

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Artificial Intelligence* Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa SMK Akuntansi

Fahmi Aditya Syafitri^{1*}, Sheila Febriani Putri²
^{1,2}Universitas Negeri Malang

[*fahmi.aditya.2204216@student.um.ac.id](mailto:fahmi.aditya.2204216@student.um.ac.id)

Abstrak

Tujuan dilakukannya pengembangan media pembelajaran adalah untuk mengimbangi kemajuan teknologi di bidang pendidikan. Dengan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) dapat membantu pendidik untuk mempermudah menjelaskan materi kepada para peserta didiknya. Selain itu, dapat membantu bagi peserta didik pula untuk memahami lebih dalam dari suatu materi pembelajaran yang disampaikan. Jenis penelitian yang dilakukan adalah berupa penelitian pengembangan R&D (*research and development*) dengan penggunaan model 4D (*define, design, development, dissemination*).

Kata Kunci: media pembelajaran, kecerdasan buatan

Abstract

The aim of developing learning media is to keep pace with technological advances in the field of education. Using Artificial Intelligence (AI) can help educators to make it easier to explain material to their students. Apart from that, it can also help students to understand more deeply the learning material presented. The type of research carried out is in the form of R&D (research and development) research using the 4D (define, design, development, dissemination).

Keywords: learning media, artificial intelligence

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada abad 21 menuntut kegiatan pembelajaran yang aktif dan kreatif. Pembelajaran yang aktif dan kreatif tidak lepas dari kecanggihan teknologi yang berkembang saat ini. Dengan perkembangan teknologi, pendidik maupun peserta didik dapat mengakses berbagai sumber untuk kebutuhan pembelajaran. Salah satu sumber yang sering dikenalkan adalah *artificial intelligence* atau biasa disebut AI, di mana AI sangat mudah untuk dikases di mana saja dan kapan saja.

Semakin berkembangnya teknologi informasi, pendidik harus dapat lebih selektif dalam pemilihan media pembelajaran yang sesuai untuk peserta didiknya dan mampu memenuhi tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pendidik menggunakan kecanggihan teknologi agar peserta didik juga dapat ikut andil dalam proses pembelajaran namun tetap dalam kontrol dari pendidik. Hal ini juga sesuai dengan metode pembelajaran saat ini yaitu proses pembelajaran yang berfokus pada peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran berbasis AI sangat membantu pendidik untuk menunjang pemahaman bagi peserta didik. Pendidik harus terus meng-*upgrade* media yang digunakan agar peserta didik mampu menangkap materi yang diajarkan serta dapat mengembangkan pemahamannya. Salah satu cara pengembangan media pembelajaran berbasis AI ini dapat dengan memanfaatkan *Smart Apps Creator*, di mana pendidik dapat membuat aplikasi pembelajaran yang sesuai dengan keinginan. Pendidik dapat menambahkan fitur-fitur yang berkesinambungan dengan AI, seperti mengarahkan dari aplikasi yang dibuat ke video

pembelajaran yang ada di *YouTube* maupun mengarahkan dari aplikasi ke alat evaluasi pembelajaran di *Quizizz*.

KAJIAN PUSTAKA

Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai perangkat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa benda fisik, seperti buku dan alat peraga maupun berbentuk digital, seperti video, animasi dan aplikasi interaktif. Pengembangan pada media pembelajaran sangat penting dilakukan untuk menunjang pemahaman dari peserta didik. Penggunaan AI pada pengembangan media pembelajaran dinilai efektif untuk tujuan pembelajaran dengan tetap diawasi oleh pendidik dalam pengaksesannya.

Artificial Intelligence

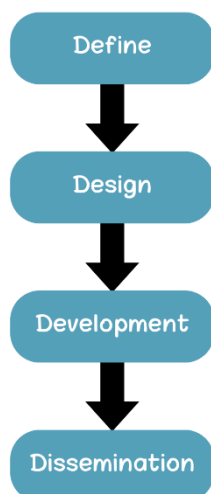
Artificial intelligence (AI) atau dalam bahasa Indonesia adalah kecerdasan buatan merupakan salah satu pengembangan teknologi yang banyak membantu, baik untuk pendidik maupun peserta didik. Penggunaan AI dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu peserta didik untuk menambah pengetahuan dan pemahaman pada suatu materi. Dengan kecanggihan dan cakupan yang lebih luas, diharapkan dengan adanya AI dapat membantu pendidik untuk memberikan pengetahuan yang lebih luas pada peserta didik dalam suatu pembelajaran.

Smart Apps Creator

Penggunaan AI melalui aplikasi dapat dipraktikkan dalam *Smart Apps Creator*. Pendidik dapat dengan leluasa mengembangkan aplikasi yang dibuat dengan *Smart Apps Creator* untuk memberikan materi pembelajaran bahkan evaluasi pembelajaran kepada peserta didik. Dalam penggunaannya, *Smart Apps Creator* ini cukup luas cakupannya karena dapat disetting sesuai dengan kebutuhan penggunanya, seperti memasukkan link video pembelajaran maupun link evaluasi yang ada di *Quizizz*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan dalam artikel ini adalah berupa penelitian pengembangan R&D (*research and development*) dengan penggunaan model 4D (*define, design, development, dissemination*). Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis AI yang dibuat dari *Smart Apps Creator* yang akan digunakan untuk pembelajaran Dasar-Dasar Akuntansi. Adapun proses analisis kebutuhan dimulai dari pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*) dan penyebaran (*dissemination*).



Gambar 1. Proses Analisis Kebutuhan

Sumber: Analisa (2024)

Seperti pada Gambar 1, tahap awal dalam pengembangan media pembelajaran adalah *define*. Di mana dalam hal ini *define* merupakan tahap menganalisis kebutuhan dari pendidik dan peserta didik serta tujuan dari pembelajaran yang ingin dicapai dalam pengembangan media pembelajaran yang dilakukan. Tahap kedua yaitu *design* yang merupakan tahap perancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan, yang mencakup jenis media, materi yang akan dipakai serta aktivitas belajar seperti apa yang akan mendukung proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Selanjutnya tahap ketiga yaitu *development* yang merupakan tahap pengembangan dari rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Lalu untuk tahap terakhir yaitu *dissemination* yang merupakan tahap pengimplementasian dan evaluasi dari media yang dikembangkan. Akan tetapi penelitian ini tidak sampai pada tahap pengimplementasian dan evaluasi atau *dissemination* karena belum diuji cobakan pada peserta didik.

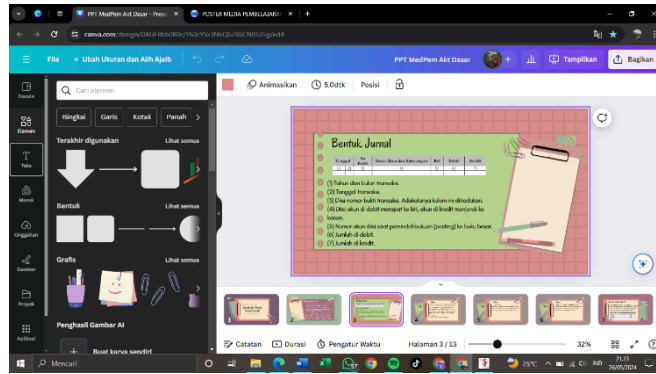
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap *Define*

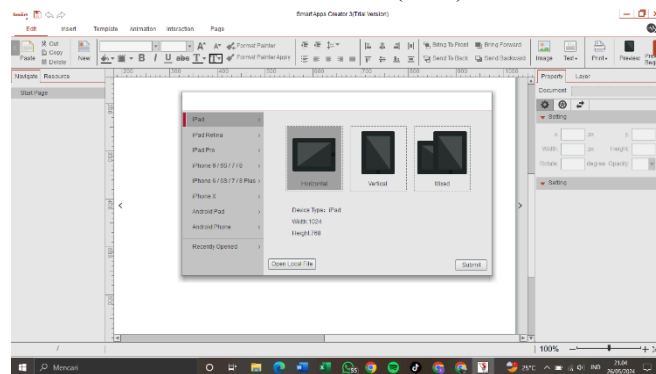
Define atau pendefinisian merupakan tahap awal yang digunakan untuk menganalisis kebutuhan pendidik dan peserta didik dalam pengembangan media pembelajaran. Pendidik harus mengidentifikasi kebutuhan seperti apa saja yang diperlukan dalam pengembangan medianya demi tercapainya tujuan yang diinginkan. Sebelumnya, pendidik sudah harus menentukan materi apa yang akan dituangkan dalam media pembelajaran lalu dapat dikembangkan dan dikreasikan sekreatif mungkin agar peserta didik dapat dengan mudah memahami dan menerima pembelajaran dengan baik dan maksimal.

2. Tahap *Design*

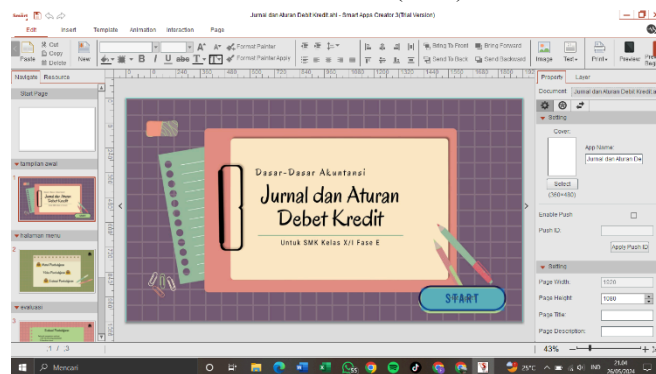
Design atau perancangan, ditahap ini pendidik sudah menentukan media pembelajaran yang akan digunakan untuk peserta didik. Menggunakan media pembelajaran berbasis AI dengan dibungkus penggunaan aplikasi yang dibuat dari *Smart Apps Creator* dapat sangat membantu pendidik dalam penyampaian materinya. Adapun langkah-langkah pembuatan aplikasi sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut.



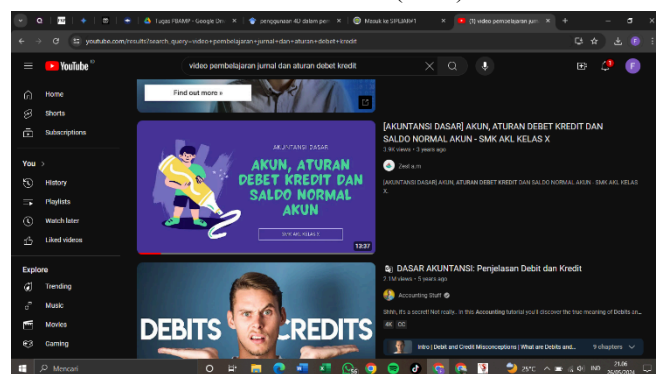
Gambar 2. Pembuatan Materi Pembelajaran
Sumber: Analisa (2024)



Gambar 3. Tampilan Awal Smart Apps Creator
Sumber: Analisa (2024)

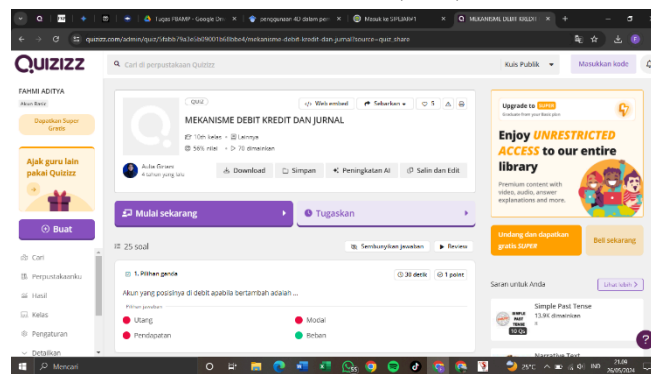


Gambar 4. Proses Pembuatan Aplikasi
Sumber: Analisa (2024)



Gambar 5. Mencari Video Pembelajaran

Sumber: Analisa (2024)



Gambar 6. Mencari Bahan Evaluasi Pembelajaran

Sumber: Analisa (2024)

Langkah awal dari pengembangan media pembelajaran adalah dengan pembuatan materi pembelajaran seperti pada Gambar 2. Langkah kedua adalah mensetting aplikasi yang akan digunakan pada tampilan awal *Smart Apps Creator* sesuai kebutuhan seperti pada Gambar 3. Langkah ketiga membuat aplikasi seperti pada Gambar 4 sesuai dengan keinginan pendidik dan tetap memikirkan tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini. Langkah keempat yaitu mencari video pembelajaran yang relevan seperti pada Gambar 5 yang mana video pembelajaran ini diperlukan untuk menunjang pemahaman peserta didik dan memberikan kesan yang beragam pada media pembelajaran yang dikembangkan. Selanjutnya langkah kelima seperti pada Gambar 6 yaitu memberikan evaluasi kepada peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan sudah relevan dan efektif untuk digunakan.

3. Tahap *Development*

Dari langkah-langkah tersebut, aplikasi yang akan dibuat dapat disambungkan dengan software lain, seperti *YouTube*, *Canva*, dan *Quizizz*. Tujuan dibuatnya materi pembelajaran dengan *Canva* adalah agar nantinya link dari materi pembelajaran dapat dibuka dengan mengklik petunjuk dari aplikasi yang dikembangkan. Begitu pula dengan pencarian video pembelajaran di *YouTube* dan evaluasi dari *Quizizz* yang nantinya juga dapat dibuka dengan mengklik petunjuk yang telah disediakan pada aplikasi yang dikembangkan.

4. Tahap *Dissemination*

Untuk tahap ini belum dilakukan karena pada penelitian ini masih dalam proses pengembangan.

Adapun hasil dari penelitian ini adalah berupa aplikasi untuk *smartphone Android*. Aplikasi ini akan terhubung ke *platform* lain seperti *YouTube*, *Canva*, dan *Quizizz*. Namun kelemahan dari aplikasi ini adalah tidak dapat diinstal untuk *user Iphone* karena pada *setting* awal hanya ditujukan untuk *user Android* saja.

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis AI dengan pemanfaatan *Smart Apps Creator* ini diharapkan dapat membantu pendidik untuk mempermudah penyampaian pembelajaran juga membantu peserta didik untuk peningkatan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Selain itu, pengembangan media pembelajaran dinilai penting untuk menunjang pembelajaran di era kemajuan teknologi saat ini. Meskipun peserta didik dapat dengan leluasa menggunakan media

pembelajaran yang telah dikembangkan, diharapkan tetap ada kontrol dari pendidik agar tidak terjadi penyimpangan terhadap tujuan pembelajaran yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Permana, P. T. H. & Astawa N. L. P. N. S. P. (2020). *Artificial Intelligence* dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(3), 687-692.
- Rafida, A., Ahmad, A. A., & Muhydy, A. A. (2022). Penggunaan Model 4D dalam Pembuatan Video Tutorial Menggambar Alam Benda di SMP Negeri 1 Tonra. *Jurnal Imajinasi*, 6(1), 57-63.
- Ratnaningrum, I., Jazuli, M., Raharjo, T. J., & Widodo, W. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Seni Berbasis Artificial Intelligency Di Era Globalisasi. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2023, 1204-1209.
- Sari, R., K. & Avianty, D. (2023). Pengembangan Media Ajar Berbasis Artificial Intelligence Pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*, 6(1), 31-42. doi: <https://doi.org/10.33503/prismatika.v6i1.3501>
- Suryanto & Deli. (2022). Perancangan dan Pengembangan Website Sekolah SMA Yos Sudarso Menggunakan Metode 4D. *Prosiding National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*,4(1), 999-1008.
- Syadida, Q. & Erita, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 2(1), 17-25. doi: 10.58737/jpled.v2i1.31
- Yallah, S. O. R. & Huda, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Smart App Creator* Berbasis Android pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik di SMKN 1 Sumatera Barat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1244-1255.