



Pelatihan Penggunaan Classpoint Sebagai Penunjang Kegiatan Pembelajaran di Kelas pada SMA Negeri 1 Parittiga

Training On The Use Of Classpoints As A Support For Class Learning Activities At State Senior High School 1 Parittiga

Aditya Ahmad Fauzi^{1*}, Fithriawan Nugroho², Wahyu Putra³, Yossa Agung Pratama⁴, Andria Rezki⁵, Tri Dewi Yuni Utami⁶

^{1*-6} Universitas Pertiba, Kota Pangkal Pinang, Indonesia

aditya.a.fauzi23@gmail.com

Article History:

Received: Januari 18, 2025;

Revised: Februari 04, 2025;

Accepted: Februari 18, 2025;

Published : Februari 20 , 2025;

Keywords: ClassPoint, educational technology, teacher skills, digital learning.

Abstract: The use of technology in education is increasingly important in creating effective and interactive learning experiences. This community service activity aims to enhance teachers' skills at SMA Negeri 1 Parittiga in utilizing ClassPoint, a Microsoft PowerPoint add-in that enables more dynamic and participatory learning. The method used includes training, demonstrations, hands-on practice, and evaluation of the technology's effectiveness. The results indicate an improvement in teachers' understanding of ClassPoint features, increased student participation in learning, and the creation of a more engaging and collaborative classroom environment. Some technical challenges, such as device limitations and internet access issues, were successfully addressed through direct assistance. This training has had a positive impact on improving teachers' digital skills and teaching effectiveness. It is expected that the implementation of this technology will contribute to the continuous improvement of learning quality.

Abstrak

Penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan interaktif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru di SMA Negeri 1 Parittiga dalam memanfaatkan ClassPoint, sebuah add-in Microsoft PowerPoint yang memungkinkan pembelajaran lebih dinamis dan partisipatif. Metode yang digunakan meliputi pelatihan, demonstrasi, praktik langsung, serta evaluasi efektivitas penggunaan teknologi ini. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman guru terhadap fitur-fitur ClassPoint, meningkatnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, serta terciptanya suasana belajar yang lebih menarik dan kolaboratif. Beberapa kendala teknis, seperti keterbatasan perangkat dan akses internet, berhasil diatasi melalui pendampingan langsung. Pelatihan ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan digital guru dan efektivitas pengajaran. Diharapkan, penerapan teknologi ini dapat berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

Kata Kunci: ClassPoint, teknologi pendidikan, keterampilan guru, pembelajaran digital.

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital, teknologi memainkan peran penting dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pengajaran (Arsyad, 2019). Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa

perubahan besar dalam cara pengajaran dilakukan di berbagai tingkat pendidikan, termasuk di tingkat sekolah menengah atas (Henderson et al., 2020). Guru dituntut untuk dapat beradaptasi dengan kemajuan ini agar mampu menyajikan pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa.

Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah ClassPoint, sebuah add-in untuk Microsoft PowerPoint yang memungkinkan guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Dengan adanya teknologi ini, diharapkan proses pembelajaran tidak hanya bersifat satu arah, tetapi juga melibatkan partisipasi aktif dari siswa (Prastowo, 2020). Penggunaan teknologi seperti ClassPoint dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kolaboratif dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi (Sun & Rueda, 2021).

Menurut Suparman (2021), penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. SMA Negeri 1 Parittiga sebagai institusi pendidikan menengah berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengadopsi teknologi ini. Salah satu kendala yang dihadapi oleh guru dalam pengajaran adalah kurangnya variasi metode pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan memanfaatkan ClassPoint, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan interaksi dengan siswa. Selain itu, penerapan teknologi dalam pendidikan juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif (Anderson & Krathwohl, 2019).

Berdasarkan penelitian sebelumnya, integrasi teknologi dalam pembelajaran memiliki dampak positif terhadap hasil akademik siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Mayer (2021) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa hingga 30% dibandingkan dengan metode tradisional. Oleh karena itu, penting bagi tenaga pendidik untuk menguasai alat-alat berbasis teknologi agar dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif.

Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru-guru di SMA Negeri 1 Parittiga dalam penggunaan ClassPoint sebagai penunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi serta memberikan manfaat jangka panjang bagi proses pembelajaran di sekolah. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan para guru dapat lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi sebagai alat bantu pengajaran dan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan bagi siswa.

2. METODE

Pelaksanaan kegiatan ini menggunakan metode pelatihan dan pendampingan yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

1. Persiapan:

Identifikasi kebutuhan sekolah dan penyusunan materi pelatihan.

2. Pelaksanaan Pelatihan:

- Pengenalan *ClassPoint* dan manfaatnya dalam pembelajaran.
- Demonstrasi fitur utama *ClassPoint*.
- Praktik penggunaan *ClassPoint* dalam penyampaian materi pelajaran.

3. Pendampingan dan Evaluasi:

- Guru diberikan kesempatan untuk mengaplikasikan *ClassPoint* dalam kelas.
- Diskusi dan tanya jawab untuk mengatasi kendala teknis.

Evaluasi efektivitas penggunaan *ClassPoint* berdasarkan umpan balik dari guru dan siswa.

3. HASIL

Pelatihan ini diikuti oleh seluruh tenaga pendidik di SMA Negeri 1 Parittiga dengan antusias. Beberapa hasil yang diperoleh dari kegiatan ini antara lain:



Gambar 1. Memberikan Pemahaman Penggunaan *ClassPoint* Dalam Pembelajaran

- Peningkatan pemahaman guru** terhadap penggunaan *ClassPoint*, yang dibuktikan dengan peningkatan keterampilan dalam mengoperasikan fitur-fitur utama. Sebelum pelatihan, banyak guru yang belum mengenal fungsi-fungsi dasar dari *ClassPoint*. Setelah pelatihan, mereka mampu menggunakan fitur seperti kuis interaktif, *polling*, dan alat anotasi secara mandiri. Selain itu, para guru merasa lebih percaya diri dalam

memanfaatkan teknologi ini dalam kegiatan mengajar sehari-hari.



Gambar 2. Proses Pembelajaran Menggunakan *ClassPoint*

2. **Penerapan fitur interaktif** dalam pembelajaran, seperti kuis langsung, *polling*, dan fitur anotasi yang membantu memperjelas materi kepada siswa. Guru mulai menggunakan *ClassPoint* untuk membuat pertanyaan interaktif yang dapat langsung dijawab oleh siswa melalui perangkat mereka. Hasilnya, suasana kelas menjadi lebih dinamis dan siswa lebih aktif dalam berpartisipasi.
3. **Respons positif dari siswa** terhadap metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, yang ditunjukkan dengan meningkatnya partisipasi dalam diskusi kelas. Para siswa menganggap bahwa metode ini lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional karena mereka dapat secara langsung berkontribusi dalam setiap sesi pembelajaran.
4. **Peningkatan efektivitas penyampaian materi** di mana guru lebih mudah menyampaikan konsep-konsep sulit dengan bantuan fitur visual dan interaktif dari *ClassPoint*. Materi yang sebelumnya sulit dipahami oleh siswa kini dapat lebih mudah dicerna berkat adanya ilustrasi interaktif dan penjelasan langsung melalui anotasi yang dibuat oleh guru.
5. **Pengurangan tingkat kebosanan siswa**, karena metode pembelajaran yang lebih dinamis dan melibatkan lebih banyak partisipasi aktif. Beberapa siswa yang sebelumnya kurang aktif dalam kelas menjadi lebih termotivasi untuk belajar karena merasa lebih terlibat dalam setiap sesi pembelajaran.



Gambar 3. Implementasi *ClassPoint* Dalam Pembuatan Media Pembelajaran

6. **Meningkatnya keterampilan digital guru**, terutama dalam memanfaatkan perangkat lunak edukasi untuk menunjang pembelajaran. Guru tidak hanya memahami penggunaan *ClassPoint* tetapi juga mulai mengeksplorasi berbagai aplikasi teknologi lain yang dapat mendukung pengajaran mereka.
7. **Beberapa kendala teknis** yang ditemukan selama pelatihan, seperti keterbatasan perangkat atau akses internet, tetapi sebagian besar dapat diatasi melalui pendampingan langsung. Beberapa guru menghadapi kesulitan dalam menginstal dan mengonfigurasi *ClassPoint* di perangkat mereka, tetapi dengan bimbingan yang diberikan, mereka dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. Selain itu, keterbatasan jaringan internet di beberapa ruang kelas masih menjadi tantangan dalam implementasi penuh teknologi ini.

Dengan hasil-hasil ini, pelatihan ini telah memberikan dampak positif yang signifikan bagi proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Parittiga.

4. DISKUSI

Diskusi Hasil Pengabdian Masyarakat

Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMA Negeri 1 Parittiga menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan *ClassPoint* bagi guru memiliki dampak yang positif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa guru mengalami peningkatan keterampilan dalam penggunaan teknologi pendidikan. Hal ini sejalan dengan penelitian Suparman (2021) yang menekankan bahwa pemanfaatan teknologi dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam

pembelajaran.

Selain itu, penerapan fitur interaktif seperti kuis langsung, *polling*, dan anotasi dalam pembelajaran telah menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan kolaboratif. Penelitian Sun & Rueda (2021) juga menunjukkan bahwa metode interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan partisipasi siswa dan memperdalam pemahaman materi. Respons positif dari siswa terhadap metode ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi telah berhasil mengurangi tingkat kebosanan serta meningkatkan minat belajar mereka.

Namun, terdapat beberapa kendala teknis yang dihadapi, seperti keterbatasan perangkat dan akses internet. Permasalahan ini perlu mendapatkan perhatian lebih lanjut agar implementasi teknologi dapat berjalan lebih optimal di lingkungan sekolah. Penelitian Anderson & Krathwohl (2019) menyebutkan bahwa faktor infrastruktur dan kesiapan sumber daya manusia merupakan tantangan utama dalam penerapan teknologi dalam pendidikan.

Diskusi Teoritik yang Relevan dengan Temuan Hasil Pengabdian Masyarakat

Temuan dalam pengabdian masyarakat ini dapat dikaji dalam perspektif teori pembelajaran konstruktivis yang menekankan pentingnya interaksi dalam proses belajar (Vygotsky, 1978). Dengan memanfaatkan teknologi seperti *ClassPoint*, pembelajaran menjadi lebih berpusat pada siswa, di mana mereka tidak hanya menjadi penerima informasi tetapi juga berpartisipasi aktif dalam diskusi dan penyelesaian masalah. Hal ini mendukung konsep pembelajaran aktif yang dikemukakan oleh Bonwell & Eison (1991), di mana penggunaan metode interaktif dapat meningkatkan keterlibatan kognitif siswa.

Selain itu, teori kognitif Mayer (2021) tentang *multimedia learning* juga relevan dalam membahas temuan ini. Menurut Mayer, penggunaan elemen *visual* dan interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan retensi dan pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan. Dalam konteks pelatihan di SMA Negeri 1 Parittiga, guru yang menggunakan *ClassPoint* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif melalui kombinasi elemen *audio-visual* dan partisipasi aktif siswa.

Temuan Teoritis dari Proses Pengabdian dan Perubahan Sosial

Proses pengabdian masyarakat ini menunjukkan adanya perubahan sosial dalam lingkungan pendidikan, khususnya dalam pola pengajaran dan interaksi di kelas. Sebelum pelatihan, sebagian besar guru masih menggunakan metode pengajaran konvensional yang kurang interaktif. Namun, setelah pelatihan, terjadi peningkatan dalam keterampilan digital guru serta kesiapan mereka dalam menerapkan metode pembelajaran berbasis teknologi.

Menurut Rogers (2003) dalam teori difusi inovasi, adopsi teknologi dalam pendidikan memerlukan tahapan tertentu, yakni kesadaran, minat, evaluasi, implementasi, dan konfirmasi.

Dalam konteks pengabdian ini, guru telah melalui tahapan tersebut dengan mendapatkan pelatihan yang memberikan pemahaman serta keterampilan dalam menggunakan *ClassPoint*. Dengan demikian, perubahan sosial yang terjadi tidak hanya berdampak pada individu (guru), tetapi juga pada lingkungan sekolah secara keseluruhan.

Lebih lanjut, perubahan ini juga berhubungan dengan teori *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) yang dikembangkan oleh Mishra & Koehler (2006). Teori ini menekankan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran harus mempertimbangkan keseimbangan antara pengetahuan pedagogis, pengetahuan konten, dan pengetahuan teknologi. Dari hasil pengabdian masyarakat ini, tampak bahwa pelatihan *ClassPoint* telah membantu guru dalam mengembangkan kompetensi TPACK mereka sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

Dengan demikian, hasil pengabdian masyarakat ini tidak hanya menunjukkan peningkatan dalam keterampilan penggunaan teknologi oleh guru, tetapi juga memberikan dampak jangka panjang dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan dukungan literatur yang relevan, dapat disimpulkan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan, jika diterapkan dengan baik, dapat membawa perubahan positif dalam proses belajar-mengajar serta meningkatkan hasil akademik siswa secara keseluruhan.

5. KESIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan penggunaan *ClassPoint* di SMA Negeri 1 Parittiga telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan. Peningkatan pemahaman dan penerapan metode pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi telah menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan partisipatif bagi siswa. Selain itu, perubahan dalam pola pengajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi menunjukkan bahwa adopsi teknologi dalam pendidikan memerlukan dukungan infrastruktur yang memadai serta kesiapan tenaga pendidik dalam menguasai perangkat teknologi tersebut. Dengan demikian, pelatihan semacam ini dapat menjadi langkah awal dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan, yang pada akhirnya akan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan hasil akademik siswa. Sebagai tindak lanjut, perlu dilakukan monitoring dan evaluasi secara berkala untuk memastikan bahwa teknologi yang telah diterapkan tetap digunakan secara optimal oleh guru dalam jangka panjang. Selain itu, pengembangan program pelatihan lanjutan yang lebih mendalam dapat membantu guru dalam mengeksplorasi potensi teknologi pendidikan lainnya guna mendukung proses pengajaran yang lebih inovatif dan efektif.

6. PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Kami mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini. Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada pihak SMA Negeri 1 Parittiga, khususnya para guru dan staf sekolah yang telah berpartisipasi aktif dalam pelatihan ini. Dukungan dan antusiasme mereka sangat berperan dalam keberhasilan program ini.

Kami juga berterima kasih kepada pihak Universitas yang telah memberikan dukungan akademik dan fasilitas dalam penyelenggaraan kegiatan ini. Tak lupa, apresiasi kami kepada seluruh tim pengabdian yang telah bekerja keras dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi program pelatihan ini.

Semoga hasil dari kegiatan ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi.

7. DAFTAR REFERENSI

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2019). A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives. Longman.
- Arsyad, A. (2019). Media Pembelajaran. PT RajaGrafindo Persada.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Active Learning: Creating Excitement in the Classroom. ERIC Digest.
- Henderson, M., Selwyn, N., & Aston, R. (2020). "What Works and Why? Student Perceptions of 'Useful' Digital Technology in University Teaching and Learning." *Studies in Higher Education*, 45(2), 372-389.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). "Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge." *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- Prastowo, A. (2020). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of Innovations* (5th ed.). Free Press.
- Sun, J. C.-Y., & Rueda, R. (2021). "Situational Interest, Computer Self-efficacy and Self-regulation: Their Impact on Student Engagement in Distance Education." *British Journal of Educational Technology*, 52(2), 796-812.
- Suparman, U. (2021). *Strategi Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi*. Gramedia.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.