Dedikasi: Jurnal Pengabdian Pendidikan dan Teknologi Masyarakat
e-ISSN: 2987– 8233 p-ISSN: 3025– 2695
Volume 2, Nomor 2 Tahun 2024
Halaman: 128 - 131
First Received: 10 Mei 2024 Final Proof Received: 01 Juni 2024

Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi *Classpoint* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa SMA-IT **Imam Syafe'i Pekanbaru**

Resy Oktadela[1], Shalawati[2], Putri Octa Hadiyanti[3], Yusti Elida[4], Syofianis Ismail[5]
English Language Education Study Program, Universitas Islam Riau, Indonesia

resyoktadela@edu.uir.ac.id[1]

Kata Kunci:
Aplikasi Classpoint dan Motivasi Belajar, Bahasa Inggris.

Abstrak

Dewasa ini, perkembangan internet semakin cepat dan telah merambah ke berbagai bidang, termasuk pendidikan. Media pembelajaran juga mengalami perkembangan dengan munculnya berbagai media pembelajaran interaktif. Aplikasi Classpoint adalah salah satu perangkat lunak yang dapat terintegrasi dengan Microsoft PowerPoint, memungkinkan pembuatan media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Terdapat banyak fitur yang dapat dimanfaatkan oleh para guru untuk menciptakan materi pengajaran melalui aplikasi ini. Sayangnya, guru-guru SD-IT Imam Syafe'I Pekanbaru belum terampil menggunakan aplikasi Classpoint, padahal aplikasi ini memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa di sekolah. Oleh karena itu, Tim Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Islam Riau (UIR) menginisiasi pelatihan penggunaan aplikasi Classpoint bagi guru-guru dan siswa. Pelatihan ini diikuti oleh 20 peserta, yang terdiri dari guru dan perwakilan murid dari SMA IT-Imam Syafe'I Pekanbaru. Evaluasi pelatihan dilakukan berdasarkan pemahaman peserta pada setiap sesi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan Classpoint sangat bermanfaat bagi para guru dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Respon peserta pelatihan terhadap penggunaan aplikasi ini secara keseluruhan dinilai sangat baik.

***Key Word**:*
Classpoint Application, Learning Motivation, English.

Abstrack

Nowadays, the rapid development of the internet has reached various fields, including education. Educational media have also evolved with the emergence of various interactive learning media. The ClassPoint application is one such software that can be integrated with Microsoft PowerPoint, enabling the creation of more interactive and innovative learning materials. There are many features that teachers can utilize to create teaching materials through this application. Unfortunately, the teachers at SD-IT Imam Syafe'i Pekanbaru are not yet skilled in using the ClassPoint application, even though this application has the potential to enhance students' literacy and numeracy skills at the school. Therefore, the Community Service Team from Universitas Islam Riau (UIR) initiated training on using the ClassPoint application for teachers and students. This training was attended by 20 participants, consisting of teachers and student representatives from SMA IT-Imam Syafe'i Pekanbaru. The training evaluation was based on participants' understanding in each session. The evaluation results showed that the use of ClassPoint is very beneficial for teachers in developing interactive learning media. The participants' responses to using this application were overall rated very positively.

Copyright © 2024 Resy Oktadela, Shalawati, Putri Octa Hadiyanti, Yusti Elida, Syofianis Ismail
*This work is licensed under a **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)***

PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan Dampak global dari kemajuannya telah mempengaruhi masyarakat, termasuk para guru. Oleh karena itu, para pendidik perlu meningkatkan kemampuan mereka dalam penggunaan komputer dan internet di lingkungan sekolah serta menerapkan keterampilan tersebut dalam proses pembelajaran di ruang kelas. Pemanfaatan media pembelajaran visual animasi menjanjikan terobosan baru dalam meningkatkan minat belajar siswa dan menciptakan atmosfer pembelajaran yang inovatif dan kreatif tanpa menghilangkan esensi dari tujuan pendidikan itu sendiri.

Para pendidik perlu mampu mengembangkan serta menggunakan alat-alat pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman, serta memiliki pemahaman yang memadai tentang media pembelajaran interaktif. Meskipun terdapat berbagai aplikasi media pembelajaran interaktif yang

e-ISSN: 2987 – 8233
p-ISSN: 3025 – 2695

tersedia, tidak semua cocok dengan preferensi dan gaya pengajaran masing-masing pendidik. Oleh karena itu, akan lebih baik jika para guru memiliki keterampilan untuk membuat aplikasi media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan preferensi dan gaya mengajar mereka sendiri.

Kurikulum Merdeka Belajar yang diterapkan di sekolah-sekolah, baik pada tingkat SD maupun SMA/SMK, sangat menekankan pentingnya agar guru-guru mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui kegiatan literasi dan numerasi. Mengembangkan kegiatan literasi dan numerasi di sekolah akan menjadi lebih mudah apabila para pendidik memiliki kemampuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang berbasis IT (Jayanti et al., 2022).

Saat ini, ada banyak alat atau perangkat lunak yang tersedia bagi para pendidik untuk membuat media pembelajaran visual animasi yang interaktif dan mudah diakses. Salah satu contohnya adalah aplikasi Classpoint yang dikembangkan oleh perusahaan Inknoe. ClassPoint terintegrasi langsung dengan PowerPoint, memungkinkan pengguna untuk menambahkan anotasi pada slide PowerPoint, menjalankan mode tampilan presentasi pada PowerPoint, serta membuat pertanyaan interaktif dan mengumpulkan jawaban secara digital dari siswa.

Tampaknya permasalahan utama yang dihadapi oleh mitra adalah kurangnya keahlian guru-guru di SMA –IT Imam Syafe'I Pekanbaru dalam menggunakan aplikasi Classpoint untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Hal ini menyebabkan kesulitan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam hal meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi mereka. Oleh karena itu, justifikasi yang diajukan oleh pengusul bersama mitra adalah untuk fokus pada peningkatan kemampuan guru-guru dalam menggunakan aplikasi Classpoint sebagai alat pembelajaran interaktif. Ini akan mendukung upaya meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa di SMA – IT Imam Syafe'I Pekanbaru.

METODE

Langkah-langkah penting dalam menerapkan pelatihan ini adalah dengan (1) melakukan koordinasi dengan pihak kampus Universitas Islam Riau (UIR) seperti: perizinan dan dukungan. (2) melakukan koordinasi dengan pihak sekolah yang akan diterapkan pelatihan, ini meliputi: perizinan, penyediaan fasilitas pendukung seperti lab komputer, saran dari pihak sekolah, dan lain sebagainya. (3) pelaksanaan pelatihan pada guru di sekolah tujuan (4) menerapkan pembelajaran di sekolah . (5) evaluasi pembelajaran dan keefektifannya olehpihak sekolah dan tenaga pengajar.

Pelatihan dilakukan di SMA –IT Imam Syafe'I Pekanbaru dengan pesertanya adalah guru guru sekolah tersebut. Waktu pelaksanaan pengabdian ini yaitu selama 3 bulan. Mulai dari proses Pelatihan dan pengumpulan data. Peralatan yang digunakan dalam pelatihan ini yaitu Laptop, Internet, Listrik, Meja Komputer,Mouse, Kabel roll dan Peralatan penunjang, dan lain- lainnya

Persiapan dilakukan selama lebih kurang seminggu yaitu berupa persiapan penyewaan dan pembelian peralatan, dan persiapan lainnya. Setelah persiapan selesai dilakukan selanjutnya adalah mengumpulkan data materi secara keseluruhan. Data yang diambil yaitu data yang berkaitan dengan materi-materi untuk siswa sekolah dasar. Setelah data materi didapatkan, selanjutnya adalah perancangan dan pelatihan. Kegiatan evaluasi adalah mengumpulkan data-data terkait proses dan hasil pelaksanaan kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui rangkaian kegiatan usaha dan keuntungan yang didapat, sehingga diperoleh data yang akurat sebagai bahan evaluasi. Penyusunan dan Pembuatan Artikel kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat untuk dipublikasi di jurnal pengabdian nasional.

HASIL DAN PEMBHASAN

Pelatihan penggunaan aplikasi Classpoint di sekolah sebagai media pembelajaran interaktif dimulai dilaksanakan pada tanggal 5 Februari 2024 di SMA-IT Imam Syafe'I Pekanbaru. Tahapan pelaksanaan pelatihan adalah sebagai berikut:

Pengenalan Aplikasi Classpoint

Pengenalan aplikasi Classpoint dimulai dengan menjelaskan bahwa Classpoint adalah sebuah aplikasi tambahan yang dapat diintegrasikan dengan aplikasi Microsoft PowerPoint. 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

e-ISSN: 2987 – 8233
p-ISSN: 3025 – 2695

pertanyaan interaktif dan mengumpulkan jawaban secara digital dari siswa. Hal ini memungkinkan guru untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan berinteraksi dengan siswa secara lebih efektif.

Kegiatan ini diadakan pada hari Senin, 5 Februari 2024, melalui sesi tatap muka selama 4 jam. Materi disampaikan oleh Tim Pengabdian Kepada Masyarakat FKIP UIR dengan tujuan memperkenalkan salah satu media pembelajaran berbasis IT kepada guru-guru. Media ini dapat digunakan untuk melaksanakan pembelajaran interaktif di kelas bersama peserta didik. Aplikasi tersebut sangat mendukung guru dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka, karena fitur-fiturnya sangat beragam dan dapat menyesuaikan gaya belajar yang berbeda dari peserta didik. Ini memungkinkan guru untuk melaksanakan pembelajaran berdiferensiasi dengan lebih efektif. Penyajian materi pengenalan aplikasi Classpoint dilaksanakan selama 2 kali pertemuan menggunakan waktu 3 jam (2 x 3 = 6 jam) materi pertama pengenalan aplikasi classpoint, materi kedua contoh implementasi penggunaan aplikasi classpoint.

Praktikum Instalasi aplikasi Classpoint

Sebelum melatih guru-guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Classpoint, mereka akan dipandu untuk mengunduh dan menginstal aplikasi Classpoint pada perangkat laptop atau smartphone masing-masing. Setelah berhasil diunduh dan diinstal, aplikasi akan diintegrasikan dengan aplikasi Microsoft PowerPoint. Kemudian, peserta akan dipandu untuk membuat akun, dan mereka akan diberi petunjuk tentang cara mengubah akun trial menjadi akun pro. Langkah-langkah ini memastikan bahwa guru-guru memiliki akses penuh ke fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi Classpoint untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif.

Praktikkum sederhana membuat media pembelajaran interaktif.

Langkah selanjutnya melibatkan peserta dalam pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Classpoint melalui akun pribadi mereka. Mereka akan diperlihatkan contoh media interaktif Classpoint yang telah dibuat sebelumnya oleh instruktur, kemudian peserta akan menyesuaikan contoh tersebut dengan kebutuhan guru mereka masing-masing. Pertama, mereka akan membuat kelas sesuai dengan mata pelajaran dan mengundang peserta didik mereka untuk bergabung ke dalam kelas tersebut. Kedua, mereka akan menyusun materi berupa bacaan literasi atau numerasi dalam bentuk slide presentasi. Ketiga, mereka akan membuat kuis dengan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia dalam Classpoint, termasuk Kode Kelas, Fitur Anotasi, Papan Tulis Digital, Fitur Polling, Fitur Pilih Nama, Kuis Awan Kata, Kuis Jawaban Singkat, Kuis Menggambar Pada Slide, Kuis Unggah Gambar, dan Kuis Pilihan Ganda. Fitur-fitur ini dapat digunakan oleh guru-guru untuk memfasilitasi gaya belajar verbalistik, visual, audiotori, atau kombinasi dari ketiganya, sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Setelah menyelesaikan pembuatan kelas dan media pembelajaran interaktif menggunakan Classpoint, peserta akan diminta untuk melakukan ujicoba menggunakan media yang telah mereka kembangkan. Kegiatan ini akan dilakukan dalam satu pertemuan tatap muka. Pelatihan ini akan dipandu oleh Dr. Resy Oktadela,M.Pd., yang akan memberikan materi tentang Penggunaan Aplikasi Classpoint sebagai media pembelajaran interaktif.

Monitoring dan Evaluasi Kegiatan

Selain melalui kegiatan tatap muka, pelatihan juga dilakukan secara virtual melalui grup WhatsApp. Peserta diberikan kesempatan untuk berdiskusi atau berkonsultasi terkait media pembelajaran yang mereka kembangkan. Selain itu, instruktur akan mengirimkan berbagai tautan atau halaman terkait aplikasi Classpoint kepada peserta agar mereka dapat belajar secara mandiri.

Evaluasi tahap terakhir dalam pembelajaran interaktif bertujuan untuk menilai pemahaman peserta terhadap materi secara konseptual dan praktis. Keberhasilan pelatihan aplikasi Classpoint bagi guru-guru SMK Muhammadiyah Satu akan dinilai berdasarkan kemampuan peserta dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dibuat secara sistematis dari segi materi bacaan, aspek estetika dari tampilan, dan kemanfaatan dari segi penggunaan. Kegiatan pelatihan diakhiri dengan penyebaran angket untuk menilai tingkat kepuasan peserta terhadap pelatihan yang telah dilakukan. Hasil dari tanggapan kepuasan peserta akan terlihat dalam tabel 1.

e-ISSN: 2987 – 8233
p-ISSN: 3025 – 2695

Tabel 1. Respon peserta terhadap kegiatan pelatihan Penggunaan Aplikasi Classpoint

	Uraian	Skor	Kategori
1	Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan peserta/mitra	4.90	Baik Sekali
2	Kesesuaian materi pelatihan dengan kebutuhan peserta/mitra	4.95	Baik Sekali
3	Kepuasan peserta/mitra terhadap materi yang disajikan Tim PKM	4.85	Baik Sekali
4	Cara penyampaian materi oleh Tim PKM	4.92	Baik Sekali
5	Materi yang diberikan mudah dipahami dan jelas	4.68	Baik Sekali
6	Peserta/mitra mendapatkan manfaat langsung dari kegiatan PKM	4.95	Baik Sekali
7	Waktu yang disediakan sesuai dengan penyampaian materi	4.58	Baik Sekali
8	Kegiatan PKM mampu meningkatkan kemampuan peserta/mitra dalam menggunakan aplikasi Classpoint	4.84	Baik Sekali
9	Bertambah minat peserta/mitra memanfaatkan aplikasi powerpoint sebagai media pembelajaran interaktif untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi	4.78	Baik Sekali
Rerata		4.80	Baik Sekali

Menurut data yang disajikan dalam tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Classpoint sangat bermanfaat bagi para guru dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Semua indikator dari tanggapan peserta terhadap penggunaan aplikasi tersebut, serta rerata nilai tanggapannya, secara keseluruhan masuk dalam kategori "baik sekali".

KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada guru-guru di SDI-IT Imam Syafe'I Pekanbaruadalah Peserta juga mampu mengimplementasikan penggunaan aplikasi Classpoint sesuai dengan kebutuhan peserta dalam proses pembelajaran, menunjukkan bahwa mereka telah menguasai penggunaan aplikasi tersebut secara efektif.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada Rektor UIR yang telah memotivasi penulis melalui pemberian dana kegiatan. Selanjutnya ucapan terima kasih kepada Direktur DPPM UIR yang senantiasa mendukung segala fasilitas pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR REFERENSI

Arman Suryadi Karim, O., Agarina, M., Said Hasibuan, M., & Royan Fauzi, M. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Classpoint Bagi Guru di Propinsi Lampung.*Jurnal Pengabdian KepadaMasyarakat*,*2*(3). http://bajangjournal.com/index.php/J-ABDI

Astari, T. (n.d.). *Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran yang Menarik dan Interaktif dengan Classpoint*. https://doi.org/10.21137/jpp.2022.7.2.3

F. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Memngembangkan Media Pembelajaran Interaktig Berbasis Tatap Muka Online Menggunakan Classpoint di SMA Negeri 1 Karangpandan Karangnanyar. In *Jurnal PkM Pemberdayaan Masyarakat Hal : 1-12* (Vol. 4, Issue 1).

Jayanti, N. S. D., Nurrohmah, A., & Ermayani, T. (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. https://doi.org/10.31331/manggali.v2i1.2017

Nastiti, I., & Saepuloh, L. (n.d.). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Berbasis It Bagi Guru-Guru SMP Daarul Faalah Cisaat Kabupaten Sukabumi. In *Jurnal Surya : Seri Pengabdian kepada Masyarakat* (Vol. 2).

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*,*3*(1). https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171

Setiawan, I., Setiyanto, S., Kumalasari Nurnawati, E., Studi Sistem dan Teknologi Informasi, P., & Sains Dan Teknologi

Wao, Y. P., Priska, M., & Peni, N. (2022). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Classpoint Pada Mata Kuliah Zoologi Invertebrata. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, *3*(2), 76–87.