

Peningkatan Pemahaman *Current Liabilities* di SMK Akuntansi melalui Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*

Evina Ranti Aprilia^{1*}, Sheila Febriani Putri²
^{1,2}Universitas Negeri Malang

*evina.ranti.2204216@students.um.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam rangka menumbuhkan minat belajar siswa SMK Akuntansi pada materi *Current Liabilities*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Metode yang digunakan dalam pengembangan media ini yaitu *Four D* (4D). 4D adalah kependekan dari *Define* atau pendefinisian, *Design* atau perancangan, *Development* atau pengembangan dan *Dissemination* atau penyebaran. Penulis hanya mengembangkan media pembelajaran berbasis AR sampai tahap *Development* tidak sampai pada tahap penyebaran. Dalam melakukan pengembangan media, penulis menggunakan bantuan aplikasi *Assembler Studio* untuk mendesain bentuk dan menampilkan elemen-elemen untuk menarik perhatian peserta didik. Hasil pengembangan ini yaitu pada tahap *Define* dilakukan dengan menganalisis kebutuhan pada pengembangan media pembelajaran melalui studi literatur. Tahap *Design* dilakukan dengan menentukan media yang akan dihasilkan dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi pendukung seperti *Canva* untuk menampilkan materi yang telah disusun dan aplikasi *Kahoot* sebagai sarana evaluasi pembelajaran. Tahap *Development* dilakukan dengan mengembangkan dari rancangan melalui aplikasi *Assembler Studio* yang menghasilkan 8 scene atau slide yang terdiri dari judul materi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan tampilan quiz atau latihan soal.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Augmented Reality, Akuntansi, Utang Lancar

Abstract

This study aims to develop Augmented Reality (AR)-based learning media in order to increase the learning interest of Accounting Vocational School students on Current Liabilities material. The research method used in this research is Research and Development (R&D). The method used in the development of this media is Four D (4D). 4D is short for Define or defining, Design or designing, Development or development and Dissemination or dissemination. The author only develops AR-based learning media until the Development stage does not reach the dissemination stage. In developing the media, the author uses the Assemblr Studio application to design shapes and display elements to attract students' attention. The Define stage is done by analyzing the needs of learning media development through literature studies. The Design stage is carried out by determining the media to be produced by utilizing supporting applications such as Canva to display the material that has been compiled and the Kahoot application as a means of evaluating learning. The Development stage is carried out by developing from the design through the Assemblr Studio application which produces 8 scenes or slides consisting of material titles, basic competencies, learning objectives, learning materials, and quiz or practice question displays.

Keywords: Learning Media, Augmented Reality, Accounting, Current Liabilities

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di abad ke-21 yang semakin cepat saat ini, memberikan dampak baik di semua bidang, khususnya dalam dunia pendidikan. Teknologi informasi yang semakin maju seperti teknologi komputer internet, memberikan peluang dalam mendukung kegiatan pembelajaran di dunia pendidikan (Pratiwi & Listiadi, 2021). Salah satu cara untuk menyampaikan konten atau materi yang dimanfaatkan oleh seorang pendidik yaitu media

pembelajaran. Media pembelajaran ini sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran yang dapat menghubungkan, menyampaikan informasi, dan mengutarakan sebuah pesan, sehingga akan terwujud proses pembelajaran yang efektif dan interaktif. Atsani (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu penunjang yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, bahkan media pembelajaran yang akan diterapkan dijadikan sebagai penentu berhasil atau tidaknya proses pembelajaran. Para pendidik memang sudah seharusnya mampu berinovasi dan berkreasi dengan memanfaatkan teknologi yang ada dalam mengembangkan media pembelajaran.

Teknologi merupakan sebuah alat yang efektif bila digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Oleh sebab itu, jika suatu media pembelajaran dikembangkan dengan bantuan teknologi yang tepat, diharapkan dapat membangun minat belajar dan kemampuan peserta didik. Salah satu teknologi yang dapat menunjang pembelajaran akuntansi yaitu teknologi *Augmented Reality*. AR adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang dalam waktu bersamaan dapat memproyeksikan ke sebuah keadaan atau lingkungan yang nyata (Mustaqim & Kurniawan, 2017). Di jenjang persekolahan seperti Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah yang memiliki program keahlian yang bertujuan memberikan keterampilan profesional yang dapat digunakan sebagai bekal setelah peserta didik menyelesaikan studinya. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran penting sebagai salah satu tempat penghasil sumber daya manusia yang dibutuhkan dalam berbagai bidang kerja. Saat ini, masih banyak kegiatan pembelajaran yang terpaku pada buku paket, LKPD dan media-media konvensional yang kurang inovatif dan membuat peserta didik mudah merasa bosan. Oleh karena itu, penting bagi seorang pendidik untuk selalu memperhatikan dan menjamin kualitas pendidikan. Semua faktor yang dapat membantu dan meningkatkan efektivitas pendidikan SMK perlu diperhatikan dengan serius. Implementasi media pembelajaran AR memiliki kemampuan untuk menggambarkan konsep abstrak dengan lebih jelas agar mudah dipahami dan membantu mengenali struktur suatu model objek. Kelebihan AR sebagai media pembelajaran terletak pada kemampuannya untuk memvisualisasikan objek dari dunia maya dan menggabungkannya dengan objek dunia nyata.

Pada penelitian (Herlandy et al., 2020) memberikan temuan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK dan memiliki potensi yang baik untuk meningkatkan kompetensi vokasional siswa SMK. Berdasarkan uraian di atas, maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang mengadopsi teknologi AR untuk meningkatkan minat belajar dan semangat peserta didik agar tidak mudah bosan dalam kegiatan pembelajaran, serta sebagai salah satu inovasi pendidik dalam memanfaatkan teknologi dalam dunia pendidikan, sehingga tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa SMK Akuntansi pada materi *Current Liabilities*, dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi *Current Liabilities* SMK Akuntansi”

KAJIAN PUSTAKA

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang memiliki fungsi untuk menunjang dan membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep materi dalam kegiatan pembelajaran. Akan tetapi, media pembelajaran tidak hanya sebatas alat saja, melainkan sebuah pemanfaatannya dan desain yang dirancang untuk proses pembelajaran. Menurut Daryanto dalam (Aghni, 2018) media pembelajaran memiliki kegunaan diantaranya 1) Untuk memberikan

penjelasan terkait pesan agar tidak terlalu verbalitas. 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, daya indara peserta didik. 3) Menumbuhkan semangat belajar peserta didik. 4) Dapat memberikan kemungkinan peserta didik untuk belajar mandiri sesuai dengan gaya belajarnya. 5) Menimbulkan rangsangan yang sama antar peserta didik dan memberikan pengalaman baru. Beberapa fungsi dari media pembelajaran yaitu terdapat fungsi komunikatif yang digunakan untuk memberikan kemudahan komunikasi antara pemberi dan penerima pesan, fungsi motivasi yaitu dengan adanya media pembelajaran diharapkan para peserta didik dapat lebih termotivasi dalam belajar, dan fungsi individualitas yaitu untuk menyesuaikan kebutuhan pada setiap peserta didik yang memiliki gaya belajar dan minat yang berbeda (Sunjaya dalam Aghni, 2018).

Augmented Reality (AR)

Perkembangan teknologi yang semakin pesat dan canggih mencetuskan sebuah teknologi baru yang dapat memproyeksikan antara dunia maya dan dunia nyata secara *realtime* yang dapat berbentuk dua dimensi maupun tiga dimensi, teknologi tersebut disebut *Augmented Reality* (AR). AR adalah sebuah konsep penggabungan dunia maya dengan dunia nyata untuk menciptakan sebuah informasi dari data yang diambil dari sebuah sistem pada objek nyata. AR mampu menghasilkan sebuah interaksi antara kedua dunia tersebut, dapat menambahkan informasi yang mampu memberikan tampilan secara *real time* seolah-olah informasi tersebut menjadi nyata dan interaktif. Konsep AR diperkenalkan kali pertama oleh Thomas P. Caudell (1990) dalam *The Term 'Augmented Reality'*. Terdapat tiga ciri-ciri yang menyatakan suatu teknologi menerapkan konsep AR yaitu: dapat menggabungkan dunia nyata dan dunia maya, dapat menyampaikan informasi secara interaktif dan *real time* serta mampu menampilkan dalam bentuk 3D (Ashari et al., 2022). AR ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan untuk menumbuhkan minat dan semangat belajar kepada para peserta didik karena adanya media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Aplikasi AR Assemblr Studio

Pada penelitian ini penulis memanfaatkan sebuah aplikasi yang dapat mengembangkan teknologi AR yaitu Assemblr Studio. Assmblr Studio adalah platform pengembangan aplikasi Augmented Reality yang dikembangkan oleh Assemblr, sebuah perusahaan teknologi yang berbasis di Singapura. Aplikasi ini menyediakan fitur-fitur yang memberikan kemudahan bagi penggunaannya dalam mengembangkan aplikasi AR, termasuk pembuatan 3D, penempatan objek di dunia nyata, dan integrasi dengan sensor perangkat serta mendukung berbagai format file 3D dan memungkinkan para pengguna untuk menyesuaikan objek virtual dengan lingkungan sekitar pengguna. Assemblr Studio memiliki beberapa keunggulan yaitu menyediakan antarmuka yang *user-friendly* dan intuitif, memudahkan pengembang untuk membangun aplikasi AR tanpa memerlukan keahlian pemrograman yang ekstensif. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan pengalaman belajar yang interaktif seperti peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan objek virtual yang ditampilkan dan membantu untuk memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih baik.

Canva

Canva merupakan platform untuk membuat desain online yang menyediakan banyak template dan elemen-elemen seperti presentasi, poster, brosur, dan lain sebagainya. Canva menyediakan berbagai jenis tampilan presentasi seperti presentasi pendidikan, bisnis, kreatif,

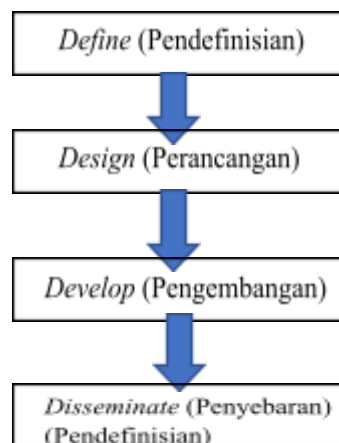
dan teknologi (Alfian et al., 2022). Pada penelitian ini aplikasi canva digunakan untuk mengemas materi untuk merancang media pembelajaran pada Assemblr Studio.

Aplikasi Kahoot Sebagai Sarana Evaluasi Pembelajaran

Kahoot adalah salah satu aplikasi *online* yang berisi latihan soal dalam bentuk *game*. Aplikasi juga merupakan media pembelajaran interaktif karena Kahoot dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti pengadaaan *pre-test*, *post-test*, pengayaan, dan latihan soal yang dapat diakses menggunakan *smartphone* siswa maupun pendidik (Niama et al., 2023). Aplikasi quiz interaktif Kahoot berbasis internet ini memiliki berbagai fitur, salah satunya *game* dan kuis. Game dan kuis dapat dimainkan secara tim maupun individu, dalam proses menjawab sakan diwakili sebuah gambar berwarna untuk menentukan jawaban yang sesuai. Kahoot *game* juga memberikan kesempatan peserta didik untuk menjawab secara tepat dengan keteliti dalam mengerjakan soal yang ditampilkan. Dalam hal ini, penulis menggunakan aplikasi Kahoot sebagai sarana untuk melakukan evaluasi berupa kuis kepada para peserta didik di akhir pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk menguji pemahaman peserta didik atas materi yang telah dijabarkan sebelumnya.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Metode yang digunakan dalam pengembangan media ini yaitu *Four D* (4D). 4D merupakan singkatan dari Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*) dan Penyebaran (*Dissemination*). Akan tetapi, penulis hanya merancang hingga tahap *Development* menggunakan aplikasi AR yaitu *Assmbemblr Studio*. Berikut adalah prosedur penelitian 4D :



Gambar 1. Prosedur Penelitian 4D

Sumber: Aprilia (2024)

1. *Define*, metode 4D yang pertama dan memiliki tujuan untuk menentukan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Pada tahap ini penulis menentukan produk yang akan dikembangkan dan melakukan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui studi literatur.
2. *Design*, tahapan ini bertujuan untuk merancang dan mendesain media pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada tahap ini juga dilakukan kegiatan untuk membuat rancangan

media pembelajaran yang akan dibuat seperti menyiapkan objek-objek dari media pembelajaran yang akan dikembangkan.

3. *Development*, tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang valid dan efektif. Produk yang sudah dirancang kemudian dikembangkan dan dilakukan pembuatan media untuk menghasilkan media yang valid dan praktis maka media yang dikembangkan harus melalui uji validitas oleh para ahli.
4. *Dissemination*, tahap ini berisi kegiatan untuk menyebarkan produk yang telah dibuat dan kemudian dilakukan uji coba pengguna (praktikalitas).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan Pembahasan yang didapatkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap ini penulis melakukan analisis kebutuhan yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran, menentukan materi apa yang akan disajikan dalam media pembelajaran, serta menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut. Melalui studi literatur penulis menemukan masih banyak sekolah-sekolah yang menggunakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional yang tentunya tidak memanfaatkan teknologi dalam penyampaian materi. Salah satunya hanya sebatas menggunakan buku cetak tanpa adanya media pembelajaran interaktif dan inovatif untuk menumbuhkan semangat belajar siswa. Pada tahap ini juga, penulis menentukan materi akuntansi yaitu *current liabilities* dan tujuan pembelajaran untuk dikemas dalam media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

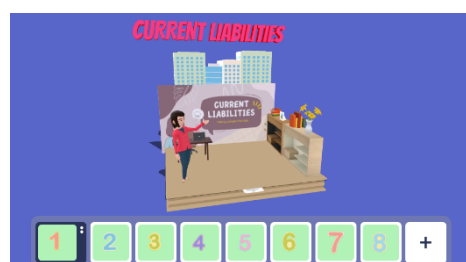
Tahap ini memiliki tujuan untuk menentukan media yang akan dihasilkan. Pengembangan media ini dibuat dengan bantuan aplikasi *Assemblr Studio* dengan bantuan aplikasi pendukung juga seperti Canva dan Kahoot. Canva dibutuhkan untuk membuat *powerpoint* materi terkait *current liabilities* untuk di import ke *Assemblr Studio*. Sementara Kahoot digunakan untuk membuat soal-soal sebagai sarana evaluasi pembelajaran yang nantinya link berupa kode QR dari kuis Kahoot diimpor ke *Assemblr Studio* untuk diakses siswa.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap ini melakukan pengembangan dari media yang telah dirancang sebelumnya. Pengembangan media ini memanfaatkan fitur-fitur dua dimensi dan tiga dimensi yang terdapat pada aplikasi *Assemblr Studio*. Setelah dilakukan perancangan, pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran seperti yang dijelaskan di bawah ini:

- a) Tampilan awal

Media pembelajaran ini memiliki 8 scene atau slide. Pada halaman pertama tertera judul materi yang akan dibahas yaitu "*Current Liabilities*". Tampilan dari halaman pertama (scene 1) dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Awal

Pada scene 2 terdapat kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang dikemas menarik menggunakan ornamen siswa dan guru yang dapat menarik perhatian peserta didik. Gambar 3 menampilkan scene 2 sebagai berikut.



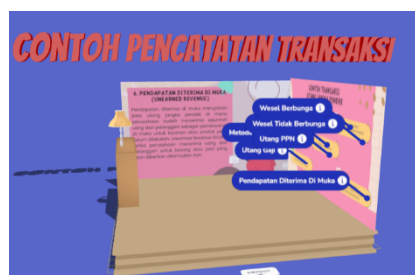
Gambar 3. Tampilan KD dan Tujuan Pembelajaran

b) Tampilan Materi Media Pembelajaran *Current Liabilities*

Dari 8 scene yang telah dibuat, dalam media ini terdapat 4 scene yang berisi materi pembelajaran. Materi tersebut terkait dengan pengertian utang lancar, jenis-jenis utang lancar, dan contoh pencatatan transaksi utang lancar. Pada contoh pencatatan transaksi terdapat elemen yang dapat diklik yang kemudian contoh pencatatan dari setiap utang jangka pendek akan muncul. Gambar 4 dan 5 menampilkan materi media pembelajaran sebagai berikut.



Gambar 4. Tampilan Materi Pembelajaran



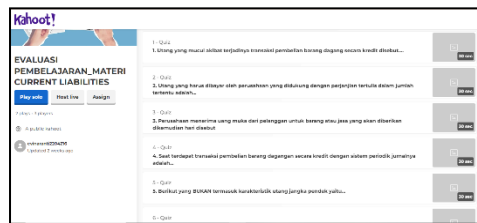
Gambar 5. Tampilan Contoh Pencatatan Transaksi

c) Tampilan Quiz atau Latihan Soal

Pada scene akhir terdapat quiz atau latihan soal yang dapat diakses oleh peserta didik dengan cara menscan barcode yang ada pada tampilan. Ketika peserta didik sudah menscan maka peserta didik akan terhubung dengan aplikasi Kahoot dan dapat mengerjakan soal-soal yang telah tersedia. Tampilan terakhir dari media pembelajaran terdapat pada gambar 6 dan tampilan quiz yang dapat diakses oleh peserta didik dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 6. Tampilan Scene Terakhir



Gambar 7. Tampilan Quiz atau Latihan Soal

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dijabarkan penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* pada materi current liabilities untuk siswa SMK akuntansi dapat dimanfaatkan dan dioperasikan baik bagi pendidik maupun peserta didik dalam rangka penyampaian materi dan evaluasi pembelajaran dengan tampilan tiga dimensi (3D) yang dapat menampilkan objek dari berbagai sisi. Dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development* melalui model pengembangan 4D yang merupakan kependekan dari *Define* atau pendefinisian, *Design* atau perancangan, *Development* atau pengembangan dan *Dissemination* atau penyebaran. pengembangan media ini dapat dilakukan secara terstruktur, walaupun dengan keterbatasan yang ada. Pada pengembangan ini hanya dilakukan sampai tahap *Development* saja karena adanya keterbatasan waktu dan biaya dalam melakukan pengembangan, sehingga tidak dilakukan uji coba atau penyebaran (*Dissemination*) yaitu tahap akhir dari metode 4D. Melalui tiga tahapan metode pengembangan yang telah dilakukan, penelitian ini menghasilkan sebuah pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi *current liabilities* yang dapat diakses oleh para siswa SMK akuntansi khususnya pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan yaitu tampilan yang masih kurang menarik karena minimnya fitur-fitur di aplikasi *Assemblr Studio* yang bisa diakses secara gratis, selain itu tidak terdapat video pembelajaran yang seharusnya dapat menunjang kualitas dari media pembelajaran ini. Oleh karena itu, untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih kompleks, baik dari segi tampilan media maupun kompleksitas materi yang ada didalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>
- Ashari, S. A., A, H., & Mappalotteng, A. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality. *Jambura Journal of Informatics*, 4(2), 82–93. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.16448>
- Atsani, K. L. G. M. Z. (2020). Tranformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 82–93.
- Herlandy, P., Azim, F., & Majid, N. (2020). The effectiveness of Augmented Reality based Learning on Vocational Competencies of Vocational School Students. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 4(2), 120–128. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v4i2.2653>
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36–48.
- Niama, S. U., Nurwahyunani, A., Sumarno, S., & ... (2023). Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan ...*, 7, 11250–11256. <https://mail.jptam.org/index.php/jptam/article/view/8147%0Ahttps://mail.jptam.org/index.php/jptam/article/download/8147/6670>
- Pratiwi, N. A., & Listiadi, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/ Instansi Pemerintah Kelas XI SMK Berbasis Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 9(2), 220–231. <https://doi.org/10.26740/jpak.v9n2.p220-231>