



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada Materi Menyelesaikan Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Kelas XI AKL

Yatni Syafira Yusmin^{1✉}, Joni Susilowibowo²

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia^{1,2}

e-mail : yatni.18049.mhs@unesa.ac.id¹, jonisusilowibowo@unesa.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini dimaksudkan guna melihat proses pengembangan, dan respon siswa terkait media pembelajaran berbasis aplikasi android. Riset ini menerapkan model pengembangan ADDIE dari tahap Analisis sampai dengan tahap evaluasi. Penelitian ini diuji coba secara terbatas yang dilaksanakan pada 27 siswa kelas XI AKL SMK Negeri 2 Mataram. Teknik pengumpulan data melalui proses uji telaah dan uji validasi oleh para ahli serta angket respon siswa. *Output* studi ini memperlihatkan kelayakan isi materi dari 2 (dua) ahli rerata sebesar 92 % berkriteria sangat baik, kelayakan media sebesar 80 % berkriteria baik, dan kelayakan bahasa sebesar 86% berkriteria sangat baik, dengan rerata keseluruhan ahli sebesar 86 % berkriteria sangat baik, serta *output* angket respon siswa rerata sebanyak 83 % berkriteria sangat dipahami, dan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media ini layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Android, Siklus Akuntansi perusahaan jasa.*

Abstract

This research is intended to determine the development process, and student responses to android application based learning media. This research applies the ADDIE development model from analysis step until evaluation step. This research was tested on a limited basis which was carried out on 27 students of class XI AKL SMK Negeri 2 Mataram. The technique of collecting data is through a review process and validation test by experts as well as student response questionnaires. The output of this study shows the feasibility of the material content of 2 (two) experts on average 92% with very good criteria, 80% of media eligibility with good criteria, and language eligibility of 86% with very good criteria, with an overall average of 86% of experts with very good criteria, and the average student response questionnaire output is 83% with very good understood, and can be concluded that the development of this media is feasible for use in learning activities.

Keywords: *Learning Media, Android, Siklus of Accounting company service.*

Histori Artikel

Received	Revised	Accepted	Published
23 November 2022	13 Desember 2022	15 Desember 2022	20 Desember 2022

Copyright (c) 2022 Yatni Syafira Yusmin, Joni Susilowibowo

✉ Corresponding author :

Email : yatni.18049.mhs@unesa.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4228>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Dunia Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan guna menanamkan, menumbuhkan, mengembangkan sumber daya manusia. Mengembangkan potensi ataupun keahlian diri, baik berguna bagi diri sendiri maupun berguna bagi orang lain ataupun masyarakat. Potensi diri tersebut dapat dilatih serta diraih di dalam kelas dengan aktivitas belajar. Dalam perkembangan teknologi saat ini di butuhkan suatu perkembangan media untuk dijadikan sebagai penunjang ataupun pendukung dalam kegiatan belajar, seperti halnya media pembelajaran berbasis android.

Berlandaskan UU Nomor 20 Tahun 2003 yang mana didalamnya memuat definisi dari pendidikan yakni berupa suatu upaya yang timbul secara sadar dan terkonsep guna menciptakan lingkungan dan proses belajar siswa yang aktif dalam upaya mendorong potensi guna memperoleh jiwa keagamaan, kontrol diri, budi pekerti, intelektual, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan secara pribadi maupun di masyarakat. Pendidikan yakni proses guna mempersiapkan generasi mudanya dalam pengembangan karakter melalui berbagai jenis kegiatan, seperti pengembangan nilai, pendidikan karakter, nilai keagamaan, pelatihan nilai moral (Istiqomah & Aghni, 2020). Dengan demikian bisa dikonklusikan bahwa pendidikan ialah suatu bagian dari aspek krusial sebagai upaya guna meningkatkan sumber daya insani (Bahri, 2016).

Perspektif dari Ki Hajar Dewantara dalam (Firmansyah dkk., 2021) mengenai pendidikan adalah sebuah tuntutan pada kehidupan anak-anak bahwa pendidikan harus mengarahkan semua kekuatan kodrat yang berada pada diri anak-anak dengan sedemikian rupa sehingga mereka mampu mencapai keamanan dan kesejahteraan dalam hidup mereka sebagai manusia maupun anggota masyarakat. Pendidikan ialah sebuah *fenomena universal* yang berlangsung sepanjang hidup manusia (Cerya dkk., 2021). Oleh karenanya aspek ini begitu krusial sehingga perlu didapatkan oleh tiap anak. Dalam hal ini anak berhak mendapatkan mutu dan kualitas pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Menurut (Marimba, 1996) Pendidikan ialah instruksi sadar oleh seorang pendidik yang menimbulkan perkembangan fisik dan mental pada yang terdidik guna pembentukan kepribadian. (Langeveld, 1980) menguraikan bahwasanya pendidikan merupakan usaha membantu anak untuk melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri sehingga bertanggungjawab secara moral. Pendidikan juga merupakan salah satu bagian dari proses melahirkan generasi muda yang memiliki kualitas unggul (Ghofur & Youhanita, 2020). Pendidik sangat berperan penting bagi siswa dalam memberikan mutu Pendidikan yang layak kepada siswa, dimana peran pendidik menciptakan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa agar siswa tersebut memiliki potensi.

Tujuan pendidikan ialah guna mencerdaskan dan mendorong potensi pada peserta didik. Asas yang ada di dalam UU No. 20 Tahun 2003 pada pasal 3 menguraikan seputar maksud adanya pendidikan nasional yakni guna mendorong siswa agar memiliki iman dan taqwa kepada Allah Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak yang baik, sehat, berwawasan, tangkas, berkreaitif, independen, berdemokrasi, dan bertanggungjawab. Implementasian dari asas tersebut akan dapat dimiliki oleh siswa di dunia Pendidikan.

Dalam suatu pendidikan selalu mengikutsertakan yang namanya siswa dan pengajar. Siswa dimaknai sebagai obyek didik yaitu selayaknya wadah yang wajib diisi dengan ilmu dan keterampilan (Arsyad, 2014). Oleh karenanya, siswa dan pengajar wajib memiliki persiapan masing-masing, khususnya yang menyangkut pada aktivitas pembelajaran dan aktivitas tersebut dimaksudkan guna menstimulus siswa menyongsong kearah kedewasaan (Sudarsono, 2013). Guru dan siswa merupakan satu kesatuan dalam kegiatan belajar. Guru mengajar memberikan ilmu kepada siswa dengan gaya yang unik, memberikan bimbingan dan pelayanan kepada siswa, di dalam kelas akan terjadi proses pembelajaran yang dimana guru dan siswa sama sama belajar, di dalam kelas guru lebih menempatkan diri sebagai fasilitator yang memfasilitasi siswa untuk belajar.

Pada umumnya, aktivitas pembelajaran berlangsung di ruang kelas yang sifatnya formal. Akan tetapi, semenjak munculnya pandemi covid-19 menyebabkan aktivitas pembelajaran menjadi berubah sistemnya. Demikian dikarenakan virus ini penyebarannya begitu cepat dan telah menjangkit masyarakat seluruh dunia.

Dalam sektor pendidikan yang merupakan bagian dari yang terdampak pandemi, kini merubah sistem pembelajarannya dari yang sebelumnya berlangsung saling bertatap muka berubah menjadi daring yang berlaku untuk seluruh jenjang pendidikan (Dewi, 2020).

Berlandaskan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 menyangkut kelangsungan pendidikan di masa pandemi ini, sistem pembelajaran berlangsung lewat piranti laptop yang tersambung dengan internet. Keadaan semacam ini mengharuskan pengajar dan siswa memanfaatkan *platform* yang dapat menunjang keberlangsungan kegiatan pembelajaran daring seperti *Whatsapp group*, *Zoom*, *Google Meet* dan lainnya yang *support* pada smartphone maupun laptop (Wahyono, 2019).

Pembelajaran yang dilaksanakan secara daring di SMKN 2 Mataram ternyata menyulitkan bagi pendidik dan peserta didik, terlebih pada materi siklus akuntansi perusahaan jasa, yang dimana oleh Guru mata pelajaran sulitnya siswa untuk memahami materi, Kesulitan yang sering terjadi atas kebijakan pembelajaran ini yaitu, sebagian siswa yang tidak dapat memahami materi pelajaran yang diberikan, sehingga peneliti memberikan suatu solusi agar materi siklus akuntansi perusahaan jasa dapat dipahami oleh semua siswa dengan cepat, kelas X AKL di SMKN 2 Mataram terdiri dari 32 siswa diantaranya 27 siswa memiliki smartphone android sisanya memiliki handpone merk iphone, dari 27 siswa tersebut cukup mewakili dalam satu kelas untuk mempelajari materi siklus akuntansi perusahaan jasa disaat siswa belajar secara kelompok.

Kesulitan Pendidik yang harus dituntut kreatif dalam menerangkan materi pelajaran lewat pembelajaran daring. Pendidik perlu memiliki strategi khusus dalam penyampaian materi agar dapat diterima dan bisa dicerna oleh siswa (Pamungkas, 2018). Salah satu penentu keberhasilan kegiatan pembelajaran ini yakni kompetensi guru. Sebagai seorang guru di masa pandemi saat ini menjadikan guru harus selalu dapat berinovasi dalam melaksanakan proses pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh agar siswa tidak mudah bosan saat pelajaran berlangsung.

Pemanfaatan Teknologi Informasi Digital juga harus tetap dikembangkan sesuai dengan tuntutan menjadi seorang guru dalam menghadapi keadaan darurat ini. Dengan berkembangnya IPTEK di masa kini menjadi peran penting sebagai sarana pembelajaran daring. Salah satunya yaitu memanfaatkan kehadiran *Android* sebagai media pembelajaran, yang mana ini dapat dijadikan perantara berlangsungnya proses belajar yang mudah dan efektif dalam membangun interaksi antar guru dan siswa (Darmawan, 2016). Hal ini begitu meringankan beban guru dalam menerangkan materi dan siswa mampu menyerap sekaligus memahami materi dengan cepat. Ini maknanya guru harus mampu menciptakan, mengembangkan, dan mengkreasikan media pembelajaran berbasis android (Welch, 2013).

Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang mampu membantu guru dalam memperkaya wawasan para muridnya (Ediyani dkk., 2020). Kehadiran media pembelajaran ini, mampu menstimulus keinginan dan minat baru dari diri siswa serta mendorong hadirnya motivasi belajar siswa. Melalui media pembelajaran Selain itu, dapat mendorong percepatan pemahaman siswa terhadap pelajaran, yang menarik dari segi design, berisi materi pelajaran yang konkret dan tepat, penyampaian materi yang baik, dengan harapan dapat mendukung keberhasilan dan mewujudkan tujuan sesuai keinginan dalam proses pembelajaran secara *online* selama masa pandemi. Dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis Android diharapkan dapat merangsang semangat dan motivasi belajar pada Peserta Didik. Pada jaman tehnologi saat ini siswa lebih suka melibatkam media dalam segala kegiatannya terlebih lagi untuk kegiatan belajar, sejak dulu siswa sudah terbiasa menggunakan media elektronik sebagai pendukung belajar mereka, dan tidak sulit untuk memperkenalkan media pembelajaran berbasis android kepada siswa.

Berpijak pada *output* studi dari (Lubis & Elvianti, 2018) yang mana riset tersebut termasuk dari penelitian pengembangan yang mengandalkan basis android pada media pembelajarannya dengan menerapkan model pengembangan ADDIE. Mengacu *output* penilaian para ahli yang bersangkutan terhadap kelayakan media pembelajaran tersebut memperoleh rerata skor pada aspek materi yaitu 4,20 dan berkategori layak, aspek media skor reratanya 4,57 dan berkategori sangat layak. Respon siswa mengenai media pembelajaran

tersebut memperlihatkan skor reratanya 4,27 dan berkategori sangat layak. Sehingga konklusinya pengembangan media pembelajaran tersebut layak dimanfaatkan sebagai penunjang proses pembelajaran.

Berlandaskan latar belakang, rumusan permasalahan riset ini yaitu: Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi menyelesaikan siklus akuntansi perusahaan jasa kelas XI AKL SMKN 2 Mataram layak untuk disajikan.

Spesifikasi dari produk ini yaitu aplikasi berbasis android sebagai media pembelajaran pada materi menyelesaikan siklus akuntansi perusahaan jasa supaya menjadi media pembelajaran yang bisa menunjang siswa belajar secara mandiri. Media ini dikembangkan dengan basis aplikasi android dan dibuat dengan terlebih dahulu di desain pada Microsoft power point untuk dijadikan PPT, yang kemudian di ubah menjadi format html5 dengan menggunakan Software Ispring Suite 10, kemudian diubah lagi menjadi aplikasi melalui pemanfaatan *software website 2 APK Builder Pro* sehingga memudahkan siswa dalam memasang aplikasi tersebut pada ponsel pintar yang basisnya android. Pengembangan media pembelajaran yang menggunakan teknologi sudah sangat banyak dikembangkan oleh para penulis, seperti halnya karya dari Lisa Tania yang berjudul “Pengembangan bahan ajar E-modul sebagai pendukung pembelajaran kurikulum 2013 pada materi ayat jurnal penyesuaian Perusahaan Jasa”, yang menghasilkan “Sangat Layak” media tersebut untuk diterapkan sebagai media penunjang belajar siswa. Dari penelitian tersebut penulis merasa penting untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android untuk lebih memudahkan siswa dalam menerima materi.

METODE

Riset ini bagian dari jenis penelitian pengembangan (R&D), yang artinya metode riset yang dipakai guna menciptakan produk yang tengah dibutuhkan, dan melangsungkan pengujian guna mengidentifikasi kelayakan atas produk yang dihasilkan. Kegiatan pengembangan ini bukan hanya suatu penelitian yang melahirkan produk saja, namun lebih menekankan pada memaksimalkan suatu tahapan proses guna mengoptimalkan produk yang telah tercipta sebelumnya. Dalam sektor pendidikan produk penelitian dan pengembangan contohnya seperti buku, modul, media pembelajaran dan lain sebagainya.

Prosedur pengembangan dalam riset ini dengan mengimplementasikan model ADDIE yang dikemukakan oleh Dick and Carry (1996) dalam (Mulyatiningsih, 2011) dengan beberapa tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*.

Dalam riset ini, tahapannya hanya pada *implementation*, sebab disesuaikan dengan judul studi ini yakni pengembangan bahan ajar. Uji coba produk ini nantinya berlangsung secara individual, yakni uji coba telaah dan uji validasi. Selanjutnya langkah yang dilakukan yakni penganalisisan media pembelajaran. Untuk selanjutnya kepada siswa kelas XI AKL SMKN 2 Mataram dilaksanakan uji coba terbatas.

Subjek uji coba yakni seseorang yang berkontribusi dalam kesuksesan pengembangan media pembelajaran sesuai dengan bidangnya dan dalam riset ini terdiri atas: Ahli Materi yang berkapasitas dibidang Akuntansi yakni pengajar pada Fakultas Pendidikan Akuntansi di Universitas Negeri Surabaya dan Pengajar jurusan Akuntansi di SMK Negeri 2 Mataram, Ahli Media yang berkapabilitas dibidang Media adalah pengajar pada fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Surabaya, Ahli Bahasa yang ahli dibidang Bahasa Indonesia ialah pengajar pada fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni di Universitas Negeri Surabaya, dan Siswa kelas XI AKL SMKN 2 Mataram sejumlah 27 siswa dan mempunyai Smartphone Android.

Data yang dimanfaatkan pada studi ini mencakup atas data kualitatif dan data kuantitatif. Instrumen riset ini yakni : lembar telaah, lembar validasi, dan angket respon para peserta didik. Lembar telaah ialah suatu angket terbuka, dimana para ahli leluasa guna menuangkan pendapat dan sarannya guna mengevaluasi produk yang tengah dikembangkan; lembar validasi adalah angket yang sifatnya tertutup, dimana para ahli menilai dengan membubuhkan skor dengan skala angka kelayakan; angket respon siswa yakni berwujud angket yang

sifatnya tertutup, yang mana siswa memberikan skor penilaian dengan berpatok pada skala angka yang telah ditetapkan, angket ini didistribusikan kepada para siswa lewat Link G-form.

Teknik Pengumpulan data yaitu menggunakan angket tertutup yang memuat Indikator yang sudah tersaji jawaban yang akan dipilih, yang dipilih oleh para Ahli secara langsung untuk membenaran dan Respon Siswa terhadap output peneliti. Kuisisioner tertutup ini didesain dengan memuat skala jawaban berupa : *Skala Likert, Skala Guttman, Skala Semantic Differential dan Skala Thrustone*.

Fungsi dari skala likert ini guna mendeskripsikan sikap dan perspektif individual (Mulyaningtyas, 2011) dan jawaban atas skala tersebut yakni Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Kurang Setuju (KS), Setuju (S), Sangat Setuju (SS). Instrument kuisisioner ini nantinya akan dibuat sejumlah 4 buah dan ditujukan kepada para ahli sementara instrument angket nantinya diberikan kepada siswa Kelas XI AKL.

Dalam lembar validasi, peneliti telah menyediakan kriteria nilai yang nantinya memudahkan para ahli dengan rincian skornya : 5 (sangat Layak), 4 (Layak), 3 (cukup Layak), 2 (kurang Layak), dan 1 (Gagal). Untuk angket respon siswa juga telah tersedia pilihan skor yang rinciannya sama seperti di lembar validasi, nantinya para siswa yang terpilih diarahkan untuk memilih jawaban pada tiap pernyataan sesuai dengan skor yang tersedia dengan menace pada interpretasi Guttman yakni : skor 5 (sangat dipahami), skor 4 (dipahami), skor 3 (cukup dipahami), skor 2 (kurang dipahami), dan skor 1 (Gagal). *Output* lembar telaah para ahli nantinya dianalisa menggunakan deskriptif, sementara *output* lembar validasi para ahli dan angket respon siswa penganalisaannya menggunakan deskriptif kuantitatif melalui tehnik prosentase, kemudian *output* tersebut diuraikan dengan berpijak pada ketentuan nilai interpretasinya yang terlihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Interpretasi Validasi para Ahli

Skor rerata (%)	Interpretasi Ahli
0 - 20	Gagal
21 - 40	Tidak layak
41 - 60	Cukup Layak
61 - 80	Layak
81 - 100	Sangat Layak

Sumber : Riduwan (2016)

Menurut tabel 1, produk dianggap “layak” bilamana memperoleh prosentase lebih dari ≥ 61 %. Sedangkan menurut tabel 2, produk dianggap ”dipahami” bilamana angket respon siswa memperoleh prosentase lebih dari ≥ 61 %.

Tabel 2. Interpretasi Respon Siswa (Pengguna)

Skor rerata (%)	Interpretasi Siswa
0 - 20	Gagal
21 - 40	Tidak dipahami
41 - 60	Cukup dipahami
61 - 80	Dipahami
81- 100	Sangat dipahami

Sumber : Riduwan (2016)

Ke-2 (dua) Data tersebut dihitung dengan Tehnik prosentase yakni :

$$\text{Prosentase akhir} = \frac{\text{jumlah hasil yang diperoleh}}{\text{Total hasil}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada tahap ini menguraikan terkait langkah-langkah serta jawaban dari keseluruhan perumusan masalah yang sebelumnya telah disusun. *Output* yang nantinya tersaji berupa data-data sekaligus penjelasannya mengenai hasil pengembangan media pembelajaran ini dengan memperhatikan setiap tahapannya.

Pengembangan produk ini mengimplementasikan model ADDIE mencakup atas tahap *Analysis* (*Analisis*), *Design* (*Desain*), *Development* (*Pengembangan*), *Implementation* (*Implementasi*) dan *Evaluation* (*Evaluasi*). Dalam pengembangan produk ini, peneliti membahas hingga tahap akhir yakni tahap *Evaluation* (*Evaluasi*), dengan penjabaran secara rinci, sebagai berikut :

Tahap Analysis (Analisis)

Dalam tahapan ini terdapat beberapa tindakan yakni melangsungkan penganalisisan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang bisa dilihat pada gambar 5, materi dan media yang diimplementasikan selama proses pembelajaran. Selain itu, peneliti melakukan observasi terkait kegiatan pembelajaran di kelas pada mata pelajaran Dasar-dasar Akuntansi. Hal ini dimaksudkan guna mengidentifikasi terkait kendala apa saja yang timbul sewaktu pembelajaran berjalan, materi yang diterangkan, media yang dipakai, serta kebutuhan yang diperlukan siswa menyangkut pada media pembelajaran yang nantinya menunjang proses belajarnya, media yang dapat digunakan kapanpun dimanapun dan mudah dibawa kemana-mana (Arsyad, 2014). Dan hasil analisis peneliti yang dilakukan dengan cara observasi di dalam kelas karena cenderung siswa aktif dalam kegiatan belajar menyimpulkan bahwa siswa SMKN 2 Mataram sangat membutuhkan media pembelajaran yang berbasis teknologi sebagai media penunjang belajar mereka sebagai contoh media berbasis aplikasi android, terlebih lagi pada jaman sekarang siswa tidak bisa terlepas dari gadget mereka, dan media tersebut sebagai solusi dalam memecahkan masalah (Safaat, 2015). Pendidikan yang merupakan model pembelajaran berbasis teknologi (Riduwan, 2016), atas ketergantungan siswa dalam menggunakan gadget dan tidak mengabaikan pelajaran, karena pelajaran ataupun materi telah tersedia pada gadget mereka.

Tahap Design (Tahap Desain)

Tahapan ini, peneliti menentukan komponen apa saja yang nantinya ada pada media pembelajaran tersebut. Peneliti akan menciptakan sketsa yang merupakan benang merah dari konten media pembelajaran dan mencakup atas desain template dan materi. Aplikasi berbasis android ini di desain menggunakan Software Microsoft Power point dalam bentuk PPT, Tahap inilah yang akan mendesain Media Pembelajaran berbasis Aplikasi Android , desain yang dirancang oleh peneliti dapat dilihat pada Gambar 1 dan gambar 2.

Tahap Development (Tahap Pengembangan)

Tahap pengembangan ini ialah langkah dari proses penciptaan media pembelajaran. Peneliti akan menciptakan Media yang sejalan dengan Sketsa dan Desain yang sudah dibuat pada tahap Desain yakni desain dalam bentuk ppt, bentuk ppt tersebut dirubah terlebih dahulu menjadi format html5 dengan menggunakan Software Ispring Suit 10 kemudian dirubah menjadi bentuk Aplikasi dengan menggunakan Website 2 APK Builder Pro. Meskipun keseluruhan proses pembuatannya usai, namun hal yang perlu dilakukan secara berkelanjutan yakni berkonsultasi kepada pembimbing. Selanjutnya produk pengembangan ini masuk pada proses pengkajian oleh para ahli guna mengetahui sejauh mana tahap layak tidaknya yang nantinya dimanfaatkan dalam kegiatan belajar. Tampilan media setelah dikembangkan dapat dilihat pada gambar 3 dan gambar 4.

Tahapan selanjutnya yang juga perlu diperhatikan yakni terkait kelayakannya sebagai media pendukung pembelajaran. Proses penilaian ini dinamakan dengan uji validasi oleh pihak-pihak yang berkapasitas di bidangnya. Kelayakan pengembangan media ini dinilai dari a) segi materi yang dinilai adalah kelayakan isi materi dan kelayakan penyajian, b) segi media yang dinilai yakni tampilan dan desain penyajian sehingga menjadi Media Pembelajaran yang menarik, c) segi bahasa yang dinilai mencakup kelayakan pemakaian

Bahasa, penerapan simbol/lambang/istilah yang selaras dengan kaidah EYD. Rincian *output* validasi secara menyeluruh termuat pada tabel 3:

Tabel. 3. Output Rekapitulasi Validasi Para Ahli

No	Sub Komponen Penilaian	Prosentase ahli			Kriteria
		Validator 1	Validator 2	Rerata	Penilaian
1	Kelayakan Materi	86 %	98%	92%	Sangat Layak
2	Kelayakan Media	80 %	-	80%	Layak
3	Kelayakan Bahasa	86 %	-	86%	Sangat Layak
Total Prosentase Kelayakan		-	-	258%	-
Rerata Kelayakan		86%			Sangat Layak

Sumber data : Peneliti (2022)

Dilihat dari Tabel 3 Penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi android dari segi kelayakan materi, media dan bahasa oleh para validator yang kompeten pada bidangnya.

Pada kelayakan materi tersebut terdapat perbedaan total prosentase yang berbeda antara Ahli Materi dari dosen Universitas Negeri Surabaya sebagai validator 1 sebesar 86 %, dan dari Ahli Materi Guru SMKN 2 Mataram sebagai validator 2 sebesar 98 %. Jika dikalkulasikan maka total rerata dari keseluruhan kelayakan ahli materi sebanyak 92 %. Mengacu kriteria interpretasi menurut (Riduwan, 2016) maka perolehan rerata disebutkan “Sangat Layak” dijadikan sebagai media yang dapat *mensupport* belajar mandiri.

Pada kelayakan media dilaksanakan oleh 1 validator Ahli Media dengan rerata kelayakan media yakni 80 %, mengacu kriteria interpretasi menurut (Riduwan, 2016) maka perolehan rerata disebutkan “Layak” untuk dimanfaatkan sebagai penunjang belajar.

Pada kelayakan bahasa oleh 1 orang validator Ahli Bahasa dengan rerata kelayakan Bahasa yakni 86 %. Mengacu kriteria interpretasi menurut (Riduwan, 2016) maka perolehan rerata disebutkan “Sangat Layak” diimplementasikan di kelas.

Dari ketiga ahli tersebut didapatkan total Prosentase kelayakan sebesar 258 % dengan rerata kelayakan sebesar 86 %. Mengacu dari kriteria interpretasi menurut (Riduwan, 2016) dari rerata yang diperoleh maka aplikasi berbasis android sebagai media pembelajaran disebut “Sangat Layak” guna diterapkan di kelas.

Tahap Implementation (Tahap Implementasi)

Setelah media yang dikembangkan selesai dan *outputnya* sangat layak uji oleh para ahli, berikutnya melangsungkan uji coba pada siswa, yang mana mereka nantinya mencoba belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tengah dikembangkan ini dan memberikan penilaian dalam bentuk angket. Hal ini dilakukan guna mengidentifikasi tingkat kelayakan produk pengembangan ini, dengan langkah selanjutnya ialah mengimplementasikannya pada siswa guna melihat *output* respon siswa berupa angket yang diberikan ke 27 siswa kelas XI AKL SMKN 2 Mataram. *Output* dari angket tersebut memuat terkait penilaian para siswa mengenai media pembelajaran yang dikembangkan ini dan *output* dari angket respon siswa secara rinci termuat pada tabel 4.

Tabel 4. Output rekapitulasi angket respon siswa

No	Sub Komponen Penilaian	Prosentase	Kriteria Penilaian
1.	Kelayakan segi Materi	83 %	Sangat dipahami
2.	Kelayakan segi Media	87 %	Sangat dipahami
3.	Kelayakan segi Bahasa	80 %	Dipahami
Total Presentase Kelayakan		250 %	-
Rerata Kelayakan		83 %	Sangat dipahami

Sumber data : Peneliti (2022)

Dapat dilihat dari Tabel 4 *output* dari prosentase angket respon siswa mengenai kelayakan Materi memperoleh prosentase sejumlah 83 % yang berkriteria “Sangat dipahami”, kelayakan media sejumlah 87 % yang berkriteria “Sangat dipahami” dan kelayakan Bahasa sejumlah 80 % yang berkriteria “dipahami”, dengan total prosentase penilaian sebesar 250 %, maka didapat prosentase rerata angket respon siswa sebesar 83 %. Mengacu dari kriteria interpretasi respon siswa menurut (Riduwan, 2016) dari rerata yang diperoleh maka aplikasi berbasis android sebagai media pembelajaran disebut “Sangat dipahami” guna diterapkan di kelas.

Tahap Evaluation (Tahap Evaluasi)

Tahap terakhir pengembangan media pembelajaran ini adalah evaluasi penggunaan yang telah dihasilkan, yang diuji cobakan kepada siswa dan pendidik, dapat dilihat dari hasil validasi ahli materi ke 2 yakni pendidik SMKN 2 Mataram didapatkan hasil sebesar 98 %, hal demikian menjelaskan bahwa Media pembelajaran yang dikembangkan tergolong “sangat Layak” artinya sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas, terlebih lagi tidak pernah ada media berbasis android yang digunakan, tetapi memori handphone yang harus besar. Begitupula hasil evaluasi dari siswa, yang dapat dilihat dari hasil respon siswa memperoleh hasil sebesar 83 %, pembelajaran interaktif sudah sangat layak digunakan, hanya kedepannya ada perbaikan agar media memiliki kapasitas memori yang lebih kecil, siswa harus menghapus beberapa aplikasi yang telah terpasang pada handphone mereka. Dilihat dari permasalahan tersebut kedepannya peneliti akan mengembangkan media yang sama yang memiliki kapasitas yang lebih kecil agar siswa dan pendidik dapat menginstal aplikasi dengan mudah.

Pembahasan

Dari hasil penelitian aplikasi berbasis android sebagai media pembelajaran pada materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa kelas XI AKL dengan bantuan *Website 2 Apk Builder pro* sangat membantu disaat pembelajaran dalam jaringan. Media pembelajaran yang dikembangkan dari hasil uji telaah dan uji validasi dari para ahli yakni ahli materi, yang mana ahli materi terdiri dari 2 (dua) validator yakni pengajar pada Fakultas Ekonomika dan Bisnis di Universitas Negeri Surabaya sebagai validator 1 dan pengajar di SMKN 2 Mataram sebagai validator 2, ahli media yakni pengajar pada Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Surabaya dan ahli bahasa yakni pengajar pada Fakultas Bahasa dan Seni di Universitas Negeri Surabaya yang dihasilkan kriteria “Sangat Layak” yang mengacu pada analisis interpretasi Lincer Scalet. Terlebih lagi Media pembelajaran ini telah diuji cobakan secara terbatas kepada 27 siswa SMKN 2 Mataram agar didapatkan respon terhadap pengembangan media pembelajaran ini, serta memperoleh nilai “Sangat dipahami” yang mengacu kepada analisis Guttam Scale.

Pada aspek Materi yang tertuang dalam media pembelajaran merupakan bahasan pokok yang terdapat di dalam silabus Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa kelas XI AKL (Magdalena dkk., 2020) dan telah sinkron dengan KI dan KD serta tujuan pembelajaran. Dalam peta konsep termuat ringkasan materi yang tidak sulit untuk didalami oleh siswa, adanya contoh contoh soal yang mudah dipahami, serta soal Latihan yang mudah untuk dikerjakan oleh siswa.

Pada aspek media, media pembelajaran ini mempunyai tampilan desain begitu memberikan daya tarik dan mendorong terciptanya antusias siswa sehingga dapat merangsang siswa untuk memanfaatkan media ini sebagai media yang *support* dalam kegiatan belajar, serta siswa dapat secara langsung aktif dalam aktivitas belajar (Hurrahman dkk., 2022). Dengan pemilihan layout, warna, bentuk, ukuran serta unsur estetika yang menambah kemenarikan media pembelajaran, serta penggunaan jenis dan ukuran huruf yang sesuai dan tidak membuat bosan untuk mengulang pembelajaran.

Aspek Bahasa, bahasa yang dipilih untuk media pembelajaran ini telah disinkronisasikan dengan standar kelayakan bahasa dalam (BSNP, 2014) dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa, emosional siswa serta tingkat kecerdasan siswa. Dalam kebahasaan media pembelajaran ini juga telah dilengkapi dengan

kalimat dorongan siswa untuk meningkatkan minat belajar siswa serta meningkatkan gairah untuk ingin tahu lebih dalam lagi mengenai pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis aplikasi android ini telah diuji cobakan secara terbatas pada tanggal 23 Juni 2022 terhadap 27 siswa SMKN 2 Mataram dengan respon yang sangat baik, karena pertama kali ada Guru Akuntansi yang memberikan media pembelajaran berbasis aplikasi android yang begitu dibutuhkan pada saat era teknologi seperti saat ini, sehingga 18 quisioner dapat terjawab dan memperoleh nilai “Sangat dipahami”. Media pembelajaran ini akan terus digunakan sebagai media pembelajaran tetap di tempat peneliti melakukan penelitian yakni SMKN 2 Mataram karena terbukti dengan bantuan media pembelajaran ini mampu memberikan kontribusi yang sangat baik bagi guru akuntansi yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, sebab tak dapat dipungkiri bahwa siswa jaman sekarang tidak bisa terlepas dari perangkat Telepon selular mereka, dan sebagai alternatif bagi siswa untuk bersaing didunia pembelajaran.

Dari hasil penelitian media pembelajaran ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan tehnologi, baik untuk digunakan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran dalam jaringan (Daring) (Andriani & Sulistyorini, 2022), agar siswa terbiasa belajar mandiri dan tidak bergantung pada guru dibutuhkan media pembelajaran berbasis aplikasi android yang bisa dipelajari dimana saja baik dirumah maupun disekolah. Temuan lain menyatakan bahwa pengetahuan siswa mampu memecahkan masalah yang ada, memperkaya pengetahuan (Kholifahtus & Wardoyo, 2021).

Dari pembahasan yang telah diuraikan diatas, aplikasi berbasis android sangat baik digunakan sebagai media penunjang dalam kegiatan belajar terutama pembelajaran dalam jaringan (daring), yang sampai pada adanya media ini siswa SMKN 2 Mataram hanya menggunakan media dalam bentuk Buku sebagai media belajar mereka, tidak pernah ada sebelumnya diberikan materi melalui media berbasis aplikasi yang memang sangat dibutuhkan oleh siswa, terlebih lagi pada jaman tehnologi saat ini, agar kompetensi yang diharapkan bisa tercapai secara maksimal.

SIMPULAN

Mengacu pada keseluruhan tahapan pengembangan produk maka bisa ditarik kesimpulan berikut : dalam kegiatan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android ini memakai model ADDIE dengan tahap proses sebagai berikut *Analysis, design, Development, Implementation*. Penilaian terhadap kelayakan media pembelajaran ini telah melewati uji telaah dan validasi oleh para ahli, dan Angket respon siswa mengenai media pembelajaran ini menghasilkan kriteria “sangat dipahami”. *Output* ini terlihat dari angket respon siswa dan uji coba terbatas, sehingga media yang tengah dikembangkan ini bisa menjadi penunjang belajar yang efektif. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah kurangnya RAM beberapa siswa sehingga siswa tersebut harus menghapus beberapa aplikasi yang telah terpasang pada android mereka, sehingga hanya 27 siswa yang dapat memasang aplikasi tersebut sisanya sebanyak 5 orang tidak dapat memasang aplikasi tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Terima kasih saya ucapkan kepada Bapak Drs.Joni Susilowibowo,M.Pd. sebagai dosen Pembimbing saya yang telah mendukung riset ini.
2. Terima kasih pula saya ucapkan kepada Bapak Dr.Luqman Hakim S.Pd.,S.E.,M.SA. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Negeri Surabaya yang telah membantu dan mendukung riset ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, A. E., & Sulistyorini, S. (2022). Penggunaan Media Sosial Di Kalangan Mahasiswa Selama Pandemi Covid-19. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10(1), 63–70. <https://doi.org/10.26618/Equilibrium.V10i1.6442>
- Arsyad, A. (2014). *Pembelajaran edisi Revisi (Cetakan Ke-17)*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Bahri, S. (2016). *Pengantar Akuntansi (Cetakan Pertama)*. Yogyakarta: Cv. Andi Offset.
- Bsnp. (2014). *Naskah Akademik Instrumen Penilaian Buku Teks Kelompok Peminatan Ekonomi*. Jakarta: Bsnp.
- Cerya, E. S. Pd., Afdal, Z., & Susilowibowo, J. (2021). Meldigansi (Media Pembelajaran Digital Akuntansi) Berbasis Android Bagi Siswa Sma. *Jurnal Ecogen*, 4(4), 559. <https://doi.org/10.24036/Impe.V4i4.12424>
- Darmawan, D. (2016). *Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 7.
- Ediyani, M., Hayati, U., Salwa, S., Samsul, S., Nursiah, N., & Fauzi, M. B. (2020). Study On Development Of Learning Media. *Budapest International Research And Critics Institute (Birci-Journal): Humanities And Social Sciences*, 3(2), 1336–1342. <https://doi.org/10.33258/Birci.V3i2.989>
- Firmansyah, E., Nasucha, Z., & Muzfirah, S. (2021). Konsep Pendidikan Ki Hajar Dewantara Dan Relevansinya Dengan Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah. *Al - Azkiya : Jurnal Ilmiah Pendidikan Mi/Sd*, 6(2), 144–161. <https://doi.org/10.32505/Al-Azkiya.V6i2.3056>
- Ghofur, Abd., & Youhanita, E. (2020). Interactive Media Development To Improve Student Motivation. *Ijeca (International Journal Of Education And Curriculum Application)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.31764/Ijeca.V3i1.2026>
- Hurrahman, M., Erlina, E., Melati, H. A., Enawaty, E., & Sartika, R. P. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Multipel Representasi Dengan Bantuan Teknologi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Materi Bentuk Molekul. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(1), 89–114. <https://doi.org/10.24815/Jpsi.V10i1.22579>
- Istiqomah, F. P., & Aghni, R. I. (2020). Pengembangan Media “Eccapy” Berbasis Android Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 18(2), 15.
- Kholifahtus, Y. F., & Wardoyo, A. A. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-Lkpd) Berbasis Higher Order Thinking Skill (Hots). *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5, 9. <https://doi.org/10.26740/Eds.V5n2.P143-151>
- Langeveld, M. J. (1980). *Pedagogik Teoretis Sistematis*. Bandung : Jemmars.
- Lubis, H. Z., & Elvianti, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Android Dengan Aplikasi “Aksi” (Asah Akuntansi). *Seminar Nasional Pendidikan*, 13.
- Magdalena, I., Wahyuni, A., & Hartana, D. D. (2020). Pengelolaan Pembelajaran Daring Yang Efektif Selama Pandemi Di Sdn 1 Tanah Tinggi. *Edisi: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2, 12. <https://doi.org/10.36088/Edisi.V2i2.1027>
- Marimba, A. D. (1996). *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*. Bandung : Al-Ma&Apos.
- Mulyaningtyas, E. (2011). *Riset Terapan: Bidang Pendidikan & Teknik*. Universitas Negeri Yogyakarta : Uny Press.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung : Cv. Alfabeta.

- 7827 *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada Materi Menyelesaikan Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Kelas XI AKL - Yatni Syafira Yusmin, Joni Susilowibowo*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4228>
- Pamungkas, H. S. (2018). Pengembangan Aplikasi Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Di Kelas X Akuntansi Smk Negeri 1 Banyudono Pada Materi Etika Profesi Tahun Ajaran 2018/2019. *Skripsi*.
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Safaat, N. (2015). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet Pc Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Sudarsono, F. (2013). Model Evaluasi Diri Sekolah Menengah Kejuruan Di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3, 10.
- Wahyono, H. N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Interaktif Berbasis Android Sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 4(2), 74. <https://doi.org/10.25273/Gulawentah.V4i2.5522>
- Welch, C. (2013). *Before It Took Over Smartphones, Android Was Originally Destined For Cameras—The Verge*. <https://www.theverge.com/2013/4/16/4230468/android-originally-designed-for-cameras-before-smartphones>