Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pelatihan Pembuatan Media Classpoint bagi Guru Sekolah Dasar

[1]Dyah Indraswati, [2]Muhammad Sobri, [3]Aisa Nikmah Rahmatih, [4]Asri Fauzi, [5]Lalu Wira Zain Amrullah
*e-mail: dyahindraswati@unram.ac.id

[1,2,3,4,5]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram

ABSTRACT

This community service aims to provide guidance to teachers to optimize learning by creating learning media through the Classpoint application. The implementation of this community service activity is done face-to-face (offline), while adhering to applicable health protocols. The method of implementing community service includes problem identification, presentation by the team of lecturers, question and answer sessions and discussions, as well as direct assistance in the process of making interactive Classpoint media. The media developed through the Classpoint application is expected to motivate students to learn and increase their participation in building knowledge. Training at State Elementary School 14 Cakranegara went smoothly with the assistance of 5 members of the community service team and 2 students who guided 10 participants, thus enabling them to overcome obstacles quickly. The speakers were also highly communicative, providing step-by-step guidance, and ensuring that each participant understood the steps before moving on to the next stage. During the training, the five types of Classpoint application features, such as multiple choice, word cloud, short answer, slide description, and image upload, could be effectively applied.
Keywords: Classpoint, teacher, learning.

PENDAHULUAN

Dalam era saat ini, pemanfaatan teknologi telah menjadi suatu hal umum dan memberikan kemudahan dalam berbagai aktivitas, termasuk dalam konteks pengajaran. Contohnya, penggunaan Classpoint sebagai salah satu alat teknologi untuk keperluan pembelajaran. Penting bagi para guru untuk memahami cara menggunakan Classpoint agar dapat mengoptimalkan penggunaannya dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian menyatakan bahwa pemanfaatan media presentasi Classpoint mampu meningkatkan pencapaian pembelajaran bagi siswa kelas XI MIPA, dengan 81% dari mereka meraih nilai di atas ambang batas minimal untuk kelulusan (Muhlis, 2021). Penelitian lain mencatat temuan bahwa terdapat siswa yang meraih nilai yang sangat tinggi, sekitar 14,3, dan tidak ada siswa yang mendapatkan nilai yang sangat rendah. Sebanyak 71,4% atau 25 siswa berhasil menyelesaikan tugas dengan baik.

Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran interaktif ClassPoint (Zaenab, 2023). ClassPoint bisa menjadi opsi model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Dini Anggraeni, Puji Rahayu, 2023).

Hasil penelitian ini menjadi dorongan tambahan bagi tim pengabdian PGSD Universitas Mataram untuk mengadakan kegiatan optimalisasi pembelajaran melalui pelatihan pembuatan media classpoint bagi guru sekolah dasar, dengan tujuan mengoptimalkan proses pembelajaran bagi para guru di SDN 14 Cakranegara. Pemilihan SDN 14 Cakranegara dilakukan karena sebelumnya para guru di sekolah ini belum pernah menggunakan aplikasi Classpoint dan belum pernah menerima pelatihan dalam pembuatan media interaktif menggunakan Classpoint.

Tantangan utama yang dihadapi oleh mitra, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru SDN 14 Cakaranegara, adalah kemampuan mereka dalam menggunakan PowerPoint untuk kegiatan pembelajaran yang sudah ada, namun belum dapat mengoptimalkan fitur-fitur yang disediakannya. Selain itu, mereka juga belum pernah mendapatkan pelatihan dalam pembuatan media interaktif seperti Classpoint. Melihat hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, efektivitas penyampaian materi, serta hasil belajar, pelatihan pembuatan media interaktif dengan Classpoint menjadi suatu kebutuhan yang perlu dilaksanakan. Tujuan dari pengabdian ini adalah agar para guru di SDN 14 Cakranegara dapat mengoptimalkan kreativitas mereka dalam menyampaikan materi secara lebih interaktif sesuai dengan bidang pelajaran masing-masing, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, hasil belajar lebih optimal, dan tujuan pembelajaran tercapai.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berfokus pada memberikan pelatihan kepada guru-guru di SDN 14 Cakranegara dalam optimaliasi pembelajaran melalui pembuatan media Classpoint. Proses pembuatan media Classpoint ini menggunakan Microsoft PowerPoint sebagai platform untuk menerapkan konsep Classpoint. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan secara tatap muka (offline), dengan mematuhi protokol kesehatan yang berlaku. Metode pelaksanaan pengabdian mencakup identifikasi masalah, presentasi oleh tim dosen, sesi tanya jawab dan diskusi, serta pendampingan langsung dalam proses pembuatan media interaktif Classpoint.

Identifikasi masalah dilaksanakan untuk menemukan permasalahan yang ada disekolah sasaran kemudian diupayakan untuk diselesaikan. Selanjutnya presentasi materi. Kegiatan pengabdian dimulai dengan presentasi materi oleh 5 anggota tim pengabdian. Materi yang disampaikan oleh tim tersebut terkait erat dengan tata laksana pembuatan media interaktif classpoint, mencakup pengenalan media classpoint, tujuan dan manfaat aplikasi classpoint, alur pembuatan media classpoint, integrasi dengan Microsoft Office PowerPoint, serta inovasi dalam penerapan classpoint sebagai media interaktif di kelas.

Metode tanya jawab adalah langkah berikutnya yang dapat membantu peserta kegiatan untuk berpartisipasi aktif dengan bertanya dan

memberikan tanggapan terhadap materi yang telah disampaikan oleh narasumber, dengan tujuan untuk mendapatkan informasi lebih lanjut tentang topik yang terkait dengan bahan ajar interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Dan Langkah terakhir adalah Pendampingan secara langsung dan intens. Pendampingan yang dilakukan secara langsung dan penuh perhatian oleh tim pengabdian merupakan esensi dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Setiap individu melakukan praktiknya secara mandiri, sementara tim pengabdian hadir untuk memberikan bantuan kepada peserta yang menghadapi kesulitan.

PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada hari Senin tanggal 19 Juni 2023, dimulai pada pukul 08.00 hingga 11.00 WITA di Sekolah Dasar Negeri 14 Cakranegara. Acara ini diikuti oleh 10 guru dari SDN 14 Cakranegara. Acara dimulai dengan pembukaan oleh Ketua Pengabdian, Dyah Indraswati dan dilanjutkan dengan sambutan dari Kepala Sekolah Dasar Negeri 14 Cakranegara, Ibu G. Ayu Aryanthi seluruh anggota tim pengabdian kemudian menyampaikan materi.

Pemateri pertama disampaikan oleh Aysa Nikmah Rahmatih,tentang Pengenalan media interaktif classpoint,pemateri kedua adalah Muhammad Sobri menjelasakan tentang tujuan dan manfaat mengaplikasikan classpoint, pemateri ketiga adalah Dyah Indraswati yang menjelaskan tentang alur pembuatan media interaktif classpoint, pemateri keempat adalah Asri Fauzi yang menyampaikan tentang mengintegrasikan classpoint dengan microsoft office power point, dan pemateri kelima atau terakhir adalah Lalu Wira Zain Amrullah menjelaskan tentang berbagai bentuk inovasi dalam menerapkan classpoint.



Gambar 1. Pemateri Menjelaskan Tentang Classpoint

Setelah presentasi materi selesai, kegiatan dilanjutkan dengan sesi diskusi dan pertanyaan. Peserta sangat aktif dalam sesi ini karena penggunaan classpoint merupakan hal baru bagi guru-guru Sekolah Dasar Negeri 14 Cakranegara. Setelah sesi pertanyaan, dilanjutkan dengan praktik penggunaan classpoint. Praktik pelatihan berjalan lancar karena guru-guru telah menyiapkan dengan baik semua perangkat yang diperlukan, termasuk laptop dan koneksi internet, dan mereka sangat antusias dalam mendengarkan penjelasan dari narasumber. Anggota tim pengabdian juga siap membantu peserta yang mengalami kendala atau tertinggal dalam praktik tersebut.



Gambar 2. Aktivitas Pendampingan dan Praktik Menggunakan Classpoint

Tahapan-tahapan dalam praktik pelatihan pembuatan media dengan aplikasi classpoint terdiri atas: persiapan perangkat dan bahan, download aplikasi, instalasi aplikasi mengenal fitur-fitur dalam classpoint, membuat kuis dengan classpoint. Pada kegiatan persiapan, peserta perlu mengetahui bahwa program classpoint dapat berjalan di PC dengan OS Windows 7, 8, 10, atau 11 yang memiliki Microsoft Office versi 2013, 2016, 2019, atau Office 365. Selain perangkat laptop/PC yang sesuai dan koneksi internet yang stabil, setiap peserta harus menyiapkan alamat email, password, dan konten pelajaran/soal untuk dijadikan interaktif. Tahapan selanjutnya adalah mengunduh aplikasi Classpoint secara cuma-cuma melalui tautan ini: https://id.classpoint.io/. Setelah berhasil mengunduh aplikasi Classpoint, buka file yang telah diunduh dan lakukan double klik pada program tersebut kemudian klik install. Setelah itu, diarahkan ke halaman instalasi program Classpoint di mana dapat mengklik "Next" hingga mencapai tombol "Finish" yang menandakan berhasilnya proses instalasi. Setelah instalasi selesai, klik "Open PowerPoint" untuk memulai. Untuk mengaktifkan fitur-fitur dalam PowerPoint, perlu membuat akun terlebih dahulu dengan memilih opsi "*Sign In User",* kemudian lengkapi informasi yang diperlukan seperti nama, alamat email, password, dan nomor telepon. Setelah semua data terisi, klik "Next", dan Classpoint siap digunakan.

Tahapan terakhir adalah membuat kuis dengan Classpoint, sebelum menampilkan kuis menggunakan Classpoint, maka harus menyiapkan slide yang digunakan sebagai kuis interaktif. Dalam versi gratisnya, pengajar hanya diperbolehkan membuat 5 slide yang dapat dimanfaatkan dengan berbagai fitur Classpoint seperti pilihan ganda, word cloud, jawaban singkat, gambaran slide, dan unggahan gambar. Jika berminat meningkatkan fungsionalitas, perlu melakukan upgrade ke versi Pro yang berbayar.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah sukses dilaksanakan, di mana semua peserta telah menginstal aplikasi Classpoint yang terintegrasi dengan perangkat lunak PowerPoint mereka. Seluruh peserta berhasil membuat kuis interaktif dengan menggunakan berbagai fitur yang tersedia secara gratis. Keberhasilan kegiatan ini juga berkat bantuan 5 anggota pengabdian dan 2 mahasiswa yang membimbing 10 peserta, sehingga setiap kendala dapat segera diatasi. Pemateri sangat komunikatif, memberikan panduan langkah demi langkah, dan memastikan setiap peserta memahami setiap langkah sebelum melanjutkan ke langkah berikutnya. Tim pengabdian juga telah menyediakan alamat email yang dapat digunakan jika peserta mengalami masalah terkait email mereka. Beberapa peserta aktif bertanya jika ada hal yang tidak jelas. Meskipun waktu terbatas, semua 5 jenis fitur kuis interaktif Classpoint, seperti pilihan

ganda, word cloud, jawaban singkat, gambaran slide, dan unggahan gambar, dapat diterapkan dengan baik.

Dalam pengabdian masyarakat ini mempunyai tahapan yang sama dengan yang lain, yakni langkah awal dalam proses adalah observasi atau analisis situasi untuk menilai pemahaman dan kemampuan guru terhadap aplikasi interaktif. Selanjutnya, dilakukan perencanaan kegiatan pengabdian, yang diikuti oleh pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi Classpoint kepada guru yang terkait dengan kurikulum Merdeka Belajar. Tahap terakhir adalah evaluasi melalui kegiatan tanya jawab dan latihan yang terarah (Hevitria, Arrosyad et al., 2024).

Tanggapan siswa terhadap penggunaan Classpoint dalam pembelajaran memperoleh tingkat persentase yang tinggi, yaitu 83,14% untuk aspek motivasi, 85,23% untuk pemahaman materi, dan 81,05% untuk penggunaan. Rata-rata persentase dari ketiga aspek tersebut masuk dalam kategori sangat positif, dengan persentase rata-rata keseluruhan sebesar 83,14% (Alimuddin & Ekawati, 2023). Penggunaan media pembelajaran ClassPoint memiliki pengaruh terhadap minat belajar peserta didik, meskipun tidak signifikan pada kasus ini (Rizky et al., 2023).

Setelah evaluasi dan refleksi, kendala utama yang ditemui adalah PC/Laptop peserta yang belum memadai untuk menginstal ClassPoint, serta waktu yang terbatas dalam pendampingan proses pembuatan slide presentasi dengan fitur ClassPoint. Oleh karena itu, diperlukan rencana tindak lanjut untuk melanjutkan pendampingan tentang ClassPoint guna mendalami penggunaannya. Pendampingan dilakukan secara online menggunakan Google Meet dan Grup WhatsApp. (Tri Astari, 2022)

SIMPULAN DAN SARAN

INKOE, sebuah penyedia teknologi, mengembangkan aplikasi Classpoint yang dapat diunduh secara gratis melalui situs Classpoint.io. Setelah diunduh, aplikasi ini terintegrasi langsung dengan PowerPoint. Pengguna dapat mendaftar dan langsung mengakses berbagai fitur menarik yang ada di Classpoint. Fitur-fitur ini dapat memfasilitasi interaksi antara guru dan peserta didik, terutama saat peserta didik terhubung dengan kelas guru melalui situs web Classpoint.app menggunakan kode kelas yang diberikan oleh guru. Fitur-fitur menarik dan interaktif yang tersedia di Classpoint meliputi pilihan ganda, word cloud, jawaban singkat, gambaran slide, unggahan gambar, pena, latar belakang papan tulis, penunjuk, penghapus, penyorot, jajak pendapat cepat, dan pengambilan nama acak.

Media yang dikembangkan melalui aplikasi classpoint ini mampu memotivasi peserta didik untuk belajar dan meningkatkan partisipasi mereka dalam membangun pengetahuan. Pelatihan di Sekolah Dasar Negeri 14 Cakranegara berjalan dengan lancar karena bantuan 5 anggota tim pengabdian dan 2 mahasiswa yang membimbing 10 peserta, sehingga dapat mengatasi kendala dengan cepat. Pemateri juga sangat komunikatif, memberikan panduan langkah demi langkah, dan memastikan setiap peserta memahami langkah-langkah sebelum

melanjutkan ke tahap berikutnya. Pada pelatihan tersebut, kelima jenis fitur kuis interaktif Classpoint, seperti pilihan ganda, word cloud, jawaban singkat, gambaran slide, dan unggahan gambar, dapat diterapkan dengan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Alimuddin, J., & Ekawati, E. N. (2023). Respon Siswa Kelas V SD Negeri 1 Berkoh Purwokerto Selatan Terhadap Penggunaan Classpoint dalam Pembelajaran. *Journal of Education for All*, *1*(2), 145–154. https://doi.org/10.61692/edufa.v1i2.38

Dini Anggraeni, Puji Rahayu, F. N. (2023). Penerapan Model Generatif Berbantuan Classpoint Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Di Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasa*, *24*(1), 111–120. file:///C:/Users/user/Downloads/9120-Article Text-44112-1-10-20230928.pdf%0D

Hevitria, Arrosyad, M., Tohir, M., & Pratiwi, S. (2024). Sosialisasi dan Edukasi Aplikasi Classpoint bagi Guru pada Kurikulum Merdeka Belajar Sekolah Dasar. *Jurnal Abdimas Madani Dan Lestari (JAMALI)*, *06*(01), 62–71.

Muhlis, D. H. S. 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*(July), 1–23.

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. *Limas PGMI : Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *4*(2), 91–99.

Tri Astari. (2022). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran yang Menarik dan Interaktif dengan Classpoint. *Journal of Social Empowerment*, *07*(02), 104–110. https://doi.org/10.21137/jpp.2022.7.2.3

Zaenab. (2023). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran interaktif ClassPoint. *Jurnal Oase Nusantara*, *2*(1), 13–23.