

Pengembangan Media Ajar Interaktif Berbantuan Microsoft Powerpoint Menggunakan Add-In Classpoint pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Kelas XI AKL

Diah Pramesti¹, Rochmawati²

¹²Program Studi Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Surabaya,
diahpramesti.20025@mhs.unesa.ac.id

ABSTRACT

This development research aims to produce an interactive teaching media product assisted by Microsoft Powerpoint using the Classpoint add-in in the Accounting Computer subject class XI AKL. Another goal is to find out the process of developing teaching media, the feasibility of teaching media, and the response of students to the developed teaching media. This study uses a type of R&D (Research and Development) research with the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. The test subjects of this study are grade XI AKL students from SMK YPM 11 Wonoayu. The results of this study show the results of the material expert test by the Lecturer of the Faculty of Economics and Business and the Teacher of the Accounting Computer subject of SMK YPM 11 Wonoayu which is said to be very feasible with an average percentage of 88.13%, while the results of the media expert test by the Lecturer of the Faculty of Economics and Business are said to be very feasible with an average presentation of 88.89%. The response from students of class XI AKL SMK YPM 11 Wonoayu to the interactive teaching media developed received an average of 97.99% which was included in the category of very understanding. From the average results of the above percentage, it can be said that interactive teaching media assisted by Microsoft Powerpoint using the Classpoint add-in in the Accounting Computer subject class XI AKL is very feasible and can be applied to learning in the classroom.

Keywords: Interactive Learning Media; Microsoft PowerPoint, add-in ClassPoint; Accounting Computer; MYOB.

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media ajar interaktif berbantuan Microsoft Powerpoint menggunakan add-in Classpoint pada mata pelajaran Komputer Akuntansi kelas XI AKL. Tujuan lainnya yaitu untuk mengetahui proses dari pengembangan media ajar, kelayakan media ajar, dan respons dari siswa terhadap media ajar yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Subjek uji coba dari penelitian ini adalah siswa kelas XI AKL dari SMK YPM 11 Wonoayu. Hasil dari penelitian ini menunjukkan hasil dari uji ahli materi oleh Dosen Fakultas Ekonomika dan Bisnis dan Guru pengampu mata pelajaran Komputer Akuntansi SMK YPM 11 Wonoayu yang dikatakan sangat layak dengan rata-rata persentase sebesar 88.13%, sedangkan untuk hasil uji ahli media oleh Dosen Fakultas Ekonomika dan Bisnis yang dikatakan sangat layak dengan rata-rata presentasi sebesar 88.89%. Adapun respons dari peserta didik kelas XI AKL SMK YPM 11 Wonoayu terhadap media ajar interaktif yang dikembangkan mendapat rata-rata 97.99% yang masuk dalam

kategori sangat memahami. Dari hasil rata-rata persentase di atas, maka dapat dikatakan media ajar interaktif berbantuan Microsoft Powerpoint menggunakan add-in Classpoint pada mata pelajaran Komputer Akuntansi kelas XI AKL sangat layak dan dapat diterapkan pada pembelajaran di dalam kelas.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif; Microsoft PowerPoint; add-in ClassPoint; Komputer Akuntansi; MYOB.

PENDAHULUAN

Pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menumbuhkan kreativitas dalam pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan, khususnya dalam proses belajar mengajar di kelas. Pendidik perlu mahir dalam menggunakan teknologi untuk memanfaatkan sumber belajar digital dan meningkatkan efisiensi proses belajar mengajar (Sutisnawati et al., 2022). Sebagai perancang, pelaksana, dan penilai, guru dapat memfasilitasi pembelajaran secara efektif dan efisien (Rabbani & Fauzi, 2022) serta mendorong partisipasi aktif siswa yang mencakup keterlibatan kognitif, emosional, dan perilaku (Ovcharova, 2023).

Teknologi pendidikan di kelas memiliki dua manfaat utama: mendukung pembelajaran individual bagi anak lamban belajar dan mendorong partisipasi siswa dalam kegiatan kelas (Sudjana & Ahmad Rivai, 2010). Silva (2023) juga menekankan bahwa teknologi di kelas dapat meningkatkan pengajaran dan membantu siswa berkembang secara digital, mendorong pengarahannya sendiri dan peningkatan diri. Pengembangan media ajar yang menarik dan interaktif juga penting untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efisien (Mutaqin & Arbarini, 2023), serta meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi akademik siswa (Sudarsana et al., 2019).

Meskipun teknologi dapat meningkatkan pengalaman pendidikan, beberapa penelitian menunjukkan bahwa siswa berkinerja lebih baik tanpa teknologi di kelas karena potensi distraksi (Invankovic, 2023). Oleh karena itu, pendidik harus fokus pada relevansi materi dan media ajar untuk memfasilitasi pembelajaran (A. P. Ritonga et al., 2022) dan meningkatkan hasil belajar serta keterampilan siswa (Hasanah Lubis et al., 2023).

Penyusunan laporan keuangan yang lengkap sangat dibantu oleh perintah yang ada di program MYOB (Nurdiyanti & Rochmawati, 2021). Dalam konteks pembelajaran Akuntansi MYOB di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), media ajar yang relevan sangat diperlukan. Saat ini, pembelajaran masih menggunakan buku paket yang cenderung statis, membuat siswa hanya meniru langkah-langkah tanpa memahami konsep dasar (Dzaki et al., 2023). Akibatnya, motivasi dan partisipasi siswa menurun.

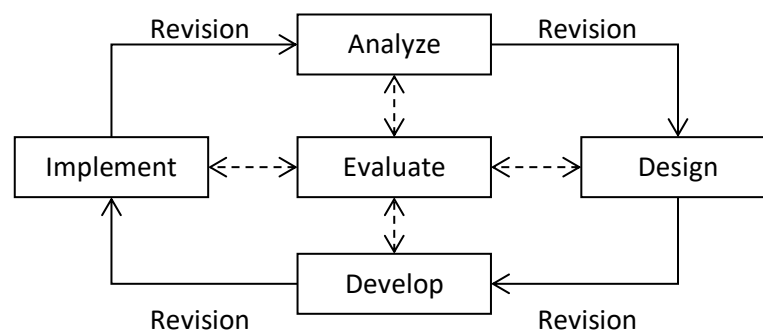
Untuk mengatasi hal ini, penggunaan teknologi pembelajaran seperti ClassPoint dapat menjadi solusi. ClassPoint memungkinkan interaksi langsung antara guru dan siswa melalui presentasi PowerPoint interaktif, mendorong partisipasi aktif

dan memberikan umpan balik langsung (Rhiyanto, 2023; Fitriana, 2023). Dengan ClassPoint, diharapkan pembelajaran Akuntansi MYOB menjadi lebih dinamis dan partisipatif, meningkatkan pemahaman siswa terhadap prinsip-prinsip akuntansi dan menjadikan pembelajaran lebih menarik. Selain itu, guru dapat memantau pemahaman dan keterlibatan siswa dengan fitur analisis dan pemetaan jawaban yang disediakan oleh ClassPoint, membantu siswa mempelajari materi dengan lebih efektif.

Rumusan masalah terkait pengembangan media ajar menggunakan add-in ClassPoint pada PowerPoint untuk mata pelajaran Akuntansi Komputer kelas XI dapat dirumuskan sebagai berikut: (1) Bagaimana proses pengembangan media ajar yang dikembangkan pada mata pelajaran Komputer Akuntansi kelas XI? (2) Bagaimana kelayakan media ajar yang dikembangkan pada mata pelajaran Komputer Akuntansi kelas XI? (3) Bagaimana respons siswa terhadap media ajar yang dikembangkan pada mata pelajaran Komputer Akuntansi kelas XI? Pengembangan media ajar ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, sehingga siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan fitur-fitur yang disediakan oleh ClassPoint, diharapkan media ajar ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Komputer Akuntansi, serta memotivasi mereka untuk belajar dengan lebih antusias. Penelitian ini juga akan mengevaluasi kelayakan media ajar tersebut berdasarkan standar pendidikan yang berlaku, serta mengukur seberapa positif respons siswa terhadap penggunaan media ajar interaktif ini

METODE PENELITIAN

Untuk memenuhi standar, efektivitas, dan kriteria kualitas, penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) yang menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*). Pembuatan produk, pengujian keefektifan, pelaksanaan uji lapangan, evaluasi, dan penyempurnaan semua termasuk dalam metode ini (Johan et al., 2022)



Gambar 1. Konsep ADDIE

Sumber: (Branch, 2009) dimodifikasi oleh peneliti

Proses dimulai dengan tahap analisis yang nantinya terdiri dari 3 proses. Proses pertama yaitu analisis masalah yang akan menganalisis masalah yang terjadi proses pembelajaran. Lalu analisis kebutuhan yang akan menganalisis kebutuhan guru dan siswa setelah mengetahui masalah yang terjadi pada proses analisis masalah. Selanjutnya yaitu perumusan tujuan yang akan merumuskan Tujuan Pembelajaran (TP) yang akan dibahas di dalam media ajar yang akan dikembangkan. Selanjutnya adalah tahap desain, direncanakan secara rinci bagaimana materi akan disajikan dan ikon atau *layout* media yang akan diterapkan di media ajar. Tahap pengembangan mencakup pembuatan media ajar, lalu akan dievaluasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan fungsionalitas dan efektivitasnya. Setelah di evaluasi akan direvisi sesuai saran dan komentar. Setelah itu, media ajar di validasi oleh para ahli yang sama. Terakhir yaitu produk akan diuji coba perorangan dengan 3 orang siswa. Menurut Suparman (dalam Suryani et al., 2019), individu-individu ini dipilih berdasarkan tiga tingkat keterampilan yang mewakili : sedang, di atas sedang, dan di bawah sedang untuk memperoleh masukan tambahan sebelum diimplementasikan dalam kelas penuh.

Pada tahap implementasi, media pembelajaran digunakan dalam proses belajar mengajar sebenarnya, di mana guru dan siswa dipersiapkan untuk menggunakan media tersebut secara efektif. Tahap evaluasi dilakukan di setiap tahap ADDIE untuk mengumpulkan data mengenai pencapaian tujuan pembelajaran, reaksi siswa, dan efisiensi penggunaan teknologi seperti ClassPoint. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui keefektifan materi pembelajaran dan memberikan saran untuk perbaikan lebih lanjut.

Desain uji coba bertujuan untuk mendapatkan pendapat dan komentar validator terhadap media ajar yang dibuat. Validator terdiri dari ahli materi dan ahli media. Ahli materi dan ahli media memberikan penilaian rinci terhadap media ajar dan juga untuk memvalidasi produk yang dikembangkan. Subjek penelitian terdiri dari validator ahli materi, validator ahli media, dan peserta didik. Validator ahli materi melibatkan dosen yang berpengalaman dan ahli di bidang akuntansi serta guru pengampu komputer akuntansi dari SMK YPM 11 Wonoayu. Validator ahli materi dosen melibatkan ahli di bidang akuntansi dari Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Surabaya (UNESA) dan untuk validator ahli materi guru adalah guru pengampu komputer akuntansi dari salah satu SMK YPM 11 Wonoayu. Validator ahli media yaitu salah satu dosen UNESA yang ahli di bidang pembelajaran. Peserta didik sebagai subjek penelitian dari siswa kelas XI SMK YPM 11 Wonoayu.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari wawancara dengan guru, saran atau komentar dari ahli media dan ahli materi, serta saran dan komentar dari 3 orang siswa terpilih. Data kuantitatif diperoleh melalui evaluasi oleh ahli media dan ahli materi berdasarkan skor yang diberikan pada lembar validasi serta respons angket siswa. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar wawancara, angket terbuka, dan angket tertutup. Lembar wawancara digunakan untuk mengumpulkan data

komprehensif mengenai kebutuhan dan harapan guru serta siswa. Angket terbuka melibatkan telaah ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan pendapat dan penilaian terhadap media ajar serta saran dan komentar dari uji perorangan yang melibatkan 3 orang siswa. Angket tertutup melibatkan lembar validasi oleh ahli materi dan ahli media serta lembar respons peserta didik untuk mengumpulkan data yang dapat diukur dan dianalisis secara statistik.

Teknik analisis data dalam penelitian ini melibatkan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif mencakup pengumpulan, reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan dari data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan telaah validator. Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini melibatkan evaluasi menggunakan dua metode pengukuran utama, yaitu skala Likert dan skala Guttman. Skala Likert digunakan untuk menilai tingkat setuju atau tidak setuju responden terhadap pernyataan tertentu terkait efektivitas dan kegunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Responden diminta memberikan penilaian pada skala yang terstruktur, yang kemudian dianalisis secara statistik untuk mengukur tingkat konsensus dan kecenderungan dalam respons mereka.

Tabel 1. Skala Lin=kert

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang Baik	3
Buruk	2
Sangat Buruk	1

Sumber: Riduwan (2019)

Dari hasil skala Likert di lembar validasi tersebut, akan dianalisis dengan cara:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Kemudian dari hasil presentasi tersebut akan diinterpretasikan menggunakan kriteria interpretasi skor kelayakan pada tabel kriteria di bawah ini:

Tabel 2. Kriteria Penilaian

Interpretasi	Persentase
Sangat Tidak Layak	0% - 20%
Tidak Layak	21% - 40%
Cukup Layak	41% - 60%
Layak	61% - 80%
Sangat Layak	81% - 100%

Sumber: Riduwan (2019)

Selain itu, skala Guttman digunakan untuk mengukur derajat tingkat konsistensi respons responden terhadap rangkaian pernyataan terstruktur yang lebih panjang. Hal ini dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana responden menunjukkan pola respons yang konsisten terhadap aspek-aspek tertentu dari media ajar yang sedang dievaluasi. Kombinasi dari kedua metode ini memberikan pandangan yang komprehensif mengenai validitas dan respons terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, serta memberikan dasar yang kuat untuk menarik kesimpulan mengenai efektivitas dan penerimaan media ajar dalam konteks pengajaran yang dihadapi.

Tabel 3. Skala Guttman

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber: Riduwan (2019)

Dari hasil skala Guttman di lembar angket peserta didik tersebut, akan dianalisis dengan cara:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Kemudian dari hasil presentasi tersebut akan diinterpretasikan menggunakan kriteria interpretasi skor pada tabel kriteria di bawah ini:

Tabel 4. Kriteria Penilaian

Interpretasi	Persentase
Sangat Tidak Memahami	0% - 20%
Tidak Memahami	21% - 40%
Cukup Memahami	41% - 60%
Memahami	61% - 80%
Sangat Memahami	81% - 100%

Sumber: Riduwan (2019)

Persentase hasil penilaian digunakan untuk menentukan kelayakan media ajar berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Media pembelajaran dianggap layak apabila mendapatkan hasil rata-rata persentase $\geq 61\%$ dari hasil penilaian ahli dan respons peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada proses pengembangan media ajar interaktif ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Tahap pertama, yaitu analisis, mencakup tiga proses: analisis masalah, analisis kebutuhan, dan perumusan tujuan. Proses analisis masalah dilakukan melalui wawancara

terstruktur dengan guru untuk mengidentifikasi kesulitan siswa dalam *set-up* awal MYOB, yang sering kali menyebabkan siswa lamban dan kurang memahami materi. Analisis kebutuhan mengungkap bahwa tidak adanya media ajar interaktif mengurangi keaktifan siswa dalam kelas, sehingga diperlukan media berbantuan PowerPoint add-in ClassPoint untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa (Fitriana, 2023; Nikmah et al., 2022). Proses perumusan tujuan menitikberatkan pada tiga tujuan pembelajaran utama terkait penggunaan MYOB.



Tabel 5. Elemen, Capaian Pembelajaran, dan Tujuan Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Pengoperasian program Komputer Akuntansi (MYOB Accounting V 18) untuk Perusahaan Dagang	Pada akhir fase F, peserta didik mampu mengoperasikan program komputer akuntansi untuk perusahaan dagang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu membuat data awal perusahaan dagang 2. Peserta didik mampu membuat Daftar Akun (saldo awal akun dan <i>link account</i>) 3. Peserta didik mampu menginput Kartu pembantu (kartu piutang, kartu utang, kartu persediaan barang dagang, <i>asset</i> tetap)

Sumber: Maghfiroh (2023)

Tahap desain melibatkan perumusan materi dan pembuatan desain awal media ajar. Materi yang disusun mencakup entri data awal perusahaan dagang, pembuatan daftar akun, dan *input* kartu pembantu perusahaan dagang. Desain awal media ajar dirancang untuk menarik dan dinamis, mencakup tes atau kuis interaktif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Bahan ajar akan mencakup kuis interaktif dalam bentuk pertanyaan *multiple choice*, *short answer*, dan *slide drawing* (Indraswati et al., 2023). Proses ini memastikan bahwa desain yang menarik secara visual dan interaktif secara perilaku dapat memfasilitasi kinerja pembelajaran yang lebih baik (Shangguan et al., 2020).

Tabel 6. Komponen Visual Media Ajar

No.	Gambar	Keterangan
1		Menggambarkan peserta didik SMK YPM 11 Wonoayu
2		Folder hijau berisi folder materi. Folder biru berisi folder kuis.

No.	Gambar	Keterangan
3		Folder yang berisi satu topik materi dan juga kuis
4		Tombol 'Next' dan tombol 'Back' di setiap slide yang diperlukan
5		Komponen pendukung yang berada di menu awal
6		Komponen pendukung yang berada di pengertian MYOB
7		Komponen pendukung yang berada di kumpulan folder materi dan kuis
8		Komponen pendukung yang berada di bagian materi
9		Komponen pendukung untuk instruksi setelah materi selesai dipelajari
10		Komponen pendukung yang menunjukkan bahwa memasuki bagian kuis

Sumber: Data diolah peneliti (2024)

Tahap pengembangan mencakup pembuatan prototipe awal dan integrasi seluruh konten yang telah dirancang. Media ajar ini dilengkapi dengan slide pembuka, halaman menu, pertanyaan pembuka, materi yang dijelaskan secara poin-poin, kuis interaktif, dan tampilan akhir yang menampilkan 'Word Cloud' untuk respons siswa.



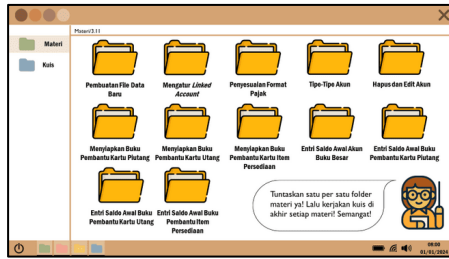
Gambar 2. Tampilan Awal

Sumber: Data diolah peneliti (2024)

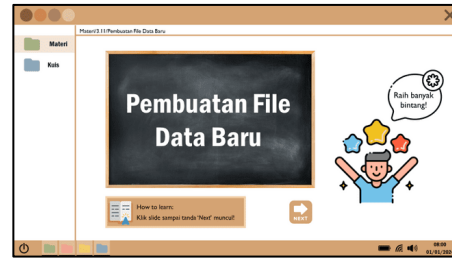


Gambar 3. Tampilan Awal

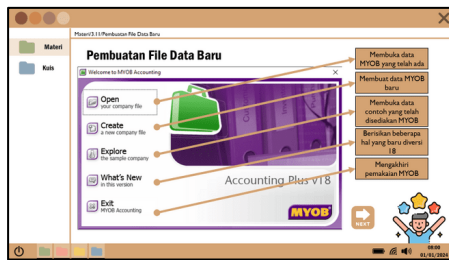
Sumber: Data diolah peneliti (2024)



Gambar 4. Tampilan Menu
Sumber: Data dioleh peneliti (2024)



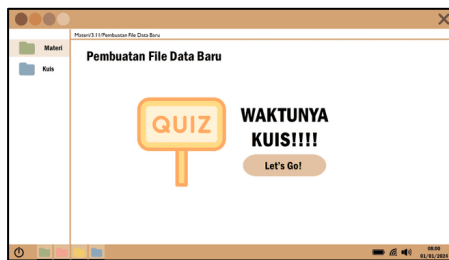
Gambar 5. Tampilan Awal Materi
Sumber: Data dioleh peneliti (2024)



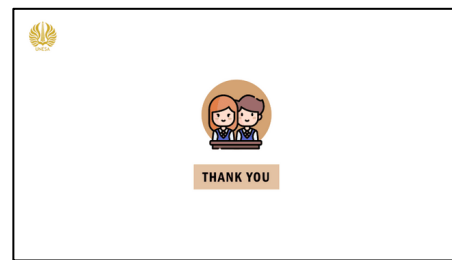
Gambar 6. Tampilan Isi Materi
Sumber: Data dioleh peneliti (2024)



Gambar 7. Tampilan Awal Materi
Sumber: Data dioleh peneliti (2024)



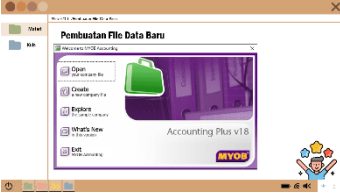
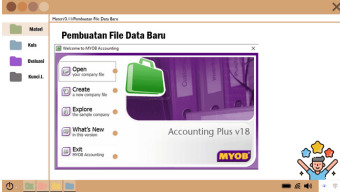

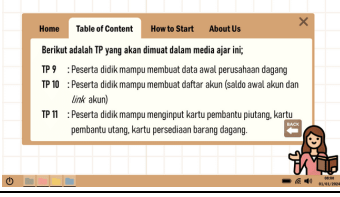
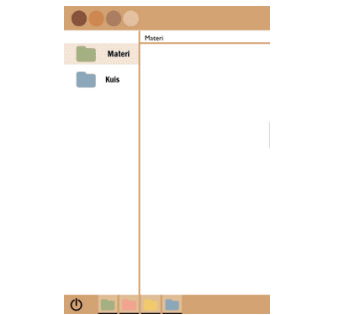

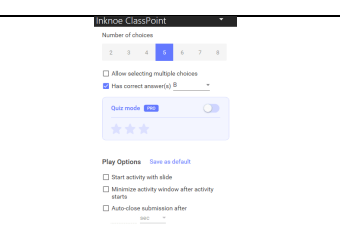
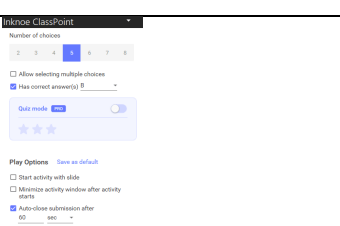

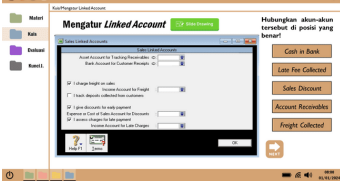
Gambar 8. Tampilan Awal Kuis
Sumber: Data dioleh peneliti (2024)



Gambar 9. Tampilan Akhir
Sumber: Data dioleh peneliti (2024)

Selanjutnya ditelaah oleh para ahli materi dan ahli media yang kemudian diperbaiki dalam prototipe berikutnya. Selanjutnya akan diuji coba perorangan yang terdiri dari 3 siswa, guna mengetahui kelemahan dari media ajar sebelum diimplementasikan ke dalam pembelajaran di kelas. Evaluasi oleh ahli materi dan media menghasilkan perbaikan yang diperlukan untuk meningkatkan keefektifan dan kemenarikan media ajar (Lorensius et al., 2023).

Tabel 7. Hasil Revisi

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
1			Sudah terdapat tanda lingkaran, sehingga penggunaan bisa tahu apa saja yang akan dibahas pada <i>slide</i> ini.
2			Sudah terdapat TP yang ditulis di dalam menu <i>Table of Content</i> .
3			Sudah terdapat folder 'Evaluasi' yang akan mengukur pemahaman siswa atas 3 TP yang sudah dipelajari. Ditambah dengan folder 'Kunci Jawaban' yang akan melengkapi media ajar ini.
4			Sudah terdapat <i>timer</i> pada setiap soal, (durasi waktu disesuaikan dengan soal).
5			Sudah sesuai ukuran huruf di dalam kotak kuis, sehingga lebih mudah dibaca.

Sumber: Data diolah peneliti (2024)

Penilaian tingkat kelayakan media ajar interaktif berbantuan Microsoft PowerPoint menggunakan add-in ClassPoint pada mata pelajaran Komputer Akuntansi berbasis MYOB dinilai oleh para ahli materi dan media. Anisatul Maghfiroh, S.Pd., guru pengampu mata pelajaran Komputer Akuntansi kelas XI di SMK YPM 11 Wonoayu, dan Drs. Joni Susilowibowo, M.Pd., dosen FEB Universitas Negeri Surabaya, menilai kualitas isi dan tujuan media ajar dengan skor rata-rata 91.43%. Ini menunjukkan media ajar tersebut berhasil dalam pemilihan konsep dan tujuan pembelajaran sesuai kurikulum dan kebutuhan siswa. Ritonga et al. (2023)

mendukung bahwa siswa memberikan ulasan sangat baik untuk media pembelajaran ClassPoint karena mudah digunakan, menyenangkan, dan meningkatkan hasil belajar.

Dalam aspek kualitas instruksional, media ajar ini mendapat skor rata-rata 85.00%, menandakan media ini efektif dalam memberikan kesempatan belajar yang baik dan meningkatkan antusiasme siswa. Media ini juga mudah diakses melalui berbagai perangkat, seperti dinyatakan oleh Hidayat (2023), yang menyebutkan bahwa ClassPoint dapat digunakan di berbagai perangkat untuk pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Aspek kualitas teknik memperoleh skor rata-rata 86.00%, menunjukkan penggunaan bahasa yang sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) dan kejelasan penyajian informasi. Pujihastuti et al. (2022) mendukung temuan bahwa media gamifikasi ClassPoint meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Rata-rata	Kategori
Kualitas Isi dan Tujuan	91.43%	Sangat Layak
Kualitas Instruksional	85.00%	Sangat Layak
Kualitas Teknik	86.00%	Sangat Layak
Rata-rata Semua Aspek	88.13%	Sangat Layak

Sumber: Data diolah peneliti (2024)

Evaluasi ahli media, Moh. Danang Bahtiar, S.Pd., M.Pd., menunjukkan bahwa aspek kualitas isi dan tujuan media ajar memperoleh skor rata-rata 86.67%, menunjukkan relevansi materi pelajaran dan kejelasan informasi yang disampaikan. Aspek kualitas instruksional mendapatkan skor rata-rata 90.00%, menunjukkan media ini sangat efektif dalam memberikan kesempatan belajar yang optimal. Chau & Pham (2023) juga menemukan bahwa penggunaan ClassPoint di kelas meningkatkan interaksi dan meminimalkan kesulitan, meningkatkan keterlibatan siswa.

Aspek kualitas instruksional mendapat skor rata-rata 90.00%, menunjukkan efektivitas media ajar dalam memberikan kesempatan belajar optimal dengan materi yang jelas dan menarik, mendorong pemikiran kritis siswa. Chau & Pham (2023) menemukan bahwa ClassPoint di kelas meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa.

Kualitas teknik juga mendapat skor rata-rata 90.00%, dengan desain visual dan teknis yang menarik dan mudah dipahami. Dewi & Kareviati (2021) menyatakan bahwa desain PowerPoint yang baik dapat menarik perhatian siswa dan menjamin pengajaran yang efektif. Secara keseluruhan, skor rata-rata 88.89% untuk semua aspek evaluasi menegaskan bahwa media ajar interaktif berbantuan Microsoft PowerPoint menggunakan add-in ClassPoint layak digunakan dalam pembelajaran Komputer Akuntansi berbasis MYOB.

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Rata-rata	Kategori
Kualitas Isi dan Tujuan	86.67%	Sangat Layak
Kualitas Instruksional	90.00%	Sangat Layak
Kualitas Teknik	90.00%	Sangat Layak
Rata-rata Semua Aspek	88.89%	Sangat Layak

Sumber: Data dioleh peneliti (2024)

Dalam hasil uji coba kelompok kecil, media ajar interaktif ini mendapatkan penilaian yang sangat positif dengan skor rata-rata 98.00%. Aspek kualitas dan tujuan, kelayakan bahasa, dan kualitas teknik masing-masing memperoleh skor tinggi, mencerminkan keefektifan media ajar dalam mendukung pembelajaran yang interaktif dan berkesan. Abdelrady & Akram (2022) juga menyatakan bahwa aktivitas yang digabungkan dengan alat ClassPoint meningkatkan kepuasan siswa dibandingkan dengan pengajaran konvensional.

Tabel 10. Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek	Rata-rata	Kategori
Kualitas Isi dan Tujuan	100.00%	Sangat Memahami
Kualitas Instruksional	100.00%	Sangat Memahami
Kualitas Teknik	94.00%	Sangat Memahami
Rata-rata Semua Aspek	98.00%	Sangat Memahami

Sumber: Data dioleh peneliti (2024)

Tahap implementasi melibatkan penggunaan media ajar oleh guru dalam proses pembelajaran, dengan peneliti yang mendampingi. Setelah implementasi, penilaian respons siswa dilakukan untuk mengukur efektivitas dan penerimaan media ajar. Respons siswa sangat penting untuk menginformasikan pengembangan media ajar lebih lanjut dan memastikan media tersebut efektif dalam meningkatkan proses pembelajaran (Hibra et al., 2019).

Tahap terakhir adalah evaluasi, yang dilakukan pada setiap tahap proses ADDIE. Evaluasi pada tahap analisis mencakup pertanyaan wawancara yang efektif, pada tahap desain mencakup pemilihan ikon atau simbol yang tepat, pada tahap pengembangan melibatkan saran dari para ahli serta uji coba, dan pada tahap implementasi adalah respons dari peserta didik terhadap media ajar yang telah dikembangkan. Evaluasi keseluruhan bertujuan untuk memastikan bahwa media ajar yang dikembangkan menjadi efektif, efisien, dan interaktif, dengan menerima respons dari peserta didik setelah implementasi dilakukan (Bong & Chatterjee, 2022).

Hasil persepsi peserta didik ini diperoleh dari angket yang dibagikan setelah tahap implementasi. Pada variabel Kualitas dan Tujuan, peserta didik memberikan penilaian dengan persentase 100.00%, menandakan pemahaman yang sangat baik terhadap media ajar ini. Variabel Kelayakan Bahasa memperoleh 98.21%,

menunjukkan bahasa yang mudah dipahami. Variabel Kualitas Teknik mendapatkan 95.71%, mencerminkan tampilan visual dan interaktivitas yang sangat baik. Secara keseluruhan, rata-rata dari ketiga variabel adalah 97.98%, masuk dalam kriteria "Sangat Memahami".

Tabel 11. Hasil Persepsi Peserta Didik

Aspek	Rata-rata	Kategori
Kualitas Isi dan Tujuan	100.00%	Sangat Memahami
Kualitas Instruksional	98.21%	Sangat Memahami
Kualitas Teknik	95.71%	Sangat Memahami
Rata-rata Semua Aspek	97.98%	Sangat Memahami

Sumber: Data diolah peneliti (2024)

Hasil ini menunjukkan bahwa media ajar interaktif berbantuan Microsoft PowerPoint menggunakan add-in ClassPoint sangat efektif dan diterima dengan sangat baik oleh peserta didik. Waty (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan PowerPoint yang terkoneksi dengan ClassPoint memungkinkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif, membantu siswa mencapai tujuan belajar. Dengan ClassPoint sebagai alat kelas interaktif, siswa dapat meningkatkan prestasi akademik dan keterlibatan dalam pembelajaran (Querido et al., 2023).

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian mengenai "Media Ajar Interaktif Berbantuan Microsoft PowerPoint Menggunakan Add-In ClassPoint Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Berbasis MYOB" menunjukkan bahwa media ajar ini sangat layak dan efektif digunakan. Proses pengembangannya mengikuti model ADDIE, menghasilkan media ajar yang mencakup tiga kompetensi: membuat data awal perusahaan dagang, membuat daftar akun, dan menginput kartu pembantu. Validasi ahli materi dan media menempatkan media ajar ini dalam kategori "Sangat Layak", sementara uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa siswa sangat memahami materi yang disajikan. Respons peserta didik juga menunjukkan kategori "Sangat Memahami", menegaskan efektivitas media ajar ini dalam pembelajaran. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media interaktif ini dengan materi perusahaan jasa dan memuat satu siklus materi perusahaan dagang. Untuk mengatasi keterbatasan kuis dalam versi gratis ClassPoint, disarankan menggunakan versi berbayar agar dapat mengakses semua fitur. Selain itu, menambahkan ikon atau gambar bergerak diharapkan dapat membuat media ajar lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Abdelrady, A. H., & Akram, H. (2022). An Empirical Study of ClassPoint Tool Application in Enhancing EFL Students' Online Learning Satisfaction. *Systems*, 1–14.

- Bong, E. Y., & Chatterjee, C. (2022). The Use of a ClassPoint Tool for Student Engagement During Online Lesson. *The Asian Conference on Education 2021: Official Conference Proceedings*, 501–509. <https://doi.org/10.22492/issn.2186-5892.2022.39>
- Chau, T. H. T., & Pham, Q. V. B. (2023). EFL Learners' Perception of Class Point Tool Application in Enhancing their Satisfaction and Active Learning in Classroom. *Vietnam Journal of Education*, 7(3), 303. <https://doi.org/10.52296/vje.2023.309>
- Dewi, T., & Kareviati, E. (2021). *The Use Of PowerPoint as The Instructional Media In Teaching English For Young Learners*. 4(4), 617–621.
- Dzaki, A., Zuwirna, Darmansyah, & Amilia, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP / MTS. *Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(3), 828–834.
- Fitriana, N. (2023). Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Melalui Media Persentasi Classpoint Dan Game Edukasi (Quizizz & Kahoot) Pada Pembelajaran Kimia. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 3(1), 35–41. <https://doi.org/10.51878/action.v3i1.1982>
- Hasanah Lubis, L., Febriani, B., Fitra Yana, R., Azhar, A., & Darajat, M. (2023). The Use of Learning Media and its Effect on Improving the Quality of Student Learning Outcomes. *International Journal Of Education, Social Studies, And Management (IJESSM)*, 3(2), 7–14. <https://doi.org/10.52121/ijessm.v3i2.148>
- Hibra, B. Al, Hakim, L., & Sudarwanto, T. (2019). *Development of Vlog Learning Media (Video Tutorial) on Student Materials . Tax at SMK PGRI 1 Jombang*. 435–438.
- Hidayat, I. M. (2023). *The Implementation Of Classpoint In Learning English : A Case Study At SMK Muhammadiyah 3 Karanganyar On Eleventh Grade in Academic Year 2021 / 2022*. 126–131.
- 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*. 3(2), 74–81.
- Invankovic, M. (2023). Use of Technology in the Classroom and Students ' Outcomes. *Juornal of Economic Research & Reviews*, 3(3), 98–102.
- Johan, T. M., Suryana, F., & Efendi, R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Pada Matakuliah Pengantar Komputer*. 3(2), 48–53.
- Lorensius, L., Anggal, N., Darung, A., & Antonius, Z. (2023). Training On Making Interactive Learning Media Using PowerPoint To Improve Teacher Competence. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 7(3), 919–927.
- Mutaqin, M. Z., & Arbarini, M. (2023). *Pengembangan Media Ajar Power Point Berbasis*

Hyperlink Dengan Model PBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa Kelas III SD. 7(1).

- Nikmah, B. H., Makrifah, I. A., & Saifudin, A. (2022). Developing Interactive Powerpoint Media to Teach Reading for 8th Grade students at MTs Ma'arif NU Gandusari. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 7(3), 565. <https://doi.org/10.28926/briliant.v7i3.812>
- Nurdiyanti, R., & Rochmawati. (2021). *Pengaruh Penguasaan Akuntansi Dasar Dan Kosa Kata Bahasa Inggris Terhadap Hasil Belajar Komputer Akuntansi Dengan Motivasi Belajar Sebagai Variabel Moderating.* 5(2), 294–307. <https://doi.org/10.29408/jpek.v5i2.3392>
- Ovcharova, K. (2023). The Role of the Teacher in Classroom Management: Promoting Active Participation and Engagement. *Педагогически Форум*, 11(3), 45–54. <https://doi.org/10.15547/pf.2023.018>
- Pujihastuti, A., Waluyo, T., & Murtiyasa, B. (2022). *Penerapan Metode Gamifikasi Dengan Pendekatan Hashtalaku Pada Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.* 3, 415–424.
- Querido, D. V, Yazon, A. D., Manaig, K. A., Tamban, V. E., & Sapin, S. B. (2023). *Effectiveness of Interactive Classroom Tool : A Quasi-Experiment in Assessing Students ' Engagement and Performance in Mathematics 10 using ClassPoint.* 3(1).
- Rabbani, A. R. B., & Fauzi, A. H. R. (2022). Efektifitas Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Sainifik. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 1–2.
- Rhiyanto, D. F. P. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Add-Ins Classpoint Materi Bioteknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Peserta Didik Kelas XII SMA / MA.* 12(2), 452–465.
- Riduwan. (2019). *Dasar-Dasar Statistika.* Alfabeta.
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklmah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multi Disiplin Dehasen*, 1(3), 343.
- Ritonga, S. A., Ritonga, S., Hasanah, U., Tangse, M., Putri, D., Ritonga, A., & Ritonga, W. A. (2023). *The Effect of ClassPoint Learning Media as Interactive and Fun Learning.* 2(6), 2206–2212.
- Shangguan, C., Wang, Z., Gong, S., Guo, Y., & Xu, S. (2020). *More Attractive or More Interactive ? The Effects of Multi-Leveled Emotional Design on Middle School Students ' Multimedia Learning.* 10(January), 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.03065>
- Silva, A. V. da. (2023). Technologies Integrated to the Classroom. *Section for*

Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal

Volume 6 Nomor 11 (2024) 5572 – 5587 P-ISSN 2656-274x E-ISSN 2656-4691
DOI: 10.47476/reslaj.v6i11.4257

Interdisciplinary Studies in the Human Sciences, Vol. 4 No.

- Sudarsana, I. K., Nakayanti, A. R., & Sapta, A. (2019). *Technology Application In Education And Learning Process*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1363/1/012061>
- Sudjana, N., & Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Suryani, B., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*.
- Sutisnawati, A., Lukman, H. S., & Sukabumi, U. M. (2022). *Pengembangan Aplikasi Kopi D'Lima Untuk Pembelajaran Merdeka*. 8(4), 1583–1592.
- Waty, H. R. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif E-Learning Pendidikan Agama Islam Melalui Aplikasi Classpoint*. 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.32832/idarah.v4i1.4583>