

## **JP Plus: Rancangan Aplikasi Media Pembelajaran Jurnal Penyesuaian Berbasis *Artificial Intelligence***

Syalomita Alfa Septiara<sup>1\*</sup>, Sheila Febriani Putri<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Malang

[\\*syalomita.alfa.2204216@students.um.ac.id](mailto:*syalomita.alfa.2204216@students.um.ac.id)

### **Abstrak**

Pemahaman peserta didik yang masih kurang mengenai dasar jurnal penyesuaian perusahaan jasa, ditambah lagi rasa bosan yang timbul saat penjelasan di kelas serta pembelajaran yang monoton semakin menjadi alasan peserta didik tidak memahami jurnal penyesuaian. Padahal penting bagi setiap peserta didik harus memahami dasar jurnal penyesuaian untuk memperbaharui data-data yang belum sesuai dengan pencatatan sebelumnya. Dari masalah tersebut, disusunlah tujuan perancangan media pembelajaran yaitu untuk merancang aplikasi media pembelajaran berbasis *artificial intelligence* bagi mata pelajaran akuntansi dasar materi jurnal penyesuaian pada perusahaan jasa. Perancangan yang dilakukan menggunakan metode ADDIE, tetapi hanya sampai design berupa *prototype*. Tahap *development*, *implementation*, dan *evaluation* tidak diperlukan karena perancang di penelitian ini hanya membahas sampai perancangan medi pembelajaran. Perancangan media pembelajaran berbasis *artificial intelligence* menghasilkan *prototype* aplikasi bernama JP Plus. JP Plus (Jurnal Penyesuain Plus) menghadirkan rancangan aplikasi interaktif yang menarik dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

**Kata Kunci:** aplikasi, artificial intelligence, jurnal penyesuaian

### **Abstract**

*Students' lack of understanding of the basic service company adjustment journal, plus the boredom that arises during classroom explanations and monotonous learning, is increasingly becoming the reason students do not understand the adjustment journal. Even though it is important for every student to understand the basis of the adjustment journal to update data that is not in accordance with previous records. From these problems, the purpose of designing learning media is to design artificial intelligence-based learning media applications for basic accounting subjects on adjusting journal material in service companies. The design carried out uses the ADDIE method, but only until the design in the form of a prototype. The development, implementation, and evaluation stages are not needed because the designer in this study only discusses the design of learning media. The design of artificial intelligence-based learning media produces a prototype application called JP Plus. JP Plus (Journal of Adjustment Plus) presents an attractive interactive application design and can increase students' interest in learning.*

**Keywords:** application, artificial intelligence, adjustment journal

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan pembelajaran yang cukup pesat menuntut untuk peserta didik bisa melibatkan diri secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif merupakan paradigma baru dalam dunia pendidikan dimana peserta didik difokuskan pada proses pembelajaran mandiri. Peserta didik diharapkan dapat belajar sesuai dengan minat mereka sendiri sehingga mereka dapat mengantisipasi instruksi yang menarik dan memenuhi kebutuhan mereka secara langsung (Putri, 2018). Pembelajaran aktif juga memiliki hubungan yang erat dengan penggunaan teknologi. Melalui teknologi, pendidikan dapat dilakukan dengan memperlihatkan berbagai sumber, tidak hanya buku ataupun penjelasan guru di sekolah.

*Artificial intelligence* menjadi salah satu teknologi terbaru yang telah memberikan efek baik kepada proses pendidikan. Menurut Rich dan Knight dalam Amrizal dan Aini (2013), kecerdasan buatan adalah teknologi yang memungkinkan komputer untuk dikendalikan sehingga tugas-tugas yang biasanya diselesaikan oleh manusia dapat dilakukan. Selanjutnya, jika dilihat dari sektor pendidikan, kecerdasan buatan telah dieksplorasi dalam beberapa penelitian dimana kecerdasan buatan diamati memiliki dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran siswa (Groff, 2017).

Salah satu dampak signifikan adalah dengan berkembangnya media pembelajaran berbasis *Artificial intelligence*. Suatu keharusan menggunakan teknologi dan media interaktif dalam proses pembelajaran saat ini, khususnya pada pelajaran akuntansi dasar. Dalam mata pelajaran akuntansi dasar peserta didik akan mempelajari mengenai jurnal penyesuaian. Peserta didik masih banyak yang tidak memahami dengan baik jurnal penyesuaian. Kesalahan peserta didik dalam menyelesaikan soal jurnal penyesuaian dikarenakan kekeliruan dalam menulis transaksi jurnal penyesuaian dan kekeliruan dalam menelaah transaksi jurnal penyesuaian (Septiani, 2018). Pembuatan media pembelajaran ini memiliki tujuan untuk merancang sebuah aplikasi media pembelajaran berbasis *artificial intelligence* yang dapat mendukung peserta didik dalam proses pembelajaran jurnal penyesuaian. Isian dari media pembelajaran adalah pengertian jurnal penyesuaian, fungsi jurnal penyesuaian, dan jenis-jenis penyesuaian.

Pembuatan materi pembelajaran berbasis Android dapat dilakukan dengan menggunakan JDK atau Eclipse, atau dengan menggunakan platform terdapat secara online, seperti <http://appypie.com>. Platform online sering disebut dengan app builder yang bertujuan untuk membantu proses pembuatan aplikasi. Memanfaatkan builder online akan membuat proses pengembangan aplikasi menjadi lebih mudah. Metode yang paling umum digunakan untuk membuat aplikasi dengan menggunakan app builder online adalah dengan cara drag and drop. Oleh karena itu, proses coding tidak selalu diperlukan, bahkan dalam kasus tertentu tidak diperlukan sama sekali. Aplikasi yang bernama Appypie ini dapat mempercepat proses pembuatan aplikasi berbasis Android, Windows Phone, Mac OS, HTML 5, dan Blackberry.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pengertian Media Pembelajaran**

Kata “media” dalam pendidikan berasal dari kata latin yaitu “medius”, yang secara harfiah artinya “perantara”, “tengah”, atau “pengantar”. Media perantara mengacu pada transfer energi negatif dari pengirim ke penerima dalam bahasa Arab (Eureka Pendidikan). Gerlach dan Ely menjelaskan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah materi, manusia, atau kejadian yang dapat membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, pengalaman, atau keterampilan (Mandandi.com) (Eureka Pendidikan). Definisi media menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association for Education and Communication Technology/AECT*) adalah segala bentuk yang digunakan guna menyalurkan informasi. Education Association (NEA) mengartikan, sebagai benda yang bisa dipegang, dilihat, dibaca, didengar, atau bahkan dibicarakan, serta instrumen yang digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran yang dapat menjadi pengaruh efektifitas program pembelajaran.

Menurut Oemar Hamalik, media pendidikan terdiri dari alat, teknik, dan strategi yang dipergunakan untuk mengefisienkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pengajaran dan pembelajaran di sekolah. Menurut Suprpto dkk, media pendidikan adalah salah satu alat bantu mengajar yang manjur dan dapat digunakan guru untuk membantu peserta didik dalam menggapai tujuan pembelajaran. Dalam perancangan media

pembelajaran ini, perancang lebih konsisten menggunakan definisi Oemar Hamalik tentang media pengajaran, yang menyatakan bahwa materinya lebih luas dan mencakup teknik dan metode sebagai tambahan dari definisi dari para tokoh pendidikan lainnya.

### **Media Pembelajaran Berbasis *Artificial Intelligence***

Di era digital ini, teknologi kecerdasan buatan (*artificial intelligence/AI*) menjadi penting untuk mendorong inovasi di bidang pendidikan (Anggraini, 2020; Wang et al., 2023). Salah satu komponen utama dalam memanfaatkan kecerdasan buatan (AI) adalah menciptakan media pendidikan yang tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif dan disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa (Nabiyev et al., 2013).

### **Aplikasi Media Pembelajaran**

Aplikasi pembelajaran adalah alat, bahan, atau teknik yang dipergunakan untuk kegiatan belajar mengajar agar interaksi peserta didik-guru di dalam kelas dapat berjalan dengan baik dan produktif (Dony, 2013). Aplikasi media pembelajaran merupakan alat yang dikembangkan untuk mendukung proses belajar mengajar dengan memanfaatkan teknologi. Mereka dirancang untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran, serta mencakup berbagai format seperti multimedia interaktif, e-learning, dan aplikasi berbasis web, yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan mengakses materi kapan saja dan di mana saja (Olson, C. G., 2022).

### **Akuntansi Dasar**

Akuntansi dasar merupakan pembelajaran yang diperoleh saat memilih jurusan akuntansi yang sangat penting. Akuntansi dasar mempelajari tentang dasar-dasar akuntansi, seperti etika profesi akuntansi, penjurnalan, pembuatan neraca, hingga penyajian laporan keuangan. Akuntansi dasar merupakan fondasi dari ilmu akuntansi yang mencakup prinsip, konsep, dan prosedur dasar dalam pencatatan transaksi keuangan. Akuntansi dasar bertujuan untuk menyediakan informasi yang relevan mengenai posisi keuangan, hasil usaha, dan arus kas perusahaan yang digunakan oleh berbagai pihak dalam pengambilan keputusan (Weygandt, Kimmel, & Kieso, 2018).

### **Jurnal Penyesuaian**

Menurut Weygandt, et al., (2016), jurnal penyesuaian adalah jurnal yang dilakukan pada akhir periode akuntansi untuk meyakinkan pengakuan pendapatan telah benar dan dasar-dasar yang sesuai sudah diikuti. Jurnal penyesuaian adalah bagian dari proses akuntansi yang bertujuan untuk menyesuaikan akun-akun pada akhir periode akuntansi agar mencerminkan kondisi keuangan yang sebenarnya. Proses ini penting untuk memastikan bahwa pendapatan dan beban dicatat dalam periode yang tepat sesuai dengan prinsip akuntansi berbasis akrual (Kieso, Weygandt, & Warfield, 2019).

### **Aplikasi Jurnal Penyesuaian**

Aplikasi jurnal penyesuaian merupakan program aplikasi yang dapat digunakan hanya dengan menggunakan handphone dan di dalamnya dapat mempelajari jurnal penyesuaian dengan lebih menyenangkan.

## **METODE PENELITIAN**

Metode untuk menganalisis media edukasi JP Plus mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analysis, design, development, implementation, dan evaluation-atau analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap *development, implementation, dan evaluation* tidak diperlukan karena perancang hanya ingin merancang Aplikasi media pembelajaran tanpa membuat produk medianya.

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis melibatkan analisis kebutuhan dari studi literatur di berbagai media. Berdasarkan studi literatur ditemukan masih banyaknya peserta didik yang bingung dan kesulitan memahami mengenai dasar dari jurnal penyesuaian. Alasannya salah satunya adalah bahasa dalam kegiatan pembelajaran terlalu berat mengakibatkan peserta didik bosan dan berakibat materi yang tidak dipahami. Selain itu, peserta didik juga kurang kreatif dalam menelaah data transaksi, menelaah nama akun, menghitung transaksi, dan menentukan letak akun ([InstructionalDesign.org](http://InstructionalDesign.org)).

b. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap desain ini, perancang merancang konsep desain media pembelajaran secara keseluruhan, melakukan pemilihan materi, mengembangkan materi, membuat soal dan kunci jawaban, serta pemilihan latar belakang, gambar, dan karakter. Konsep dari media pembelajaran ini adalah aplikasi yang terdiri dari materi, kuis, dan juga rangkuman. Materi yang terdapat dalam media pembelajaran aplikasi ini merupakan keterampilan dasar dalam membuat jurnal penyesuaian. Aplikasi media pembelajaran ini bernama JP Plus ([InstructionalDesign.org](http://InstructionalDesign.org)).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan mengenai hasil dari perancangan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* berupa aplikasi JP Plus yang telah dibuat oleh perancang. Pembuatan paradigma ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, digunakan dalam pembuatan media pembelajaran aplikasi JP Plus ini. Peneliti hanya sampai pada tahap desain dalam perencanaan ini. Proses perencanaan JP Plus dimulai dari tahap analisis, yaitu melihat kebutuhan yang diperlukan untuk mengatasi masalah dalam proses belajar mengajar.

Selanjutnya melakukan tahap design dengan merancang desain sesuai dengan konsep yang sudah disusun. Dalam tahapan awal *design*, perancang menyusun materi sesuai dengan kompetensi dasar dalam bentuk desain gambar. Pada penyusunan ini ditambahkan dengan gambar, kuis, dan juga rangkuman. Dalam aplikasi ini dilengkapi dengan tombol-tombol navigasi seperti jelajah, kuis, rangkuman, pengaturan yang dapat membantu mengoperasikan aplikasi JP Plus ini.

Dapat disimpulkan bahwa JP Plus (Jurnal Penyesuaian Plus) merupakan aplikasi interaktif berbasis *Artificial intelligence* yang menghadirkan materi-materi dasar mengenai jurnal penyesuaian sehingga mudah dijangkau dan digunakan oleh peserta didik di mana pun dan kapan pun.

Dalam aplikasi JP Plus terdapat halaman *splash screen* (Gambar 1) dimana halaman ini merupakan halaman utama yang nampak saat aplikasi dibuka atau diakses oleh peserta didik. Halaman ini memperlihatkan logo dari aplikasi JP Plus yang telah di desain oleh perancang.

Dalam logo ini terdapat penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan sama dengan yang memiliki arti bahwa saat melakukan penyesuaian dapat mengurangi atau pun menjumlahkan akun-akun perusahaan yang masih belum update.

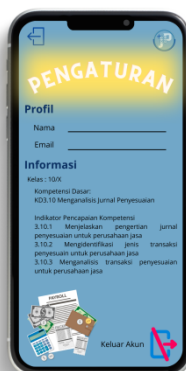


**Gambar 1. Halaman *splash screen***  
Sumber: Diolah perancang (2024)

Setelah melewati halaman *splash screen* beberapa saat akan muncul menu utama. Menu utama berisikan Jelajah, Kuis, dan Rangkuman. Selain itu, dimenu utama terdapat tombol kemali yang disimbolkan tanda panah keluar. Terdapat juga pengaturan yang berisikan profil yang dapat dihubungkan ke email, volume, dan juga tombol keluar dari akun tersebut. Selain itu, pada pengaturan terdapat kompetensi dasar yang diajarkan dan indikator pencapaian kompetensi untuk mengetahui seberapa tingkat pencapaian yang harusnya peserta didik capai.



**Gambar 2. Halaman Utama**  
Sumber: Diolah perancang (2024)



**Gambar 3. Halaman Pengaturan**  
 Sumber: Diolah perancang (2024)

Saat pertama kali masuk akan diarahkan menuju ke jelajah dan masih belum bisa membuka tombol kuis dan rangkuman. Jelajah memberikan kesan pembelajaran yang menyenangkan, karena dapat memberikan pendapat atau jawaban sesuai apa yang telah dipahami dan diisi dikolom yang disediakan. Selain itu juga terdapat suara yang dapat diputar dan suara tersebut akan membacakan materi-materi yang dibahas. Saat ingin menyalahkan suara bisa klik tombol toa.



**Gambar 4. Halaman Jelajah**  
 Sumber: Diolah perancang (2024)

Setelah melakukan perjalanan penjelajahan di halaman jelajah, peserta didik dapat langsung menuju ke halaman kuis untuk mengasah pemahaman dan pengetahuan peserta didik setelah selesai melakukan pembelajaran. Setelah itu peserta didik juga langsung bisa tau nilai yang dimiliki dan dapat membuka kunci jawaban melalui tombol kunci disebalah pengaturan.



### Gambar 5. Halaman Kuis

Sumber: Diolah perancang (2024)

Tidak perlu khawatir saat peserta didik lupa akan materi, telah disediakan juga halaman rangkuman, yang berisikan rangkuman-rangkuman dan penjelasan lebih jelas lagi mengenai jurnal penyesuaian.



### Gambar 6. Halaman Rangkuman

Sumber: Diolah perancang (2024)

Dengan adanya Prototype aplikasi JP Plus ini perancang berharap dapat membantu dalam memberikan ide membuat media pembelajaran yang kreatif dan memperbaiki proses belajar agar peserta didik mudah belajar mengenai jurnal penyesuaian.

## SIMPULAN

Perancangan media pembelajaran berbasis *artificial intelligence* menghasilkan prototype aplikasi bernama JP Plus. Tidak menghasilkan produk yang siap digunakan menjadikan keterbatasan dalam penelitian perancangan ini. Dengan adanya *Prototype* aplikasi JP Plus ini, perancang berharap dapat membantu dalam memberikan ide membuat media pembelajaran yang menggugah dan memperbaiki proses belajar agar peserta didik mudah memahami mengenai jurnal penyesuaian dan di penelitian selanjutnya dapat dikembangkan menjadi produk yang siap digunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran.
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan media pembelajaran fisika mobile learning berbasis android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57-62.
- Instructional Design.org. (n.d.). ADDIE model. *Instructional Design*. Retrieved July 31, 2024, from <https://www.instructionaldesign.org/models/addie/>
- Kaswar, A. B., Arsyad, M., & Suriyanto, D. F. (2023). Membangun Keterampilan Pendidik Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence. *Vokatek: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 293-297.
- Kieso, D. E., Weygandt, J. J., & Warfield, T. D. (2019). *Intermediate Accounting*.
- Permana, P. T. H., & Putri, N. L. P. N. S. (2020). Artificial Intelligence dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(3), 687-692.

- Putra, D. R., & Nugroho, M. A. (2016). Pengembangan game edukatif berbasis android sebagai media pembelajaran akuntansi pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 14(1).
- Putri, S. P. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Jurnal Penyesuaian Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 2(2), 97-107.
- Rahmawati, N. D., & Susilowibowo, J. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Mata Pelajaran Akuntansi Dasar untuk Kelas X Kompetensi Keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga Semester 2 SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 7(3).
- Rosanaya, S. L., & Fitrayati, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2258-2267.
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis lectora inspire pada materi jurnal penyesuaian untuk siswa kelas x akuntansi dan keuangan lembaga smk negeri 1 tempel tahun ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 97-111.
- Moelyani, I. A., Amelia, F., & Nagari, P. M. (2021). WORSILEAR (Word Square Interactive Learning): Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Aplikasi Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Akuntansi Dasar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 9(3), 312-322.
- Olson, C. G. (2022). Understanding and Applying Assessment in Education. *Publisher: XYZ Publishing*.
- Sulistyorini, S., & Listiadi, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran Ispring Suite 10 berbasis android pada materi jurnal penyesuaian di SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2116-2126.
- Weygandt, J. J., Kimmel, P. D., & Kieso, D. E. (2018). *Financial Accounting*. Wiley.