

NASKAH ORISINAL

Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *ClassPoint* untuk Guru di SMA Islam Terpadu Al Uswah Surabaya

Moch. Nafkhan Alzamzami* | Umi Laili Yuhana | Baskoro Adi Pratomo | Bilqis Amaliah | Kelly Rosa Sungkono | Bintang Nuralamsyah | Ilham Gurat Adillion | Muhammad Tabah Pristiawan | Berliana Panca Dewi | Andina Pasha Rahmania | Muammar Bahalwan

Departemen Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia.

Korespondensi

*Moch. Nafkhan Alzamzami, Departemen Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia.
Alamat e-mail: nafkhan@its.ac.id

Alamat

Departemen Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia.

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi di era digital menuntut adanya inovasi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Presentasi *PowerPoint* yang bersifat statis sering membuat siswa pasif dan kurang terlibat dalam kegiatan belajar. Untuk mengatasi hal tersebut, dilakukan pelatihan penggunaan *ClassPoint*, sebuah *add-in* interaktif pada *PowerPoint* yang memungkinkan guru menambahkan kuis, *polling*, gamifikasi, serta alat presentasi langsung ke dalam *slide*. Kegiatan ini dilaksanakan di SMA IT Al Uswah Surabaya dengan tujuan meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran serta meningkatkan partisipasi siswa di kelas. Metode kegiatan dimulai dengan survei kebutuhan, penyusunan materi pelatihan, penentuan metode evaluasi, hingga pelaksanaan dan monitoring. Peserta pelatihan diberikan materi mengenai instalasi dan penggunaan *ClassPoint*, fitur kuis interaktif, *AI Quiz*, gamifikasi pembelajaran, serta berbagai alat presentasi yang mendukung keterlibatan siswa. Evaluasi dilakukan secara formatif melalui kuis *real-time* dan sumatif melalui simulasi pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mampu mengintegrasikan *ClassPoint* dalam pembelajaran, siswa lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, serta tercipta suasana kelas yang lebih dinamis dan menyenangkan. Dengan demikian, pemanfaatan *ClassPoint* terbukti mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran serta dapat dijadikan alternatif solusi dalam penerapan media pembelajaran interaktif di era digital.

Kata Kunci:

ClassPoint, Pembelajaran Interaktif, Gamifikasi, *PowerPoint*, Teknologi Pendidikan, SMA IT Al-Uswah Surabaya.

1 | PENDAHULUAN

1.1 | Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era digital saat ini telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Metode pembelajaran yang sebelumnya bersifat satu arah kini dituntut untuk lebih interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik^{[1][2]}. Hal ini sangat penting khususnya di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), di mana siswa berada pada fase kritis untuk membangun keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, serta pemecahan masalah.

SMA IT Al Uswah Surabaya sebagai salah satu sekolah yang berorientasi pada kualitas pendidikan dan pembentukan karakter Islami, senantiasa berusaha mengadopsi berbagai inovasi teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu aplikasi yang dapat mendukung tujuan tersebut adalah *ClassPoint*, sebuah *add-in* untuk PowerPoint yang menyediakan berbagai fitur interaktif, seperti *interactive quizzes*, *gamified learning*, dan *dynamic presentation tools*^[3].

Dengan pemanfaatan *ClassPoint*, guru dapat mengubah presentasi biasa menjadi pengalaman belajar yang lebih hidup. Siswa dapat berpartisipasi melalui kuis interaktif, *polling* cepat, hingga *leaderboard* yang mendorong kompetisi sehat di kelas^[4]. Selain itu, sistem gamifikasi yang ditawarkan, seperti pemberian bintang dan penghargaan, mampu meningkatkan motivasi belajar siswa^[5]. Dengan demikian, implementasi *ClassPoint* di SMA IT Al Uswah Surabaya diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap efektivitas proses pembelajaran sekaligus menjawab tantangan pendidikan di era digital.

1.2 | Solusi Permasalahan atau Strategi Kegiatan

PBerdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMA IT Al Uswah Surabaya, ditemukan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan metode penyampaian materi secara konvensional melalui *slide* PowerPoint statis tanpa adanya elemen interaktif. Hasil wawancara dengan pihak sekolah juga mengungkapkan bahwa belum pernah dilaksanakan pelatihan teknologi pembelajaran interaktif secara terstruktur bagi para tenaga pengajar, sehingga tingkat keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar masih tergolong rendah. Kondisi ini mendorong diperlukannya intervensi berupa pelatihan pemanfaatan teknologi pembelajaran yang tepat guna. Permasalahan utama yang sering muncul dalam proses pembelajaran adalah rendahnya tingkat keterlibatan siswa, metode pengajaran yang monoton, serta kurangnya pemanfaatan teknologi interaktif yang sesuai dengan perkembangan zaman^[6]. Kondisi tersebut dapat menyebabkan siswa cepat merasa bosan, pasif, dan kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Sebagai solusi, penerapan *ClassPoint* menjadi strategi yang tepat untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik. Dalam pelaksanaannya, guru dilatih untuk mengintegrasikan *ClassPoint* ke dalam presentasi PowerPoint agar materi dapat disajikan melalui kuis interaktif, *polling*, dan aktivitas berbasis gamifikasi^{[7][8]}. Melalui fitur *interactive quiz* dan *leaderboard*, siswa didorong untuk lebih aktif dalam menjawab pertanyaan serta termotivasi dengan adanya sistem bintang dan penghargaan. Pendekatan gamifikasi ini menciptakan kompetisi sehat antar siswa yang mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus rasa percaya diri mereka. Selain itu, hasil kuis dan *polling* yang diperoleh dapat digunakan sebagai bahan evaluasi bagi guru untuk menilai tingkat pemahaman siswa dan menyesuaikan metode pengajaran selanjutnya. Implementasi kegiatan ini dilakukan di SMA IT Al Uswah Surabaya dengan melibatkan guru dan siswa secara langsung, sehingga penerapan teknologi benar-benar disesuaikan dengan kebutuhan serta kondisi pembelajaran di kelas. Melalui strategi tersebut, diharapkan proses pembelajaran tidak hanya sekadar menjadi penyampaian materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan efektif bagi siswa^[2].

1.3 | Target Luaran

Target luaran dari kegiatan penerapan *ClassPoint* di SMA IT Al Uswah Surabaya adalah sebagai berikut:

1. Guru mampu menggunakan *ClassPoint* secara mandiri dalam proses pembelajaran, sehingga presentasi menjadi lebih interaktif dan bervariasi.
2. Meningkatnya keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, ditunjukkan dengan antusiasme dalam menjawab kuis, berpartisipasi dalam diskusi, dan mengikuti kompetisi sehat melalui *leaderboard*.
3. Terwujudnya model pembelajaran berbasis teknologi interaktif yang dapat dijadikan referensi untuk kegiatan belajar di mata pelajaran lain maupun sekolah lain.

4. Adanya publikasi berupa artikel ilmiah atau jurnal sebagai bentuk luaran akademik yang dapat digunakan sebagai rujukan pengembangan metode pembelajaran inovatif.

2 | TINJAUAN PUSTAKA

2.1 | Peran Teknologi Informasi dalam Era Digital

Di era digital, proses pembelajaran dituntut lebih interaktif dan partisipatif^[9]. Presentasi PowerPoint yang statis seringkali membuat siswa pasif dan kurang terlibat dalam kelas. *ClassPoint* hadir sebagai salah satu solusi, karena mampu mengubah presentasi biasa menjadi pengalaman belajar yang dinamis^[3]. Dengan fitur seperti kuis interaktif, anotasi langsung pada *slide*, hingga sistem gamifikasi, teknologi informasi melalui *ClassPoint* berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Kehadiran fitur *real-time* seperti *polling*, *word cloud*, atau isian singkat juga memperlihatkan bagaimana teknologi dapat membuat komunikasi dua arah antara guru dan siswa menjadi lebih efektif^[2].

2.2 | Pengembangan Aplikasi dan Website

ClassPoint merupakan contoh nyata pengembangan aplikasi yang terintegrasi langsung dengan perangkat lunak populer, yaitu Microsoft PowerPoint. Alih-alih membangun *platform* pembelajaran baru, *ClassPoint* menambahkan fungsionalitas interaktif melalui *add-in* sehingga mudah diadopsi guru. Modul pelatihan menunjukkan adanya berbagai fitur seperti *multiple choice*, *short answer*, *Drawing*, *image Upload*, *fill in the blanks*, *audio recording*, hingga *AI Quiz* yang otomatis membuat soal dari materi presentasi. Ini mencerminkan bagaimana pengembangan aplikasi pendidikan tidak hanya berfokus pada pembuatan sistem mandiri berbasis *web*, tetapi juga pada optimalisasi aplikasi yang sudah akrab digunakan pengajar. Dengan pendekatan ini, adopsi teknologi menjadi lebih praktis dan relevan dengan kebutuhan kelas.

2.3 | Protokol Jaringan

Sebagian besar fitur *ClassPoint* berjalan dengan memanfaatkan koneksi internet, terutama pada bagian kuis interaktif, pengumpulan jawaban, dan *leaderboard*. Artinya, protokol jaringan berperan penting agar komunikasi data antar perangkat (guru dan siswa) berlangsung lancar. Saat siswa menjawab kuis atau mengirim gambar, data dikirimkan melalui jaringan dan ditampilkan secara *real-time* di perangkat guru. Stabilitas jaringan menjadi kunci agar aktivitas interaktif tidak terganggu. Dengan kata lain, keberhasilan pemanfaatan *ClassPoint* dalam pembelajaran digital juga sangat bergantung pada dukungan jaringan yang baik dan aman, sehingga proses transfer data berjalan efektif.

2.4 | *ClassPoint* sebagai Media Pembelajaran Interaktif

ClassPoint merupakan *add-in* pada Microsoft PowerPoint yang dirancang untuk mengubah presentasi statis menjadi media pembelajaran yang interaktif. Dengan menggunakan *ClassPoint*, guru dapat menambahkan berbagai aktivitas langsung ke dalam *slide*, seperti kuis interaktif, *polling* cepat, *word cloud*, hingga kegiatan menggambar pada *slide*^[4]. Hal ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, bukan hanya sekadar menerima materi.

Selain itu, *ClassPoint* menyediakan fitur *AI Quiz* yang mampu membuat soal secara otomatis berdasarkan konten presentasi, sehingga guru lebih mudah dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Fitur ini mendukung berbagai tingkatan kognitif mulai dari mengingat hingga menganalisis sesuai taksonomi Bloom. Tidak hanya itu, adanya sistem gamifikasi berupa pemberian bintang, level, dan *leaderboard* juga mampu meningkatkan motivasi siswa melalui kompetisi yang sehat^[5].

Dari sisi pengelolaan kelas, guru dapat memanfaatkan *dashboard ClassPoint* untuk memantau aktivitas siswa, melihat laporan hasil kuis, serta memberikan penghargaan secara langsung. Dengan demikian, *ClassPoint* tidak hanya berfungsi sebagai alat presentasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan interaktivitas, evaluasi *real-time*, dan motivasi belajar siswa dalam satu *platform*^{[3][10]}.

3 | METODE KEGIATAN

Penjabaran dari tahapan untuk pelaksanaan Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *ClassPoint* SMA IT Al - Uswah Surabaya dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Diagram alur kegiatan.

3.1 | Survei dan Analisis Kebutuhan

Langkah awal kegiatan adalah melakukan survei kepada guru dan siswa untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media presentasi interaktif sudah dilakukan di sekolah. Analisis ini mencakup permasalahan pembelajaran yang masih dominan bersifat satu arah, kurangnya partisipasi siswa, serta keterbatasan dalam evaluasi pembelajaran secara *real-time*. Dari hasil analisis, diputuskan bahwa *ClassPoint* dipilih sebagai solusi karena terintegrasi langsung dengan PowerPoint dan memiliki fitur interaktif yang sesuai dengan kebutuhan *leaderboard* kelas.

3.2 | Penyusunan Materi Pelatihan

Setelah kebutuhan dipetakan, tahap berikutnya adalah penyusunan materi pelatihan yang disesuaikan dengan modul *ClassPoint*. Materi ini mencakup pengenalan instalasi dan *login*, penggunaan *dashboard*, serta penjelasan *tab bar* untuk mengelola akun, kelas, laporan, dan aktivitas. Peserta juga dilatih menggunakan fitur kuis interaktif seperti pilihan ganda, *word cloud*, isian singkat, menggambar pada *slide*, unggah gambar, isian bagian kosong, rekam audio, dan *polling* cepat. Selain itu, materi juga membahas fitur AI *Quiz* untuk pembuatan soal otomatis, fitur gamifikasi berupa pemberian bintang, level, dan, serta berbagai alat presentasi seperti anotasi, papan tulis digital, objek seret, *timer*, *embedded browser*, pemilih acak, dan berbagai QR.

3.3 | Penentuan Metode Evaluasi

Dalam kegiatan ini ditentukan metode evaluasi yang terdiri dari dua jenis, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan selama pelatihan berlangsung dengan memanfaatkan kuis interaktif *ClassPoint* untuk menilai sejauh mana peserta memahami materi yang sedang dipelajari. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan di akhir kegiatan dengan menugaskan peserta untuk membuat serta mempresentasikan *slide* pembelajaran interaktif menggunakan fitur-fitur *ClassPoint* sebagai bentuk implementasi dari pelatihan.

3.4 | Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara bertahap, dimulai dengan sesi teori dan demonstrasi di mana pemateri memperkenalkan *ClassPoint* beserta fitur-fiturnya. Setelah itu, peserta diberi kesempatan untuk praktik mandiri, mulai dari proses instalasi hingga menjalankan berbagai aktivitas interaktif dalam *slide*. Selanjutnya dilakukan simulasi pembelajaran, di mana peserta berperan sebagai guru yang memanfaatkan *ClassPoint* dalam mengajar, sementara peserta lain bertindak sebagai siswa, sehingga suasana kelas interaktif dapat benar-benar dirasakan.

3.5 | Strategi Monitoring dan Evaluasi Pelatihan

Monitoring dilakukan selama proses pelatihan berlangsung untuk memastikan bahwa peserta mampu mengikuti setiap tahapan kegiatan dengan baik. Evaluasi dilakukan dengan meninjau kemampuan peserta dalam membuat aktivitas interaktif, tingkat

keterlibatan siswa dalam simulasi, serta efektivitas fitur gamifikasi dalam memotivasi peserta. Dengan adanya *monitoring* ini, hambatan yang muncul dapat segera diatasi dan hasil pelatihan dapat dievaluasi secara menyeluruh.

3.6 | Penyusunan Laporan dan Dokumentasi Kegiatan

Tahap terakhir adalah penyusunan laporan dan dokumentasi kegiatan. Dokumentasi berupa foto, video, dan hasil kuis interaktif yang dijalankan selama pelatihan dikumpulkan sebagai bukti pelaksanaan kegiatan. Selanjutnya, dibuat laporan akhir yang berisi analisis capaian kegiatan, hambatan yang ditemui, serta rekomendasi implementasi *ClassPoint* agar dapat digunakan secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

4 | HASIL DAN DISKUSI

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SMA IT AL-USWAH Surabaya bersama Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak berjalan dengan baik sesuai dengan metode kegiatan. Gambar 2 merupakan rincian jadwal kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan.

Timeline Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat																																
	Mar				April				Mei				Juni				Juli				Agus				Sept				Ok			
	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2			
Menentukan laboratorium																																
Penyusunan Tim																																
Penentuan lokasi pengabdian masyarakat																																
Penyusunan Materi																																
Desain Banner																																
Pelaksanaan																																
Penyusunan laporan																																

Gambar 2 Rincian jadwal kegiatan pengabdian masyarakat.

Berdasarkan jadwal yang telah dibuat, berikut ini adalah hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat yang telah berjalan:

4.1 | Persiapan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

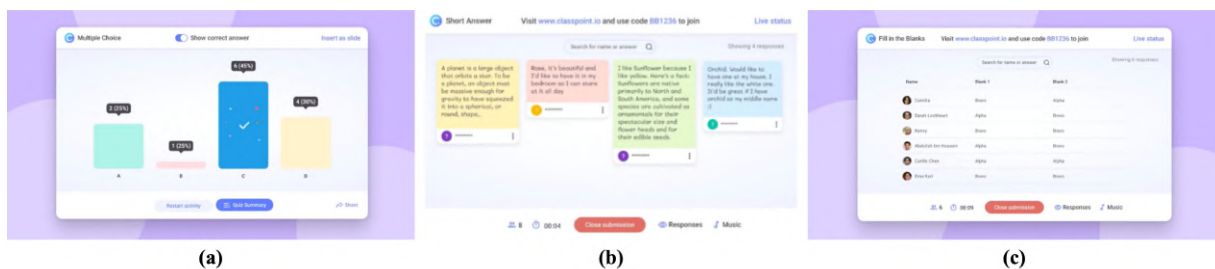
Tahap awal kegiatan dimulai dengan penentuan laboratorium yang akan menjadi mitra utama dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat. Laboratorium yang dipilih adalah Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak, karena memiliki kompetensi yang relevan dengan tema kegiatan, yaitu penerapan teknologi dalam mendukung pembelajaran interaktif di sekolah. Setelah laboratorium ditetapkan, dilakukan pembentukan tim pelaksana yang terdiri dari dosen pembimbing, dan mahasiswa dari program studi Rekayasa Perangkat Lunak. Pada tahap ini juga dibagi peran dan tanggung jawab masing-masing anggota tim, seperti bagian materi, dokumentasi, dan teknis pelaksanaan. Tahap berikutnya adalah pemilihan lokasi kegiatan. Proses ini mencakup observasi dan komunikasi dengan beberapa sekolah mitra. Setelah melalui pertimbangan kebutuhan dan kesiapan pihak sekolah, SMA IT Al Uswah Surabaya ditetapkan sebagai lokasi pengabdian masyarakat karena memiliki antusiasme tinggi terhadap penerapan teknologi pembelajaran interaktif. Pada tahap ini, tim mulai menyusun materi pelatihan yang akan diberikan. Materi difokuskan pada penggunaan aplikasi *ClassPoint* sebagai media pembelajaran interaktif untuk guru-guru di SMA IT Al Uswah Surabaya. Selain itu, disiapkan pula panduan penggunaan, contoh aktivitas interaktif, dan latihan bagi peserta agar dapat langsung mempraktikkan penggunaan *ClassPoint*.

4.2 | Fitur

Pada pelatihan ini, peserta diperkenalkan secara langsung dengan berbagai fitur utama yang terdapat dalam aplikasi *ClassPoint*. Setiap fitur dijelaskan melalui demonstrasi dan praktik mandiri agar guru mampu memahami fungsi serta penerapannya dalam kegiatan belajar mengajar. Berikut merupakan penjelasan mendetail mengenai fitur-fitur yang diperkenalkan, disertai dengan dokumentasi tangkapan layar dari pelaksanaan pelatihan:

1. Fitur Kuis Interaktif

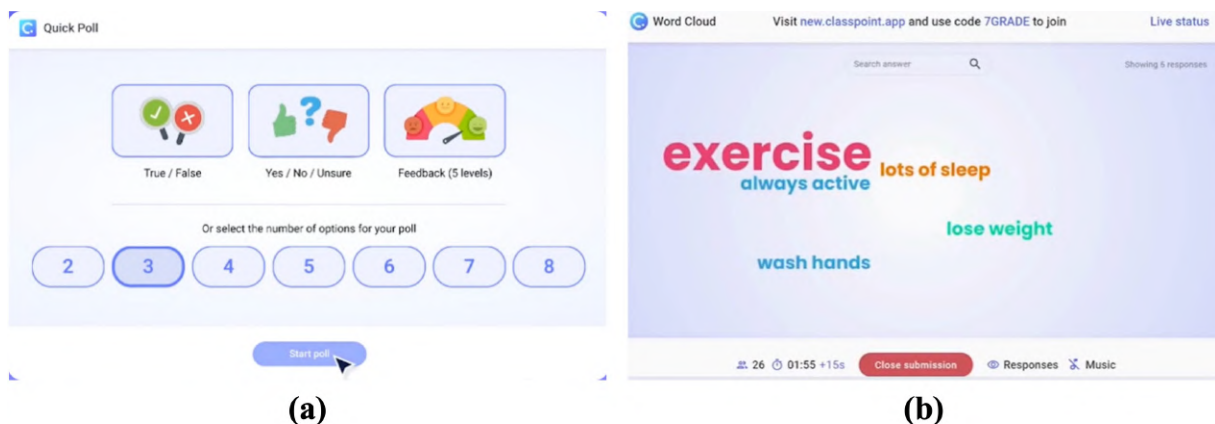
Fitur ini merupakan inti dari pembelajaran interaktif menggunakan *ClassPoint*. Guru dapat menambahkan kuis langsung ke dalam *slide* presentasi, baik berupa pilihan ganda, isian singkat, maupun isian bagian kosong. Selama presentasi berlangsung, siswa dapat menjawab pertanyaan menggunakan perangkat masing-masing melalui tautan atau kode QR yang ditampilkan di layar. Jawaban siswa akan terkumpul dan ditampilkan secara *real-time* dalam bentuk grafik atau daftar jawaban. Fitur ini memungkinkan guru untuk melakukan evaluasi formatif secara cepat dan interaktif, sekaligus meningkatkan partisipasi aktif siswa. Contoh hasil dari kuis interaktif dapat dilihat pada Gambar 3a untuk pilihan ganda, Gambar 3b untuk jawaban singkat, dan Gambar 3c untuk isian singkat.



Gambar 3 Fitur Kuis Interaktif: (a) *Multiple Choice*, (b) *Short Answer*, (c) *Fill In The Blanks*.

2. Fitur *Quick Poll* dan *Word Cloud*

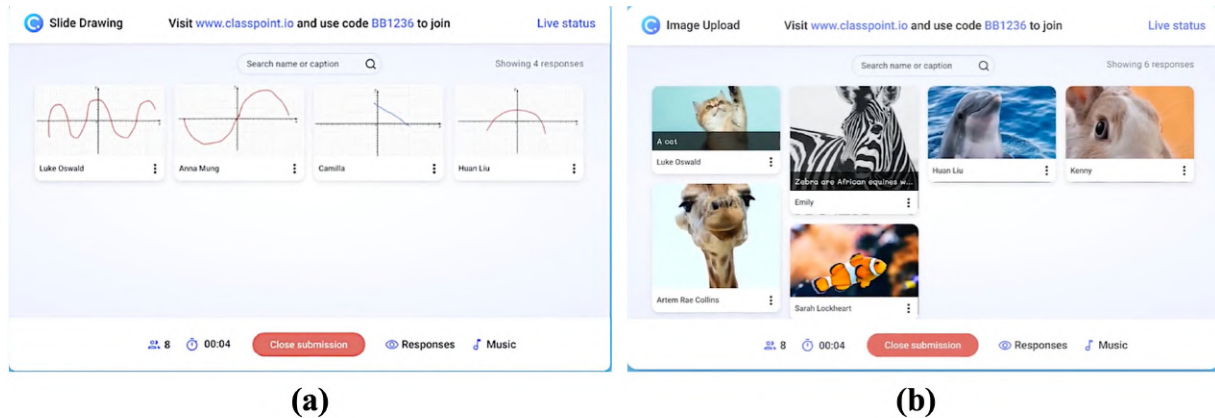
Selain kuis, *ClassPoint* juga menyediakan fitur *Quick Poll* dan *Word Cloud* yang digunakan untuk mengumpulkan pendapat siswa secara langsung. *Quick Poll* memfasilitasi guru untuk melakukan jajak pendapat singkat, sedangkan *Word Cloud* menampilkan hasil tanggapan siswa dalam bentuk visualisasi kata yang menarik. Melalui fitur ini, guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dibahas serta menggali opini mereka terhadap topik tertentu. Hasil *polling* yang muncul secara dinamis di layar juga membantu menjaga suasana kelas agar tetap aktif dan komunikatif. Contoh hasil dari *Quick Poll* dapat dilihat pada Gambar 4a dan *Word Cloud* pada Gambar 4b.



Gambar 4 Fitur *Quick Poll* dan *Word Cloud*: (a) *Quick Poll*, (b) *Word Cloud*.

3. Fitur *Drawing* dan *Image Upload*

Fitur *Drawing* dan *Image Upload* digunakan untuk melatih kreativitas serta pemahaman visual siswa. Dalam praktiknya, siswa dapat menggambar langsung pada *slide* menggunakan perangkat mereka, misalnya untuk menjelaskan konsep, membuat skema, atau melengkapi gambar. Sedangkan pada fitur *Upload Image*, siswa dapat mengirimkan gambar dari perangkat mereka sebagai jawaban atas pertanyaan yang diberikan guru. Fitur ini sangat relevan untuk mata pelajaran yang membutuhkan representasi visual seperti Biologi, Geografi, atau Seni Budaya. Contoh hasil unggahan peserta dapat dilihat pada Gambar 5a untuk *Drawing* dan Gambar 5b untuk unggah gambar.



Gambar 5 Fitur *Quick Poll* dan *Image Upload*: (a) *Drawing*, (b) *Image Upload*.

4. Fitur Gamifikasi

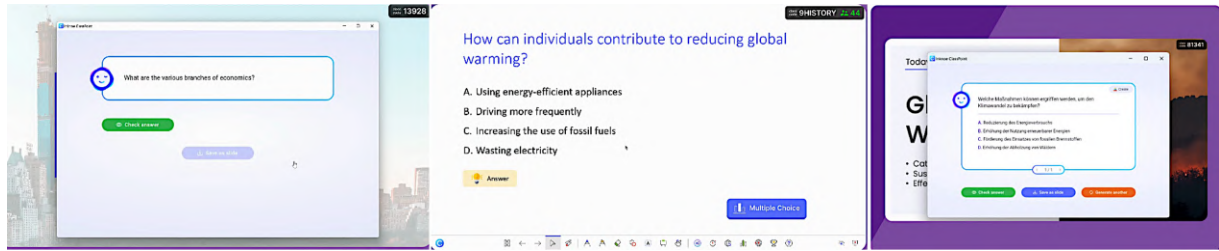
Salah satu keunggulan *ClassPoint* adalah penerapan sistem gamifikasi dalam pembelajaran. Guru dapat memberikan *stars* sebagai bentuk penghargaan kepada siswa yang menjawab dengan benar atau berpartisipasi aktif. Akumulasi bintang akan memengaruhi posisi siswa di *leaderboard* yang ditampilkan secara *real-time* di layar. Fitur ini mendorong munculnya kompetisi sehat antar siswa serta meningkatkan motivasi belajar. Selama pelatihan, guru merasakan sendiri bagaimana fitur ini mampu menghidupkan suasana kelas dan membuat siswa lebih semangat untuk berpartisipasi. Contoh fitur gamifikasi ini dapat dilihat pada Gambar 6a-6c.



Gambar 6 Fitur Gamifikasi: (a) *Stars*, (b) *Levels*, (c) *Leaderboards*.

5. Fitur *AI Quiz Generator*

Fitur terbaru yang sangat menarik perhatian peserta adalah *AI Quiz*, yang memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan untuk membuat soal secara otomatis berdasarkan isi materi pada *slide*. Guru cukup memilih *slide* yang ingin dijadikan acuan, lalu sistem akan menghasilkan beberapa pertanyaan yang relevan dengan tingkat kesulitan bervariasi. Fitur ini sangat membantu dalam proses penyusunan evaluasi pembelajaran, terutama bagi guru yang ingin menghemat waktu namun tetap ingin menghasilkan soal yang berkualitas dan sesuai konteks. Contoh hasil quiz yang dibuat oleh AI dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7 AI Quiz Generator.

4.3 | Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan secara langsung di SMA IT Al Uswah Surabaya. Pelaksanaan mencakup sesi sosialisasi, pelatihan penggunaan *ClassPoint*, praktik langsung oleh guru, serta sesi tanya jawab. Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme tinggi dan mampu memahami materi yang disampaikan dengan baik. Foto kegiatan tersebut dapat dilihat pada Gambar 8 dan Gambar 9.



Gambar 8 Pemberian Materi Pelatihan.



Gambar 9 Foto Bersama di Akhir Kegiatan.

4.4 | Evaluasi Pelatihan

Berdasarkan hasil survei yang diisi oleh 26 peserta pelatihan yang dapat dilihat pada Tabel 1, tingkat kepuasan terhadap kegiatan pelatihan secara keseluruhan menunjukkan hasil yang sangat baik dengan nilai rata-rata sebesar 4,46 dari skala 5. Sebagian besar peserta, yaitu 61,5%, memberikan penilaian tertinggi (skor 5), diikuti oleh 23,1% peserta yang memberikan skor 4, dan 15,4% peserta memberikan skor 3. Tidak ada peserta yang memberikan penilaian 1 maupun 2. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa puas terhadap pelaksanaan pelatihan, baik dari segi penyampaian materi, relevansi topik, maupun manfaat yang diperoleh. Angka rata-rata yang tinggi ini juga menggambarkan bahwa kegiatan pelatihan berhasil memberikan pengalaman belajar yang positif serta sesuai dengan harapan peserta. Nilai rata-rata dari semua pertanyaannya adalah 4,39. Meskipun secara keseluruhan hasil survei menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi, terdapat satu indikator yang memperoleh nilai rata-rata terendah, yaitu "Durasi tiap sesi mencukupi untuk materi yang disampaikan" dengan nilai 4,19. Nilai ini mengindikasikan bahwa sebagian peserta merasa alokasi waktu untuk setiap sesi pelatihan kurang memadai. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh dua faktor utama: pertama, padatnya materi yang harus disampaikan dalam satu sesi mengingat *ClassPoint* memiliki banyak fitur yang perlu diperkenalkan; dan kedua, kebutuhan waktu praktik langsung yang lebih lama karena peserta baru pertama kali menggunakan aplikasi tersebut. Sebagai rekomendasi ke depan, penyelenggara pelatihan serupa sebaiknya mempertimbangkan penambahan durasi sesi atau memecah pelatihan menjadi beberapa pertemuan, sehingga setiap fitur dapat dipelajari secara lebih mendalam dan peserta memiliki cukup waktu untuk berlatih secara mandiri.

Tabel 1 Hasil Survei Kepuasan Peserta Pelatihan

NO	Pertanyaan	Hasil Rata - Rata
1	Waktu pembelajaran sudah sesuai dengan jadwal yang ditentukan	4,61
2	Durasi tiap sesi mencukupi untuk materi yang disampaikan	4,19
3	Waktu digunakan secara efektif selama sesi pelatihan	4,53
4	Pengajar memiliki pengetahuan yang memadai dan menguasai materi yang dibawakan	4,61
5	Pengajar mampu menyampaikan materi dengan jelas dan mudah dimengerti	4,57
6	Pengajar memberikan waktu yang cukup untuk diskusi dan tanya jawab	4,42
7	Pengajar andal dan responsif membantu peserta yang kesulitan	4,61
8	Pengajar menyampaikan materi dengan interaktif dan menarik	4,26
9	Materi yang disampaikan sesuai dengan harapan	4,26
10	Materi yang disusun relevan dengan kebutuhan dan kesibukan anda	4,42
11	Materi disusun secara runtut, sistematis dan mudah dipahami	4,42
12	Materi disusun secara lengkap, detail dan komprehensif	4,30
13	Tingkat kepuasan anda untuk Pelatihan secara keseluruhan	4,46

5 | KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di SMA IT Al Uswah Surabaya berjalan dengan lancar dan memberikan dampak positif bagi peserta pelatihan. Melalui kegiatan ini, para guru memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam memanfaatkan *ClassPoint* sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa di kelas. Berdasarkan hasil evaluasi, tingkat kepuasan peserta menunjukkan angka yang sangat baik dengan rata-rata nilai 4,46 dari 5, yang menandakan bahwa kegiatan pelatihan telah memenuhi harapan peserta baik dari segi penyampaian materi maupun manfaat praktisnya. Selain itu, kegiatan ini juga mempererat kerja sama antara pihak sekolah dan perguruan tinggi dalam upaya pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

Sebagai tindak lanjut, disarankan agar pelatihan serupa dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan materi yang lebih mendalam, seperti pembuatan konten interaktif lanjutan atau integrasi *ClassPoint* dengan media pembelajaran digital lainnya. Pihak sekolah juga diharapkan dapat mengimplementasikan hasil pelatihan dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari, sehingga manfaat dari kegiatan ini dapat dirasakan secara berkelanjutan. Selain itu, perlu adanya pendampingan teknis bagi guru yang

membutuhkan bimbingan lebih lanjut agar pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat berjalan maksimal dan merata di seluruh mata pelajaran.

6 | UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat mengucapkan terima kasih kepada SMA IT Al Uswah Surabaya yang telah memberikan kesempatan dan dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan penggunaan *ClassPoint* sebagai media pembelajaran interaktif. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Laboratorium Teknologi Jaringan dan Keamanan Siber Cerdas serta Himpunan Mahasiswa Teknik Komputer-Informatika yang telah berkontribusi aktif mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga penyusunan laporan kegiatan.

Apresiasi yang sebesar-besarnya diberikan kepada seluruh guru peserta pelatihan atas antusiasme, kerja sama, dan partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Diharapkan, kerja sama dan semangat berbagi ilmu ini dapat terus terjalin dalam kegiatan pengabdian masyarakat berikutnya, guna mewujudkan pendidikan yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi di masa depan.

Referensi

1. Ni'mah AM, Supriyo. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis ClassPoint pada Materi Relasi dan Fungsi di SMPN 4 Pasuruan. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)* 2024 April;8(1):46–55.
2. Putri RA, Suryani L. Implementasi ClassPoint dalam Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia* 2023;11(2):102–111.
3. Setiyanto S. Media Pembelajaran Interaktif ClassPoint sebagai Alat Pembelajaran yang Menarik dan Interaktif. *Innovation and Future Technology (IFTECH)* 2023;5(1):32–39.
4. Hidayat M, Rahmawati D. Pemanfaatan Fitur ClassPoint untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran* 2022;8(3):221–229.
5. Munthe B. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Classpoint terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Attractive Journal* 2024;6(1):112–121.
6. Rochimah S, Hariadi RR, Rausanfit A. Rancang Bangun Modul Pemeringkatan PPDB SMA/SMK Negeri Jawa Timur 2020. *Sewagati* 2022;4(3):160–167.
7. Fadilah N, Yuliana S. Pelatihan Penggunaan ClassPoint bagi Guru Sekolah Menengah dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat (Abdimas)* 2024;5(1):65–72.
8. Nuralamsyah B, Sarwosri S, Rochimah S, Yuhana UL, Siahaan DO, Akbar RJ. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Jewagati* 2025;9(1):250–258.
9. Rochimah S, Akbar RJ, Sarwosri, Oranova D, Yuhana UL, Arifiani S, et al. Peningkatan Kemampuan Belajar Daring Synchronous dan Asynchronous di SMK Negeri 10 Surabaya. *Sewagati* 2022;5(2):144–149.
10. Sarwosri S, Rochimah S, Yuhana UL, Oranova D, Akbar RJ, Nuralamsyah B. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif untuk Guru Pendidikan Anak Usia Dini Dengan Canva. *Sewagati* 2025;9(1):47–56.

Cara mengutip artikel ini: Alzamzami, M. N., Yuhana, U. L., Pratomo, B. A., Amaliah, B., Sungkono, K. R., Nuralamsyah, B., Adillion, I. G., Pristiawan, M. T., Dewi, B. P., Rahmania, A. P., Bahalwan, M., (2026), Aplikasi Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *ClassPoint* untuk Guru di SMA Islam Terpadu Al Uswah Surabaya, *Sewagati*, 10(2):417–426, <https://doi.org/10.12962/j26139960.v10i2.9113>.