

## Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Keuangan Berbasis *Website Google Site Menggunakan Artificial Intelligence (AI)*

Rahmawati<sup>1\*</sup>, Sheila Febriani Putri<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Malang

[\\*rahmawati2204216@students.um.ac.id](mailto:*rahmawati2204216@students.um.ac.id)

### Abstrak

Pengkajian ini meningkatkan media pembelajaran akuntansi keuangan berbasis *website Google Sites* dengan menggunakan *Artificial Intelligence (AI)* untuk membantu siswa memahami konsep akuntansi. Pengkajian ini bermetode R&D/*Research and Development* secara bermodel ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dan menggunakan materi kurikulum 2013 dengan kompetensi dasar KD. 3.21 menganalisis jenis modal perusahaan (perbandingan firma, modal perorangan, CV, PT, serta koperasi). Penelitian ini merancang media pembelajaran yang mencakup tujuan pembelajaran, peta konsep, materi, video, evaluasi pembelajaran dengan bentuk kuis dan observasi, refleksi, dan daftar pustaka. Hasil menunjukkan bahwa media ini efektif meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Namun, keterbatasan waktu mempengaruhi tahap implementasi, dan evaluasi. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan uji coba penuh dan evaluasi dampak terhadap pembelajaran siswa. Media pembelajaran ini berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran akuntansi keuangan di SMK/MAK, meningkatkan minat dan motivasi siswa, serta memudahkan akses pembelajaran.

**Kata kunci:** Media pembelajaran, *website*, *Artificial Intelligence*

### Abstract

*This study improves financial accounting learning media based on the Google Sites website by using Artificial Intelligence (AI) to help students understand accounting concepts. This study uses the R&D/Research and Development method using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) and uses 2013 curriculum material with basic KD competencies. 3.21 analyzes various types of company capital (comparison of firms, individual capital, CV, PT, and cooperatives). This research designs learning media that includes learning objectives, concept maps, materials, videos, learning evaluations in the form of quizzes and observations, reflections, and a bibliography. The results show that this media is effective in increasing students' interest and understanding. However, time constraints affect the implementation and evaluation stages. Future research is recommended to carry out full trials and evaluate the impact on student learning. This learning media has the potential to improve the quality of financial accounting learning in SMK/MAK, increase student interest and motivation, and facilitate access to learning.*

**Keywords:** Learning media, *website*, *Artificial Intelligence*

### PENDAHULUAN

Makin pesatnya pengembangan ilmu pengetahuan serta teknologi di zaman globalisasi mendukung seluruh pelaku di sektor pendidikan untuk membuat inovasi yang bermanfaat untuk dunia pendidikan. Inovasi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan sehingga tenaga pengajar atau guru memiliki kualifikasi yang sama. Diharapkan mereka memiliki kemampuan untuk menunjukkan inovasi dan kreatifitas yang bermanfaat, maka bisa berpartisipasi untuk meningkatkan teknologi & wawasan Di Indonesia. Hal ini ditunjukkan oleh fakta bahwa berbagai macam media telah digunakan dalam proses pembelajaran di setiap jenjang pendidikan sesuai perkembangan zaman.

Media dengan tidak langsung bisa menolong guru untuk membagikan bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media adalah bagian penting dari proses pembelajaran. Dalam Arsyad (2017), Gagne & Briggs (1975) menjabarkan bila "media pembelajaran meliputi alat

yang berbentuk fisik guna menyampaikan isi materi pengajaran yang dibuat oleh guru". Pembelajaran didefinisikan sebagai kombinasi yang kompleks yang terdiri dari elemen manusia, akomodasi, materi, tata cara serta fasilitas yang menolong untuk mencapai target belajar (Hamalik, 2016:55). Guna menciptakan target belajar, perlu jenis media yang unik sehingga siswa bisa lebih paham apa yang disampaikan guru.

Teknologi memungkinkan pembelajaran menggunakan berbagai sumber, bukan hanya buku dan guru. Ini adalah potensi yang sangat besar bagi guru untuk menerapkan pembelajaran. Aplikasi teknologi dalam proses pembelajaran memiliki dampak positif pada siswa. *Artificial Intelligence* (AI) ialah sebuah inovasi teknologi yang telah terbukti meningkatkan proses pendidikan. Melalui asumsi Knight & Rich Rich pada Aini & Amrizal (2013), *Artificial Intelligence* (AI) ialah teknologi yang memungkinkan komputer untuk melaksanakan hal yang biasanya dilakukan oleh manusia. Oleh karena itu, *artificial intelligence* telah diungkapkan dalam beberapa penelitian dalam konteks pendidikan dan diketahui memiliki dampak yang signifikan terhadap pembelajaran siswa (Groff, 2017). Salah satu pemanfaatan atau penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) adalah media pembelajaran. Media pembelajaran dengan *Artificial Intelligence* (AI) membuat materi pembelajaran lebih mudah dan fleksibel. Dengan kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri kapan saja dan di mana saja, tanpa tergantung pada keberadaan guru, kemampuan ini sangat penting untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa, yang pada akhirnya akan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, *Artificial Intelligence* (AI) harus dimasukkan ke dalam metode pembelajaran akuntansi keuangan bukan hanya sebuah pilihan tetapi kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di dunia kerja.

Siswa di Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pada jurusan Akuntansi Keuangan dan Lembaga memiliki mata pelajaran akuntansi keuangan yang wajib untuk ditempuh. Dalam bagian ini, siswa akan belajar tentang cara menganalisis dan menerapkan komponen laporan keuangan perusahaan. Namun, siswa sering menganggap akuntansi keuangan rumit dan membosankan. Ini dikarenakan sebagian aspek yang mencakup: (1) kompleksitas materi: akuntansi keuangan memiliki banyak konsep dan teori yang abstrak dan sulit dipahami; (2) kurangnya media pembelajaran yang menarik: sebagian besar materi pembelajaran akuntansi keuangan saat ini statis dan kurang interaktif; (3) kurangnya kesempatan praktik: siswa biasanya membutuhkan lebih banyak kesempatan untuk menerapkan konsep akuntansi keuangan dalam kehidupan nyata, dan (4) kurangnya kemampuan guru menggunakan teknologi untuk membentuk media belajar yang unik. Hal tersebut dibuktikan melalui pengkajian terdahulu berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Android "LAKEUN" Materi Laporan Keuangan Perusahaan Dagang Kelas XI Akuntansi SMKN 6 Surabaya", dari pengamatan peneliti secara langsung yang dilaksanakan di SMKN 6 Surabaya menampilkan bila media belajar, terutama yang berkaitan dengan bidang akuntansi, masih bergantung terhadap *Microsoft Word & PowerPoint* dikarenakan guru masih kesulitan membuat media pembelajaran yang interaktif, proses pembelajaran di sekolah gagal memaksimalkan keterlibatan, dan keikutsertaan siswa (Mahmudah & Bahtiar, 2022). Akibatnya, banyak siswa masih mengalami kesulitan mempelajari materi yang dibagikan guru. Sehingga, permasalahan media belajar akuntansi keuangan tersebut harus segera diatasi sebab bisa menyebabkan motivasi serta minat rendah murid untuk belajar, serta hasil belajar yang buruk.

Akibatnya, siswa tidak akan memiliki SDM yang berkeahlian di sektor akuntansi keuangan, yang pada gilirannya dapat menghambat kemajuan ekonomi dan bisnis Indonesia.

Melalui penjabaran tersebut, pengkaji berminat untuk melaksanakan pengkajian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Keuangan Berbasis *Website Google Site* Menggunakan *Artificial Intelligence (AI)*” untuk mengatasi permasalahan tersebut. Adapun tujuan pengkajian ini yaitu sebagai sumber pelajaran yang diharapkan bisa membantu murid untuk paham pada konsep akuntansi keuangan dengan adanya umpan balik yang baik kepada siswa, membantu siswa dalam belajar mandiri, dan lebih mudah diakses oleh siswa.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran didefinisikan sebagai fasilitas guna membantu tahap belajar. Menurut Fatria (2017:140), media pembelajaran ialah media perantara untuk guru guna tahap menyalurkan informasi tentang bahan ajar yang dibagikan sehingga media pembelajaran memiliki kemampuan untuk mendorong minat siswa dalam belajar.

Media video pembelajaran tergolong sebuah media pembelajaran. Video ini dapat mencakup penjelasan materi, demonstrasi, atau simulasi. Penggunaan video pembelajaran juga sifatnya fleksibel, maka membantu murid memahami bahan ajar secara optimal. Selain video pembelajaran, media pembelajaran audio, seperti *podcast*, lagu, dan rekaman suara, dapat digunakan. Penggunaan audio pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan mendengarkan individu, serta membuat pembelajaran lebih mudah dan fleksibel.

Media visual juga ialah sebuah media pembelajaran, seperti gambar, foto, atau diagram, yang dipakai guna membantu murid mendalami bahan ajar yang diajarkan secara efisien serta efektif. Selain itu, media visual dapat membantu mempertahankan perhatian siswa dan meningkatkan daya ingat mereka, sehingga membantu mereka belajar dengan lebih baik.

Media belajar yang unik bisa membantu mengembangkan keinginan serta minat individu untuk belajar, sehingga membantu mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik sehingga, perlunya media pembelajaran yang optimal baik dari segi strategi dan desain pembelajaran yang tepat harus dipertimbangkan. Selain itu, media pembelajaran perlu diselaraskan pada siswa serta bahan ajar yang diberikan agar pengalaman belajar lebih efektif dan bermanfaat.

### **Pengembangan Media Pembelajaran**

Sebuah usaha guna mengembangkan mutu pembelajaran ialah pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan dalam berbagai tahapan, seperti perencanaan, pengembangan, dan evaluasi. Dalam proses ini, perlu mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik siswa, serta memilih media yang paling cocok untuk siswa.

Perencanaan adalah tahap pertama dalam pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, diperlukan untuk menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa serta menentukan media yang cocok guna materi yang hendak diberikan. Tujuan pembelajaran, waktu pembelajaran, dan sumber daya yang tersedia juga perlu dipertimbangkan. Setelah itu, desain media pembelajaran dibuat, yang mencakup ide-ide, struktur, dan tampilan.

Pada tahap kedua, pengembangan media pembelajaran, desain yang telah dibuat pada tahap perencanaan akan diterapkan. Proses produksi seperti pembuatan konten, pengembangan visual, dan pengujian media pembelajaran dilakukan pada titik ini. Selama proses

pengembangan, penting untuk mempertimbangkan keamanan dan privasi data siswa. Selain itu, penting untuk memastikan bahwa media pembelajaran tidak diskriminatif atau merugikan kelompok tertentu.

Setelah pembuatan media pembelajaran, tahapan selanjutnya adalah evaluasi. Pada tahap ini, dinilai seberapa efektif media pembelajaran membantu siswa memahami informasi. Evaluasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti tes, survei, atau observasi. Hasil evaluasi akan menjadi dasar untuk memperbaiki atau mengembangkan lebih lanjut media pembelajaran yang telah dibuat.

### **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website Google Site***

*Website* ialah *software* yang menghubungkan file seperti teks atau gambar ke internet. Halaman *website* disimpan di sebuah hosting atau *web server* dan diakses oleh pengguna melalui DNS (Domain Name System). Melalui asumsi Juharsa (2012), ialah format data yang dipakai guna membentuk berkas hypertext yang bisa ditransfer antar platform lainnya tanpa mengubah formatnya karena dokumen HTML mengandung tanda-tanda yang menentukan bagaimana teks akan ditampilkan dan seberapa penting teks tersebut dalam dokumen, bahasa markup digunakan untuk menggambarannya.

Media pembelajaran dengan basis *website* ialah sebuah pembaharuan bahan ajar di era digital yang memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam pendidikan. Ini digunakan dalam pendidikan dengan menggunakan *website* yang bisa diakses dari internet (Hamzah & Rahman, 2016:171). Inovasi ini memiliki dampak yang signifikan terhadap transformasi pendidikan. Selain itu, hal ini memberikan peserta didik pengalaman baru dalam belajar. Akibatnya, tahap belajar bisa menjadi lebih inovatif, bervariasi, dan interaktif, yang bisa mengembangkan prestasi siswa (Rahman et al., 2020:628).

Menurut Cook dan Dupras (2004), terdapat sebagian langkah yang dibutuhkan guna membuat media pembelajaran dengan basis *website* ialah: (1) melaksanakan analisa keperluan, menetapkan target, serta keperluan teknis; (2) menetapkan keperluan teknis serta sumber daya; (3) mengulas *software* yang tersedia serta memakainya bila selaras pada keperluan; (4) meningkatkan komitmen melalui semua partisipan serta menemukan potensi hambatan implementasi; (5) menciptakan konten secara bekerja sama pada desain situs *website*, termasuk menggunakan fitur *website* untuk berkomunikasi dengan orang lain, menggunakan *hyperlink*, dan multimedia, dan mematuhi standar desain halaman *website* yang baik dan membuat jadwal; (6) ajak siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran aktif, seperti evaluasi diri sendiri, pembelajaran mandiri, refleksi, belajar dengan basis masalah, *feedback* serta komunikasi antar murid; (7) merencanakan & memfasilitaskan *website* untuk digunakan oleh siswa; membuatnya mudah digunakan dan ramah pengguna; memberikan waktu untuk belajar; dan menginspirasi dan memberi peringatan dari penghargaan serta hukuman; (8) mengevaluasi siswa serta proses belajar; (9) melakukan percobaan *website* awal diterapkan; dan (10) merencanakan pengawasan interaksi *online* dan pemeliharaan situs *website* secara menuntaskan konflik teknis, verifikasi *hyperlink*, dan perbarui konten dengan bertahap.

Sekarang ini beragam platform *online* yang bisa dipakai untuk membuat *website*, dimana salah satunya ialah *Google Sites*. *Google Sites* memungkinkan kita membuat situs *website* untuk individu dan organisasi. *Google Sites* bisa terkoneksi pada produk *Google* lainnya, misalnya *Forms*, *Google Docs*, *Drive*, *Sheet*, *YouTube*, *Calendar*, serta lainnya. Menu dan fiturnya mudah

dipahami dan digunakan oleh pengguna baru (Harsanto, 2014:27). *Google Sites* gratis untuk digunakan dan data aman dari virus, maka isi media pembelajaran tidak mudah hilang.

*Google Sites* dikemas dalam satu *website* yang terintegrasi, maka bisa dijangkau secara fleksibel. *Google Sites* dapat diaplikasikan menjadi media pembelajaran berbagai mata pelajaran salah satunya yaitu Akuntansi Keuangan dengan mudah dan praktis dikarenakan siswa hanya langsung membuka dokumen yang dibagikan guru dari link *website* yang ada di *smartphone*, laptop, komputer, atau perangkat yang mendukung sehingga siswa tidak perlu membuka aplikasi tambahan. *Google Sites* menawarkan berbagai jenis informasi dan materi pembelajaran sehingga siswa tidak tertinggal (Azis, 2019:313). Media ini juga diinginkan untuk membantu siswa serta guru untuk belajar secara lebih ringkas serta menarik.

### **Artificial Intelligence (AI)**

*Artificial Intelligence* (AI) atau disebut juga sebagai kecerdasan buatan, bersumber melalui kata Latin "*intelligo*", yang artinya "saya paham", dan artinya ialah keahlian guna mendalami sebuah tindakan. Ketika *Artificial Intelligence* (AI) muncul pada tahun 1940-an, Mesir Kuno sudah tahu bahwa ada perkembangan ini. Kemampuan komputer mampu untuk meniru kecerdasan tiap individu menarik perhatian (Leave, Freeman, and Skapura, 1992).

Ketika manusia terus mengembangkan teknologi ini, *Artificial intelligence* (AI) dapat memahami pengenalan objek muka dan menyelesaikan masalah persamaan integral. AI ialah bagian ilmu komputer serta mempunyai beragam konotasi fiksi ilmiah, interaksi dengan adaptasi, perilaku, serta pelajaran komputer yang begitu cerdas. Penjadwalan, perancangan serta pengendalian kemampuan untuk merespon pernyataan konsumen, pemahaman tulisan tangan suara, dan kornea mata adalah semua di dalamnya.

*Artificial Intelligence* (AI) ialah bentuk teknologi terbaru yang telah terbukti meningkatkan proses pendidikan, melalui asumsi Knight & Rich pada Aini & Amrizal (2013). Dalam konteks pendidikan, kecerdasan buatan telah diungkapkan dalam beberapa penelitian dan diketahui memiliki dampak yang signifikan terhadap pembelajaran siswa (Groff, 2017). Dengan metode pembelajaran yang dapat disesuaikan, umpan balik instan, dan pengalaman belajar yang disesuaikan, *Artificial intelligence* (AI) dapat membantu sektor pendidikan. Pemanfaatan *Artificial intelligence* (AI) sebagai tanggapan positif dari guru terhadap aktivitas pembelajaran dan transformasi digital memiliki banyak manfaat, termasuk meningkatkan keterampilan teknologi para guru salah satunya dalam mata pelajaran Akuntansi Keuangan yang ada di jurusan Akuntansi (Zahara et al., 2023).

Pemanfaatan AI dalam pembelajaran akuntansi keuangan memberikan berbagai manfaat, antara lain:

1. Personalisasi Pembelajaran: *Artificial intelligence* (AI) memungkinkan penyesuaian materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu siswa, sehingga setiap siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka.
2. Umpan Balik *Real-time*: *Artificial intelligence* (AI) dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa mengenai kesalahan yang mereka buat, sehingga siswa dapat segera memperbaiki kesalahan tersebut dan memahami konsep dengan lebih baik.
3. Pembelajaran Interaktif: Dengan teknologi *Artificial intelligence* (AI), media pembelajaran dapat dibuat lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Pengkajian ini bermetode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan produk baru serta mempunyai perolehan yang bisa ditanggung jawabkan dari tahap pengkajian, perancangan, uji serta produksi kelayakan atau efektifitas produk supaya bisa digunakan di secara luas. Pengkajian ini hendak mengembangkan suatu produk yang berfokus media pembelajaran berbasis *website Google Sites* untuk mengajarkan di mata pelajaran akuntansi keuangan dengan materi “analisis jenis-jenis perusahaan berdasarkan kepemilikan modal” kepada siswa SMK/MAK. Namun, untuk pengembangan media pembelajaran ini hanya diselesaikan sampai di tahap produksi.

Model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) adalah model pengembangan instruksional yang umum digunakan untuk mengembangkan berbagai jenis produk, termasuk media pembelajaran (Cahyadi, 2019:39). Dalam pengkajian ini, pengembangan media pembelajaran Akuntansi Keuangan berbasis *website Google Site* menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) hanya dilakukan hingga tahap ketiga, yaitu tahap pengembangan (*development*). Berikut adalah tahapan yang dilakukan:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)
  - Mengidentifikasi kebutuhan dan masalah yang ada dalam pembelajaran akuntansi keuangan.
  - Melakukan analisis kebutuhan siswa, karakteristik siswa, materi pelajaran, dan konsep belajar.
2. Tahap Perancangan (*Design*)
  - Merancang media pembelajaran berbasis *website Google Site* yang dikolaborasikan dengan *Artificial Intelligence* (AI) sesuai hasil analisis.
  - Menentukan struktur, alur, format, dan teknologi yang digunakan.
  - Merancang konten dan materi pembelajaran yang akan disajikan melalui *website Google Site*.
3. Tahap Pengembangan (*Development*)
  - Mengembangkan konten dan materi pembelajaran berdasarkan desain yang telah dibuat.
  - Membuat dan mengintegrasikan komponen visual, audio, dan *Artificial Intelligence* (AI) ke dalam media pembelajaran berbasis *website Google Site*.
  - Melakukan pengujian awal terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Model ADDIE dipakai untuk seluruh tahap perkembangan media belajar yang mencakup 5 langkah. Tetapi guna pengkajian pengembangan media pembelajaran ini hanya ada di langkah ketiga berupa Pengembangan (*Development*) sebab periodenya singkat bila melaksanakan langkah Penerapan (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Terdapat penjabaran langkah pengembangan media pembelajaran Akuntansi Keuangan berbasis *website Google Site* menggunakan *Artificial Intelligence* (AI):

### Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis dibagi lagi menjadi beberapa tahap yaitu:

### **Analisis Kebutuhan**

Latar belakang pengembangan media pembelajaran ini berasal dari kebutuhan minat belajar siswa. Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) atau Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK) jurusan Akuntansi Keuangan dan Lembaga sering merasa akuntansi keuangan rumit dan membosankan. Hal ini disebabkan oleh kompleksitas materi, kurangnya media pembelajaran yang menarik, kurangnya kesempatan praktik, dan keterbatasan kemampuan guru menggunakan teknologi. Penelitian sebelumnya di SMKN 6 Surabaya menunjukkan media pembelajaran akuntansi masih bergantung pada *PowerPoint* dan *Microsoft Word*, mengakibatkan keterlibatan siswa rendah (Mahmudah & Bahtiar, 2022). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa serta dapat diakses kapanpun dan dimana saja.

### **Analisis Siswa**

Untuk mengetahui karakteristik siswa yang akan diuji coba, analisis siswa dilakukan dengan menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) untuk membuat media pembelajaran berbasis *website google site*. Analisis ini mencakup latar belakang siswa dan tingkat kesulitan mereka dalam memahami pelajaran. Sebenarnya, guru menggunakan *PowerPoint* dan *Microsoft Word* sebagai media pembelajaran tanpa menggunakan metode yang berbeda, sehingga siswa akan merasa bosan, menjadi pasif, dan tidak memahami materi serta tugas praktik. Pada mata pelajaran akuntansi keuangan memiliki praktik sehari-hari yang lebih beragam. Oleh karena itu, guru harus menggunakan alat pembelajaran yang dapat memandu siswa dalam penerapan materi karena siswa mungkin tidak memanfaatkannya sepenuhnya.

### **Analisis Tugas**

Dalam aktivitas pembelajaran, guru membuat bahan materi dan praktik yang akan mengajarkan siswanya sesuai dengan kompetensi dasar akuntansi keuangan. Pilihan tugas yang tepat diberikan oleh guru sesuai dengan media pembelajaran yang akan diterapkan, yaitu memberikan praktik analisis keuangan dan pelaporan yang baik dari berbagai sektor bisnis. Untuk penelitian ini, menggunakan materi kurikulum 2013 dengan kompetensi dasar KD. 3.21 menganalisis berbagai jenis modal perusahaan (perbedaan modal perorangan, firma, PT, CV, dan koperasi), yang dikolaborasikan dengan situs *website Google Site* menggunakan *Artificial Intelligence* (AI).

### **Analisis Konsep**

Analisis konsep disusun secara sistematis agar materi dan media pembelajaran sesuai dengan tugas guru dan kompetensi dasar. Peneliti merancang media pembelajaran yang dapat digunakan pada perangkat mobile, seperti *android*, PC, laptop, atau tablet. Pengembangan media pembelajaran tersebut akan mengandung tujuan pembelajaran, peta konsep, materi penjelasan terkait analisis berbagai jenis modal perusahaan (seperti perbedaan modal perorangan, firma, PT, CV, dan koperasi), evaluasi, refleksi pembelajaran, dan daftar pustaka.

Penelitian yang dilakukan oleh Wardoyo dan Ma'arif (2015), mendukung penelitian ini. Hasilnya menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat saat menggunakan media pembelajaran ini meningkat dari 2,483 pada minat belajar sebelum menggunakan media pembelajaran menjadi 3,118 pada minat belajar saat menggunakan media pembelajaran.

### Tahap Perancangan (*Design*)

Peneliti merancang pengembangan media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) pada mata pelajaran akuntansi keuangan sesuai dengan konsep yang sudah disusun. Proses desain awal dimulai dengan membuat kerangka media pembelajaran yang berisi materi yang sesuai dengan kompetensi dasar. Kemudian kerangka rancangan media pembelajaran dilengkapi dengan tujuan, peta konsep, materi, contoh perhitungan modal perusahaan, video animasi dan kontekstual, evaluasi pembelajaran dengan membuat kuis yang menggunakan *website Wordwall* dan observasi, refleksi, dan daftar pustaka.

### Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan *website Google Site* dengan pemberian *design* yang sudah disusun dan sesuai. Setelah selesai membuat *website*, kemudian memberikan isi media pembelajaran secara teratur dan sesuai konsep sebelumnya serta tidak lupa menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) pada evaluasi pembelajaran kuis menggunakan *website Wordwall* seperti *Quizizz*. Berikut ini adalah tampilan media pembelajaran akuntansi keuangan berbasis *website Google Site* menggunakan *Artificial Intelligence* (AI):



Gambar 1. Halaman awal media pembelajaran

Berdasarkan pada gambar 1 merupakan tampilan awal media pembelajaran berbasis *website Google Site* menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) yang disajikan dengan menarik agar siswa tidak membosankan. Pada gambar tersebut juga terdapat berbagai menu dalam media pembelajaran yang terdiri dari tujuan, peta konsep, materi, video, evaluasi, refleksi pembelajaran, dan daftar Pustaka. Siswa dapat secara langsung memilih atau mengklik menu sesuai kebutuhan pembelajaran dengan mudah. Penambahan *fitur* dan *design* yang menarik dan kreatif diharapkan siswa dapat termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

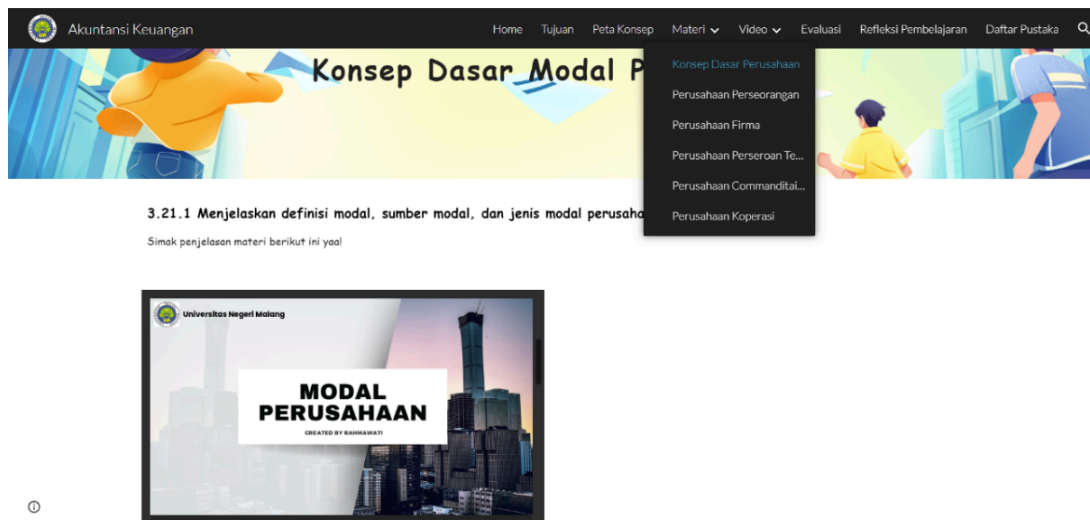


Gambar 2. Tujuan pembelajaran

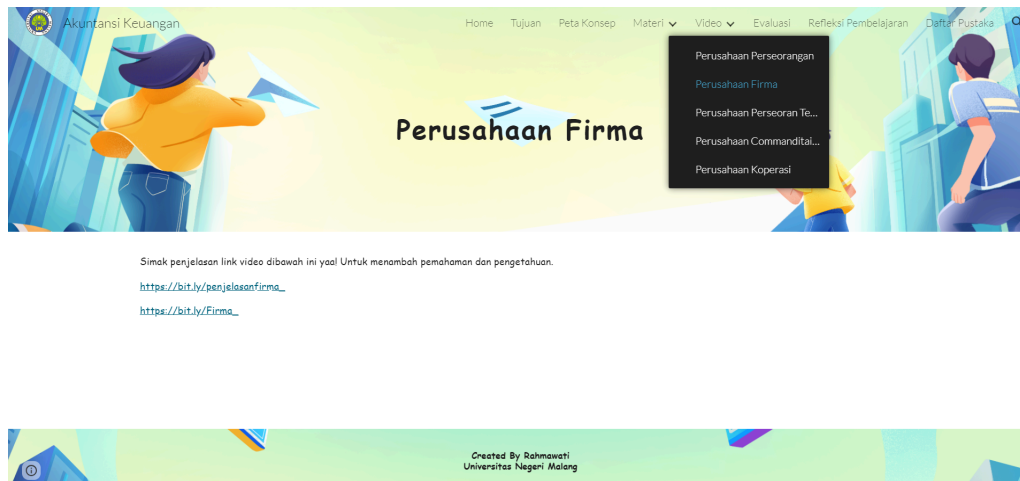


Gambar 3. Halaman peta konsep pembelajaran

Berdasarkan pada gambar 2 disajikan tujuan pembelajaran agar siswa dapat mengetahui dari isi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kemudian pada gambar 3 disajikan peta konsep pembelajaran agar siswa dapat mengetahui alur pembelajaran dengan mudah dan efektif.



Gambar 4. Halaman materi pembelajaran



Gambar 5. Halaman video pembelajaran

Berdasarkan pada gambar 4 dan 5 disajikan materi dan video pembelajaran yang dapat diakses sesuai sub materi pembelajaran. Video pembelajaran dapat diakses dengan mengklik link yang telah disajikan di *website* yang kemudian akan diarahkan dengan link YouTube. Video pembelajaran ada yang dalam bentuk animasi penjelasan dan kontekstual. Hal tersebut dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.



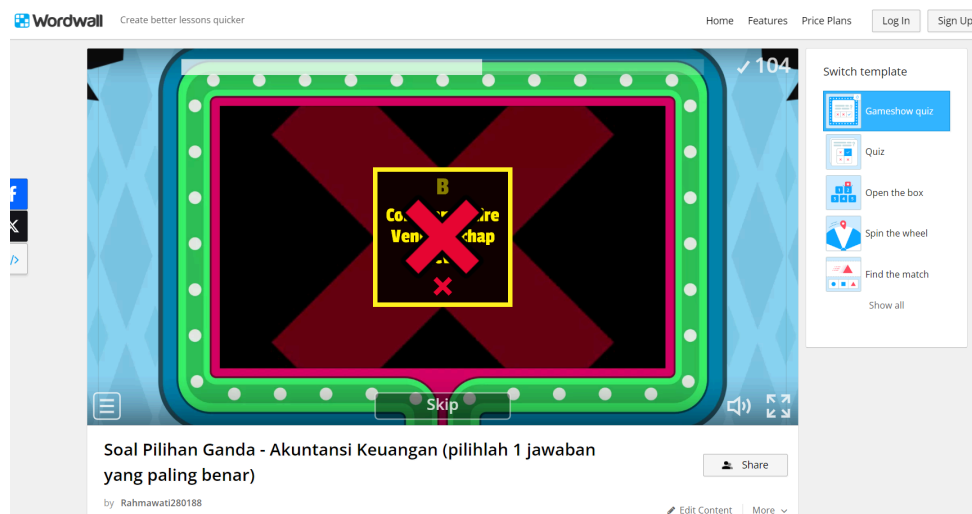
Gambar 6. Halaman evaluasi pembelajaran 1



Gambar 7. Halaman evaluasi pembelajaran 1 (*multiple choice* atau pilihan ganda)

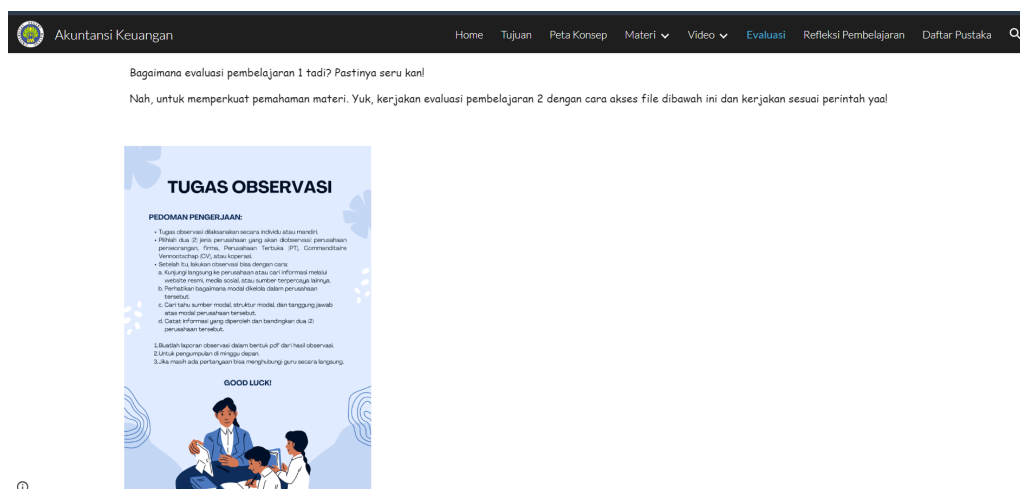


Gambar 8. Halaman evaluasi pembelajaran 1 (jika jawaban benar)



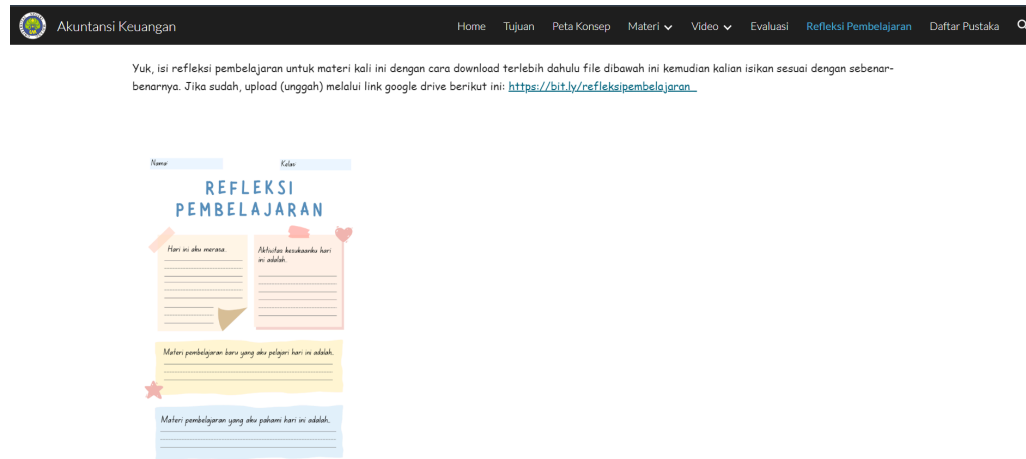
Gambar 9. Halaman evaluasi pembelajaran 1 (jika jawaban salah)

Berdasarkan pada gambar 6 disajikan evaluasi pembelajaran 1 yang dapat diakses dengan mengklik link atau barcode yang sudah disediakan di *website*. Kemudian akan diarahkan ke *website Wordwall* untuk menjawab 10 soal *multiple choice* atau pilihan ganda dengan bermain *game* seperti *Quizizz* seperti gambar 7. Siswa akan menjawab setiap soal dengan durasi 30 detik, hal tersebut akan menguji pemahaman dan daya ingat siswa dalam materi pembelajaran yang sudah diberikan atau diajarkan. Jika jawaban siswa benar akan mendapat pemberitahuan benar dan penambahan skor seperti di gambar 8 dan jika jawaban siswa salah akan mendapat pemberitahuan salah dan pengurangan skor seperti di gambar 9. Hal tersebut dapat membantu guru untuk memberikan skor penilaian siswa. Dengan adanya evaluasi pembelajaran 1 dalam bentuk *game multiple choice* atau pilihan ganda ini dapat meningkatkan motivasi dan menghindari kebosanan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.



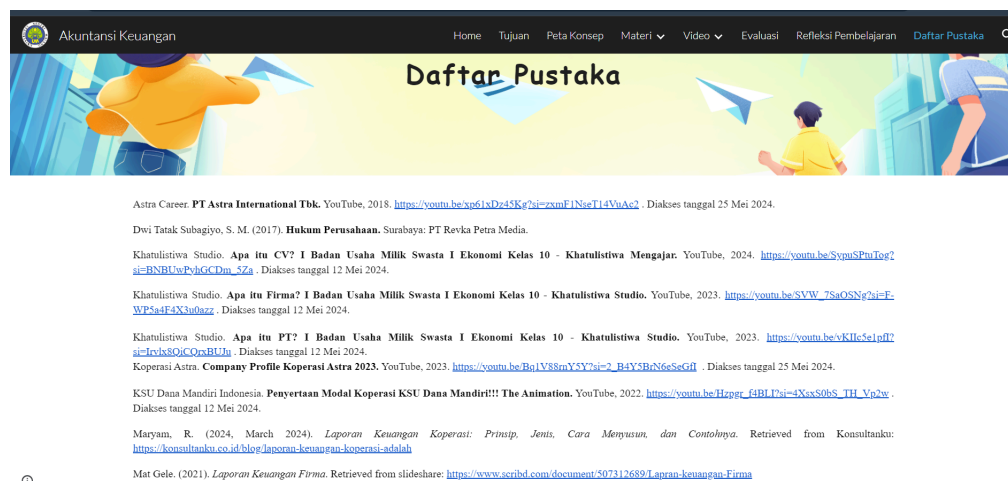
Gambar 10. Halaman evaluasi pembelajaran 2

Berdasarkan pada gambar 10 disajikan evaluasi pembelajaran 2 dengan tujuan untuk melatih pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dengan cara mengeksplorasi atau observasi dengan kehidupan nyata disekitarnya (ruang lingkup kontekstual).



Gambar 11. Halaman refleksi pembelajaran

Berdasarkan pada gambar 11 disajikan refleksi pembelajaran bagi siswa dengan tujuan agar siswa dapat merenungkan pengalaman belajar mereka untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang apa yang telah mereka pelajari, metode yang mereka gunakan untuk belajar, dan strategi yang dapat mereka gunakan untuk meningkatkan pembelajaran mereka di masa depan.



Gambar 12. Halaman daftar pustaka

Berdasarkan pada gambar 12 disajikan daftar pustaka dengan tujuan agar untuk memberikan penghargaan kepada penulis asli dan mencegah plagiarisme, serta membantu pembaca menemukan sumber tambahan, meningkatkan kredibilitas karya tulis, menunjukkan keluasan penelitian, membantu verifikasi informasi, dan memastikan kepatuhan terhadap standar akademik.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* yang dibuat oleh *Google Sites* dengan menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan ini bermanfaat bagi guru dan siswa yang menawarkan cara baru untuk belajar, menurut penelitian (Rijal & Jaya, 2020). Hal tersebut dapat membantu mencegah pembelajaran menjadi membosankan, membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar dan membantu siswa memahami materi dengan mudah. Juga dapat membantu guru menyampaikan informasi, materi pembelajaran, latihan soal dan evaluasi mudah untuk dibagikan kepada siswa karena langsung tergabung menjadi satu *website Google Site* yang dikolaborasikan dengan *Artificial Intelligence* (AI). Dengan demikian, materi tampak lebih baik, lebih menarik, dan tidak mudah tertumpuk atau hilang, sesuai dengan penelitian sebelumnya oleh (Adzkiya & Suryaman, 2021:31). Hasil dari pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut; gratis untuk digunakan dan digunakan, mudah untuk digunakan dan dioperasikan, dapat dibuka di berbagai perangkat dengan mudah, alamat *website* (link) dapat dibagikan (*share*), soal latihan dibuat dengan tampilan yang menarik dengan bantuan *Artificial Intelligence* (AI) sehingga membuat siswa termotivasi untuk mengerjakan soal evaluasi, dan keamanan terjaga karena *website Google Sites* aman dari virus, sehingga data yang disimpan di dalamnya tidak rusak.

## **SIMPULAN**

Pengembangan media pembelajaran akuntansi keuangan berbasis *website Google Site* menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) dengan tujuan untuk membantu siswa memahami konsep akuntansi keuangan. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dan menggunakan materi kurikulum 2013 dengan kompetensi dasar KD. 3.21 Menganalisis berbagai jenis modal perusahaan (perbedaan modal perorangan, firma, PT, CV, dan koperasi). Tahap analisis dilakukan untuk memahami kebutuhan siswa dan permasalahan pembelajaran, sementara tahap perancangan dilakukan untuk merancang media pembelajaran berbasis *website Google Site* dengan menggunakan *Artificial Intelligence* (AI). Media pembelajaran ini mencakup tujuan pembelajaran, peta konsep, materi, video pembelajaran, evaluasi pembelajaran dalam bentuk kuis dan observasi, refleksi pembelajaran, dan daftar pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *website Google Site* menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap konsep akuntansi keuangan. Namun, keterbatasan penelitian ini terletak pada waktu yang terbatas untuk tahap Penerapan (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah melakukan uji coba penuh terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dan mengevaluasi dampaknya terhadap pembelajaran siswa. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis *website Google Site* menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) dapat menjadi langkah inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran akuntansi keuangan di SMK/MAK, dengan potensi untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa serta memudahkan akses pembelajaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Az-Zahra, A., Novita, D., Nadzifah, D., & Febriani, S. (2023, December). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis PowerPoint di SMA Negeri 1 Lawang. In *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)* (Vol. 3, No. 4).

- Faradayanti, K. A., Endryansyah, J., & Agung, A. I. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Menunjang E-Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Di Smk. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(1), 675-683.
- Lestari, D. A. (2024). Workshop Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelegence. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Penelitian Thawalib*, 3(1), 25-32.
- 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.
- Ratnaningrum, I., Jazuli, M., Raharjo, T. J., & Widodo, W. (2023, June). Inovasi Media Pembelajaran Seni Berbasis Artificial Intelligency di Era Globalisasi. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 6, No. 1, pp. 1204-1209).
- Sabella, B., Rhomadhona, H., & Arrahimi, A. R. (2023). Pelatihan pembuatan game sederhana sebagai media pembelajaran untuk pengajar smp berbasis artificial intelegent. *Jurnal Widya Laksmi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 69-76.
- Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis web google sites pada pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 6(4), 6088-6096.
- Sulistiyowati, I. (2021). Buku Ajar Mata Kuliah Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence). *Umsida Press*, 1-70.
- Suryandaru, N. A., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis website pada muatan pembelajaran matematika kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6040-6048.
- Tambunan, M. A., & Siagian, P. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website (Google Sites) pada materi fungsi di SMA Negeri 15 Medan. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(10), 1520-1533.
- Zaman, A. Q., & Listiadi, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Android “LAKEUN” Pada Materi Laporan Keuangan Perusahaan Dagang Kelas XI Akuntansi SMKN 6 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 10(2), 138-151.