adapt, including education at the elementary and secondary levels. The educational challenges of the 4.0 revolution, especially in Indonesia, one of which is the massive media that is in accordance with the demands of the times. For this reason, educators must master technology in order to adapt to students. Presentations using PowerPoint are commonly used, especially by teachers. This service seeks to optimize learning with applications that can be integrated with the use of PowerPoint, the application is called classpoint. Training on the use of classpoint as an interactive learning media for teachers aims to improve the teaching and learning skills of teachers in integrating modern technology into the classroom. The results of this training can provide new insights for MTs Al-Muttaqin teachers in utilizing educational technology to create a more dynamic and interesting learning environment for students.

Keywords: Training, community service, interactive quizzes, classpoint

Abstrak

Menghadapi tantangan besar di era revolusi industri 4.0, pendidikan dituntut untuk beradaptasi, termasuk pendidikan di jenjang SD dan menengah. Tantangan pendidikan revolusi 4.0, khususnya di Indonesia, salah satunya adalah media masif yang sesuai dengan tuntutan zaman. Untuk itu, pendidik harus menguasai teknologi agar dapat beradaptasi dengan siswa. Presentasi menggunakan PowerPoint biasa digunakan, terutama oleh guru. Layanan ini berupaya mengoptimalkan pembelajaran dengan aplikasi yang dapat diintegrasikan dengan penggunaan PowerPoint, aplikasi tersebut disebut classpoint. Pelatihan penggunaan classpoint sebagai media pembelajaran interaktif bagi guru bertujuan untuk meningkatkan keterampilan belajar mengajar guru dalam mengintegrasikan teknologi modern ke dalam kelas. Hasil pelatihan ini dapat memberikan wawasan baru bagi guru MTs Al-Muttaqin dalam memanfaatkan teknologi pendidikan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik bagi siswa.

Kata kunci: Pelatihan, pengabdian masyarakat, kuis interaktif, classpoint

PENDAHULUAN

Di era globalisasi, semakin pesatnya teknologi yang berkembang dan tidak dapat dihindari. Dampak fenomena dari pesatnya teknologi yang berkembang juga menuntut peran negara dalam mengatur mutu Pendidikan. Oleh karena itu, guru mempunyai wawasan yang sangat berharga dalam bidang Pendidikan khususnya dalam konteks pengajaran. Karena guru mempunyai kemampuan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang interaktif dengan siswa dan menyampaikan pembelajaran yang menyenangkan pada siswa melalui penggunaan bahan ajar yang unik (Wahidah, 2017). Oleh karena itu, media pembelajaran memegang peranan penting dalam mencapai tujuan Pendidikan berkualitas tinggi.

Belajar merupakan sebuah bentuk yang menimbulkan adanya interaksi antara guru dan siswa (Pane & Dasopang, 2017; Sujana, 2019). Belajar dilakukan untuk meningkatkan sumber daya manusia sehingga manusia dapat berperilaku sesuai dengan norma di Masyarakat (Darim, 2020; Kusumaningrum et al., 2019). Setiap proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah ditekankan terhadap pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa (Yestiani & Zahwa, 2020).

Selain teknologi dan komunikasi yang efektif, guru harus menerapkan metodologi pengajaran yang efektif. Jika metode pengajaran diterapkan tanpa mempertimbangkan ilmu yang berkaitan dengan metode tersebut, maka metode tersebut tidak akan berjalan dengan baik sebagai sarana penyajian bahan ajar. Oleh karena itu, metode pengajaran bisa menjadi penghambat dalam proses pembelajaran jika penggunaannya tidak tepat (I. Kurniawan et al., 2021).

Metode pengajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif dapat memastikan siswa tidak bosan dengan pembelajaran dan siswa dapat termotivasi mengikuti pembelajaran dengan antusias. Menurut (Waty, 2023) dengan menggunakan metode pengajaran, guru juga dapat mengubah perannya dari segala sumber menjadi fasilitator siswa di dalam dan di luar kelas. media pembelajaran interaktif merupakan perangkat lunak yang terdiri dari berbagai kombinasi elemen multimedia seperti *text, images, animation, video, and audio* untuk pembelajaran interaktif.

Meskipun kebanyakan guru memiliki pemahaman dasar tentang penggunaan teknologi, namun penggunaannya dalam konteks pembelajaran masih terbatas. Ketersediaan perangkat keras dan perangkat lunak yang memadai untuk mendukung pembelajaran interaktif juga bisa menjadi tantangan. Teknologi informasi saat ini merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi organisasi dan Perusahaan (Mashud et. Al. 2021). Keragaman rentang usia guru MTs Al-Muttaqin dalam pemanfaatan teknologi memerlukan perhatian. Dalam menjalankan pembelajaran guru di MTs Al-Muttaqin berusaha memanfaatkan teknologi informasi. Sebagai contoh penggunaan media powerpoint untuk membantu para guru menyampaikan materi. Media powerpoint merupakan program berbasis multimedia yang mampu menjadi media komunikasi yang menarik antara guru dan peserta didik (Indraswati et al. 2023).

ClassPoint terintegrasi langsung dengan powerpoint dan memungkinkan pengguna untuk menambahkan anotasi pada slide powerpoint, menampilkan mode slideshow pada powerpoint,

serta membuat pertanyaan interaktif dan mengumpulkan jawaban secara digital dari siswa (Yusuf et al. 2023). classpoint sendiri dikembangkan oleh perusahaan Inknoe.

METODE

Bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa pelatihan penerapan aplikasi classpoint untuk guru sebagai media pembelajaran pembuatan kuis interaktif. Pembuatan kuis interaktif ini memanfaatkan aplikasi *Microsoft powerpoint* sebagai wadah dalam menerapkan *classpoint*. Kegiatan pengabdian ini akan dilakukan dalam bentuk tatap muka (luring). Adapun metode pelaksanaan pengabdian yang akan dilakukan antara lain, presentasi oleh tim dosen, kegiatan tanya jawab dan diskusi, serta pendampingan langsung dalam pembuatan media interaktif *classpoint*. Adapun rincian kegiatan sebagai berikut:

Presentasi Materi

Kegiatan pengabdian akan diawali dengan melakukan presentasi materi oleh 2 anggota tim pengabdian. Materi yang akan disampaikan oleh tim pengabdian berkaitan erat dengan tata laksana pembuatan media interaktif *classpoint*, terdiri dari ; a) mengenalkan media interaktif *classpoint*, b) tujuan dan manfaat mengaplikasian *classpoint*, c) alur pembuatan kuis interaktif *classpoint*, d) ,mengintegrasikan *classpoint* dengan *Microsoft powerpoint*, e) memunculkan berbagai bentuk inovasi dalam menerapkan *classpoint* sebagai media interaktif di kelas.

Tanya jawab dan diskusi

Tanya jawab merupakan metode selanjutnya yang dapat memfasilitasi peserta kegiatan untuk aktif bertanya dan memberikan tanggapan terhadap materi yang telah disajikan oleh narasumber guna menggali lebih banyak informasi terkait hal-hal yang berkaitan dengan bahan ajar interaktif untuk dipergunakan dalam pembelajaran di kelas.

Pendampingan praktik pembuatan kuis interaktif classpoint

Pendampingan secara langsung dan intens oleh tim pengabdian merupakan kegiatan inti dari pengabdian kepada Masyarakat. Praktik dilakukan secara mandiri oleh setiap individu, dan tim pengabdian yang bertugas mendampingi apabila ada peserta yang mengalami kendala.

HASIL DAN PEMBAHASAN PELAKSANA

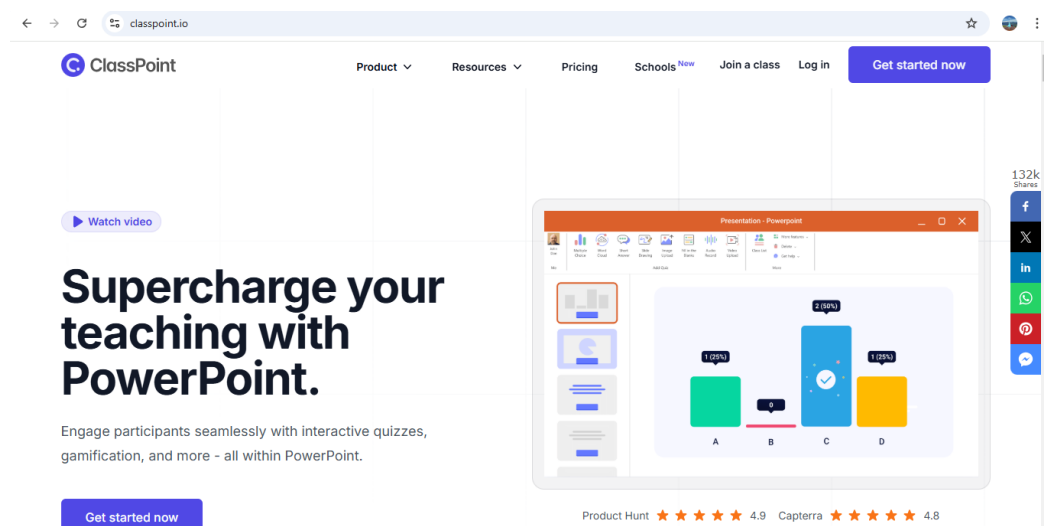
Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertema pelatihan penerapan aplikasi classpoint untuk guru sebagai media pembelajaran pembuatan kuis interaktif di kelas dilaksanakan pada hari jum'at, 24 Januari 2025 pukul 08.00 – 10.00 di MTs Al-Muttaqin Pekanbaru. Kegiatan ini diikuti oleh guru-guru Mts Al-Muttaqin yang berjumlah 12 orang. Kegiatan ini diawali dengan pembukaan kemudian sambutan ketua pengabdian. Penyampaian materi dilakukan oleh kedua anggota tim pengabdian.

Persiapan Perangkat dan Bahan

Aplikasi classpoint dapat digunakan pada PC yang menggunakan OS, Windows 7, 8, 10 atau 11 yang di dalamnya terdapat Microsoft Office 2013, 2016, 2019, dan office 365. Selain laptop/pc yang compatible dan jaringan internet yang stabil, pada tahap ini seluruh peserta harus mempersiapkan Alamat email, password, serta materi Pelajaran/soal-soal yang akan dibuat ke dalam bentuk kuis interaktif.

Download Aplikasi

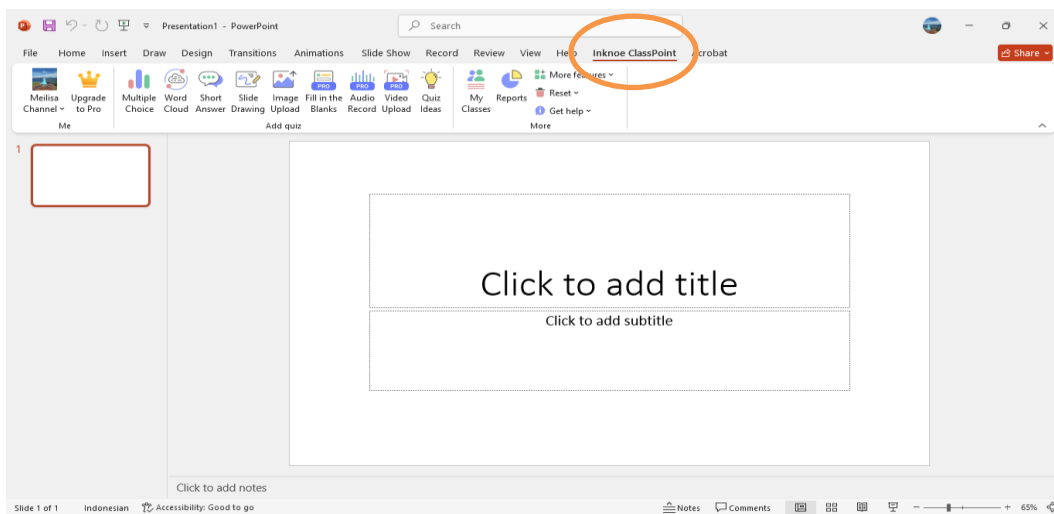
Aplikasi classpoint dapat di download secara gratis pada link berikut <https://id.classpoint.io/>.



Gambar 1. Tampilan Website *classpoint*

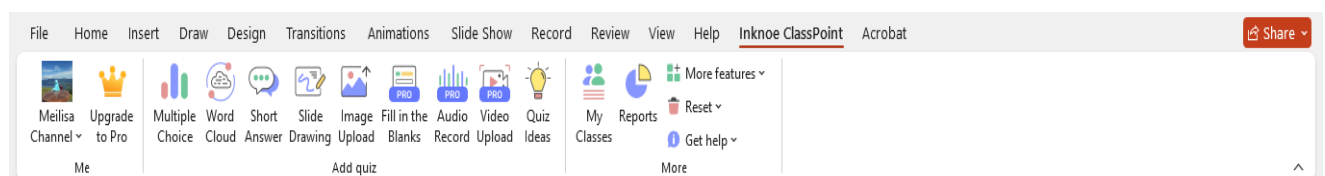
Instalasi Aplikasi

Setelah berhasil mendownload aplikasi classpoint, buka hasil download kemudian lakukan proses instalasi dari next sampai akhirnya finis yang menunjukkan proses instalasi sudah berhasil. Setelah proses instalasi selesai klik open powerpoint, sehingga tampilan powerpoint akan seperti ini.



Gambar 2. Tampilan PowerPoint yang Sudah Terintegrasi dengan *Classpoint*

Mengenal Fitur-fitur dalam *Classpoint*



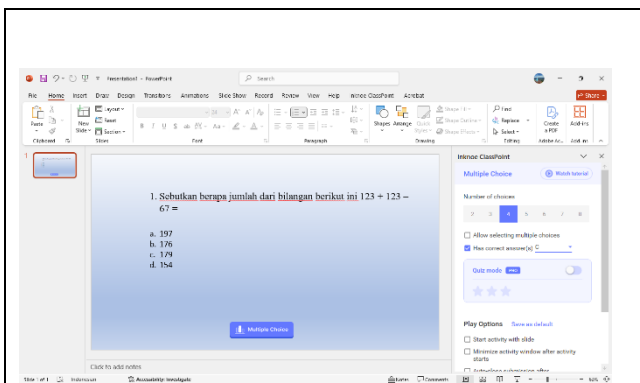
Gambar 3. Fitur-fitur Menu *Classpoint*

1. Identitas akun *classpoint* yang digunakan (Meilisa Channel)
2. Digunakan untuk meningkatkan layanan *classpoint* ke versi yang lebih lengkap/pro (berbayar) (Upgrade Pro)
3. Digunakan untuk membuat kuis pilihan ganda (Multiple Choice)
4. Digunakan untuk mendapatkan respon langsung dari peserta didik dari pertanyaan yang diberikan (Word Cloud)

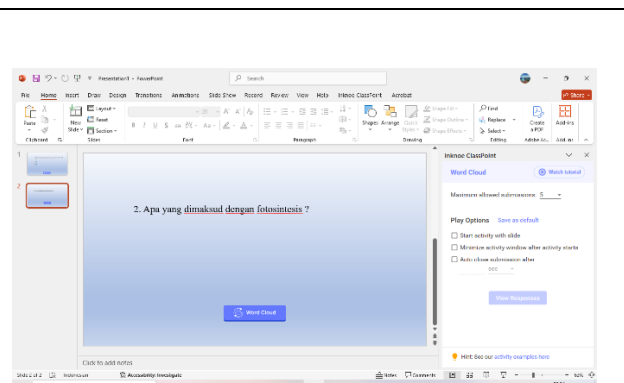
5. Digunakan untuk membuat kuis dengan jawaban singkat (Short Answer)
6. Digunakan untuk menjawab pertanyaan yang menggambarkan sesuatu (Slide Drawing)
7. Digunakan untuk memasukkan gambar/foto ke dalam slide/kuis dalam menjawab pertanyaan (Image Upload)

Membuat Kuis dengan *Classpoint*

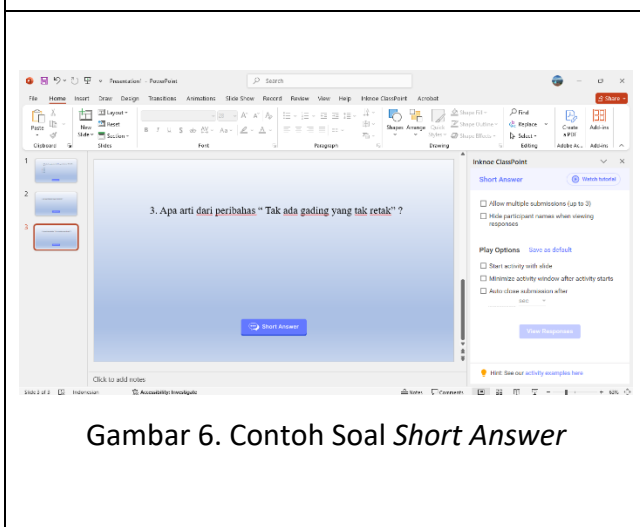
Sebelum membuat kuis dengan *classpoint*, guru perlu menyiapkan slide yang akan dibuat kuis interaktifnya. Pada versi *free*, guru hanya bisa membuat 5 slide yang bisa diakomodasi dengan fitur-fitur *classpoint*, guru bisa memilih menggunakan *multiple choice*, *word cloud*, *short answer*, *slide drawing*, dan *image upload*. Apabila guru ingin meningkatkan layanan, guru perlu meningkatkan ke versi pro (berbayar). Salah satu contoh soal untuk kuis interaktifnya adalah sebagai berikut:



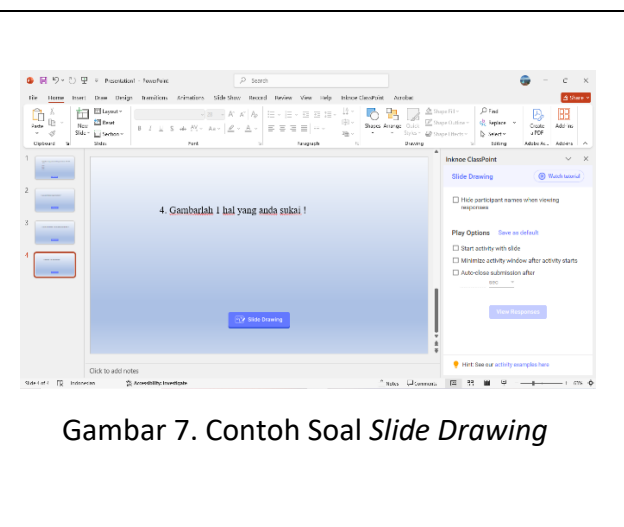
Gambar 4. Contoh Soal *Multiple Choice*



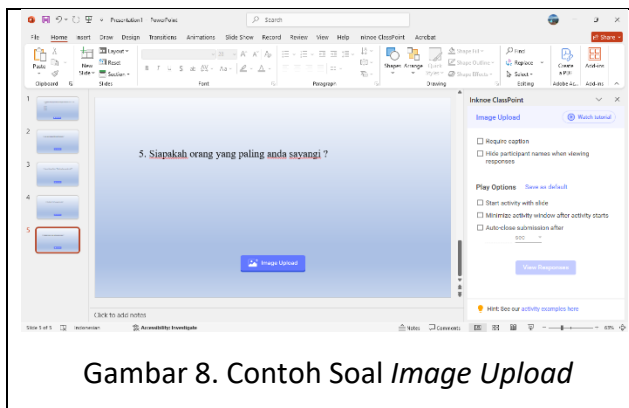
Gambar 5. Contoh Soal *Word Cloud*



Gambar 6. Contoh Soal *Short Answer*



Gambar 7. Contoh Soal *Slide Drawing*



Gambar 8. Contoh Soal *Image Upload*



Gambar 9. Membuat Kelas

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini berjalan dengan lancar, semua peserta sudah memiliki aplikasi *classpoint* yang sudah terintegrasi dengan software powerpoint yang dimiliki serta semua peserta sudah berhasil membuat kuis interaktif dengan memanfaatkan fitur-fitur yang bisa diakses secara gratis. Keberhasilan kegiatan pengabdian ini juga dikarenakan antusias dari guru-guru yang sangat ingin mempelajari aplikasi *classpoint* dan bisa membuat kuis interaktif.

KESIMPULAN

Aplikasi *classpoint* dikembangkan oleh IKNOE sebuah teknologi provider, dan bisa diunduh secara gratis melalui situs *Classpoint.io*. Setelah aplikasi ini diunduh maka akan secara langsung terpasang pada powerpoint. Penggunaannya dapat melakukan registrasi, selanjutnya sudah bisa menjalankan berbagai fitur menarik di *classpoint*. Berbagai fitur ini dapat membangun interaksi antara guru dengan peserta didik. Interaksi antara kedua pihak dapat terjadi ketika peserta didik sudah terhubung dengan *classpoint* guru melalui *website classpoint.app* dengan menggunakan kode kelas yang terdapat pada *classpoint* guru. Untuk aplikasi *classpoint* yang tidak berbayar, peserta didik yang bisa mengikuti kelas guru tersebut terbatas, guru hanya bisa menerima 10 peserta didik. Sedangkan aplikasi *classpoint* yang sudah di upgrade atau yang disebut dengan berbayar, guru bisa menerima banyak peserta didik sampai ratusan.

DAFTAR PUSTAKA

Ali Nur Ikhsan, Adam Prayogo Kuncoro, Alifah Dafa Iftinani, Alif Nur Fadilah. 2024. "Pelatihan Penggunaan *Classpoint* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Guru Di SMK Negeri Kebasen." *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*.

Darim, A. 2020. Manajemen Perilaku Organisasi dalam Mewujudkan Sumber Daya Manusia yang Kompeten. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 103. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v1i1.29>.

Dyah I, Muhammad Sobri, Asia Rahmatih, Asri Fauzi, and Lalu Amrullah. 2023. "Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint untuk Mengoptimalkan Pembelajaran di Sekolah Dasar." *Jurnal Interaktif: Warta Pengabdian Pendidikan* 3(2):74-81.

Dwi, N. K, Ika Yatri. 2022. "Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint pada Materi Indahya Keragaman di Negeriku untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*.

Hadiyani Dian, Sundari, Iskandar, Muhlis. 2021. "Penerapan Media Presentasi Classpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta." *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*.

Kusumaningrum, D. E., Sumarsono, R. B., & Gunawan, I. 2019. Budaya sekolah dan Etika Profesi: Pengukuran Pemberdayaan Sumber Daya Manusia Sekolah dengan Pendekatan Soft System Methodology. *Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan*. 2(3), 090-097. <https://doi.org/10.17977/um027v2i32019p90>.

Mardiyatim A, Ni'mah, Supriyo. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Classpoint Pada Materi Relasi dan Fungsi Di SMP 4 Pasuruan." *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*.

Mashud, M., R. Rohayati, F. Wanita, Gatot, E., I. T. Darwis, and P. Paramita. 2021. "Implementasi Program Aplikasi Rekapitulasi Pembayaran SPP Pada SMK Prima Tiara Makasar." *Regganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*.

Pane, A., & Dasopang, M. D. 2017. Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>.

Sujana, I. W. C. 2019. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>.

Waty, H. R. (2023). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif E-Learning Pendidikan Agama Islam Melalui Aplikasi Classpoint."

Yestiani, D. K., & Zahwa, N. 2020. Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Fondatia*, 4(1), 41-47. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>.

Yusuf, Muhammad, Abdul Mannan, Resky Almeyda, and Nurul Hidayah. 2023. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Classpoint Di Sekolah Sebagai Media Pembelajaran Interaktif." (November):550-54