

## **Pengembangan Pembelajaran Interaktif: Integrasi AI Dengan Classpoint dalam Materi Penutupan Siklus Akuntansi Pada Perusahaan Jasa**

Risma Dewi Rahmawati<sup>1\*</sup>, Sheila Febriani Putri<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Malang

[\\*risma.dewi.2204216@students.um.ac.id](mailto:*risma.dewi.2204216@students.um.ac.id)

### **Abstrak**

Pengembangan teknologi AI dengan aplikasi ClassPoint pada materi penutupan siklus akuntansi pada perusahaan jasa dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Artikel ini membahas tentang pengembangan teknologi AI dengan aplikasi ClassPoint untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Akuntansi Dasar. ClassPoint adalah platform pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan guru untuk membuat dan memberikan presentasi interaktif yang menarik. Dengan menggunakan ClassPoint, guru dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pembelajaran berbasis konsep. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dan evaluasi untuk mengembangkan teknologi AI yang dapat membantu dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan ClassPoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Selain itu, ClassPoint juga dapat membantu guru dalam membuat presentasi online yang interaktif dan memudahkan penggunaannya kembali dalam kegiatan pembelajaran lainnya.

**Kata Kunci:** Classpoint, AI, Pengembangan Bahan Ajar.

### **Abstract**

*The development of AI technology with the ClassPoint application in material on closing the accounting cycle in service companies can improve student learning outcomes. This article discusses the development of AI technology with the ClassPoint application to improve student learning outcomes in Basic Accounting subjects. ClassPoint is a technology-based learning platform that allows teachers to create and deliver engaging interactive presentations. By using ClassPoint, teachers can increase student engagement and facilitate concept-based learning. This research uses development and evaluation methods to develop AI technology that can assist in the learning process. The research results show that using ClassPoint can improve student learning outcomes and increase their motivation to learn. Apart from that, ClassPoint can also help teachers create interactive online presentations and make it easier to reuse them in other learning activities.*

**Keywords:** Classpoint, AI, Teaching Material Development.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah sebuah proses yang disengaja untuk mengembangkan kemampuan dan potensi individu. Menurut Nelson Mandela, pendidikan adalah senjata yang paling efektif dalam mengubah dunia (Fakhri Nurzhulia Rahman, 2019). Dengan pendidikan, seseorang dapat bertransformasi menjadi manusia yang utuh dan dapat memanusiaikan orang lain. Pendidikan membantu individu mengembangkan potensi dan kemampuan mereka, sehingga mereka dapat menjadi pribadi yang lebih baik dan berguna bagi masyarakat. Dalam proses ini, pendidikan juga membantu mengubah cara berpikir dan berperilaku seseorang, sehingga mereka dapat menjadi lebih peduli dan empati terhadap orang lain. Selain itu, pendidikan juga dapat membentuk manusia menjadi makhluk yang cerdas dan bijak dalam menyelesaikan masalah, sehingga mendorong mereka untuk terus mencari solusi dan berusaha menghadapi tantangan yang dihadapi. Dengan demikian, pendidikan dapat membantu individu mengembangkan

kemampuan kritis dan analitis, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam menghadapi berbagai masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. (Pendidikan & Kebudayaan, 2023)

Pendidikan dapat menjadi alat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan seseorang di masa depan. Konsekuensinya, dasar pemikiran tersebut akan mempengaruhi impian yang telah dicanangkan menjadi sulit untuk diwujudkan jika tidak ada pendidikan (Aprilana et al., 2017). Tujuan dari proses manajemen pendidikan adalah untuk mencapai pendidikan yang berkualitas tinggi dengan mengelola tenaga kerja dan fasilitas pendukung melalui serangkaian kegiatan perencanaan, pengorganisasian, pengendalian, dan pengembangan (Didin Kurniadin, M.Pd & Dr. Imam Machali, 2014). Dengan demikian, untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang dapat menghasilkan tenaga kerja yang berkualitas tinggi, diperlukan teknologi pendidikan yang memadai selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Abbitt, 2011).

Pendidikan hanyalah salah satu dari sekian banyak bidang kehidupan di mana kemajuan teknologi modern, khususnya teknologi kecerdasan buatan (AI), telah memberikan dampak yang sangat besar. Informasi menjadi lebih banyak tersedia karena kemajuan teknologi informasi yang pesat, membuat proses penyebaran pengetahuan menjadi lebih sederhana dan cepat. Hal ini cukup penting untuk proses pembelajaran karena siswa sekolah membutuhkan informasi terkini dan dapat diandalkan untuk belajar. Oleh karena itu, sangat penting untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi di dalam kelas untuk meningkatkan kualitas siswa dan keefektifan kegiatan pembelajaran.

Salah satu strategi untuk meningkatkan bakat dan keterampilan seseorang secara bertahap adalah pengembangan kompetensi. Pengembangan kompetensi mengacu pada pelatihan yang dapat mempersiapkan pekerja untuk tanggung jawab di masa depan dan menawarkan imbalan profesional jangka panjang. Pengembangan kompetensi di dalam kelas dapat membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi rintangan di masa depan. Sebagai hasilnya, pengembangan kompetensi memainkan peran penting dalam meningkatkan kesiapan siswa untuk menghadapi masalah di masa depan dan meningkatkan kualitas (Pendidikan Pendidikan & Kebudayaan, 2023).

Kemajuan teknologi modern berdampak pada setiap aspek kehidupan manusia, termasuk sekolah. Seiring dengan pembaruan kurikulum dan sumber daya pembelajaran, teknologi pendidikan juga akan ikut berkembang, berkontribusi pada keberhasilan dan kemajuan pendidikan. Kemampuan suatu negara untuk mendidik warganya sangat penting bagi kemajuannya. Cara lain untuk menentukan apakah suatu negara berkembang atau tidak adalah dengan tingkat pendidikannya. Tujuan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan adalah untuk meningkatkan kualitas siswa, yang berdampak pada hasil belajar, dengan membuat kegiatan belajar menjadi lebih efektif (Chandra Wijaya et al., n.d.)

Dalam era kemajuan teknologi yang pesat, AI telah menjadi kekuatan yang mengubah berbagai aspek kehidupan kita. Salah satu bidang yang paling terpengaruh oleh AI adalah pendidikan, di mana AI memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas belajar dan mengajar. ClassPoint, sebuah platform AI-powered yang canggih, telah menjadi perhatian dalam beberapa tahun terakhir karena kemampuannya untuk memfasilitasi pembelajaran personal, mengotomasi penilaian, dan memberikan umpan balik waktu nyata. Aplikasi Classpoint dapat digunakan untuk melakukan tanya jawab yang membantu guru maupun siswa dalam proses pembelajaran

dan menciptakan pembelajaran interaktif. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa dan nilai hasil belajar siswa. Artikel ini bertujuan untuk menjelajahi pengembangan teknologi AI dengan aplikasi ClassPoint pada materi jurnal penutup, mengeksplorasi potensinya untuk meningkatkan hasil belajar, meningkatkan efisiensi, dan meningkatkan pengalaman pendidikan secara keseluruhan.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **1) Penggunaan AI dalam pendidikan**

Penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam konteks pendidikan telah menjadi topik yang semakin penting dalam literatur akademis. AI menawarkan potensi besar untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran dengan menyediakan personalisasi, umpan balik real-time, dan interaksi yang lebih dinamis antara siswa dan materi pembelajaran. Integrasi AI dalam pembelajaran juga telah terbukti meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran (Ally, 2021).

Pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui berbagai aktivitas yang mendorong pemahaman yang lebih dalam dan retensi informasi yang lebih baik (Bransford et al., 2000). Dalam konteks akuntansi, pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks melalui simulasi, studi kasus, dan diskusi interaktif (Huang & Hsieh, 2019).

### **2) Penggunaan Classpoint dalam materi Penutupan Siklus Akuntansi pada Perusahaan Jasa**

Classpoint adalah platform pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan guru untuk membuat dan memberikan presentasi interaktif yang menarik. Dengan Classpoint, guru dapat menambahkan elemen-elemen interaktif seperti pertanyaan, jajak pendapat, dan aktivitas kuis langsung ke dalam presentasi mereka (Classpoint, 2024). Integrasi Classpoint dalam pembelajaran telah terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pembelajaran berbasis konsep.

Penutupan siklus akuntansi merupakan tahap akhir dalam proses pencatatan transaksi akuntansi suatu perusahaan. Pada perusahaan jasa, proses penutupan siklus akuntansi memiliki karakteristik dan pertimbangan yang khas yang perlu dipahami oleh mahasiswa akuntansi (Warren et al., 2021). Pengembangan materi pembelajaran yang interaktif dan relevan untuk topik ini dapat membantu mahasiswa memahami konsep-konsep kunci dan menerapkannya dalam konteks yang relevan.

Dengan menggabungkan teknologi AI dengan platform pembelajaran interaktif seperti Classpoint, pembelajaran materi penutupan siklus akuntansi pada perusahaan jasa dapat ditingkatkan secara signifikan dalam hal keterlibatan siswa, pemahaman konsep, dan aplikasi praktis. Studi lanjutan dan implementasi langsung dari konsep ini di dalam kelas dapat memberikan wawasan lebih lanjut tentang efektivitas dan kelebihan dari pendekatan ini dalam meningkatkan pembelajaran akuntansi.

## METODE PENELITIAN

Pada tahap ini peneliti menggunakan metode pengembangan dan metode evaluasi. Metode pengembangan digunakan untuk mengembangkan teknologi AI yang dapat membantu dalam proses pembelajaran, sedangkan metode evaluasi digunakan untuk mengetahui efektivitas teknologi AI yang telah dikembangkan.

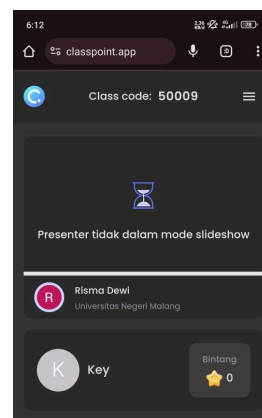
Dalam melakukan metode pengembangan, dapat menggunakan model ADDIE, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap Analysis, dapat mengumpulkan data terkait kebutuhan pengguna dan kekurangan teknologi saat ini. Pada tahap Design, dapat membuat desain teknologi AI yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada tahap Development, dapat mengembangkan teknologi AI yang telah didesain (Mohd Adziran & Nor Azlina, 2019).. Pada tahap Implementation, dapat mengimplementasikan teknologi AI yang telah dikembangkan. Pada tahap Evaluation, dapat mengevaluasi efektivitas teknologi AI yang telah dikembangkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu alat yang dibuat oleh perusahaan Inknoe atau bisa disebut dengan Classpoint, yang biasa digunakan dalam powerpoint mempunyai banyak elemen yang memungkinkan pembuatan sumber daya pendidikan yang menarik yang dapat meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran. Guru dapat menggunakan Classpoint untuk membuat kuis yang menarik dan juga coretan-coretan yang menyerupai tulisan di papan tulis. Ada beberapa manfaat media dalam proses pendidikan, antara lain: (1) meningkatkan rentang perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) memperjelas makna materi pelajaran sehingga dapat membantu siswa dalam memahami dan mencapai tujuan pembelajaran; (3) variasi pendekatan mengajar akan lebih banyak dilakukan, tidak semata-mata mengandalkan komunikasi verbal; dan (4) siswa terlibat dalam pembelajaran yang aktif.



Gambar 1.1 Contoh penggunaan Classpoint pada Guru



Gambar 1.2 Contoh penggunaan Classpoint pada Siswa

Salah satu metode yang perlu dicoba oleh para guru untuk meningkatkan keinginan atau minat siswa dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam sesi Akuntansi Dasar adalah penggunaan materi presentasi PowerPoint. Penulis menerapkan strategi pembelajaran melalui penggunaan materi presentasi PowerPoint sebagai berikut: Awalnya, pengajar mempersiapkan diri dengan membuat power point dengan materi pembelajaran. Secara alamiah,

program classpoint dan power point telah terhubung sehingga instruktur dapat memanfaatkan fitur interaktif classpoint.

Sebelum pembelajaran akan dimulai, siswa diharuskan menyelesaikan langkah awal, yaitu mengakses aplikasi Classpoint melalui laptop atau handphone mereka. Mereka harus memasukkan kode yang diberikan oleh guru dan nama mereka, kemudian mengklik "bergabung". Dengan demikian, nama-nama siswa yang sudah bergabung atau belum dapat dilihat oleh Classpoint. Setelah semua siswa bergabung, guru dapat mulai menggunakan media Classpoint untuk mengajar. Guru dapat melakukan kegiatan apersepsi dan motivasi, serta kegiatan penutup, dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di Classpoint. Salah satu fitur yang berguna adalah kemampuan untuk memberikan pertanyaan yang dapat langsung ditanggapi oleh siswa. Setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk menanggapi setiap pertanyaan, sehingga meningkatkan keterlibatan dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu, kita sebagai pengajar memiliki waktu satu menit untuk mengetikkan jawaban untuk setiap pertanyaan. Kita dapat menggunakan berbagai fitur pertanyaan Classpoint untuk membuat siswa tertarik menggunakannya. Ada beberapa fitur menarik seperti kode kelas (*class code*) yang memberikan kode akses kelas online, anotasi (*annotation*) yaitu catatan tambahan pada materi, papan tulis virtual (*whiteboard*) sebuah papan tulis digital untuk menggambar dan menulis, fitur polling yaitu sebuah sistem voting online untuk mengumpulkan pendapat, pemilihan nama acak (*pick a name*) system yang mengadakan pengundian nama secara acak untuk keperluan diskusi atau aktivitas, kuis awan kata (*word cloud*) sebuah kuis yang menampilkan kata-kata penting dalam bentuk awan kata, kuis dengan menjawab singkat (*short answer*) yaitu kuis yang meminta siswa menjawab dengan singkat dan tepat, kuis menggambar di slide (*slide drawing*) yaitu kuis yang meminta siswa menggambar pada slide presentasi, kuis mengupload gambar (*image upload*) sebuah kuis yang meminta siswa mengupload gambar sebagai jawaban, pilihan ganda (*multiple choice*) sebuah kuis yang meminta siswa memilih jawaban dari beberapa pilihan.

Fitur menarik lainnya dari Classpoint ini adalah setiap jawaban yang terkumpul akan selalu dilengkapi dengan nama pengirim, sehingga dapat disimpan. Fitur ini akan sangat membantu instruktur ketika melakukan penilaian proses. Chandra Wijaya et al., n.d. menjelaskan dalam penelitiannya bahwa membedakan pencapaian siswa menunjukkan bahwa penggunaan media presentasi classpoint berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Data yang dikumpulkan dari jurnal belajar siswa, di mana siswa mengungkapkan pengalaman belajar yang menyenangkan dengan media presentasi classpoint, mendukung hasil yang telah dicapai oleh siswa. Informasi yang diperoleh dari jurnal belajar siswa menunjukkan bahwa penggunaan media prestasi classpoint bermanfaat untuk mendorong partisipasi dalam proses pembelajaran. Ketika semua siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran, bahkan mereka yang biasanya tidak menjawab pertanyaan saat offline pun dapat berpartisipasi dalam kelas yang menggunakan materi presentasi PowerPoint karena setiap orang dapat menggunakan perangkat mereka sendiri, seperti laptop atau ponsel.

Kemampuan bagi siswa untuk melakukan tanya jawab dengan berbagai tampilan yang menarik-seperti bentuk pilihan ganda, awan kata, jawaban singkat, gambar slide, unggahan gambar, dan latar belakang papan tulis-adalah manfaat lain dari penggunaan materi presentasi PowerPoint. Kemampuan yang berbeda ini memungkinkan Anda untuk melakukan berbagai tugas, seperti menggunakan gambar slide untuk mencairkan suasana atau unggahan gambar

untuk mengumpulkan contoh foto, dan lain-lain. Memanfaatkan materi presentasi PowerPoint untuk pembelajaran memberikan manfaat ketiga bagi siswa, yaitu memusatkan perhatian mereka pada topik yang sedang dibahas atau dibahas. Selain itu, karena semua respons siswa langsung terekam dan mencakup informasi lengkap tentang individu yang memberikan respons, pembelajaran menggunakan media presentasi Classpoint juga sangat bermanfaat dalam merekam proses pembelajaran dan penilaian. Pendidikan, J., & Kebudayaan, D. (2023).

Dalam penggunaan Classpoint ini tidak hanya membawa kelebihan dan keunggulan. Salah satu kekurangannya adalah membutuhkan koneksi internet yang solid karena koneksi yang goyah dapat mengganggu proses presentasi PowerPoint atau menyebabkan penundaan sinyal pada pertanyaan-pertanyaan classpoint, yang menyebabkan jawaban yang tidak sesuai dengan pertanyaan. Penggunaan media AR juga belum bisa digunakan pada media ini, jadi guru harus menjelaskan secara lisan tentang materi yang akan diajarkan.

## **KESIMPULAN**

PowerPoint dapat dihubungkan dengan produk yang disebut ClassPoint, yang dibuat oleh Inknoe. Keterlibatan siswa dengan materi pelajaran dapat ditingkatkan dengan menggunakan berbagai fitur ClassPoint untuk membangun materi pembelajaran yang menarik dan dinamis. Guru dapat membuat coretan yang menyerupai tulisan di papan tulis dan membuat kuis yang menarik.

Pengembangan teknologi AI dengan aplikasi ClassPoint pada materi penutupan siklus akuntansi pada perusahaan jasa dapat meningkatkan hasil belajar siswa. ClassPoint adalah sebuah platform pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan guru untuk membuat dan memberikan presentasi interaktif yang menarik. Dengan menggunakan ClassPoint, guru dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pembelajaran berbasis konsep. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan ClassPoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Selain itu, ClassPoint juga dapat membantu guru dalam membuat presentasi online yang interaktif dan memudahkan penggunaannya kembali dalam kegiatan pembelajaran lainnya.

Saran dari penulis dalam penggunaan classpoint Guru dapat memanfaatkan ClassPoint dalam mempresentasikan materi pembelajaran, terutama pada materi yang kompleks dan sulit dipahami. Dengan ClassPoint, guru dapat menambahkan elemen-elemen interaktif seperti pertanyaan, jajak pendapat, dan aktivitas kuis langsung ke dalam presentasi mereka. Siswa juga dapat menggunakan ClassPoint untuk mengikuti presentasi guru dan mengikuti aktivitas yang ada. Selain itu, siswa juga dapat menggunakan ClassPoint untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Institusi pendidikan dapat memaksimalkan penggunaan ClassPoint dalam kegiatan pembelajaran dengan mengadakan training dan bimbingan terhadap guru dan siswa. Hal ini bertujuan agar semakin banyak guru dan siswa yang mampu memanfaatkan ClassPoint dalam kegiatan pembelajaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Abbitt, J. T. (2011). *Measuring Technological Pedagogical Content Knowledge In Preservice Teacher Education : A Review Of Current Methods And Instruments.*

- Ally, M. (2021). *Artificial Intelligence in Education: A Review of the Literature*. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 14(1), 1-24.
- Aprilana, E. R., Kristiawan, M., & Hafulyon, H. (2017). Kepemimpinan Kepala Madrasah Dalam Mewujudkan Pembelajaran Efektif Di Madrasah Ibtidaiyyah Rahmah El Yunusiyah Diniyyah Puteri Padang Panjang. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.21043/elementary.v4i1.1975>
- Bransford, J. D., Brown, A. L., & Cocking, R. R. (2000). How People Learn: Brain, Mind, Experience, and School. *National Academy Press*.
- Chandra Wijaya, M., Tanubrata, M., Lehman, A. S., Wong, H., Tianda, A., Komputer, P., Keras, P., Pelatihan, ;, & Corespondensi Author, P. A. (n.d.). Pelatihan Merakit Komputer Untuk Panti Sosial Asuhan Anak (PSAA) Darul Inayah History Article. <https://doi.org/10.31960/caradde.v4i2.1007>
- Chang, K., & Liu, T. (2019). *A systematic review of AI in education: Research and development*. *Educational Technology & Society*, 22(3), 1-16
- Classpoint. (2024). About Classpoint. Diakses dari <https://www.classpoint.com/about/>
- Didin Kurniadin, M.Pd & Dr. Imam Machali, M. P. (2014). Manajemen Pendidikan (konsep dan Prinsip Pengelolaan Pendidikan). *Ar-Ruzz Media*
- Fakhri Nurzhulia Rahman. (2019). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Pemilihan Karir Mahasiswa Akuntansi Sebagai Auditor Pemerintah (Studi Empiris pada Mahasiswa Perguruan Tinggi yang Ada di Banjarmasin)*. <http://eprints.stieikayutangi-bjm.ac.id/136/>
- Huang, Y., & Hsieh, Y. (2019). The Effect of Interactive Learning on Accounting Students' Learning Outcomes. *Journal of Accounting Education*, 46, 102-113.
- Mohd Adziran, M. N. M., & Nor Azlina, M. N. (2019). *ADDIE Model: A Systematic Approach in Developing E-Learning*. In *International Conference on Advances in Computing, Communications and Informatics (ICACCI)* (pp. 1385-1390).
- Pendidikan, J., & Kebudayaan, D. (2023). *Pengembangan Instrumen Asesmen Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skill) Berbantuan Apikasi Classpoint Pada Mata Pelajaran Layanan Lembaga Keuangan Syariah*. 3(2), 285–304. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v3i2>
- Warren, C. S., Reeve, J. M., & Duchac, J. E. (2021). *Financial Accounting*. *Cengage Learning*.