

## PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DALAM MEMNGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIG BERBASIS TATAP MUKA ONLINE MENGGUNAKAN CLASSPOINT DI SMA NEGERI 1 KARANGPANDAN KARANGNANYAR

Ismail Setiawan<sup>1</sup>, Sigit Setiyanto<sup>2</sup>, Erna Kumalasari Nurnawati <sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi, Fakultas Sains Dan Teknologi,  
Universitas 'Aisyiyah Surakarta, Jawa Tengah

<sup>2</sup>Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Bisnis,

<sup>3</sup>Institut Sains & Teknologi AKPRIND Yogyakarta, Yogyakarta

E-Mail: [ismail@aiska-university.ac.id](mailto:ismail@aiska-university.ac.id)<sup>1</sup>, [sigit.sti@aiska-university.ac.id](mailto:sigit.sti@aiska-university.ac.id)<sup>2</sup>,  
[ernakumala@akprind.ac.id](mailto:ernakumala@akprind.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Dalam melaksanakan pembelajaran tatap muka di masa transisi new normal, orang tua atau wali murid tetap dilibatkan untuk menentukan sistem pembelajaran yang diinginkan, baik mengikuti pembelajaran secara daring ataupun pembelajaran secara tatap muka. Para guru untuk tidak mengejar ketertinggalan materi sekaligus di awal saat pelaksanaan PTM terbatas. Ia mengatakan, di awal pembukaan sekolah, guru diimbau untuk membangun karakter dan kesenangan anak akan sekolah, agar mentalnya siap. Secara psikologis, diberi motivasi tentang kesehatan dan dipastikan anak-anak kita mematuhi protokol kesehatan. Ketika anak-anak di sekolah, akan lebih mudah dikontrol karena sehari hanya empat jam waktu pembelajaran dan jumlahnya sedikit. Pada awalnya, terdapat 84,61% guru yang tidak mengetahui mengenai Aplikasi Classpoint. Tapi setelah pelaksanaan pelatihan ini, 100% guru sudah mengetahui mengenai aplikasi tersebut. Pada awalnya, 100% guru tidak mengetahui cara penggunaan aplikasi tersebut, sedangkan setelah pelatihan, sebanyak 7,69% guru pelatihan mempunyai pemahaman terhadap cara penggunaan aplikasi mencapai tingkat 3; 19,23% mencapai tingkat 4, dan 73,08% guru pelatihan mencapai pemahaman tingkat 5. Pada awalnya, 100% guru tidak mengetahui fitur-fitur yang ada pada aplikasi tersebut, sedangkan setelah pelatihan, sebanyak 15,38% guru pelatihan mempunyai pemahaman terhadap fitur-fitur pada aplikasi yang mencapai tingkat 3; 34,62% mencapai tingkat 4 dan 50% sisanya memiliki pemahaman terhadap fitur-fitur pada aplikasi mencapai tingkat 5.

**Kata Kunci:** Classpoint, Pembelajaran transisi new normal, Guru

### Abstract

*During the new normal transition period, parents or guardians of students continue to be involved in deciding the desired learning system, whether participating in online learning or face-to-face learning. Teachers should avoid catching up on information at once in the beginning when PTM is still being implemented. According to him, teachers were urged to develop students' moral character and a love of learning at the start of the start of school so that they would be mentally prepared. They make sure that our kids follow health rules because they are psychologically driven by health. Due to the limited amount of study time –*

*only four hours a day – when the kids are in school, it will be simpler to manage. Initially, 84.61% of teachers were unaware of the Classpoint Application. However, after this training was put into practice, every teacher was familiar with the program. In the beginning, all teachers lacked the knowledge necessary to use the program; nevertheless, following training, 7.69% of training teachers attained level 3 comprehension, 19.23% at level 4, and 73.08% at level 5 understanding. Initially, all teachers lacked knowledge of the application's features; however, following training, 15.38% of training teachers had knowledge of those features up to level 3, 34.62% had knowledge up to level 4, and the remaining 50% had knowledge up to level 5.*

**Kata Kunci:** *Classpoint, New normal transitional learning, Teacher*

## I. PENDAHULUAN

Di awal pandemi, pemerintah menerapkan prinsip memprioritaskan kesehatan dan keselamatan dalam penyelenggaraan pendidikan dengan mempertimbangkan tumbuh kembang anak dan hak anak selama pandemic (Rahmatullah, Maharani, Wijaya, Mulyadi, & Aldini, 2022). Kebijakan pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas secara bertahap mulai dilakukan untuk kembali meningkatkan kualitas belajar agar lebih maksimal dan lebih terukur hasilnya (Azniyah & Sumi, 2022). Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim menyatakan bahwa pembelajaran tatap muka pada zona hijau tidak bisa langsung dilakukan secara normal. Pada masa transisi seperti sekarang ini, pembelajaran tatap muka kapasitasnya dibagi menjadi 50% dari kapasitas normal. Siswa yang masuk ke sekolah, dibagi menjadi beberapa sesi. Sesi 1 kapasitasnya 50% dari jumlah siswa, begitupun untuk sesi 2 (Firdaus, Sari, & Kartini, 2023). Hal ini, dikarenakan agar siswa dapat jaga jarak selama di sekolah dan tidak menimbulkan kerumunan di lingkungan sekolah (Amri, Najib, Prihamayu, & Risky, 2022).

Dalam melaksanakan pembelajaran tatap muka di masa transisi *new normal*, orang tua atau wali murid tetap dilibatkan untuk menentukan sistem pembelajaran yang diinginkan, baik mengikuti pembelajaran secara daring ataupun pembelajaran secara tatap muka (Amalia & Julia, 2022). Para guru untuk tidak mengejar ketertinggalan materi sekaligus di awal saat pelaksanaan PTM terbatas (Rahmatullah et al., 2022). Ia mengatakan, di awal pembukaan sekolah, guru diimbau untuk membangun karakter dan kesenangan anak akan sekolah, agar mentalnya siap (BK & Hamna, 2022). Secara psikologis, diberi motivasi tentang kesehatan dan dipastikan anak-anak kita mematuhi protokol kesehatan. Ketika anak-anak di sekolah, akan lebih mudah dikontrol karena sehari hanya empat jam waktu pembelajaran dan jumlahnya sedikit (Amri et al., 2022).

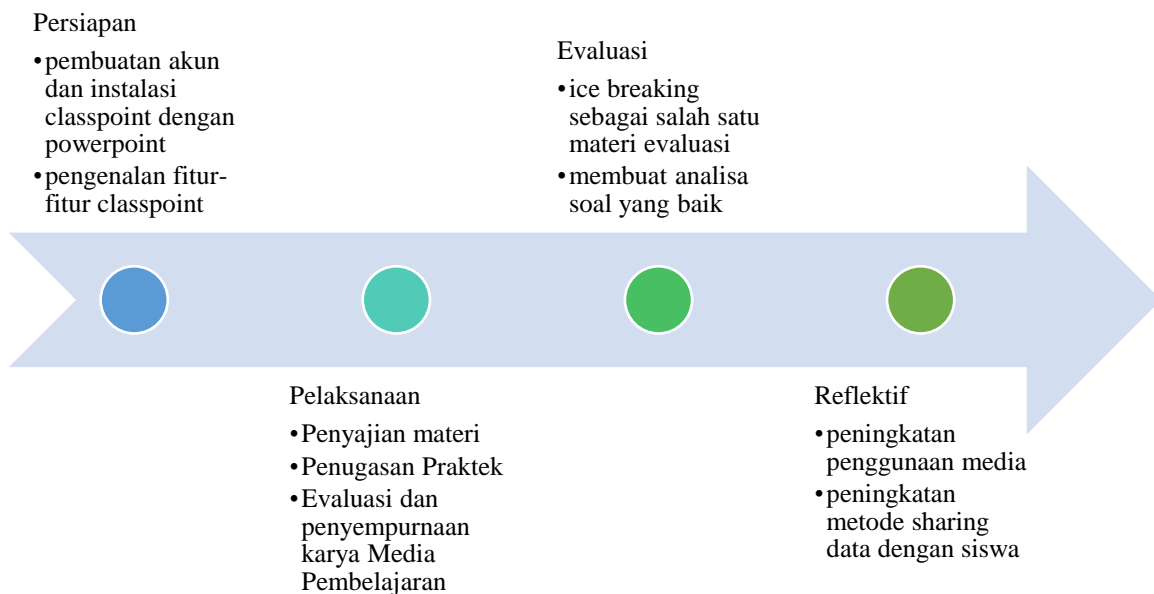
Agar tidak sampai terjadi diskriminasi pada anak yang masih memilih untuk belajar dari rumah (Azzahra & Pramudiani, 2022). Baik terkait materi pelajaran ataupun dalam pemberian nilai. Materi yang diberikan sesuai dengan kondisi anak. Karena pemahamannya pasti akan berbeda antara siswa yang masuk sekolah dengan siswa yang masih belajar dari rumah. Kepala sekolah mengatur pembelajaran di sekolah dengan baik. Saat PTM terbatas berlangsung, siswa cukup diberikan materi-materi yang esensial. Apalagi lanjutnya, sebagian besar waktu belajar siswa adalah di rumah. Dikarenakan seminggu hanya satu hari masuk sekolah, dan empat harinya di rumah. Bagi siswa yang belum bisa belajar di

sekolah, tidak berkecil hati karena mendapatkan perlakuan yang sama (Gulo & Harefa, 2022; Sukma & Handayani, 2022).

Media pembelajaran interaktif sebagai bentuk penerapan teknologi informasi, mampu menjadi solusi agar cara guru dalam mengajarkan mata pelajaran menjadi lebih menarik (Irhasyuarna & Yulinda, 2022; Rihani, Maksum, & Nurhasanah, 2022; Setiawan, 2022). 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 (Nurrega, Dawis, & Kom, 2022).

Keterbatasan pengetahuan yang dimiliki oleh pendidik menyebabkan kurangnya pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran (Ariyana, Susanti, & Nurnawati, 2023). 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 Di SMA Negeri 1 Karangpandan Tawangmangu, dimana dalam kegiatan tersebut aplikasi ClassPoint dapat bermanfaat guna mengetahui peningkatan hasil belajar siswa (Gulo & Harefa, 2022)(Satapathy & Rath, 2014).

## II. METODE PELAKSANAAN



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Pengabdian

### A. Persiapan

Untuk bisa menggunakan classpoint para guru harus memiliki kebutuhan standar yang telah ditetapkan oleh classpoint.io.

Tabel 1. Hardware Requirements

<b>Processor</b>	<b>2GHz or faster processor *Not compatible with Macs, ARM-based Windows PCs (Surface Pro X)</b>
<b>RAM</b>	4 GB (Recommended: 8GB or more)
<b>Available disk space</b>	2GB minimum
<b>Monitor resolution</b>	1366×768, or higher resolution

Table 2. Software requirements

<b>Operating system</b>	<b>Windows 11, Windows 10 version 1703 or later</b>
<b>Microsoft PowerPoint</b>	Microsoft PowerPoint desktop versions 2013, 2016, 2019, 2021, and Office 365
<b>.NET Runtime</b>	.NET Framework 4.7.2, or .NET Framework 4.8
<b>VSTO Runtime</b>	Visual Studio 2010 Tools for Office Runtime

## B. Pemetaan Kemampuan Guru

Pengetahuan guru dalam pelatihan dianalisa melalui pengisian kuisisioner sebanyak dua kali yang diisikan pada awal dan akhir pelatihan. Isi dari kuisisioner di awal dan akhir pelatihan adalah sama, sehingga bisa dilakukan analisis mengenai peningkatan pemahaman guru terhadap aplikasi yang diajarkan. Kuisisioner berisi beberapa pertanyaan yang diisi dengan memberikan tanda pada angka 1 sampai 5, sebagai bentuk pemahaman mereka. Angka 1 menunjukkan ketidak pahaman, dan meningkat sampai angka 5 yang menunjukkan pemahaman terhadap aplikasi. Pertanyaan yang diajukan kepada guru sebelum pelaksanaan pelatihan adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana pemahaman Anda terhadap penggunaan komputer maupun handphone yang terhubung dengan koneksi internet?
- b. Apakah Anda sudah mengetahui mengenai Aplikasi Classpoint?
- c. Bagaimana pemahaman Anda mengenai cara penggunaan Aplikasi Classpoint?
- d. Bagaimana pemahaman Anda mengenai fitur-fitur yang ada pada Aplikasi Classpoint?

Kuisisioner diberikan kepada guru pelatihan sebelum pelatihan. Guru pelatihan berjumlah 26 guru dan semua diberikan kuisisioner.

## C. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan mendownload aplikasi classpoint pada alamat <https://www.classpoint.io/download>. Setelah itu tahapan dalam pelaksanaan pelatihan yaitu:

- 1) Penyajian Materi :Materi yang disajikan terkait dengan pengenalan dan penggunaan Aplikasi Class Point untuk pembuatan media pembelajaran
- 2) Penugasan Praktek : Pada akhir materi guru diberi tugas praktik sesuai materi yang telah disajikan untuk menggali penyerapan dan pemahaman materi serta melihat kreativitasnya dalam berkarya.
- 3) 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 guru agar dapat digunakan untuk mengajar

- 4) Evaluasi Kegiatan pada tahap ini tim PKM melakukan post test kepada mitra untuk mengetahui tingkat pemahaman materi yang sudah dijelaskan oleh tim pengabdian.

**D. Evaluasi**

Kegiatan evaluasi telah disediakan oleh classpoint. Salah satu menu yang bisa dipakai adalah leader board.

**E. Reflektif**

Langkah ini dilakukan untuk mengulang Kembali apa yang telah dilakukan serta melakukan peningkatan dari tahapan yang telah dilalui.

**III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**1. Persiapan**

**2. Pemetaan Kemampuan Guru**

Sebelum pelatihan dimulai perlu dilakukan pemetaan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi digital. Langkah ini digunakan untuk mengukur keberhasilan dari program pengabdian masyarakat ini. Berikut ini merupakan hasil kuesioner sebelum dan setelah pelatihan :

Table 2. Hasil Kuesioner Sebelum dan Setelah Pelatihan

Pertanyaan Kuisisioner	Sebelum Pelatihan					Setelah Pelatihan				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Pertanyaan Ke 1	-	-	-	3	23	-	-	-	3	23
Pertanyaan Ke 2	-	-	-	4	22	-	-	-	-	26
Pertanyaan Ke 3	24	-	-	2	-	-	-	2	5	19
Pertanyaan Ke 4	24	-	1	1	-	-	-	4	9	13

Dari tabel di atas, terlihat adanya peningkatan yang signifikan terhadap pengetahuan guru mengenai aplikasi Classpoint. Pada awalnya, terdapat 84,61% guru yang tidak mengetahui mengenai Aplikasi Classpoint. Tapi setelah pelaksanaan pelatihan ini, 100% guru sudah mengetahui mengenai aplikasi tersebut. Pada awalnya, 92% guru tidak mengetahui cara penggunaan aplikasi tersebut, sedangkan setelah pelatihan, sebanyak 7,69% guru pelatihan mempunyai pemahaman terhadap cara penggunaan aplikasi mencapai tingkat 3; 19,23% mencapai tingkat 4, dan 73,08% guru pelatihan mencapai pemahaman tingkat 5. Pada awalnya, 92% guru tidak mengetahui fitur-fitur yang ada pada aplikasi tersebut, sedangkan setelah pelatihan, sebanyak 15,38% guru pelatihan mempunyai pemahaman terhadap fitur-fitur pada aplikasi yang mencapai tingkat 3; 34,62% mencapai tingkat 4 dan 50% sisanya memiliki pemahaman terhadap fitur-fitur pada aplikasi mencapai tingkat 5.

Dari data-data di atas, dapat diambil kesimpulan, bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman guru terhadap Aplikasi Classpoint.

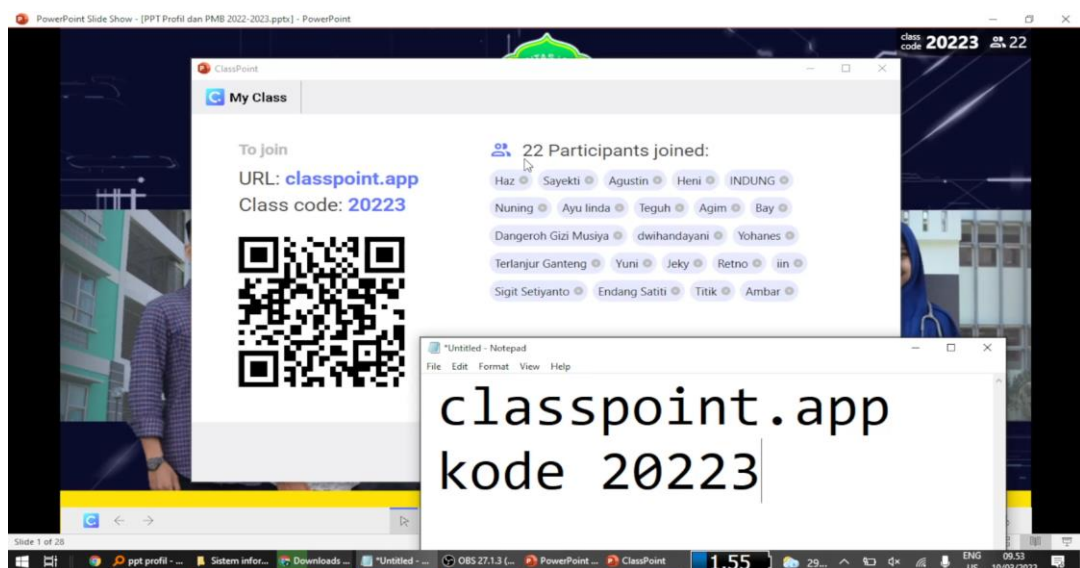
**3. Pelaksanaan Kegiatan**

Kegiatan pelatihan dilakukan selama 8 Jam yaitu pada tanggal 11 November 2022 secara tatap muka. Adapun dalam rangkaian kegiatan tersebut guru

diberikan praktek serta tugas lanjutan Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian ini yaitu

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

Kegiatan pelatihan ini diawali dengan sambutan yang langsung diberikan oleh kepala sekolah, dimana dalam kegiatan pelatihan ini . Selanjutnya yaitu pemaparan materi teori dari narasumber dilanjutkan dengan praktek langsung dalam pemanfaatan ClassPoint yang dimulai dengan proses instalasi aplikasi ke dalam media pembelajaranyaitu powerpoint.



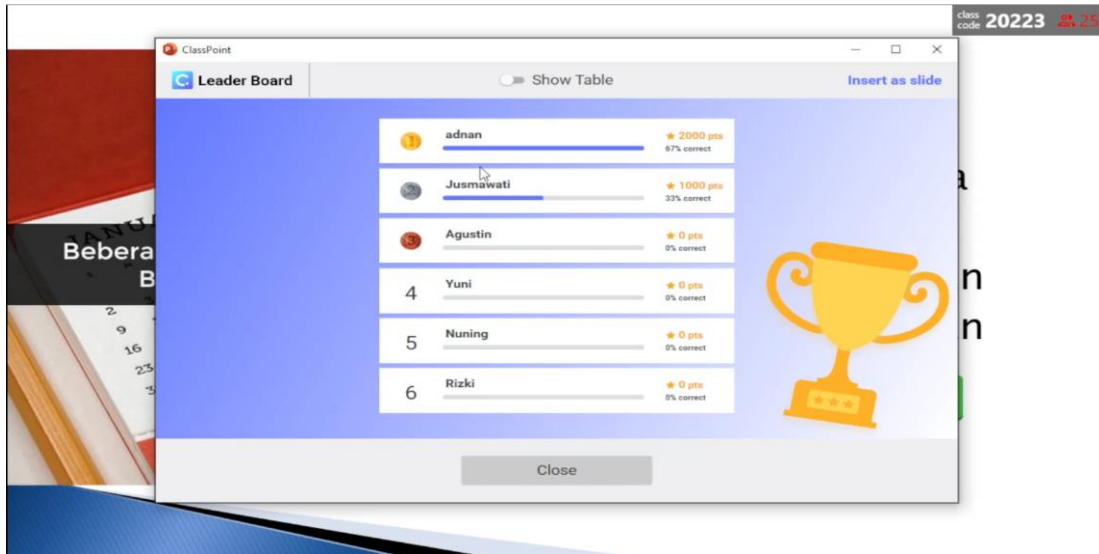
Gambar 2. Tampilan partisipan classpoint

Adapun materi yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan tersebut dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini:

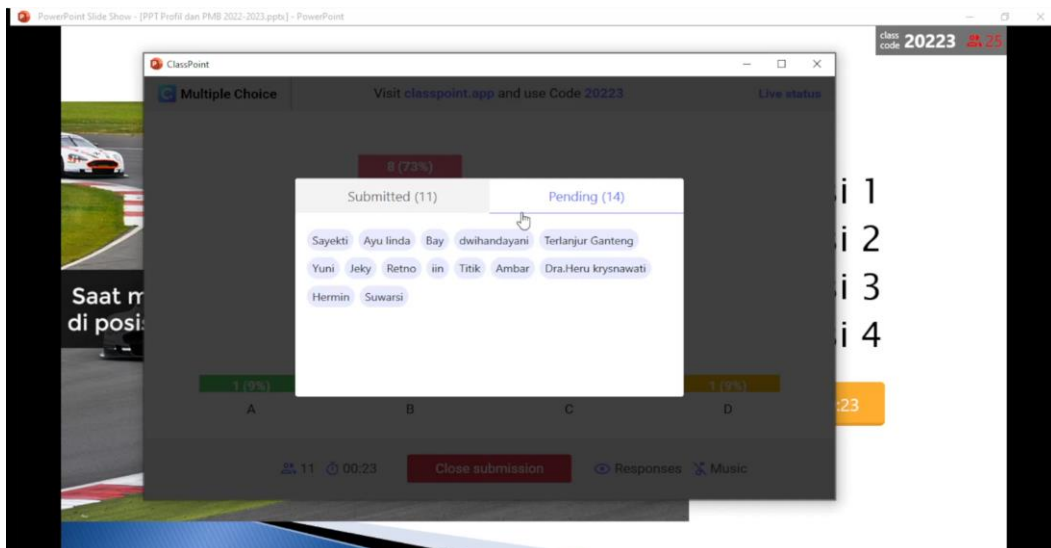
Tabel 3. Materi Pelatihan

No	Materi
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

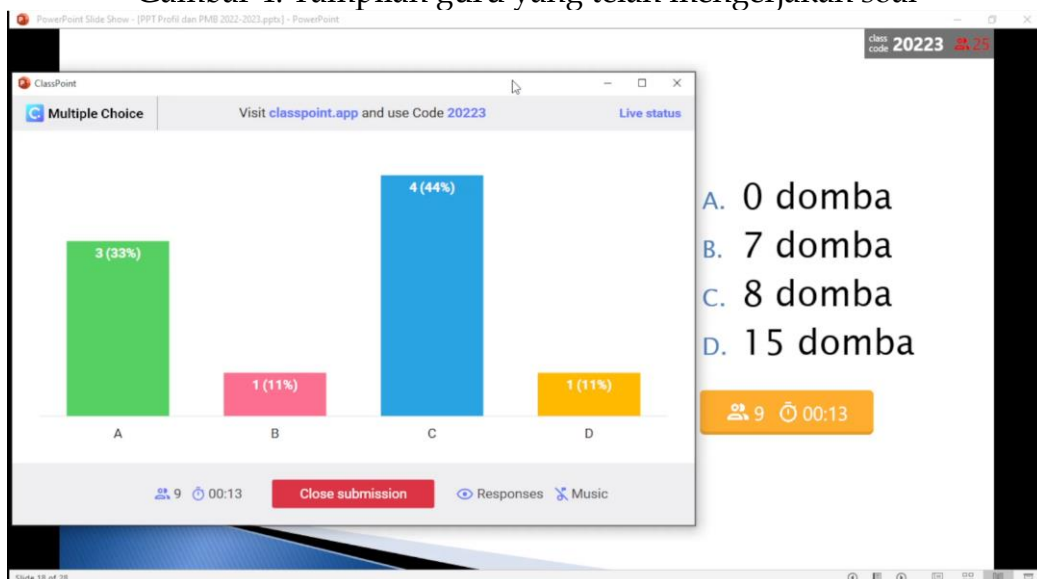
Berikut dokumentasi kegiatan yang berlangsung di SMA Negeri 1 Karangpandan Tawangmangu.



Gambar 3. Halaman leader board



Gambar 4. Tampilan guru yang telah mengerjakan soal





Gambar 5. Prosentase guru yang menjawab soal berjenis pilihan ganda



Gambar 6. Narasumber memberikan materi di depan



Gambar 7. Narasumber memberikan materi di depan





Gambar 8. Narasumber memberikan materi di depan



Gambar 9. Narasumber memberikan materi di depan



Gambar 10. Narasumber memberikan materi di depan



Gambar 11. Narasumber memberikan materi di depan

#### 4. Evaluasi Kegiatan

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 guru dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil test yang dibagikan sebelum kegiatan pelatihan

dilakukan, terkait pemahaman para guru dalam pemanfaatan aplikasi ClassPoint untuk melakukan pembelajaran secara interaktif sangat signifikan. Dalam kegiatan pengabdian tersebut berjumlah 26 guru. Sebelum kegiatan pelatihan dilaksanakan dari hasil pre test yg diberikan kurang lebih hanya 2 guru yang sudah memanfaatkan ClassPoint dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Setelah mengikuti pelatihan selama dan dilakukan post test beserta rangkaian tugas praktek yang dikerjakan oleh para guru maka peningkatan gurusangat terlihat jelas. Setelah kegiatan pelatihan dilakukan terdapat kurang lebih 26 guru yang telah berhasil membuat media pembelajaran interaktif dengan pemanfaatan aplikasi ClassPoint.

#### IV. SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan yang dapat diambil dari pengabdian masyarakat berupa Pelatihan Aplikasi Classpoint Bagi Guru SMA Negeri 1 Karangpandan Tawangmangu ini adalah:

1. Para guru mendapatkan pengetahuan mengenai cara penggunaan aplikasi Classpoint siswa.
2. Para guru mendapatkan pemahaman mengenai fitur aplikasi Classpoint sebagai salah satu user admin di sekolah masing-masing.
3. 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 guru dalam menghadapi perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini

#### ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Pusat Pengabdian dan Penelitian Universitas 'Aisyiyah Surakarta dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Institut Sains & Teknologi AKPRIND yang telah memberikan dukungan pendanaan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, D. Y., & Julia, J. (2022). Transisi Pendidikan Era New Normal: Analisis Penerapan Blended Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1618–1628.
- Amri, M., Najib, M. T. A., Prihamayu, A. H., & Risky, M. A. Z. (2022). Analisis Persepsi Mahasiswa FEBI IAIN Ponorogo pada Masa Transisi Perkuliahan Daring menuju Blended Learning. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 533–540.
- Ariyana, R. Y., Susanti, E., & Nurnawati, E. K. (2023). Pelatihan Komputer Untuk Guru Taman Kanak-Kanak Se-Kota Yogyakarta: Sub Materi: Microsoft Office. *Jurnal Altifani Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 6–12.
- Azniah, A., & Sumi, S. S. (2022). Pengaruh Transisi Model Pembelajaran Terhadap Ketahanan Akademik Mahasiswa S1 Keperawatan Pasca Pandemi. *JIMPK: Jurnal Ilmiah Mahasiswa & Penelitian Keperawatan*, 2(3), 369–376.
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di

- Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213.
- BK, M. K. U., & Hamna, H. (2022). Strategi Pembentukan Karakter Islami Siswa Sekolah Dasar di Masa Transisi Covid-19 Menuju Aktivitas New Normal. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(2), 135–148.
- Firdaus, L., Sari, D. R., & Kartini, K. (2023). Analisis Kesiapan Mahasiswa pada Transisi pembelajaran Daring Menuju Pembelajaran Tatap Muka Pasca Covid-19. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 279–284.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299.
- Irhasyuarna, Y., & Yulinda, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Ispring Suite 10 Pada Materi Reproduksi Tumbuhan Untuk Mengukur Hasil Belajar. *Jupeis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 6–16.
- Nurrega, A. T. R., Dawis, A. M., & Kom, M. (2022). TRAINING in MAKING INNOVATION INTERACTIVE LEARNING MEDIA FOR TEACHERS of SMAN KARANGPANDAN. *JCOMENT (Journal of Community Empowerment)*, 3(3), 136–143.
- Rahmatullah, M. I., Maharani, I., Wijaya, A., Mulyadi, H., & Aldini, V. (2022). MANAJEMEN PENGELOLAAN KELAS MATA PELAJARAN PJOK PADA MASA TRANSISI MENUJU POST PANDEMIC COVID 19. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (Penjaskesrek)*, 9(2), 76–81.
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur: Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(2), 123–131.
- Satapathy, S. M., & Rath, S. K. (2014). Class point approach for software effort estimation using various support vector regression kernel methods. In *Proceedings of the 7th India Software Engineering Conference* (hal. 1–10).
- Setiawan, I. (2022). MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK DAN INTERAKTIF DI MASA PANDEMI COVID 19. *Empowerment Journal*, 2(1), 21–25.
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028.