



Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran yang Menarik dan Interaktif dengan Classpoint

Tri Astari¹⁾

¹Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Utara
e-mail: triastari55@gmail.com

Received: 16 Agustus 2022 Accepted: 15 September 2022 Final proof: 1 Oktober 2022

Abstrak

Kegiatan ini bertujuan untuk memfasilitasi pembuatan media pembelajaran agar guru dapat mempersiapkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa dengan memanfaatkan fitur ClassPoint. Metode yang digunakan dalam kegiatan pendampingan ini terdiri dari empat tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan reflektif. Pelatihan pendampingan berjalan dengan lancar dan diikuti oleh 28 peserta. Namun, 29% (8 orang) tidak dapat menginstal ClassPoint karena kapasitas PC/Laptop peserta tidak mencukupi, dan 71% (20 orang) berhasil. Peserta yang telah mampu membuat slide presentasi dengan topik sesuai mata pelajaran yang diajarkan dan memuat fitur interaktif ClassPoint sebanyak 13 orang. Hasil evaluasi dan refleksi yang menjadi kendala utama kegiatan antara lain PC/Laptop peserta belum mencukupi untuk menginstal ClassPoint, dan kegiatan pendampingan dilakukan secara online. Waktu yang dianggap relatif singkat dalam kegiatan pendampingan. Sehingga diperlukan rencana tindak lanjut untuk kembali mendedikasikan ClassPoint sebagai bentuk pendalaman.

Kata Kunci: media pembelajaran, classpoint, menarik, interaktif

Abstract

This activity aims to facilitate the creation of learning media so that teachers can prepare more exciting and interactive learning for students by utilizing the ClassPoint features. The method used in this mentoring activity consists of four stages: preparation, implementation, evaluation, and reflection. The mentoring training went smoothly and was attended by 28 participants. However, 29% (8 people) could not install ClassPoint because the participants' PC/Laptop capacity was insufficient, and 71% (20 people) succeeded. Participants who have been able to make presentation slides with topics according to the subjects taught and contain the interactive features of ClassPoint are 13 people. The results of the evaluation and reflection that became the main obstacles to the activity included the participants' PC/Laptop not being sufficient to install ClassPoint, and mentoring activities being carried out online. The time was considered relatively short in mentoring activities. So a follow-up plan is needed to re-dedicate ClassPoint as a form of deepening.

Keywords: learning media, classpoint, engaging, interactive

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya dalam mempersiapkan generasi muda Indonesia menyambut dan menghadapi era teknologi saat ini. Dengan demikian, pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga mampu menghasilkan sumber daya manusia yang unggul. Perkembangan teknologi berdampak pada semua bidang ekonomi, sains, sosial termasuk pendidikan. Proses pembelajaran tidak dapat hanya menggunakan metode tradisional, perlu dilakukan pembaruan agar siswa merasakan ketertarikan untuk belajar, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang melibatkan teknologi.

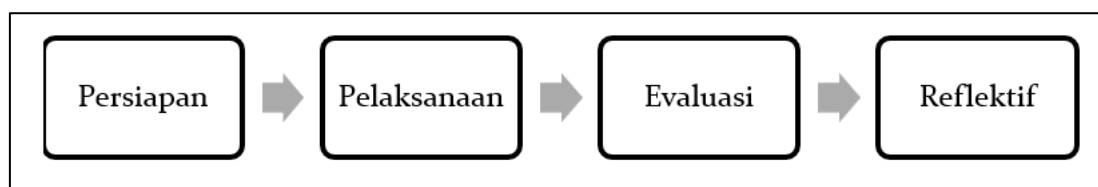
Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Fungsi media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa (Nurrita, 2018). Peran penting media pembelajaran antara lain untuk meningkatkan minat belajar siswa (Magdalena et al., 2021). *Microsoft PowerPoint* merupakan media pembelajaran yang berasal dari salah satu program dari *Microsoft*, digunakan sebagai perangkat lunak untuk mempresentasikan materi kepada siswa di dalam proses pembelajaran, terutama dalam pembelajaran diskusi serta presentasi tentang pemaparan materi di dalam kelas. *Microsoft PowerPoint* memiliki kemampuan pengolahan teks, warna, gambar, video, audio serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreativitas penggunanya (Fauzi et al., 2021; Octaviani, 2021).

Selama ini guru sudah sering menggunakan *Microsoft PowerPoint* hanya untuk membuat suatu media presentasi atau bahan ajar yang bersifat satu arah saja (non interaktif), dimana siswa hanya berlaku sebagai pendengar atau penonton tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Namun, dengan menggunakan *ClassPoint* hal tersebut tidak terjadi. Aplikasi *ClassPoint* ini terintegrasi dengan *Microsoft PowerPoint*. *Classpoint* merupakan sebuah perangkat yang dikembangkan oleh perusahaan Inknoe, terintegrasi dengan *PowerPoint*. *Classpoint* memiliki sejumlah fitur untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan meningkatkan *engagement* antara siswa dengan materi pelajaran. Guru juga dapat membuat kuis yang menarik, dan interaktif juga membuat coretan layaknya menulis di papan tulis. Guru dengan siswa dapat melakukan tanya jawab secara langsung (Sundari; & Muhlis, 2021). *ClassPoint* layak digunakan sebagai media untuk guru dan siswa dalam melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran. Selain itu, meningkatkan motivasi dan antusias siswa dalam mengerjakan kuis, serta menambah wawasan guru (Kurniawan, N. D. ., 2022).

Oleh sebab itu, diperlukan pengenalan dan pendampingan intensif tentang *ClassPoint* kepada guru-guru se-Indonesia guna mempersiapkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk siswa. Dalam hal ini, kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan *ClassPoint* bekerja sama dengan Ikatan Guru Indonesia (IGI) wilayah Sulawesi Selatan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan *ClassPoint* ini terdiri dari empat tahapan yang dimulai dari persiapan, pelaksanaan, evaluasi dan reflektif. Adapun susunan skema pendampingan dapat dilihat pada Gambar 1. Skema Pelaksanaan Pengabdian berikut ini.



Gambar 1. Skema Pelaksanaan Pengabdian

Dalam skema pelaksanaan pengabdian tersebut terdapat tahapan-tahapan yang dapat dijelaskan secara rinci antara lain:

1. Persiapan

Pada tahap ini yang dilakukan *Focus Group Discussion (FGD)* dengan Ikatan Guru Indonesia (IGI) wilayah Sulawesi Selatan untuk menyusun kebutuhan yang diperlukan dalam pendampingan pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan ClassPoint diantaranya melakukan sosialisasi kepada peserta pendampingan yakni guru-guru se-Indonesia melalui flyer kegiatan. Hal-hal yang dipersiapkan antara lain, e-poster, *Google form* pendaftaran peserta, daftar hadir, *pre-test* dan *post-test*, materi dan *ice breaking* dengan menggunakan ClassPoint.

2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dimulai dari memberikan *pre-test* kepada peserta, kemudian dilanjutkan pemateri memberikan pemaparan pengenalan ClassPoint hingga peserta mempraktikkan pembuatan slide presentasi dengan topik sesuai dengan mata pelajaran yang diampu dan memuat fitur interaktif kuis ClassPoint. Pelaksanaan pendampingan pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan ClassPoint ini dilakukan selama 4 (empat) hari dengan menggunakan dua media yakni *Google Meet* dan Grup *WhatsApp*. Adapun daftar kegiatan dapat dilihat pada Tabel 1. Daftar Kegiatan Pengabdian sebagai berikut ini.

Tabel 1. Daftar Kegiatan Pengabdian

No.	Hari/Tanggal	Kegiatan
1	Rabu/27 Juli 2022	- Pembukaan & Doa
		- Pengenalan ClassPoint
		- Diskusi
		- Instalasi ClassPoint
		- Diskusi & Penutupan
2	Kamis/28 Juli 2022	- Ice Breaking
		- Fitur ClassPoint
		- Diskusi
		- Simulasi pembuatan slide presentasi
		- Diskusi & Penutupan
3	Jum'at s.d Sabtu/ 29-30 Juli 2022	Pendampingan praktik pembuatan slide presentasi dengan topik sesuai dengan mata pelajaran yang diampu

3. Evaluasi

Pada tahap evaluasi peserta diberikan *post-test*, yang di dalamnya memuat pertanyaan tentang ClassPoint dan refleksi pelaksanaan pendampingan guna perbaikan kegiatan pengabdian berikutnya.

4. Reflektif

Reflektif merupakan tahapan terakhir setelah evaluasi. Tahapan ini dilakukan dengan menganalisis hasil evaluasi kegiatan. Selanjutnya, dilakukan refleksi keberlanjutan baik dalam bentuk monitoring dan pendampingan, terprogram maupun insidental untuk menjaga kualitas hasil kegiatan serta meningkatkan kemitraan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

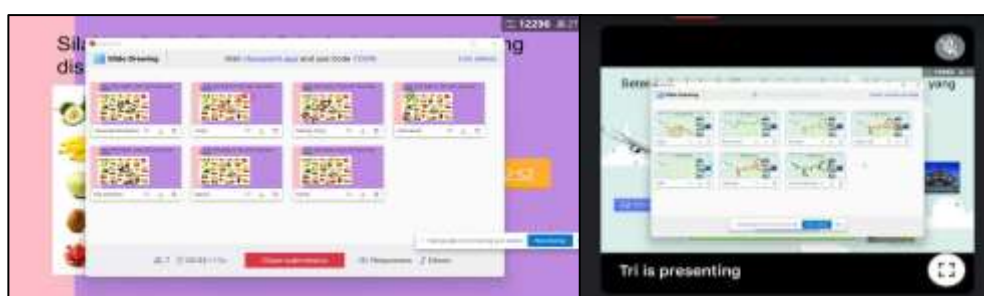
Hasil

Pendampingan pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan *ClassPoint* ini dilaksanakan selama 4 (empat) hari, dimulai dari hari Rabu s.d Sabtu, tanggal 27-30 Juli 2022. Jumlah peserta yang telah melakukan pendaftaran kegiatan pengabdian ini sebanyak 85 orang. Namun, peserta yang dapat mengikuti kegiatan hanya 28 orang dari keseluruhan. Peserta yang dapat mengikuti kegiatan pendampingan dapat dilihat pada Gambar 2. Dokumentasi Kehadiran Peserta Pengabdian berikut ini.



Gambar 2. Dokumentasi Kehadiran Peserta Pengabdian

Dalam proses pendampingan peserta aktif bertanya, berdiskusi antar peserta dan memiliki rasa ingin tahu dalam mencoba *ClassPoint*. Keaktifan tersebut terlihat pada setiap pemberian fitur kuis interaktif *ClassPoint* kepada peserta selama kegiatan pengabdian dapat dilihat pada Gambar 3. Dokumentasi Keaktifan Peserta Pengabdian berikut ini.



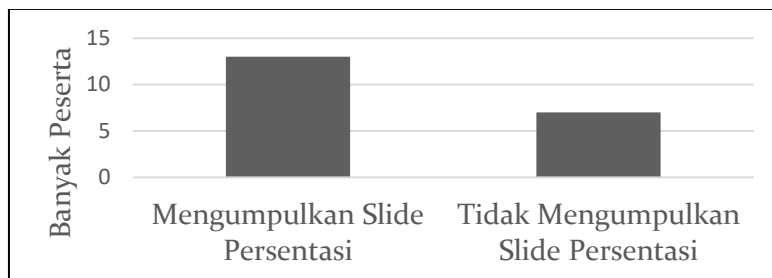
Gambar 3. Dokumentasi Keaktifan Peserta Pengabdian

Pembahasan

Kegiatan pendampingan berjalan lancar yang diikuti oleh 28 peserta. Namun, tidak semua peserta dapat menginstal *ClassPoint* di PC/Laptop yang dimiliki yakni sebesar 64% (18 orang). Setelah dilakukan pendampingan terdapat peserta yang belum dapat menginstal *ClassPoint* di PC/Laptop sebesar 29% (8 orang) dan yang sudah berhasil sebesar 71% (20 orang). Sehingga, *Microsoft PowerPoint* yang dimiliki peserta belum dapat terintegrasi dengan *ClassPoint*. Hal ini disebabkan kapasitas PC/Laptop peserta belum memadai. Terkendala dengan spesifikasi system operasi yang masih

windows 7 dan *Microsoft office* yang masih versi 2007 (Setiawan, 2022). Sehingga hanya dapat mengikuti tanpa dapat melakukan praktik secara langsung.

Banyak peserta yang telah mampu membuat slide presentasi dengan topik sesuai dengan mata pelajaran yang diampu dan memuat fitur interaktif kuis *ClassPoint* dapat dilihat pada Gambar 4. Peserta yang Mampu Membuat Slide Presentasi Memuat Fitur Interaktif *Classpoint* berikut ini.



Gambar 4. Peserta yang Mampu Membuat Slide Presentasi Memuat Fitur Interaktif *Classpoint*

Dari gambar di atas dapat dilihat peserta yang sudah mampu membuat slide presentasi dengan topik sesuai dengan mata pelajaran yang diampu dan memuat fitur interaktif *ClassPoint* sebanyak 13 orang dan yang belum sebanyak 7 orang dari 20 orang peserta yang sudah berhasil menginstal *ClassPoint* di PC/Laptop. Beberapa slide presentasi peserta dapat dilihat pada Gambar 5. Slide Persentasi *ClassPoint* Peserta Pengabdian berikut ini.



Gambar 5. Slide Persentasi *ClassPoint* Peserta Pengabdian

Pada akhir kegiatan, peserta pengabdian diminta mengisi angket respon tentang pentingnya penggunaan *ClassPoint* dan pelaksanaan pendampingan yang telah dilakukan. Hasil rangkuman respon peserta tentang *ClassPoint* dapat dilihat pada Tabel 2. Respon Peserta Pengabdian sebagai berikut ini.

Tabel 2. Rangkuman Respon Peserta Tentang Kegiatan Pengabdian

No	Pernyataan	Pilihan			
		SS	S	TS	STS
1	Saya antusias mengikuti kegiatan	20	8		
2	Saya memahami tentang <i>ClassPoint</i> dan fitur-fitur yang dimiliki	15	8	5	
3	Saya akan mengikuti kembali jika ada pendampingan tentang <i>ClassPoint</i>	9	11	8	
4	Waktu pelaksanaan kegiatan memadai		15	13	
5	Cara penyampaian materi narasumber menarik	10	12	5	1

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa peserta antusias mengikuti kegiatan sebanyak 28 orang, sudah memahami tentang *ClassPoint* dan fitur-fitur yang dimiliki sebanyak 23 orang, akan mengikuti kembali pelatihan atau pendampingan tentang *ClassPoint* sebanyak 20 orang, dan waktu kegiatan pengabdian dianggap memadai hanya sebanyak 15 orang serta cara penyampaian narasumber menarik sebanyak 21 orang. Setelah dievaluasi dan melakukan refleksi kendala utama kegiatan antara lain PC/Laptop peserta belum memadai untuk menginstal *ClassPoint*, kegiatan pendampingan dilakukan secara *online* dengan media *Google Meet* dan Grup *WhatsApp* serta waktu dianggap cukup singkat dalam mendampingi proses pembuatan slide presentasi dengan memuat fitur *ClassPoint*. Sehingga diperlukan rencana tindak lanjut melakukan pengabdian kembali tentang *ClassPoint* sebagai bentuk pendalaman. Adapun tema yang dapat dibawakan seperti pembuatan slide presentasi *ClassPoint* untuk latihan/soal, ice breaking dan sebagainya

SIMPULAN

Kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan *ClassPoint* berjalan lancar yang diikuti oleh 28 peserta. Namun, tidak semua peserta dapat menginstal *ClassPoint* di PC/Laptop yang dimiliki sebesar 29% (8 orang), dan sudah berhasil sebesar 71% (20 orang). Peserta yang sudah mampu membuat slide presentasi dengan topik sesuai dengan mata pelajaran yang diampu dan memuat fitur interaktif kuis *ClassPoint* sebanyak 13 orang. Setelah dievaluasi dan melakukan refleksi kendala utama kegiatan antara lain PC/Laptop peserta belum memadai untuk menginstal *ClassPoint*, kegiatan pendampingan dilakukan secara *online* dengan media *Google Meet* dan Grup *WhatsApp* serta waktu dianggap cukup singkat dalam mendampingi proses pembuatan slide presentasi dengan memuat fitur *ClassPoint*. Sehingga diperlukan rencana tindak lanjut melakukan pengabdian kembali tentang *ClassPoint* sebagai bentuk pendalaman.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama kami tujukan kepada Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Utara dan Ikatan Guru Indonesia (IGI) wilayah Sulawesi Selatan atas dukungannya baik moril maupun materi. Tidak lupa pula ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Bapak/Ibu guru peserta yang sudah gigih dalam melakukan pengembangan diri agar mampu menghadirkan proses pembelajaran yang interaktif kepada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauzi, A., Ningsih, P., Gultom, H., & Alim, C. (2021). Pelatihan Keterampilan Penggunaan Aplikasi Microsoft Powerpoint Pada Siswa Dan Siswi Smp Bina Mulia. *JAMAIKA : Jurnal Abdi Masyat Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang*, 8(2), 24-32.
- Kurniawan, N. D. ., & I. Y. (2022). Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint Pada Materi Indahnya Keragaman di Negeriku Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1). <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.48502>.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan o6 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 14. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil

- Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Octaviani, S. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Scientific Approach pada Pembelajaran IPA di Kelas IV Sekolah Dasar. *EJT (Educational Technology Journal)*, 1(2), 66-77. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/etj>
- Setiawan, I. (2022). Media Pembelajaran Yang Menarik Dan Interaktif Di Masa Pandemi Covid 19. *Empowerment Journal*, 2(1), 1-5.
- Sundari;, D. H., & 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.