

Interactive Learning Media Training Using the ClassPoint Application to Improve the Competence of Trisakti Education Unit Lecturers

Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint Untuk Meningkatkan Kompetensi Dosen Satuan Pendidikan Trisakti

Supriadi Sapolo¹, Syahril Sidik², Budiman³, Muhammad Nasyubun⁴

Sekolah Tinggi Manajemen Asuransi Trisakti^{1,2,4}, Sekolah Tinggi Media Komunikasi Trisakti³
s.sapolo2807@gmail.com¹

Disubmit : 10 Juli 2025, Diterima : 10 Agustus 2025, Terbit: 13 Agustus 2025

ABSTRAK

Transformasi pembelajaran di era digital menuntut dosen untuk mengadopsi teknologi dalam proses pengajaran guna meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan efektivitas instruksional. Namun, di Satuan Pendidikan Trisakti masih ditemukan keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif, khususnya aplikasi ClassPoint. Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dosen dalam mengintegrasikan ClassPoint ke dalam pembelajaran melalui pelatihan intensif, workshop, dan pendampingan. Metode kegiatan mengedepankan pendekatan partisipatif berbasis praktik yang mencakup sosialisasi, instalasi aplikasi, praktik langsung, hingga simulasi penggunaan dalam kelas. Pelatihan diikuti oleh 15 dosen dan dilaksanakan di STMA Trisakti pada Juli 2025. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan dosen dalam menciptakan materi ajar yang interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran masa kini. Dosen juga menunjukkan antusiasme tinggi terhadap adopsi teknologi ini dalam kuliah daring maupun luring. Kegiatan ini tidak hanya memberikan dampak langsung terhadap peningkatan kapasitas teknopedagogik, tetapi juga menjadi langkah strategis menuju pembelajaran tinggi yang inovatif dan berkelanjutan.

Kata kunci: Pelatihan Dosen, Media Interaktif, ClassPoint, Pembelajaran Digital, Kompetensi Teknopedagogik

ABSTRACT

The transformation of higher education in the digital era demands that lecturers integrate technology into their teaching to enhance student engagement and instructional effectiveness. At Trisakti Educational Unit, there remain significant gaps in the utilization of interactive learning media, particularly the ClassPoint application. This community service program aims to enhance lecturers' competence in using ClassPoint through intensive training, workshops, and hands-on mentoring. The program adopted a participatory and practice-based approach, including socialization, software installation, practical exercises, and classroom simulation. The training was attended by 15 lecturers and conducted at STMA Trisakti in July 2025. The results indicate a substantial improvement in the participants' understanding and skills in designing interactive, engaging, and pedagogically relevant teaching materials. Participants expressed high enthusiasm in adopting ClassPoint for both online and offline classes. This initiative not only had an immediate impact on improving technopedagogical capacity but also served as a strategic step toward fostering a culture of innovative and sustainable teaching practices in higher education.

Keywords: Lecturer Training, Interactive Media, ClassPoint, Digital Learning, Technopedagogical Competence

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang pesat di era digital dan Revolusi Industri 4.0 telah mendorong terjadinya transformasi yang signifikan dalam dunia pendidikan tinggi. Perguruan tinggi kini dituntut untuk tidak hanya menghasilkan lulusan yang berkualitas secara akademik, tetapi juga yang mampu beradaptasi dengan perubahan zaman yang semakin cepat. Hal ini menciptakan kebutuhan mendesak bagi institusi pendidikan untuk mengintegrasikan

teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satu aspek penting dari transformasi ini adalah penguatan kapasitas dosen dalam mengintegrasikan media pembelajaran interaktif yang berorientasi pada pendekatan pembelajaran aktif dan berpusat pada mahasiswa (student-centered learning).

Dalam konteks ini, penguatan kapasitas dosen menjadi sangat krusial. Dosen tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik. Namun, implementasi media pembelajaran interaktif masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam hal keterampilan dan pemahaman dosen terhadap teknologi pendukung. Hal ini menjadi tantangan besar bagi institusi pendidikan tinggi, termasuk Satuan Pendidikan Trisakti, yang berkomitmen untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Observasi awal di Satuan Pendidikan Trisakti menunjukkan bahwa sebagian besar dosen masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah satu arah dan presentasi statis. Metode ini seringkali berdampak negatif pada partisipasi mahasiswa, yang pada gilirannya menurunkan keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar. Kurangnya pelatihan dan pendampingan yang diberikan kepada dosen dalam penggunaan teknologi pembelajaran terkini menjadi faktor utama yang menyebabkan situasi ini. Dalam era di mana mahasiswa semakin akrab dengan teknologi, pendekatan pembelajaran yang monoton jelas tidak lagi relevan.

Berbagai penelitian sebelumnya menggarisbawahi pentingnya pelatihan sebagai upaya strategis untuk meningkatkan kapasitas dosen. Nurrahmah et al. (2021) menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi Explee dapat meningkatkan keterampilan dosen dalam menyusun media animasi yang menarik. Penelitian ini menyoroti bagaimana teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara yang kreatif dan inovatif. Selain itu, Ramadhani et al. (2022) mengungkapkan bahwa pendidik yang mendapatkan pelatihan teknologi lebih adaptif terhadap metode pembelajaran modern. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan bukan hanya sekadar pengetahuan teknis, tetapi juga membentuk pola pikir dosen dalam menghadapi tantangan baru dalam pendidikan.

Sudirman et al. (2021) menemukan bahwa pelatihan penggunaan Canva mendorong kreativitas dosen dalam membuat materi visual, yang pada gilirannya membantu mahasiswa memahami materi dengan lebih baik. Dalam konteks ini, penting untuk menekankan bahwa media visual dapat meningkatkan daya tarik materi ajar dan membantu mahasiswa mengingat informasi lebih lama. Sementara itu, Sudiraharjo et al. (2020) menunjukkan bahwa pelatihan multimedia interaktif mampu menciptakan bahan ajar yang lebih inovatif dan komunikatif. Ini penting, karena komunikasi yang efektif antara dosen dan mahasiswa merupakan kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Penelitian lain oleh Syahril et al. (2023) dan Rahman et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan VideoScribe serta pendampingan teknis dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan keterlibatan mahasiswa. Dengan memanfaatkan video dan animasi, dosen dapat menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Putri et al. (2023) juga mencatat bahwa penggunaan aplikasi Kahoot yang didukung pelatihan terbukti menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Ini menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai pengubah dinamika pembelajaran.

Salah satu inovasi teknologi yang memiliki potensi besar namun belum dimanfaatkan secara maksimal oleh dosen di Satuan Pendidikan Trisakti adalah aplikasi ClassPoint. Aplikasi ini merupakan add-in untuk Microsoft PowerPoint yang memungkinkan dosen menambahkan fitur interaktif seperti kuis real-time, polling, gamifikasi melalui leaderboard, hingga fitur menggambar di layar presentasi. Kemudahan integrasinya dengan PowerPoint menjadikan ClassPoint sebagai alat bantu yang praktis dan relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran

daring maupun luring. Sayangnya, belum banyak dosen yang mengetahui atau memiliki keterampilan dalam menggunakannya.

Untuk menjawab tantangan tersebut, tim pengabdian merancang kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang bertujuan meningkatkan kompetensi dosen dalam penggunaan aplikasi ClassPoint sebagai media pembelajaran interaktif. Kegiatan ini dilaksanakan melalui pelatihan intensif, workshop berbasis praktik, serta pendampingan implementatif dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui pendekatan partisipatif dan kontekstual, diharapkan kegiatan ini dapat menjadi langkah strategis dalam mendukung transformasi digital pembelajaran di lingkungan perguruan tinggi serta meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mahasiswa secara optimal.

Permasalahan utama yang dihadapi oleh dosen di Satuan Pendidikan Trisakti adalah rendahnya tingkat literasi dan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif, khususnya aplikasi ClassPoint. Akibatnya, proses pembelajaran cenderung berjalan secara monoton, minim interaksi, dan tidak mampu mendorong partisipasi aktif mahasiswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, solusi yang ditawarkan melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini melibatkan tiga strategi utama, yaitu pelatihan intensif, workshop pengembangan media ajar interaktif, serta penyusunan dan pendistribusian modul pendukung.

Kegiatan diawali dengan sosialisasi dan pengenalan aplikasi ClassPoint kepada para dosen. Pada tahap ini, peserta diperkenalkan pada konsep media pembelajaran interaktif, pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran, serta fitur-fitur utama ClassPoint yang dapat digunakan dalam konteks perkuliahan. Sosialisasi ini bertujuan membangun pemahaman awal dan menumbuhkan motivasi dosen untuk mengadopsi teknologi tersebut dalam proses pembelajaran. Melalui diskusi interaktif, dosen diajak untuk berbagi pengalaman dan tantangan yang mereka hadapi dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pengajaran mereka.

Tahap selanjutnya adalah pelatihan intensif dan workshop yang dirancang berbasis praktik (*hands-on training*). Peserta dilatih untuk menginstal aplikasi ClassPoint, mengintegrasikannya dengan Microsoft PowerPoint, serta mempraktikkan berbagai fitur seperti membuat kuis, polling, dan visual board secara langsung. Selain itu, dilakukan pula simulasi penggunaan ClassPoint dalam skenario pembelajaran nyata untuk meningkatkan kesiapan dosen dalam mengimplementasikan teknologi ini di kelas. Dengan pendekatan ini, diharapkan dosen tidak hanya memahami teori di balik penggunaan teknologi, tetapi juga memiliki keterampilan praktis yang diperlukan untuk menerapkannya.

Setelah pelatihan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan pendampingan implementasi di kelas. Dosen yang telah mengikuti pelatihan diberikan kesempatan untuk menerapkan ClassPoint dalam perkuliahan masing-masing, dengan dukungan tim pelaksana PkM yang melakukan observasi, memberikan umpan balik, serta mendokumentasikan praktik baik (*best practices*). Observasi ini penting untuk memastikan bahwa dosen dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka pelajari dengan efektif. Selain itu, umpan balik yang diberikan dapat membantu dosen memperbaiki metode pengajaran mereka dan meningkatkan interaksi dengan mahasiswa.

Evaluasi kegiatan dilakukan secara sistematis melalui kuesioner dan diskusi kelompok terfokus guna mengetahui sejauh mana pelatihan berdampak pada peningkatan kompetensi dosen dan efektivitas pembelajaran. Proses evaluasi ini tidak hanya bertujuan untuk menilai keberhasilan pelatihan, tetapi juga untuk mengidentifikasi area-area yang masih memerlukan perbaikan. Dengan demikian, institusi dapat merumuskan langkah-langkah selanjutnya untuk terus meningkatkan kualitas pengajaran.

Sebagai bentuk penguatan berkelanjutan, tim pelaksana juga menyusun modul pelatihan dan panduan penggunaan ClassPoint yang dapat diakses secara mandiri oleh dosen sebagai referensi dalam pengajaran. Modul ini berisi langkah-langkah praktis, tips, dan contoh penggunaan ClassPoint dalam berbagai konteks pembelajaran. Dengan strategi tersebut, diharapkan dosen tidak hanya mampu menguasai aspek teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga

mampu mengintegrasikannya secara pedagogis dalam pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan responsif terhadap kebutuhan mahasiswa abad ke-21.

Dalam kesimpulan, transformasi digital dalam pendidikan tinggi adalah suatu keharusan di era Revolusi Industri 4.0. Penguatan kapasitas dosen dalam menggunakan media pembelajaran interaktif seperti ClassPoint adalah langkah strategis yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan pelatihan yang tepat, dosen tidak hanya akan mampu menguasai teknologi, tetapi juga mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi mahasiswa. Oleh karena itu, penting bagi institusi pendidikan untuk terus mendukung pengembangan profesional dosen agar mereka dapat beradaptasi dengan perubahan zaman dan memenuhi tuntutan pendidikan yang semakin kompleks.

2. Metode

Kegiatan ini dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif berbasis praktik (*participatory and hands-on approach*), yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dosen dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, khususnya aplikasi ClassPoint. Pendekatan partisipatif ini sangat penting karena melibatkan dosen secara aktif dalam proses belajar, sehingga mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berkontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif. Dengan melibatkan dosen dalam setiap tahap, diharapkan mereka merasa memiliki dan lebih termotivasi untuk menerapkan teknologi dalam pengajaran mereka.

Sasaran kegiatan ini adalah dosen dari lingkungan Satuan Pendidikan Trisakti sebanyak 15 orang. Pemilihan jumlah peserta yang relatif kecil ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih intim dan interaktif, di mana setiap peserta dapat berpartisipasi secara maksimal. Pelaksanaan kegiatan dijadwalkan pada bulan Juni 2025 dan bertempat di Kampus Satuan Pendidikan Trisakti, Jalan Jenderal A. Yani Kav. 85, Jakarta Timur, sebuah lokasi yang strategis dan mudah diakses oleh semua peserta.

Pelaksanaan kegiatan terdiri atas empat tahapan utama, yaitu identifikasi kebutuhan, pelatihan dan workshop, pendampingan implementasi, serta evaluasi dan monitoring. Setiap tahapan ini dirancang untuk saling mendukung dan memperkuat satu sama lain, sehingga hasil akhir dari kegiatan ini dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi dosen.

Pada tahap awal, dilakukan survei kebutuhan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman dan kesiapan dosen dalam penggunaan media pembelajaran interaktif. Survei ini sangat penting karena memberikan gambaran yang jelas tentang kondisi awal peserta. Dengan mengetahui latar belakang dan pengalaman dosen dalam menggunakan teknologi, tim pelaksana dapat menyesuaikan materi pelatihan agar lebih relevan dan sesuai dengan kebutuhan. Hasil survei tersebut dijadikan dasar dalam penyusunan materi pelatihan, modul ajar, serta penyiapan perangkat pendukung yang sesuai dengan konteks kebutuhan institusi.

Tahap kedua adalah kegiatan pelatihan yang dilakukan dalam bentuk presentasi, demonstrasi, dan praktik langsung. Presentasi mencakup pengenalan konsep media pembelajaran interaktif serta urgensinya dalam mendukung transformasi pendidikan tinggi. Dalam era digital saat ini, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi semakin penting untuk menarik perhatian mahasiswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Demonstrasi berfokus pada fitur-fitur utama aplikasi ClassPoint, seperti pembuatan kuis, live polling, slide drawing, dan leaderboard, disertai contoh penerapannya dalam pembelajaran. Hal ini membantu peserta memahami bagaimana fitur-fitur tersebut dapat digunakan dalam konteks nyata.

Selama sesi praktik, peserta secara aktif menginstal, mengoperasikan, dan mencoba fitur-fitur ClassPoint pada perangkat masing-masing, dengan pendampingan intensif dari tim pelaksana. Pendampingan ini sangat krusial untuk memastikan bahwa setiap peserta merasa nyaman dan percaya diri dalam menggunakan aplikasi tersebut. Simulasi pengajaran dengan

ClassPoint juga dilakukan agar peserta dapat mempraktikkan langsung penggunaannya dalam konteks perkuliahan yang sebenarnya. Dengan cara ini, peserta tidak hanya belajar teori, tetapi juga mendapatkan pengalaman praktis yang berharga.

Tahap ketiga berupa pendampingan implementatif. Pada tahap ini, dosen yang telah mengikuti pelatihan diberi kesempatan untuk mengintegrasikan ClassPoint ke dalam proses pembelajaran di kelas mereka. Integrasi ini tidak selalu berjalan mulus; oleh karena itu, tim pelaksana melakukan pendampingan teknis, observasi langsung, serta diskusi reflektif untuk membantu peserta dalam mengatasi hambatan yang muncul selama implementasi, baik yang bersifat teknis maupun pedagogis. Misalnya, jika seorang dosen mengalami kesulitan dalam mengatur kuis menggunakan ClassPoint, tim pelaksana siap memberikan solusi dan tips praktis untuk mengatasi masalah tersebut.

Tahap akhir adalah evaluasi dan monitoring. Evaluasi dilakukan untuk menilai peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta setelah mengikuti pelatihan, serta mengukur dampaknya terhadap proses pembelajaran. Evaluasi ini penting untuk memastikan bahwa tujuan awal dari kegiatan ini tercapai. Instrumen yang digunakan dalam evaluasi meliputi kuesioner, wawancara singkat, dan observasi kelas. Dengan menggunakan berbagai metode evaluasi, tim pelaksana dapat memperoleh data yang komprehensif mengenai efektivitas pelatihan.

Selain itu, tim juga menyusun dan mendistribusikan modul serta panduan penggunaan ClassPoint agar dapat diakses dan digunakan secara mandiri oleh para dosen. Modul ini tidak hanya berfungsi sebagai referensi, tetapi juga sebagai alat bantu yang dapat digunakan oleh dosen kapan saja mereka membutuhkannya. Dengan adanya modul ini, diharapkan dosen dapat terus belajar dan mengembangkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi dalam pengajaran.

Luaran dari kegiatan ini ditargetkan dalam bentuk publikasi artikel ilmiah pada jurnal pengabdian kepada masyarakat terindeks SINTA, sebagai bentuk diseminasi hasil, sekaligus mendokumentasikan praktik baik (best practices) yang dapat direplikasi oleh institusi pendidikan tinggi lainnya. Publikasi ini akan menjadi sumber referensi bagi institusi lain yang ingin menerapkan metode serupa, serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan pendidikan tinggi di Indonesia.

Dalam konteks pendidikan tinggi, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) semakin menjadi kebutuhan yang tidak bisa diabaikan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Supriyadi dan Agustina (2022), penerapan TIK dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa, serta memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif. Hal ini sejalan dengan tujuan dari kegiatan ini, yang berusaha untuk memfasilitasi dosen dalam mengadopsi teknologi pembelajaran yang modern dan efektif.

Lebih lanjut, penelitian oleh Rahardjo (2023) menunjukkan bahwa dosen yang terlatih dalam penggunaan media pembelajaran interaktif cenderung lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menarik bagi mahasiswa. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya akan meningkatkan kompetensi dosen, tetapi juga berdampak positif terhadap pengalaman belajar mahasiswa. Pengalaman belajar yang lebih baik akan mengarah pada hasil akademik yang lebih baik pula.

Sebagai contoh, dalam sebuah studi kasus di Universitas Yogyakarta, dosen yang menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif melaporkan peningkatan partisipasi mahasiswa dalam kelas hingga 40% (Hendrawan, 2023). Ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi yang tepat dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap dinamika kelas. Oleh karena itu, penting bagi dosen untuk terus mengembangkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi pembelajaran.

Di sisi lain, tantangan dalam implementasi teknologi pendidikan juga perlu diperhatikan. Menurut Sari dan Nugroho (2023), salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh dosen adalah kurangnya dukungan teknis dan sumber daya yang memadai. Oleh karena itu, kegiatan ini

dirancang untuk memberikan dukungan yang diperlukan agar dosen dapat mengatasi hambatan tersebut. Dengan pendampingan yang intensif dan penyediaan sumber daya yang cukup, diharapkan dosen dapat dengan mudah mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran mereka.

Dalam kesimpulannya, kegiatan ini merupakan langkah strategis dalam meningkatkan kompetensi dosen dalam penggunaan media pembelajaran interaktif. Melalui pendekatan partisipatif dan praktik langsung, dosen tidak hanya mendapatkan pengetahuan teoritis, tetapi juga pengalaman praktis yang dapat diterapkan dalam konteks pengajaran mereka. Dengan dukungan yang tepat, diharapkan dosen dapat mengatasi tantangan yang ada dan meningkatkan kualitas pembelajaran di institusi mereka. Publikasi hasil kegiatan ini akan menjadi kontribusi penting bagi pengembangan pendidikan tinggi di Indonesia, serta memberikan inspirasi bagi institusi lain untuk menerapkan metode serupa..

3. Hasil Pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini diselenggarakan sebagai bentuk respon terhadap rendahnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif di lingkungan Satuan Pendidikan Trisakti. Fokus utama kegiatan ini adalah peningkatan kompetensi dosen dalam penggunaan aplikasi ClassPoint, sebuah add-in PowerPoint yang menyediakan fitur interaktif seperti kuis real-time, live polling, slide drawing, dan leaderboard. Aplikasi ini dinilai mampu memperkuat pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung interaktivitas dan keterlibatan mahasiswa secara aktif.



Gambar 1: Flyer Pelatihan PKM

Pelatihan dilaksanakan pada hari Selasa, bulan Juli 2025, pukul 13.30 hingga 16.00 WIB, bertempat di STMA Trisakti. Sebanyak 15 dosen dari berbagai program studi turut berpartisipasi dalam kegiatan ini. Kegiatan diawali dengan pembukaan oleh tim pengabdian, dilanjutkan dengan penyampaian materi yang disampaikan secara kolaboratif menggunakan pendekatan andragogis dan partisipatif. Seluruh rangkaian pelatihan berfokus pada demonstrasi langsung (hands-on practice), diskusi kelompok, serta simulasi penerapan dalam konteks kelas.

Materi yang disampaikan mencakup lima aspek utama, yaitu: (1) pengenalan ClassPoint sebagai inovasi media pembelajaran; (2) manfaat dan relevansinya dalam pembelajaran berbasis student-centered learning; (3) langkah instalasi dan integrasi dengan PowerPoint Office 365; (4) simulasi pembuatan kuis dan pengelolaan kelas interaktif; dan (5) studi kasus penggunaan ClassPoint dalam pembelajaran daring maupun luring. Peserta diberi panduan untuk mengunduh aplikasi dari laman resmi (<https://id.classpoint.io>), melakukan instalasi, dan langsung mempraktikkan fitur-fitur dalam sesi pelatihan.

Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mereka mengeksplorasi fitur-fitur seperti kuis pilihan ganda, isian singkat, wordcloud, image upload, dan slide drawing dalam konteks pembelajaran masing-masing. Partisipasi aktif dalam sesi tanya jawab, refleksi, dan praktik mandiri menunjukkan bahwa pelatihan ini mampu membangun rasa

percaya diri dan keterbukaan dosen terhadap pemanfaatan teknologi digital. Beberapa peserta bahkan menyampaikan bahwa ini adalah pengalaman pertama mereka menggunakan aplikasi interaktif yang terintegrasi langsung dalam PowerPoint, dan mereka menilai antarmukanya sangat sederhana serta mudah dioperasikan.

Temuan ini memperkuat hasil studi yang dilakukan oleh Syahrial et al. (2023), yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media visual dan interaktif seperti VideoScribe secara signifikan meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam kelas. Demikian pula, Putri et al. (2023) dalam studinya mengenai penggunaan Kahoot menegaskan bahwa elemen gamifikasi dalam pembelajaran mendorong partisipasi aktif mahasiswa dan memperkuat proses evaluasi formatif. Dengan demikian, penerapan ClassPoint dalam pembelajaran tidak hanya menawarkan inovasi dari sisi teknis, tetapi juga memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar secara pedagogis.

Persiapan Perangkat dan Bahan

Agar pelatihan dapat berlangsung optimal, tim pengabdian melakukan persiapan perangkat keras dan lunak secara menyeluruh. Aplikasi ClassPoint merupakan add-in resmi PowerPoint yang kompatibel hanya dengan sistem operasi Windows. Oleh karena itu, peserta diwajibkan menggunakan laptop atau PC dengan sistem operasi minimal Windows 10 atau 11, serta versi Microsoft Office 2013 ke atas, termasuk Office 365. Tim juga menyiapkan panduan instalasi dan troubleshooting teknis yang dibagikan sebelum kegiatan dimulai, guna meminimalkan hambatan teknis selama pelatihan.

Proses Instalasi dan Integrasi Aplikasi

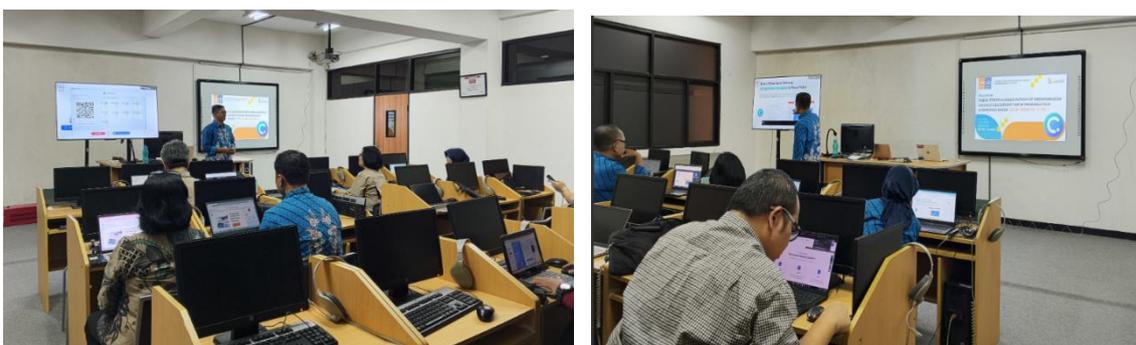
Sebelum sesi praktik, peserta diarahkan untuk mengunduh ClassPoint melalui situs resminya (<https://id.classpoint.io>). Proses instalasi dilakukan dengan panduan fasilitator secara bertahap, hingga fitur ClassPoint muncul di toolbar PowerPoint. Peserta juga diajak memahami fungsi-fungsi dasar seperti aktivasi akun, pengelolaan class code, dan pengaturan mode presentasi. Dokumentasi visual berupa tangkapan layar dari laman instalasi serta spesifikasi teknis turut ditampilkan untuk mendukung pemahaman peserta.



Gambar 2: Tampilan spesifikasi perangkat dan Website classpoint

Praktik Langsung dan Penyusunan Media Ajar

Sesi praktik menjadi inti dari pelatihan ini. Peserta melakukan eksplorasi langsung terhadap fitur-fitur interaktif ClassPoint, seperti pembuatan kuis dalam format wordcloud, short answer, dan image upload, pemanfaatan fitur slide drawing untuk kolaborasi visual, hingga aktivasi



competition mode dan desain ice breaking untuk membangun suasana kelas yang lebih dinamis.

Gambar 3: Kegiatan penyampaian materi dan praktik penggunaan classpoint Berikut adalah rangkuman materi yang diberikan selama pelatihan.

Tabel 1. Rincian Materi Pelatihan ClassPoint

No	Materi Pelatihan
1	Instalasi dan pengenalan fitur utama ClassPoint
2	Pembuatan kuis dengan format <i>Wordcloud</i>
3	Penyusunan soal <i>Short Answer</i>
4	Desain kuis berbasis <i>Image Upload</i>
5	Penerapan fitur <i>Slide Drawing</i> untuk kolaborasi visual
6	Pembuatan <i>Multiple Choice Quiz</i> secara langsung di slide
7	Aktivasi <i>Competition Mode</i> untuk meningkatkan partisipasi
8	Perancangan aktivitas <i>Ice Breaking</i> interaktif
9	Penyusunan media ajar utuh berbasis ClassPoint

Evaluasi Pelatihan dan Monitoring Dampak

Untuk mengetahui efektivitas kegiatan, tim pengabdian melakukan evaluasi melalui penyebaran kuesioner kepada seluruh peserta. Evaluasi mencakup enam indikator utama: isi materi, kualitas pemateri, interaksi peserta, kemampuan pemateri menjawab pertanyaan, manfaat pelatihan, dan efektivitas waktu pelaksanaan.

Tabel 2. Hasil Kuesioner Evaluasi Kegiatan Pelatihan

No	Aspek yang Dievaluasi	Skor Rata-rata	Kategori
1	Isi Materi Pelatihan	4.83	Sangat Baik
2	Pemateri	4.82	Sangat Baik
3	Interaksi Peserta	4.80	Sangat Baik
4	Kemampuan Menjawab Pertanyaan	4.85	Sangat Baik
5	Manfaat Pelatihan	4.95	Sangat Baik
6	Waktu Kegiatan	4.67	Sangat Baik

Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan mendapat apresiasi tinggi dari peserta. Rata-rata skor berada pada rentang 4,67–4,95 dari skala maksimal 5, dengan nilai tertinggi pada aspek “manfaat pelatoha” dan terendah pada “waktu kegiatan”. Seluruh aspek dikategorikan **sangat baik**.

Selain data kuantitatif, umpan balik terbuka dari peserta juga menunjukkan bahwa pelatihan dinilai sangat bermanfaat dan aplikatif. Mayoritas peserta berharap kegiatan serupa dapat dilakukan secara rutin dengan cakupan materi yang lebih luas, seperti pelatihan media



social atau pengembangan konten pembelajaran digital lainnya.

Gambar 1: Foto bersama kegiatan pelatihan ClassPoint

Evaluasi ini sejalan dengan temuan Ramadhani et al. (2022) yang menyatakan bahwa keberhasilan pelatihan teknologi tidak hanya terletak pada isi materi, tetapi juga pada keterlibatan aktif peserta dan responsivitas fasilitator. Selain itu, Syahrial et al. (2023) juga menekankan bahwa media interaktif seperti ClassPoint mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa secara signifikan apabila didukung dengan pelatihan terstruktur.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi membuktikan bahwa pelatihan ini telah berhasil meningkatkan keterampilan teknologis dan pedagogis dosen, sekaligus memperkuat kesiapan mereka dalam menghadapi tantangan pembelajaran digital di lingkungan perguruan tinggi.

5. Penutup

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini telah dilaksanakan dengan lancar dan memperoleh respons positif dari para dosen peserta pelatihan. Melalui pendekatan partisipatif dan praktik langsung, pelatihan penggunaan aplikasi ClassPoint terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi dosen dalam menyusun serta menyajikan materi pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan karakteristik mahasiswa digital masa kini. Seluruh tahapan kegiatan—mulai dari instalasi aplikasi, eksplorasi fitur, hingga penyusunan media ajar kontekstual—dilaksanakan secara sistematis dan mendapat dukungan aktif dari peserta.

Hasil evaluasi menunjukkan tingkat kepuasan peserta yang sangat tinggi terhadap materi, metode, dan kualitas pemateri. Seluruh indikator evaluasi memperoleh skor dalam kategori “sangat baik”, dengan rerata tertinggi pada aspek kemampuan menjawab pertanyaan dan kebermanfaatannya materi. Temuan ini sejalan dengan literatur yang menekankan pentingnya literasi teknologi dan pelatihan berbasis praktik sebagai fondasi peningkatan kualitas pembelajaran di pendidikan tinggi.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Sekolah Tinggi Manajemen Asuransi (STMA) Trisakti atas dukungan kelembagaan yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan “Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi ClassPoint untuk Meningkatkan Kompetensi Dosen Satuan Pendidikan Trisakti.” Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh pimpinan dan dosen Satuan Pendidikan Trisakti atas partisipasi aktif dan komitmennya selama kegiatan berlangsung. Penghargaan khusus disampaikan kepada tim pelaksana yang telah berkontribusi secara maksimal dalam menyukseskan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini.

Daftar Pustaka

- Hendrawan, A. (2023). Studi Kasus Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Interaktif di Universitas Yogyakarta. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 10(3), 123-134.
- Nurrahmah, A., Mulyatna, F., & Karim, A. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru dan dosen. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(3), 407-412.
- Putri, L. (2022). Strategi Peningkatan Kualitas Pembelajaran dengan Teknologi. *Jurnal Pendidikan Berbasis Teknologi*, 6(1), 15-25.
- Rahardjo, D. (2023). Dampak Media Pembelajaran Interaktif terhadap Kinerja Dosen. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(1), 45-56.
- Rahman, M. F., Susanti, E., & Nugroho, T. (2022). Pendampingan pengembangan media pembelajaran interaktif bagi guru sekolah menengah. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani*, 2(2), 88–96.
- Ramadhani, R., Yusuf, M., & Anggraini, A. (2022). Strategi pelatihan teknologi pembelajaran berbasis digital bagi dosen perguruan tinggi swasta. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Cendekia*, 3(1), 75–83.
- Sari, R., & Nugroho, S. (2023). Tantangan dalam Implementasi Teknologi Pendidikan di Perguruan Tinggi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(4), 78-90.

- Setiawan, B., & Mardiyanto, Y. (2023). Efektivitas Pelatihan Penggunaan Teknologi Pembelajaran bagi Dosen. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 11(2), 75-88.
- Sudiraharjo, M. A. (2020). *Implementasi Teknologi Pendidikan Berbasis Digital Dalam Peningkatan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa:(Studi Kasus Pada Start-Up Bimbingan Belajar Dalam Jaringan Ruang Guru Di Kota Yogyakarta)* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Sudirman, T., Wahyuni, A., & Harun, M. (2021). Pelatihan pemanfaatan Canva untuk meningkatkan kreativitas penyusunan media ajar bagi dosen. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 2(3), 123–129.
- Supriyadi, & Agustina. (2022). Pengaruh Penerapan TIK dalam Pembelajaran terhadap Motivasi Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 89-101.
- Syahrial, S., Lubis, F., & Zahra, R. (2023). Pemanfaatan media VideoScribe dalam peningkatan keterlibatan belajar mahasiswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, 7(2), 112–121.
- Wulandari, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi ClassPoint. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(4), 89-97.