

Dahlia Mutiara¹, Novita Alvionita², Sati Aminah³
Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Humaniora
Universitas Pelita Bangsa

SUBMISSION TRACK

Submitted : 26 June 2024
Accepted : 2 July 2024
Published : 3 July 2024

KEYWORDS

Penggunaan, teknologi, guru,
pembelajaran, digital

CORRESPONDENCE

Phone: xxxxxxxxxxxx

E-mail:
dahliamutiara575@gmail.com

A B S T R A C T

Pemanfaatan teknologi komunikasi penting bagi pendidik di era digital, karena memungkinkan pembelajaran lebih interaktif, disesuaikan dengan gaya belajar siswa. Teknologi ini memfasilitasi kolaborasi antara guru, siswa, dan orang tua, serta merangsang kreativitas guru dalam merancang pengalaman pembelajaran yang menarik. Aplikasi ClassPoint merupakan solusi inovatif dengan memungkinkan pembuatan presentasi interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memperluas kemampuan guru dalam membuat konten pembelajaran inovatif. Namun, kurangnya pengetahuan tentang aplikasi ini menjadi kendala. Oleh karena itu, pelatihan dan dukungan teknologi yang berkelanjutan sangatlah penting. Dengan demikian, investasi pada pelatihan dan dukungan teknologi dapat membantu guru memanfaatkan teknologi komunikasi secara optimal, meningkatkan kreativitas, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa di era digital.

PENDAHULUAN

Di era yang semakin digital, pemanfaatan teknologi komunikasi sudah menjadi suatu keharusan bagi para pendidik yang ingin tetap relevan dalam proses pembelajaran (Husna et al., 2023). Dalam konteks ini, guru memiliki akses tak terbatas terhadap berbagai alat dan platform digital yang memperkaya pengalaman belajar siswanya. Dengan menggunakan teknologi komunikasi, guru dapat menumbuhkan pembelajaran yang lebih interaktif, adaptif, dan beragam serta menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan gaya belajar individu siswa. Selain itu, teknologi komunikasi juga memfasilitasi kolaborasi antara guru, siswa, dan orang tua, menciptakan ekosistem pembelajaran yang terintegrasi dan menjawab kebutuhan pembelajaran yang berbeda (Mukhid, 2023).

Penggunaan teknologi komunikasi tidak hanya memungkinkan transfer pengetahuan lebih efektif tetapi juga merangsang kreativitas guru dalam merancang pengalaman pembelajaran yang menarik (Mulyani et al., 2023). Akses ke berbagai aplikasi kreatif, perangkat lunak, dan sumber daya online memungkinkan guru memperluas kemampuan mereka dalam menciptakan konten pembelajaran yang inovatif dan menarik. Selain itu, teknologi komunikasi memungkinkan guru untuk memasukkan elemen multimedia seperti gambar, video, dan animasi ke dalam materi pembelajaran, menjadikannya lebih menarik secara visual dan meningkatkan pemahaman (Ruswan et al., 2024). Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi komunikasi menjadi kunci untuk meningkatkan kreativitas guru dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dan peluang yang terus berubah di era digital.

Solusi praktisnya adalah dengan memberikan pelatihan dan dukungan teknologi berkelanjutan kepada para pendidik. Melalui pelatihan rutin tentang cara menggunakan alat dan platform digital terkini, guru dapat meningkatkan keterampilan mereka untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif (Novelita et al., 2023). Dukungan teknologi yang konsisten juga dapat membantu guru mengatasi hambatan teknologi yang mungkin mereka hadapi saat menerapkan teknologi komunikasi ke dalam kelas. Selain itu, berkolaborasi antar guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran inovatif melalui forum online dan sesi kolaboratif juga dapat menjadi sarana untuk bertukar pikiran dan mendorong kreativitas dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, investasi dalam pelatihan dan dukungan teknologi dapat membantu guru memanfaatkan teknologi komunikasi secara maksimal, meningkatkan kreativitas, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa di era digital.

Classpoint yang merupakan media interaktif yang bisa memuat materi pembelajaran ke dalam bentuk soal, kuis, atau pertanyaan (Indraswati et al., 2023). Selain itu Class point menjadi solusi inovatif yang mengubah cara pembelajaran terjadi di kelas dengan menyediakan platform digital yang memungkinkan guru membuat presentasi interaktif. Dengan ClassPoint, pengajar dapat mengintegrasikan elemen seperti kuis, jajak pendapat, atau bahkan permainan ke dalam presentasi mereka, sehingga siswa dapat berpartisipasi secara langsung melalui perangkat mereka sendiri.

Manfaat utama ClassPoint adalah peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berkat interaksi langsung antara guru dan siswa, tingkat partisipasi di kelas meningkat secara signifikan. Selain itu, aplikasi juga memungkinkan pembelajaran lebih interaktif, membantu meningkatkan kemampuan memahami dan mengingat materi. Guru juga dapat melacak kemajuan siswa secara real-time dan memberikan umpan balik langsung atas respons mereka, sehingga memungkinkan pembelajaran yang dipersonalisasi berdasarkan kebutuhan individu. classpoint yang sudah terintegrasi dengan software powerpoint yang telah dimiliki sehingga semua peserta berhasil membuat kuis interaktif dengan memanfaatkan fitur-fitur yang bisa diakses (Tahir et al., 2024). ClassPoint membantu meningkatkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, mempersiapkan siswa dan guru untuk menghadapi tantangan lingkungan pendidikan yang semakin digital. Dengan cara ini, ClassPoint tidak hanya memperkaya pengalaman belajar tetapi juga membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan efektif. Namun sayangnya, ketidaktahuan guru tentang aplikasi ini membuat mereka cenderung membuat materi pembelajaran lainnya. Oleh karena itu, dalam rangka pengabdian masyarakat ini, diberikan Pelatihan tentang aplikasi Class Point kepada guru.

Metode

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan secara daring melalui Zoom agar jangkauannya lebih luas. Sangat cocok bagi para guru yang ingin menimba ilmu baru di luar daerahnya. Zoom adalah platform komunikasi dan kolaborasi online populer yang memudahkan konferensi video, konferensi web, dan kolaborasi online. Zoom memungkinkan kita untuk mengadakan pertemuan virtual dengan banyak peserta dari lokasi berbeda melalui komputer, tablet, dan ponsel cerdas. Platform ini menawarkan berbagai fitur seperti konferensi video, obrolan teks, berbagi layar, dan penggunaan papan tulis digital untuk memungkinkan kolaborasi dan interaksi efektif antar peserta.

Keunggulan utama Zoom adalah kemampuannya dalam memungkinkan komunikasi dan kolaborasi yang efisien dan efektif antar individu atau kelompok yang berada di lokasi berbeda. Pertama, Zoom menghilangkan hambatan geografis, memungkinkan partisipasi dari berbagai lokasi tanpa perlu melakukan perjalanan fisik, sehingga menghemat waktu dan uang.

Kedua, Zoom memungkinkan pertemuan dan diskusi lancar melalui fitur video dan chat, sehingga memudahkan pengguna untuk berbagi ide, presentasi, dan informasi. Dengan cara ini, Zoom tidak hanya meningkatkan produktivitas dan efisiensi, namun juga memfasilitasi kolaborasi antara tim dan organisasi, serta meningkatkan koneksi dan kolaborasi antara individu dan kelompok.

Hasil dan Pembahasan

1. Sosialisasi

Sosialisasi dilakukan secara daring (zoom meeting) yang mana dihadiri oleh guru-guru dari semua jenjang. Sosialisasi tersebut membahas tentang pentingnya kreativitas guru dalam pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran. Kemudian pada tahap sosialisasi diberikan pemahaman tentang pemanfaatan teknologi class point. Dalam suatu pembelajaran (KBM). Yang Dimana dalam sosialisasi ini menggunakan classpoint sebagai media dalam pembelajaran dengan bersumber materi dan interaksi dalam pembelajaran melalui classpoint. Sehingga dari sosialisasi ini dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan teknologi.

Proses sosialisasi berlangsung secara online melalui platform seperti Zoom Meeting, dimana guru dari berbagai tingkat pengajaran hadir untuk membahas pentingnya kreativitas dalam pemanfaatan teknologi dalam program pembelajaran di kelas. Tujuan utama dari sosialisasi ini adalah untuk memberikan pemahaman mengenai pemanfaatan teknologi ClassPoint dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). ClassPoint menjadi sorotan karena merupakan salah satu sarana pembelajaran, menyediakan materi dan interaksi yang diperlukan untuk proses pembelajaran. Oleh karena itu, sosialisasi ini bertujuan untuk membantu guru meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan teknologi tepat guna.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi fokus perhatian dalam proses sosialisasi daring ini. Melalui diskusi dan masukan yang diberikan kepada guru, ClassPoint telah terbukti menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan di kelas. Dengan menggunakan ClassPoint, guru dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan dinamis, memfasilitasi berbagai gaya belajar, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, proses sosialisasi ini tidak hanya memberikan pemahaman tentang teknologi tetapi juga memberikan wawasan bagaimana memanfaatkan teknologi secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dampak dari sosialisasi ini adalah peningkatan mutu pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan. Melalui penggunaan ClassPoint dan teknologi lainnya, guru didorong untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, peningkatan interaktivitas di kelas juga membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik bagi siswa. Dengan demikian, kesadaran tersebut tidak hanya mengenalkan teknologi tetapi juga menginspirasi perubahan positif dalam metode pembelajaran, membawa pendidikan memasuki era digital dengan lebih mudah dan efektif.

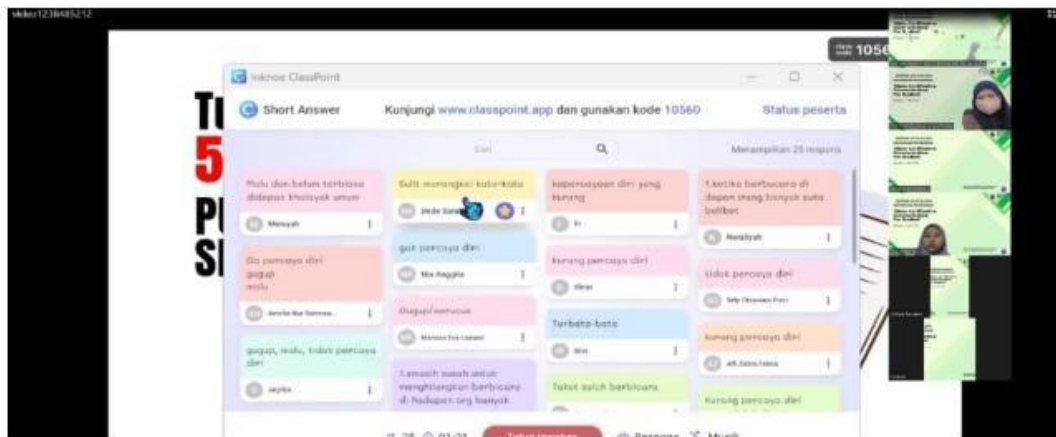
2. Pelatihan

Setelah sesi sosialisasi selesai, langkah selanjutnya adalah pelatihan yang dilakukan dengan menggunakan platform online seperti Classpoint. Dalam pelatihan ini, fasilitator menggunakan fitur-fitur yang disediakan Classpoint, seperti menyediakan link bagi peserta untuk mengikuti sesi pelatihan. Tujuan utama penggunaan Classpoint adalah untuk menciptakan pengalaman pelatihan interaktif bagi peserta. Melalui platform ini, peserta didorong untuk berkolaborasi, berdiskusi dan berbagi dokumen dengan peserta lainnya.

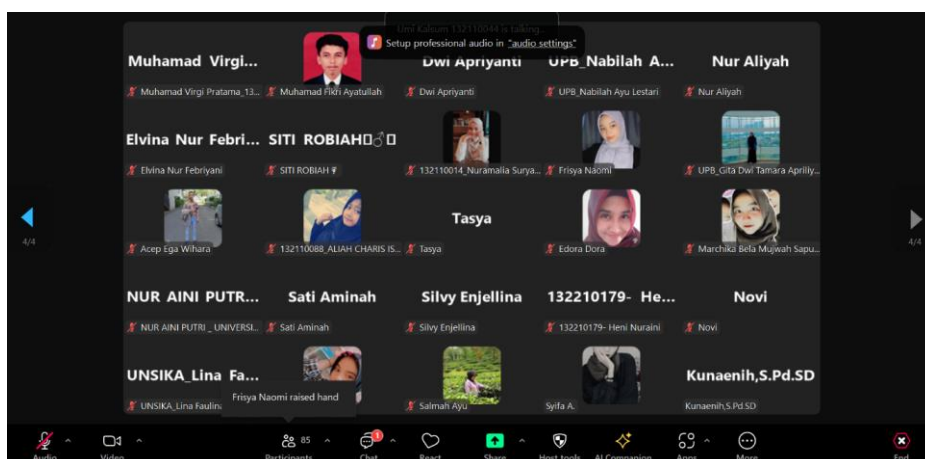
Selain itu, manajer sumber daya memiliki kemampuan untuk melacak kemajuan peserta selama pelatihan dan mengevaluasi hasil sesi pelatihan.

Penggunaan Classpoint dalam pelatihan membawa banyak manfaat bagi kedua belah pihak, baik peserta didik maupun penyediaan (guru). Sedangkan bagi peserta, mereka dapat berpartisipasi aktif dalam sesi pelatihan berkat berbagai fitur interaktif yang disediakan, seperti diskusi online dan kolaborasi tugas kelompok. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta tetapi juga memperluas pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Di sisi lain, pengelola sumber daya juga mendapat manfaat karena mampu mengelola sesi pelatihan dengan lebih efektif. Mereka dapat melacak kemajuan setiap peserta, memberikan umpan balik secara real-time, dan mempersonalisasi materi pelatihan berdasarkan kebutuhan peserta.

Selain itu, penggunaan Classpoint juga menghadirkan keterbukaan dan keterhubungan antar peserta. Dengan cara ini, Classpoint tidak hanya menjadi alat penyediaan materi pelatihan tetapi juga wadah kolaborasi dan pertukaran ide antar peserta, sehingga meningkatkan efisiensi dan hasil.



Gambar 1

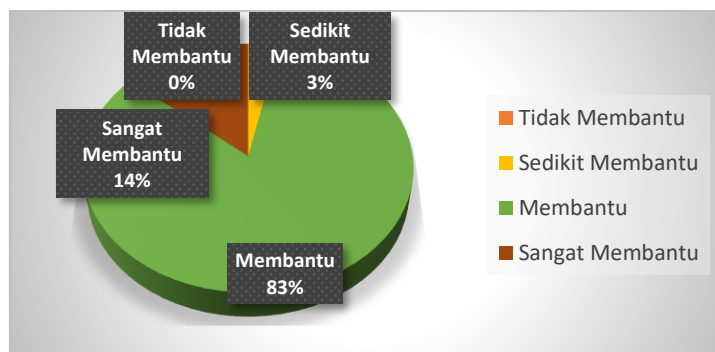


Gambar 2

3. Evaluasi

Setelah memberikan seluruh materi, tim menyebarkan kuesioner untuk mengumpulkan data tanggapan peserta terhadap pelatihan yang diberikan. Data ini

selanjutnya akan dijadikan pedoman untuk mengevaluasi kegiatan PKM sehingga kualitas dan pencapaian tujuan PKM dapat lebih ditingkatkan.



Gambar 1. Respon Peserta Pelatihan

Berdasarkan kuesioner yang diberikan terlihat bahwa 97% responden menyatakan bahwa pelatihan ini membantu dan sangat membantu dalam sebagai pembelajaran interaktif khususnya dengan menggunakan Class Point.

Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan judul “Penggunaan Teknologi Komunikasi dalam Meningkatkan Kreatifitas Guru dalam Pembelajaran Siswa di era Digital” telah dilaksanakan dengan baik dan tujuan kegiatan juga telah tercapai. Hal ini ditunjukkan dari banyaknya peserta yang merasa bahwa pelatihan ini sangat membantu mereka untuk lebih mengenal cara pembuatan aplikasi berbasis augmented reality (97%).

Daftar Pustaka

- Husna, K., Fadhilah, F., Harahap, U. H. S., Fahrezi, M. A., Manik, K. S., Ardiansyah, M. Y., & Nasution, I. (2023). Transformasi Peran Guru Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang. *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 1(4), 154–167.
- Indraswati, D., Sobri, M., Rahmatih, A. N., Fauzi, A., & Amrullah, L. W. Z. (2023). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI CLASSPOINT UNTUK MENGOPTIMALKAN PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Interaktif: Warta Pengabdian Pendidikan*, 3(2), 74–81.
- Mukhid, M. P. (2023). *Disain Teknologi Dan Inovasi Pembelajaran Dalam Budaya Organisasi Di Lembaga Pendidikan*.
- Mulyani, A. S., Yudiyanto, M., & Sabirin, A. (2023). Model Meaningful Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Pembelajaran Menulis Cerita. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 1006–1018.
- Novelita, N., Devian, L., Sufyarma, S., & Rifma, R. (2023). Strategi Pengembangan Profesionalisme Guru dalam Konteks Manajemen Berbasis Sekolah Dasar di Era Digital. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(3), 380–395.
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., Nafira, A., Khaerunnisa, H., Habibina, I. Z., Alqindy, K. K., Amanaturrizqi, K., & Syavaqilah, W. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 4007–4016.
- Tahir, M., Sobri, M., & Amrullah, L. W. Z. (2024). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS IT BAGI GURU SEKOLAH DASAR NEGERI 2



KAYANGAN LOMBOK UTARA. *PATIKALA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 940–945.