

Sosialisasi dan Edukasi Aplikasi Classpoint bagi Guru pada Kurikulum Merdeka Belajar Sekolah Dasar

Hevitria^{1*}, Muhammad iqbal Arrosyad², Muhamad Tohir³, Adilliyah⁴, Saskia Pratiwi⁵

^{1,2,4,5}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung, Bangka Belitung, Indonesia

³Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Teknik & Sains, Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung, Bangka Belitung, Indonesia

**Corresponding Email: hevitria@unmuhbabel.ac.id*

ABSTRAK

Pengabdian kepada masyarakat dengan skema pengabdian masyarakat pemula melaukan kegiatan sosialisasi tentang pelatihan aplikasi *classpoint* bagi guru pada kurikulum merdeka belajar Sekolah Dasar. Pengabdian ini dilatarbelakangi dengan kurangnya kemampuan guru-guru SD STKIP MBB dalam menggunakan aplikasi interaktif untuk menghadapi kurikulum merdeka belajar. Oleh karena itu diadakan kegiatan sosialisasi dan edukasi aplikasi classpoint bagi guru pada kurikulum merdeka belajar Sekolah Dasar. Solusi yang dilakukan pada pengabdian ini dengan cara tahap observasi awal atau analisis situasi tentang pemahaman dan kemampuan guru terhadap aplikasi interaktif, tahap perencanaan pengabdian, tahap pelaksanaan pengabdian berupa pelatihan aplikasi classpoint bagi guru pada kurikulum merdeka belajar tepatnya dilaksanakan di SD STKIP MBB Kecamatan Pangkalan Baru Kabupaten Bangka Tengah, dan tahap evaluasi berupa kegiatan tanya jawab dan latihan terbimbing. Hasil pada pengabdian kepada masyarakat dengan kegiatan sosialisasi dan edukasi aplikasi classpoint bagi guru pada kurikulum merdeka belajar sekolah dasar, dapat dijabarkan secara rinci sesuai dengan tahapan yang telah dilaksanakan. Tahapan tersebut diantaranya, 1) kajian kebutuhan; 2) pemaparan materi; 3) pendampingan; dan 4) evaluasi.

Kata Kunci: Classpoint, Kurikulum Merdeka, SD

ABSTRACT

Community service with a beginner community service scheme carries out outreach activities regarding Classpointi application training for teachers in the independent elementary school learning curriculum. This service is motivated by the lack of ability of STKIP MBB elementary school teachers in using interactive applications to deal with the independent learning curriculum. Therefore, socialization and education activities on the Classpoint application were held for teachers in the independent elementary school learning curriculum. The solution carried out in this service is through the initial observation stage or situation analysis regarding the teacher's understanding and abilities towards interactive applications, the service planning stage, the service implementation stage in the form of classpoint application training for teachers in the independent learning curriculum, precisely implemented at STKIP MBB Elementary School, Pangkalan Baru District, Regency Central Bangka, and the evaluation stage took the form of question and answer activities and guided exercises. The results of community service with socialization and educational activities on the Classpoint application for teachers in the independent primary school learning curriculum can be described in detail according to the stages that have been implemented. These stages include, 1) needs assessment; 2) presentation of material; 3) mentoring; and 4) evaluation.

Keywords: *Classpoint, Independent Curriculum, Elementary School*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak global bagi masyarakat termasuk guru. Guru harus meningkatkan kompetensinya pada penggunaan komputer dan internet di sekolah. Selain itu, guru juga dituntut untuk mengaplikasikan kompetensi tersebut pada pembelajaran di sekolah (A S Karim, M Agarina, Sutedi, M. S Hasibuan, 2016). Pesatnya perkembangan teknologi seringkali berarti bahwa proses pendidikan juga berkembang. Kebutuhan saat ini adalah pemanfaatan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Penggunaan teknologi di dalam kelas menciptakan suasana belajar yang lebih aktif di dalam kelas, karena siswa menerima informasi tidak hanya dari guru, tetapi juga dari media interaktif di mana mereka dapat membangun pengetahuannya.

Era new normal merupakan suatu dampak dari perubahan perilaku. Dengan aktivitas sehari-hari tetapi masih dengan menerapkan protokol kesehatan ditengah pandemi covid-19. Mengingat wabah pandemi covid-19 melanda negara Indonesia, hal ini menyebabkan dampak terhadap semua aspek, termasuk aspek pendidikan. Siswa cenderung merasa bosan dan jenuh karena telah menjalani pembelajaran secara luring. Dalam perkembangan dalam kondisi tersebut, pendidikan sangat berperan untuk mewujudkan masyarakat Indonesia yang baru. Kurikulum belajar mandiri sebelumnya disebut sebagai kurikulum prototype yang diluncurkan pada 11 Februari 2022 oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. Kurikulum mandiri ini merupakan pembelajaran mandiri, sehingga kurikulum ini dapat fokus pada kebutuhan siswa dan guru. Karena setiap individu (siswa) memiliki kemampuan dan minat yang berbeda. Kurikulum mandiri ini memberikan kesempatan atau wadah bagi siswa untuk mengembangkan bakat dan minatnya (Tirtoni et al., 2021).

Dalam artian siswa tidak boleh dipaksa untuk mempelajari sesuatu yang tidak disukainya. Sehingga kurikulum mandiri memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk mengasah bakat dan minatnya sejak dini. Kurikulum mandiri ini memberikan ruang yang luas bagi guru untuk mengembangkan pembelajarannya, menghasilkan generasi yang terdidik, dan meningkatkan mutu pendidikan sekolah. Manajemen pengetahuan adalah keterampilan yang sangat penting ketika berhadapan dengan kurikulum mandiri ini. Kemudian, dalam mengimplementasikan kebijakan kurikulum mandiri ini, diperlukan keterampilan inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang efektif.

Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun kebelakangan ini berkembang dengan kecepatan yang sangat tinggi, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi yang tidak lagi terbatas. Salah satu bidang yang mendapat dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi itu adalah bidang pendidikan, dimana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan (Arpah & Tampubolon, 2022). Senada dengan hal di atas, dalam upaya memulihkan kembali pembelajaran yang hilang (*learning loss*) di sekolah akibat dampak dari covid-19, melalui Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nomor 56/M/2022 pemerintah meluncurkan program kurikulum merdeka yang nantinya diharapkan dapat mengatasi ketertinggalan. Kurikulum merdeka, berfokus pada materi dan pengembangan kompetensi siswa melalui pembelajaran yang mendalam, menyeluruh dan menyenangkan (Nurhafidhah, Rahmiati, Liza Fitria, 2022).

Selain itu, meskipun penerapan kurikulum belajar mandiri semakin disosialisasikan, pemerintah juga harus menyiapkan aplikasi belajar mandiri yang memungkinkan guru mengakses seperangkat modul sehingga guru dapat menguasainya dan menggunakannya dalam pelajaran praktik. diharapkan. Banyak sekolah sekarang menerapkan kurikulum ini, bahkan di kelas bertingkat. SD yang menerapkan kurikulum belajar mandiri di kelas satu dan empat, dan mulai tahun berikutnya diimplementasikan secara bertahap, dan diimplementasikan di semua kelas.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD STKIP MBB, didapati permasalahan tentang pemahaman dan penggunaannya aplikasi yang dapat digunakan dalam kurikulum merdeka belajar. Bahwa guru kelas masih kurang memahami atau mengerti tentang aplikasi classpoint, karena baru

pertama kali mendengarnya, dan juga masih kurangnya minat dan semangat dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran, walau sebenarnya guru-guru memiliki fasilitas seperti laptop dan handphone yang dapat terkoneksi dengan internet. Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk menjelaskan kegiatan sosialisasi dan edukasi aplikasi classpoint bagi guru pada kurikulum merdeka belajar Sekolah Dasar. Kegiatan ini dilakukan melalui wawancara dengan guru di SD STKIP MBB yang mengajar dari kelas I-VI. Wawancara dilakukan pada bulan September tahun 2023. Berdasarkan permasalahan yang didapat maka pengabdian ini dibuat untuk dapat menyelesaikan permasalahan tersebut dengan judul program pengabdian masyarakat “sosialisasi dan edukasi aplikasi classpoint bagi guru pada kurikulum merdeka belajar Sekolah Dasar”.

Pada dasarnya, classpoint adalah media presentasi powerpoint. Tetapi, hal yang menarik adalah, dengan aplikasi Classpoint ini, penulis bisa menjadikan media presentasi powerpointnya, menjadi interaktif. Penulis juga bisa melakukan tanya jawab secara langsung dan mendapatkan respon secara langsung, sama halnya dengan kegiatan yang dilakukan di dalam kelas ketika luring (Sundari et al., 2021a).

Beberapa kajian menjelaskan bahwa kemampuan guru dalam beradaptasi dengan perubahan yang terjadi dalam konteks terkait pendidikan sangat menentukan keberhasilan dari program pendidikan yang diterapkan di sekolah (Astari, 2023). Classpoint merupakan suatu aplikasi yang bisa dimanfaatkan oleh guru untuk membuat kuis dalam proses belajar-mengajar, serta siswa dapat menjawab pertanyaan yang lebih menarik dengan adanya soal multiple choice, short answer, word cloud, slide drawing, mode kompetisi, dan masih banyak lagi (Kurniawan & Ika Yatri, 2022a). Dengan aplikasi ini, para guru bisa dengan mudah membuat kuis karena sudah terintegrasi dengan Powerpoint. Microsoft powerpoint sudah biasa digunakan sebab mudah dioperasikan dan mudah diedit oleh semua pengguna. Dengan memanfaatkan Microsoft Powerpoint kuis yang disajikan juga bisa lebih variasi warna, background bervariasi, bisa disertakan gambar, animasi, dan audio (Indriani, 2020). Bentuk aplikasi seperti ini tentu memudahkan guru untuk membuat proses evaluasi lebih menarik dan interaktif (Rosi et al., 2022).

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema pokok “Sosialisasi dan Edukasi Aplikasi Classpoint bagi Guru pada Kurikulum Merdeka Belajar SD STKIP MBB” menggunakan beberapa metode pendekatan yang akan dilaksanakan pada tanggal 14 oktober 2023 dengan tahapan sebagai berikut.

a. Analisa Situasi Masyarakat (Observasi Awal)

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilaksanakan, di SD STKIP MBB merupakan Desa mitra dengan Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung. Masyarakat SD STKIP MBB merupakan Desa yang terletak di Desa Mangkol Kecamatan Pangkalan Baru, Kabupaten Bangka Tengah, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, hal itu seharusnya banyaknya informasi dan juga kegiatan yang mudah dilaksanakan untuk kegiatan pengembangan media pembelajaran terutama media berbasis game, karena media berbasis game saat ini adalah media ideal yang disukai peserta didik untuk belajar karena melihat dari kebiasaan masyarakat saat ini pada umumnya game sudah menjadi hal yang biasa, disini difokuskan untuk guru supaya guru tahu bagaimana cara membaca memuat, menyusun dan menjalankan. Akan tetapi sampai saat ini masih terbatasnya informasi terkait pengembangan masih sangat terbatas karena kesukaran dan ketidak mudahan informasi pengembangan media berbasis game yang digunakan untuk pembelajaran sehingga game hanya dipandang sebagai hiburan semata. Sehingga perlunya di adakan program pendampingan untuk menyampaikan dan memahamkan materi bagaimana cara membaca pengembangan media pembelajaran berbasis game dengan mudah dan optimal.

b. Prosedur kerja untuk realisasi metode yang ditawarkan

1) Tahap Perencanaan

Setelah dilaksanakannya observasi awal untuk mengetahui kebutuhan dan juga masalah yang ada di tempat pengabdian yakni SD STKIP MBB, maka dilakukan persiapan untuk pelaksanaan pengabdian. Persiapan yang dilakukan yakni mempersiapkan tim pelaksana pengabdian yang terdiri dari dosen

diantaranya ketua pelaksana Hevitria, M.Pd, bagian lapangan M Iqbal Arrosyad, M.Pd, dan mahasiswa. Tim pelaksana berkoordinir dan berdiskusi terkait pelaksanaan yang akan diberikan nanti, kemudian mempersiapkan peralatan sarana yang akan digunakan seperti tempat pelatihan dan juga materi pelatihan. Setelah dipersiapkan sarana tersebut tim pelaksana pengabdian menentukan waktu yang tepat untuk pelaksanaan pengabdian masyarakat di SD STKIP MBB.

2) Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pengabdian ini dibagi menjadi dua tahap, yakni pertama pelatihan pengembangan ide media pembelajaran dengan pendampingan pengenalan software dan pelatihan materi pengembangan untuk guru guru dari SD STKIP MBB. Kedua tahap pembimbingan, pada tahap ini guru akan di bimbing secara langsung dan bertahap untuk menyelesaikan media yang akan diajarkan. Waktu pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada bulan Oktober tahun 2023, untuk lebih jelasnya telah disampaikan pada table jadwal pelaksanaan pengabdian masyarakat. Pada tahap ini yang berperan dalam pelaksanaan adalah semua pengurus dan tim pengajar dari mahasiswa.



Gambar 1. Peserta Pelatihan Guru SD SKIP MBB

3) Tahap Evaluasi

Berdasarkan pengabdian yang telah dilaksanakan maka tim pengabdian dari dosen diantaranya ketua pelaksana Hevitria, M.Pd, bagian lapangan M. Iqbal Arrosyad, M.Pd, melakukan evaluasi dari pelaksanaan pengabdian tersebut. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah tujuan dari pengabdian ini terlaksana atau tidak. Evaluasi dilakukan dengan melakukan tes angket langsung ke lapangan.

HASIL PEMBAHASAN

Hasil pada pengabdian kepada masyarakat dengan kegiatan sosialisasi dan edukasi aplikasi *classpoint* bagi guru pada kurikulum merdeka belajar sekolah dasar, dapat dijabarkan secara rinci sesuai dengan tahapan yang telah dilaksanakan. Tahapan tersebut diantaranya, 1) kajian kebutuhan; 2) pemaparan materi; 3) pendampingan; dan 4) evaluasi. Untuk selanjutnya dapat dipaparkan setiap tahapnya.

Tahap kajian kebutuhan, pada bagian ini tim peneliti mengadakan kunjungan secara langsung ke sekolah untuk mendapatkan informasi apa saja yang diperlukan untuk dapat membantu guru-guru dalam meningkatkan pemahaman dan profesionalitas dalam mengajar. Dan didapat bahwa pembelajaran yang dilaksanakan sekarang sudah mulai menggunakan perangkat teknologi seperti tablet, infokus, dan spiker. Akan tetapi dengan adanya fasilitas yang telah disediakan sekolah, tentunya guru harus mau belajar lagi untuk dapat mengoperasikan media berbasis teknologi tersebut agar pembelajaran yang dilakukan menjadi maksimal (Arrosyad & Hevitria, 2023). Dan hal itu menjadi kendala oleh guru-guru yang ada di sekolah, bahwa masih ada aplikasi yang belum

dimengerti dan manfaatnya bisa digunakan pada pembelajaran. Aplikasi yang dimaksud adalah aplikasi classpoint. Aplikasi tersebut belum ada guru di sekolah yang mengerti sebelumnya.

Dengan adanya kebutuhan masyarakat guru di SD STKIP Muhammadiyah Bangka Belitung tersebut, maka pengabdian ini dimaksudkan untuk memberdayakan masyarakat dalam program sosialisasi dan edukasi aplikasi classpoint bagi guru pada kurikulum merdeka Sekolah Dasar. Supaya masyarakat lebih terarah dalam sosialisasi (Sundari et al., 2021b) dan edukasi maka dapat diberikan solusi berbagai tindakan (Kurniasi et al., 2023), untuk lebih lengkapnya sebagai berikut.

Tahap memberikan pelatihan, dengan memberikan bahan pelatihan dapat membantu mempermudah pemahaman peserta (Arman Suryadi Karim, Melda Agarina, Sutedi, M. Said Hasibuan, 2016). Memberikan draf pelatihan adalah bahan yang dibutuhkan oleh peserta, yang berupa video tutorial penginstalan dan tutorial penggunaan aplikasi classpoint bagi guru pada kurikulum merdeka belajar Sekolah Dasar. Dan memberikan modul pelatihan berupa materi ppt aplikasi classpoint ai bagi guru pada kurikulum merdeka belajar Sekolah Dasar SD STKIP Muhammadiyah Bangka Belitung.



Gambar 2. Tampilan awal video tutorial cara instal aplikasi ClassPoint

Video tutorial cara instal aplikasi ClassPoint digunakan untuk mempermudah para peserta dalam mengikuti langkah-langkah penginstalan di laptop peserta. Penjelasan tutorial juga disampaikan oleh pemateri dengan menampilkan tutorial videonya. Penyampaian tutorial dijelaskan dengan tahap demi tahap, mulai dari cara mengunduh aplikasinya, cara instal aplikasi dan menjelaskan apa saja fungsi dari icon yang ada pada aplikasi tersebut. Link halaman web untuk mengunduh aplikasi dapat diunduh pada link: <https://blog.classpoint.io/id/cara-memulai-dengan-classpoint/>. Selanjutnya pemateri juga menampilkan power-point untuk menjelaskan lebih luas terkait fungsi dan manfaat media aplikasi ClassPoint bagi kurikulum merdeka, dan yang menjelaskan ibu Hevitria.



Gambar 3. Foto pemateri 1 oleh Ibu Hevitria, M.Pd tentang pentingnya aplikasi class point pada pembelajaran kurikulum merdeka

Memberikan pelatihan atau sosialisasi dan edukasi tentang cara penggunaan aplikasi classpoint bagi guru pada kurikulum merdeka belajar Sekolah Dasar. Tentunya pelatihan ini

dilaksanakan secara luring diruangan tertutup yang didukung dengan fasilitas spiker sebagai penguat suara, dan infocus untuk menampilkan materi pelatihan. Hal ini dilakukan guna mempermudah peserta yakni guru untuk memahami materi yang diberikan (Tohir et al., 2022). Penyampaian materi oleh ibu Hevitria, M.Pd dengan materi pentingnya aplikasi class point pada pembelajaran kurikulum merdeka, meliputi materi yang menjabarkan diantaranya: 1) Pengayaan Pembelajaran (Khilmiyah, 2015), Aplikasi pembelajaran dapat menyediakan sumber daya tambahan yang dapat membantu siswa; 2) Dukungan Personalisasi, Aplikasi pembelajaran bisa disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan individu siswa; 3) Pengukuran dan Evaluasi, Aplikasi pembelajaran sering kali memiliki alat-alat yang memungkinkan pengukuran kinerja siswa; 4) Aksesibilitas, Aplikasi pembelajaran dapat digunakan di mana saja dan kapan saja, asalkan ada koneksi internet; 5) Pengayaan Materi, Aplikasi pembelajaran sering menyediakan akses ke sumber daya dan materi pendidikan yang lebih beragam; 6) Kemandirian Belajar, Aplikasi pembelajaran dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan kemandirian dalam belajar; 7) Kemajuan Teknologi, Aplikasi pembelajaran mencerminkan kemajuan teknologi, yang merupakan bagian penting dari kurikulum merdeka; 8) Keragaman Pendekatan Pembelajaran, Aplikasi pembelajaran dapat menawarkan berbagai pendekatan pembelajaran, seperti pembelajaran berbasis proyek; 9) Kemudahan Kolaborasi, banyak aplikasi pembelajaran memfasilitasi kolaborasi antara siswa dan guru; 10) Kesiapan untuk Masa Depan, Penggunaan aplikasi pembelajaran membantu siswa dan guru untuk lebih siap menghadapi tantangan masa depan yang terus berubah.

Memberikan pelatihan atau sosialisasi serta edukasi tentang penggunaan aplikasi Classpoint bagi guru pada kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Dasar merupakan suatu inisiatif yang penting. Pelatihan ini diadakan secara luring di ruangan tertutup dengan dukungan fasilitas spiker sebagai penguat suara dan infocus untuk menampilkan materi pelatihan. Tujuan dari penyelenggaraan pelatihan ini adalah untuk mempermudah para peserta, yaitu para guru, dalam memahami materi yang disampaikan.

Ibu Hevitria, M.Pd, menjadi fasilitator dalam penyampaian materi penting mengenai aplikasi Classpoint pada pembelajaran kurikulum Merdeka. Materi tersebut mencakup poin-poin kunci seperti pengayaan pembelajaran, dukungan personalisasi, pengukuran dan evaluasi, aksesibilitas, pengayaan materi, kemandirian belajar, kemajuan teknologi, keragaman pendekatan pembelajaran, kemudahan kolaborasi, dan kesiapan untuk masa depan. Penyampaian materi dilakukan secara terstruktur, membantu guru untuk memahami berbagai aspek penting dari aplikasi tersebut.

Penguraian materi oleh Ibu Hevitria, M.Pd, melibatkan poin-poin kritis yang dapat memperkaya pengalaman pembelajaran. Sebagian besar dari materi tersebut menekankan keuntungan aplikasi pembelajaran, seperti sumber daya tambahan untuk siswa, personalisasi sesuai kebutuhan individu, evaluasi kinerja siswa, aksesibilitas tanpa batasan ruang dan waktu, serta kemampuan untuk menghadirkan pendekatan pembelajaran yang beragam. Selain itu, aplikasi pembelajaran juga diakui sebagai alat yang dapat meningkatkan kesiapan siswa dan guru menghadapi tantangan masa depan yang terus berubah, sesuai dengan semangat kurikulum Merdeka Belajar (Arrosyad et al., 2023).



Gambar 4. Pemateri 2 bapak M Iqbal Arrosyad, M.Pd penyampaian penggunaan aplikasi class point

Penyampaian pemateri 2 yaitu bapak M M Iqbal Arrosyad, M.Pd penyampaian penggunaan aplikasi class point. Materi yang dimaksud diantaranya: ClassPoint adalah alat bantu pengajaran lengkap yang terintegrasi ke dalam Microsoft PowerPoint (Arman Suryadi Karim, Melda Agarina, Sutedi, M. Said Hasibuan, 2016). Aplikasi ini dirancang untuk membantu para pendidik mempresentasikan dengan lebih efisien tanpa harus berpindah-pindah aplikasi dan meningkatkan pengajaran mereka dengan PowerPoint. Keunggulan ClassPoint dalam pembelajaran: 1) Interaktivitas yang Tinggi, memungkinkan guru dan peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dalam kelas (Kurniawan & Ika Yatri, 2022b); 2) Pengukuran dan Evaluasi Langsung, fitur polling dan kuis langsung, guru dapat segera mengukur pemahaman; 3) Kolaborasi Tim, kolaborasi di antara peserta didik dalam bentuk kelompok atau tim; 4) Integrasi dengan Presentasi PowerPoint, diintegrasikan dengan presentasi PowerPoint; 5) Fleksibilitas dalam Pembelajaran Jarak Jauh, bisa sangat berguna untuk pembelajaran jarak jauh (M. Iqbal Arrosyad, 2021).

Dalam penyampaian materi kedua oleh Bapak M M Iqbal Arrosyad, M.Pd, beliau menjelaskan tentang penggunaan aplikasi ClassPoint sebagai alat bantu pengajaran yang lengkap dan terintegrasi ke dalam Microsoft PowerPoint. ClassPoint dirancang khusus untuk membantu pendidik dalam mempresentasikan materi dengan lebih efisien, tanpa harus beralih antar aplikasi, sehingga meningkatkan kualitas pengajaran melalui PowerPoint. Salah satu keunggulan utama ClassPoint adalah tingkat interaktivitas yang tinggi, memungkinkan guru dan peserta didik untuk berinteraksi langsung dalam kelas. Fitur polling dan kuis langsung pada aplikasi ini juga memungkinkan guru untuk mengukur pemahaman peserta didik secara langsung, meningkatkan responsivitas dalam proses pembelajaran.

Tidak hanya itu, ClassPoint juga menawarkan kemampuan kolaborasi tim (Wao et al., 2022), baik dalam bentuk kelompok maupun tim. Hal ini memberikan ruang bagi peserta didik untuk berkolaborasi secara efektif, memperkuat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Keunggulan lainnya adalah integrasi yang mulus dengan presentasi PowerPoint, memberikan pengalaman yang lebih menyeluruh dan terpadu. Dengan fleksibilitasnya, ClassPoint juga sangat berguna untuk pembelajaran jarak jauh, memberikan solusi yang efektif dan terstruktur untuk situasi pembelajaran yang berbeda. Dengan demikian, penggunaan ClassPoint diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap kualitas dan efektivitas pengajaran.

Materi selanjutnya: 1) Tab ClassPoint. anda akan melihat Daftar Kelas di mana Anda dapat menambahkan daftar peserta ke ClassPoint, sehingga Anda dapat mengundi nama secara acak, memberikan bintang, atau menyederhanakan proses bergabungnya mereka; 2) Bilah alat, ketika Anda memulai presentasi, Anda mendapatkan akses ke bilah alat ClassPoint. Toolbar berisi semua alat anotasi dan alat bantu pengajaran untuk membantu penyampaian presentasi dan keterlibatan audiens selama presentasi Anda. Ini juga termasuk Papan Peringkat, yang dapat Anda buka kapan saja; 3) Kode kelas -Kelas, di sudut kanan atas, Anda akan melihat kode kelas yang ditampilkan. Klik di atasnya untuk membuka jendela Kelas Saya, di mana Anda dapat memilih kelas Anda, melihat informasi peserta, memberikan bintang, dan banyak lagi. Jika siswa bergabung dengan kelas Anda melalui perangkat mereka, mereka akan menggunakan kode ini untuk bergabung!.

Dalam materi selanjutnya, penjelasan tentang Tab ClassPoint menjadi fokus utama (Kurniasi et al., 2023). Pada tab ini, peserta dapat menemukan Daftar Kelas yang memungkinkan penambahan peserta ke ClassPoint dengan mudah. Proses ini memungkinkan pengundi nama secara acak, memberikan bintang, serta menyederhanakan proses bergabung peserta. Dengan fitur ini, pengelolaan kelas dan interaksi antara pengajar dan peserta menjadi lebih terorganisir, memperkaya pengalaman pembelajaran.

Selanjutnya, materi mengarah pada penjelasan tentang Bilah Alat ClassPoint. Ketika presenter memulai presentasi, mereka mendapatkan akses langsung ke bilah alat ClassPoint. Bilah alat ini menyediakan berbagai alat anotasi dan bantuan pengajaran yang dapat meningkatkan penyampaian presentasi serta keterlibatan audiens. Terdapat Papan Peringkat yang dapat diakses kapan saja, memberikan fleksibilitas dalam mengevaluasi dan memantau progres peserta selama presentasi. Dengan demikian, penggunaan Bilah Alat ClassPoint tidak hanya meningkatkan kualitas presentasi tetapi juga memperkaya interaksi dalam ruang kelas virtual.

Materi ketiga membahas Kode Kelas. Pada sudut kanan atas, peserta akan menemukan kode kelas yang dapat digunakan sebagai identifikasi unik. Dengan mengkliknya, pengguna dapat membuka Jendela Kelas Saya, di mana informasi peserta, penilaian, dan fungsi lainnya dapat diakses dengan mudah. Khususnya, kode kelas ini menjadi kunci bagi peserta untuk bergabung dengan kelas, memberikan elemen interaktif yang memfasilitasi kehadiran dan partisipasi peserta. Jelas bahwa ClassPoint tidak hanya menyediakan alat pengajaran, tetapi juga mengintegrasikan elemen-elemen kunci untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran.



Gambar 5. Pendampingan langsung pemateri 2 tentang penggunaan aplikasi ClassPoint

Dalam penyampaian materi tentang manfaat ClassPoint pada kurikulum merdeka, pembicara telah secara jelas menggambarkan bagaimana aplikasi ini dapat memperkaya pengalaman pembelajaran dengan menyediakan alat-alat interaktif dan integrasi yang mudah ke dalam kurikulum merdeka. Penjelasan tentang manfaat ClassPoint pada proses pembelajaran telah menggarisbawahi potensinya untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan efektivitas penyampaian materi. Langkah selanjutnya yang diambil dengan memberikan panduan tentang cara menggunakan *ClassPoint* memberikan pemahaman praktis kepada para pendidik untuk mengintegrasikan aplikasi ini ke dalam proses pembelajaran mereka.

Tindak lanjut yang dilakukan melalui sesi evaluasi, tanya jawab, dan latihan terbimbing memberikan kesempatan kepada peserta untuk menguji pemahaman mereka tentang materi yang telah disampaikan. Proses tanya jawab memungkinkan para pendidik untuk mendapatkan umpan balik langsung (Yasyakur, 2016) dan mengatasi potensi kebingungan atau kesulitan yang mungkin muncul (Arrosyad et al., 2020). Melalui latihan terbimbing, peserta dapat mengaplikasikan pengetahuan yang baru diperoleh dalam konteks praktis (Arrosyad & Nugroho, 2022), memperkuat pemahaman mereka (Arrosyad & Nugroho, 2022). Keseluruhan, pendekatan holistik ini, mulai dari penyampaian materi hingga evaluasi dan latihan, menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendalam dan interaktif, memastikan bahwa manfaat ClassPoint benar-benar teroptimalkan dalam konteks pembelajaran kurikulum merdeka.

KESIMPULAN

Simpulan dari materi pelatihan tentang penggunaan aplikasi ClassPoint pada kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Dasar menegaskan pentingnya inisiatif ini dalam memfasilitasi para guru. Dengan pelatihan yang diselenggarakan secara luring, didukung oleh fasilitas spiker dan infocus, Ibu Hevitria, M.Pd, sebagai fasilitator utama, memberikan pemahaman yang mendalam mengenai aplikasi ini. Materi mencakup aspek-aspek kunci seperti pengayaan pembelajaran, personalisasi, pengukuran, evaluasi, dan kolaborasi tim, memberikan landasan yang kokoh bagi guru untuk mengoptimalkan penggunaan ClassPoint dalam pengajaran mereka. Dalam penjelasan dari Bapak M M Iqbal Arrosyad, M.Pd, terungkap bahwa ClassPoint tidak hanya menyediakan integrasi yang mulus dengan PowerPoint, tetapi juga meningkatkan interaktivitas dalam kelas dan mendukung pembelajaran jarak jauh. Keunggulan-fitur seperti polling, kuis langsung, dan kemampuan kolaborasi

tim menjadi poin penting yang diunggulkan, menandai kontribusi positif aplikasi ini terhadap kualitas dan efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, pelatihan ClassPoint bukan hanya memberikan pemahaman teknis tetapi juga membuka peluang baru untuk pembelajaran yang lebih dinamis dan terlibat. Pengabdian ini diharapkan berguna bagi guru yang telah mengajar untuk dapat menggunakan aplikasi *classpoint* dengan baik dalam mengajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terimakasih atas dukungan dana yang diberikan oleh Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung, melalui skema Pengabdian Masyarakat Pemula. Semoga kegiatan ini dapat memberikan manfaat kepada desa, termasuk SD STKIP MBB.

DAFTAR PUSTAKA

- A S Karim, M Agarina, Sutedi, M. S Hasibuan, M. R. F. (2016). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CLASSPOINT BAGI GURU di PROPINSI LAMPUNG. *J-Abdi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 1–23.
- Arman Suryadi Karim, Melda Agarina, Sutedi, M. Said Hasibuan, M. R. F. (2016). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CLASSPOINT BAGI GURU di PROPINSI LAMPUNG. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 1–23.
- Arpah, S., & Tampubolon, T. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Classpoint Menggunakan Powerpoint Materi Energi Pada Tema 9 Siswa Kelas IV SDN 060852 Madong Lubis. *Seminar Nasional Pendidikan IPA III*, 81–93.
- Arrosyad, M. I., & Hevitria, H. (2023). Pelatihan Penggunaan E-Learning Platform Wordwall Sebagai Alternatif Media Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Guru di Sekolah Dasar Negeri 4 Terap. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 13(1). <https://doi.org/10.30999/jpkm.v13i1.2471>
- Arrosyad, M. I., & Nugroho, F. (2022). Pengembangan Digital Tranformasi Role Playing Games (RPG) Base Learning pada Pendidikan Kemuhammadiyah Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3462–3472. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2626>
- Arrosyad, M. I., Ulfa, L. F., Mersy, M., Claudia, C., & Safitri, I. E. (2020). Peran Kepala Sekolah Dalam Mengembangkan Kultur Sekolah di SD Negeri 5 Mendo Barat. *SUSTAINABLE: Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v3i1.1149>
- Arrosyad, M. I., Yuliana, F., Nurjannah, S., & Marina, M. (2023). Analisis Penggunaan Media Digital Kahoot: Numbers By Dragon Box Pada Pembelajaran Matematika Dalam Melatih Anak Berfikir Kritis. *SIMPATI: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Bahasa*, 1(3), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.59024/simpati.v1i3.212> Analisis
- Astari, T. (2023). Peningkatan Kompetensi Kepala Sekolah Dan Guru Yayasan Perguruan Indonesia Membangun (YAPIM) Tentang Kurikulum Merdeka. *Jukeshum: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 267–275. <https://doi.org/10.51771/jukeshum.v3i2.550>
- Khilmiyah, A. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran PAI Dengan Pendekatan Social Emotional Learning (SEL) Untuk Membentuk Berpikir Kritis Anak. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 2(1), 12–28.
- Kurniasi, E. R., Hevitria, Fauziani, M., & Safitri, I. (2023). Pengembangan Soal Literasi Numerasi Konteks Budaya Bangka Bagi Siswa SD. *Jurnal Pinus: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 8(2), 21–29.
- Kurniawan, N. D., & Ika Yatri. (2022a). Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint pada Materi Indahnya Keragaman di Negeriku untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 86–95. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.48502>
- Kurniawan, N. D., & Ika Yatri. (2022b). Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint pada Materi Indahnya Keragaman di Negeriku untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 86–95. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.48502>

- M. Iqbal Arrosyad, N. (2021). IMPLEMENTASI PENANGGULANGAN PENYEBARAN COVID-19 DI TEMPAT WISATA AIR TERJUN MANGKOL. *J-Abdi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(5), 781–788. <https://doi.org/10.1016/j.sjbs.2016.02.019.4>
- Nurhafidhah, Rahmiati, Liza Fitria, F. R. A. (2022). *WEB BUILDER : SOLUSI ALTERNATIF SEBAGAI MEDIA Fenomena pembelajaran daring di Indonesia tidak dapat dihindari seiring kebijakan pemerintah memberlakukan Pembatasan Sosial Berskala Pendidikan di Indonesia dikarenakan banyak pendidik dan peserta didik di* (. 6(6), 1–12.
- Sundari, Hadiyani, D., & Muhlis, I. (2021a). Penerapan Media Presentasi Classpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3), 1–9.
- Sundari, Hadiyani, D., & Muhlis, I. (2021b). Penerapan Media Presentasi Classpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3), 1–9.
- Tirtoni, F., Ratna, I., Astutik, I., Susilo, J., & Fatmala, F. (2021). *Sosialisasi Platform Kurikulum Merdeka Mengajar Kepada Para Guru di SDN 3 Watesnegoro*. 1(1), 160–165.
- Tohir, M., Saputra, A., Iqbal Arrosyad, M., Juniati Lathiifah, I., Nurjanah, Yurdayanti, Apriani, F., & Khilmi Ayu Firdausi, D. (2022). Meningkatkan Kesadaran Pentingnya Pendidikan Melalui Seminar Parenting Di Desa Batu Beriga. *AbdiMuh*, 3(1), 28–33. <https://doi.org/10.35438/abdimuh.v3i1.193>
- Wao, Y. P., Priska, M., & Peni, N. (2022). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Classpoint Pada Mata Kuliah Zoologi Invertebrata. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 3(2), 76–87. <https://doi.org/10.26740/jipb.v3n2.p76-87>
- Yasyakur, Moch. (2016). STRATEGI GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENANAMKAN KEDISIPLINAN BERIBADAH SHOLAT LIMA WAKTU. *Edukasi Islami Jurnal Pendidikan Islam*, 05, 1175–1183.