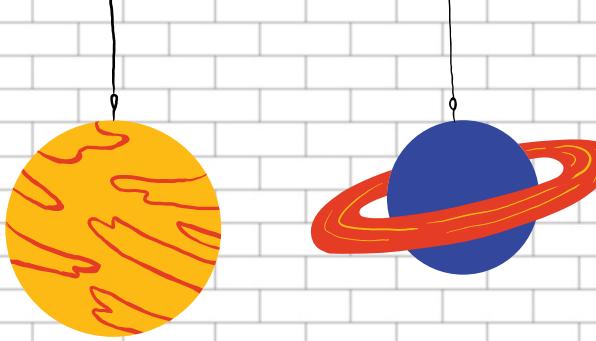
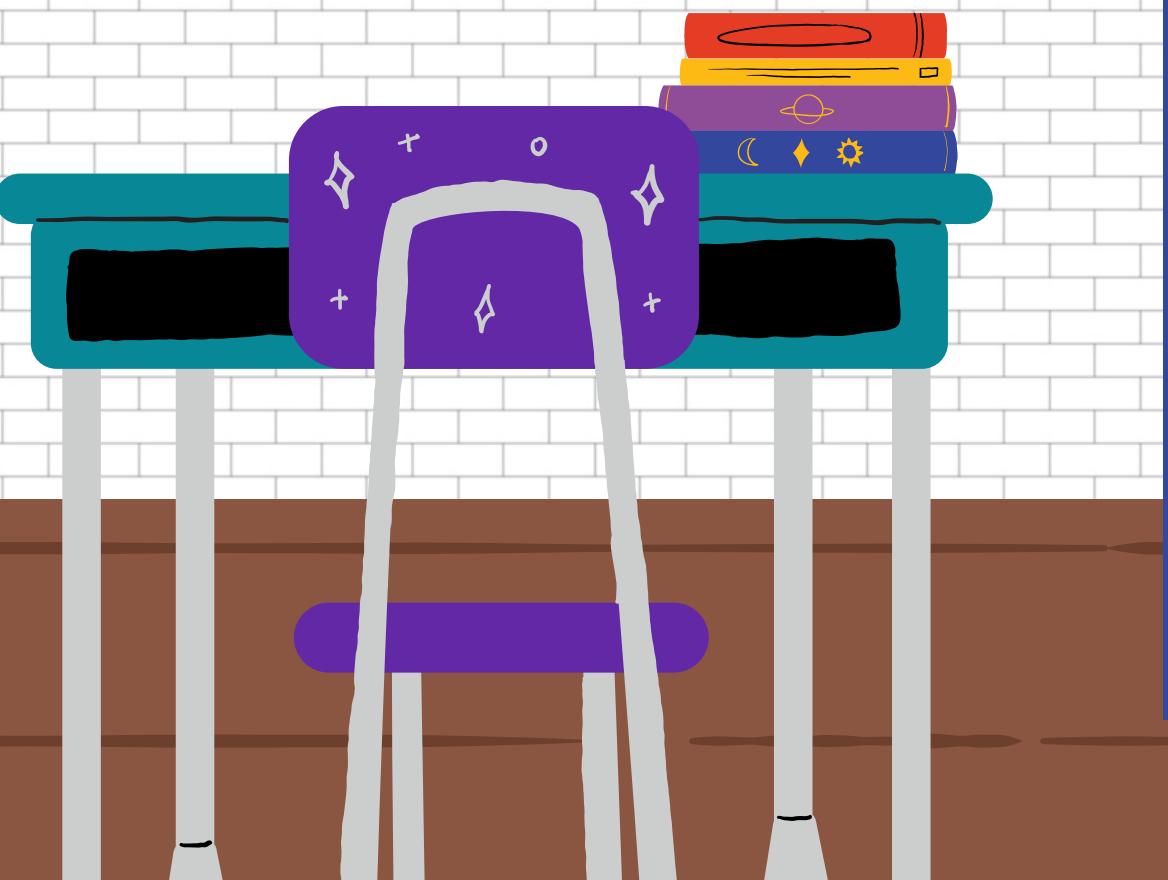
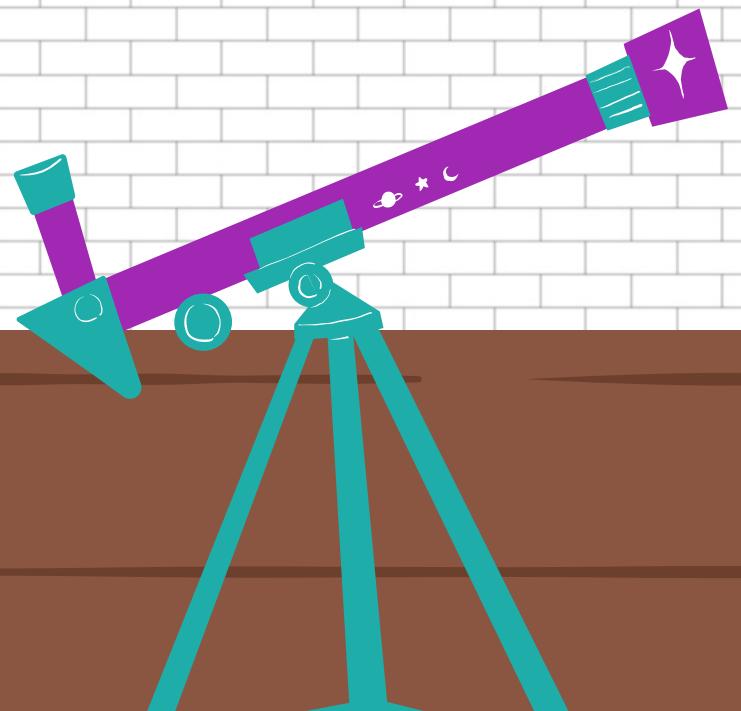


CLASS POINT

INOVASI KEJURUAN

Kelompok 4

PPLG 002



NAMA KELompok

Elania Ari Lailatul Musidah

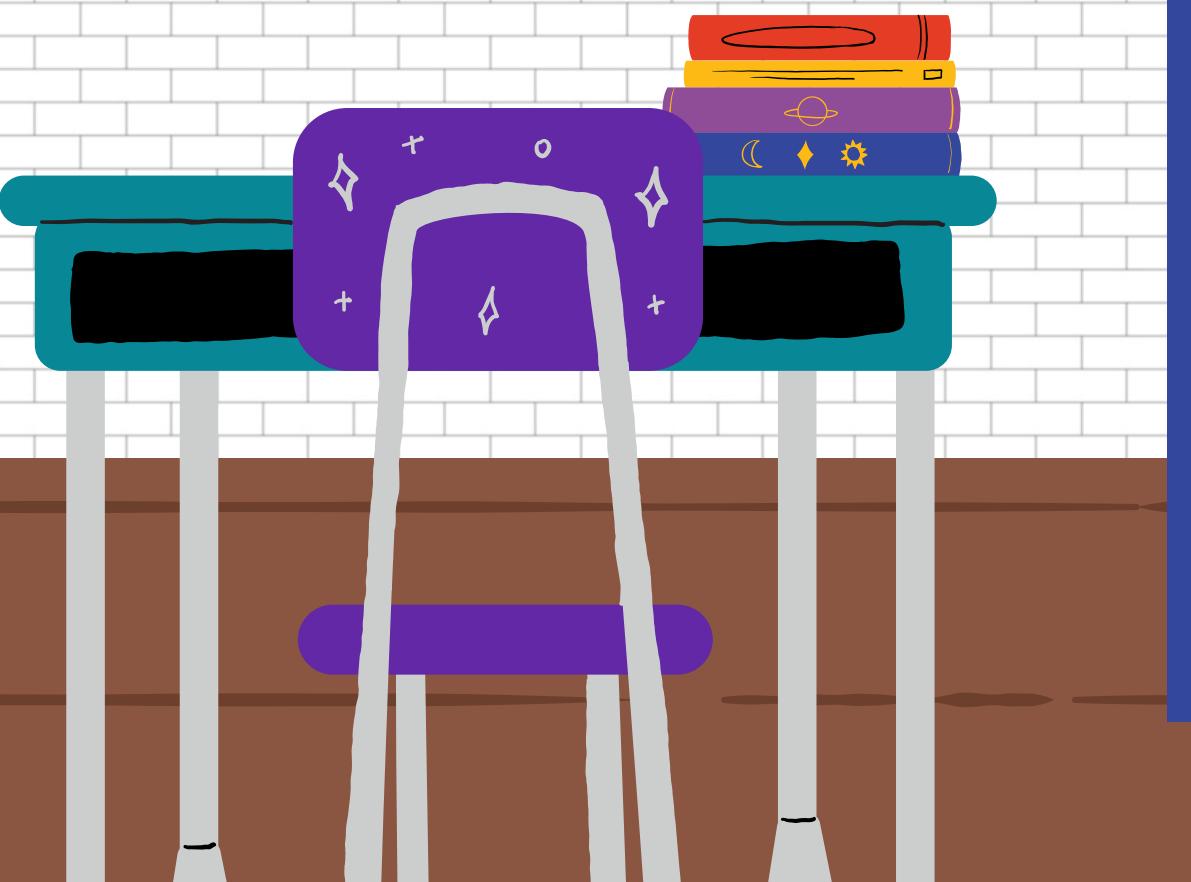
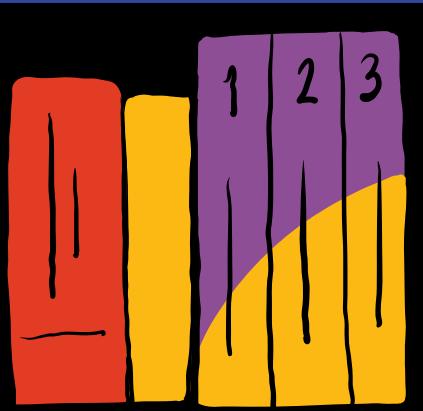
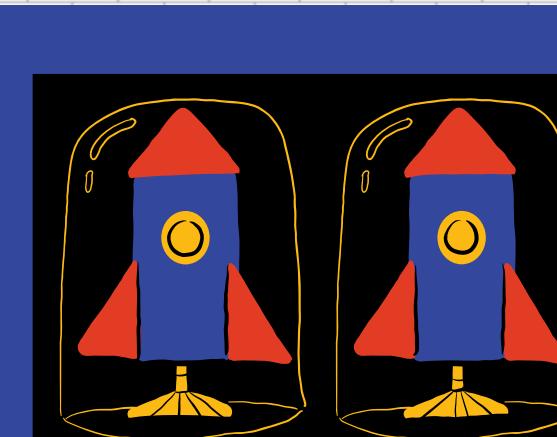
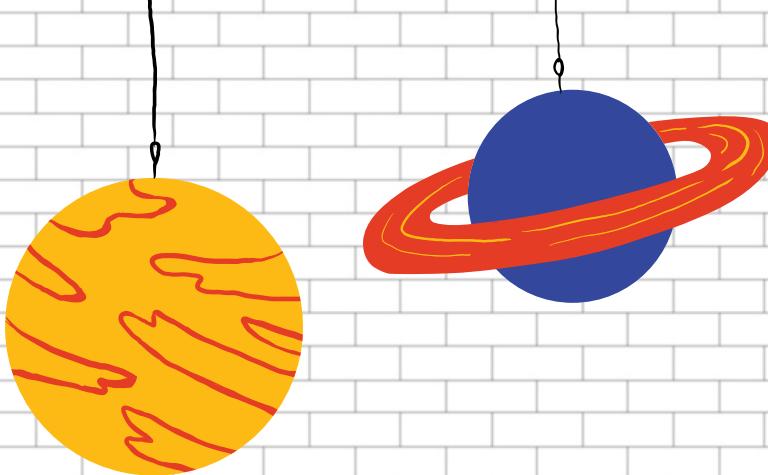
Rofiatul Adawiyah (233I537II891)

Retno Darmawati

Juniargo Ponco R. W. (233I537II838)

Puji Restiawan

Raden Ronggo Aji Pangestu





PERMASALAHAN

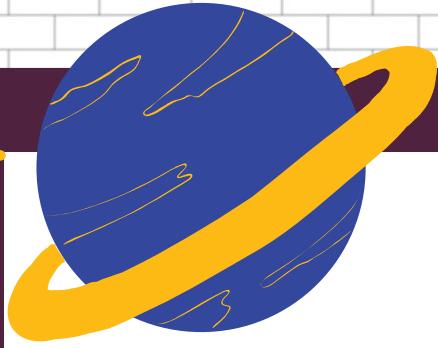
Guru di SMKN 8 Malang sering menghadapi tantangan dalam menyampaikan materi kepada siswa yang mungkin merasa bosan dengan metode pengajaran konvensional. Hal ini dapat mengakibatkan kurangnya minat siswa untuk belajar dan memahami materi pelajaran.



INOVASI

- Penggunaan software ClassPoint adalah salah satu inovasi yang dapat membantu mengatasi permasalahan ini. ClassPoint adalah software yang memungkinkan guru untuk membuat presentasi interaktif yang lebih menarik, menggunakan elemen-elemen seperti animasi, pertanyaan kuis, gambar, video, dan lain-lain. Dengan ClassPoint, guru dapat menghadirkan materi pelajaran dalam format yang lebih menarik dan interaktif.

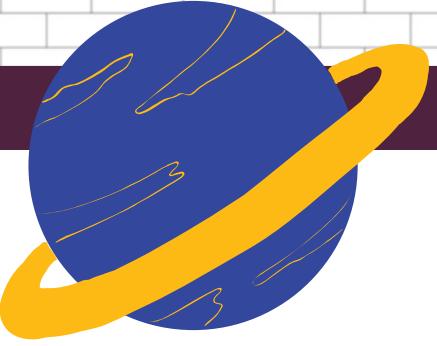




KREATIVITAS

Guru dapat mengekspresikan kreativitas mereka dalam pengajaran dengan menggunakan ClassPoint. Mereka dapat merancang slide presentasi yang lebih menarik dan menantang siswa dengan pertanyaan kuis atau aktivitas interaktif. Ini memberi kesempatan kepada guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran.

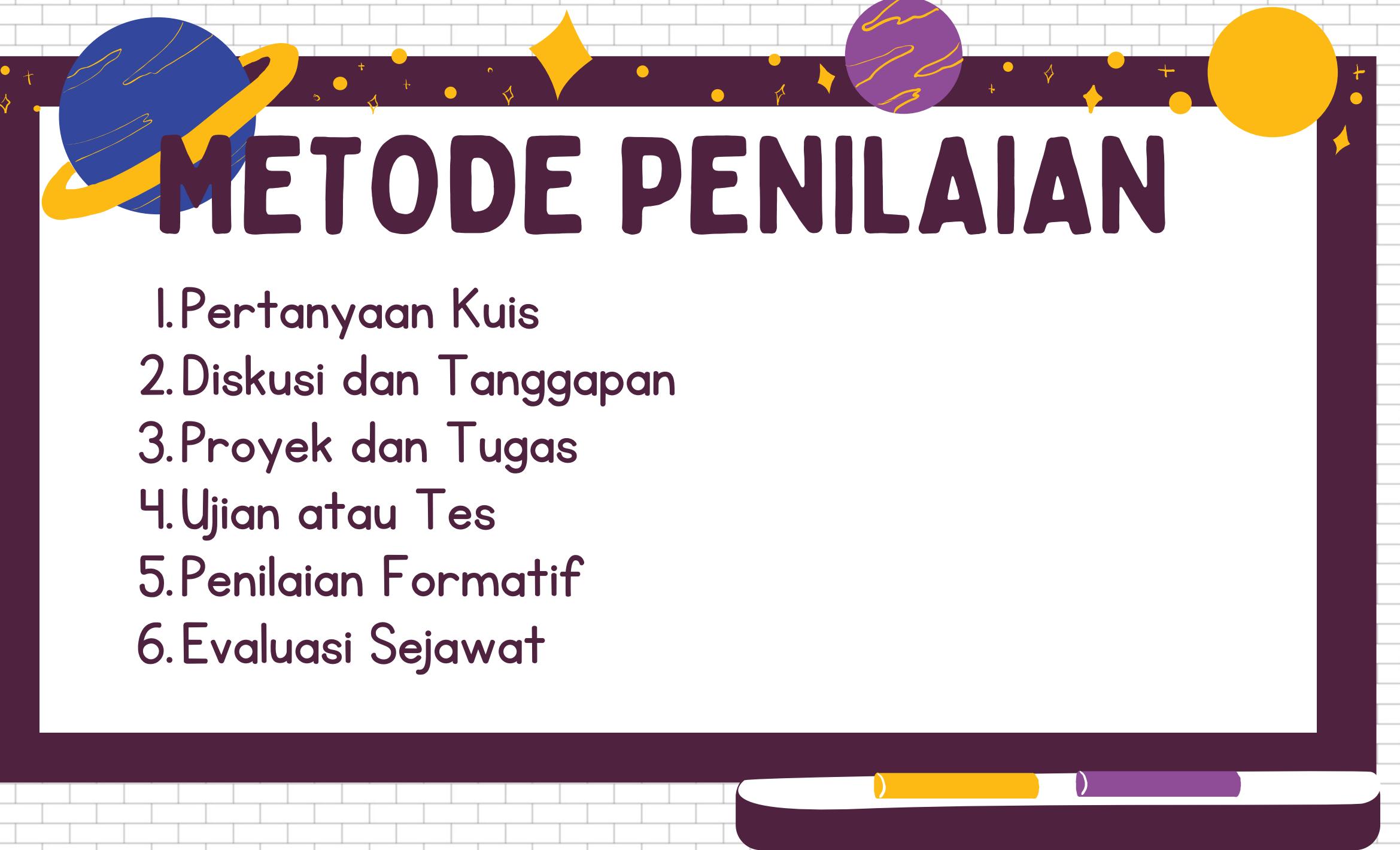




PENILAIAN

ClassPoint juga dapat digunakan untuk evaluasi siswa. Guru dapat menyisipkan pertanyaan kuis atau latihan soal dalam presentasi mereka. Siswa dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan ini secara langsung melalui perangkat mereka, dan guru dapat langsung melihat hasilnya. Ini memudahkan penilaian dan pemantauan kemajuan siswa.





METODE PENILAIAN

1. Pertanyaan Kuis
2. Diskusi dan Tanggapan
3. Proyek dan Tugas
4. Ujian atau Tes
5. Penilaian Formatif
6. Evaluasi Sejawat

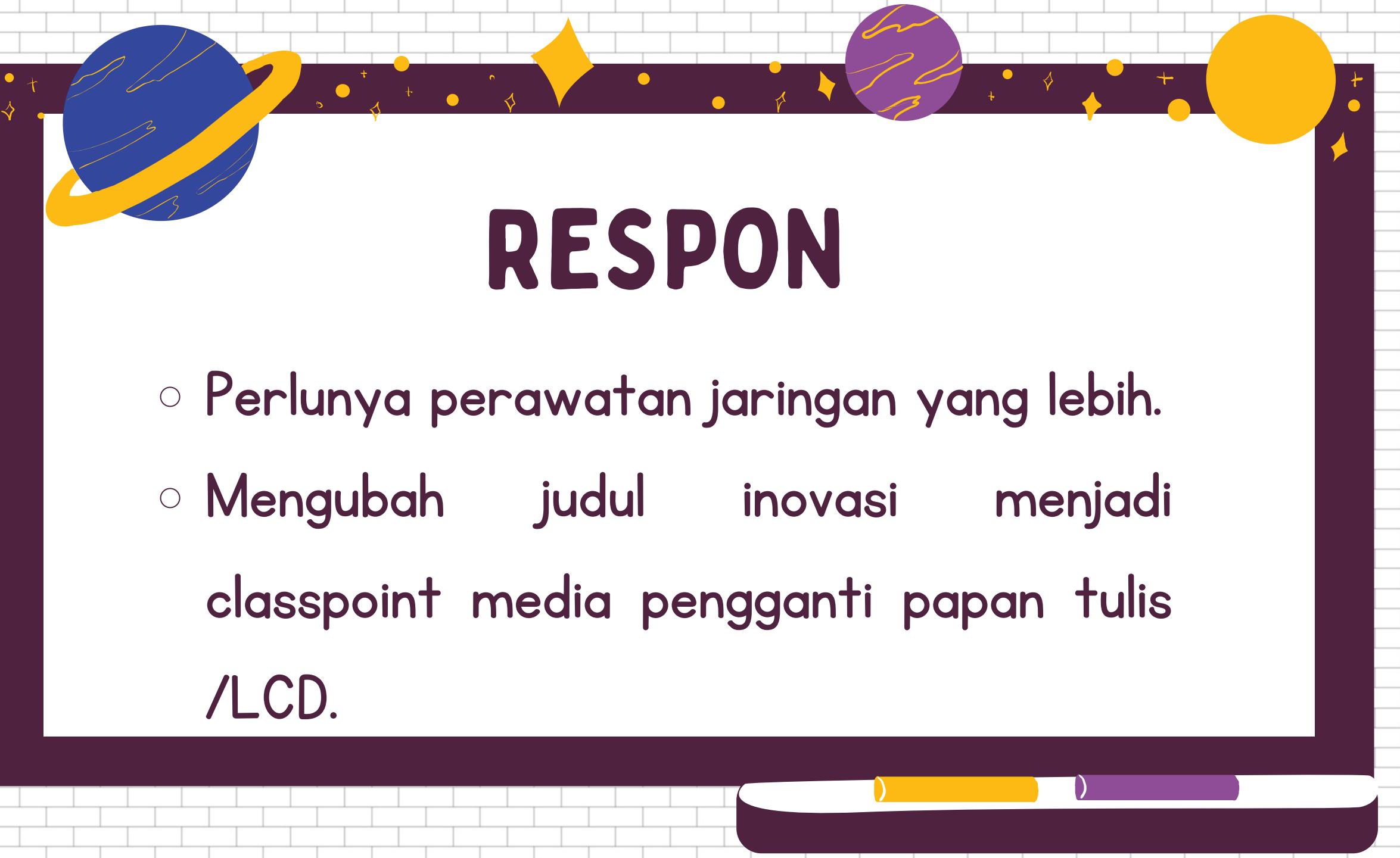




RESPON

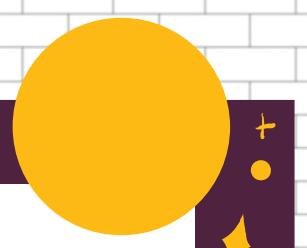
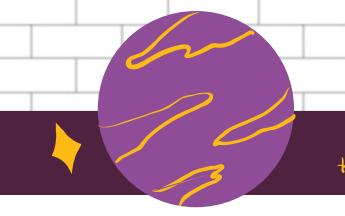
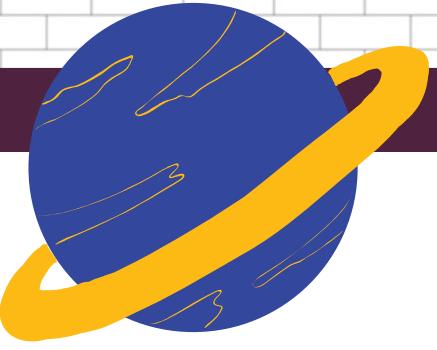
- Beberapa siswa tidak fokus mendengarkan guru.
- Beberapa siswa bermain game/
- Apa bedanya dengan media yang ada sebelumnya.





- Perlunya perawatan jaringan yang lebih.
- Mengubah judul inovasi menjadi classpoint media pengganti papan tulis /LCD.





KELEMAHAN

- harus menggunakan versi berbayar agar semua tools yang ada dapat digunakan
- membutuhkan koneksi internet, jika ada kendala jaringan maka aplikasi ini tidak dapat berjalan

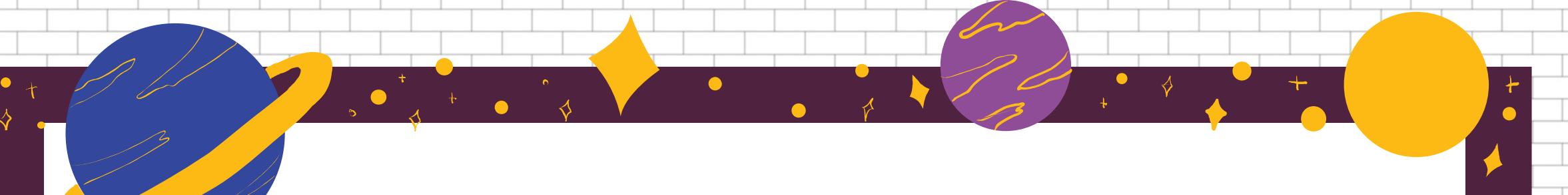




RESIKO

- Fokus siswa bisa terpecah ke aplikasi yang lain
- Belum ada pengujian untuk mengukur apakah media ini bisa efektif
- membuat keaktifan siswa berkurang





EMOSI

- Siswa pasif kurang mendengarkan guru karena dimonitor oleh guru
- Siswa bisa kurang fokus dikarenakan aplikasinya bisa buka tab lain
- Internet yang mungkin akan mengalami gangguan jaringan





MANFAAT

- memudahkan pembelajaran sehingga penyampaian materi lebih maksimal dan dapat diakses dari laptop maupun hp.

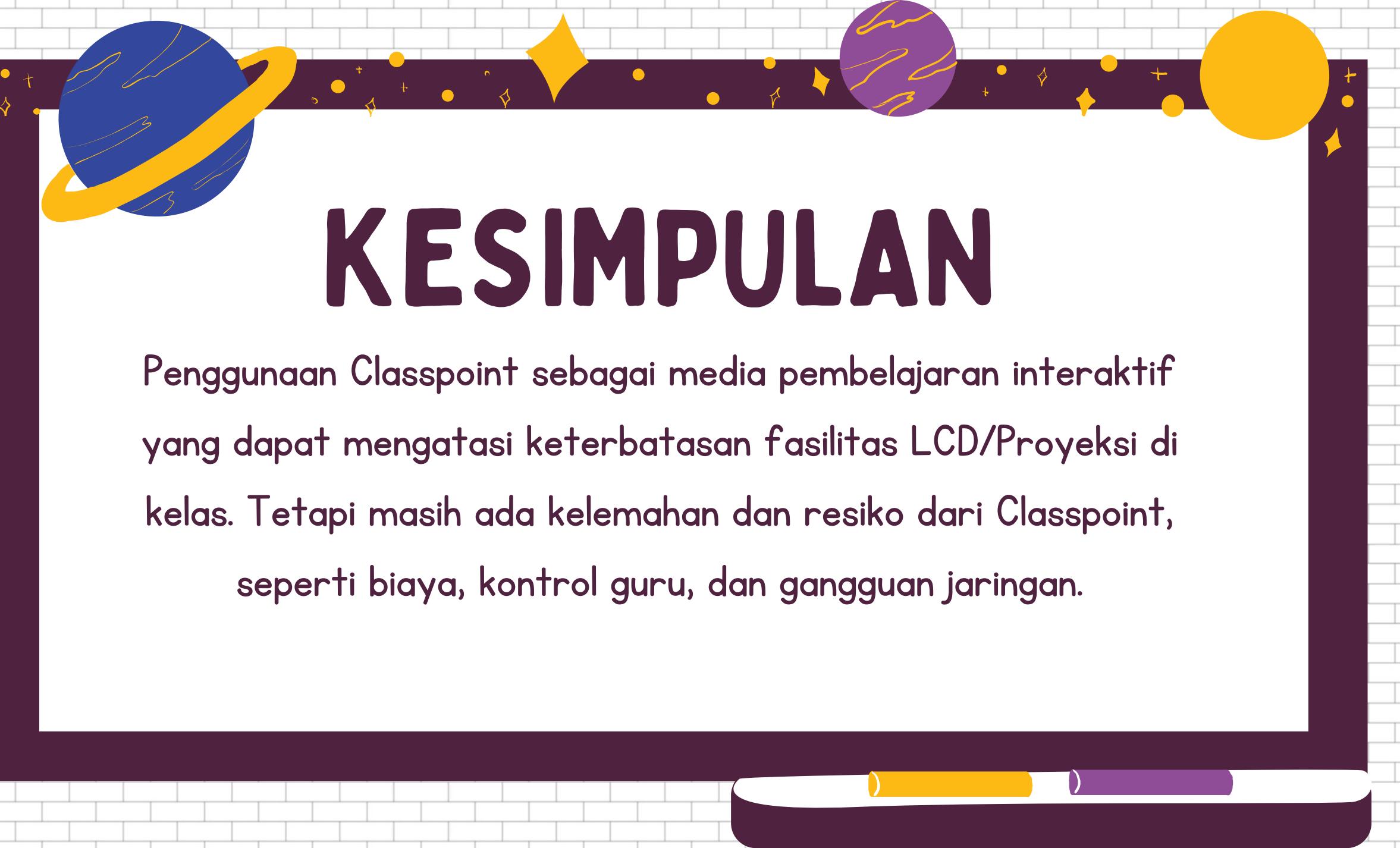




BAISTRMING

- Diberikan video tutorial di dalamnya, Pastikan anak-anak tidak keluar dari website tersebut ketika pembelajaran, Tambahkan untuk live coding

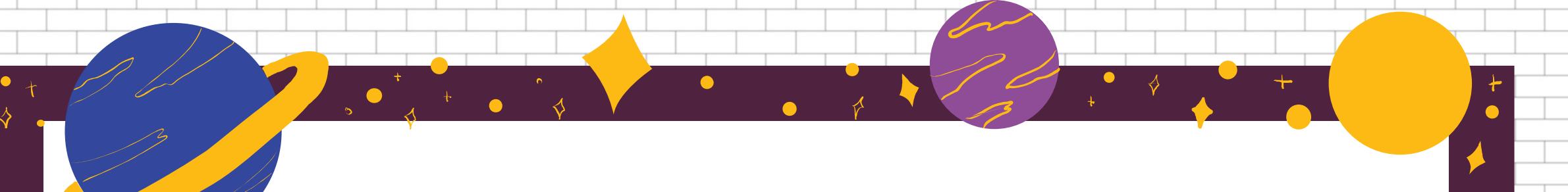




KESIMPULAN

Penggunaan Classpoint sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat mengatasi keterbatasan fasilitas LCD/Proyeksi di kelas. Tetapi masih ada kelemahan dan resiko dari Classpoint, seperti biaya, kontrol guru, dan gangguan jaringan.





KESIMPULAN

Solusi yang dapat diambil memastikan peserta didik tidak keluar dari website tersebut ketika pembelajaran dan manambahkan live coding. Manfaat dari Classpoint, seperti memberikan kemudahan, maksimalisasi, dan aksesibilitas ketika guru menyampaikan sebuah materi.

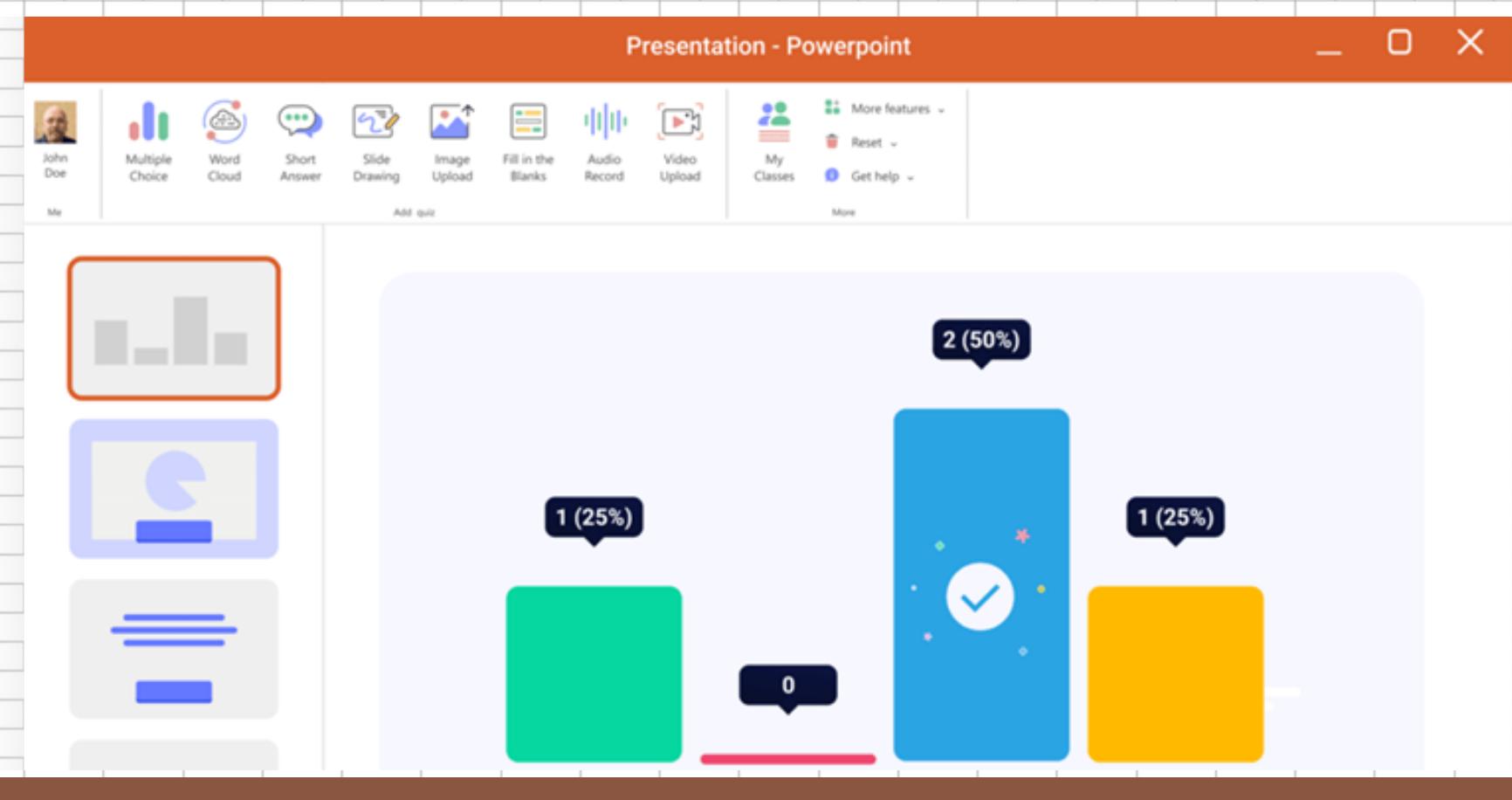


KESIMPULAN

Penggunaan software seperti ClassPoint dalam penyampaian materi di SMK memberikan pendekatan yang lebih interaktif dan menarik dalam pembelajaran. Dalam penggunaannya, berbagai metode penilaian dapat diterapkan untuk mengukur pemahaman siswa dan keterlibatan mereka dalam materi pembelajaran. Beberapa metode penilaian termasuk pertanyaan kuis, diskusi, proyek, tugas, ujian, penilaian formatif, observasi, portofolio digital, dan evaluasi sejawat. Dengan memilih metode penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, guru dapat lebih efektif mengukur kemajuan siswa dan memberikan umpan balik yang berarti. Selain itu, penggunaan software interaktif seperti ClassPoint juga memberikan manfaat dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Semua ini bersama-sama menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan bermakna.



TAMPILAN INTERFACE



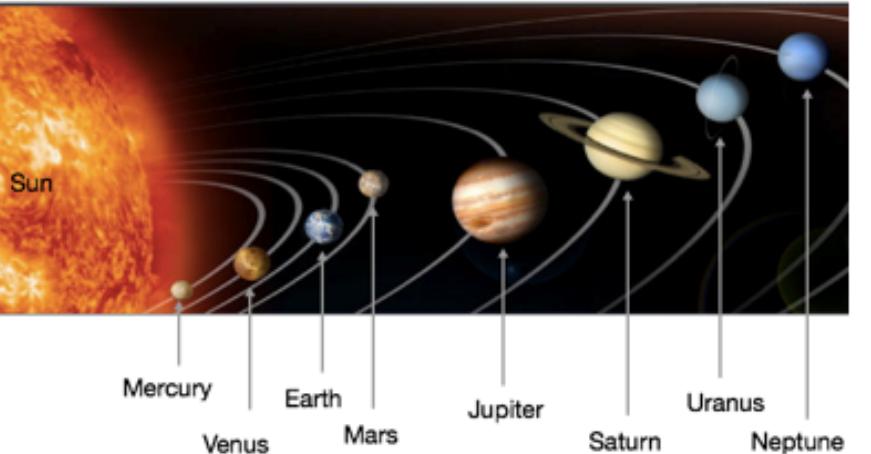
TAMPILAN INTERFACE

Sample Quiz: **Multiple Choice**

Which planet is known as the "Red Planet"?

- A. Earth
- B. Mars
- C. Jupiter
- D. Saturn

Click this button on **slideshow mode!** 



The diagram illustrates the solar system with the Sun on the left and eight planets on their respective orbital paths. The planets are labeled from innermost to outermost: Mercury, Venus, Earth, Mars, Jupiter, Saturn, Uranus, and Neptune. The Sun is depicted as a large, orange-yellow sphere with a bright surface and a visible solar flare.

Inknoe ClassPoint

Multiple Choice [Watch tutorial](#)

Number of choices

Allow selecting multiple choices

Has correct answer(s) B _____

Quiz mode **PRO**



Play Options [Save as default](#)

Start activity with slide

Minimize activity window after activity starts

Auto-close submission after



THANK YOU!

