



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kampus B : Jl. Tanah Merdeka No.20, RT.11/RW.2, Rambutan, Kecamatan Ciracas, Kota Jakarta Timur,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13830 Telp. (021) 8400341, 8403683, Fax. (021) 8411531
Website : www.fkip.uhamka.ac.id Home page : www.uhamka.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor : 2238/ F.03.08/ 2022

Bismillahirrahmanirrahim,

Pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, memberi tugas kepada:

- Nama : **Rizkia Suciati, M.Pd.**
- Tugas : Memberikan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran yang Menarik dan Interaktif dengan Classpoint
- Waktu : 18 Agustus 2022
- Tempat : SMP Muhammadiyah 4 Jakarta
- Lain-lain : Setelah melaksanakan tugas agar membuat laporan tertulis kepada Pimpinan FKIP UHAMKA

Demikian surat tugas ini dibuat, agar dilaksanakan dengan sebaik-baiknya sebagai amanah.



Jakarta, 16 Agustus 2022

Dekan,

Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd.

LAPORAN
PROGRAM KEMITRAAN MASYARAKAT (PKM)



**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK DAN
INTERAKTIF DENGAN CLASSPOINT**

Oleh :

Ayu Tsurayya (0311058402/Ketua)
Restu Anjarwati (0314129102/ Anggota)
Rizkia Suciati (0309018604/ Anggota)

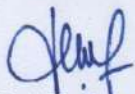
PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

2022

HALAMAN PENGESAHAN PROGRAM KEMITRAAN MASYARAKAT

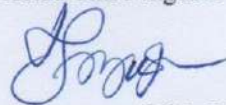
1. Judul : Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran yang Menarik dan Interaktif dengan Classpoint
1. Mitra Program PKM : SMP Muhammadiyah 4 Jakarta
2. Jenis Mitra : Jasa
3. Ketua Tim Pengusul
 - a. Nama : Ayu Tsurayya, S.Pd., M.Si.
 - b. NIDN : 0311058402
 - c. Program Studi/Fakultas : Pendidikan Matematika
 - d. Bidang Keahlian : Pendidikan Matematika
 - e. Alamat Rumah /Telp/Faks/ : Jl. H. Syahrin No 26 RT 009/010 Gandaria Utara
Kebayoran Baru Jakarta Selatan 12140
 - f. No Handphone : 085780006675
 - g. E-mail : ayu.tsurayya@uhamka.ac.id
4. Anggota Tim Pengusul
 - a. Jumlah Anggota : Dosen dua orang
 - b. Nama Anggota I/bidang keahlian : Rizkia Suciati, M.Pd/ Pendidikan Biologi
 - c. Nama Anggota II/bidang keahlian : Restu Anjarwati, M.Pd/ Pendidikan Matematika
 - d. Mahasiswa yang terlibat : 2 orang
5. Lokasi Kegiatan/Mitra
 - a. Wilayah Mitra (Desa/Kecamatan) : Kramat Jati
 - b. Kabupaten / Kota : Jakarta Timur
 - c. Provinsi : DKI Jakarta
 - d. Jarak PT ke lokasi mitra (km) : 7 Km
 - e. Alamat Mitra/Telp/Faks : Jl. Dewi Sartika No 316 A Cawang
6. Jangka waktu pelaksanaan : Bulan
7. Biaya Total : Rp. 7.000.000,-
 - a. LPPM UHAMKA : Rp. 7.000.000,-
 - b. Sumber lain (tuliskan) : Rp -

Mengetahui,
Ketua Prodi



Meyta Dwi Kurniasih, M.Pd.
NIDN. 0317058602

Jakarta, 24 Agustus 2022
Ketua Tim Pengusul



Ayu Tsurayya, S.Pd., M.Si.
NIDN. 0311058402

Dekan



SURAT PERINTAH KERJA (SPK)

162



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA LEMBAGA PENGABDIAN DAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT

Jl. Raya Bogor, KM 23 No. 99, Flyover Pasar Rebo, Jakarta Timur, 13830
Tlp. (021) 8401780, Fax. 87781809, E-mail : ippm@uhamka.ac.id <https://ippm.uhamka.ac.id>

Nomor : 127/H.04.02/2022

Tanggal : 16 April 2022

Pada hari ini Sabtu Tanggal Enam Belas April Dua Ribu Dua Dua (16-04-2022) telah dilaksanakan kegiatan perjanjian pelaksanaan pengabdian masyarakat antara:

1. **Dr. Gufron Amirullah, M.Pd.** bertindak untuk dan atas nama Ketua Lembaga Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, selanjutnya disebut PIHAK PERTAMA

2. **Ayu Tsurayya, S.Pd, M.Si** bertindak untuk dan atas nama penerima bantuan biaya pelaksanaan Pengabdian dan Pemberdayaan Pada Masyarakat yang selanjutnya disebut PIHAK KEDUA.

Kedua belah pihak bersama-sama telah sepakat untuk melakukan perjanjian pelaksanaan Pengabdian Pada Masyarakat dengan ketentuan sebagai berikut :

Pasal 1

PIHAK PERTAMA memberikan tugas kepada PIHAK KEDUA dan PIHAK KEDUA bersedia menerima tugas dari PIHAK PERTAMA untuk melaksanakan Pengabdian Pada Masyarakat dengan judul **PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK DAN INTERAKTIF DENGAN CLASSPOINT**, Kegiatan pengabdian masyarakat tersebut berisi luaran wajib dan tambahan yang telah disampaikan dalam laman simakip.uhamka.ac.id.

Pasal 2

PIHAK PERTAMA memberi bantuan biaya Pengabdian Pada Masyarakat tersebut pada pasal 1 sebesar Rp. 7000000 (Tujuh Juta Rupiah). Pembayaran bantuan tersebut pada ayat (1) dilakukan dua tahap, yaitu :

1. Tahap pertama sebesar Rp. 4900000 (Empat Juta Sembilan Ratus Ribu Rupiah) dibayarkan setelah surat perjanjian ini ditandatangani oleh dua belah pihak.

2. Tahap kedua sebesar Rp. 2100000 (Dua Juta Seratus Ribu Rupiah) dibayarkan setelah PIHAK KEDUA menyerahkan laporan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat beserta luarannya kepada PIHAK PERTAMA.

Pasal 3

1. PIHAK KEDUA diwajibkan melaksanakan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat seperti tersebut pada pasal 1 dengan sungguh-sungguh dan penuh rasa tanggung jawab serta menjunjung tinggi/menjaga wibawa dan citra positif Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

2. PIHAK KEDUA harus menyelesaikan Pengabdian Pada Masyarakat tersebut pada pasal 1 dalam kurun waktu 4 (Empat) bulan terhitung sejak tanggal surat ini ditandatangani. PIHAK



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
LEMBAGA PENGABDIAN DAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT**

Jl. Raya Bogor, KM 23 No. 99, Flyover Pasar Rebo, Jakarta Timur, 13830
Tlp. (021) 8401780, Fax. 87781809, E-mail : lppm@uhamka.ac.id <https://lppm.uhamka.ac.id>

KEDUA wajib menyampaikan laporan, luaran wajib, dan luaran tambahan kegiatan pengabdian pada masyarakat sebagaimana tersebut pada pasal 1 di laman simakip.uhamka.ac.id

3. PIHAK PERTAMA akan melakukan monitoring dan evaluasi pelaksanaan kegiatan sebagaimana disebutkan pada pasal 1.
4. PIHAK KEDUA harus menyelesaikan kegiatan pengabdian pada masyarakat tersebut pada pasal 1 dalam kurun waktu 3 (tiga) bulan terhitung sejak surat perjanjian ini ditandatangani.
5. PIHAK KEDUA wajib menyampaikan laporan hasil kegiatan pengabdian masyarakat, luaran wajib, dan tambahan paling lambat tanggal 25 Juli 2022.
6. Jika PIHAK KEDUA terlambat menyerahkan laporan hasil kegiatan pengabdian masyarakat, maka PIHAK KEDUA dikenakan denda sebesar 1% (satu persen) setiap hari dari nilai surat perjanjian pelaksanaan pengabdian masyarakat ini.
7. Jika PIHAK KEDUA tidak bisa melaksanakan kegiatan tersebut pada pasal 1, maka PIHAK KEDUA wajib mengembalikan seluruh biaya yang telah diberikan oleh PIHAK PERTAMA.


Pasal 4

Hal yang belum diatur dalam perjanjian ini akan ditentukan oleh kedua belah pihak secara musyawarah.


PIHAK PERTAMA


Dr. Gafroon Amirullah, M.Pd.

PIHAK KEDUA,


Ayu Tsurayya, S.Pd, M.Si

Mengetahui,
Wakil Rektor II,


Dr. Zamah Sari, M.Ag

ABSTRAK

Datangnya wabah Covid-19 telah mengubah aspek kehidupan salah satunya dalam bidang pendidikan. Para siswa harus belajar dari rumah melalui berbagai media yang ada. Daring menjadi metode yang digunakan oleh guru SMP Muhammadiyah 4 Jakarta untuk memastikan proses pembelajaran berjalan selama pandemi. Namun pada pelaksanaannya terdapat beberapa hambatan yang timbul, guru kurang memiliki kemampuan untuk menggunakan perangkat digital sehingga materi ajar belum didesain secara interaktif dan menarik, sehingga pembelajaran daring banyak dilakukan dengan cara pemberian soal dan melalui video conference (vicon). Hal ini menjadi polemik untuk dapat dicarikan solusinya. Pembuatan materi ajar elektronik dapat menjadi pendukung pembelajaran saat pandemi. Materi ajar harus dibuat secara interaktif bahkan menarik untuk menggantikan beberapa sesi pembelajaran daring secara vicon tersebut. Untuk itu pelatihan dan pendampingan pembuatan materi ajar interaktif ini perlu dilakukan pada guru SMP Muhammadiyah 4 Jakarta. Pelatihan ini dilakukan secara luring, untuk memudahkan komunikasi selama pelatihan. Luaran yang dihasilkan adalah bagi peserta yaitu peningkatan pemahaman dan ketrampilan peserta terkait penggunaan fitur-fitur pada Classpoint.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Classpoint

PRAKATA

Dengan memanjatkan Puji syukur ke hadirat Allah SWT, atas berkas Rahmat dan KaruniaNya, Kami dapat menyelesaikan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui kegiatan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran yang Menarik dan Interaktif dengan Classpoint.

Pengabdian kepada masyarakat ini merupakan perwujudan salah satu Catur Dharma Perguruan Tinggi Muhammadiyah yang dilaksanakan oleh Tim Pelaksana yang teridri dari Dua Dosen Program Studi Pendidikan Matematika dan Satu Dosen Program Studi Pendidikan Biologi FKIP UHAMKA. Kegiatan ini telah dilaksanakan pada tanggal 18 Agustus 2022. Materi Pelatihan dipilih berdasarkan kebutuhan Mitra Kami yaitu SMP Muhammadiyah 4 Jakarta, terkait dengan Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19.

Pada kesempatan ini, kami mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu selama proses Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini :

1. Dr Desvian Bandarsyah, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
2. Dr. Gufron Amirullah, M.Pd, Ketua LPPM Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
3. Meyta Dwi Kurniasih, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
4. Ledung Sutarno, S.Pd., M.M, Kepala SMP Muhammadiyah 4 Jakarta. Sebagai Mitra Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat.
5. Riyanta, M.Pd, Kepala SMA Muhammadiyah 4 Jakarta. Sebagai Mitra Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.
6. Guru-guru, dan TU SMP Muhammadiyah 4 Jakarta dan SMA 4 Jakarta yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini

Akhir kata semoga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat bermanfaat.

Jakarta, 23 Agustus 2022

Ketua Pelaksana

DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan	i
Surat Perintah Kerja (SPK)	ii
Abstrak	iv
Prakata	v
Daftar Isi	vi
Daftar Tabel	vii
Daftar Gambar	viii
Daftar Lampiran	ix
BAB 1. Pendahuluan	1
1.1 Analisis Situasi	1
1.2 Permasalahan Mitra	3
BAB 2. Solusi Permasalahan	5
BAB 3. Metode Pelaksanaan yang Telah Dilakukan	6
BAB 4. Keluaran yang Dicapai	7
BAB 5. Faktor yang Menghambat/Kendala, Faktor yang Mendukung dan Tindak Lanjut	14
BAB 6. Kesimpulan dan Saran	15
Daftar Pustaka	16
Lampiran 1. Realisasi Anggaran	17
Lampiran 2. Instrumen/Makalah/Materi Kegiatan	18
Lampiran 3. Personalia Tenaga Pelaksana Beserta Kualifikasinya	31
Lampiran 4. Artikel Ilmiah	43
Lampiran 5. Draft Publikasi di Media Cetak/Daring	55
Lampiran 6. HKI, Publikasi, Leaflet, dan Produk Lainnya	57
Lampiran 7. Foto Dokumentasi Kegiatan	58
Lampiran 8. Daftar Peserta	61
Lampiran 9. Surat Mitra	63

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Target luaran Wajib	12
-------------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Gedung SMP Muhammadiyah 4 Jakarta	2
Gambar 3.1 Bagan Metode Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat	6
Gambar 4.1 Tampilan Menu ClassPoint pada Power Point	7
Gambar 4.2 Kegiatan Peserta Membuat Kuis Interaktif	8
Gambar 4.3 Desain pertanyaan interaktif menggunakan <i>multiple choice</i>	8
Gambar 4.5. Hasil Kuesioner Sebelum Kegiatan	11
Gambar 4.6. Hasil Kuesioner sesudah kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat	12

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Realisasi Anggaran.....	16
Lampiran 2. Instrumen/Makalah/Materi Kegiatan.....	17
Lampiran 3. Personalia Tenaga Pelaksana Beserta Kualifikasinya	30
Lampiran 4. Artikel Ilmiah	42
Lampiran 5. Draft Publikasi di Media Cetak/Daring	54
Lampiran 6. HKI, Publikasi, Leaflet, dan Produk Lainnya	56
Lampiran 7. Foto Dokumentasi Kegiatan	57
Lampiran 8. Daftar Peserta	60
Lampiran 9. Surat Mitra.....	62

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

Selama ini pembelajaran di SMP Muhammadiyah 4 Jakarta masih bersifat transmitif di mana guru mentransfer dan menyampaikan konsep-konsep secara langsung kepada siswa. Siswa secara pasif “menyerap” struktur pengetahuan yang diberikan guru, sehingga guru menjadi sumber belajar pertama dan utama dalam pembelajaran. Dalam tiga tahun terakhir, SMP Muhammadiyah 4 Jakarta berupaya untuk meningkatkan pembelajaran di mana siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pesan tapi siswa juga bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dalam kondisi seperti itu, maka terjadi apa yang disebut dengan komunikasi dua arah bahkan komunikasi banyak arah. Dalam komunikasi pembelajaran media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran. Artinya, proses pembelajaran akan terjadi apabila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber/penyalur pesan lewat media tersebut. Dunia pendidikan dewasa memasuki era dunia media, di mana kegiatan pembelajaran menuntut dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media. Apalagi pada kegiatan pembelajaran saat ini mengalami perubahan yang signifikan akibat pandemi Covid-19, maka kiranya peranan media pembelajaran, menjadi semakin penting. Sehingga Pendidikan sebagaisalah satu sektor yang terdampak pandemic Covid-19 harus mampu merencanakan proses Pendidikan sesuai dengan perkembangan situasi dan kondisi saat ini (Nuritha & Tsurayya, 2021) Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) merupakan salah satu upaya pemerintah dalam upaya penanganan kasus covid-19. Peralihan dari pembelajaran tatap muka ke pembelajaran jarak jauh di tengah krisis yang belum pernah terjadi sebelumnya, dengan sedikit pengalaman atau persiapan, akan menjadi tantangan besar bagi sekolah khususnya para guru. Update kebijakan sekolah terkait pembelajaran di era pandemi dan upgrade kemampuan guru-guru dalam merancang sumber belajar, merancang aktivitas belajar serta melakukan manajemen kelas PJJ yang baik perlu dilakukan secara sistemik dan berkelanjutan. Tak terkecuali di SMP Muhammadiyah 4 Jakarta Pihak sekolah perlu mengambil langkah strategis agar mampu menyelenggarakan PJJ dengan sebaik-baiknya.



Gambar 1.1 Gedung SMP Muhammadiyah 4 Jakarta

Lalu bagaimana penerapan PJJ di SMP Muhammadiyah 4 Jakarta? Hasil wawancara dengan seorang guru di SMP Muhammadiyah 4 Jakarta. Diperoleh informasi bahwa sekolah menghimbau kepada guru-guru agar dalam pelaksanaan BDR sedapat mungkin guru dan siswa dapat mengikuti pembelajaran bersamaan sesuai dengan jadwal yang diberikan sekolah walaupun pada tempat yang berbeda. Sekolah lebih mengharapkan guru-guru mampu melaksanakan PJJ moda daring. Berkaitan dengan pelaksanaan PJJ moda daring di SMP Muhammadiyah 4 Jakarta diperoleh beberapa informasi yaitu: (1) platform yang paling banyak digunakan adalah media sosial seperti *whatsapp*, aplikasi kelas online seperti *google education*, serta aplikasi *video conference* (2) media pembelajaran yang paling banyak digunakan yaitu *ebook*, foto, dan video, dan (3) aktivitas belajar yang paling banyak diberikan ke siswa adalah diskusi asinkronous melalui *whatsapp group* atau forum diskusi *google classroom* dan *video meeting* melalui *google meet*. Lebih lanjut digali juga informasi terkait kendala dan permasalahan utama yang dihadapi SMP Muhammadiyah 4 Jakarta dalam menerapkan PJJ moda daring dan didapatkan informasi sebagai berikut.

- a. **Permasalahan yang dialami siswa** yaitu sinyal internet lemah, keterbatasan perangkat pendukung pembelajaran daring yang dimiliki siswa seperti ponsel pintar, laptop dan komputer, sulitnya siswa fokus dalam mengikuti pembelajaran serta kurang disiplin dan komitmen siswa menuntaskan tugas yang diberikan.
- b. **Permasalahan dari sudut guru** yaitu masih kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan oleh guru, umumnya hanya berupa ebook, link video, atau *screenshot* /foto dan sumber dan aktivitas belajar yang diberikan guru masih kurang interaktif dan kurang memotivasi siswa untuk belajar mandiri.
- c. **Permasalahan dari sudut orang tua** yaitu kepedulian orang tua dalam mendampingi siswa belajar di rumah perlu ditingkatkan terutama ikut mengontrol anak untuk memenuhi

tagihan tugas pembelajaran daring dan ternyata masih banyak orang tua yang belum mampu menyediakan perangkat pendukung untuk pembelajaran daring bagi anaknya.

Informasi tentang bagaimana PJJ daring di SMP Muhammadiyah 4 Jakarta juga digali dari guru-guru lainnya agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif dan diperoleh informasi tambahan sebagai berikut.

- a. Pola pembelajaran lebih banyak berupa pemberian tugas oleh guru, kemudian siswa mengerjakan tugas dan mengumpulkannya sesuai batas waktu yang diberikan. Tugas-tugas yang diberikan umumnya termuat dalam buku teks pelajaran (buku paket) yang telah diberikan kepada siswa. Dengan pola seperti ini, banyak siswa mengeluhkan kesulitan memahami pelajaran, kurang mendapat kesempatan bertanya secara langsung kepada guru cepat bosan dan kurang bisa fokus.
- b. Persentase belajar interaktif bersama guru secara daring sebagaimana harapan dari sekolah masih rendah. Penggunaan aplikasi video conference seperti zoom dan google meet untuk melakukan tatap maya masih minim. Hal ini cukup beralasan mengingat masih ada siswa yang terkendala jaringan dan perangkat pendukungnya.
- c. Variasi sumber belajar digital yang diberikan guru masih terbatas, walaupun ada biasanya berupa tautan materi berupa video yang ada di dunia maya.
- d. Jarang sekali guru merancang sendiri media pembelajarannya.

Informasi, temuan dan kecenderungan terkait PJJ di atas menunjukkan bahwa pelaksanaan PJJ daring di SMP Muhammadiyah 4 Jakarta belum optimal dan perlu segera dicarikan solusi.

1.2 Permasalahan Mitra

Dari analisis situasi di atas maka dapat ditarik beberapa kesimpulan dari masalah mitra dalam menerapkan PJJ moda daring:

- a. **Permasalahan yang dialami siswa** yaitu sinyal internet lemah, keterbatasan perangkat pendukung pembelajaran daring yang dimiliki siswa seperti ponsel pintar, laptop dan komputer, sulitnya siswa fokus dalam mengikuti pembelajaran serta kurang disiplin dan komitmen siswa menuntaskan tugas yang diberikan. Kesulitan lainnya adalah sulit memahami pelajaran, kurang mendapat kesempatan bertanya secara langsung kepada guru cepat bosan dan kurang bisa fokus.
- b. **Permasalahan dari sudut guru** yaitu masih kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan oleh guru, umumnya hanya berupa ebook, link video, atau *screenshot*

/foto dan sumber dan aktivitas belajar yang diberikan guru masih kurang interaktif dan kurang memotivasi siswa untuk belajar mandiri.

- c. **Permasalahan dari sudut orang tua** yaitu kepedulian orang tua dalam mendampingi siswa belajar di rumah perlu ditingkatkan terutama ikut mengontrol anak untuk memenuhi tagihan tugas pembelajaran daring dan ternyata masih banyak orang tua yang belum mampu menyediakan perangkat pendukung untuk pembelajaran daring bagi anaknya.

BAB 2. TUJUAN DAN SASARAN

2.1 Solusi Permasalahan

Berdasarkan masalah yang dihadapi mitra, maka tim Pengabdian Kepada Masyarakat UHAMKA mencoba menawarkan solusi yaitu berupa Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran yang Menarik dan Interaktif dengan Classpoint. 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.

Pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih aktif menjadi salah satu faktor penunjang keberhasilan proses pembelajaran. Beberapa ciri dari pembelajaran yang aktif diantaranya sebagai berikut: (1). Pembelajaran berpusat pada peserta didik, (2). Pembelajaran terkait dengan kehidupan nyata, (3). Pembelajaran mendorong anak untuk berinteraksi, (4). Guru memantau proses pembelajaran, (5). Guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja dari peserta didik, (6). (Sundari et al., 2021) Penataan lingkungan belajar memudahkan peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar. Berdasarkan teori di atas serta hubungannya dengan keadaan di lapangan, pembelajaran secara daring di pasca pandemik, maka perlu diupayakan langkah-langkah yang dapat dilaksanakan baik oleh siswa maupun guru. Bentuk dari tindakan guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa ini diwujudkan dengan menggunakan media presentasi Classpoint.

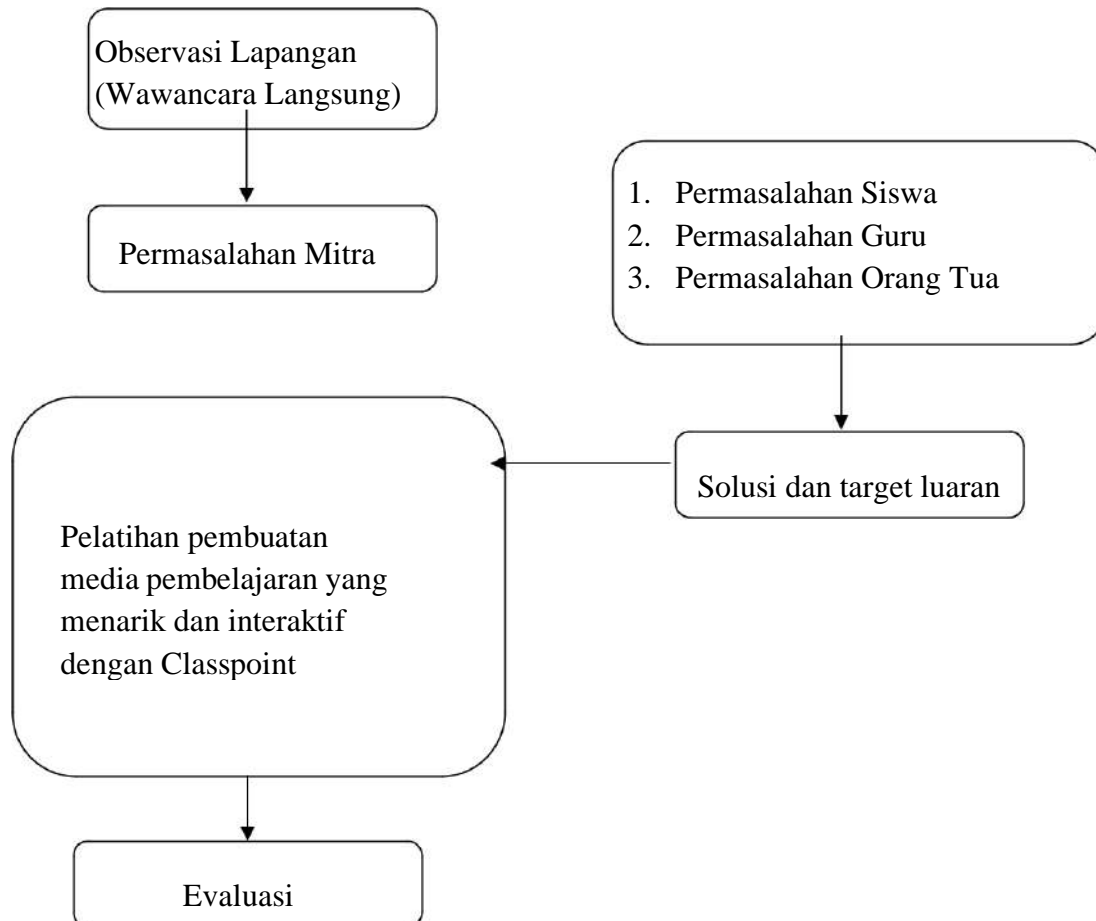
2.2 Target Luaran

Berdasarkan uraian di atas, adapun luaran dari pengabdian ini antara lain:

1. Peningkatan pemahaman dan ketrampilan peserta terkait penggunaan fitur-fitur pada Classpoint.
2. Publikasi kegiatan pengabdian pada jurnal prosiding seminar nasional atau jurnal terakreditasi.
3. Publikasi media massa

BAB 3. METODE PELAKSANAAN YANG TELAH DILAKUKAN

Metode pelaksanaan pada pengabdian masyarakat ini akan digambarkan melalui kerangka metode pelaksanaan, sebagai berikut.



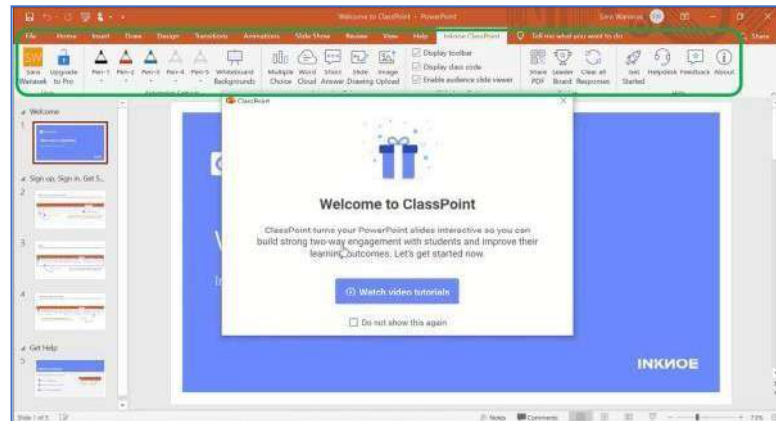
Gambar 3.1 Bagan Metode Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

BAB 4. KELUARAN YANG DICAPAI (*OUTPUT*)

1. Kondisi Mitra setelah dilaksanakan Pengabdian kepada Masyarakat

Pelatihan pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan ClassPoint pada SMP Muhammadiyah 4 Jakarta dengan peserta pelatihan adalah guru di sekolah tersebut. Untuk tahap awal, dilakukan persiapan pelatihan mulai dari pemahaman para tim pendamping peserta terhadap aplikasi ClassPoint, penyusunan bahan ajar pelatihan, pembuatan jadwal kegiatan, sarana dan prasarana hingga pelaksanaan pelatihan yang dilaksanakan pada mitra pengabdian yaitu SMP Muhammadiyah 4 Jakarta. Aplikasi yang digunakan dalam kegiatan ini adalah ClassPoint. ClassPoint merupakan solusi kelas digital yang didesain oleh Inknoe. Terhubung secara langsung didalam PowerPoint, ClassPoint memungkinkan untuk menambahkan anotasi pada slide PowerPoint, menyiarkan mode slideshow pada PowerPoint, serta membuat pertanyaan interaktif untuk terhubung dan mengumpulkan jawaban secara digital dari para siswa. Pada prinsipnya, Classpoint adalah sebuah perangkat yang terintegrasi dengan PowerPoint dilengkapi dengan fitur menarik yang berguna meningkatkan *engagement* antara siswa dengan materi yang diajarkan. Hasil penelitian dari Sundari *et al.* (2021) menerangkan bahwa penggunaan media presentasi Classpoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 81%. Senada dengan hasil kuesioner yang diberikan saat kegiatan pengabdian ini berlangsung, guru-guru yang dilatih pun menunjukkan sikap antusiasme sebesar 86,67 % dari 15 guru responden yang mengikuti kegiatan pelatihan ini.

ClassPoint dapat terintegrasi dengan platform konferensi video apapun seperti Microsoft Teams, Google Meet, dan Zoom. Ini menambahkan interaksi presentasi online dan memastikan siswa terlibat secara virtual. Untuk menggunakan ClassPoint peserta pelatihan harus mendownload dan cek kompatibilitas yang dapat diakses melalui classpoint.io. Selanjutnya peserta melakukan instalasi dan mendaftar. Jika menu ClassPoint telah muncul di menu PowerPoint seperti di bawah ini, ClassPoint dapat langsung digunakan



Gambar 4.1. Tampilan Menu ClassPoint pada PowerPoint

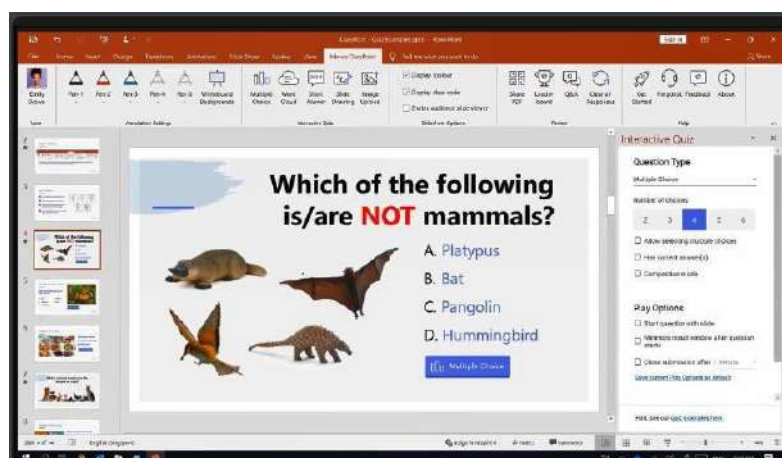
Dari 15 peserta yang mendaftar dan mengikuti kegiatan, terdapat 2 peserta yang mengalami kendala dalam spesifikasi sistem operasi dan windows office. Untuk dapat menggunakan ClassPoint laptop/PC harus dilengkapi oleh Windows 7/8/10 dan Microsoft Office 2013/2016/2019/365 (Setiawan, 2020). Meskipun demikian kegiatan tetap berjalan lancar dan dapat diselesaikan sesuai dengan rencana. Materi yang diberikan kepada peserta adalah pengenalan dan penggunaan ClassPoint. Peserta diberikan pengetahuan dan keterampilan bagaimana mengubah slide PowerPoint biasa menjadi kuis interaktif. Pada sesi ini peserta menyimak dan diberikan kesempatan untuk mencoba membuat kuis interaktif sesuai dengan materi yang disampaikan oleh nara sumber seperti pada gambar berikut



Gambar 4.2. Kegiatan peserta membuat kuis interaktif dengan ClassPoint

Ada tiga langkah yang harus dilakukan untuk membuat kuis interaktif, yaitu mendesain slide PowerPoint, menambahkan tombol pertanyaan interaktif, dan sesuaikan pertanyaan.

Terdapat lima tombol pertanyaan interaktif yang dapat dipilih, yaitu *Multiple Choice*, *Word Cloud*, *Short Answer*, *Slide Drawing*, dan *Image Upload*.



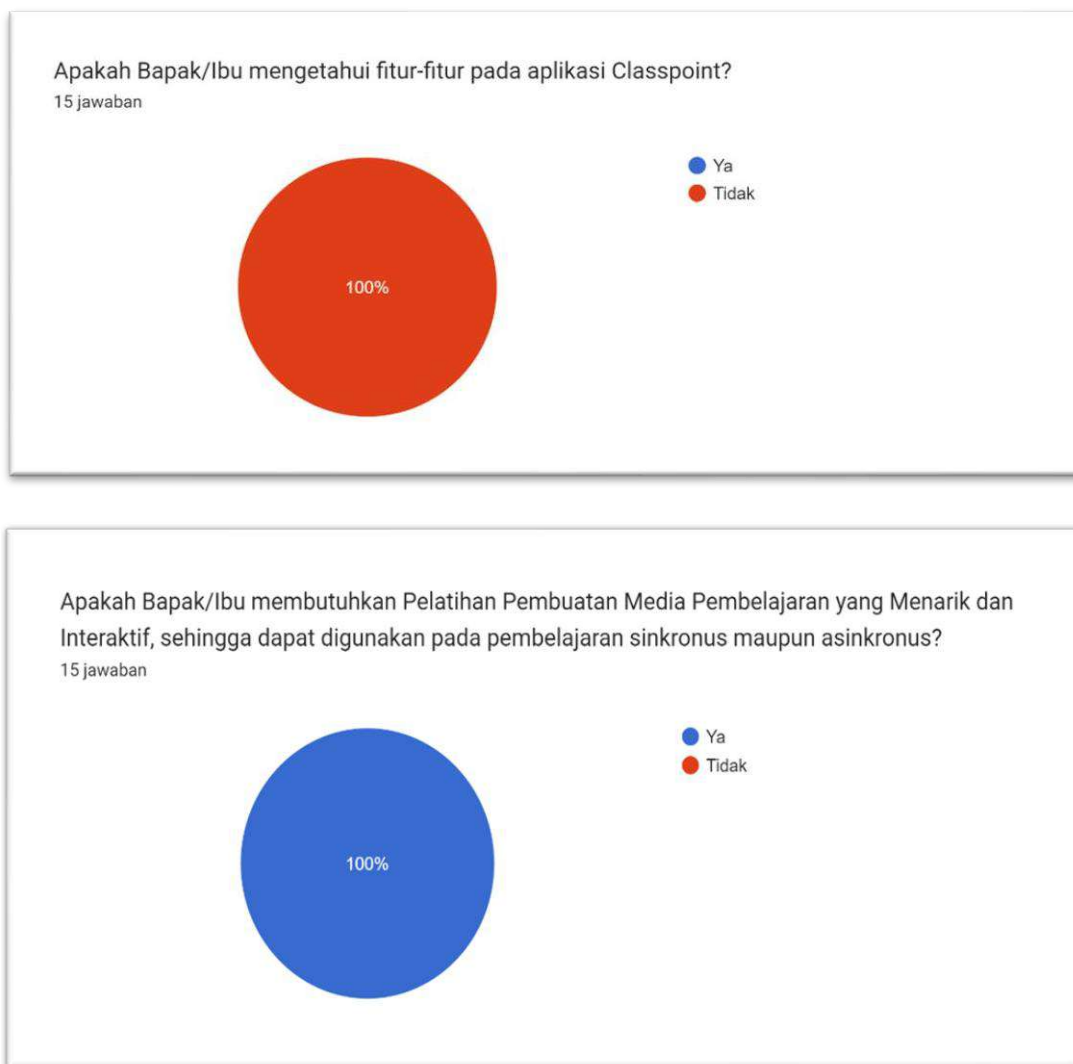
Gambar 4.3 Desain pertanyaan interaktif menggunakan *multiple choice*

Pada kegiatan ini peserta diberikan tugas bagaimana membuat pertanyaan interaktif menggunakan lima tombol pertanyaan interaktif sesuai dengan bidang studi yang diajarkan. Tersedianya Berbagai tools yang tersedia pada Classpoint mendukung berbagai aktivitas pembelajaran di kelas baik dalam proses maupun evaluasi pembelajaran sehingga Classpoint mempunyai fungsi tepat sebagai media pembelajaran. Menurut Pelangi (2020), media pembelajaran harus berfungsi membawa kemudahan dalam kegiatan pembelajaran bagi peserta didik maupun guru, menghadirkan pengalaman yang lebih nyata, membuat peserta didik tertarik, dan mampu mengaktifkan semua indera peserta didik. Berbagai Fitur yang disediakan pada ClassPoint adalah *Annotation Settings*, *Interactive Quiz*, *Slideshow Options*, *Review*, dan *Help*. *Interactive Quiz* pada dasarnya merupakan sebuah aplikasi yang berisi materi pelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuannya mengenai materi pelajaran (Centauri, 2019). Dalam memulai pembelajaran interaktif, guru dapat memberikan kode kelas kepada setiap siswa yang akan bergabung ke kelas. Siswa tidak harus mendownload aplikasi, siswa cukup membuka classpoint.app dan bergabung menggunakan kode kelas yang terdapat pada PowerPoint. Proses kedatangan siswa kedalam kelas akan terlihat secara realtime. Sehingga guru dapat mengecek daftar hadir siswanya secara langsung.

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam seluruh rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, tim kami membuat kuesioner sebelum dan sesudah kegiatan pe;atihan dan pendampingan kepada para peserta. Dari hasil kuesioner yang telah dibagikan. Dari hasil

kuesioner pada Gambar 5 yang telah dibagikan, 33,3% peserta yang hadir belum pernah menggunakan aplikasi pembuatan materi ajar dan soal interaktif yang bersifat asinkronus. Dari data ini menginformasikan masih ada guru yang belum pernah membuat materi ajar atau soal interaktif, meskipun dengan persentase yang tidak besar. 80% peserta belum pernah mendengar aplikasi ClassPoint. Dari hasil wawancara, umumnya peserta pelatihan hanya menggunakan beberapa aplikasi saja, seperti, whatsapp, youtube, google, dan zoom. Sehingga peserta belum mengetahui fitur-fitur pada ClassPoint sebesar 100%, padahal peserta sangat membutuhkan pelatihan pembuatan media yang menarik dan interkatif yang dapt digunakan pada pembelajaran sinkronus maupun asinkronus.



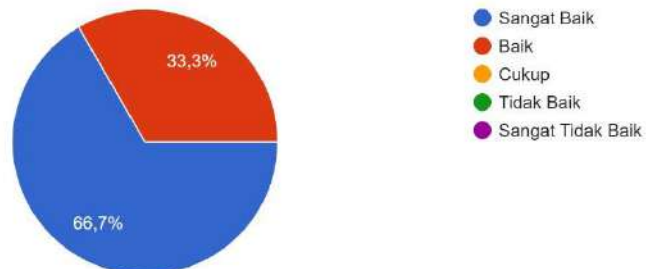


Gambar 4.5. Hasil Kuesioner Sebelum Kegiatan

Dari hasil kuesioner setelah pelatihan dan pendampingan yang diikuti oleh guru-guru SMP Muhammadiyah 4 Jakarta, 66,7% peserta dapat memahami dengan sangat baik materi workshop dan fitur-fitur ClassPoint yang kami sampaikan. 58,3 % bapak/ibu dapat mencoba membuat media pembelajaran menggunakan fitur-fitur yang menarik dan interaktif yang ada pada ClassPoint dengan sangat baik, dan 41,7% baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa 75% peserta sangat setuju dan 25% setuju bahwa workshop yang kami berikan berguna untuk membantu dan memudahkan dalam proses mengajar kepada peserta didik.

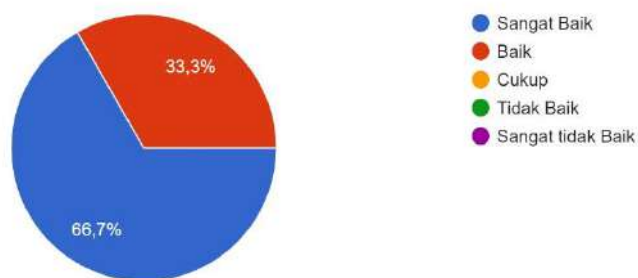
Apakah Bapak/Ibu dapat memahami materi Workshop Pembuatan Media Pembelajaran yang Menarik dan Interaktif dengan Classpoint yang kami lakukan?

12 jawaban



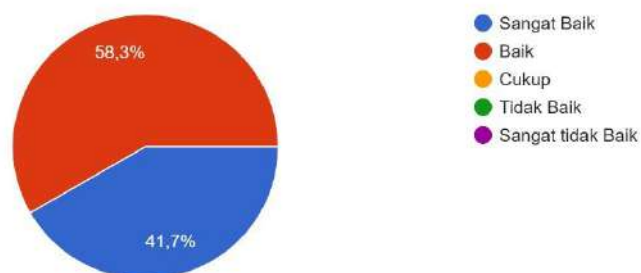
Apakah Bapak/Ibu lebih mengenal fitur-fitur yang ada pada Classpoint setelah mengikuti pelatihan?

12 jawaban



Apakah Bapak/Ibu dapat mencoba membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan Classpoint setelah mengikuti pelatihan?

12 jawaban





Gambar 4.6. Hasil Kuesioner sesudah kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

2. Target Luaran Wajib

Pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini memiliki target luaran yaitu publikasi di Jurnal, publikasi di media online, dan video kegiatan. Untuk keterangan luaran wajib dapat dilihat pada tabel

Tabel 4.1 Target luaran Wajib

No	Jenis Luaran	Status Target Capaian (sudah terbit, sudah unggah, sudah tercapai, terdaftar/granted)	Keterangan (<i>url dan nama Jurnal, penerbit, url paten, keterangan sejenis lainnya</i>)
1	Publikasi di Jurnal/Prosding	Sudah submit	Draft,
2	Publikasi di media massa/oline	Sudah terbit	http://www.serambiupdate.com/2022/08/ciptakan-pembelajaran-yang-interaktif.html
3	Video Kegiatan	Sudah unggah	https://youtu.be/eJcYF5Zzam4

BAB 5. FAKTOR YANG MENGHAMBAT/KENDALA, FAKTOR YANG MENDUKUNG DAN TINDAK LANJUT

Faktor yang menjadi kendala dalam terlaksananya kegiatan ini adalah dikarenakan masih dalam situasi pandemi Covid-19. Disaat pandemi, sistem pembelajaran daring dan luring harus tetap dilaksanakan sebelum pandemi ini berakhir. Adanya peralihan dari pembelajaran luring ke daring, ataupun sebaliknya memiliki dampak yang kurang baik karena perlu adaptasi dengan lingkungan belajar yang baru. Adanya SKB 4 Menteri terbaru yang mengatur Pembelajaran Tatap Muka pada pertengahan Mei 2022, penyelenggaraan PTM dilaksanakan berdasarkan level Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM). Kondisi seperti ini menjadi kendala yang dialami oleh tim pengabdian masyarakat karena mitra kami masih harus menyesuaikan kondisi sekolah yang disebabkan adanya peralihan pembelajaran dari daring ke luring. Oleh karena itu waktu pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat menyesuaikan dengan kondisi sekolah dalam menyiapkan pembelajaran. Sehingga pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini tertunda sekitar satu bulan dari rencana sebelumnya. Selain itu jumlah guru yang ada pada mitra kami belum memenuhi standar untuk mengadakan pelatihan, jumlah guru aktif hanya ada 13 guru. Dengan kondisi seperti ini kami berinisiatif untuk menambah peserta pelatihan pada tingkat SMA yang lokasinya masih dalam satu gedung.

Selain faktor penghambat, adapun faktor pendukung pada pengabdian pada masyarakat ini yaitu kemudahan tim kami dalam menjalin kerjasama, dikarenakan satu tim kami sudah memiliki hubungan yang baik dengan mitra sehingga memudahkan kami dalam berkomunikasi. Selain itu Sebagian besar guru yang ada pada mitra berada pada usia generasi digital native sehingga tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan, mengoperasikan alat komunikasi ataupun teknologi lainnya yang digunakan saat pelatihan.

BAB 6. KESIMPULAN DAN SARAN

ClassPoint merupakan solusi kelas digital yang didesain oleh Inknoe. Terhubung secara langsung didalam PowerPoint, ClassPoint memungkinkan untuk menambahkan anotasi pada slide PowerPoint, menyiarkan mode slideshow pada PowerPoint, serta membuat pertanyaan interaktif untuk terhubung dan mengumpulkan jawaban secara digital dari para siswa. Dengan satu klik tombol, Guru dapat mengubah slide PPT biasa menjadi kuis interaktif. Saat penampilan slide, saat Anda menjalankan pertanyaan kuis, semua siswa akan dapat merespons dengan perangkat mereka. Hasil dari tanggapan siswa dapat dikumpulkan/ ditampilkan secara live. Guru juga dapat merancang kompetisi kuis dalam PowerPoint dan belajar seperti bermain game dengan siswa Anda. Selain menyenangkan, siswa akan dinilai/ diberi peringkat secara otomatis, dan jawaban mereka dapat diekspor untuk analisis lebih lanjut. Dengan fitur pena yang beragam, Anda dapat menggambar pada slide dengan mudah untuk menjelaskan ide, dan menambahkan slide papan tulis tanpa batas dengan cepat, sesuai kebutuhan. Saat Guru keluar dari slideshow, tinta digital dan papan tulis dapat disimpan secara otomatis. Semua jawaban siswa dapat disimpan dan dapat langsung diambil dari dalam PowerPoint. Selain itu, anotasi slide dan papan tulis digital juga dapat disimpan sebagai bagian dari slide PowerPoint. Keunggulan lainnya dari ClassPoint dapat terintegrasi dengan platform konferensi video apapun seperti Microsoft Teams, Google Meet, dan Zoom. Ini menambahkan interaksi ke presentasi online Anda dan memastikan siswa terlibat secara virtual.

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan secara umum yaitu kegiatan ini memberikan edukasi, dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan wawasan dalam pembuatan materi ajar dan soal interaktif kepada jajaran guru di SMP Muhammadiyah 4 Jakarta. Secara khusus, kegiatan ini menitikberatkan pada pelatihan *skill* dalam pembuatan materi ajar yang menarik sehingga mampu menjawab segala permasalahan tentang pembelajaran *online* yang selama pandemi ini menjadi hambatan terbesar bagi para guru SMP Muhammadiyah 4 Jakarta. Ketercapaian tujuan dari pengabdian masyarakat ini dapat ditunjukkan dengan keterlibatan langsung serta keberhasilan peserta dalam praktek membuat materi ajar dan soal interaktif secara langsung menggunakan ClassPoint dari awal hingga akhir proses. Indikator ketercapaian tujuan lainnya dapat dilihat dari antusiasme peserta yang mengikuti dari kegiatan pemaparan materi serta proses praktek lapangan yang berjalan dengan baik. Waktu pelaksanaan dalam kegiatan ini juga sudah sangat efektif dan efisien terlihat dari respon yang baik oleh semua pihak.

DAFTAR PUSTAKA

- Centauri, B. (2019). Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di SDN-7 Bukit Tunggal. *Jurnal: Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi (SNPMT II)*, 1(1), 124–133. <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/snpmt2/article/view/1360>
- Nuritha, C., & Tsurayya, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 48–64. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.430>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Setiawan, I. (2020). *Media Pembelajaran Yang Menarik Dan Interaktif Di Masa Pandemi Covid 19*.
- Sundari, D. ., Iskandar, & Muhlis. (2021). *Penerapan Media Presentasi Classpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta*. 3(July), 1–23.

LAMPIRAN

1. Realisasi Anggaran (Lampiran G).

1. Honorarium				
Honor	Honor/Jam (Rp)	Waktu (jam/minggu)	Minggu	Total Honor
Ketua	60.000	10	20	600.000
Anggota 1	50.000	10	20	500.000
Anggota 2	50.000	10	20	500.000
Mahasiswa 1	25.000	10	10	250.000
Mahasiswa 2	25.000	10	10	250.000
Sub Total (Rp)				2.100.000
2. Pembelian bahan habis pakai				
Material	Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Total Biaya Habis Pakai
Penggandaan Proposal dan Laporan	2	8	50.000	400.000
Penggandaan materi	2	50	10.000	500.000
Publikasi Media Massa	1	1	300.000	300.000
Publikasi Jurnal Nasional	1	1	600.000	600.000
Desain dan Pembuatan Spanduk	1	2	200.000	400.000
Kuota Ketua	1	3 bulan	100.000	300.000
Kuota Anggota	2	3 bulan	75.000	450.000
Kuota Mahasiswa	2	3 bulan	50.000	300.000
Desain dan Pembuatan Sertifikat Cetak untuk Guru	1	50	5.000	250.000
Sub Total (Rp)				3.500.000
3. Perjalanan				
Material	Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Total Biaya Perjalanan
Inventarisasi dan pemenuhan dokumen-dokumen persyaratan	1	4	100.000	400.000
Rapat koordinasi TIM	1	5	100.000	500.000
Bensin	1	1	150.000	150.000
Sub Total (Rp)				1.050.000
4. Sewa				
Material	Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Total Biaya Perjalanan
Kendaraan Mobil	1	1	350.000	350.000
Sub Total (Rp)				350.000
Total Anggaran yang Diperlukan Seluruhnya (Rp)				7.000.000

2. Instrumen/ Makalah/materi kegiatan



PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK DAN INTERAKTIF DENGAN CLASSPOINT

Pembicara :

1. Ayu Tsurayya, S.Pd., M.Si.
2. Restu Anjarwati, M.Pd.
3. Dr. Rizkia Suciati, M.Pd.

Kamis, 18 Agustus 2022

SMP Muhammadiyah 4 Jakarta

 ClassPoint



Buku Panduan

 **ClassPoint**



www.classpoint.io

Jakarta, 2022

a. Materi Pengenalan Classpoint



Pemulihan Pembelajaran Era Kenormalan Baru

ClassPoint Indonesia

TRANSISI PENDIDIKAN

2019 - 2022

PTM & Pengenalan Blended Learning
 Online learning 100%
 Hybrid Class
 Pemulihan Learning Loss
 Full PTM/PTMT

3 Fase Pembelajaran



PTM

Pembelajaran yang terbiasa dilakukan selama bertahun-tahun



PJJ

Pengenalan teknologi, perangkat pendukung pembelajaran berbasis teknologi



BLENDED

Pembiasaan dalam menggabungkan pembelajaran dengan dua metode

Apa tantangan terbesar mengajar di era Kenormalan baru tahun 2022 ini?

- Memotivasi Siswa untuk kembali semangat belajar
- Siswa susah konsentrasi karena terbiasa pakai hp.
- Siswa dilarang membawa HP ke sekolah ...
- Bagi saya pribadi, kebijakan sekolah melarang siswa membawa smartphone ke sekolah 🙄 (boleh tapi guru harus mengang itu semua HPI) 11:51 AM
- Adaptasi pembelajaran dari Pembelajaran full online ke PTMT Terbatas
- Recovery mind set siswa pandemi membuat Otak Kreativitas Hampir Zerk 🙄🙄 12:10 PM
- Walaikum slim Menumbuhkan budaya karakter Dua tahun TDK sekolah motivasi belajar menurun itu yg hrs di bangun 11:53 AM
- Tanggung jawab siswa terhadap diri sendiri berkurang.
- Di sekolah pingiran dg motivasi dan dukungan ortu rendah biasanya sdh terlanjur nyaman di rumah mbak. Bawaannya malas diminta belajar 🙄🙄🙄
- Konsentrasi terpecah krn adaptasi dr daring ke ptm. Butuh kesabaran untk mengingatkn. 12:52 PM

”

“Dengan penggunaan model pembelajaran blended learning inilah, diharapkan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang beragam dan menyenangkan. Sesuai dengan kriteria pendidikan era abad 21 dan tuntutan era industri 4.0, peserta didik diharapkan menguasai keterampilan berpikir tingkat tinggi atau HOTS (High Order Thinking Skill) yaitu berpikir kritis, kreatif, komunitatif, mampu berkolaborasi dan memiliki kemampuan terkait literasi teknologi.”

— DYAH CAHYANI HARTANTI, GURU KIMIA DI SMK 2 DEMAK.

“



GENERASI DIGITAL NATIVE

GENERASI DIGITAL NATIVE

Istilah **digital native** diungkapkan pertama kali oleh Prensky (2001), yaitu mereka yang lahir di lingkungan era digital. Di sekeliling mereka sudah dikenal komputer, internet, telepon seluler, maupun video game. Aktivitas yang dilakukan bergantung pada teknologi digital tersebut.

DIGITAL IMMIGRANT?

Digital immigrant adalah generasi yang tumbuh dewasa tanpa benar-benar menggeluti perangkat canggih yang terus berkembang dewasa ini. **Generasi digital immigrant** sangat memerlukan panduan dan belajar mengenai tata cara mengoperasikan perlengkapan digital.

SEMUA JADI EFISIEN

The screenshot shows the ClassPoint interface with two 'Short Answer' questions. The first question asks about the benefits of ClassPoint, and the second asks about its features. Student responses are displayed in a grid format, with some text highlighted in green. The interface includes a 'Close submission' button and a 'Responses' tab.

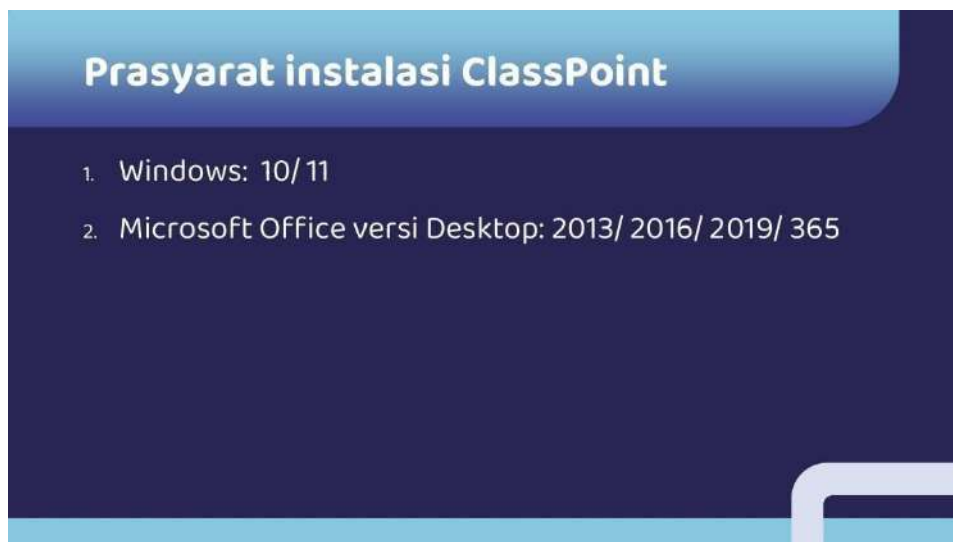
Apa kata murid saat Bapak/Ibu menggunakan ClassPoint dikelas?

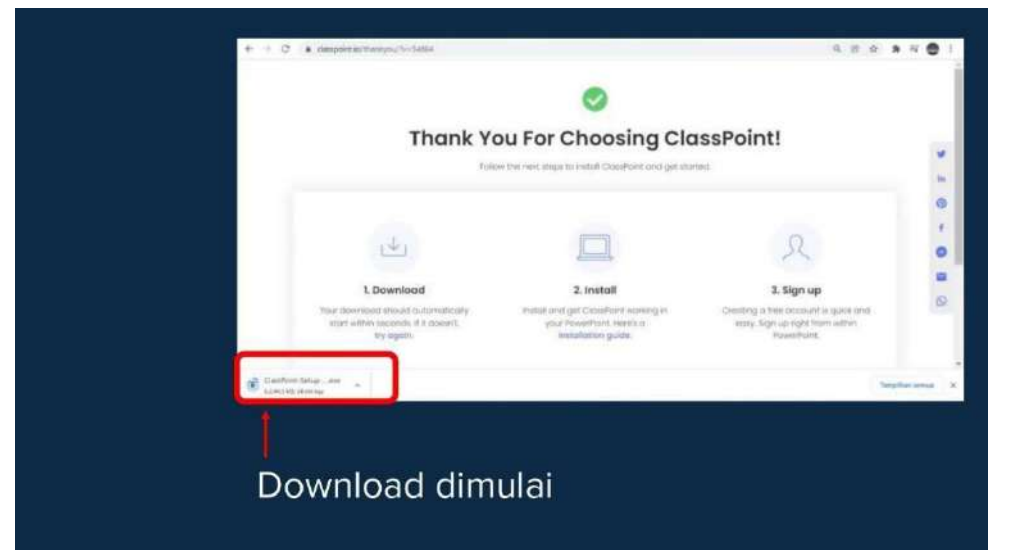
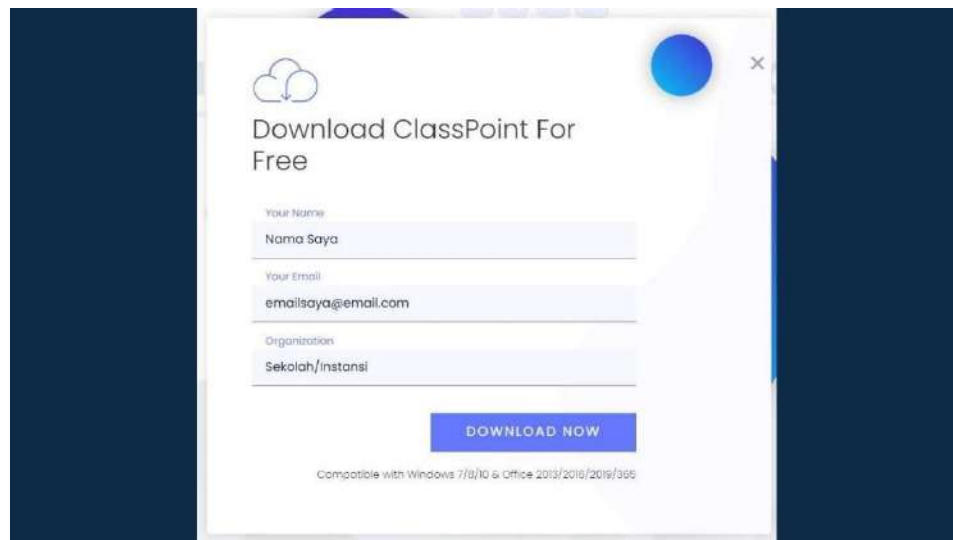
The screenshot shows the ClassPoint Word Cloud interface. The word cloud contains various student responses, with 'menyenangkan' and 'keren' being prominent words. The interface also includes a 'Restart' button and a 'ClassPoint' logo in the bottom right corner.

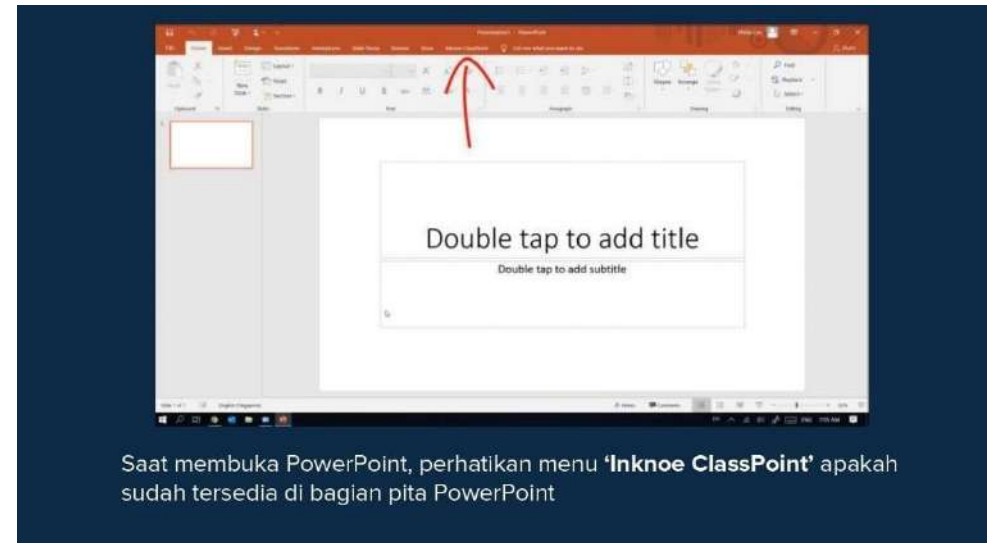
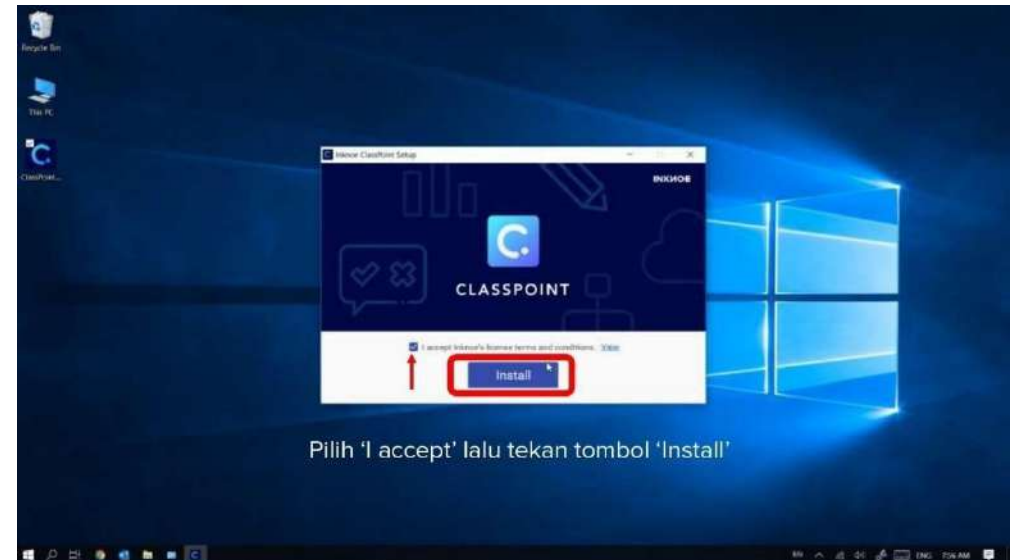
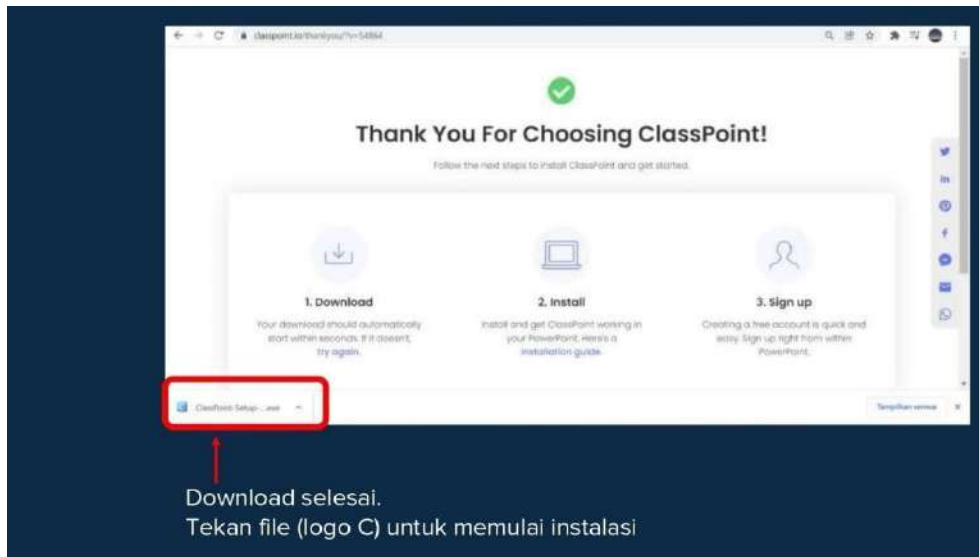
Pendapat Bapak Ibu Guru mengenai ClassPoint

The screenshot shows the ClassPoint Word Cloud interface with teacher feedback. The word cloud includes terms like 'menarik', 'menyenangkan', 'interaktif', and 'mudah'. The interface features a 'Delete Responses' button at the bottom.

The screenshot shows a Zoom meeting interface. The main screen displays a ClassPoint Word Cloud and a 'Collecting Responses...' overlay. The Zoom interface includes a 'Zoom Meeting' title bar, a 'LIVE on YouTube' indicator, and a 'Zoom Meeting' toolbar at the bottom with various controls like 'Unmute', 'Start Video', 'Security', 'Participants', 'Chat', 'Share Screen', 'Record', 'Breakout Rooms', and 'Reactions'.

b. Materi Instalasi Classpoint





ClassPoint masih belum terinstall?

Yuk, kita cek Spec PC/Laptop 😊

Unduh link berikut dan unggah hasilnya disini
<https://testdownload.inknoe.com/test/download/ClasspointReporterUtility.exe>

Short Answer

Beberapa Kendala yang mungkin ada



```
C:\User\tyan\Downloads\ClasspointReporterUtility (6).exe
.Net Version Information
-----
4.8.0.0
4.8.04161

Operation System Information
-----
Name = Windows 11
Edition =
Service Pack = None
Version = 10.0.22000.0

Office Information
-----
Powerpoint Version: 16.0.14931.20132
Office Product ReleaseIds: HomeStudent2019Retail,ProPlus2019Retail

Press any key continue
```

Operation System Information
Minimal **Version = 10.0.14393.0**
Jika belum maka update dulu windows 10 nya

Kendala Dasar

Link download

.Net Framework

<https://dotnet.microsoft.com/en-us/download/dotnet-framework>

<https://download.inknoe.com/ClassPoint-Prerequisites-Installer.exe>

Pre-requisite

VSTO 2010

<https://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=48217>

<https://www.classpoint.io/>

 ClassPoint

Masih kesulitan
download & install?

Kirim email ke:
support@inknoe.com

3. Instrumen Sebelum Kegiatan

8/24/22, 11:09 AM

Daftar Hadir Workshop

Daftar Hadir Workshop

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Kepada Bapak/Ibu peserta, silahkan mengisi daftar hadir Kegiatan **Workshop Pembuatan Media Pembelajaran yang Menarik dan Interaktif dengan Classpoint** yang diadakan pada:

Hari, Tanggal : Kamis, 18 Agustus 2022

Jam : 08.00 WIB s.d selesai

Tempat : SMP Muhammadiyah 4 Jakarta

Terima kasih atas partisipasi Bapak/Ibu mengikuti kegiatan ini.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

* Wajib

1. Nama Lengkap dan Gelar *

2. Jenis Kelamin *

Tandai satu oval saja.

- laki-laki
- Perempuan

3. Instansi *

Tandai satu oval saja.

- SMP Muhammadiyah 4 Jakarta
- SMA Muhammadiyah 4 Jakarta

8/24/22, 11:09 AM

Daftar Hadir Workshop

4. Guru Mata Pelajaran *

5. Alamat Tempat Tinggal *

6. No WhatsApp *

7. Alamat e-mail *

Kepada Bapak/Ibu peserta Workshop mohon berkenan untuk mengisi pertanyaan berikut.

8. Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan aplikasi pembuatan materi ajar dan soal yang bersifat asinkronus? *

Tandai satu oval saja.

- Pernah
- Tidak Pernah

8/24/22, 11:09 AM

Daftar Hadir Workshop

9. Apakah Bapak/Ibu pernah mendengar aplikasi Classpoint? *

Tandai satu oval saja.

- Pernah
 Tidak Pernah

10. Apakah Bapak/Ibu mengetahui fitur-fitur pada aplikasi Classpoint? *

Tandai satu oval saja.

- Ya
 Tidak

11. Apakah Bapak/Ibu membutuhkan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran yang Menarik dan Interaktif, sehingga dapat digunakan pada pembelajaran sinkronus maupun asinkronus? *

Tandai satu oval saja.

- Ya
 Tidak

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir

4. Instrumen Setelah Kegiatan

8/24/22, 11:18 AM

Daftar Hadir Setelah Workshop

Daftar Hadir Setelah Workshop

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Kepada Bapak/Ibu peserta, silahkan mengisi daftar hadir Kegiatan **Workshop Pembuatan Media Pembelajaran yang Menarik dan Interaktif dengan Classpoint** yang diadakan pada:
 Hari, Tanggal : Kamis, 18 Agustus 2022
 Jam : 08.00 WIB s.d selesai
 Tempat : SMP Muhammadiyah 4 Jakarta

Terima kasih atas partisipasi Bapak/Ibu mengikuti kegiatan ini.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabaraka

* Wajib

1. Nama Lengkap dan Gelar *

2. Instansi *

Tandai satu oval saja.

- SMP Muhammadiyah 4 Jakarta
 SMA Muhammadiyah 4 Jakarta

3. Guru Mata Pelajaran *

4. Alamat Tempat Tinggal *

5. No WhatsApp *

8/24/22, 11:18 AM

Daftar Hadir Setelah Workshop

6. Alamat E-mail *

Kepada Bapak/Ibu peserta Workshop mohon berkenan untuk mengisi pertanyaan berikut.

7. Apakah Bapak/Ibu dapat memahami materi Workshop Pembuatan Media Pembelajaran yang Menarik dan Interaktif dengan Classpoint yang kami lakukan? *

Tandai satu oval saja.

- Sangat Baik
 Baik
 Cukup
 Tidak Baik
 Sangat Tidak Baik

8. Apakah Bapak/Ibu lebih mengenal fitur-fitur yang ada pada Classpoint setelah mengikuti pelatihan? *

Tandai satu oval saja.

- Sangat Baik
 Baik
 Cukup
 Tidak Baik
 Sangat tidak Baik

8/24/22, 11:18 AM

Daftar Hadir Setelah Workshop

9. Apakah Bapak/Ibu dapat mencoba membuat media pembelajaran yang menarik * dan interaktif dengan Classpoint setelah mengikuti pelatihan?

Tandai satu oval saja.

- Sangat Baik
 Baik
 Cukup
 Tidak Baik
 Sangat tidak Baik

10. Apakah Bapak Ibu tertarik untuk membuat dan meningkatkan media * pembelajaran kualitas media pembelajaran berbasis elektronik?

Tandai satu oval saja.

- Sangat tertarik
 Tertarik
 Cukup
 Tidak Tertarik
 Sangat Tidak Tertarik

11. Apakah Bapak/Ibu sepakat bahwa materi Workshop yang kami berikan dengan * aplikasi Classpoint berguna untuk membantu dan memudahkan dalam proses belajar mengajar peserta didik?

Tandai satu oval saja.

- Sangat Setuju
 Setuju
 Cukup
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

5. Personalia tenaga pelaksana beserta kualifikasinya

BIODATA KETUA PENELITIAN

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap dan Gelar	Ayu Tsurayya, S.Pd., M.Si. (P)
2	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
3	Jabatan Struktural	-
4	NIK/NIP	D.14.0872
5	NIDN	0311058402
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Serang, 11 Mei 1984
7	Alamat Rumah	Jl. H. Syahrin No 26 B RT 009/010 Gandaria Utara Kebayoran Baru Jakarta Selatan 12140.
8	No. Telefon/Faks/HP	- /- /085780006675
9	Alamat Kantor	Jl.Tanah Merdeka, Kp.Rambutan, Pasar Rebo Jakarta Timur
10	No. Telefon/Faks	021-8400341/021-84115
11	Alamat E-mail	ayu.tsurayya@uhamka.ac.id
12	Lulusan yang Telah di Hasilkan	S1= - Orang, S2 = - Orang, S3 = - Orang
13	Mata Kuliah yang Diampu	1. Persamaan Diferensial
		2. Masalah Nilai Awal & Syarat Batas (MNASB)
		3. Matematika Ekonomi
		4. Teori Peluang
		5. Metode Numerik

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	Univ. Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Jakarta	Institut Pertanian Bogor (IPB)	-
Bidang Ilmu	Pendidikan Matematika	Matematika Terapan	
Tahun Masuk-Lulus	2002-2006	2007-2010	
Judul Skripsi/ Thesis/ disertasi	Perbedaan Metode Laboratorium dengan Metode Ekspositori Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VII di SMP Muhammadiyah 35 Jakarta	Penyelesaian Model Mobil Pengikot pada Jalan Melingkar	-
Nama Pembimbing/ Promotor	1. Drs. Taufik Rahim, MM. 2. Dra. Hj. Sri Muriana SW.	1. Dr. Toni Bakhtiar, M.Sc. 2. Drs. Ali Kusnanto, M.Si.	-

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Rp)
1.	2019	Analisis Kesalahan Mahasiswa dalam Penyelesaian Persamaan Diferensial Biasa Berdasarkan Tahapan Newman Beserta Scaffolding yang diberikan	Lemlit UHAMKA	Rp. 12.000.000
2	2018	Pengembangan Buku Ajar Persamaan Diferensial Model Plomp	Lemlit UHAMKA	Rp. 10.000.000
3.	2018	Pengembangan Bahan Ajar Berbasis LKPD untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa	Lemlit UHAMKA	Rp. 8.500.000,-
4.	2017	Pengembangan Modul Pembelajaran Berbantu <i>Wolfram Mathematica</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis.	Lemlit UHAMKA	Rp.10.000.000,-
5.	2017	Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Mahasiswa Calon Guru Dalam Menyelesaikan Masalah Non Rutin Berdasarkan Gaya Kognitif.	Lemlit UHAMKA	Rp.9.500.000,-

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Pada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Rp)
1	2014	Workshop “Pelatihan Alat Peraga dan Pengungkapan Keindahan Matematika”	MANDIRI	5.000.000
2	2015	Ibm Peningkatan Kemampuan Matematika Siswa Melalui Pendekatan Realistik di SMP Muhammadiyah 30 Jakarta	LPPM UHAMKA	5.000.000
3	2016	Pelatihan Pemanfaatan Bahan Ajar Dalam Memvariasikan Metode Mengajar Guru Matematika Pendidikan Kesetaraan	LPPM UHAMKA	7.000.000

4	2017	Pembinaan Guru Melalui Implementasi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) Pada Mata Pelajaran Matematika Bagi Guru Sekolah Dasar di Kecamatan Pasar Rebo.	LPPM UHAMKA	7.000.000
5	2018	Pemanfaatan Gadget Untuk Berwirausaha Dalam Jaringan (Online)	LPPM UHAMKA	7.000.000
6	2019	Pelatihan Guru Matematika dalam Pembuatan Tes Formatif Berbasis Media e-Learning".	LPPM UHAMKA	7.500.000
7	2020	Pendampingan dan Penguatan Pembelajaran berbasis <i>Flipped Classroom</i> berorientasi Karakter dalam Menghadapi <i>New Normal</i>	LPPM UHAMKA	7.500.000
8	2021	Pendampingan Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Games Matematika di Desa Kliwon 2, Desa Garajati, Kuningan Jawa Barat	LPPM UHAMKA	7.000.000

E. Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul artikel	Volume/ Tahun	Nama Jurnal
1	Pre-Service mathematics teachers' reasoning ability in solving mathematical non routine problem according to cognitive style.	Volume 948, 2018-IOP Science	Journal of Physics
2	Pengaruh Model Pembelajaran Process Oriented Guided Inquiry Learning Terhadap Kemampuan Analogi Matematis Peserta Didik.	Vol 7, No 1 (2020): Edisi Januari.	Jurnal Euclid
3	The development of mathematics higher order thinking skills instrument for grade VIII junior high school	(1), 012093, 2018	Journal of Physics: Conference Series 1088
4	Perbedaan Penerapan Model Accelerated Learning Cycle dengan Inquiry Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa	7 (1), 16-22, 2019	Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains

5	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematik Peserta Didik SMP	4 (2), 74-80, 2020	JURNAL SILOGISME: Kajian Ilmu Matematika dan Pembelajarannya
6	Pelatihan Guru Matematika dalam Pembuatan Tes Formatif Berbasis Media E-Learning	4 (1), 21-30, 2020	Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara
7	Pengaruh Model Pembelajaran Process Oriented Guided Inquiry Learning Terhadap Kemampuan Analogi Matematis Peserta Didik	7 (1), 22-28, 2020	Euclid
8	Pengembangan video pembelajaran berbantuan geogebra untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa	5 (1), 48-64, 2021	Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika
9	Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Mahasiswa dalam Menyelesaikan Soal Persamaan Diferensial Ditinjau dari Gaya Kognitif	5 (3), 2385-2397, 2021	Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika
10	Analisis Kemampuan Koneksi Matematis Siswa SMA Kelas XI dalam Menyelesaikan Soal Materi Pengaplikasian Kalkulus pada Turunan	5 (3), 2560-2569, 2021	Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika
11	Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Matematika Peserta Didik Kelas VII SMP	9 (2), 89-98, 2021	Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains
12	Analisis Kesalahan Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Persamaan dan Pertidaksamaan Nilai Mutlak Berdasarkan Newman's Error Analysis (NEA)	4 (01), 257-263, 2021	Jurnal Dimensi Matematika
13	Pengembangan Video Pembelajaran Materi Kubus dan Balok untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik	5 (3), 2438-2451, 2021	Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika

F. Pengalaman Penyampaian Makalah Secara Oral Pada pertemuan/ Seminar Ilmiah dalam 3 Tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan tempat
1	Seminar Internasional "The 6th South East Asia-Design Research (SEA-DR) 2018 "	The Development of Mathematics Higher Order Thinking Skills Instrument of Grade VIII Junior High School	Universitas Syiah Kuala. Aceh 27-28 Juni 2018

2	Forum Internasional (The 1st Internasional Conference on Mathematics and Islam	The Development of Mathematics Bilingual Module with the help of Realistics Mathematics Education in Grade VII Junior High School	Mataram, NTB. 3-5 Agustus 2018

G. Pengalaman Penulisan Buku dalam 3 Tahun Terakhir

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	Pengantar Persamaan Diferensial	2021	97	UHAMKA Press
2	-	-	-	-
Dst	-	-	-	-

H. Pengalaman Perolehan HKI dalam 5-10 Tahun Terakhir

No.	Judul / Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1	-	-	-	-
2	-	-	-	-
Dst	-	-	-	-

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya Dalam 5 Tahun Terakhir

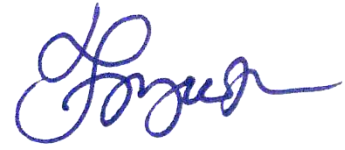
No.	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respons Masyarakat
1	-	-	-	-
2	-	-	-	-
Dst	-	-	-	-

J. Penghargaan yang Pernah Diraih dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	-	-	-
2	-	-	-

Dst	-	-	-
------------	---	---	---

Jakarta, 20 April 2022



(Ayu Tsurayya, S.Pd., M.Si.)

IDENTITAS ANGGOTA 1

A. Identitas Diri		
1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Rizkia Suciati, M.Pd.
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NIDN	0309018604
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 9 Januari 1986
6	e-mail	rizkia_suciati@uhamka.ac.id
7	Nomor Telepon /HP	08561562062
8	Alamat Kantor	Jl. Tanah Merdeka, Kp. Rambutan, Ps Rebo, Jakarta Timur, 13830
9	Nomor Telepon / Fax	(021) 8400341 / (021) 8411531
10	Lulusan yang telah dihasilkan	-
11	Mata kuliah yang diampu	Biologi sel dan molekuler
		Evolusi

B. Riwayat Pendidikan			
	S1	S2	S3
Nama PT	UHAMKA	UMB	Univ. Negeri Malang
Bidang Ilmu	Pend. Biologi	Pend. Biologi	Pend. Biologi
Tahun Masuk- Lulus	2004-2008	2010-2012	2017 (proses)
Judul Skripsi / Tesis / Disertasi	Pengaruh Ekstrak Metanol Daun Jeruk Purut (<i>Citrus Hystrix</i> D.C.) Terhadap Pertumbuhan Jamur Patogen <i>Fusarium oxysporum</i>	Perbedaan Kemampuan Berpikir Kritis dan <i>Self-Efficacy</i> Mahasiswa Antara Model <i>Problem-Based Learning</i> dengan Model Ekspositori Pada Mata Kuliah Evolusi Di Program Studi Pendidikan Biologi FKIP UHAMKA	Pengembangan Buku Ajar Biologi Sel & Molekuler Terintegrasi MERISKA untuk Meningkatkan Keterampilan Metakognitif, Berpikir Kritis dan Karakter Religius Islam Mahasiswa Pendidikan Biologi
Nama Pembimbing / Promotor	Dra. Lutfah S. Nurusman, M.Si.	Dr. Khairil, M.Pd.	Prof. Dra. Herawati Susilo, M.Pd., Ph.D.

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir				
No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2018	Persepsi Mahasiswa Pendidikan Biologi Tentang Integrasi Nilai Islam & Karakter Dalam Perkuliahan Biologi Sel Molekuler	Lemlitbang UHAMKA	8
2	2019	Pengembangan Buku Ajar Biologi Sel & Molekuler terintegrasi MERISKA untuk Meningkatkan Keterampilan Metakognitif, Berpikir Kritis, dan Karakter Religius Islam Mahasiswa Pendidikan Biologi	Lemlitbang UHAMKA	13

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat 5 Tahun Terakhir				
No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2015	Workshop Pembuatan Kompos dan Yogurt sebagai Implementasi Pemanfaatan Bakteri dalam Pembelajaran Biologi di Sma Muhammadiyah 1 Tangerang	LPPM UHAMKA	7,5

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir			
No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/Tahun
1	Efektifitas media pertumbuhan maggots <i>Hermetia illucens</i> (lalat tentara hitam) sebagai solusi pemanfaatan sampah organik	BIOSFER	2 (1) / 2017
2	Method of Portofolio Resume Assignment to Improving Students Concept Comprehension Towards Molecular Cellular Biology Class	EDUSAINS	10 (1) / 2018
3	Implementasi Green Living Sebagai Upaya Meningkatkan Sikap Peduli Lingkungan Di Sekolah Adiwiyata (Smpn 2 Solear Kab. Tangerang)	FLOREA	5 (1) / 2018

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation) dalam 5 Tahun Terakhir		
Nama Temu ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
Seminar Nasional IPA Pascasarjana, Universitas Negeri Malang	Analisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Mahasiswa Calon Guru Biologi	Malang, 2016

--	--	--

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Buku	Jumlah Halaman	Penerbit
1	2020	MERISKA, Buku Ajar Biologi sel dan molekuler	280	CV. Multimedia Edukasi

H. Perolehan HKI dalam 10 Tahun Terakhir

No.	Judul HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 10 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat

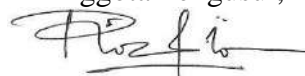
J. Penghargaan dalam 10 Tahun (dari pemerintah, asosiasi, atau institusi lainnya)

No.	Tahun	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penugasan kegiatan PKM.

Jakarta, Oktober 2020
Anggota Pengusul,



Rizkia Suciati, M.Pd.

BIODATA ANGGOTA 3

a) Identitas Diri

1	Nama Lengkap dan Gelar	Restu Anjarwati, M.Pd
2	Jabatan Fungsional	-
3	Jabatan Struktural	-
4	NIK/NIP	D.21.1478
5	NIDN	0314129102
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Bekasi, 14 Desember 1991
7	Alamat Rumah	Jl. Anggrek Merah 1 Rt.006/Rw.025 No.5 Kaliabang tengah Bekasi Utara
8	No. Telefon/Faks/HP	- /- /081213991402
9	Alamat Kantor	Jl. Tanah Merdeka, Kp. Rambutan, Pasar Rebo Jakarta Timur
10	No. Telefon/Faks	021-8400341/021-84115
11	Alamat E-mail	restuanjarwati@uhamka.ac.id
12	Lulusan yang Telah di Hasilkan	S1 = - Orang, S2 = - Orang, S3 = - Orang
13	Mata Kuliah yang Diampu	b) Persamaan Diferensial
		c) Masalah Nilai Awal & Syarat Batas (MNASB)
		d) Matematika Ekonomi
		e) Teori Peluang
		f) Metode Numerik

a) Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	Univ. Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Jakarta	Universitas Muhammadiyah Malang	-
Bidang Ilmu	Pendidikan Matematika	Pendidikan Matematika	
Tahun Masuk-Lulus	2010-2015	2015-2017	
Judul Skripsi/ Thesis/ disertasi	Analisis Hambatan Belajar Siswa SMA Kota Bekasi Dalam Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Fungsi Invers	Analisis Penalaran Proporsional Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Masalah Aljabar Ditinjau dari Kemampuan Matematika	-
Nama Pembimbing/ Promotor	3. Dr. Ervin Azhar, S.Si, M.Pd 4. Krisna Satrio Perbowo, M.Pd	3. Dr. Baiduri, M.Si. 4. Dr. Dwi Priyo Utomo, M.Pd.	-

b) Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Rp)

1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

c) Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Pada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Rp)
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				

d) Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul artikel	Volume/ Tahun	Nama Jurnal
1			
2			
3.			
4			

e) Pengalaman Penyampaian Makalah Secara Oral Pada pertemuan/ Seminar Ilmiah dalam 3 Tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan tempat
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

f) Pengalaman Penulisan Buku dalam 3 Tahun Terakhir

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	-	-	-	-
2	-	-	-	-
Dst	-	-	-	-

g) Pengalaman Perolehan HKI dalam 5-10 Tahun Terakhir

No.	Judul / Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1	-	-	-	-
2	-	-	-	-
Dst	-	-	-	-

h) Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respons Masyarakat
1	-	-	-	-
2	-	-	-	-
Dst	-	-	-	-

i) Penghargaan yang Pernah Diraih dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	-	-	-
2	-	-	-
Dst	-	-	-

Jakarta, 20 April 2022

Restu Anjarwati, M.Pd


6. Artikel ilmiah (draf, status submission atau reprint dll.)

JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)

<http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm>

Vol. X, No. X, Bulan 20XX, Hal. XX-XX

e-ISSN 2614-5758 | p-ISSN 2598-8158

 <https://doi.org/10.31764/jmm.vXiX.XXXX>

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK DAN INTERAKTIF DENGAN CLASSPOINT

Ayu Tsurayya^{1*}, Restu Anjarwati², Rizkia Suaciati³

¹Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Indonesia

²Pendidikan Biologi, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Indonesia

ayu.tsurayya@uhamka.ac.id, restuanjarwati@uhamka.ac.id, rizkia_suciati@uhamka.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Wabah pandemi *Corona Virus Disease 2019* (Covid-19) atau SARS-Cov-2 telah mengganggu dan mengubah kegiatan dalam bersosialisasi, bekerja, dan belajar. Daring menjadi metode yang digunakan oleh guru SMP Muhammadiyah 4 Jakarta untuk memastikan proses pembelajaran terlaksana saat pandemi. Namun pada pelaksanaannya terdapat beberapa hambatan yang timbul, guru kurang memiliki kemampuan untuk menggunakan perangkat digital sehingga materi ajar belum didesain secara interaktif dan menarik. Hal ini menjadi polemik untuk dapat dicarikan solusinya. Pembuatan materi ajar elektronik dapat menjadi pendukung pembelajaran saat pandemi. Materi ajar harus dibuat secara interaktif bahkan menarik untuk menggantikan beberapa sesi pembelajaran daring secara vicon. Untuk itu pelatihan dan pendampingan pembuatan materi ajar interaktif ini perlu dilakukan pada guru SMP Muhammadiyah 4 Jakarta. Pelatihan ini telah dilakukan secara luring, tim pengabdian kepada masyarakat mendampingi langsung di SMP Muhammadiyah 4 Jakarta yang diikuti oleh 15 peserta. Luaran yang telah dihasilkan adalah bagi peserta yaitu peningkatan pemahaman dan ketrampilan peserta terkait penggunaan fitur-fitur pada Classpoint by Inknoe. Selain itu luaran lain yang dapat dinikmati oleh peserta, tim pengusul dan masyarakat luas adalah terciptanya video ajar (tutorial pembuatan materi ajar dan soal interaktif menggunakan ClassPoint) beserta hardcopy modul (panduan pembuatan materi ajar dan soal interaktif menggunakan ClassPoint).

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Kuiz Interaktif, ClassPoint*

Abstract: The outbreak of the Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) or SARS-Cov-2 pandemic has disrupted and changed activities in socializing, working, and studying. Online is the method used by SMP Muhammadiyah 4 Jakarta teachers to ensure the learning process is carried out during the pandemic. However, in practice there are several obstacles that arise, teachers lack the ability to use digital devices so that teaching materials have not been designed interactively and attractively. This has become a polemic to find a solution. The creation of electronic teaching materials can support learning during a pandemic. Teaching materials must be made interactively and even interesting to replace some online learning sessions vicon. For this reason, training and assistance in making interactive teaching materials needs to be carried out for teachers of SMP Muhammadiyah 4 Jakarta. This training has been carried out offline, the community service team assisted directly at SMP Muhammadiyah 4 Jakarta, which was attended by 15 participants. The outputs that have been produced are for participants, namely increasing participants' understanding and skills regarding the use of features in Classpoint by Inknoe. In addition, other outcomes that can be enjoyed by participants, the proposing team and the wider community are the creation of teaching videos (tutorials for making teaching materials and interactive questions using ClassPoint) along with hardcopy modules (guidelines for making teaching materials and interactive questions using ClassPoint).

Keywords: *Learning Media, Interactive Quiz, ClassPoint*



Article History:
Received: DD-MM-20XX
Revised : DD-MM-20XX
Accepted: DD-MM-20XX
Online : DD-MM-20XX



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Wabah pandemi *Corona Virus Disease 2019* (Covid-19) atau SARS-Cov-2 telah mengganggu dan mengubah kegiatan dalam bersosialisasi, bekerja, dan belajar. Sejak pandemi dimulai, banyak aktivitas manusia telah dialihkan secara online. Efek mendalam dari pandemi terutama dirasakan dalam Pendidikan (Santaria, 2020). Untuk Pendidikan, pandemi adalah tantangan, dan peluang. Sekolah ditutup untuk mengurangi penyebaran Covid-19, kondisi ini telah merubah model pembelajaran tradisional dan mempercepat perpindahan kegiatan belajar mengajar secara online (John et al., 2021). Sebagian besar institusi Pendidikan harus mempertimbangkan kembali cara pembelajaran dan penilaian. Mengenai pembelajaran, transisi yang tiba-tiba ini telah menyebabkan beban kerja yang meningkat secara signifikan bagi guru karena mereka bekerja tidak hanya memindahkan konten dan materi pengajaran ke dalam ruang online, tetapi juga harus mahir dalam mengoperasikan perangkat lunak yang diperlukan. Demikian juga, siswa menghadapi kesulitan dan tantangan untuk beradaptasi dengan perubahan pembelajaran online secara tiba-tiba.

Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK) mempunyai peranan utama dalam keberhasilan proses belajar mengajar secara online. Tampilan dan wujud TIK yang berkembang saat ini sudah digital yang bersifat aktif, dan interaktif (Hardi, 2020). Materi pembelajaran yang sulit dideskripsikan menjadi mudah dengan animasi-animasi yang menarik, dan mempermudah simulasi proses yang rumit (Hartono et al., 2018). Media pembelajaran multimedia mampu menunjang proses pembelajaran di sekolah, karena materi dapat disajikan lebih menarik dan interaktif sehingga peserta didik lebih mudah menyerap dan memahami materi yang disampaikan.

Perkembangan teknologi mendorong generasi digital native juga berkembang. Digital native adalah sebutan untuk orang-orang yang lahir dan tumbuh di era digital. Sehingga, mereka sudah berinteraksi dengan teknologi sejak usia dini dan sangat mahir menggunakannya (Juliane et al., 2017). Para digital native sangat *up-to-date* dan akrab dengan berbagai istilah dunia digital. Karena mereka berkembang di era digital, mereka tumbuh dewasa tak lepas dari teknologi. Namun, ternyata perubahan yang mereka bawa tidak bisa diterima oleh semua kalangan, terutama mereka

yang kurang akrab dengan teknologi sebelumnya. Tidak semua generasi terbiasa menggunakan teknologi, khususnya generasi yang lebih tua dan sudah lama mulai bekerja. Generasi yang lebih tua ini disebut sebagai imigran digital, mereka tidak mengenal teknologi sejak usia dini dan baru mulai menggunakannya ketika beranjak dewasa (Mariasi et al., 2022). Selama mereka tumbuh, semua pekerjaan masih dilakukan secara manual. Konflik muncul karena digital native dan digital immigrant memiliki pandangan yang berbeda dalam menangani sebuah masalah di lingkungan kerja (Nurhadryani et al., 2017). Digital native cenderung lebih mengandalkan teknologi dan berfokus menghasilkan output yang maksimal dengan mudah dan efisien. Sementara itu, imigran digital masih terbiasa melakukan segalanya secara manual dan mengedepankan kerja keras.

Masih ada *baby boomers* dan generasi X atau dikenal juga dengan istilah *digital immigrant* yang berprofesi sebagai guru (Tayo et al., 2021). Guru yang termasuk dalam digital immigrant tentunya mengalami keterbatasan dalam memahami teknologi. Generasi Digital Immigrant sebagai pengajar kurang beradaptasi dengan pola pembelajaran yang dituntut dalam pembelajaran abad 21 (Fernandes et al., 2021). Hal ini menimbulkan konflik karena para guru ini mungkin agak sulit menyampaikan ilmunya kepada para peserta didik yang merupakan digital native. Bagi para peserta didik, teknologi adalah sesuatu yang memudahkan pekerjaan dan membuat pembelajaran jadi lebih menarik. Sementara itu, bagi para guru, teknologi adalah hal yang rumit untuk dipelajari dan justru menyusahkan mereka dalam kegiatan belajar mengajar. Namun apapun kendala yang ada, teknologi tetap menjadi tantangan untuk para guru. Oleh karena itu, sangat penting sekali bagi para guru untuk bisa mengerti dan menggunakan perangkat teknologi digital untuk membuat media pembelajaran yang menarik untuk para siswanya. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru adalah ClassPoint.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah SMP Muhammadiyah 4 Jakarta bahwa guru yang termasuk generasi digital Immigrant cenderung belum dapat memvariasikan media pembelajaran saat aktivitas kegiatan belajar mengajar sehingga siswa merasa bosan dan kurang termotivasi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan media yang dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan yakni media kuis interaktif berbasis ClassPoint. Keberadaan Classpoint sebagai pelengkap tampilan PowerPoint yang lebih interaktif mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu meningkatkan keahliannya dalam memancing siswa untuk aktif bertanya dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik (Salam & Junaidi, 2022). Menurut Putri&Ardi (2021), melalui penelitian mereka dikemukakan bahwa adanya peran dari multimedia yang interaktif terhadap proses pembelajaran sains yaitu dapat menarik minat siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam

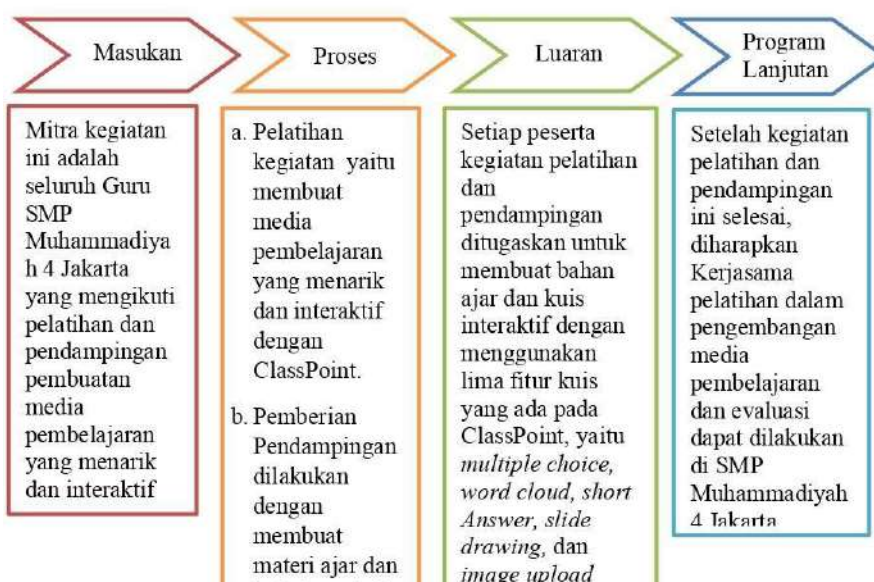
proses untuk membangun dan menemukan sendiri pengetahuannya. Dengan demikian, kemajuan teknologi memberikan tantangan bagi guru agar mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan Karim *et al.* (2022) menerangkan bahwa guru-guru yang dilatih dengan metode demonstrasi dari aplikasi Classpoint dapat membuat media pembelajaran menjadi lebih interaktif, sehingga harapannya siswa dapat memahami pelajaran dengan baik dan suasana kelas menjadi lebih aktif dan tidak membosankan.

Dari permasalahan yang telah diuraikan, Adapun tujuan dilaksanakannya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah untuk melatih guru-guru SMP 4 Muhammadiyah Jakarta dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan ClassPoint.

B. METODE PELAKSANAAN

Terkait beberapa permasalahan yang dihadapi oleh mitra, tim pengabdian kepada masyarakat memberikan pelatihan untuk mengatasi permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar. Tim kami yang terdiri dari 3 dosen bersama dua orang mahasiswa memberikan solusi berupa pelayanan jasa, yaitu dalam bentuk pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan ClassPoint bagi guru-guru di SMP Muhammadiyah 4 Jakarta. Dalam kegiatan ini dosen selaku fasilitator terhadap pemberian materi pelatihan dan pendampingan, sedangkan mahasiswa dilibatkan langsung dalam mengisi acara dan membantu peserta dalam mengoperasikan ClassPoint. Kegiatan telah dilaksanakan pada tanggal 18 Agustus 2022 dengan melibatkan 15 orang guru. Pelatihan ini dilaksanakan secara luring untuk memudahkan komunikasi dan kelancaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Luaran yang diharapkan dari kegiatan ini adalah peserta dapat menambah wawasan dan keterampilan dalam membuat bahan ajar yang menarik dan interaktif. Selain itu peserta juga diberikan kesempatan untuk membuat kuis yang menarik dan interaktif. Rancangan kegiatan dapat dilihat pada gambar berikut.

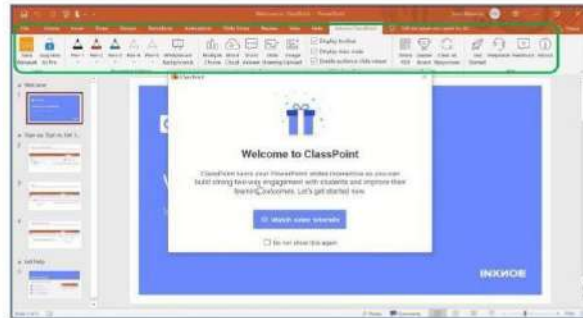


Gambar 1. Rancangan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan ClassPoint pada SMP Muhammadiyah 4 Jakarta dengan peserta pelatihan adalah guru di sekolah tersebut. Untuk tahap awal, dilakukan persiapan pelatihan mulai dari pemahaman para tim pendamping peserta terhadap aplikasi ClassPoint, penyusunan bahan ajar pelatihan, pembuatan jadwal kegiatan, sarana dan prasarana hingga pelaksanaan pelatihan yang dilaksanakan pada mitra pengabdian yaitu SMP Muhammadiyah 4 Jakarta. Aplikasi yang digunakan dalam kegiatan ini adalah ClassPoint. ClassPoint merupakan solusi kelas digital yang didesain oleh Inknoe. Terhubung secara langsung didalam PowerPoint, ClassPoint memungkinkan untuk menambahkan anotasi pada slide PowerPoint, menyiarkan mode slideshow pada PowerPoint, serta membuat pertanyaan interaktif untuk terhubung dan mengumpulkan jawaban secara digital dari para siswa. Pada prinsipnya, Classpoint adalah sebuah perangkat yang terintegrasi dengan PowerPoint dilengkapi dengan fitur menarik yang berguna meningkatkan *engagement* antara siswa dengan materi yang diajarkan. Hasil penelitian dari Sundari *et al.* (2021) menerangkan bahwa penggunaan media presentasi Classpoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 81%. Senada dengan hasil kuesioner yang diberikan saat kegiatan pengabdian ini berlangsung, guru-guru yang dilatih pun menunjukkan sikap antusiasme sebesar 86,67 % dari 15 guru responden yang mengikuti kegiatan pelatihan ini.

ClassPoint dapat terintegrasi dengan platform konferensi video apapun seperti Microsoft Teams, Google Meet, dan Zoom. Ini menambahkan interaksi presentasi online dan memastikan siswa terlibat secara virtual. Untuk menggunakan ClassPoint peserta pelatihan harus mendownload dan cek kompatibilitas yang dapat diakses melalui classpoint.io. Selanjutnya peserta melakukan instalasi dan mendaftar. Jika menu ClassPoint telah muncul di menu PowerPoint seperti di bawah ini, ClassPoint dapat langsung digunakan



Gambar 2. Tampilan Menu ClassPoint pada PowerPoint

Dari 15 peserta yang mendaftar dan mengikuti mengikuti kegiatan, terdapat 2 peserta yang mengalami kendala dalam spesifikasi sistem operasi dan windows office. Untuk dapat menggunakan ClassPoint laptop/PC harus dilengkapi oleh Windows 7/8/10 dan Microsoft Office 2013/2016/2019/365 (Setiawan, 2020). Meskipun demikian kegiatan tetap berjalan lancar dan dapat diselesaikan sesuai dengan rencana. Materi yang diberikan kepada peserta adalah pengenalan dan penggunaan ClassPoint. Peserta diberikan pengetahuan dan keterampilan bagaimana mengubah slide PowerPoint biasa menjadi kuis interaktif. Pada sesi ini peserta menyimak dan diberikan kesempatan untuk mencoba membuat kuis interaktif sesuai dengan materi yang disampaikan oleh nara sumber seperti pada gambar berikut



Gambar 3. Kegiatan peserta membuat kuis interaktif dengan ClassPoint

Ada tiga langkah yang harus dilakukan untuk membuat kuis interaktif, yaitu mendesain slide PowerPoint, menambahkan tombol pertanyaan interaktif, dan sesuaikan pertanyaan. Terdapat lima tombol pertanyaan interaktif yang dapat dipilih, yaitu *Multiple Choice*, *Word Cloud*, *Short Answer*, *Slide Drawing*, dan *Image Upload*.

7
Nama Penulis Korespondensi, Judul dalam 3 Kata...

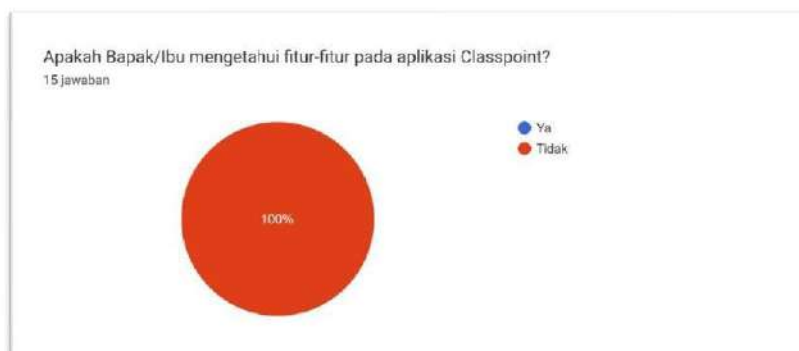
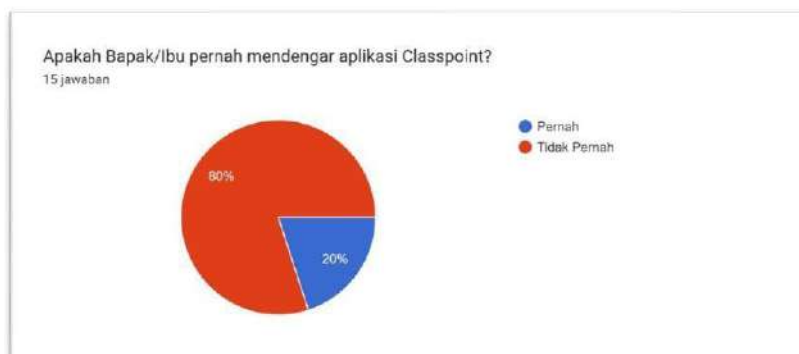


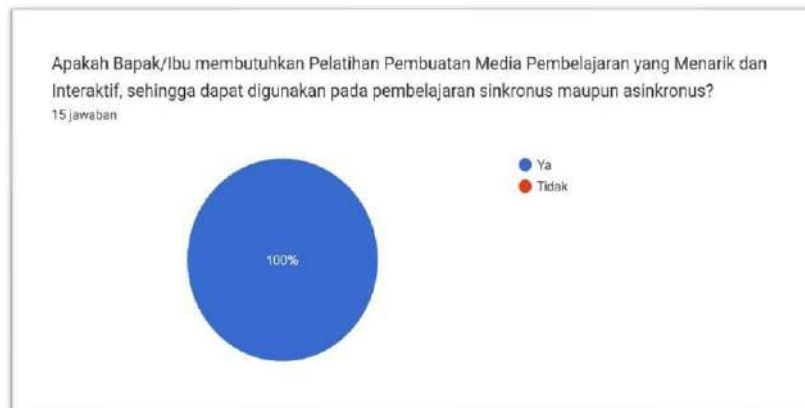
Gambar 4. Desain pertanyaan interaktif menggunakan *multiple choice*

Pada kegiatan ini peserta diberikan tugas bagaimana membuat pertanyaan interaktif menggunakan lima tombol pertanyaan interaktif sesuai dengan bidang studi yang diajarkan. Tersedianya Berbagai tools yang tersedia pada Classpoint mendukung berbagai aktivitas pembelajaran di kelas baik dalam proses maupun evaluasi pembelajaran sehingga Classpoint mempunyai fungsi tepat sebagai media pembelajaran. Menurut Pelangi (2020), media pembelajaran harus berfungsi membawa kemudahan dalam kegiatan pembelajaran bagi peserta didik maupun guru, menghadirkan pengalaman yang lebih nyata, membuat peserta didik tertarik, dan mampu mengaktifkan semua indera peserta didik. Berbagai Fitur yang disediakan pada ClassPoint adalah *Annotation Settings, Interactive Quiz, Slideshow Options, Review, dan Help*. *Interactive Quiz* pada dasarnya merupakan sebuah aplikasi yang berisi materi pelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuannya mengenai materi pelajaran (Centauri, 2019). Dalam memulai pembelajaran interaktif, guru dapat memberikan kode kelas kepada setiap siswa yang akan bergabung ke kelas. Siswa tidak harus mendownload aplikasi, siswa cukup membuka classpoint.app dan bergabung menggunakan kode kelas yang terdapat pada PowerPoint. Proses kedatangan siswa kedalam kelas akan terlihat secara realtime. Sehingga guru dapat mengecek daftar hadir siswanya secara langsung.

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam seluruh rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, tim kami membuat kuesioner sebelum dan sesudah kegiatan peiatihan dan pendampingan kepada para peserta. Dari hasil kuesioner yang telah dibagikan. Dari hasil kuesioner pada Gambar 5 yang telah dibagikan, 33,3% peserta yang hadir belum pernah menggunakan aplikasi pembuatan materi ajar dan soal interaktif yang bersifat asinkronus. Dari data ini menginformasikan masih ada guru yang belum pernah membuat materi ajar atau soal interaktif, meskipun dengan persentase yang tidak besar. 80% peserta belum pernah mendengar aplikasi

ClassPoint. Dari hasil wawancara, umumnya peserta pelatihan hanya menggunakan beberapa aplikasi saja, seperti, whatsapp, youtube, google, dan zoom. Sehingga peserta belum mengetahui fitur-fitur pada ClassPoint sebesar 100%, padahal peserta sangat membutuhkan pelatihan pembuatan media yang menarik dan interkatif yang dapat digunakan pada pembelajaran sinkronus maupun asinkronus.

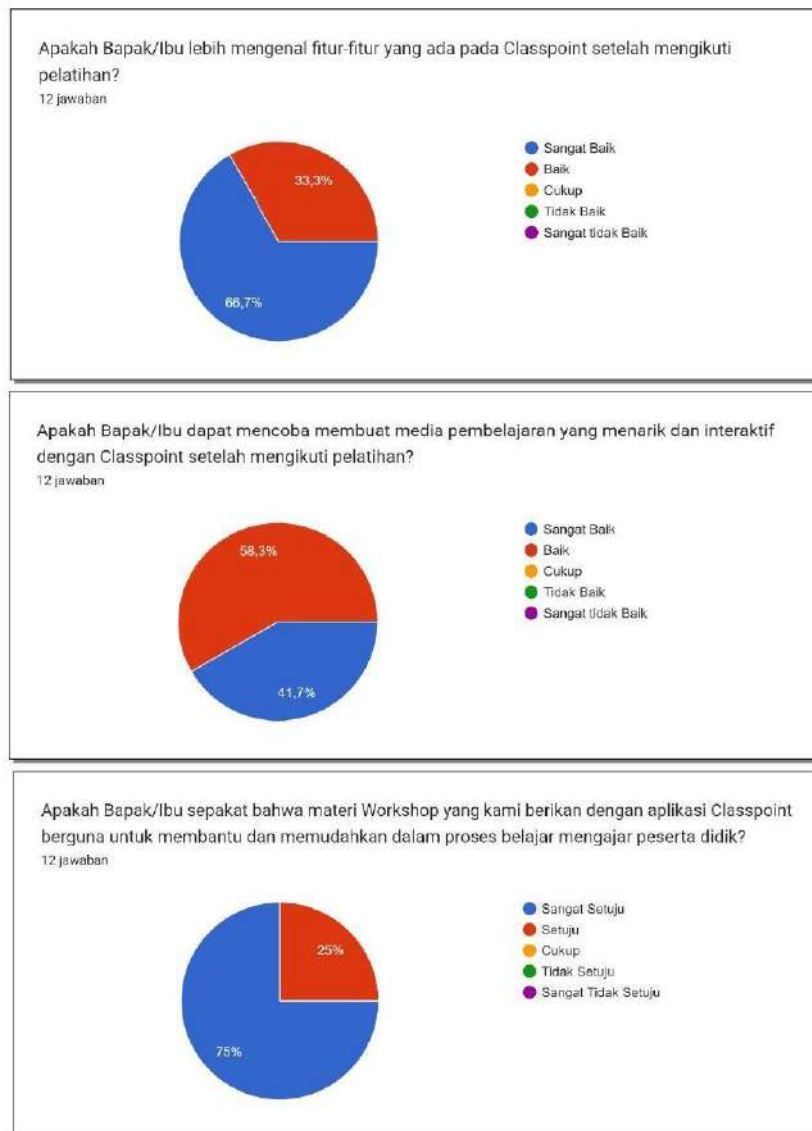




Gambar 5. Hasil Kuesioner Sebelum Kegiatan

Dari hasil kuesioner setelah pelatihan dan pendampingan yang diikuti oleh guru-guru SMP Muhammadiyah 4 Jakarta, 66,7% peserta dapat memahami dengan sangat baik materi workshop dan fitur-fitur ClassPoint yang kami sampaikan. 58,3 % bapak/ibu dapat mencoba membuat media pembelajaran menggunakan fitur-fitur yang menarik dan interaktif yang ada pada ClassPoint dengan sangat baik, dan 41,7% baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa 75% peserta sangat setuju dan 25% setuju bahwa workshop yang kami berikan berguna untuk membantu dan memudahkan dalam proses mengajar kepada peserta didik.





Gambar 6. Hasil Kuesioner sesudah kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan secara umum yaitu kegiatan ini memberikan edukasi, dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan

wawasan dalam pembuatan materi ajar dan soal interaktif kepada jajaran guru SMP Muhammadiyah 4 Jakarta. Secara khusus, kegiatan ini menitikberatkan pada pelatihan *skill* dalam pembuatan materi ajar yang menarik sehingga mampu menjawab segala permasalahan tentang pembelajaran *online* yang selama pandemi ini menjadi hambatan terbesar bagi para guru SMP Muhammadiyah 4 Jakarta. Ketercapaian tujuan dari pengabdian masyarakat ini dapat ditunjukkan dengan keterlibatan langsung serta keberhasilan peserta dalam praktek membuat materi ajar dan soal interaktif secara langsung menggunakan ClassPoint dari awal hingga akhir proses. Indikator ketercapaian tujuan lainnya dapat dilihat dari antusiasme peserta yang mengikuti dari kegiatan pemaparan materi serta proses praktek lapangan yang berjalan dengan baik. Waktu pelaksanaan dalam kegiatan ini juga sudah sangat efektif dan efisien terlihat dari respon yang baik oleh semua pihak.



Gambar 6. Respon Peserta Setelah Kegiatan Workshop

Saran dari kegiatan ini adalah diperlukan kegiatan lanjutan dengan durasi yang lebih lama, karena fitur-fitur yang ada pada ClassPoint dapat di explore lebih dalam lagi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan menggunakan ClassPoint ini atas dukungan dana dari LPPM Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA dan dukungan administratif serta sarana dan prasarana kegiatan oleh SMP Muhammadiyah 4 Jakarta.

DAFTAR RUJUKAN

- Centaury, B. (2019). Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di SDN-7 Bukit Tunggal. *Jurnal: Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi (SNPMT II)*, 1(1), 124–133. <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/snpmt2/article/view/1360>
- Fernandes, R., Ananda, A., Montessori, M., Firman, F., Putra, E. V., Naldi, H., & Fitriani, E. (2021). Adaptasi Dosen Digital Immigrant Terhadap

- Pelaksanaan Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 8(1), 59.
<https://doi.org/10.24036/scs.v8i1.298>
- Hardi, F. A. (2020). Pelatihan Media Berbasis IT Pembelajaran HOTS MGMP Guru MA. *Jurnal Abdidas*, 1(3), 149–156.
- Hartono, H., Lesmana, C., Permana, R., & Matsun, M. (2018). Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 14(2), 139–147. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v14i2.587>
- John, D., Bazelais, P., Doleck, T., & College, J. A. (2021). Computers in Human Behavior Reports Transition to online learning during the COVID-19 pandemic. *Computers in Human Behavior Reports*, 4, 100130. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2021.100130>
- Juliane, C., Arman, A. A., Sastramihardja, H. S., & Supriana, I. (2017). Digital Teaching Learning for Digital Native ; Tantangan Dan Peluang. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(2), 29–35. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/RMSI/article/viewFile/4273/2623>
- Karim, A. ., Agarina, M., Hasibuan, M. ., & Fauzi, M. (2022). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis ClassPoint bagi Guru di Propinsi Lampung*. 2(3), 4399–4406.
- Mariasi, M., Malawat, H., & Lakukene, D. L. (2022). Upaya Pendidik sebagai Generasi Digital Native dan Digital Immigrants di Masa Pandemi Covid-19. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1726–1729. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.636>
- Nurhadryani, Y., Hutomo, Y. S., Kurnia, A., Anisa, R., Dean, D., & Ramadhan, A. (2017). Karakteristik Digital Native Dan Digital Immigrant Masyarakat Bogor Menuju E-Government. *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia, November*, 138.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18.
<http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Salam, N., & Junaidi, J. (2022). *Penerapan Media Pembelajaran Power Point Interaktif guna Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik*. 1, 189–197.
- Santaria, R. (2020). *Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Proses Pengajaran bagi Guru dan Siswa Pendahuluan*. 3(2), 289–295.
- Setiawan, I. (2020). *Media Pembelajaran Yang Menarik Dan Interaktif Di Masa Pandemi Covid 19*.
- Sundari, D. ., Iskandar, & Muhlis. (2021). *Penerapan Media Presentasi Classpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta*. 3(July), 1–23.
- Tayo, Y., Nursanti, S., & Utamidewi, W. (2021). Hambatan Pembelajaran Jarak Jauh bagi Guru Digital Immigrant. *Jurnal Kebijakan Pembangunan*, 16(2), 155–164. <https://doi.org/10.47441/jkp.v16i2.161>

7. Draft publikasi di media cetak/daring

8/27/22, 4:46 AM

Ciptakan Pembelajaran yang Interaktif, Tim Dosen FKIP Uhamka Lakukan PKM




Warta berita Info Acara Karir cerpen

 > Warta

Ciptakan Pembelajaran yang Interaktif, Tim Dosen FKIP Uhamka Lakukan PKM

admin adp

Kamis, 25 Agustus 2022 | Kamis, Agustus 25, 2022 WIB |



Serambiupdate.com - Tim dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Prof DR HAMKA (Uhamka) melakukan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran yang Menarik dan Interaktif dengan Classpoint*, Selasa dan Kamis (16 dan 18/8).

Baca Juga : Pemkab Parigi Sediakan Layanan Pendidikan Yang Optimal Untuk Korban Banjir

8/27/22, 4:46 AM

Ciptakan Pembelajaran yang Interaktif, Tim Dosen FKIP Uhamka Lakukan PKM

Tim pengabdian pada masyarakat ini diketuai oleh Ayu Tsurayya dan beranggotakan Restu Anjarwati serta beberapa orang mahasiswa berinisiatif untuk meningkatkan keterampilan guru-guru terutama dalam pemilihan media pembelajaran berbasis teknologi informasi.

Baca Juga : FFS Uhamka Beri Edukasi Self Management Diabetes dan Hipertensi

Tujuan kegiatan ini karena adanya peningkatan proses dan hasil pembelajaran yang berkualitas di sekolah. Tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat melakukan sosialisasi dan pendampingan dalam kegiatan peningkatan keterampilan guru-guru SMP Muhammadiyah 4 Jember. **Berita Terbaru** UPDATE X belajar berbasis teknologi informasi.

Baca Juga : Pusat Kajian Halal Uhamka Kawal Implementasi Kebijakan Halal melalui Pelatihan Pendamping Produk Halal

Dalam kesempatan yang ini, media pembelajaran yang digunakan berbasis online, yaitu ClassPoint yang merupakan aplikasi yang dapat membantu bapak/ibu guru dalam menjangkau pembelajaran Power Point yang interaktif dan menyenangkan. Banyak fitur yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran secara online maupun luring.

Baca Juga : Uhamka Buktikan Dapat Berkolaborasi Bersama dengan LPM di Rapat Tinjauan Manajemen

Ayu mengatakan, dengan pembelajaran selama pandemi dengan penggunaan teknologi ini bapak/ibu guru saat ini sudah mahir dalam memanfaatkan fitur pembelajaran secara online, guna terus meningkatkan kemampuan e-learning para guru.

"Untuk mendukung kegiatan ini sudah banyak literasi yang banyak ditawarkan, salah satunya juga dengan ClassPoint yang dapat membuat Power Point kita menjadi powerful," imbuh Ayu.

Artikel Selanjutnya >
Akuntansi otomatis

8. HKI, publikasi, *leaflet*, dan produk lainnya.

PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF.DR.HAMKA

"Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran yang Menarik dan Interaktif dengan Classpoint"



Ayu Tsurayya, S.Pd.,M.Si.
Narasumber



Restu Anjarwati, M.Pd.
Narasumber



Dr. Rizkia Suciati, M.Pd.
Narasumber



Kamis, 18 Agustus 2022
08.00 WIB - SELESAI

Fasilitas :

1. E-sertifikat
2. Materi Classpoint
3. Classpoint Pro 1 Bulan

Bertempat di :

SMP MUHAMMADIYAH 4 JAKARTA

Alamat

Jl. Dewi Sartika No.316 A, RW.4, Cawang, Kec. Kramat jati, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13630

☰
🔍
🔊
📺
🔔
👤

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan Classpoint

Chat Replay is disabled for this Premiere.

All
Seminars
Lessons
Listenable

Metode Numerik : Deret Tylor dan Analisis Galat

Muhammad Manajib
4.9K views · 2 years ago

KUMPULAN ICE BREAKING SERU!

Nam Channel
1M views · 10 months ago

Budi Doremi - Melukis Senja (Official Video)

Budi Doremi

August 27, 2022

9. Foto Dokumentasi kegiatan







10. Daftar Peserta

No	Nama Lengkap dan Gelar	Jenis Kelamin	Institusi	Guru Mata Pelajaran	Alamat Lengkap	No HP	E-mail
1	Inggit Budyaning Mutya, S.Pd	Perempuan	SMP Muhammadiyah 4 Jakarta	Matematika	Kramat Jati	087771852285	inggitbm@gmail.com
2	Mutiara Chindaku Putri, S.Pd	Perempuan	SMP Muhammadiyah 4 Jakarta	Bahasa Inggris	Jl. Penggilingan Baru No. 51 Rt. 008/04 Kel. Dukuh Kec. Kramat Jati Jakarta Timur 13550	081210869220	mutiarachindakuputri@gmail.com
3	Sukarlin, M.Pd	Perempuan	SMP Muhammadiyah 4 Jakarta	PPKn	Gang Madrasah No.19 RT 02 RW 06 Batu Ampar, Kramat Jati, Jakarta Timur	081210488118	andrekarlin05@gmail.com
4	Aisyah Amini, S.Pd	Perempuan	SMP Muhammadiyah 4 Jakarta	Bahasa Arab	Jl. Madrasah V no.6 (rumah bedeng) rt 002/010, kel. Cipinang Cempedak, kec. Jatinegara, 13340	089637117226	aimy.aisyah44@gmail.com
5	Salma Fajriati	Perempuan	SMP Muhammadiyah 4 Jakarta	Seni Budaya	Cikarang	085888200343	salmafjr03@gmail.com
6	Luthfi Amalia Putri, S.Pd., Kons	Perempuan	SMP Muhammadiyah 4 Jakarta	Bimbingan dan Konseling	Jl. Batu Ampar, RT.003/02, No. 46, Kramat Jati, Jakarta Timur	087750040829	luthfiamalia13@gmail.com
7	Wahyuni Dwi Apriyani, S.Pd	Perempuan	SMP Muhammadiyah 4 Jakarta	IPA	Jakarta Timur	089637993400	wahyunidwiapryn@gmail.com

8	Lilif Alifudin Al Imroni	laki-laki	SMP Muhammadiyah 4 Jakarta	Bahasa Indonesia	Jl. Sarang Bango Rt 5 Rw 4 kel. Marunda Kec. Cilincing	089675565060	adipatililif@gmail.com
9	Eliza kurnia, S.Pd	Perempuan	SMA Muhammadiyah 4 Jakarta	Al-islam dan kemuhammadiyah	Menteng raya	085664018461	ipmawatielizakurnia@gmail.com
10	Mutiara Cahya Ningsih, S.Pd	Perempuan	SMA Muhammadiyah 4 Jakarta	Matematika	Jl. Al Amin 2 RT 007. RW 006. No. 25, Kramat Jati Jakarta Timur	081212890821	Tiarach.mc@gmail.com
11	Devianti Nur Safitri, S.Kom	Perempuan	SMA Muhammadiyah 4 Jakarta	Informatika	Jl. Kebembem Raya 005/028, Kel. Abadijaya Kec. Sukmajaya Kota Depok	087871213112	Deviantinur22@gmail.com
12	St. Maqomam Mahmuda Poetri, S.Pd.	Perempuan	SMA Muhammadiyah 4 Jakarta	Matematika	RUSUNAWA KAMPUS B FKIP UHAMKA PASAR REBO JAKARTA TIMUR	082236924632	putrip719@gmail.com
13	Amir Mujahid, S.Pd	laki-laki	SMP Muhammadiyah 4 Jakarta	IPS	Cikarang Utara	08987879116	amirmujahid23@gmail.com
14	Nadia Hanifah Sidik	Perempuan	SMP Muhammadiyah 4 Jakarta	Matematika	Bekasi, pondok gede, jt.makmur jl.sahabat rt03/rw07, no.14	089524715735	nadiahnfhs30@gmail.com
15	Reno Khoerudin Mufid	laki-laki	SMP Muhammadiyah 4 Jakarta	Matematika	Jl. Salemba Tengah, Paseban, Senen, Jakarta Pusat	089614702820	collageforus

11. Surat Mitra



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH MUHAMMADIYAH
SMP MUHAMMADIYAH 4 TERAKREDITASI "A"
CABANG KRAMAT JATI DAERAH JAKARTA TIMUR
WILAYAH D.K.I. JAKARTA

Jalan Dewi Sartika No. 316A Cawang Jakarta Timur Telp./Fax. (021) 8007157
 website : www.smpmuhammadiyah4jakarta.sch.id email : smpmuhammadiyah4jakarta@gmail.com

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ledung Sutarno, S.Pd., MM.
 Jabatan : Kepala SMP Muhamadiyah 4 Jakarta
 Nama Mitra : SMP Muhamadiyah 4 Jakarta
 Bidang Usaha : Jasa
 Alamat : Jl. Dewi Sartika No.316 A, RW.4, Cawang, Kec. Kramat jati, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13630

Menyatakan Bersedia untuk bekerjasama dalam pelaksanaan kegiatan Program PKM yang berjudul **“PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK DAN INTERAKTIF DENGAN CLASSPOINT”** guna menerapkan IPTEK dengan tujuan mengembangkan produk/jasa atau target sosial lainnya, dengan:

Nama Ketua Tim Pengusul : Ayu Tsurayya, S.Pd., M.Si.

NIDN : 0311058402

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.

Bersama ini pula kami menyatakan dengan sebenarnya bahwa diantara Pelaksanaan Kegiatan Program ini tidak terdapat ikatan kekeluargaan dan usaha dalam wujud apapun juga.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab tanpa ada unsur pemaksaan di dalam pembuatannya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 07 Juni 2022

Membuat Pernyataan



Ledung Sutarno, S.Pd., M.M.
 NIDN : 990.858

