

Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi *Classpoint* bagi Peserta PPG dalam Jabatan Bidang Studi Bahasa Inggris UM-Tapsel

Khairunnisah¹, Abdul Rahman Siagian², Ayunda Sabrina Sormin³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan, Padangsidimpuan, Sumatera Utara, Indonesia

¹khairunnisah@um-tapsel.ac.id

Received: 1 April 2024; Revised: 6 Mei 2024; Accepted: 17 Juni 2024

Abstract

In this activity, PPG participants in English study are required to be creative and innovative in the learning process. The reality obtained from PPG activities in the field of English studies is that there are still many teachers who are far from using technology. There are many applications that can help teachers convey material easily and pleasantly. Therefore, English teachers must master the use of the Classpoint application as a tool for creating interactive quizzes that will be used in the classroom, thereby creating a fun learning atmosphere. So, the PKM team provided training for PPG participating teachers in positions in the English language field in making interactive quizzes using the online Classpoint application in two stages. The first stage is to provide material, as well as instructions for using the Classpoint application. The second stage includes assistance by training PPG participants to use the Classpoint application and creating interactive quizzes on the application. The result of this service is increased knowledge of PPG participants in using the Classpoint application and increased creativity of PPG participants in creating interactive quizzes through this application. The urgency of the results of this research is the readiness and awareness of teachers about the importance importance of using technology in the learning and teaching process, so that teachers can achieve predetermined student learning outcomes.

Keywords: *interactive quiz, Classpoint application, english study ppg participants*

Abstrak

Pada kegiatan ini, para peserta PPG dalam jabatan bidang studi Bahasa Inggris dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Kenyataan yang diperoleh dari kegiatan PPG Dalam Jabatan Bidang studi Bahasa Inggris terdapat masih banyak guru yang jauh akan penggunaan teknologi. Banyaknya aplikasi-aplikasi yang dapat memudahkan para guru dalam menyampaikan materi. Untuk itu, para guru Bahasa Inggris harus menguasai penggunaan aplikasi *Classpoint* sebagai alat untuk membuat kuis interaktif yang akan dipergunakan di kelas, sehingga tercipta suasana belajar yang asyik. Maka, tim PKM membuat pelatihan kepada para guru peserta PPG dalam jabatan bidang studi Bahasa Inggris dalam pembuatan kuis interaktif dengan menggunakan aplikasi *Classpoint* secara daring dalam dua tahap. Tahap pertama yaitu dengan memberikan materi, serta petunjuk penggunaan aplikasi *Classpoint*. Tahap kedua meliputi pendampingan dengan melatih peserta PPG menggunakan aplikasi *Classpoint* dan membuat kuis interaktif pada aplikasi tersebut. Hasil dari pengabdian ini adalah bertambahnya pengetahuan para peserta PPG dalam penggunaan aplikasi *Classpoint* dan meningkatnya kreativitas para peserta PPG dalam membuat kuis interaktif melalui aplikasi tersebut. Urgensi dari hasil penelitian ini adalah berupa kesiapan dan kesadaran para guru tentang

Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi *Classpoint* bagi Peserta PPG dalam Jabatan Bidang Studi Bahasa Inggris UM-Tapsel

Khairunnisah, Abdul Rahman Siagian, Ayunda Sabrina Sormin

pentingnya penggunaan teknologi dalam proses belajar dan mengajar, sehingga para guru dapat mencapai hasil belajar siswa yang telah ditentukan.

Kata Kunci: kuis interaktif; aplikasi *Classpoint*; peserta PPG Bahasa Inggris

A. PENDAHULUAN

Karena pendidikan adalah sumber daya yang sangat berharga untuk masa depan, perlu diberikan perhatian khusus kepadanya. Pemerintah telah berkomitmen bahwa pendidikan disiapkan dari awal secara cermat untuk generasi berikutnya. Maka, mempersiapkan guru-guru muda perlu dibekali melalui persiapan menuju guru yang kompeten dengan sistem pendidikan guru dengan berkualitas tinggi dan dapat diandalkan.

Tahun 2005 menjadi tahun penting dalam penghargaan dan perlindungan profesi guru karena Undang-Undang (UU) Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Menurut Pasal 1 ayat (1) UU tersebut, guru adalah pendidik profesional yang bertanggung jawab untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa di jalur pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah Pasal 66 PP Nomor 74

Tujuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi adalah untuk memberikan pendidikan berkualitas tinggi. Hal ini menyebabkan adanya perubahan konsep berpikir yang tertuju pada guru menjadi kegiatan belajar dan mengajar yang reflektif seumur hidup. Profil lulusan PPG digambarkan sebagai guru yang menguasai kompetensi dasar guru, berorientasi pada siswa dan pembelajaran berfokus pada siswa, menjadi teladan dan pembelajar sepanjang hayat. Bahan penelitian disesuaikan dengan kursus PPG.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa para guru harus sudah mampu memahami TPACK dalam pembelajaran di kelas. Kenyataannya, masih banyak para guru berdomisili di daerah yang jauh dari jangkauan teknologi. Kondisi ini terdapat pada peserta PPG terutama peserta PPG bidang studi Bahasa Inggris di Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan

yang notabene berasal dari desa pedalaman yang sulit mendapatkan akses sinyal internet, sehingga pengetahuan mereka tentang TPACK sangat kurang. Sebagai guru Bahasa asing yaitu Bahasa Inggris, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sangat penting untuk membantu para guru memperkenalkan Bahasa Inggris dengan cara yang inovatif dan kreatif sehingga para siswa aktif tidak merasa bosan dalam belajar Bahasa Inggris. Salah satu hal yang dapat menunjang berhasil atau tidaknya proses pembelajaran yaitu pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif. Perlunya pelatihan bagi peserta PPG dalam menggunakan teknologi dapat membantu menunjang keberhasilan proses pembelajaran yang didapatkan dari guru-guru profesional. Salah satunya dengan membuat kuis interaktif melalui aplikasi *Classpoint*.

Kuis interaktif adalah suatu aplikasi yang menyajikan latihan atau pertanyaan yang mengharuskan peserta didik menjawab serta meningkatkan wawasan terhadap materi pembelajaran secara mandiri menggunakan android hanya dengan sekali menekan tombol pada layar aplikasi (Risqiyah, 2011 dalam Widya Utari, 2023). Kuis interaktif ini dapat menjadi salah satu komponen yang mendukung kegiatan evaluasi secara interaktif. Media evaluasi yang menarik dapat membuat siswa antusias dalam mengikutinya serta siswa dapat mengukur kemampuannya sendiri. Selain itu menurut (Centauri, 2019) Kuis interaktif ialah suatu aplikasi yang terdiri dari materi pelajaran yang disusun dalam bentuk pertanyaan ataupun latihan soal yang dapat merangsang wawasan dan pengetahuan tentang materi pembelajaran.

Berdasarkan keterangan di atas disebutkan bahwa kuis interaktif itu sendiri dibutuhkan aplikasi untuk membantu guru dalam membuat kuis interaktif yang menarik dan menyenangkan. Salah satu aplikasi yang mendukung kuis interaktif tersebut adalah

aplikasi *Classpoint*. Aplikasi ini sangat membantu memudahkan guru dalam memancing motivasi siswa dalam proses pembelajaran di kelas melalui kuis interaktif berbasis aplikasi *Classpoint*. Aplikasi *Classpoint* memungkinkan guru menyusun pertanyaan ataupun soal-soal dalam proses belajar-mengajar dan memberi peserta didik jawaban yang interaktif. Aplikasi ini memiliki fitur seperti *multiple choice*, jawaban singkat, cloud kata, gambar slide, model persaingan, dan lain sebagainya (Jeklin, 2021). Karena aplikasi ini sudah terintegrasi melalui PowerPoint, para guru dapat dengan mudah membuat kuis. Microsoft PowerPoint sangat populer karena mudah digunakan dan dapat diedit oleh semua orang (Indriani, 2020). Kuis yang dibuat dengan PowerPoint juga memungkinkan penggabungan gambar, animasi, audio, dan variasi warna dan *background*. Ini pasti akan membantu proses evaluasi lebih mudah dan menarik dengan jenis aplikasi ini (Rosi et al., 2022).

Berdasarkan penjelasan di atas, kita dapat melihat bahwa guru perlu lebih kreatif dan mahir dalam pengoperasian komputer terutama Microsoft Powerpoint untuk mengoperasikan kuis interaktif dalam aplikasi *Classpoint*. Untuk itu perlu adanya pelatihan guna menunjang keahlian para peserta PPG Bahasa Inggris dalam penggunaan aplikasi *Classpoint* untuk membuat kuis interaktif berupa pengenalan Bahasa Inggris kepada siswa.

kegiatan pkm ini diangkat dari beberapa pkm terdahulu, beberapa di antaranya yaitu pelatihan pembuatan media interaktif menggunakan aplikasi *Classpoint* untuk mengoptimalkan pembelajaran di sekolah dasar (dyahindarwati, 2023); diseminasi dan bimbingan aplikasi *Classpoint* bagi guru sekolah dasar sesuai kurikulum merdeka (hevitria, 2024).

Dengan demikian dapat dinyatakan *research gap* dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini pelatihan yang berfokus pada pembuatan kuis interaktif untuk peserta PPG dalam jabatan bidang Bahasa Inggris UM-Tapsel.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Adapun tahapan-tahapan dalam kegiatan PKM ini yaitu: (1) tahap I meliputi pemberian materi, serta petunjuk penggunaan *Classpoint*.; (2) tahap II pendampingan meliputi pelatihan pengoperasian aplikasi *Classpoint* dan pembuatan kuis interaktif. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan secara daring, mengingat peserta PPG dalam jabatan bidang studi Bahasa Inggris di Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan berasal dari luar daerah. Untuk pemberian materi dan pendampingan disampaikan oleh guru pamong yang ditugaskan sebagai guru pamong PPG di UM-Tapsel dan juga dosen Bahasa Inggris. Dalam pemberian materi menjelaskan sekaligus memperkenalkan tentang aplikasi itu sendiri, kemudian dilanjutkan tentang petunjuk penggunaan, dimulai dari proses *download* sampai selesai. Sedangkan di tahap pendampingan, para peserta dilatih langsung oleh guru pamong dan dosen dalam membuat kuis interaktif Bahasa Inggris, dengan melibatkan peserta untuk menjawab kuis interaktif secara langsung yang telah disiapkan oleh guru pamong dan kemudian melatih peserta untuk membuat kuis interaktif sendiri.

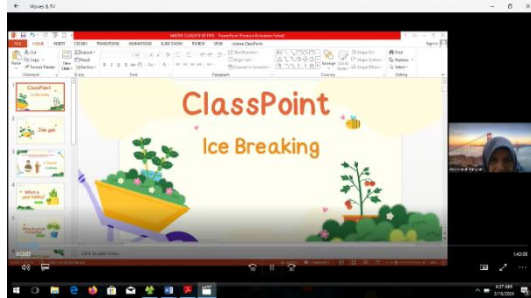
C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini dilaksanakan pada hari Jumat, 20 Desember 2023 melalui zoom. Kegiatan ini diikuti oleh peserta PPG bidang studi Bahasa Inggris yang berjumlah 10 orang. Penyampaian materi dilakukan oleh seluruh anggota tim pengabdian Materi yang disampaikan oleh tim pengabdian meliputi:

1. Pengenalan media interaktif *Classpoint*, materi ini disampaikan oleh Maimunah, S.Pd.
2. Penjelasan Penggunaan aplikasi *Classpoint*, materi ini disampaikan oleh Maimunah, S.Pd.
3. Cara pengoperasian aplikasi *Classpoint*, disampaikan oleh Khairunnisah, S.Pd., M.Hum.
4. Pembuatan kuis interaktif, disampaikan oleh Abdul Rahman, S.Pd., M.Hum

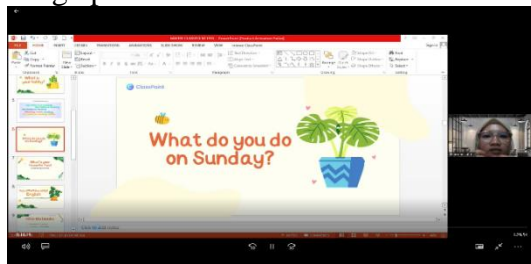
Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi *Classpoint* bagi Peserta PPG dalam Jabatan Bidang Studi Bahasa Inggris UM-Tapsel

Khairunnisah, Abdul Rahman Siagian, Ayunda Sabrina Sormin



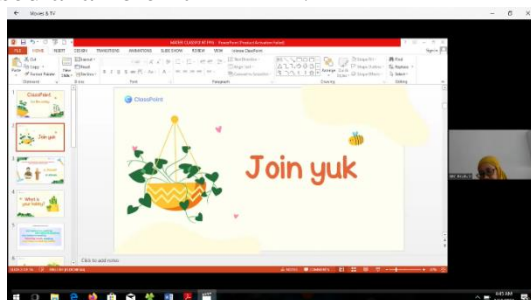
Gambar 1. Pengenalan tentang Aplikasi *Classpoint*

Kegiatan ini dimulai dengan menjelaskan materi tentang apa sebenarnya aplikasi *Classpoint* tersebut (Gambar 1). Pemateri menjelaskan bahwa salah satu aplikasi yang dapat membantu peserta PPG dalam memperkenalkan Bahasa Inggris yaitu dengan menggunakan aplikasi *Classpoint*. Di dalam kegiatan ini, para peserta diberi kesempatan untuk bertanya lebih dalam tentang aplikasi tersebut.



Gambar 2. Penjelasan Penggunaan *Classpoint*

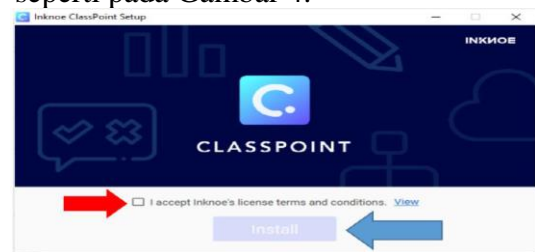
Setelah peserta mengenal tentang aplikasi *Classpoint*, selanjutnya para peserta PPG diarahkan untuk mengenal fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi tersebut (Gambar 2). Mulai dari pemilihan *background*, bentuk tulisan, penggunaan gambar-gambar yang menarik dan lain sebagainya. Selain itu, dalam kegiatan ini peserta PPG diajak untuk ikut dalam mengerjakan kuis yang sudah disediakan oleh tim PKM.



Gambar 3. Pengoperasian Aplikasi *Classpoint*.

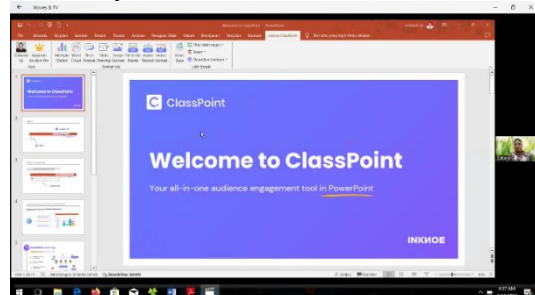
Setelah kegiatan mengerjakan kuis secara menyenangkan dan juga seru. Selanjutnya para peserta diarahkan dalam pembuatan kuis interaktif (Gambar 3). Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. *Download* aplikasi *Classpoint*. Aplikasi *Classpoint* dapat di *download* secara gratis pada link berikut <https://id.Classpoint.io/>.
2. *Instal* aplikasi *Classpoint*. Setelah berhasil *mendownload* program *Classpoint*, buka hasil *download* lalu *double klik* pada program tersebut sehingga tampilannya seperti pada Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Aplikasi Setelah Berhasil di *Download*

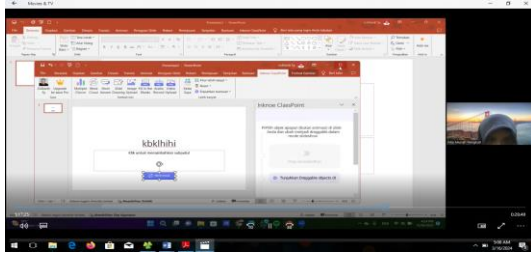
3. Setelah berhasil terinstal, maka selanjutnya peserta membuat akun untuk dapat terintegrasi pada *Powerpoint* seperti yang terlihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Aplikasi pada Microsoft *Powerpoint*

4. Selanjutnya peserta dapat membuat kuis interaktif sesuai materi yang akan disampaikan (Gambar 6). Sebelum membuat kuis dengan *Classpoint*, para peserta perlu mempersiapkan slide yang akan dibuat kuis interaktifnya. Pada versi *free*, peserta hanya bisa membuat 5 slide yang bisa digunakan dengan fitur-fitur *Classpoint*, guru bisa memilih menggunakan *multiple choice*, *word cloud*, *short answer*, *slide drawing*, dan *image upload*. Apabila guru ingin meningkatkan

layanan, guru perlu meningkatkan ke versi pro (berbayar).



Gambar 6. Pembuatan Kuis Interaktif

Kegiatan PKM ini berhasil dilaksanakan, karena semua peserta mengikuti instruksi yang diberikan dengan baik. Selain itu, para peserta sudah memiliki aplikasi *Classpoint* yang sudah terintegrasi dengan *software* Powerpoint serta semua peserta sudah berhasil membuat kuis interaktif dengan memanfaatkan fitur-fitur yang bisa diakses secara gratis. Keberhasilan kegiatan PKM ini juga didukung atas kerja sama para tim dalam menyampaikan materi secara jelas dan menyenangkan, sehingga apabila para peserta mengalami kesulitan mereka tidak segan untuk bertanya, dan segera dapat diatasi. Meskipun waktu terbatas, 5 jenis fitur kuis interaktif *Classpoint* seperti *multiple choice*, *word cloud*, *short answer*, *slide drawing*, dan *image upload* dapat diaplikasikan semuanya.

D. PENUTUP

Simpulan

Aplikasi *Classpoint* merupakan salah satu aplikasi yang cocok untuk para calon guru profesional seperti peserta PPG dalam jabatan bidang studi Bahasa Inggris di UM- Tapsel. INKOE yang merupakan sebuah produsen teknologi telah mengembangkan sebuah aplikasi yang disebut *Classpoint*, yang dapat diunduh secara langsung melalui *link Classpoint* dan langsung dipasang pada Powerpoint. Setelah berhasil mengunduh aplikasi ini, maka secara otomatis terintegrasi dalam Powerpoint. Untuk dapat menggunakan aplikasi ini dalam pembuatan kuis interaktif, peserta perlu membuat akun/ email sehingga peserta dapat menggunakan fitur-fitur yang disediakan dalam aplikasi *Classpoint* tersebut. Adanya fitur-fitur yang menarik dapat menjalin komunikasi pendidik dan peserta

didik. Terjalannya komunikasi guru dan peserta didik disaat peserta didik sudah masuk dalam aplikasi tersebut dengan memasukkan kode yang diberikan oleh guru. Adapun item-item yang tersedia pada aplikasi *Classpoint* ini meliputi pilihan berganda, *word cloud*, *upload gambar*, *slide drawing*, latar belakang, penghapus, hitung cepat dan lain sebagainya. Kuis interaktif ini dapat memotivasi siswa dalam belajar, dan juga meningkatkan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris. Pelatihan pembuatan kuis interaktif melalui aplikasi *Classpoint* berjalan kondusif karena 10 peserta dipandu oleh guru pamong dan juga dosen – dosen Bahasa Inggris yang merupakan tim PKM sehingga apabila terjadi kendala bisa segera teratasi. PKM ini juga didukung atas kerja sama para tim dalam menyampaikan materi secara jelas dan menyenangkan, sehingga apabila para peserta mengalami kesulitan mereka tidak segan untuk bertanya, dan segera dapat diatasi. Meskipun waktu terbatas, 5 jenis fitur kuis interaktif *Classpoint* seperti *multiple choice*, *word cloud*, *short answer*, *slide drawing*, dan *image upload* dapat diaplikasikan semuanya.

Ucapan Terima Kasih

Berhasilnya kegiatan PKM ini tidak luput dari keaktifan mengikuti kegiatan PKM yang diikuti oleh peserta dari awal sampai akhir. Selain itu, tim PKM juga berterima kasih kepada pihak Universitas karena kegiatan ini dilakukan secara daring melalui aplikasi zoom yang disediakan oleh pihak UM-Tapsel, dibantu oleh operator atau admin IT yang bertugas sebagai host selama kegiatan PKM berlangsung untuk memastikan kelancaran kegiatan ini. pengabdian kepada masyarakat, nyatakan dengan jelas dan singkat, hindari pernyataan terima kasih yang berlebihan.

E. 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.

Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi *Classpoint* bagi Peserta PPG dalam Jabatan Bidang Studi Bahasa Inggris UM-Tapsel

Khairunnisah, Abdul Rahman Siagian, Ayunda Sabrina Sormin

<https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/snpmt2/article/view/1360>.

Hevitria. (2024). *Sosialisasi Dan Edukasi Aplikasi Classpoint Bagi Guru Pada Kurikulum Merdeka Belajar Sekolah Dasar*.

<https://www.jwd.unram.ac.id/index.php/jwd/issue/view/13>.

Indraswati, Dyah, et.al.(2023). *Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* .Jurnal Warta Desa (JWD) , 5(3),142-150.

Indriani, V. M. (2020). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Microsoft Power Point pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV Sekolah Dasar*. Jpgsd, 8(1), 1044–1052. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/36681>.

Jeklin, A. (2021). *Penerapan Media Presentasi Classpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta*. Jurnal Pendidikan, 3(1), 1–23. <https://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/105/85>.

Pasal 66 PP Nomor 74 Tahun 2008.

Rosi, R. A. U., 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>.

Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.