

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN CLASSPOINT AI UNTUK GURU SEKOLAH MENENGAH

Rohana¹, Dina Octaria², Tika Dwi Nopriyanti³, Allen Marga Retta⁴, Nora Surmilasari⁵,
Tanzimah⁶

^{1,2,3,4}Pendidikan Matematika Universitas PGRI Palembang

^{5,6}Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Palembang

Email: dinaoctaria@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRAK

Transformasi digital dalam dunia pendidikan menuntut guru untuk mampu memanfaatkan teknologi dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *ClassPoint* AI di SMA Negeri 3 Prabumulih. Kegiatan ini dilaksanakan melalui pelatihan berbasis ceramah, demonstrasi, diskusi dan praktik langsung. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan guru dalam membuat media ajar yang kreatif dan fungsional menggunakan fitur-fitur interaktif *ClassPoint* AI. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi teknologi dapat menjadi solusi efektif terhadap keterbatasan metode konvensional serta mampu mendorong inovasi pembelajaran. Untuk memastikan keberlanjutan dampak program, perlu dilakukan pengembangan lanjutan terhadap media yang telah dibuat serta penyelenggaraan pelatihan lanjutan guna memperkuat keterampilan digital guru.

Kata kunci: *ClassPoint* AI, Media Pembelajaran Interaktif, Pelatihan Guru.

THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA WITH CLASSPOINT AI FOR SECONDARY SCHOOL TEACHERS

ABSTRACT

The digital transformation in education demands that teachers be able to utilize technology to create interactive and engaging learning experiences. This community service program aimed to enhance the competence of teachers at SMA Negeri 3 Prabumulih in developing interactive learning media using ClassPoint AI. The program was implemented through a series of training sessions involving lectures, demonstrations, discussions, and hands-on practice. The results showed an improvement in teachers' ability to create creative and functional instructional media by leveraging the interactive features of ClassPoint AI. These findings affirm that integrating technology can be an effective solution to the limitations of conventional teaching methods and can encourage innovation in the learning process. To ensure the sustainability of the program's impact, further development of the created media and follow-up training are necessary to strengthen teachers' digital skills.

Keywords: *ClassPoint* AI, Interactive Learning Media, Teacher Training

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam cara guru menyampaikan materi kepada peserta didik. Transformasi digital menuntut adanya adaptasi dalam strategi pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital saat ini (Husna et al., 2023). Salah satu tantangan utama yang dihadapi guru saat ini adalah bagaimana menghadirkan pengalaman belajar yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan partisipatif bagi peserta didik.

Pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar (Situmeang et al., 2022). Media yang bersifat interaktif diharapkan mampu mengurangi kejenuhan belajar serta mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu solusi strategis untuk menjawab

tantangan tersebut. Media ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui kuis, polling, animasi, hingga simulasi (Fadhilla & Azhari, 2024).

Di tengah banyaknya pilihan aplikasi pembelajaran, *ClassPoint AI* muncul sebagai inovasi terkini yang mengintegrasikan fitur interaktif langsung ke dalam *Microsoft PowerPoint*. Dengan fitur seperti kuis langsung, anotasi, dan papan tulis digital, membuat pertanyaan interaktif, serta mengumpulkan jawaban secara digital dari peserta didik (Ikhsan et al., 2024) (Oktadela, Shalawati, Hadiyanti, Elida, & Ismail, 2024). *ClassPoint AI* memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan fleksibel tanpa memerlukan perangkat tambahan (Putri, 2024).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru yang belum familiar dengan teknologi ini atau belum memiliki keterampilan yang memadai untuk mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh

temuan (Handiyani & Abidin, 2023) bahwa guru perlu pendampingan dalam mengembangkan media digital agar mampu menjawab tantangan pembelajaran abad 21. Guru perlu didukung melalui pelatihan yang tidak hanya mengenalkan teknologi baru, tetapi juga memberikan pengalaman langsung dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *ClassPoint* AI kepada guru sekolah menengah. Diharapkan, kegiatan ini dapat meningkatkan literasi digital guru serta mendorong terciptanya proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pelatihan dalam rangka Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan di SMA Negeri 3

Prabumulih selama empat minggu, yaitu dari tanggal 7 - 28 November 2024. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi:

1. Ceramah: Pengenalan konsep media pembelajaran interaktif dan pemanfaatan *ClassPoint* AI.
2. Demonstrasi: Praktik langsung penggunaan fitur-fitur *ClassPoint* AI.
3. Diskusi dan Tanya Jawab: Sebagai forum untuk mengatasi kendala teknis dan berbagi pengalaman.
4. Praktik mandiri: Peserta diberikan tugas membuat media pembelajaran masing-masing menggunakan *ClassPoint* AI.

Pelatihan dilaksanakan dalam dua metode, yaitu secara luring dan daring. Kegiatan luring berlangsung pada tanggal 7 November 2024. Praktik mandiri dilaksanakan pada rentang waktu 14 – 21 November 2024. Adapun kegiatan daring dilakukan melalui *Zoom Meeting* pada tanggal 28 November 2028, yang berfungsi sebagai evaluasi akhir serta forum diskusi hasil karya peserta, sekaligus menjadi penutup kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

Langkah yang ditempuh dalam kegiatan PkM ini mencakup beberapa tahap, yaitu:

1. Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal sebelum pelaksanaan PkM. Dalam tahap ini ada beberapa hal yang dilakukan, yaitu melakukan koordinasi internal, penentuan peserta, pembuatan instrument PkM, seperti lembar presensi, angket, dan materi media *ClassPoint*.

2. Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan ini diberikan kepada para Guru di SMA Negeri 3 Prabumulih dengan jumlah total peserta yang hadir sebanyak 70 peserta. Pelaksanaan pelatihan ini terdiri dari penyajian materi terkait dengan pengenalan dan pembuatan akun *ClassPoint* dan praktik mandiri. Materi yang disajikan terdiri dari media pembelajaran interaktif AI, *ClassPoint* (Instal dan fitur dalam *ClassPoint*), *Quiz* pilihan ganda menggunakan *ClassPoint*, *Quiz* menggunakan *ClassPoint Essay*.

3. Refleksi dan Penutupan Program PkM

Tim melakukan refleksi hasil pelatihan dan peserta memberikan evaluasi terhadap pelatihan dengan melakukan pengisian angket dalam bentuk google form, terkait semua kegiatan yang telah direncanakan, kemudian ketua tim PkM menutup kegiatan pelatihan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan dari tanggal 7 November 2024 sampai dengan tanggal 28 November 2024. Kegiatan ini terbagi menjadi tiga sesi, yaitu tahap pelaksanaan pelatihan, tahap praktik mandiri, dan tahap refleksi dan penutupan kegiatan.

Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan *ClassPoint* AI dilaksanakan pada tanggal 7 November 2024. Sebelum kegiatan pelatihan dimulai, tim pengabdian memberikan angket melalui *google form*. Secara umum, 37% peserta memberikan jawaban “Ya” pada pertanyaan yang diberikan. Adapun rinciannya, yaitu 40% peserta mengetahui tentang media pembelajaran

interaktif dengan *ClassPoint* AI; 10% pernah membuat atau menggunakan media pembelajaran interaktif dengan *ClassPoint* AI; 0% mengetahui tata cara pemniation media pembelajaran interaktif dengan *ClassPoint* AI; 0% pernah mengikuti pendampingan/pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan *ClassPoint* AI, 84% peserta merasa terbantu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dengan *ClassPoint* AI dalam pembelajaran di kelas; 88% peserta tertarik untuk mengaplikasikan penggunaan media pembelajaran interaktif dengan *ClassPoint* AI di kelas.

Tabel 1. Angket Respon Peserta Sebelum Pelatihan

No	Aspek Respon	Ya	Tidak
1.	Apakah Bapak/Ibu mengetahui tentang media pembelajaran interaktif dengan <i>ClassPoint</i> AI?	40%	60%
2.	Apakah Bapak/Ibu pernah membuat atau menggunakan media pembelajaran interaktif dengan <i>ClassPoint</i> AI?	10%	90%
3.	Apakah Bapak/Ibu	0%	100%

	mengetahu tata cara pembuatan media pembelajaran dengan <i>ClassPoint</i> AI?		
4.	Apakah Bapak/Ibu pernah mengikuti pendampingan/pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan <i>ClassPoint</i> AI?	0%	100%
5.	Apakah Bapak/Ibu merasa terbantu dengan penggunaan media pembelajaran interaktif dengan <i>ClassPoint</i> AI dalam pembelajaran di kelas?	84%	16%
6.	Apakah Bapak/Ibu tertarik untuk mengaplikasikan penggunaan media pembelajaran interaktif dengan <i>ClassPoint</i> AI di kelas?	88%	12%
Rata-rata		37%	63%

Setelah peserta mengisi angket, pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan *ClassPoint* AI dimulai dengan terlebih dahulu memperkenalkan apa itu media pembelajaran interaktif AI, lalu peserta

didik diajarkan untuk menginstal *ClassPoint*, kemudian mengenal fitur-fitur yang ada pada *ClassPoint*, seperti: 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. Peserta juga diajarkan bagaimana membuat kuis pilihan ganda dan kuis *essay* menggunakan *ClassPoint*. Peserta sangat antusias karena merupakan pengalaman baru dan sangat bermanfaat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

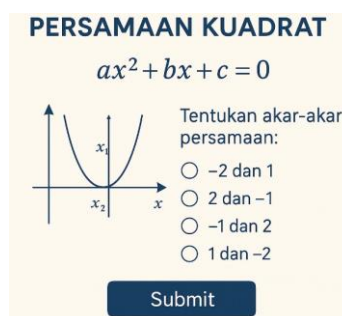
Kegiatan pelatihan selanjutnya berupa pembuatan media pembelajaran interaktif dengan *ClassPoint AI*. Langkah pertama, peserta diarahkan untuk login ke aplikasi *ClassPoint*, lalu menentukan materi apa yang akan dibuat, kemudian peserta memulai untuk merancang dan membuat apa saja yang akan dimasukkan dan dibuat di *ClassPoint*. Berikut dokumentasi pada saat pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan *ClassPoint AI*.



Gambar 1. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan *Classpoint AI*

Tahap Praktik Mandiri

Praktik mandiri untuk pembuatan media pembelajaran interaktif dengan *ClassPoint* AI dilaksanakan selama kurang lebih 1 minggu, yaitu dari tanggal 14 – 21 November 2024. Peserta tetap melakukan komunikasi dengan tim pengabdian selama kegiatan praktik mandiri, jika terdapat kesulitan atau ada yang akan ditanyakan, bisa melalui chat *whatsapp grup*, atau jika tidak memungkinkan untuk memberikan penjelasan, maka dilakukan *zoom meeting*. Hasil karya peserta dikumpulkan melalui *upload file* ke *link drive* yang sudah disiapkan tim pengabdian. Berikut tampilan beberapa hasil karya peserta.



Gambar 2. Beberapa Contoh Media Pembelajaran Interaktif dengan *ClassPoint* AI

Tahap Refleksi dan Penutupan Kegiatan

Tim pengabdian memberikan angket setelah pelaksanaan pelatihan dan praktik mandiri. Secara umum, 97% menjawab “Ya” pada pertanyaan yang diberikan. Adapun rinciannya, yaitu: 100% peserta mengetahui tentang media pembelajaran interaktif dengan *ClassPoint* AI; 100% pernah membuat atau menggunakan media pembelajaran interaktif dengan *ClassPoint* AI; 100% peserta mengetahui tata cara pembuatan media pembelajaran interaktif dengan *ClassPoint* AI; 100% peserta memperoleh manfaat dari pendampingan/pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan *ClassPoint* AI; 90% peserta terbantu dengan penggunaan media



pembelajaran interaktif dengan ClassPoint AI dalam pembelajaran di kelas; 92% peserta tertarik untuk mengaplikasikan media pembelajaran interaktif dengan *ClassPoint* AI.

Tabel 2. Angket Respon Peserta Setelah Pelatihan

No	Aspek Respon	Ya	Tidak
1.	Apakah Bapak/Ibu mengetahui tentang media pembelajaran interaktif dengan <i>ClassPoint</i> AI?	100%	0%
2.	Apakah Bapak/Ibu pernah membuat atau menggunakan media pembelajaran interaktif dengan <i>ClassPoint</i> AI?	100%	0%
3.	Apakah Bapak/Ibu mengetahui tata cara pembuatan media pembelajaran dengan <i>ClassPoint</i> AI?	100%	0%
4.	Apakah Bapak/Ibu pernah mengikuti pendampingan/pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan <i>ClassPoint</i> AI?	100%	0%
5.	Apakah Bapak/Ibu merasa terbantu dengan penggunaan media	90%	10%

pembelajaran interaktif dengan *ClassPoint* AI dalam pembelajaran di kelas?

6.	Apakah Bapak/Ibu tertarik untuk mengaplikasikan penggunaan media pembelajaran interaktif dengan <i>ClassPoint</i> AI di kelas?	92%	8%
Rata-rata		97%	3%

Berdasarkan hasil karya masing-masing peserta terlihat bahwa secara umum, kreativitas peserta sangat baik dan terlihat bahwa peserta sudah memahami apa yang telah dipelajari sebelumnya, penggunaan fitur-fitur yang ada di *ClassPoint* AI. Namun, terdapat beberapa temuan yaitu: (1) beberapa peserta belum memiliki kecakapan dalam menggunakan teknologi; (2) pembelajaran menjadi kurang fleksibel jika peserta menggunakan *Google Slides* atau *Canva*, karena *ClassPoint* hanya dapat digunakan dalam *Microsoft PowerPoint*; (3) beberapa peserta masih terbatas menggunakan satu jenis fitur interaktif saja, seperti hanya pilihan

ganda tanpa eksplorasi fitur lainnya; (4) beberapa media tidak berjalan secara maksimal karena fitur interaktif tidak aktif saat presentasi karena belum meng-install plugin secara benar. Sebagai upaya tindak lanjut dari temuan tersebut, tim memberikan pendampingan khusus bagi peserta yang belum memiliki kecakapan dalam menggunakan teknologi, serta melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap media pembelajaran interaktif dengan *ClassPoint* AI.

Pelatihan ditutup dengan sesi refleksi dan diskusi akhir yang memberikan ruang bagi peserta untuk menyampaikan pengalaman, kesan, serta masukan terhadap kegiatan yang telah berlangsung. Penutupan kegiatan juga menjadi momentum bagi tim Pengabdian untuk memberikan apresiasi atas partisipasi aktif peserta serta menegaskan pentingnya keberlanjutan pemanfaatan media pembelajaran interaktif dengan *ClassPoint* AI dalam proses pembelajaran di sekolah. Diharapkan, kompetensi yang telah diperoleh dapat diterapkan secara optimal guna meningkatkan kualitas

pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Secara umum, pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan *ClassPoint* AI terlaksana dengan baik. Para peserta menunjukkan pemahaman yang cukup terhadap materi yang disampaikan dan mampu mengimplementasikannya dengan tepat. Melalui kegiatan ini, peserta memperoleh wawasan baru tentang media pembelajaran interaktif, keterampilan dasar dalam membuat media pembelajaran interaktif dengan *ClassPoint* AI, serta kemampuan untuk mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran.

Pelatihan ini memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya dalam menjawab tantangan keterbatasan metode konvensional yang kurang responsif terhadap kebutuhan peserta didik. Pelatihan ini berhasil mencapai tujuannya, yakni meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran interaktif. Guru sebelumnya belum memiliki

pengetahuan tentang pembuatan media pembelajaran interaktif *ClassPoint* AI, kini mampu membuat media pembelajaran interaktif dengan *ClassPoint* AI dengan menggunakan fitur-fitur yang menarik. Hasil kegiatan ini membuka peluang bagi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan teknologi, serta memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar peserta didik (Widiasih, et al., 2025)(Afriadi, Ratno, & Silalahi, 2024).

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan tema Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan *ClassPoint* AI untuk Guru Sekolah Menengah telah berhasil meningkatkan kompetensi guru di SMA Negeri 3 Prabumulih dalam membuat media pembelajaran interaktif dengan *ClassPoint* AI yang kreatif dan menarik. Hasil kegiatan ini membuktikan bahwa integrasi teknologi dalam proses pembelajaran dapat menjadi solusi efektif atas keterbatasan metode konvensional, sekaligus

mendorong kreativitas dan inovasi guru. Agar hasil kegiatan ini lebih optimal dan berkelanjutan, beberapa tindak lanjut dapat dilakukan antara lain: (1) penyempurnaan media pembelajaran interaktif *ClassPoint* AI yang telah dibuat berdasarkan hasil evaluasi, dengan menambahkan fitur-fitur yang lebih interaktif; (2) pelatihan lanjutan bagi guru dalam penggunaan teknologi, guna meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif yang kreatif dan inovatif serta berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriadi, P., Ratno, S., & Silalahi, N. (2024). Peningkatan Mutu Kualitas Guru Sekolah Dasar dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran Class Point Melalui PKM di Kabupaten Deli Serdang. *Seminar Nasional Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat* (pp. 314-322). Universitas Negeri Medan: CV. Kencana Emas Sejahtera.
- ClassPoint. (2023). *ClassPoint AI Overview*. Retrieved from <https://www.classpoint.io>
- Fadhilla, R. N., & Azhari, S. (2024). Analisis Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Digital Powerpoint

- dan Queizzi dalam Meningkatkan Interaksi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *IHTIMAM*, 7(2), 39-49. doi: <https://doi.org/10.36668/jih.v7i02.1010>
- Handiyani, M., & Abidin, Y. (2023). Peran Guru dalam Membina Literasi Digital Peserta Didik pada Konsep Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 404-414. doi:10.31949/jee.v6i2.5360
- Husna, K., Fadhilah, F., Harahap, U. H., Fahrezi, M. A., Manik, K. S., Ardiansyah, M. Y., & Nasution, I. (2023). Transformasi Peran Guru Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang. *Perspektif: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa*, 1(4), 154-167. doi:<https://doi.org/10.59059/perspektif.v1i4.694>
- Ikhsan, A. N., Kuncoro, A. P., Iftinani, A. D., & Fadilah, A. N. (2024). Pelatihan penggunaan Classpoint sebagai media pembelajaran interaktif guru di smk negeri Kebasen. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 8(4), 4030-4036.
- Oktadela, R., Shalawati, Hadiyanti, P. O., Elida, Y., & Ismail, S. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Classpoint untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa SMA-IT Imam Syafe'i Pekanbaru. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Pendidikan dan Teknologi Masyarakat*, 2(2), 128-131.
- Putri, R. R., & Putri, S. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AI dan AR melalui ClassPoint pada Materi Pencatatan dan Metode Persediaan. *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)*, 4, pp. 44-55.
- Situmeang, D. L., Ardiani, N., & Harahap, S. D. (2022, November). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Aplikasi Quiziz pada Pelajaran Matematika di Kelas X SMA Negeri 1 Kolang. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 5(3), 43-51. Retrieved from <https://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu/article/view/3961/2726>
- Widiasih, Zakirman, Firmansyah, J., Aprianti, R., Nadiyyah, K., & Handayani, R. S. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru Fisika SMA Provinsi Banten Melalui Pelatihan Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Dalam Pembelajaran. *KALANDRA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 60-76. doi:<https://doi.org/10.55266/jurnalalkalandra.v4i2.502>