

## Pelatihan penggunaan *classpoint* sebagai media pembelajaran interaktif guru di Smk Negeri Kebasen

Ali Nur Ikhsan<sup>1</sup>, Adam Prayogo Kuncoro<sup>1</sup>, Alifah Dafa Iftinani<sup>2</sup>, Alif Nur Fadilah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia

<sup>2</sup>Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia

<sup>3</sup>Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia

Penulis korespondensi : Ali Nur Ikhsan

E-mail : alinurikhsan@amikompurwokerto.ac.id

Diterima: 05 Oktober 2024 | Direvisi: 26 November 2024 | Disetujui: 27 November 2024 | © Penulis 2024

### Abstrak

Pelatihan Penggunaan ClassPoint sebagai Media Pembelajaran Interaktif Guru di SMK Negeri Kebasen bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pengajaran dan pembelajaran guru dalam mengintegrasikan teknologi modern ke dalam ruang kelas. Dalam kegiatan ini, dilakukan workshop yang berfokus pada pengenalan dan penerapan ClassPoint sebagai alat pembelajaran interaktif. Metode workshop melibatkan sesi presentasi, demonstrasi praktis, dan diskusi interaktif untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang potensi serta penggunaan efektif ClassPoint dalam menyampaikan materi pelajaran. Hasil pelatihan ini dapat memberikan wawasan baru bagi guru-guru SMK Negeri Kebasen dalam memanfaatkan teknologi pendidikan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik bagi siswa

**Kata kunci:** pelatihan; pengabdian masyarakat; video pembelajaran; classpoint.

### Abstract

The Training on Using ClassPoint as an Interactive Learning Tool for Teachers at Kebasen State Vocational School aims to enhance teachers' skills in integrating modern technology into the classroom. This training includes a workshop focused on the introduction and application of ClassPoint as an interactive learning tool. The workshop involves presentation sessions, practical demonstrations, and interactive discussions to provide a comprehensive understanding of the potential and effective use of ClassPoint in delivering lesson material. The outcome of this training is expected to provide new insights for Kebasen State Vocational School teachers, enabling them to utilize educational technology to create a more dynamic and engaging learning environment for students.

**Keywords:** training; community service; learning videos; classpoint.

---

## PENDAHULUAN

SMK Negeri Kebasen terdapat pada Kabupaten Banyumas. SMK Negeri Kebasen beralamatkan di jalan raya Bentul-Kebasen, Banyumas. Foto SMK Negeri Kebasen dapat dilihat pada Gambar 1. Fasilitas pendukung pembelajaran di SMK Negeri Kebasen sudah memadai untuk dapat dimanfaatkan oleh para guru dalam aktivitas belajar mengajar.

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).



**Gambar 1.** SMK Negeri Kebasen.

Keragaman Rentang usia guru SMK Negeri Kebasen dalam pemanfaatan teknologi memerlukan perhatian. Dalam menjalankan pembelajaran guru di SMK Negeri Kebasen berusaha memanfaatkan teknologi informasi. Sebagai contoh penggunaan media Power Point 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). Pengembangan media pembelajaran sangat penting dilakukan oleh setiap guru untuk dapat menambah ketertarikan pesesrta didik dalam belajar.

Presentasi mempergunakan powerpoint sudah sering digunakan karena mengakomodasi dalam pengolahan teks, warna, gambar, serta animasi yang bisa disesuaikan dengan kreatifitas penggunanya sehingga pesan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik (Rasmila, R., Huda, N., Jemakmun, J., Mukti, A. R., Amalia, R., Hadinata, N., Kurniawan, K., Putra, A. Nainggolan 2022). 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).

Dalam batas tertentu, media dapat menggantikan fungsi guru sebagai sumber informasi/pengetahuan bagi peserta didik. Media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan suatu komponen sistem pembelajaran yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan, yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi efektif (Karim et al. 2022)

Pengembang teknologi pembelajaran (PTP) memiliki peran penting dalam mendukung pendidikan di Indonesia meliputi: 1. mengembangkan model teknologi pembelajaran; 2. mengembangkan media pembelajaran berbasis TIK; 3. mengembangkan model aplikasi yang menunjang pembelajaran yang inovatif dan kreatif; dan 4. mengoptimalkan peran Rumah Belajar (Juanita, Hayati, and Sakti 2019). Mengembangkan kegiatan literasi dan numerasi di sekolah akan mudah apabila guru-guru mampu mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis IT (Jayanti, Nurrohmah, and Ermayani 2022)

Permasalahan mitra dalam Pelatihan Penggunaan ClassPoint sebagai Media Pembelajaran Interaktif Guru di SMK Negeri Kebasen dapat mencakup:

- a. Keterbatasan Pengetahuan Teknologi: Sebagian besar guru mungkin memiliki keterbatasan dalam pemahaman dan penggunaan teknologi modern, terutama dalam konteks pembelajaran interaktif. Hal ini dapat menyulitkan mereka untuk mengadopsi dan memanfaatkan sepenuhnya potensi ClassPoint sebagai media pembelajaran.
- b. Ketersediaan Infrastruktur dan Perangkat: SMK Negeri Kebasen mungkin menghadapi keterbatasan dalam ketersediaan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk mendukung penggunaan ClassPoint. Kurangnya akses terhadap

- perangkat tersebut dapat menjadi hambatan dalam implementasi efektif dari pelatihan ini.
- c. Kebutuhan Pelatihan Tambahan: Bagi sebagian guru, pelatihan mengenai penggunaan ClassPoint sebagai media pembelajaran interaktif mungkin merupakan hal baru. Mereka memerlukan pendampingan dan pelatihan tambahan untuk memahami cara menggunakan alat tersebut secara efektif dan kreatif dalam proses pembelajaran.
  - d. Perubahan Mindset: Pengenalan teknologi baru sering kali memerlukan perubahan mindset dan pola pikir yang berbeda. Beberapa guru mungkin memiliki ketakutan atau ketidakpercayaan terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran, yang dapat menjadi hambatan dalam mengadopsi ClassPoint sebagai media pembelajaran interaktif.
  - e. Dukungan Manajemen Sekolah: Ketersediaan dukungan dan komitmen dari pihak manajemen sekolah, termasuk kepala sekolah dan staf administrasi, sangat penting untuk kesuksesan pelatihan ini. Tanpa dukungan yang memadai, implementasi ClassPoint dalam pembelajaran mungkin tidak berjalan lancar.

Melalui pemahaman mendalam tentang permasalahan mitra, pelatihan dapat dirancang untuk mengatasi tantangan-tantangan ini dengan menyediakan pendekatan yang terstruktur, dukungan teknis yang memadai, serta membangun kesadaran akan manfaat dan potensi penggunaan ClassPoint sebagai media pembelajaran interaktif di SMK Negeri Kebasen.

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 Inkoe. Dengan menggunakan Classpoint, pengalaman dalam proses belajar-mengajar dapat ditingkatkan dengan membuatnya lebih interaktif dan dinamis. Fitur-fitur yang ada dalam aplikasi Classpoint memiliki manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, seperti kemampuan menambahkan anotasi pada slide PowerPoint, menjalankan mode tampilan presentasi, serta membuat pertanyaan interaktif dan mengumpulkan jawaban secara digital dari siswa (Oktadela et al. 2024). ClassPoint dapat bermanfaat guna mengetahui peningkatan hasil belajar siswa (Sundari, Muhlis, and Iskandar; 2021)

Berdasarkan permasalahan pada mitra, tim pengusul bermaksud memberikan Pelatihan Penggunaan ClassPoint sebagai Media Pembelajaran Interaktif Guru di SMK Negeri Kebasen. Pelatihan ini dapat dimanfaatkan oleh para guru/pengajar untuk mempersiapkan bahan pembelajaran yang nantinya dapat memberikan semangat belajar pada siswa. Diharapkan para guru di SMK Negeri Kebasen dapat mengatasi permasalahan yang mungkin mereka hadapi dan berhasil mengintegrasikan ClassPoint sebagai media pembelajaran interaktif dengan efektif dalam proses pembelajaran.

## METODE

Berikut ini merupakan rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Tahapan Persiapan
  - a) Persiapan kelengkapan administrasi, surat menyurat, surat perjanjian, surat izin, *software*, bahan dan materi.
  - b) Persiapan media dan fasilitas penunjang.
  - c) Persiapan panitia pengabdian masyarakat dengan membagi tugas masing-masing tim pengusul dan tanggung jawab.
  - d) Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini, sebagai berikut:
    - 1) Studi Literatur yaitu tim pengabdian melakukan pengumpulan informasi baik dari buku dan internet terkait penggunaan ClassPoint pada powerpoint.
    - 2) Pelatihan Penggunaan ClassPoint sebagai Media Pembelajaran Interaktif Guru di SMK Negeri Kebasen.

- e) Penetapan Lokasi pelatihan di SMK Negeri Kebasen.
2. Tahapan Pelaksanaan

Berikut ini merupakan tahapan pelaksanaan dalam pengabdian masyarakat, yaitu penyampaian materi:

  - a) Acara pelatihan dilakukan pada hari Kamis, 3 Oktober 2024 di Lab Komputer SMK Negeri Kebasen dan dihadiri oleh para guru sebanyak 61 orang.
  - b) Pembukaan kegiatan dibuka oleh MC dan sambutan-sambutan dari pihak terkait agar berjalan dengan baik.
  - c) Penyampaian materi dan Pelatihan Penggunaan ClassPoint sebagai Media Pembelajaran Interaktif Guru di SMK Negeri Kebasen dilaksanakan oleh tim pengabdian masyarakat.
  - d) Materi yang diajarkan meliputi pengenalan ClassPoint, fitur-fitur yang ada di ClassPoint dan cara implementasinya dalam menyusun materi pembelajaran pada PowerPoint dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada ClassPoint.
3. Tahap Evaluasi

Dalam tahap evaluasi, pengabdian masyarakat yang akan dilakukan sebagai berikut:

  - a) Evaluasi hasil pelatihan dan pendampingan dilakukan dengan melihat hasil materi pembelajaran yang dibuat oleh peserta pelatihan.
  - b) Evaluasi metode yang diterapkan apakah sudah tepat sasaran atau belum dengan cara membagikan kuesioner melalui google form dan diisi setelah kegiatan pelatihan selesai.
4. Rencana Keberlanjutan

Pada tahap ini tim pengabdian masyarakat akan merencanakan kegiatan keberlanjutan yang masih berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan metode yang lain seperti menambahkan animasi maupun game.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tahap Persiapan

Pada tahap ini tim pengabdian menindaklanjuti beberapa hal meliputi : 1). Persiapan kelengkapan administrasi seperti surat menyurat dengan pihak terkait, surat izin, *software* yang digunakan, serta mempersiapkan bahan dan materi untuk pelaksanaan kegiatan pelatihan; 2.) Persiapan media dan fasilitas penunjang dalam bentuk modul pelatihan juga disiapkan oleh tim pengabdian; dan 3). Persiapan panitia pengabdian masyarakat dengan membagi tugas masing-masing tim pengusul dan tanggung jawab.

### Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan Kegiatan Pelatihan Penggunaan ClassPoint sebagai Media Pembelajaran Interaktif Guru di SMK Negeri Kebasen yang dilakukan pada hari Kamis, 3 Oktober 2024 dihadiri oleh 61 guru SMK Negeri Kebasen. Kegiatan diawali dengan sambutan kepala SMK Negeri Kebasen. Harapannya para guru dapat mengikuti kegiatan pelatihan dengan baik dan dapat menerapkan dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga minat belajar siswa semakin meningkat.

Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan Pelatihan Penggunaan ClassPoint sebagai Media Pembelajaran Interaktif. Para guru mendapatkan materi pengantar penggunaan ClassPoint, instalasi ClassPoint, kemudian dilanjutkan dengan praktik langsung untuk membuat materi sesuai dengan mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru seperti pada Gambar 2.

Para guru mengikuti kegiatan pelatihan dengan baik dan antusias karena di dalamnya terdapat penggunaan AI yang mempermudah guru dalam menyusun materi maupun quiz yang dapat dijadikan inovasi dalam pembelajaran. Proses pelaksanaan pelatihan ClassPoint juga dapat dilihat pada Gambar 3.



**Gambar 2.** Proses pelaksanaan pelatihan ClassPoint



**Gambar 3.** Proses pelaksanaan pelatihan ClassPoint

Para guru mendapatkan tugas untuk membuat materi pembelajaran untuk 1 pertemuan sesuai dengan bidang mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru dan dibahas oleh pembicara terkait media pembelajaran yang sudah dibuat dengan menggunakan ClassPoint seperti pada Gambar 4.



**Gambar 4.** Pemberian tugas dan pembahasan hasil media pembelajaran

Kegiatan pelatihan ini diikuti dengan antusias yang tinggi dengan banyaknya guru yang memberikan pertanyaan dan berdiskusi pada saat pelaksanaan kegiatan berlangsung. Para guru langsung mempraktikkan dalam membuat materi pembelajaran dan dapat diselesaikan pada waktu pelatihan. Ada beberapa guru yang tertinggal materi namun dari tim pengabdian sudah menyediakan materi pelatihan yang dapat dipelajari oleh guru lebih lanjut setelah kegiatan pelatihan selesai.

Kegiatan pelatihan berlangsung dengan lancar dengan kendala koneksi internet yang belum memadai menjadikan beberapa guru tidak bisa mengikuti kegiatan sampai selesai. Namun dari pembicara menyediakan modul pelatihan yang dapat dipelajari secara mandiri oleh para guru ketika acara Pelatihan Penggunaan ClassPoint sebagai Media Pembelajaran Interaktif sudah selesai. Kegiatan pelatihan diakhiri dengan foto bersama seperti pada Gambar 5.

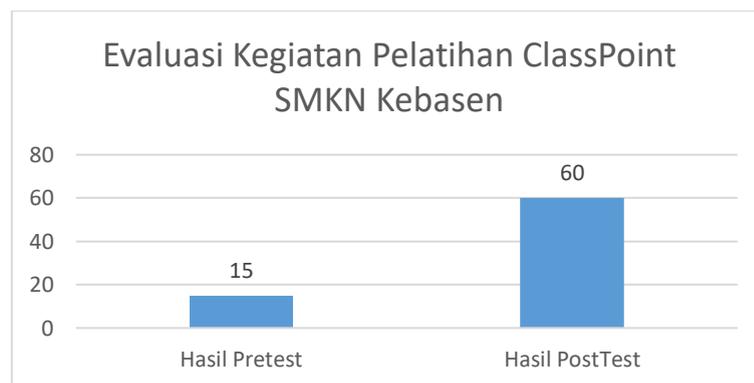
Pelatihan penggunaan *classpoint* sebagai media pembelajaran interaktif guru di SMK Negeri Kebasen



**Gambar 5.** Foto bersama kegiatan pelatihan ClassPoint

### Tahap Evaluasi

Pada tahap ini terdapat dua evaluasi yaitu Evaluasi hasil pelatihan dan pendampingan dan Evaluasi metode yang diterapkan apakah sudah tepat sasaran atau belum. Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan pretest dan postTest dengan hasil pretest 15 dari 61 belum memahami ClassPoint dan hasil PostTest 60 dari 61 sudah paham terkait ClassPoint dan penggunaannya. Gambar grafik dapat dilihat pada Gambar 6.



**Gambar 6.** Hasil Pretest dan PostTest kegiatan Pelatihan

### Rencana Keberlanjutan

Pada tahap ini tim pengabdian masyarakat akan merencanakan kegiatan keberlanjutan yang masih berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan metode yang lain seperti menambahkan animasi maupun game.

Tim pengabdian berencana berkolaborasi dengan menambahkan pembicara dalam kegiatan pengabdian selanjutnya yang akan fokus dengan pembuatan animasi dan game menggunakan platform yang dapat dipahami oleh para guru bisa menggunakan Quizizz, worldWall, Kahoot, Quizlet atau platform lainnya.

### SIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan Penggunaan ClassPoint sebagai Media Pembelajaran Interaktif Guru di SMK Negeri Kebasen berjalan dengan lancar. Hal ini dibuktikan dengan para guru yang mengikuti pelatihan dan langsung mempraktikkan dalam menyusun media pembelajaran pada mata pelajaran yang diampu. Penggunaan ClassPoint sangat membantu para guru dalam menyusun materi dan juga memberikan inovasi dalam media ajar yang di dalamnya terdapat pemanfaatan Artificial Intelligent (AI) yang disediakan oleh ClassPoint dalam pembuatan materi, soal quis ataupun latihan untuk menguji siswa dalam memahami materi pelajaran.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kepada Universitas Amikom Purwokerto, LPPM Universitas Amikom Purwokerto, pihak SMK Negeri Kebasen dan seluruh pihak yang mendukung berjalannya kegiatan pelatihan sehingga berjalan dengan baik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Indraswati, Dyah, Muhammad Sobri, Aisa 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.
- Jayanti, Nur Sita Dwi, Anjar Nurrohmah, and Tri Ermayani. 2022. "Adaptasi Teknologi Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 Sebagai Implementasi Program Kampus Mengajar Angkatan II Di SD Negeri Pantirejo 1 Kabupaten Sragen." *Manggali* 2(1):97. doi: 10.31331/manggali.v2i1.2017.
- Juanita, Safitri, Putri Hayati, and Dolly Virgian Shaka Yudha Sakti. 2019. "Peningkatan Keterampilan Menyajikan Presentasi Menarik Dan Interaktif Bagi Guru Pkbn Negeri 27 Petukangan Dengan." 528–33.
- Karim, Arman Suryadi, Melda Agarina, Sutedi, M. Said Hasibuan, and M. Royan Fauzi. 2022. "PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CLASSPOINT BAGI GURU Di PROPINSI LAMPUNG." *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2(3):4399–4406. doi: 10.53625/jabdi.v2i3.2986.
- 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 Makassar." *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
- Oktadela, Resy, Shalawati Shalawati, Putri Octa Hadiyanti, Yusti Elida, and Syofianis Ismail. 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):128–31. doi: 10.31004/dedikasi.v2i2.57.
- Rasmila, R., Huda, N., Jemakmun, J., Mukti, A. R., Amalia, R., Hadinata, N., Kurniawan, K., Putra, A. Nainggolan, C. E. 2022. "Pelatihan Presentasi Menggunakan Microsoft Power Point Pada SMP Patra Mandiri 2 Palembang." *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*. doi: <https://doi.org/10.29408/ab.v3i1.5853>.
- Sundari, Hadiyanti Dian, Muhlis, and Iskandar; 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.
- Widayanti, Tri, and Bety Agustina Rahayu. 2024. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Oleh Lansia Sebagai Penunjang Activity of Daily Living Use of Information Technology by the Elderly to Support Activities of Daily Living." 4(01):25–31.
- Yusuf, Muhammad, Abdul Mannan, Resky Almeyda, and Nurul Hidayah. 2023. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Classpoint Di Sekolah Sebagai Media Pembelajaran Interaktif." (November):550–54.