

Pelatihan Pembuatan Media Presentasi Berbantuan *ClassPoint* untuk Guru Sekolah Menengah di SMPN 1 Sukaraja

ClassPoint Assisted Presentation Media Creation Training for Middle School Teachers at SMPN 1 Sukaraja

Anny Sopia^{1*}, Lukman El Hakim², Nurashri Partasiwi³, Siska⁴, Haikal Dito Pratama⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Jakarta, Jl. R.Mangun Muka Raya No.11, RT.11/RW.14, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, 13220 – Indonesia

*E-mail corresponding author: annysopia@yahoo.co.id

Received: 28 Agustus 2024; Revised: 19 Oktober 2024; Accepted: 23 November 2024

Abstrak. Berdasarkan hasil diskusi yang dilakukan bersama dengan Dinas Pendidikan Kabupaten Sukabumi, masih banyak permasalahan-permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran di kelas, misalnya pembelajaran berjalan satu arah hanya dari guru kepada peserta didik, metode yang digunakan kebanyakan ceramah sehingga suasana pembelajaran menjadi bosan, pemilihan media pembelajaran monoton dan tidak variatif, motivasi belajar peserta didik rendah, serta kurangnya perhatian peserta didik selama proses pembelajaran. Maka dari itu tim pengabdian melakukan pelatihan kepada guru menengah di SMPN 1 Sukaraja agar dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan menggunakan Aplikasi *ClassPoint*. Metode yang diterapkan dalam kegiatan pelatihan ini adalah metode presentasi mengenai pengenalan software, kemanfaataannya, dan penerapannya dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, serta metode demonstrasi mengenai pengoperasionalisasi program. Terdapat kendala dalam pelatihan yaitu kurangnya waktu yang diberikan dan akses jaringan yang sulit.

Kata Kunci: *classpoint*; interaktif; media pembelajaran; SMPN 1 Sukaraja.

Abstract. Based on the results of discussions held together with the Sukabumi District Education Office, there are still many problems found in classroom learning, for example learning goes in one direction only from the teacher to the students, the method used is mostly lectures so the learning atmosphere becomes bored, the choice of learning media monotonous and not varied, low student learning motivation, and lack of student attention during the learning process. Therefore, the service team conducted training for secondary teachers at SMPN 1 Sukaraja so they could create interesting and interactive learning using the *ClassPoint* Application. The method applied in this training activity is a presentation method regarding the introduction of software, its benefits, and its application in creating interactive learning media, as well as a demonstration method regarding the operationalization of the program. There are obstacles in training, namely the lack of time given and difficult network access.

Keywords: *classpoint*; instructional media; interactive; SMPN 1 Sukaraja.

DOI: 10.30653/jppm.v9i4.1094



1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi merupakan perkembangan yang paling pesat di era saat ini. Perkembangan teknologi ini sudah merambah di bidang pendidikan, mulai dari bahan ajar yang digunakan, media pembelajaran, sampai pelaporan hasil belajar juga sudah mengalami digitalisasi. Guru sebagai pendidik dituntut untuk melek terhadap perkembangan teknologi karena penggunaan teknologi dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran sangat diperlukan agar pembelajaran dapat berjalan efektif, efisien, dan menarik perhatian peserta didik saat ini yang sudah disebut Generasi Z. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat menarik minat siswa dalam belajar (Rikayanti dkk., 2023).

Menurut Rosentberg dalam (Huda, 2020), dengan berkembangnya penggunaan teknologi, ada lima pergeseran dalam proses pembelajaran yaitu: (1) dari pelatihan ke penampilan, (2) dari ruang kelas ke di mana dan kapan saja, (3) dari kertas ke *online* atau saluran, (4) fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja, dan (5) dari waktu siklus ke waktu nyata. Rosenberg juga menambahkan bahwa komunikasi sebagai media pendidikan dilakukan dengan menggunakan media-media komunikasi seperti telepon, komputer, internet, *e-mail*, dan sebagainya. Interaksi antara guru dan peserta didik tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka, tetapi juga dilakukan dengan menggunakan media-media tersebut. Menjadikan proses pembelajaran yang berkualitas dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar membuat guru perlu mengetahui bagaimana menerapkan dan memanfaatkan teknologi semaksimal mungkin dalam persiapan maupun dalam proses pembelajaran.

Salah satu pemanfaatan teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah pada media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan partisipasi belajar, motivasi belajar dan prestasi belajar siswa (Walker, 2004; Yuliansah, 2019). Media pembelajaran dapat berupa media presentasi, yaitu PowerPoint (Hashemi dkk., 2012), namun fitur-fitur pada PowerPoint belum terlalu lengkap, sehingga dibutuhkan *platform* lain yang dapat diintegrasikan dengan PowerPoint. Salah satu aplikasi yang dapat diintegrasikan ke PowerPoint adalah *ClassPoint*.

ClassPoint merupakan solusi kelas digital yang didesain oleh Inknoe. Terhubung secara langsung didalam PowerPoint, *ClassPoint* memungkinkan untuk menambahkan anotasi pada slide PowerPoint, menyiarkan mode *slideshow* pada PowerPoint, serta membuat pertanyaan interaktif untuk terhubung dan mengumpulkan jawaban secara digital dari para siswa. Melalui satu klik tombol, slide PPT biasa dapat diubah menjadi kuis interaktif. Saat penampilan *slide*, saat menjalankan pertanyaan kuis, semua siswa akan dapat merespons dengan perangkat mereka. Hasil dari tanggapan siswa dapat dikumpulkan/ditampilkan secara live.

Selain itu, *ClassPoint* juga memuat fitur-fitur gamifikasi. Gamifikasi sendiri merupakan pendekatan yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam proses pembelajaran (Hussein dkk., 2023). Hal ini bertujuan agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga motivasi dan hasil belajar peserta didik juga meningkat (Cakir & Korkmaz, 2019; Hursen & Bas, 2019). Guru dapat merancang kompetisi kuis dalam PowerPoint dan belajar seperti bermain *game* dengan siswa. Dengan fitur gamifikasi seperti ini, selain menyenangkan, siswa dapat dinilai/diberi peringkat secara otomatis, dan jawaban mereka dapat diekspos untuk analisis lebih lanjut.

ClassPoint juga memuat fitur pena yang beragam. Guru dapat menggambar pada *slide* dengan mudah untuk menjelaskan ide dan menambahkan slide papan tulis tanpa batas dengan cepat sesuai kebutuhan. Saat keluar dari *slideshow*, tinta digital dan papan tulis dapat disimpan secara otomatis. Semua jawaban siswa dapat disimpan dan dapat langsung diambil dari dalam PowerPoint. Selain itu, anotasi slide dan papan tulis digital juga dapat disimpan sebagai bagian dari *slide* PowerPoint. Selain itu, *ClassPoint* dapat terintegrasi dengan *platform* konferensi video apapun seperti Microsoft Teams, Google Meet, dan Zoom. Ini menambahkan interaksi ke presentasi *online* dan memastikan siswa terlibat secara virtual (Azka, 2021).

Fitur-fitur yang ada pada *ClassPoint* memungkinkan guru untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif. Kelas interaktif dapat membuat peserta didik semakin semangat untuk belajar, karena pembelajaran mengarah pada keaktifan peserta didik. Disisi lain adanya kelas interaktif dapat

digunakan untuk meningkatkan kualitas dari pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran interaktif adalah cara mengajar yang efektif dan efisien, di mana guru dapat menarik perhatian siswa dan siswa dapat belajar lebih banyak dibandingkan dengan metode konvensional (Pradono dkk., 2013; Senthamarai, 2018). Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menguasai *ClassPoint* guna menciptakan kelas yang interaktif.

Berdasarkan fakta di lapangan, guru yang berada di daerah pedesaan masih banyak yang belum melek teknologi, pembelajaran masih dilakukan secara konvensional dan terpusat pada guru. Hal ini dikarenakan daerah ini terletak jauh dari pusat kota, sehingga fasilitas dan akses teknologi tidak sebaik sekolah yang ada di kota. Salah satu contohnya adalah sekolah yang ada di Kabupaten Sukabumi. Hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa sekolah di Kabupaten Sukabumi memiliki koneksi internet yang kurang bagus sehingga menyebabkan kurangnya maksimalnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

Kabupaten Sukabumi Secara geografis terletak diantara $6^{\circ}57' - 7^{\circ}25'$ Lintang Selatan dan $106^{\circ}49' - 107^{\circ}00'$ Bujur Timur, Luas wilayah Kabupaten Sukabumi mencapai sekitar 11,72 persen dari total luas wilayah Propinsi Jawa Barat, atau sekitar $4.145,7 \text{ km}^2$. Kecamatan Ciomas adalah kecamatan terluas yaitu sekitar 7,58 persen dari total luas wilayah Kabupaten Sukabumi. Sedangkan wilayah kecamatan terkecil adalah Kecamatan Kebonpedes yaitu hanya sekitar 0,27 persen saja.



Gambar 1. Peta wilayah Kabupaten Sukabumi (Sumber: <https://peta-kota.blogspot.com>)

Pemerintahan Kabupaten Sukabumi terbagi menjadi 47 kecamatan yang terdiri dari 381 desa dan 5 kelurahan. Berdasarkan kategori wilayah, sebanyak 120 desa kategori desa perkotaan dan sisanya yaitu 266 desa merupakan kategori desa perdesaan. Pada tahun 2022, jumlah penduduk Kabupaten Sukabumi sebanyak 2.806.664 jiwa dengan jumlah penduduk laki-laki sebanyak 1.425.852 jiwa dan 1.380.812 jiwa penduduk perempuan.

Pada tahun 2022 persentase penduduk berumur lima tahun ke atas yang tidak/belum pernah sekolah sebanyak 4,54 persen dan yang tidak bersekolah lagi sebanyak 73,28 persen. Sebesar 22,18 persen penduduk yang berusia lima tahun ke atas sedang dalam pendidikan SD, SMP, SMA sederajat, atau perguruan tinggi. Dalam bidang pendidikan, pemerintah daerah terus berupaya untuk meningkatkan ketersediaan sarana dan prasarana fisik maupun non fisik pendidikan, mulai dari tingkat pendidikan dasar sampai dengan perguruan tinggi (BPS Kab. Sukabumi, 2023).

2. METODE

Berdasarkan penjelasan di atas, diketahui bahwa daerah SMPN 1 Sukaraja terletak jauh dari pusat kota yang menyebabkan kemajuan teknologi tidak secepat proses kemajuan teknologi tidak secepat sekolah yang ada di pusat kota. Diperlukan adanya pelatihan bagi para guru untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan kemajuan teknologi. Pelatihan dalam mengembangkan media pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan dan pengetahuan guru

dalam mengembangkan bahan ajar yang pada akhirnya bermuara pada terciptanya pembelajaran yang menarik (Sartika dkk., 2023). Pembelajaran yang menarik nantinya akan membuat peserta didik untuk belajar di kelas dengan tekun.

Oleh karena itu, bentuk pengabdian yang dilakukan kepada guru di SMPN 1 Sukaraja adalah pelatihan penggunaan *ClassPoint* untuk media pembelajaran. Kami mengharapkan pelatihan yang diberikan dapat meningkatkan kemampuan para guru untuk menarik minat peserta didik untuk belajar di kelas dengan memanfaatkan kemajuan teknologi serta merancang media presentasi yang lebih maksimal.

Metode yang digunakan pada program kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah pembekalan teori dan praktek. Teori diberikan dalam bentuk pelatihan oleh narasumber, sedangkan praktek dilakukan secara berkelompok dengan didampingi dua dosen rumpun Matematika FMIPA UNJ. Program kegiatan yang akan dilakukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, yaitu Pelatihan Pembuatan Media Presentasi Berbantuan *ClassPoint*.

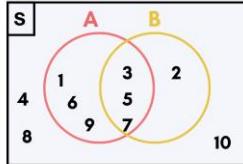
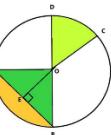
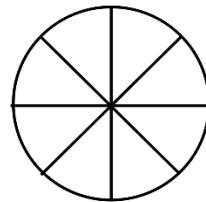
Pelatihan menggunakan metode ceramah dan demonstrasi (praktek). Kegiatan diawali dengan memberikan teori-teori pendukung yang berkaitan dengan aspek-aspek yang akan dilatihkan. Setelah itu, peserta berlatih atau melakukan praktek secara mandiri atau berkelompok untuk berlatih sesuai materi yang diberikan. Peserta dan narasumber kemudian melakukan diskusi setelah praktek secara mandiri atau berkelompok. Maka untuk melaksanakan kegiatan tersebut digunakan beberapa metode pelatihan yaitu:

- 1) **Metode Ceramah**, dipilih untuk memberikan penjelasan konsep atau materi di pelatihan.
- 2) **Metode Tanya Jawab**, sangat penting bagi para peserta pelatihan, baik di saat menerima penjelasan teoritis maupun pada pelaksanaan praktek berupa latihan soal atau kasus.
- 3) **Metode Simulasi**, sangat penting diberikan kepada para peserta pelatihan untuk memberikan kesempatan mempraktekan materi pelatihan yang diperoleh.
- 4) **Metode Diskusi**, sangat penting diberikan kepada para peserta pelatihan untuk memberikan berdiskusi setelah mempraktekan materi pelatihan yang diperoleh.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat yang bertema pelatihan pembuatan media pembelajaran presentasi berbantuan *ClassPoint* dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 20 Agustus 2024, dimulai pada pukul 13.15 hingga 14.45 WIB di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Sukaraja. Kegiatan ini diikuti oleh 19 orang guru dari berbagai desa yang ada di Sukabumi. Sebelum dilaksanakan pelatihan, tim pelaksana pelatihan yang terdiri atas tiga orang dosen dan dua orang mahasiswa mempersiapkan segala sesuatu yang terkait dengan kebutuhan pelatihan, diantaranya adalah pemasangan aplikasi *ClassPoint* di masing-masing perangkat yang dimiliki guru, perangkat presentasi untuk memaparkan materi, beserta dengan angket respon guru yang disebarluaskan sebelum dan setelah pelatihan berlangsung. Setelah aplikasi terpasang di semua perangkat guru, tim pengabdian pada masyarakat memulai pelatihan dengan pengenalan fitur-fitur yang ada di dalam *ClassPoint* diantaranya, (1) bergabung di *ClassPoint.app* dengan menggunakan kode kelas ataupun *barcode*, (2) Cara membuat kelas dan memasukan nama peserta didik, (3) Leader Board, (4) AI kuis, (5) Anotasi, (6) Papan Tulis Digital/Whiteboard, (7) Fitur Pilih Nama/Name Picker, dan (8) Fitur Kuis Interaktif, yang terdiri dari Multiply Choice/Pilihan Ganda, Word Cloud/Awan Kata, Short Answer/Jawaban Singkat, Slide Drawing/Menggambar Pada Slide, Image Upload/Unggah Gambar, Fill in the Blanks/Mengisi Bagian yang Kosong, Audio Record/Rekaman Audio, dan Video Upload/Unggah Video (Azka, 2021). Berikut adalah beberapa contoh fitur kuis interaktif penggunaan fitur *ClassPoint* yang disajikan saat pelatihan.

Tabel 1. Contoh penggunaan fitur-fitur pada *classpoint* dan fungsinya

| No | Fitur (tampilan dari PPT guru) | Fungsi |
|----|---|--|
| 1 | <p><i>Multiple Choice</i></p> <p>  </p> <p>Perhatikan gambar diagram venn di samping ! Tentukan nilai dari $(A \cap B) \dots$</p> <p>A. { 4,8,10 } B. { 1,2,3,5,6,7,9 } C. { 3,4,5,7,8,10 } D. { 3,5,7 }</p>  | Merupakan salah satu fitur kuis interaktif yang ada pada <i>ClassPoint</i> untuk menyajikan soal pilihan ganda. Setelah fitur ini diaktifkan, akan muncul seperti gambar berikut tampilan berikut di perangkat siswa. Siswa dapat memilih jawaban yang sesuai pada bagian sebelah kanan. |
| 2 | <p><i>Fill in the Blank</i></p> <p>  </p> <p>Isilah titik-titik yang dibawah ini dengan definisi unsur-unsur lingkaran yang sesuai!</p> <p>Daerah yang dibatasi oleh busur dan dua jari-jari lingkaran _____. Garis yang menghubungkan dua titik pada lingkaran _____. Daerah yang dibatasi oleh busur dan tali busur _____. Garis yang menghubungkan titik pusat dengan tali busur _____. Jarak antara pusat lingkaran dengan titik pada lingkaran _____.</p>  | Pada fitur ini siswa diminta untuk mengisi jawaban pada titik. Berikut adalah tampilan pada perangkat siswa. |
| 3 | <p><i>Image Upload</i></p> <p>  </p> <p>Carilah gambar di sekitar yang berbentuk seperti balok</p>  | Ini adalah fitur dari <i>ClassPoint</i> untuk membuat kuis dengan jawaban berupa gambar. Gambar yang <i>diupload</i> dapat diambil dari koleksi pribadi atau dapat juga dicari langsung di internet seperti pada gambar berikut. |
| 4 | <p><i>Slide Drawing</i></p> <p>  </p> <p>Buatlah arsiran untuk pecahan $3/8$</p>   | <i>Slide drawing</i> dapat digunakan untuk membuat soal dengan jawaban bisa ditulis langsung pada slide siswa. Berikut tampilan pada <i>slide</i> siswa |

Selama sesi pemaparan materi guru-guru sangat antusias mengikuti kegiatan dan cukup aktif bertanya. Sebelum melatih guru-guru membuat media pembelajaran presentasi menggunakan aplikasi *ClassPoint*, terlebih dahulu guru dituntun untuk membuat akun di perangkatnya masing-masing. Setelah mengikuti pelatihan mengenai pembuatan media presentasi berbantuan *ClassPoint*, para guru diminta untuk membuat bahan ajar berbantuan *ClassPoint* sesuai dengan mata pelajaran yang diajarnya. Adapun dokumentasi pelaksanaan sebagai berikut :

**Gambar 2.** Dokumentasi kegiatan

Sebagai bentuk evaluasi pelaksanaan kegiatan pelatihan ini, para guru diberikan angket untuk melihat ketercapaian tujuan pengabdian, selain itu juga sebagai bahan evaluasi yang dapat digunakan untuk pengabdian berikutnya. Angket tersebut berisi beberapa pernyataan yang dikembangkan dari 4 aspek yaitu materi pelatihan, pemateri, metode/media pelatihan, dan aspek pengetahuan peserta. Hasil respon guru setelah pelatihan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Aspek materi pelatihan

| Aspek yang dinilai | Hasil Penilaian | | | |
|--|---------------------|--------------|--------|---------------|
| | Sangat tidak setuju | Tidak setuju | Setuju | Sangat setuju |
| Materi yang diberikan tersusun dengan sistematis | 0% | 0% | 36,8% | 63,2% |
| Materi yang diberikan mudah untuk dimengerti | 0% | 0% | 31,6% | 68,4% |
| Materi yang diberikan sesuai dengan kompetensi yang saya butuhkan | 0% | 0% | 26,3% | 73,7% |
| Materi yang diberikan dapat diterapkan dalam membantu pekerjaan saya | 0% | 0% | 21,1% | 78,9% |

Berdasarkan Tabel 2 tekit materi pelatihan sebagian besar guru menyatakan bahwa materi yang diberikan telah disusun dengan sangat baik, relevan dengan kebutuhan kompetensi peserta, mudah dimengerti dan memiliki aplikasi yang praktis dalam pekerjaan sehari-hari yaitu sebagai pengajar.

Tabel 3. Aspek pemateri

| Aspek yang dinilai | Hasil Penilaian | | | |
|--|---------------------|--------------|--------|---------------|
| | Sangat tidak setuju | Tidak setuju | Setuju | Sangat setuju |
| Pemateri memiliki wawasan yang luas tentang materi yang disampaikan | 0% | 0% | 47,4% | 52,6% |
| Pemateri menyampaikan materi dengan detail dan jelas | 0% | 0% | 47,4% | 52,6% |
| Pemateri membantu saya mengembangkan keterampilan berpikir kritis | 0% | 0% | 36,8% | 63,2% |
| Pemateri mampu berkomunikasi dengan baik dengan para peserta | 0% | 0% | 31,6% | 68,4% |
| Pemateri mampu menciptakan suasana yang menyenangkan saat pelatihan | 0% | 0% | 36,8% | 63,2% |
| Pemateri mampu menjawab pertanyaan peserta dengan sederhana atau mudah dimengerti. | 0% | 0% | 31,6% | 68,4% |

| Aspek yang dinilai | Hasil Penilaian | | | |
|--|---------------------|--------------|--------|---------------|
| | Sangat tidak setuju | Tidak setuju | Setuju | Sangat setuju |
| Pemateri memiliki suara yang jelas dan intonasi yang baik dalam membawakan materi pelatihan. | 0% | 0% | 21,1% | 78,9% |

Secara keseluruhan, berdasarkan Tabel 3 menunjukkan bahwa pemateri dinilai sangat kompeten, baik dalam hal penguasaan materi, cara penyampaian, kemampuan berkomunikasi, hingga menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan. Peserta merasa bahwa pemateri telah memberikan kontribusi yang signifikan terhadap keberhasilan pelatihan.

Tabel 4. Aspek metode atau media pelatihan

| Aspek yang dinilai | Hasil Penilaian | | | |
|---|---------------------|--------------|--------|---------------|
| | Sangat tidak setuju | Tidak setuju | Setuju | Sangat setuju |
| Pelatihan secara tatap muka memberikan kesempatan bagi saya untuk aktif dalam pelatihan | 0% | 0% | 31,6% | 68,4% |
| Aplikasi/ software dapat diperoleh dengan mudah | 0% | 0% | 36,8% | 63,2% |
| Penggunaan aplikasi/ software dapat mudah dipahami | 0% | 0% | 42,1% | 57,9% |

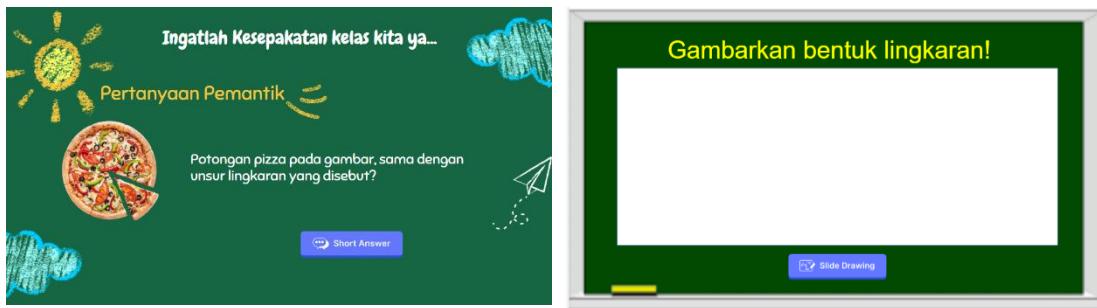
Berdasarkan Tabel 4 tekait metode atau media pelatihan sebagian besar guru menyatakan bahwa metode pelatihan dan media yang digunakan, termasuk pelatihan tatap muka dan aplikasi/software pendukung, dinilai sangat efektif oleh peserta. Sehingga mendukung pengalaman belajar peserta secara keseluruhan.

Tabel 5. Aspek peserta pelatihan

| Aspek yang dinilai | Hasil Penilaian | | | |
|---|---------------------|--------------|--------|---------------|
| | Sangat tidak setuju | Tidak setuju | Setuju | Sangat setuju |
| Saya merasa memiliki pengetahuan baru setelah mengikuti pelatihan ini | 0% | 0% | 15,8% | 84,2% |
| Saya merasa memiliki pengetahuan baru setelah mengikuti pelatihan ini | 0% | 0% | 15,8% | 84,2% |
| Saya merasa termotivasi untuk mempelajari materi ini lebih lanjut | 0% | 0% | 26,3% | 73,7% |
| Setelah mengikuti pelatihan ini, saya memperoleh ide baru untuk selanjutnya dapat dikembangkan dalam bahan ajar | 0% | 0% | 31,6% | 68,4% |

Selanjutnya berdasarkan Tabel 5 tekait peserta pelatihan sebagian besar guru menyatakan bahwa pelatihan tersebut sangat efektif dalam meningkatkan pengetahuan, memotivasi peserta untuk terus belajar, dan menginspirasi untuk mengembangkan ide-ide baru dalam pembelajaran di kelas. Peserta merasakan manfaat yang signifikan dari pelatihan, baik dalam hal penambahan pengetahuan maupun dorongan untuk inovasi.

Setelah mengisi angket, pada akhir sesi pelatihan, guru diminta untuk mengaplikasikan materi yang sudah didapat pada saat pelatihan dalam membuat media presentasi. Berikut adalah salah satu cuplikan *slide* presentasi yang dibuat oleh guru.

**Gambar 3.** Hasil desain peserta

Berdasarkan hasil kuisioner dan tugas yang telah diisi dan dikerjakan oleh guru SMPN 1 Sukaraja terlihat bahwa aplikasi *ClassPoint* sangat bermanfaat untuk memfasilitasi presentasi menjadi bahan ajar yang interaktif dan meningkatkan partisipasi dalam membangun pengetahuan. Meskipun waktu dan akses internet terbatas, materi dapat disampaikan dengan baik. Hal ini senada dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *ClassPoint* merupakan media pembelajaran interaktif dan menyenangkan yang sangat efektif digunakan dalam pembelajaran, terutama untuk meningkatkan minat dan partisipasi belajar siswa (Soybatul dkk., 2023).

4. SIMPULAN

Penggunaan *ClassPoint* sebagai alat bantu dalam pembuatan media presentasi diharapkan membawa perubahan signifikan dalam pendekatan pembelajaran di sekolah menengah di Kabupaten Sukabumi, khususnya SMPN 1 Sukaraja. Melalui fitur-fitur interaktifnya, *ClassPoint* ditargetkan mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Hal ini tentunya akan membuka peluang baru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di daerah ini. Kesimpulan yang didapatkan dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat di SMP Negeri 1 Sukaraja adalah 1) peserta dapat memahami apa saja fitur-fitur yang ada di dalam *ClassPoint* dan mengetahui bagaimana cara penggunaannya, 2) Peserta dapat menerapkan fitur-fitur yang ada dalam *ClassPoint* untuk digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta.

REFERENSI

- Azka, R. (2021). *Buku Panduan Classpoint. 1*, 7–8.
- BPS Kab. Sukabumi. (2023). *Statistik Daerah Kabupaten Sukabumi*.
- Cakir, R., & Korkmaz, O. (2019). The effectiveness of augmented reality environments on individuals with special education needs. *Education and Information Technologies*, 24(2), 1631–1659. <https://doi.org/10.1007/s10639-018-9848-6>
- Hashemi, M., Azizinezhad, M., & Farokhi, M. (2012). Power Point as an innovative tool for teaching and learning in modern classes. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 31, 559–563. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.12.103>
- Huda, I. A. (2020). Irkham Abdaul Huda,Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar,Jurnal Pendidikan dan Konseling,Vol2No1,2020:hal121. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121–125.
- Hursen, C., & Bas, C. (2019). Use of gamification applications in science education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(1), 4–23. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i01.8894>
- Hussein, E., Kan’An, A., Rasheed, A., Alrashed, Y., Jdaitawi, M., Abas, A., Mabrouk, S., & Abdelmoneim, M. (2023). Exploring the impact of gamification on skill development in special education: A systematic review. *Contemporary Educational Technology*, 15(3).

<https://doi.org/10.30935/cedtech/13335>

- Pradono, S., Astriani, M. S., & Moniaga, J. (2013). a Method for Interactive Learning. *CommIT (Communication and Information Technology) Journal*, 7(2), 46. <https://doi.org/10.21512/commit.v7i2.583>
- Putri Thoyibah, A., Efriani, A., & Arifin, S. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Classpoint untuk Melihat Minat Belajar Siswa. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(4), 1140–1146.
- Rikayanti, R., Abadi, A. P., Dewi, I. R., & Adham, M. J. I. (2023). Penyusunan Bahan Ajar Matematika Berbasis IT (Edmodo-QR Code, Cabry 3D, dan Screen Shoots O Matic) untuk Guru SMK Se-Kabupaten Karawang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 9(1), 257–265. <https://doi.org/10.30653/jppm.v9i1.793>
- Sartika, N. S., Munawaroh, T., Susanti, E. N., Meika, I., Mauladaniyati, R., Sujana, A., Sahrudin, A., Yunitasari, I., Rosdianwinata, E., Rifai, R., Pratidiana, D., Permatasari, P., Uniah, D., & Cahyati, K. (2023). Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Web Bagi Guru SMP Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 8(4), 934–945. <https://doi.org/10.30653/jppm.v8i4.621>
- Senthamarai, S. (2018). Interactive teaching strategies. *Journal of Applied and Advanced Research*, 3, S36–S38. <https://doi.org/10.21839/jaar.2018.v3is1.166>
- Soybatul Aslamiah Ritonga, Sahbuki Ritonga, Uswatun Hasanah Masra Tangse, Dwina Putri, Amaliah Ritonga, & Wahyu Azhar Ritonga. (2023). The Effect of ClassPoint Learning Media as Interactive and Fun Learning. *International Journal Of Humanities Education and Social Sciences (IJHESS)*, 2(6), 2206–2212. <https://doi.org/10.55227/ijhess.v2i6.554>
- Walker, D. E. T. (2004). The Importance of Media in the Classroom. *What Every Teacher Should Know About Media and Technology*, 09, 1–7.
- Yuliansah, Y. (2019). Efektivitas Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar. *Efisiensi - Kajian Ilmu Administrasi*, 15(2), 24–32. <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v15i2.24491>