

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AI dan AR Melalui ClassPoint pada Materi Pencatatan dan Metode Persediaan

Rizky Restika Putri^{1*}, Sheila Febriani Putri²
^{1,2}Universitas Negeri Malang

[*rizky.restika.2204216@students.um.ac.id](mailto:rizky.restika.2204216@students.um.ac.id)

Abstrak

Akuntansi dianggap menjadi mata pelajaran yang sulit oleh kebanyakan siswa, dikarenakan materinya yang sulit dipahami, berhubungan dengan angka, balance belum tentu benar, tidak balance sudah pasti salah. Dan dalam pembelajarannya masih metode ceramah yang hanya berpusat pada guru, oleh karena itu. Jika media pembelajarannya lebih dikembangkan lagi melalui aplikasi yang mendukung pembelajaran akan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Penelitian dalam artikel ini menggunakan penelitian pengembangan. Pengambilan data diperoleh dari jurnal terkait, dan artikel terdahulu. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis AI dan AR melalui aplikasi classPoint pada mata pelajaran akuntansi materi pencatatan persediaan dan metode persediaan dengan pendekatan ADDIE namun hanya sampai tahap pengembangannya saja yaitu analisis, desain, dan pengembangan. Media pembelajaran menggunakan AI dan AR dapat membantu proses belajar siswa untuk menjadi aktif.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Classpoint, Augmented Reality, Artificial Intelligence

Abstract

Accounting is considered a difficult subject by most students, because the material is difficult to understand, it is related to numbers, balance is not necessarily correct, not balancing is definitely wrong. And in learning it is still a lecture method which only focuses on the teacher, therefore. If the learning media is further developed through applications that support learning, it will make students more interested in learning. The research in this article uses development research. Data collection was obtained from related journals and previous articles. This research aims to develop AI and AR-based learning media through the ClassPoint application in accounting subjects, inventory recording material and inventory methods using the ADDIE approach, but only up to the development stage, namely analysis, design and development. Learning media using AI and AR can help the learning process. students to be active.

Keywords: Development, Learning Media, Classpoint, Augmented Reality, Artificial Intelligence

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan Pendidikan. Kegiatan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh teknologi yang semakin berkembang. Dengan adanya perkembangan yang mempengaruhi proses pembelajaran guru di harapkan dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan minat siswa agar memperoleh hasil akhir yang memuaskan (Arliza dalam Zaman & Listiadi, 2022). Oleh karena itu, Guru harus membuat kegiatan belajar dengan semaksimal mungkin (Akhiruddin dalam Zaman & Listiadi, 2022). Proses dalam kegiatan belajar merupakan sarana dan langkah bagaimana seorang atau bagaimana alat bantu media pembelajaran dimanfaatkan sebaik mungkin (Putra dan Nugroho dalam Zaman & Listiadi, 2022). Dalam belajar membutuhkan hubungan yang baik antara guru dengan siswa, yang berpusat pada siswa dalam pembelajaran (Damayanti dan Dewi dalam Zaman & Listiadi, 2022).

Mata Pelajaran akuntansi dianggap oleh sebagian besar siswa merupakan mata pelajaran yang sangat sulit dan media yang digunakan tidak membuat siswa tertarik, masih menggunakan papan tulis, buku paket, metode ceramah, hal tersebut berpengaruh terhadap minat belajarnya yang membuat nilainya menjadi rendah atau belum mencapai nilai yang diharapkan, hal tersebut sesuai dengan yang dinyatakan (Yanti dan Adawiyah dalam Tohidi et al., 2021), Setiap guru selalu mengharapkan materi atau bahan ajar yang disampaikan mampu dikuasai dengan baik. Untuk itu, agar siswa mampu menguasai materi yang diajarkan dengan baik dan pembelajaran dapat diterima dengan baik, maka perlu dilakukannya pengembangan terhadap media pembelajaran. Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap peningkatan terhadap motivasi pada kegiatan pembelajaran (Supriyono dalam Tohidi et al., 2021). Pembelajaran dinilai berhasil dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya pemanfaatan media pembelajaran (Miftah dalam Tohidi et al., 2021). Menurut Dina 2017 Keberhasilan hasil belajar yang maksimal atau sesuai dengan yang diharapkan, apabila didukung dengan bahan ajar dan media pembelajaran. Siswa akan lebih mudah mempelajari materi yang diajarkan jika dibantu dengan media cetak maupun noncetak. Perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran. Ada beberapa aplikasi yang dapat memudahkan proses pembelajaran untuk mendorong agar siswa semangat dan tertarik untuk belajar yaitu ClassPoint. ClassPoint adalah aplikasi yang didalamnya terdapat tool interaktif yang dapat membantu siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran. ClassPoint akan langsung terintegrasi dengan PowerPoint. Pada aplikasi ini terdapat pen, higllighter, laser pointer, eraser, whiteboard, blackboard, multiple choice, short answer, image upload, slide drawing, word cloud, quick poll, Quick poll ini bisa digunakan saat guru sedang mempresentasikan materi. Guru dapat membuat pertanyaan interaktif dan mengumpulkan jawaban siswa secara digital, dan dapat ditampilkan secara live. Jadi proses pembelajaran tidak membuat siswa bosan dan menarik minat untuk belajar.

Jika siswa merasa senang dan tidak terbebani saat pembelajaran, yang perlu dilakukan guru yaitu dengan membuat kegiatan pembelajaran yang disenangi oleh siswa, yaitu dengan memanfaatkan classpoint, dengan harapan pembelajaran yang dilakukan ini bisa membantu siswa untuk terus belajar dan bisa mendapatkan nilai yang ingin dicapai. Ketika siswa memiliki minat belajar yang tinggi, akan berdampak pada nilai yang dapat terus meningkat. Peningkatan kualitas pembelajaran dengan cara memanfaatkan teknologi merupakan hal yang penting untuk dilakukan bagi seorang pengajar untuk mewujudkan hasil akhir yang diinginkan (Salsabila dan Setyaningrum dalam Tohidi et al., 2021). Pada zaman sekarang, Sebagian besar orang mempunyai handphone dari berbagai macam merk, begitupun dengan siswa, mungkin hanya sebagian kecil siswa yang tidak mempunyai handphone,

Berdasarkan adanya permasalahan di atas, penulis tertarik untuk membuat media pembelajaran yang dikembangkan melalui penggabungan AI dan AR pada aplikasi Classpoint terhadap materi pencatatan persediaan dan metode persediaan. Tujuan penelitian ini untuk membuat media pembelajaran yang interaktif, agar dapat membantu siswa memahami materi dengan baik. Diharapkan dengan media pembelajaran ini memberikan solusi pembelajaran mata Pelajaran akuntansi pada materi pencatatan persediaan dan metode persediaan. Karena siswa mungkin susah untuk mempelajari metode persediaan, konsep yang abstrak, Proses pencatatan persediaan yang rumit dan memerlukan pemahaman yang detail FIFO (First In, First Out), LIFO (Last In, First Out), dan rata-rata tertimbang memerlukan pemahaman yang baik tentang bagaimana persediaan dipindahkan dan dihitung. Penelitian ini menghasilkan media

pembelajaran yang bisa membuat siswa termotivasi untuk terus belajar. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE (Analysis, Development, Implementation dan Evaluation),

KAJIAN PUSTAKA

Media

Media dapat memberikan dampak yang besar untuk membantu menyelesaikan masalah, untuk memfasilitasi dan dapat memberikan kemudahan dalam pembelajaran (Miftah dalam Fachrunnisak & Susanti, 2022). Media diartikan sebagai materi, atau kejadian yang dapat membangun dalam proses pembelajaran. Media ialah sebuah alat untuk menyampaikan materi dan informasi pada pembelajaran. Potensi Guru sebagai pengajar ditunjukkan mulai dari cara pemilihan metode yang digunakan, media yang dianggap cocok untuk kebutuhan siswa serta kesesuaian materi yang dijelaskan selama pembelajaran (Setiyanto & Setiawan, 2023). Menurut (Munandi dalam Purnaningtyas, 2021) Media dibagi menjadi beberapa jenis yaitu:

- 1) Media Audio, yang melibatkan Indera pendengaran, pesan yang dapat diterima dengan audio ini pesan verbal seperti Bahasa lisan dan nonverbal seperti bunyian.
- 2) Media Visual, menggunakan indera penglihatan, yaitu media cetak verbal seperti tulisan, media cetak grafis seperti foto, dan media non cetak seperti miniatur.
- 3) Media audio visual yang menggunakan indera penglihatan sekaligus indera pendengar
- 4) Multimedia, menggunakan bermacam indera, memerlukan computer dan internet ketika ingin digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses yang dinamis dan berkelanjutan, yang terjadi sepanjang hidup seseorang dan melibatkan berbagai metode, teknik, dan pendekatan sesuai dengan konteks dan kebutuhan pembelajar. Pembelajaran adalah proses di mana seseorang memperoleh, meningkatkan, atau mengubah pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai melalui pengalaman, studi, atau instruksi. Proses ini tidak hanya terjadi di lingkungan formal seperti sekolah atau universitas, tetapi juga dalam konteks informal seperti kehidupan sehari-hari, pekerjaan, atau interaksi sosial.

- **Komponen Pembelajaran**
 - Tujuan Pembelajaran: Hasil yang ingin dicapai dari proses pembelajaran, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.
 - Metode Pembelajaran: Cara atau pendekatan yang digunakan untuk menyampaikan materi dan mencapai tujuan pembelajaran. Ini bisa termasuk ceramah, diskusi, praktik, simulasi, dan lain-lain.
 - Materi Pembelajaran: Konten atau bahan yang dipelajari, seperti buku teks, artikel, video, atau alat bantu visual lainnya.
 - Evaluasi Pembelajaran: Proses penilaian untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, biasanya melalui tes, tugas, atau observasi.
- **Pembelajaran Interaktif**

Pembelajaran interaktif ialah metode untuk proses kegiatan belajar yang dapat diterapkan

dengan komunikasi dua arah, antara guru dan siswa. Dalam pembelajaran interaktif, ketika guru menyampaikan materi, pemeran utama ialah guru untuk menciptakan lingkungan kelas yang aktif, dapat dilihat ketika terjadinya komunikasi guru dengan siswa, siswa dengan siswa serta dengan sumber ajar yang dapat mendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran (Setiyanto & Setiawan, 2023).

- Dalam pembelajaran yang interaktif, siswa dituntut harus ikut berpartisipasi setidaknya dengan memperhatikan guru saat memberi penjelasan, guru juga memberi kesempatan pada saat tanya jawab, agar siswa yang belum terlalu mengerti materi dapat menanyakannya, guru juga memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya ketika berdiskusi, dengan begitu, terjalin interaksi antara guru dan siswa ketika, kegiatan pembelajaran pun berjalan aktif.
- Terdapat beberapa manfaat ketika menerapkan pembelajaran interaktif, yaitu siswa dapat mengeksplor kemampuan yang dimiliki, guru sebagai fasilitator untuk membantu memudahkan pembelajaran yang aktif dan inovatif (Setiyanto & Setiawan, 2023).

Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah suatu perangkat yang dapat membantu dalam proses pembelajaran dan bermanfaat untuk penyampaian materi dengan harapan proses pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal untuk keberhasilan pembelajaran (Surya dalam Fachrunnisak & Susanti, 2022). Definisi yang lain, media pembelajaran merupakan keseluruhan hal yang dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi atau materi dalam kegiatan pembelajaran yang kemudian mendorong minat belajar siswa (Sapriyah dalam Fachrunnisak & Susanti, 2022). Sesuatu yang dapat menghubungkan atau menghantarkan sumber supaya menghasilkan lingkungan belajar yang menyenangkan agar terwujudnya tujuan pembelajaran yang diharapkan (Yudhi Munandhi dalam Agustin, 2021). Adapun manfaat dari media pembelajaran yaitu, dapat memberi dorongan untuk berkeinginan belajar dan memicu minat siswa untuk belajar yang memberi dampak positif pada siswa (Azhar Arsyad dalam Agustin, 2021). (Sutirman dalam Agustin, 2021) mengemukakan media pembelajaran memberikan beberapa manfaat yaitu, pembelajaran bisa lebih menarik, waktu yang dibutuhkan menjadi ringkas, meningkatnya hasil belajar siswa, dengan dilakukannya pengembangan, kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

- Media pembelajaran interaktif
Media pembelajaran interaktif dapat membuat siswa lebih aktif dan kritis dan proses pembelajaran. Dalam penembangannya dibutuhkan alat bantu lain seperti handphone dan harus terdapat latihan soal agar guru dapat menilai kemampuan siswa dan dapat menjadi alat ukur dalam media pembelajarannya apakah sudah efektif atau belum.

Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan merupakan suatu proses pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan baik berupa proses, produk dan rancangan (Purnaningtyas, 2021). Dalam mewujudkan pembelajaran yang interaktif pada pengembangan media ini, dibutuhkan bantuan teknologi yang membutuhkan perangkat lunak supaya tercipta proses pembelajaran yang kondusif (Dyah Novita Sari & Vivi Pratiwi, 2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis AI (Artificial Intelligence) dan AR (Augmented Reality) melibatkan penggunaan teknologi canggih untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, personal, dan imersif.

Classpoint

Microsoft PowerPoint dahulu hanya dikenal sebagai alat untuk menyampaikan presentasi pembelajaran, di mana pendidik menggunakan aplikasi ini untuk menampilkan teks, gambar, ilustrasi, video, dan animasi secara satu arah tanpa interaksi langsung dengan audiens. Oleh karena itu, aplikasi ClassPoint dapat digunakan sebagai media interaktif untuk menyampaikan materi dan dapat dimanfaatkan untuk pengambilan nilai siswa. Dengan demikian, pemanfaatan Microsoft PowerPoint memungkinkan variasi dalam presentasi melalui penggunaan warna, latar belakang, gambar, animasi, bahkan video (Indriani dalam Dyah Novita Sari & Vivi Pratiwi, 2023). Aplikasi Classpoint memiliki kelebihan yaitu, guru dapat memilih jawaban, seperti ingin melakukan evaluasi melalui soal pilihan ganda, ingin mengadakan pretest singkat sebelum memulai Pelajaran dengan menggunakan jawaban singkat (Muhlis dalam Dyah Novita Sari & Vivi Pratiwi, 2023). Dalam Classpoint disediakan fitur yang sangat membantu guru dalam mengoreksi, karena terdapat pengoreksi otomatis.

Pada aplikasi Classpoint ada tool atau software yang digunakan oleh guru untuk mengembangkan media pembelajaran. Perusahaan Inkoe merupakan Perusahaan yang mengemmbangkan Classpoint. Aplikasi Classpoint terhubung langsung dengan Power Point, guru bisa menambahkan slide, guru dapat menampilkan materi berupa Power Point dengan mode slideshow, dan juga dapat membuat soal serta dapat langsung terhubung saat siswa mengumpulkan jawaban (Rani et al., 2023). Ketika guru menjelaskan materi yang ada di ppt, maka ppt yang dilihat oleh siswa akan sama dengan yang ditayangkan, jika siswa tidak memperhatikan dengan sungguh-sungguh, ketika guru bertanya kepada siswa secara acak, dan siswa yang ditunjuk tidak tidak memperhatikan, siswa tersebut tidak bisa melihat materi sebelumnya, karena yang bisa mengatur slide ialah guru, dengan begitu siswa akan lebih memperhatikan ketika guru menjelaskan.

Berbagai fitur pada Classpoint menempatkan Classpoint sebagai media pembelajaran interaktif sehingga dapat dikelompokkan sebagai media pembelajaran menarik (Sundari dalam Wao et al., 2022). Media pembelajaran yang menarik mempunyai sifat interaktif dengan aspek yang diutamakan ialah kerjasama, komunikasi, dan interaksi seperti melalui permainan yang memotivasi peserta didik dalam belajar (Irwan et al., 2019). Menurut Putri & Ardi (2021), melalui penelitian mereka dikemukakan bahwa adanya peran dari multimedia yang interaktif terhadap proses pembelajaran sains yaitu dapat menarik minat siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses untuk membangun dan menemukan sendiri pengetahuannya.

AI (Artificial Intelligence)

AI atau Artificial Intelligence adalah teknologi yang digunakan sebagian orang karena teknologinya yang canggih yang dapat membantu apa yang dibutuhkan (Deyianto dan Dwiasnati dalam Tamsir et al., 2023). AI dapat terhubung dengan segala bidang mata pelajaran. Dengan bantuan AI, dapat membantu siswa dalam proses pembelajarannya.

AR (Augmented Reality)

Untuk menciptakan Pendidikan yang berkualitas, dibutuhkan pengembangan media agar memudahkan dalam penyampaian materi. Augmented Reality dapat membantu proses pembelajaran dengan mendorong minat untuk terus belajar karena media pembelajaran AR ini sangat menarik. Kemampuan yang dimiliki AR dengan penggambaran materi yang lebih nyata

dan jelas. Pengembangan media menggunakan AR mempengaruhi proses pembelajaran dan Tingkat pemahaman siswa (Hafizhah et al., 2023). AR mempunyai daya tarik tersendiri, karena kemampuan yang dimilikinya. AR ialah penggabungan dari objek buatan mulai dari dua dimensi atau tiga dimensi, yang dapat terlihat secara nyata secara langsung (Nurhayati dalam Menrisal & Wijaya, 2022). Pada Pelajaran akuntansi dapat juga digunakan media berbasis AR untuk memicu semangat siswa dan rasa tertarik dalam belajar (Achadah & Maghfiroh, 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian dalam artikel ini menggunakan metode kualitatif. Pengambilan jenis dan sumber data sekunder didapatkan dari sumber-sumber jurnal yang berhubungan dengan pembahasan artikel ini dan artikel terdahulu. Metode penelitian yang digunakan yaitu ADDIE yang bertujuan untuk menciptakan produk yang dapat membantu meningkatkan motivasi semangat belajar dalam memahami materi pencatatan persediaan dan metode persediaan (Dyah Novita Sari & Vivi Pratiwi, 2023).

- Analysis (Analisis)
 - Analisis Kebutuhan: Dengan perkembangan teknologi yang terus berkembang, dapat dimanfaatkan untuk bidang Pendidikan dengan dilakukannya pengembangan untuk meningkatkan motivasi siswa,
 - Analisis Siswa: Siswa tidak terlalu tertarik Ketika metode pembelajarannya hanya menggunakan buku, karena membosankan, terlalu banyak bacaan, dan menjadi tidak berminat untuk belajar.
 - Analisis Tujuan Pembelajaran: Agar tujuan pembelajaran yang sudah disusun dapat terlaksana dengan baik, agar kegiatan pembelajaran didalam kelas aktif.
- Design (Desain)
 - Merancang Materi Pembelajaran: Materi pencatatan persediaan dan metode persediaan
 - Menentukan Strategi Pembelajaran: Memilih metode dan media pembelajaran yang paling efektif, dalam hal ini, penggunaan AI dan AR melalui Classpoint.
 - Pengembangan Rencana Penilaian: Melakukan evaluasi untuk menilai sejauh mana pemahaman siswa melalui menu yang ada di Classpoint, seperti multiple choice.
- Development (Pengembangan)
 - Tahap ini melibatkan pembuatan dan pengujian produk pembelajaran.
 - Produksi Materi Pembelajaran: Mengembangkan konten media pembelajaran berbasis AI dan AR sesuai dengan desain yang telah dibuat.
 - Pembuatan Prototipe: Membuat prototipe dari media pembelajaran untuk diujicobakan.

Model ADDIE ini merupakan model perancang kegiatan pembelajaran dengan proses penerapan yang terorganisasi dalam pengembangannya yang cocok untuk pengembangan media pembelajaran online maupun offline.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis

- Analisis Kebutuhan
 - a) Kebutuhan akan bahan ajar yang menarik minat belajar siswa dalam memahami materi pencatatan persediaan dan metode persediaan
 - b) Perumusan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran ialah bisa diharapkan mampu menguasai materi yang diajarkan, dalam membuat tujuan pembelajaran dapat dilihat dari materi atau Kompetensi Dasar, tujuan pembelajaran ini untuk merancang pada tahap desain bahan ajar

Pada penelitian sebelumnya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur SMK” di SMK NU Kedungtuban menggunakan kurikulum 2013 revisi, yang mengharuskan terjadinya keterlibatan siswa dan ikut aktif berpartisipasi. Media yang digunakan yaitu buku paket papan tulis, PPT dan video. Siswa merasa bosan saat belajar dan menjadi kurang semangat untuk mempelajari materi. Siswa lebih suka bermain handphone daripada membaca buku, oleh karena itu, media yang digunakan menggunakan handphone agar siswa tertarik untuk belajar dan dapat ikut berpartisipasi selama proses pembelajaran.

Tahap Desain

Pada tahapan ini, memasukkan rancangan desain yang diinginkan dengan bersumber pada tujuan pembelajaran, yang meliputi :

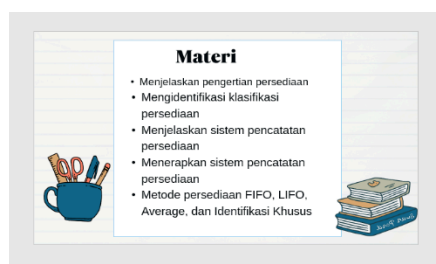
1) Pra Produksi

- Memilih Software yang sesuai

Tahap ini untuk memilih perangkat yang cocok untuk meningkatkan pembelajaran interaktif, yang dipilih ialah handphone dan laptop, dikarenakan sebagian sekolah diperbolehkan siswanya untuk membawa handphone, maka handphone tersebut bisa dimanfaatkan untuk proses pembelajaran.

- Perumusan Butir-Butir Materi

Pembuatan butir-butir materi perlu dilakukan pemilihan materi pokok apa saja yang dapat dilihat dari modul, Setelah merumuskan materi pencatatan persediaan dan metode persediaan, Langkah yang perlu dilakukan yaitu memasukkan materi ke dalam bahan ajar atau aplikasi Classpoint. Berikut hasil perumusan materi:



Gambar 1. Butir-butir Materi Persediaan

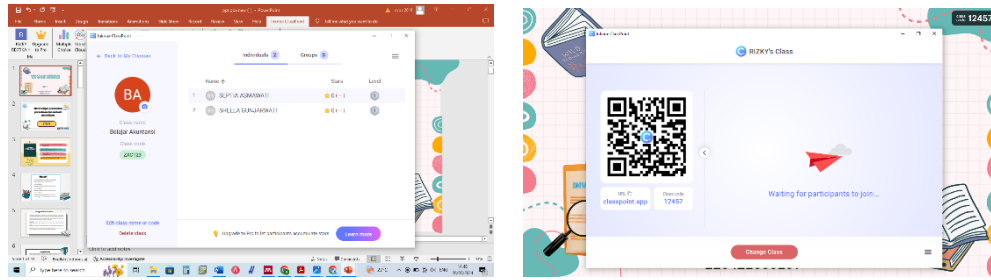
Sumber : Diolah Peneliti (2024)

Gambar 1 berisi sub materi yang dibahas.

Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan, bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar agar menarik siswa untuk semangat belajar, dan media pengembangan ini dapat digunakan guru untuk pengambilan nilai siswa. Langkah-langkahnya meliputi:

1. Pembuatan kelas di Aplikasi ClassPoint

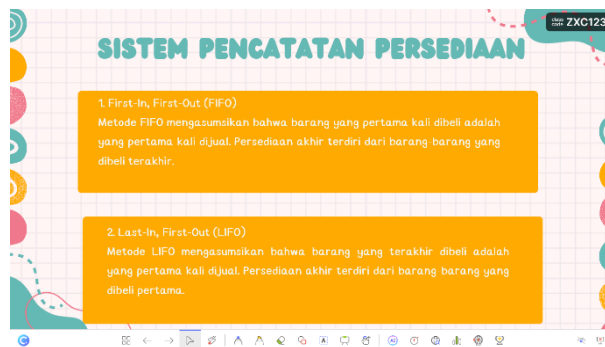


Gambar 2. Membuat Kelas di ClassPoint
 Sumber : Diolah Peneliti (2024)

Gambar 2 pada bagian kiri berisi tampilan Ketika pembuatan kelas di Classpoint, ada nama nya, pada kelas yang saya buat, saya memberi nama Belajar Akuntansi dan dibawahnya terdapat kode, dibagian samping tertera nama siswa yang ada dikelas. Pada gambar bagian kanan, terdapat barcode , jadi siswa bisa men-scan barcode yang ditampilkan.

2. Penyusun Bahan Ajar Interaktif

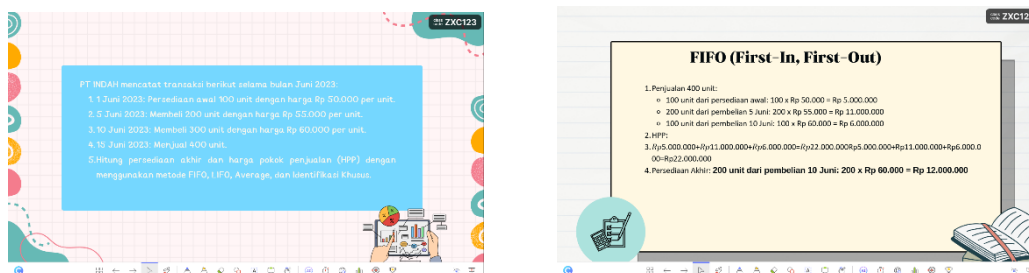
Setelah merumuskan materi, kemudian membuat produk materinya ke dalam ClassPoint.



Gambar 3. Materi Sistem Pencatatan Persediaan
 Sumber : Diolah Peneliti (2024)

Gambar 3 berisi penjabaran dari sub materi yang dibahas.

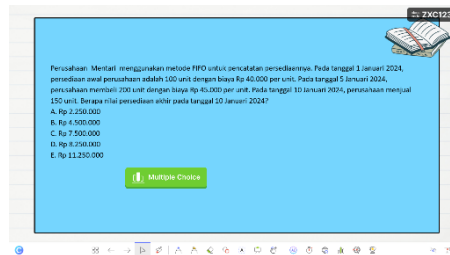
3. Penyusun contoh soal dan jawaban



Gambar 4. Contoh Soal dan Jawaban
 Sumber : Diolah Peneliti (2024)

Gambar 4 bagian kiri terdapat contoh soal agar siswa lebih mudah memahami materi dan dapat mengerjakan soal yang akan diberikan dan pada bagian kanan berisis jawaban.

4. Penyusunan soal dalam ClassPoint untuk mengevaluasi tingkat pemahaman siswa

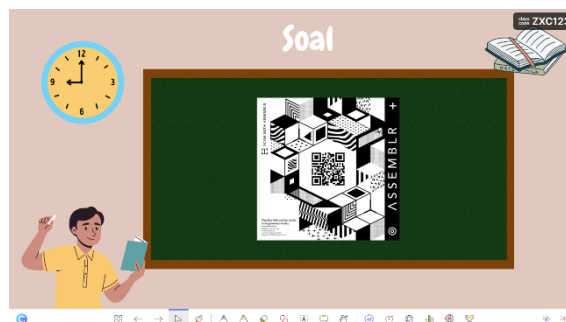


Gambar 5. Soal

Sumber : Diolah Peneliti (2024)

Gambar 5 berisi soal pilihan ganda yang akan dikerjakan oleh siswa.

5. Siswa melanjutkan mengerjakan soal berbasis AR dengan menscan kode QR



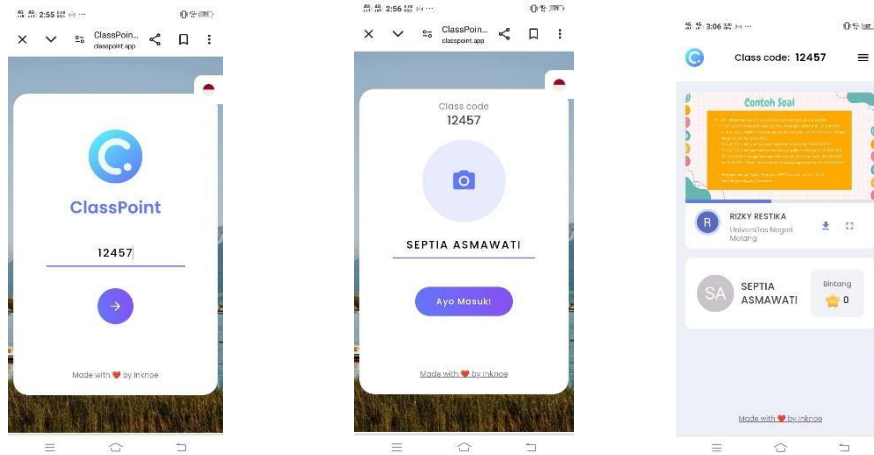
Gambar 6. Soal dengan berbasis AR

Sumber : Diolah Peneliti (2024)

Gambar 6 berisi soal, cara mengerjakannya, siswa men scan barcode kemudian akan muncul soal pilihan ganda dengan tampilan AR (Augmented Reality).

2) Pasca produksi

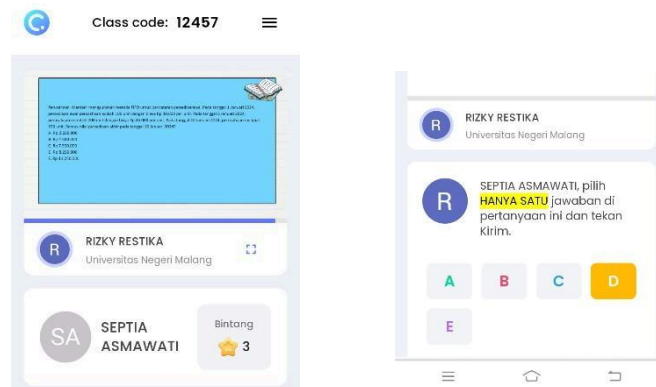
Uji Coba



Gambar 7. Memasukkan kode, nama dan langsung terhubung oleh ClassPoint
Sumber : Diolah Peneliti (2024)

Gambar 7 yang pertama dilakukan, siswa memasukkan kode yang sama dilanjutkan dengan mengetik nama siswa dan akan terhubung di ClassPoint, namun jika salah satu angka saja saat memasukkan kode nya, maka tidak bisa masuk diClasspoint.

6. Kemudian siswa mengerjakan soal pilihan ganda yang sudah ditampilkan



Gambar 8. Tampilan ketika siswa mengerjakan soal
Sumber : Diolah Peneliti (2024)

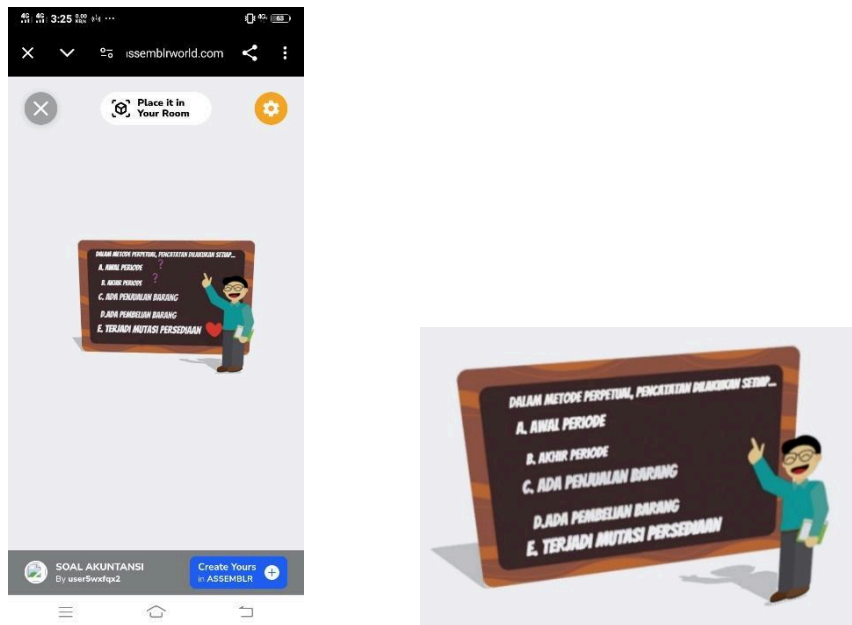
Gambar 8 berisi soal yang harus dikerjakan untuk mengukur tingkat pemahaman.



Gambar 9. Tampilan di Classpoint Guru saat siswa menjawab benar

Sumber : Diolah Peneliti (2024)

Gambar 9 berisi tampilan jika siswa menjawab soal dengan benar di layar Classpoint guru



Gambar Tampilan siswa mengerjakan soal dengan berbasis AR

Sumber : Diolah Peneliti (2024)

Ketika siswa menjawab dengan benar maka akan muncul tanda love, dan Ketika menjawab salah akan muncul tanda tanya.

SIMPULAN

Dengan dilakukan memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang melalui AI, dan AR pengembangan pada media pembelajaran, sangat membantu siswa pada proses pembelajaran. Aplikasi ClaasPoint dapat digunakan untuk mata Pelajaran akuntansi materi pencatatan persediaan dan metode persediaan sebagai sarana belajar siswa, pelaksanaan evaluasi pembelajaran juga dapat dilakukan dengan bantuan Classpoint yang menyediakan soal tipe multiple choice. Keterbatasan dalam literatur dan jurnal yang membahas penggunaan AI dan AR dalam konteks pembelajaran materi pencatatan dan metode persediaan ini masih sedikit dibahas.

Perkembangan Teknologi yang Cepat: AI dan AR adalah teknologi yang berkembang dengan cepat. Penelitian mungkin tidak mampu mengikuti semua perkembangan terbaru, sehingga hasil penelitian bisa menjadi cepat usang Tidak semua sekolah memperbolehkan siswa membawa handphone. Prototipe yang dikembangkan dalam penelitian ini bisa dijadikan model atau referensi untuk pengembangan media pembelajaran lainnya.

Institusi pendidikan dapat mempertimbangkan untuk mengintegrasikan media pembelajaran berbasis AI dan AR dalam kurikulum mereka, khususnya untuk materi yang kompleks seperti pencatatan dan metode persediaan. Pengembangan kurikulum yang mencakup penggunaan teknologi ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperdalam

pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Pengembang teknologi pendidikan dapat menggunakan temuan ini untuk mengembangkan aplikasi atau alat yang lebih canggih dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan yang spesifik.

DAFTAR PUSTAKA

- Achadah, A., & Maghfiroh, I. (2023). *JUPI (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam) / Jurnal Prodi Pendidikan Agama Islam UNIRA Malang Terbit 2 Kali Dalam Satu Tahun Vol. 1, No. 2, Maret 2023* <https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/jupi>. 1(2), 32–41.
- Agustin, D. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis PPT Pada Pembelajaran Tematik. *Reasearch Jurnal*, 9(1)(1), 1–9.
- Dyah Novita Sari, & Vivi Pratiwi. (2023). Pengembangan Instrumen Asesmen Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skill) Berbantuan Aplikasi Classpoint Pada Mata Pelajaran Layanan Lembaga Keuangan Syariah. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 3(2), 285–304. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v3i2.1915>
- Fachrunnisak, E., & Susanti, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2893–2906. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2620>
- Hafizhah, A. 'Amna, Dewi, I. P., Hanesman, H., & Samala, A. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran K3LH Menggunakan Aplikasi Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality (AR) di SMK Negeri 1 Padang. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 11(3), 329. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v11i3.125060>
- Menrisal, M., & Wijaya, I. (2022). Pengembangan aplikasi media pembelajaran perangkat komputer berbasis augmented reality (AR). *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 10(1), 119. <https://doi.org/10.29210/177400>
- Purnaningtyas, G. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran IPA Kelas 5. *Research Journal*, 9(1), 2. <https://osf.io/kxv5d%0Ahttp://dx.doi.org/10.31219/osf.io/kxv5d>
- Rani, H. A. D., Kurniati, L., Sudomo, R. I., & Purnamasari, D. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Classpoint untuk Pembelajaran Interaktif di SMK Muhammadiyah Satu Semarang. *Tematik*, 4(1), 115. <https://doi.org/10.26623/tmt.v4i1.8217>
- Setiyanto, S., & Setiawan, I. (2023). Student Views on the Use of Classpoint Interactive Learning Media in Religious Education Subjects. *Jurnal RESTIA*, 1(1), 17–24.
- Tamsir, N., Rauf, A., Syahlan Natsir, M., & Syam, A. (2023). Literasi Digital dalam pengembangan media pembelajaran guru SMKN 1 Gowa berbasis AI. *Community Development Journal*, 4(2), 4636–4643.
- Tohidi, E., Faqih, A., & Narasati, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukasi Dan Interaktif Pada Matakuliah Akuntansi Keuangan. *Jurnal Edukasi (Ekonomi, Pendidikan Dan Akuntansi)*, 9(2), 139. <https://doi.org/10.25157/je.v9i2.6275>
- Wao, Y. P., Priska, M., & Peni, N. (2022). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Classpoint Pada Mata Kuliah Zoologi Invertebrata. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 3(2), 76–87. <https://doi.org/10.26740/jipb.v3n2.p76-87>
- Zaman, A. Q., & Listiadi, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Android “LAKEUN” Pada Materi Laporan Keuangan Perusahaan Dagang Kelas XI Akuntansi SMKN 6 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 10(2), 138–151. <https://doi.org/10.26740/jpak.v10n2.p138-151>