

DESAIN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN CLASS POINT AI DI UPTD SD 62 PAREPARE

Rakhmadi Rahman¹, Mar'atuttahirah², Khaera Tunnisa³, Alvian Tri Putra⁴, Abdullah⁵,
Muh. Al-Amin⁶, Andi Sahra Suryabuana⁷, Syam Syahru Ramadhan⁸, Fathuresqi⁹

^{1,2,3,4,5}Dosen Institut Teknologi Bacharuddin Jusuf Habibie

^{6,7,8,9}Mahasiswa Institut Teknologi Bacharuddin Jusuf Habibie

e-mail: rakhmadi.rahman@ith.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan di UPTD SD 62 Parepare merupakan kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan berdasar dari masalah yang ada di UPTD SD 62 Parepare yaitu dalam Dalam proses pembelajaran, guru menggunakan aplikasi power point sebagai media untuk menyampaikan materi, belum ada pengembangan sumber daya dalam pembelajaran dengan memberikan pelatihan desain pembuatan media pembelajaran interaktif. Ternyata dengan hal tersebut dapat menurunkan semangat belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk memberikan pelatihan desain pembuatan media pembelajaran interaktif di UPTD SD 62 Parepare dengan Class Point AI sehingga nantinya guru dapat membuat media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi AI sebagai solusi yang komprehensif untuk guru mampu berkembang secara professional, mampu meningkatkan efektifitas siswa, bekerja secara efisien, mengajar secara interaktif dengan pemanfaatan Class Point AI sehingga mendorong integritas akademik untuk mendukung pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif. Luaran Kegiatan PKM akan di publikasikan pada Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat.

Kata Kunci: Desain, Class Point, AI, Media Pembelajaran Interaktif

Abstract

The service activities that will be carried out at UPTD SD 62 Parepare are service activities that will be carried out based on the problems that exist at UPTD SD 62 Parepare, namely in the learning process, teachers use the power point application as a medium to convey material, there has been no development of resources in learning by providing design training in making interactive learning media. It turns out that this can reduce students' enthusiasm for learning so that learning objectives are not achieved well. The aim of this service activity is to provide design training for creating interactive learning media at UPTD SD 62 Parepare with Class Point AI so that later teachers can create learning media using AI technology as a comprehensive solution for teachers to be able to develop professionally, able to increase student effectiveness, work efficient, interactive teaching with the use of Class Point AI thereby encouraging academic integrity to support active, creative and innovative learning. The output of PKM activities will be published in the Community Service Journal.

Keywords: Design, Class Point, AI, Interactive Learning Media

PENDAHULUAN

Kota Parepare adalah sebuah kota di Provinsi Sulawesi Selatan, Indonesia. Kota ini memiliki luas wilayah 99,33 km² dan berpenduduk sebanyak 152.992 jiwa (2021). Kota Parepare merupakan tempat kelahiran Presiden Republik Indonesia ke-3 yaitu B.J. Habibie. Letak Kota Parepare berada di dalam kawasan Selat Makassar yang menghubungkan jalur lalu lintas transportasi dan perdagangan laut dari Jawa, Makassar, Kalimantan Timur, dan Kepulauan Maluku di bagian utara Nusantara. Parepare merupakan daerah yang aman dari ombak laut karena berada di kawasan teluk. Parepare berada di dalam garis lintang 30o57'39" - 40o04'49" Lintang Selatan dan 119o36'24" - 119o 43' 40" Bujur Timur. Kota pantai Parepare memiliki empat kecamatan, yakni Bacukiki, Bacukiki Barat, Ujung, dan Soreang. Jumlah total kelurahannya adalah 22. Wilayah administratif Parepare berbatasan dengan Kabupaten Pinrang di utara, Kabupaten Sidenreng Rappang di timur, Kabupaten Barru di selatan, dan Selat Makassar di barat ("Kota Parepare," 2022).

Dalam era teknologi digital yang terus berkembang, pendekatan konvensional terhadap pembelajaran telah mengalami perubahan signifikan. Seiring dengan perkembangan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI), telah muncul berbagai metode baru untuk menciptakan

pengalaman pembelajaran yang menarik dan efektif. Salah satu inovasi dalam hal ini adalah penggunaan Class Point AI.

Class Point AI adalah platform pendidikan yang menggabungkan kecerdasan buatan dengan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi. Platform ini dikembangkan dengan menggunakan algoritma AI yang cerdas untuk mempersonalisasi konten pembelajaran, menyesuaikan tingkat kesulitan, dan memberikan umpan balik yang tepat waktu kepada para siswa.

Tujuan utama dari penggunaan Class Point AI adalah untuk mengubah cara siswa belajar, dengan memberikan lingkungan pembelajaran yang menarik dan melibatkan, yang mendorong mereka untuk menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam proses belajar. Dengan menggabungkan elemen permainan dalam pengalaman pembelajaran, siswa merasa lebih terlibat dan memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu keunggulan Class Point AI adalah kemampuannya dalam menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang berbeda-beda, seperti menggunakan gamifikasi, simulasi, dan tantangan interaktif. Hal ini membantu membangun koneksi emosional antara siswa dan pembelajaran, sehingga meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam memahami dan menguasai materi.

Selain itu, Class Point AI juga dapat memberikan umpan balik yang tepat waktu kepada siswa. Melalui analisis data dan pemantauan yang cermat, platform ini dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa dalam pembelajaran, serta memberikan rekomendasi yang spesifik untuk meningkatkan pemahaman dan kinerja mereka.

Dengan mengadopsi pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif melalui Class Point AI, diharapkan bahwa para siswa akan merasakan kepuasan yang lebih besar dalam belajar, meningkatkan motivasi diri, dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pembelajaran. Selain itu, platform ini juga dapat membantu guru dalam mengelola kelas dengan lebih efisien, karena mampu menghasilkan data yang berharga tentang kemajuan siswa dan memberikan informasi yang relevan untuk pengambilan keputusan pembelajaran yang lebih baik.

Dalam kesimpulannya, menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dengan Class Point AI merupakan langkah inovatif yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memaksimalkan potensi belajar siswa melalui pendekatan yang interaktif, personalisasi, dan memotivasi.

Media pembelajaran interaktif dapat dipahami sebagai suatu perangkat lunak yang tersusun dari penggabungan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, video, dan audio yang disajikan secara interaktif untuk tujuan pengajaran. Secara umum kelebihanannya yakni kegiatan pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan, interaktif, pemakaian waktu pembelajaran dipersingkat, kualitas belajar siswa meningkat, dan proses belajar mengajar dapat berjalan di mana saja dan setiap saat serta dapat meningkatkan sikap belajar siswa (Geni, Sudarma and Mahadewi, 2020).

Berdasarkan hasil observasi di UPTD SD 62 Parepare didapatkan bahwa proses pembelajaran oleh guru kepada siswa saat ini masih menggunakan aplikasi powerpoint. Dalam proses pembelajaran, guru menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran powerpoint sehingga mengakibatkan kurangnya motivasi belajar dan keaktifan siswa dalam menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru. Dalam hal ini guru dihadapkan pada suatu tantangan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dalam penyampaian pesan pembelajaran dan melakukan inovasi dalam pembelajaran, terutama dalam penggunaan media pembelajaran interaktif.

Sehingga pengusul pengabdian termotivasi untuk melakukan kegiatan pengabdian pengembangan sumber daya dalam pembelajaran dengan memberikan pelatihan desain media pembelajaran interaktif di UPTD SD 62 Parepare menggunakan Class Point AI.

METODE

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilakukan dengan melakukan pendampingan pelatihan kepada guru di UPTD SD 62 Parepare dengan menggunakan. Terdapat beberapa tahapan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat sebagai berikut:

1. Melakukan observasi untuk memahami kondisi, permasalahan, dan kebutuhan mitra dan membantu mengarahkan Langkah-langkah selanjutnya dalam kegiatan PkM.

2. Melakukan koordinasi dengan mitra untuk memberikan gambaran, memahami tujuan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat.
3. Persiapan tim pengabdian disini adalah semua dosen prodi system informasi dan 4 orang mahasiswa.
4. Merancang kegiatan pendampingan bersama tim untuk perencanaan yang matang dalam memberikan pendampingan
5. Persiapan kegiatan pendampingan untuk memastikan memastikan kelancaran dan efektivitas proses pendampingan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Beberapa aspek dalam persiapan yaitu materi, modul pendampingan yang akan digunakan selama kegiatan, dan penyediaan sistem pemantauan/evaluasi kegiatan pendampingan, dan semua rencana logistik dan sarana prasana yang dibutuhkan dalam pelaksanaan kegiatan pendampingan.
6. Pelaksanaan kegiatan pendampingan. Dalam pelaksanaan ini diawali dengan sambutan oleh kepala sekolah SD 62 Parepare, Kepala Biro Umum & Akademik ITH, Ketua Prodi system informasi dilanjutkan dengan kegiatan pretest peserta pendampingan, pemberian materi dan pelaksanaan pendampingan dengan ketua tim sebagai pemateri serta tim dosen dan mahasiswa yang mendampingi bapak/ibu guru selama proses kegiatan dengan difasilitasi diskusi dan interaksi antar peserta dan tim dalam proses pendampingan, selanjutnya dilakukan posttest dan kesimpulan kegiatan pendampingan.
7. Evauluasi kegiatan pendampingan.
8. Penyusunan laporan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat untuk mendokumentasikan, menganalisis, dan berbagi hasil implementasi kegiatan pendampingan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pendampingan desain pembuatan media pembelajaran interaktif dengan class point AI di SD 62 Parepare dilaksanakan di ruang kelas SD 62 Parepare pada hari Jumat, 24 November 2023. Peserta kegiatan pendampingan adalah guru sebanyak 20 orang dengan menggunakan laptop dan handphone masing-masing. Dalam kegiatan pendampingan ini dilengkapi dengan modul pendampingan yang telah disediakan oleh tim, modul ini berisi panduan untuk memberikan bimbingan langkah dalam pencapaian tujuan kegiatan.

1. Pemberian pretest sebelum kegiatan pendampingan.
2. Pemaparan materi oleh ketua tim
3. Pembuatan media pembelajaran interaktif dengan class point AI dengan menggunakan modul yang diberikan kepada masing-masing peserta



Gambar 1. Modul pendampingan

Modul ini berisi:

- a. Download dan Sign Up ClassPoint di Google
- b. Instalasi ClassPoint di Windows
- c. Instalasi office remote
- d. Fitur-Fitur Dalam Classpoint
- e. Kuis Unggah Gambar / Image Upload
- f. Kuis Pilihan Ganda / Multiple Choice
- g. Menu tambahan classpoint

- h. Tugas Mandiri
4. Peserta membuat sebuah project, dalam kegiatan ini peserta diarahkan untuk membuat 1 project dengan class point AI. Saat kegiatan pendampingan berlangsung terjadi interaksi diskusi antara peserta dan pemateri serta tim kegiatan PkM.
 5. Beberapa dokumentasi kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh dosen Institut Teknologi Bacharuddin Jusuf Habibie bekerjasama dengan para mahasiswa adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Pengarahan aktivitas guru

SIMPULAN

Tim PkM Prodi sistem informasi telah melaksanakan kegiatan pendampingan pembuatan media dengan class point AI, dengan beberapa tahapan dalam kegiatan yaitu obeservasi, koordinasi dengan mitra, persiapan tim pengabdian, rancang kegiatan, persiapan kegiatan, pelaksanaan kegiatan pendampingan, evaluasi kegiatan dan penyusunan laporan kegiatan. Kegiatan PkM ini berlangsung dengan baik mulai saat peserta dibagikan modul pendampingan untuk melihat step by step dari pembuatan media pembelajaran menggunakan class point AI, dengan download dan Sign Up ClassPoint di Google, instalasi ClassPoint di windows, instalasi office remote, fitur-Fitur dalam classpoint, bagaimana membuat kuis unggah gambar / image upload, bagaimana membuat kuis pilihan ganda / multiple choice, menu tambahan classpoint, dan mengerjakan tugas mandiri. Berdasarkan hasil pretest 32% dan posttest 68%. terdapat peningkatan rata-rata nilai peserta pendampingan, juga untuk tugas mandiri telah berhasil membuat project media pembelajaran dengan class point AI sehingga dapat disimpulkan bahwa tujuan kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran telah tercapai dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan peserta dalam membuat media pembelajaran interaktif.

SARAN

Tim PkM sistem informasi ITH diharapkan dapat menjaga hubungan baik dengan mitra untuk terlaksananya kegiatan PkM lain yang dibutuhkan oleh mitra.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Institut Teknologi Bacharuddin Jusuf Habibie yang telah memberi dukungan financial terhadap pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andika Putra, (2023) Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Classpoint. Diunduh di <https://wartaguru.id/membuat-media-pembelajaran-interaktif-dengan-classpoint/> tanggal 17 Juni 2023
- Darim, A. (2020). Manajemen Organisasi Perilaku dalam Mewujudkan Sumber Daya Manusia yang Kompeten. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 22–40. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v1i1.29> .
- Dina, RA, & Syaputra, D. (2021). Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis PowerPoint pada Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 7 Tanjung Jabung Timur TA. 2021/2022. *Jurnal Istoria*, 5(2), 60–67. <http://istoria.unbari.ac.id/index.php/OJSISTORIA/article/view/124>
- Kusumaningrum, DE, Sumarsono, RB, & Gunawan, I. (2019). Budaya Sekolah dan Etika Profesi: Pengukuran Pemberdayaan Sumber Daya Manusia Sekolah dengan Pendekatan Soft System

- Methodology. *Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 2(3), 090–097. <https://doi.org/10.17977/um027v2i32019p90> .
- Kemdikbud.go.id, (2022) Pembelajaran Abad 21 diunduh di <https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/sahabatkarakter/kegiatan/93212a18-7b1e-4f4e-9919-51129308a785.pdf> tanggal 16 Juni 2023
- Rosi, RAU, Riki, C., & Habibie, A. (2022). perancangan Aplikasi Kuis Interaktif Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi & Komunikasi di Kelas X SMA Plus Nurul Ilmi Cibalong. *Produktif : Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(1), 397–404. <https://doi.org/10.35568/produktif.v5i1.1003> .
- Septikasari, R., Frasandy, R. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al Awlad*, 8(2), 107–117.
- Safira, FB (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Variasi Kuis Interaktif dengan Artikulate Storyline pada Materi Fabel untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 02 Talun. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran*, 17(15), 1–6. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/jp3/article/view/16961> .
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung : CV Alfabeta
- Wuri Elsawati, (2022) Pembelajaran Interaktif Dengan Classpoint Bertukar Pengetahuan Bagian 16 Diunduh di <https://www.goethe.de/ins/id/id/spr/eng/pas/akt/wil/ilc.html> Oktober 2022