

## **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Argumanted Reality* (AR) Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang**

Dela Anisa<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Malang

[\\*dela.anisa.2204216@students.um.ac.id](mailto:dela.anisa.2204216@students.um.ac.id)

### **Abstrak**

Pembelajaran konvensional yang mengandalkan teks dan ceramah sering kali kurang menarik bagi generasi digital yang lebih terbiasa dengan teknologi interaktif dan visual. Pemanfaatan teknologi di pendidikan telah membawa dampak yang signifikan terhadap kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi pada bidang pendidikan diwujudkan dengan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Argumanted Reality* pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research & Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, tetapi hanya dilaksanakan sampai pada tahap pengembangan (*Development*). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Argumanted Reality* pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang memiliki potensi dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran. **Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Argumanted Reality*, Jurnal Penyesuaian.

### **Abstract**

*Conventional learning that relies on texts and lectures is often less attractive to the digital generation who are more accustomed to interactive and visual technology. The use of technology in education has had a significant impact on learning activities. The use of technology in the education sector is realized with technology-based learning media. This research aims to develop Argumanted Reality learning media on trading company adjustment journal material. This research uses the Research & Development (R&D) type of research using the ADDIE development model, but is only carried out up to the development stage. Based on the research results, it can be concluded that the development of Argumanted Reality-based learning media on trading company adjusted journal material has the potential to increase the effectiveness and efficiency of learning activities.*

**Keywords:** Learning Media, *Argumanted Reality*, Adjusting Journal Entry

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah aspek yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan. Pendidikan memiliki peran membina, membentuk dan mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara efektif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan merupakan sektor yang terus bertransformasi seiring berkembangnya teknologi. Pemanfaatan teknologi pada bidang pendidikan membawa dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi pada pendidikan diwujudkan dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi.

Proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang memadai. Proses pembelajaran memiliki makna bagi peserta didik jika pembelajaran di kelas diterima dengan baik oleh peserta didik. Pembelajaran bermakna dapat terwujud jika pembelajaran yang dilakukan menyenangkan, karena peserta didik akan dengan mudah mengikuti dan menyerap

segala kegiatan yang terjadi dalam pembelajaran yang dilakukan (Utomo, 2023). Media pembelajaran dibutuhkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang efisien serta efektif untuk peserta didik. Menurut Atsani (2020) media pembelajaran merupakan salah satu penunjang yang paling penting dalam proses pembelajaran, bahkan berhasil tidaknya proses pembelajaran tergantung pada media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran terdiri dari berbagai jenis mulai dari yang berbasis non teknologi dan teknologi. *Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi ataupun benda maya tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang. Pemilihan materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang karena materi jurnal penyesuaian berkaitan dengan proses akuntansi dan praktik bisnis dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dapat memberikan konteks yang nyata serta relevan bagi peserta didik. Pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) akan meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai konsep-konsep akuntansi terkait materi penyesuaian perusahaan dagang dan memperkuat aplikasi praktisnya. Penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) memiliki daya tarik bagi peserta didik karena menghadirkan pengalaman belajar yang menarik serta interaktif. Peserta didik merasa terlibat dan memiliki motivasi untuk belajar karena peserta didik langsung melihat dan berinteraksi dengan objek virtual yang menarik. Pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) meningkatkan minat serta keterlibatan dalam pembelajaran, sehingga memperkuat pemahaman peserta didik mengenai materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang.

Penelitian terdahulu pernah dilakukan oleh Puspaningtyas, A., & Pustikaningsih, A. (2021) terkait dengan penggunaan *Augmented Reality* (AR) untuk pembelajaran pada materi perbankan dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Panduwinata, L. F., Wulandari, R. N. A., & Zanky, M. N. (2021) terkait dengan penggunaan *Augmented Reality* untuk materi prosedur penyimpanan arsip. Penelitian yang dilakukan oleh (Subagiyo, et al., 2023) terkait penggunaan *Augmented Reality* (AR) pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Atas. Penelitian yang dilakukan (Supriadi, et al., 2023) terkait penggunaan *Augmented Reality* (AR) terkait pembelajaran kimia.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran ialah sarana yang digunakan pendidik untuk memberikan informasi ke peserta didik mengenai pembelajaran, sehingga materi yang diinformasikan dapat dipahami oleh peserta didik. Menurut Anharuddin, M. M., & Prastowo (2023) media pembelajaran meliputi alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide, foto, gambar grafik, televisi dan komputer dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran dapat membantu mendiskripsikan informasi dan konsep secara visual, audio, atau interaktif. Hal tersebut membantu peserta didik mengenai pemahaman materi dengan baik serta mengaitkan konsep-konsep yang abstrak dengan contoh yang konkret. Media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan aksesibilitas yang lebih besar terhadap materi pembelajaran. Peserta

didik dapat mengakses sumber belajar secara *online* di mana saja dan sewaktu-waktu, mengikuti kecepatan belajar mereka sendiri.

### **Argumanted Reality (AR)**

Menurut Mustaqim & Kurniawan, (2017) *Augmented Reality* adalah aplikasi penggabungan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang diproyeksikan dalam sebuah lingkungan nyata dalam waktu yang bersamaan. *Argumanted reality* merupakan sebuah teknik yang menggabungkan benda maya dua dimensi maupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkup nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata. *Argumanted reality* berbeda dengan *Virtual Reality*. *Argumanted reality* hanya sekedar menambahkan atau melengkapi kenyataan. Tujuan adanya media pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, konsep, dan keterampilan kepada peserta didik melalui berbagai bentuk visual, audio, atau kombinasi keduanya. Adanya penggunaan media pembelajaran supaya materi pembelajaran dapat disajikan lebih menarik serta interaktif, sehingga membantu meningkatkan daya tarik serta minat belajar peserta didik.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan *Research & Development*. Prosedur penelitian yang digunakan yaitu model pengembangan yaitu ADDIE, tetapi hanya dilaksanakan sampai tahapan pengembangan (*development*). Model pengembangan ADDIE adalah model pengembangan bahan ajar yang terdiri dari urutan langkah untuk menyelesaikan masalah pembelajaran yang berfokus pada sumber belajar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Widyastuti & Susiana, 2019). Model ADDIE juga dapat dilakukan untuk pengembangan media pembelajaran. Model pengembangan ADDIE mempunyai lima tahapan terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

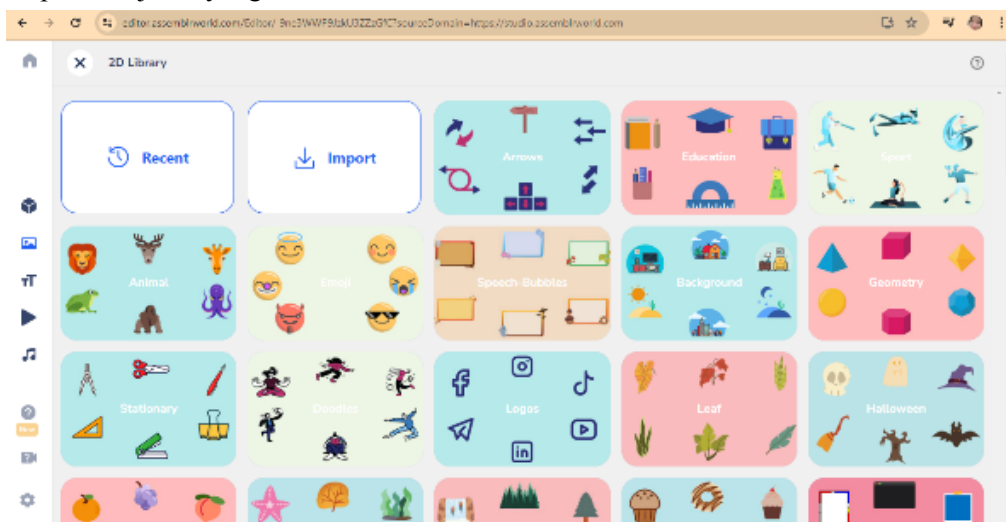
#### **1. Tahap Analisis (*Analysis*)**

Kegiatan pembelajaran tentunya akan terlaksana dengan baik jika media pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajarannya yaitu dapat memahami dan menganalisis materi terkait jurnal penyesuaian dalam bentuk media *Argumanted Reality*. Peneliti mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan untuk merancang media pembelajaran. Peneliti mempersiapkan materi pembelajaran dengan mencari materi pada literatur yang relevan dan dapat dipertanggungjawabkan. Pemilihan materi pembelajaran disesuaikan dengan jenjang pendidikan Sekolah Menengah kejuruan (SMK) kelas 11. Topik pembelajaran yang diambil merupakan bagian dari mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang yaitu Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang. Pokok materi yang disajikan meliputi pengertian jurnal penyesuaian, periode pembuatan jurnal penyesuaian, fungsi dibuatnya jurnal penyesuaian, akun yang membutuhkan penyesuaian, contoh perusahaan dagang dan profil perusahaannya serta penyesuaian yang ada pada laporan tahunan perusahaan tersebut, dan latihan soal terkait jurnal penyesuaian. Peneliti juga menentukan *website* apa yang akan digunakan dalam merancang media pembelajaran.

#### **2. Tahap Desain (*Design*)**

Peneliti merancang konsep media pembelajaran langsung pada *website* Assemblr Studio. Peneliti menyusun materi yang akan dimasukkan pada media pembelajaran.

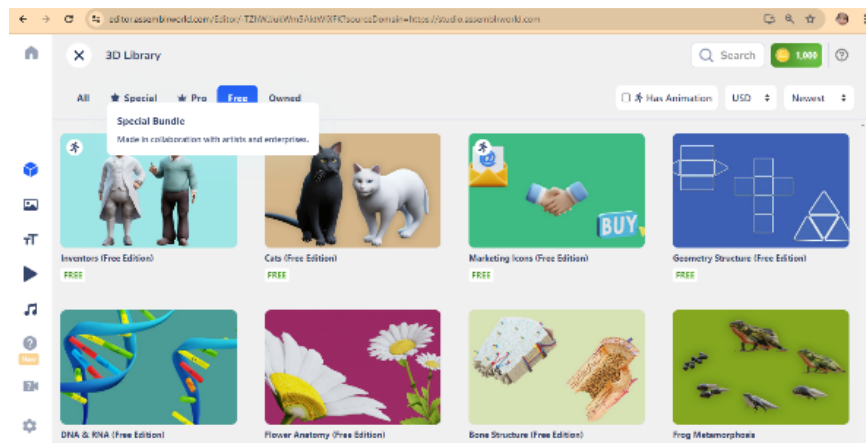
Penyusunan materi dilaksanakan berdasarkan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran terkait mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang khususnya materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang. Pokok materi yang akan dimasukkan yaitu pengertian jurnal penyesuaian, periode pembuatan jurnal penyesuaian, fungsi dibuatnya jurnal penyesuaian, akun-akun yang membutuhkan penyesuaian, contoh perusahaan dagang dan profil perusahaannya serta penyesuaian yang ada pada laporan tahunan perusahaan tersebut, dan latihan soal terkait jurnal penyesuaian. Peneliti mencari dan menentukan elemen dua dimensi dan elemen tiga dimensi yang akan digunakan. Peneliti juga memanfaatkan fitur audio yang tersedia untuk menunjang media pembelajaran yang dibuat.



**Gambar 1.1 Elemen dua dimensi**

Sumber: Olah data (2024)

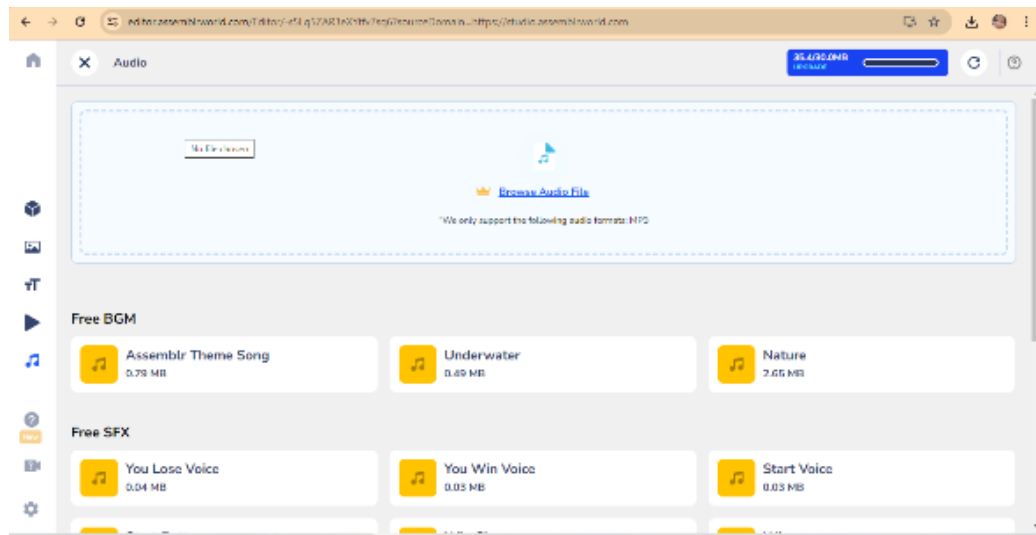
Gambar 1.1 Menunjukkan elemen dua dimensi yang ada pada web Assemblr Studio. Elemen tersebut digunakan untuk menunjang dalam pembuatan media pembelajaran *Argumanted Reality*. Elemen yang tersedia dalam web tersebut bervariasi sehingga dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dalam pembuatan media pembelajaran. Pada bagian elemen tersebut terdapat ruang untuk mengimpor file jika memerlukan gambar yang berasal selain dari yang tersedia di web Assemblr Studio.



**Gambar 2.1 Elemen Tiga Dimensi**

Sumber: Olah data (2024)

Gambar 2.1 Menunjukkan elemen tiga dimensi yang tersedia dalam web Assemblr Studio. Elemen tiga dimensi juga bervariasi dan bisa bergerak sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembuatan media pembelajaran. Elemen tiga dimensi digunakan untuk menunjang dalam pembuatan media pembelajaran supaya lebih menarik.



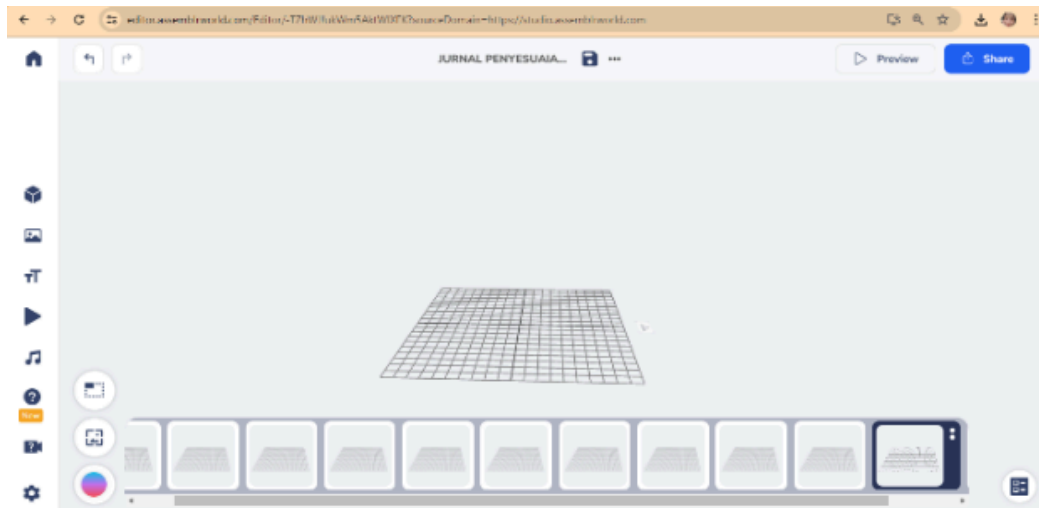
**Gambar 3.1 Fitur Audio**

Sumber: Olah data (2024)

Gambar 3.1 memperlihatkan bahwa pada web Assemblr Studio juga ditunjang dengan adanya fitur audio. Peneliti menggunakan audio yang tersedia di web ini.

### 3. Tahapan Pengembangan (*Development*)

Desain yang sudah dibuat diwujudkan dalam bentuk yang nyata. Media pembelajaran yang dibuat disusun sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Tahap pengembangan merupakan tahapan dalam pembuatan produk. Produk yang dimaksud disini adalah media pembelajaran. Materi yang telah disusun sebelumnya dimasukkan ke dalam web Assemblr Studio, selanjutnya dikreasikan dengan memanfaatkan elemen dua dimensi atau tiga dimensi yang telah dipilih sesuai dengan kebutuhan pembuatan media pembelajaran. Pada tahap ini desain dirangkai menjadi satu kesatuan produk yang utuh.



**Gambar 4.1 Tahap Pertama Pembuatan**

Sumber: Olah data (2024)

Gambar 4.1 Menunjukkan tahapan awal dalam pembuatan media pembelajaran *Argumented reality* (AR). Pada tahap ini masih berisi sebuah bidang kosong yang nantinya akan digunakan untuk pembuatan media pembelajaran.



**Gambar 5.1 Tahap Kedua Pembuatan**

Sumber: Olah data (2024)

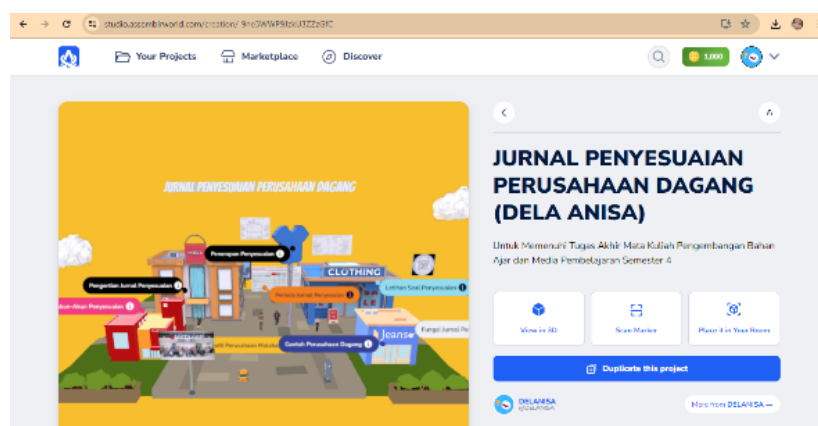
Gambar 5.1 Memperlihatkan tahapan kedua untuk pembuatan media pembelajaran *Argumented Reality* (AR). Peneliti mengganti *layout* yang berwarna polos menjadi warna kuning. Peneliti Merubah *layout* yang dilakukan dengan mengklik logo warna di bagian pojok bawah. Peneliti membuat judul dengan mengklik logo *text* dibagian samping, setelah menetik judul, memilih jenis *font*, dan warna *font*, kemudian mengklik *place* di bagian bawah. Menambhkan beberapa elemen tiga dimensi yang seesuai dengan materi pembelajaran.



Gambar 6.1 Tahap Ketiga Pembuatan

Sumber: Olah data (2024)

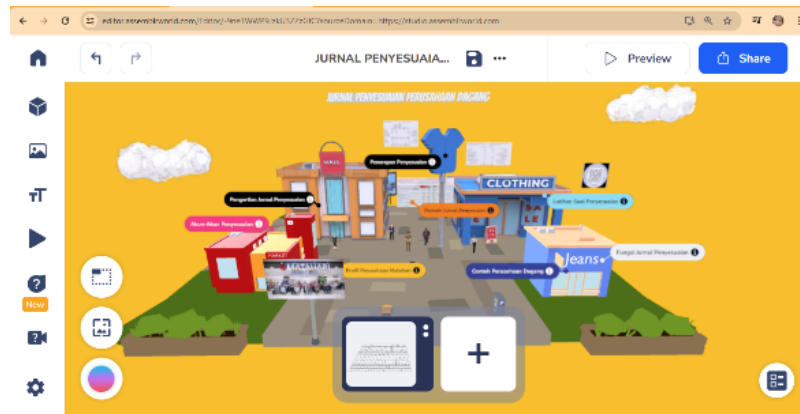
Gambar 6.1 Menunjukkan tahapan ketiga atau tahapan akhir dalam pembuatan media pembelajaran *Argumanted Reality*. Pada tahap ini peneliti menambahkan elemen dua dimensi berupa gambar penyesuaian perusahaan dagang yang ada di laporan tahunan perusahaan yang menjadi contoh yaitu PT Matahari Departemen Store Tbk. Peneliti juga menambahkan *text* untuk tempat materi mulai dari pengertian jurnal penyesuaian sampai latihan soal terkait jurnal penyesuaian.



Gambar 7.1 Pengaplikasian Media

Sumber: Olah data (2024)

Gambar 7.1 Menunjukkan bahwa media pembelajaran sudah terselesaikan dan siap untuk digunakan. Pada tahapan ini setelah media pembelajaran selesai rangkai, kemudian klik *publish* yang nantinya keluar fitur *capture*. Ketika tahapan itu selesai, peneliti mengetik judul dari media pembelajaran tersebut dan deskripsinya. Disini peneliti menggunakan diskripsi pemenuhan tugas akhir mata kuliah pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran. Setelah itu, klik *next* dan memilih semua opsi yaitu *view in 3D*, *Pop up above an AR Maker*, dan *Place Around Your Environment*.



**Gambar 8.1 Media Pembelajaran AR**

Sumber: Olah data (2024)

Gambar 8.1 Menunjukkan bahwa siap untuk digunakan. Pada tahap ini setelah proses *publish*, jika ingin menampilkan media pembelajaran caranya ada tiga yaitu *view in 3D*, *Scan maker*, dan *Place it in your room*.



**Gambar 9.1 QR Code AR**

Sumber: Olah data (2024)

## SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Argumanted Reality* (AR) materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang memiliki potensi dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran *Argumanted Reality* (AR) memberikan konteks yang nyata dan relevan bagi peserta didik, sehingga memperkuat pemahaman peserta didik tentang konsep-konsep akuntansi terkait materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang. Pengembangan media pembelajaran *Argumanted Reality* materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang memberikan sumbangan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di bidang akuntansi. Penggunaan media pembelajaran *Argumanted Reality* (AR) dalam pendidikan harus dikembangkan dan diterapkan secara luas untuk menghadirkan pengalaman pembelajaran inovatif, interaktif, dan efektif bagi peserta didik.

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan hingga tahap pengembangan (*Development*). Oleh karena itu, belum dapat diketahui bagaimana implementasi dan evaluasi untuk penggunaan media pembelajaran berbasis *Argumanted Reality* ini. Penelitian pengembangan model ADDIE, tahapan seperti implementasi dan evaluasi belum dilakukan. Produk media pembelajaran yang

telah dikembangkan belum diterapkan dan diuji coba kepada pengguna yaitu peserta didik. Elemen-elemen dua dimensi dan tiga dimensi yang disediakan oleh web Assemblr Studio cukup terbatas karena sebagian berbayar. Elemen-elemen mengenai materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang cukup terbatas, sehingga peneliti menggunakan yang tersedia web Assemblr Studio yang *free* dengan mengkreasiannya. Meskipun tahapan implementasi dan evaluasi dalam model ADDIE belum dilakukan secara komprehensif, produk ini memiliki kerangka yang dapat dijadikan acuan untuk pengembangan lebih lanjut dan produk ini sebagai protoipe awal yang dapat diujicobakan dalam skala kecil.

Penelitian ini memiliki implikasi teoritis yang dalam bidang pendidikan dan pengembangan media pembelajaran. Secara teoritis, penelitian ini mengontribusikan pemahaman tentang penggunaan teknologi *Argumanted Reality* (AR) dalam konteks pembelajaran akuntansi. Penelitian pengembangan media pembelajaran *Argumanted Reality* materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang memperlihatkan potensi teknologi *Argumanted Reality* (AR) sebagai sarana yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep-konsep akuntansi. Implikasi ini dapat mendukung dan memperkaya teori pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran di masa mendatang. Pengembangan media pembelajaran *Argumanted Reality* materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang dapat digunakan sebagai model bagi pengembangan media pembelajaran serupa di bidang akuntansi maupun disiplin ilmu lainnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Atsani, K. L. G. M. Z. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa Pandemi COVID-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82-93.
- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1).
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 1(1), 36-48.
- Panduwinata, L. F., Wulandari, R. N. A., & Zanky, M. N. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality (AR) pada materi prosedur penyimpanan arsip. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 15-28.
- Puspaningtyas, A., & Pustikaningsih, A. (2021). DIGITAL POP-UP BOX ACCOUNTING BERBASIS AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PERBANKAN DASAR. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(3), 75-92.
- Subagiyo, A., Astutik, W., Wahyuni, E. D., Widhiati, K., Maulidin, M. E., Listiani, W., & Supriadi, M. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(22), 920-925.
- Supriadi, S., Wildan, W., Siahaan, J., Muntari, M., & Haris, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Teknologi Augmented Reality (AR) untuk Melatih Model Mental Siswa SMA di Daerah Geopark Rinjani. *Chemistry Education Practice*, 6(1), 8-14.