



---

**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CLASSPOINT BAGI GURU di PROPINSI LAMPUNG****Oleh****Arman Suryadi Karim<sup>1</sup>, Melda Agarina<sup>2</sup>, Sutedi<sup>3</sup>, M. Said Hasibuan<sup>4</sup>, M. Royan Fauzi<sup>5</sup>****<sup>1,2,3,4,5</sup>Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya****E-mail: <sup>1</sup>[armansuryadi@darmajaya.ac.id](mailto:armansuryadi@darmajaya.ac.id), <sup>2</sup>[agharina@darmajaya.ac.id](mailto:agharina@darmajaya.ac.id),****<sup>3</sup>[sutedi@darmajaya.ac.id](mailto:sutedi@darmajaya.ac.id), <sup>4</sup>[msaid@darmajaya.ac.id](mailto:msaid@darmajaya.ac.id),****<sup>5</sup>[royanfauzimaulana25@gmail.com](mailto:royanfauzimaulana25@gmail.com)**

---

**Article History:***Received: 07-06-2022**Revised: 15-06-2022**Accepted: 24-07-2022***Keywords:***ClassPoint, Media**Pembelajaran,**Interaktif*

**Abstract:** *Kemajuan yang terjadi dalam dunia teknologi komunikasi dan informasi memunculkan peluang maupun tantangan baru dalam dunia pendidikan. Peluang baru yang muncul termasuk akses yang lebih luas terhadap konten multimedia yang lebih kaya, dan berkembangnya metode pembelajaran baru yang tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu. Dalam pembelajaran tersebut, muncul masalah baru system pembelajaran yang terjadi selama ini, masih banyak pembelajaran daring yang terkesan dipaksakan karena kondisi pandemi. Sehingga hal tersebut dapat menyebabkan banyak keluhan, baik dari kalangan peserta didik, orang tua, bahkan dari pihak guru sendiri. Masalah tersebut dapat disebabkan oleh guru yang tidak terampil dalam mendayagunakan teknologi sebagai media belajar kreatif. Sehingga pembelajaran akan membuat peserta didik jenuh. Maka tim Pengabdian berfokus dalam memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan menggunakan aplikasi ClassPoint. Metode yang diterapkan dalam kegiatan pelatihan ini adalah Metode Presentasi mengenai pengenalan software, kemanfaatannya, dan penerapannya dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, Metode Demonstrasi mengenai pengoperasionalisasian program dan Metode Praktik yaitu pembuatan media pembelajaran secara langsung oleh peserta sesuai dengan mata pelajaran masing-masing dengan pemanfaatan aplikasi Class Point. Kegiatan pelatihan tersebut berjalan lancar dan kini para tenaga pendidik dapat membuat media pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan pemanfaatan aplikasi tersebut.*

---



## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak global bagi masyarakat termasuk guru. Guru harus meningkatkan kompetensinya pada penggunaan komputer dan internet di sekolah. Selain itu, guru juga dituntut untuk mengaplikasikan kompetensi tersebut pada pembelajaran di sekolah [1]. Kehadiran teknologi media visual animasi memberi harapan baru karena media pembelajaran visual animasi menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Melalui media visual animasi, materi pelajaran dapat dikemas dengan jelas dan lengkap serta meningkatkan minat peserta didik. Dengan menggunakan media animasi visual dalam pembelajaran, menjadi suatu upaya agar terciptanya suasana belajar yang kreatif serta inovatif tanpa mengurangi tujuan pendidikan yang sebenarnya.

Seorang pendidik, senantiasa dituntut agar mampu mengembangkan dan menggunakan alat-alat pembelajaran sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Pendidik dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang dapat digunakannya dalam proses pembelajaran. Akibatnya, pendidik harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Namun, sayangnya, tidak semua pendidik memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup mengenai media pembelajaran interaktif.

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.[2]

Saat ini, memang sudah banyak aplikasi media pembelajaran interaktif yang tersedia di pasaran, akan tetapi setiap aplikasi tersebut tentu tidak dapat menyesuaikan dengan selera dan gaya mengajar setiap pendidik, sehingga alangkah baiknya jika pendidik mempunyai kemampuan untuk menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif, sesuai dengan selera dan cara mengajar.

Media pembelajaran interaktif sebagai bentuk penerapan teknologi informasi, mampu menjadi solusi agar cara guru dalam mengajarkan mata pelajaran menjadi lebih menarik. Aplikasi media pembelajaran interaktif memang sudah banyak tersedia dipasaran, akan tetapi setiap aplikasi tersebut tentu tidak dapat menyesuaikan dengan selera dan gaya mengajar setiap guru, sehingga alangkah baiknya apabila guru memiliki kemampuan untuk membuat aplikasi media pembelajaran interaktif, sesuai dengan selera dan cara mengajar guru tersebut [3]

Keterbatasan pengetahuan yang dimiliki oleh pendidik menyebabkan kurangnya pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran. Saat ini sudah banyak tersedianya tool atau software yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran visual animasi yang interaktif, dan relatif mudah untuk digunakan

Pengabdian terkait yang menjadi referensi dalam kegiatan ini yaitu Penerapan Media Presentasi ClassPoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta oleh Dian Hadiyani Sundari, dimana dalam kegiatan tersebut aplikasi ClassPoint dapat bermanfaat guna mengetahui peningkatan hasil belajar siswa [4]

## METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan PKM ini yaitu dengan metode sosialisasi/ penyuluhan, diskusi, simulasi, dan penerapan. Metode yang dilakukan untuk dapat meningkatkan kemampuan dari mitra, yaitu :



**Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan PKM**

Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan PKM sebagai berikut:

1. **Persiapan**, Dalam tahap ini ada beberapa hal yang dilakukan, yakni Koordinasi Internal, dilakukan oleh Tim untuk merencanakan pelaksanaan secara konseptual, operasional, serta job description masing-masing anggota,.
2. **Pelaksanaan Pelatihan**, Adapun tahapan dalam pelaksanaan pelatihan yaitu:
  - a. **Penyajian Materi** :Materi yang disajikan terkait dengan pengenalan dan penggunaan Aplikasi Class Point untuk pembuatan media pembelajaran
  - b. **Penugasan Praktek** : Pada akhir materi peserta diberi tugas praktik sesuai materi yang telah disajikan untuk menggali penyerapan dan pemahaman materi serta melihat kreativitasnya dalam berkarya
  - c. **Evaluasi dan Penyempurnaan Karya Media Pembelajaran** : Pada akhir pelatihan, media yang telah dibuat oleh para guru dikumpulkan dan dinilai oleh tim pengabdian kemudian disempurnakan oleh tim untuk kemudian dikembalikan kembali kepada peserta agar dapat digunakan untuk mengajar
  - d. **Evaluasi Kegiatan** pada tahap ini tim PKM melakukan post test kepada mitra untuk mengetahui tingkat pemahaman materi yang sudah dijelaskan oleh tim pengabdian.

## HASIL

### 1. Tahap Persiapan

Dalam melakukan pelatihan keterampilan dasar penelitian, tahap awal dalam kegiatan ini adalah melakukan persiapan. Pengabdian melakukan persiapan materi dan powerpoint yang tepat untuk mendukung kegiatan pelatihan.selain itu, karena pelatihan dilakukan



secara daring, maka pengabdian juga mempersiapkan aplikasi yaitu ClassPoint, zoom, google document dan google form.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan Research Bootcamp dilakukan selama 36 Jam yaitu 3 hari pada tanggal 14 – 16 Juli 2021 2022 secara daring via zoom meeting. Adapun dalam rangkaian kegiatan tersebut peserta diberikan praktek serta tugas lanjutan

Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian ini yaitu

- Meningkatnya pengetahuan mitra agar dapat pembuatan media pembelajar yang lebih interaktif dan dapat meningkatkan komunikasi yang baik bagi guru dan peserta didik saat proses pembelajaran secara daring
- Membuat proses belajar mengajar menjadi lebih aktif dan memiliki interaksi yang tinggi antara pendidik dengan peserta didiknya

Kegiatan pelatihan ini diawali dengan sambutan yang langsung diberikan oleh tim ClassPoint Indonesia, dimana dalam kegiatan pelatihan ini tim ClassPoint langsung memberikan trial aplikasi berbayar selama 3 bulan kepada seluruh peserta. Dalam sambutan tersebut tim ClassPoint Indonesia secara langsung memperkenalkan aplikasi ClassPoint kepada seluruh peserta. Sambutan serta pemaparan terkait produk ClassPoint dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini



**Gambar 2 Sambutan Tim ClassPoint**

Sesi selanjutnya yaitu pemaparan materi teori dari narasumber dilanjutkan dengan praktek langsung dalam pemanfaatan ClassPoint yang dimulai dengan proses instalasi aplikasi ke dalam media pembelajaran yaitu powerpoint. Adapun materi yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan tersebut dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini

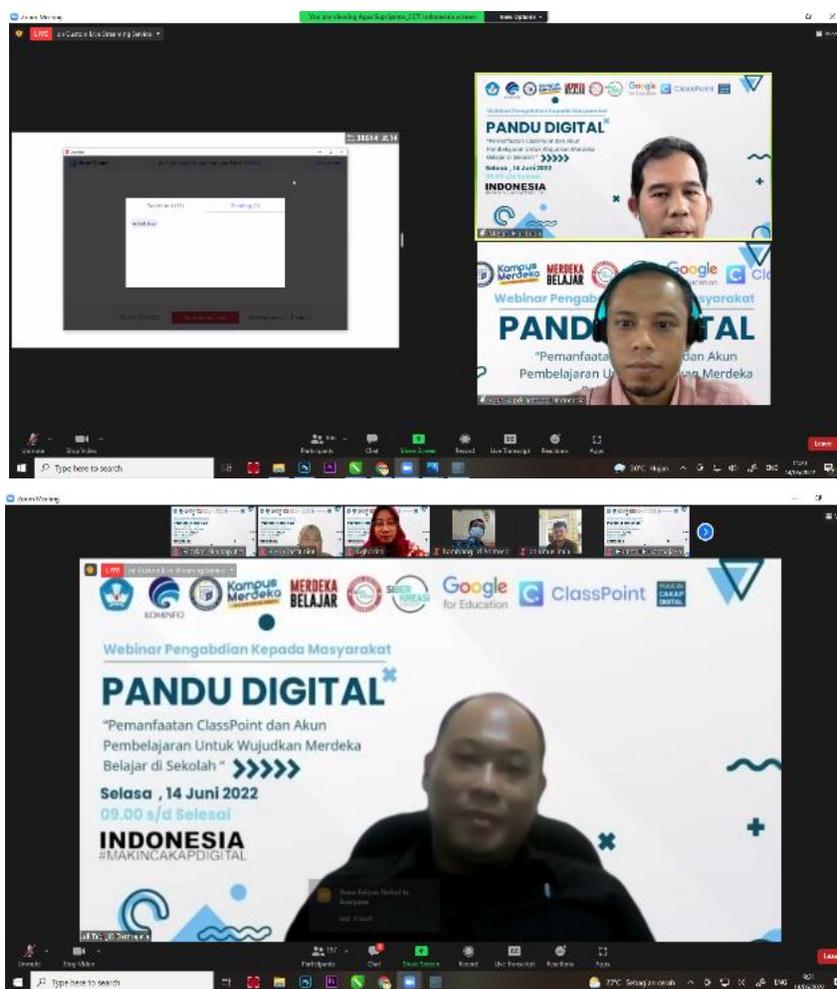
**Tabel 1 Materi Pelatihan**

No	Materi Pelatihan
1	Instalasi dan Pengenalan Fitur-Fitur Class Point
2	Membuat Quiz Wordcloud
3	Membuat Short Answer



4	Membuat Membuat Image Upload
5	Membuat Slide drawing
6	Membuat Multiple quize
7	Menerapkan Fitur Competition Mode
8	Membuat Ice Breaking Class
9	Tugas Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis ClassPoint

Berikut dokumentasi kegiatan pemaparan materi oleh para narasumber





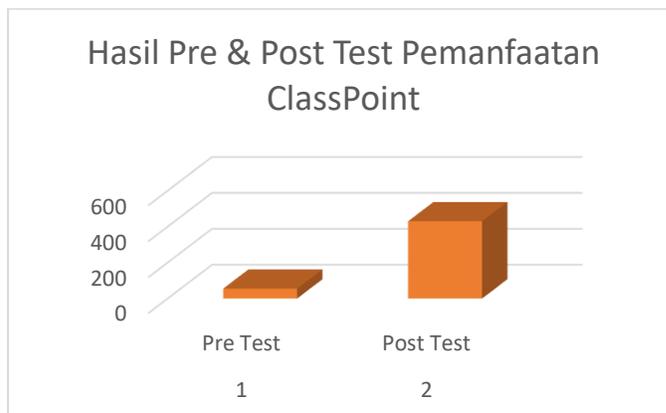
**Gambar 3. Pemaparan ClassPoint oleh narasumber**

**3. Tahap Evaluasi**

Evaluasi kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan beberapa cara, yakni evaluasi terhadap proses dan evaluasi terhadap hasil. Evaluasi terhadap proses dilihat dari keseriusan dan ketekunan para peserta dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian dalam pembuatan media pembelajaran interaktif

Berdasarkan hasil test yang dibagikan sebelum kegiatan pelatihan dilakukan, terkait pemahaman para peserta dalam pemanfaatan aplikasi ClassPoint untuk melakukan pembelajaran secara interaktif sangat signifikan. Dalam kegiatan pengabdian tersebut berjumlah 450 guru se provinsi lampung. Sebelum kegiatan pelatihan dilaksanakan dari hasil pre test yg diberikan kurang lebih hanya 33 guru yang sudah memanfaatkan ClassPoint dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Setelah mengikuti pelatihan selama 3 hari dan dilakukan post test beserta rangkaian tugas praktek yang dikerjakan oleh para peserta maka peningkatan peserta sangat terlihat jelas. Setelah kegiatan pelatihan dilakukan terdapat kurang lebih 433 peserta yang telah berhasil membuat media pembelajaran interaktif dengan pemanfaatan aplikasi ClassPoint

Hasil post dan pre test dapat dilihat melalui Gambar 3 berikut ini.



**Gambar 3. Hasil Pre Test dan Post Test**



---

## KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan media pembelajar merupakan salah satu pelatihan yang memang sangat dibutuhkan oleh tenaga pengajar. Dalam kegiatan PKM ini para guru dapat membuat media pembelajar yang lebih interaktif serta para guru dapat memanfaatkan aplikasi class point dalam proses belajar mengajar. Kegiatan pelatihan ini memberikan dampak positif bagi para peserta dalam menghadapi perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini

## DAFTAR REFERENSI

- [1] Lia, L., Isroqmi, A., & Indasari, M. (2017). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT BAGI GURU MADRASAH IBTIDAIYAH KECAMATAN INDRALAYA. *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*.
- [2] Hartono, H., Lesmana, C., Permana, R., & Matsun, M. (2018). Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 14(2), 139-147.
- [3] Nugraha, D. A., & Sudiyono, S. (2018). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Autoplay Media Studio Bagi Guru-Guru Sdn Merjosari 1. *Jurnal Terapan Abdimas*, 3(2), 182-187.
- [4] Sundari, D. H., Iskandar, I., & Muhlis, M. (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.



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN