

BUKU SAKU ADMINISTRASI PAJAK BERBASIS ANDROID

ANDROID BASED TAX ADMINISTRATIVE POCKET BOOK

Oleh: **Azwar Mukholich**

Prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

azwar.mukholich@gmail.com

Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D

Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Buku Saku Berbasis *Android* sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Untuk Siswa Kelas XI AK SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2017/2018. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas XI AK SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2017/2018 sejumlah 34 orang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian ADDIE. Uji validitas dan reliabilitas instrumen menggunakan uji terpakai. Untuk mengukur peningkatan motivasi belajar menggunakan *Gain Score*. Hasil penelitian: 1) Kelayakan media berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh rerata nilai 4,55 (sangat layak), ahli media diperoleh rerata nilai 4,55 (sangat layak), dan dari praktisi pembelajaran mendapat rerata nilai 4,82 (sangat layak). Rerata nilai dari para ahli mendapat nilai 4,67 (sangat layak). 2) Respon siswa terhadap media pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android* secara keseluruhan mendapat rata-rata nilai 4,39 yang terletak pada rentang $X > 4,2$ dengan kategori sangat layak. 3) Peningkatan motivasi belajar siswa menunjukkan peningkatan 13% dari 66% meningkat menjadi 79%. Hasil perhitungan dengan menggunakan *gain score* menunjukkan angka sebesar 0,38 sehingga media Buku Saku Berbasis *Android* dapat meningkatkan Motivasi Belajar.

Kata kunci: Media, Buku Saku, *Android*, ADDIE,

Abstract

This study aims to develop the media Pocket Book Based Android as Efforts Improvement Motivation Learning In Subject Tax Administration For Students Class XI AK SMK Negeri 2 Magelang School Year 2017/2018. Subjects in this study were students of class XI AK SMK Negeri 2 Magelang Academic Year 2017/2018 a number of 34 people. This study uses ADDIE research method. Test the validity and reliability of the instrument using the test used. To measure the increase in motivation to learn using Gain Score. Result of research: 1) Media feasibility based on expert material appraisal was obtained average 4,55 (very feasible), media expert obtained average value 4,55 (very feasible), and from learning practitioner got average value 4,82 (very worth). The average value of the experts got a value of 4.67 (very feasible). 2) Student response to instructional media of Android Based Pocket Book as a whole gets the average value of 4.39 which is located in the range $X > 4.2$ with very decent category. 3) Increased student motivation indicates a 13% increase from 66% to 79%. Result of calculation by using gain score show number equal to 0,38 so media of Pocket Book Based Android can improve Learning Motivation

Keywords: Media, Pocket Book, *Android*, ADDIE

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu tonggak suatu negara untuk mengubah kehidupan bangsa menjadi lebih bermartabat dan memajukan pembangunan. Dalam kegiatan belajar mengajar diperlukan suatu media untuk membantu kinerja guru dalam menyampaikan materi agar dapat diterima baik oleh siswa. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Alat yang digunakan dapat berupa elektronik maupun bukan elektronik. Alat elektronik modern yang dapat digunakan untuk media pembelajaran salah satunya adalah *smartphone*.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas XI AK 3 SMK Negeri 2 Magelang masih rendah. Hal ini dapat terlihat pada saat pembelajaran administrasi pajak berlangsung terdapat 29 dari 34 siswa atau 85,29% siswa masih memiliki motivasi belajar yang rendah. Selain itu, terlihat saat pembelajaran berlangsung terdapat 8 siswa yang mengobrol dengan temannya, 21 siswa lainnya yang terlihat lesu dan tidak semangat dalam pembelajaran. Ketika dilontarkan pertanyaan oleh guru tentang materi saat di kelas hanya terlihat 5 siswa yang antusias dan semangat dalam menjawab pertanyaan. Hal ini disebabkan

karena banyaknya peraturan dan undang-undang yang mengatur pajak membuat siswa enggan membaca dan mempelajari mata pelajaran administrasi pajak untuk lebih memperdalam materi. Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Administrasi Pajak menjadi kurang untuk mempelajarinya lebih lanjut.

Motivasi Belajar sangat dibutuhkan siswa untuk menunjang kegiatan belajar yang lebih baik sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi yang ada. Motivasi belajar dapat dipengaruhi dari faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri sendiri seperti kemauan untuk belajar, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor dari lingkungan sekitar seperti media pembelajaran, metode pembelajaran, sarana prasarana pembelajaran dan sebagainya. Motivasi belajar siswa yang rendah juga disebabkan oleh tidak adanya buku pegangan mata pelajaran administrasi pajak yang lengkap dan sesuai dengan kompetensi di sekolah yang dapat digunakan siswa sebagai acuan dalam belajar. Untuk mengatasi masalah tersebut guru sering memberikan tugas mencari materi pajak di internet. Untuk menanggulangi kurangnya bahan bacaan, Seharusnya guru maupun sekolah dapat mengupayakan untuk menyusun buku ringkasan kecil atau di sebut juga dengan buku saku untuk siswa sehingga siswa

dapat dengan mudah membawa ringkasan tersebut kemana-mana. Buku saku menjadi salah satu pilihan untuk media pembelajaran yang efektif untuk di bawa kemana-mana dan dapat dibaca kapan saja pada saat yang dibutuhkan. Untuk pengembangan lebih lanjut pembuatan buku saku dapat dialihkan dari bentuk cetak menggunakan kertas ke dalam bentuk aplikasi yang di jalankan melalui *smartphone*.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu guru menyampaikan materi pelajaran secara efisien dan efektif. Dengan adanya media pembelajaran, guru akan terbantu untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Komunikasi yang terjadi dalam pembelajaran pun akan

Android sendiri merupakan sistem operasi yang menjalankan berbagai aplikasi dan program yang ada di dalam perangkat *smartphone* seperti program *windows* pada komputer. Dengan membuat program aplikasi yang dapat digunakan untuk media pembelajaran yang berbasis *android* maka media pembelajaran akan selalu dekat dengan pengguna.

Motivasi belajar merupakan suatu dorongan baik dari dalam diri maupun lingkungan untuk melakukan aktivitas-aktivitas belajar guna mencapai suatu tujuan. Motivasi belajar juga menimbulkan perubahan energi (kejiwaan, perasaan, dan

emosi) yang menyebabkan adanya perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan.

Administrasi pajak merupakan mata pelajaran yang termasuk dalam kelompok mata pelajaran paket keahlian (C3). Mata pelajaran administrasi pajak ditetapkan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan dalam dunia usaha dan industri. Mata pelajaran administrasi pajak mengajarkan tentang dasar-dasar serta tata cara perpajakan yang berlaku di Indonesia yang mengacu pada peraturan terbaru.

Media pembelajaran berupa buku saku sudah dipergunakan dan dikembangkan oleh beberapa peneliti di berbagai sekolah untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Salah satunya oleh Nurul Mar'Atus Sholihah (2015) yang berjudul "Pengembangan Buku Saku Akuntansi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Bagi Siswa Kelas XI Akuntansi di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015". Dari pengembangan tersebut masih perlu pembenahan media supaya media pembelajaran buku saku menjadi lebih baik dan semakin bermanfaat dan

menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah. Penelitian yang mengembangkan buku saku sebagai media pembelajaran sudah pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu tetapi masih terdapat kekurangan di penyampaian materi yang terbatas, tampilan antarmuka (*Interface*) dan fitur yang diberikan.

Dengan masih adanya kekurangan-kekurangan dalam pengembangan buku saku pada penelitian terdahulu, peneliti berusaha untuk mengembangkan media pembelajaran buku saku yang lebih baik. Dalam penelitian ini, mata pelajaran yang menjadi sasaran adalah Administrasi pajak. Buku saku yang peneliti kembangkan berupa aplikasi berbasis *android* yang nantinya akan di gunakan siswa untuk belajar materi administrasi pajak yang juga akan disisipi dengan menu soal-soal latihan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Buku Saku Berbasis *Android* Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Untuk Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2017/2018”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian Pengembangan Buku Saku Berbasis *Android* ini

menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Waktu dan Tempat Penelitian, Peneliti mengambil lokasi penelitian di SMK Negeri 2 Magelang yang beralamat di Jalan Ahmad Yani No 135 A, Magelang Utara, Kota Magelang, Jawa Tengah. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2017.

Subjek pada penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas XI Akuntansi 3 SMK Negeri 2 Magelang tahun ajaran 2017/2018 dengan jumlah 34 orang. Objek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah Media Pembelajaran berupa Buku Saku Berbasis *Android* sebagai upaya peningkatan Motivasi Belajar siswa.

Pengembangan Buku Saku Berbasis *Android* ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Prosedur pengembangan

media pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android* dijabarkan sebagai berikut :

Tahap awal yaitu analisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat bagi siswa. Media pembelajaran baru memerlukan analisis untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang diterapkan.

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain atau perancangan produk yang meliputi Perancangan desain media secara keseluruhan (*story board*), penyusunan teks materi, soal dan jawaban, pembuatan dan pengumpulan *background*, gambar, dan tombol-tombol, pembuatan media.

Pembuatan media menggunakan aplikasi komputer yang bernama Unity. Seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan media yang utuh sesuai dengan desain yang telah dirancang. Ada 4 kegiatan dalam pembuatan media yaitu pembuatan antarmuka, pengkodean (*coding*), pengujian (*testing*), dan *deploying*.

Validasi I. pada tahap ini media awal divalidasi oleh satu ahli materi (dosen) dan satu ahli media (dosen). Hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap media yang dikembangkan. Revisi I. pada tahap ini media direvisi berdasarkan

masukan dan saran yang diberikan oleh ahli materi (dosen) dan ahli media (dosen).

Validasi tahap II. Pada tahap ini media divalidasi oleh praktisi pembelajaran Akuntansi yaitu guru Akuntansi SMK Menggunakan instrumen yang telah disusun. Selanjutnya masuk revisi tahap II. Pada tahap ini media direvisi kembali berdasarkan masukan dan saran yang diberikan praktisi pembelajaran akuntansi yang dalam hal ini adalah sebagai ahli materi. Media awal direvisi pada tahap ini selanjutnya digunakan pada tahap implementasi kepada siswa.

Tahap Implementasi (*Implementation*) Tahap implementasi ini produk akan diujicobakan 2 kali kepada 34 orang siswa dari XI AK 3 SMK Negeri 2 Magelang, tahap pertama diujicobakan kepada 10 orang siswa, dan yang kedua diujicobakan kepada 24 siswa. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengukur dan mengetahui respon siswa mengenai media pembelajaran berupa Buku Saku Berbasis *Android* untuk pembelajaran administrasi pajak serta angket motivasi belajar. Bila diperlukan maka akan dilakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari siswa. Tetapi, dalam revisi ini akan dipertimbangkan masukan dan saran dari validator sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya.

Untuk pengujian peningkatan motivasi menggunakan instrumen penelitian berupa angket motivasi sebelum implementasi media pembelajaran dan angket motivasi setelah implementasi media pembelajaran.

Tahap terakhir dalam pengembangan aplikasi ini adalah evaluasi aplikasi. Tahap ini dilakukan pengukuran ketercapaian pengembangan produk. Analisis Data dari Validasi media Pada tahap ini dilakukan analisis data yang diperoleh dari hasil penilaian/validasi kelayakan produk oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Analisis angket respon siswa, dan angket peningkatan motivasi belajar siswa. Peningkatan Motivasi Belajar siswa dihitung menggunakan rumus *gain score*.

Hasil Media Pada tahap ini setelah dilakukan validasi serta revisi pada tahap sebelumnya maka diperoleh media akhir berupa aplikasi Buku Saku Berbasis *Android*.

Teknik Pengumpulan Data, Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif, yaitu Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan media pembelajaran berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan siswa. Data tersebut diperoleh dari hasil angket yang dibagikan, dan data kuantitatif merupakan data pokok

dalam penelitian yang berupa data penilaian kelayakan tentang media pembelajaran dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran serta penilaian respon oleh siswa mengenai produk yang telah dikembangkan serta hasil angket tentang motivasi belajar siswa. Angket yang disebarakan menggunakan skala data ordinal (skala Likert).

Teknik Pengumpulan Data, Pada penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner atau angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015: 199). Angket digunakan untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan dan mengukur peningkatan Motivasi Belajar siswa. Penelitian pengembangan ini menggunakan angket untuk memperoleh data dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan siswa sebagai bahan mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan. Sementara itu angket respon siswa digunakan untuk mengukur Motivasi Belajar.

Teknik Analisis Data, Mengukur Peningkatan Motivasi Belajar Peningkatan Motivasi Belajar siswa akan dianalisis dengan menggunakan *gain score*. Teknik analisis data *gain score* adalah dengan menghitung nilai *gain* (g). Hasil

perhitungan dengan menggunakan rumus *gain score* kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kriteria *Gain Score*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahap Pengembangan Media Tahap Analisis

1) Analisis kebutuhan siswa

Berdasarkan dari hasil observasi, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa SMK Negeri 2 Magelang sebagai media pembelajaran di kelas maupun di luar kelas untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pengembangan media yang dilakukan adalah dengan memanfaatkan teknologi yang ada supaya dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik, variatif, dan dapat membuat siswa tidak merasa bosan dalam mempelajari materi. Media ini dibuat untuk memudahkan siswa dalam mempelajari dan memahami materi. Untuk mewujudkan media tersebut, peneliti merancang dan mengembangkan Buku Saku Berbasis *Android* yang dikemas dalam bentuk aplikasi. Aplikasi ini nantinya akan berjalan di *Smartphone* yang bersistem operasi *Android*. Media pembelajaran

dikhususkan untuk Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Magelang dan dapat digunakan untuk umum sebagai penambah pengetahuan dan sumber materi pajak siswa SMK kelas XI.

2) Analisis kompetensi dan Instruksional

Kajian terhadap kompetensi minimal yang harus dicapai siswa sesuai dengan standar isi yang ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP). Materi yang di sajikan sesuai dengan materi pokok dalam silabus sekolah dengan berdasar pada KI dan KD yang sudah ditetapkan dan diterapkan oleh sekolah.

Tahap Perancangan

Pada tahap desain, peneliti merancang media yang meliputi perancangan desain media secara keseluruhan dalam bentuk *storyboard*, penyusunan materi, soal dan jawaban, pembuatan gambar untuk *background*, *font*, *icon* yang akan disertakan pada aplikasi media.

Tahap Pengembangan

1) Media dibuat menggunakan *hardware* berupa laptop dengan spesifikasi prosesor AMD A8-6410 APU, Ram 8GB, *Harddisk* 1500GB, sistem operasi windows 10, dan resolusi layar HD(High *Definition*) 1366 x 768dpi.

Seluruh komponen yang sudah di persiapkan pada desain di rangkai dan di program menggunakan *software* Unity. Komponen dirangkai sesuai dengan *storyboard* yang sudah dibuat sebelumnya

2) Validasi Kelayakan Oleh Ahli Materi dan Ahli Media

a) Validasi Ahli Materi

Validasi dilakukan untuk menilai materi yang terdapat dalam media dengan mengumpulkan saran atau pendapat dari ahli materi untuk melakukan revisi media. Angket yang digunakan oleh peneliti menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Angket untuk ahli materi memiliki 20 indikator penilaian yang dikelompokkan menjadi 4 aspek yaitu materi, soal/latihan, kebahasaan, dan keterlaksanaan. Untuk hasil rata-rata validasi ahli materi dapat dilihat di tabel 1.

Tabel 1. Hasil rata-rata validasi ahli materi

No .	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai
1	Materi	32	4,57
2	Soal/Latihan	11	3,67
3	Kebahasaan	25	5
4	Keterlaksanaan	23	4,6
	Total	91	4,55

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui keseluruhan hasil validasi ahli materi pendapat jumlah nilai 91 dan rata-rata nilai keseluruhan 4,55 yang masuk dalam rentang $X > 4,2$ yang masuk dalam kategori Sangat Layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil validasi ahli materi jika disajikan dalam diagram batang seperti berikut:



Gambar 1. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

b) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan sudah layak untuk diuji cobakan. Validasi dilakukan dengan cara mengisi angket. Angket untuk ahli media memiliki 20 indikator penilaian yang dikelompokkan menjadi 2 aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual. Untuk hasil rata-rata validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil rata-rata validasi ahli media

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai
1	Rekayasa Perangkat Lunak	47	4,7
2	Komunikasi Visual	44	4,4
Total		91	4,55

Berdasarkan tabel tersebut kedua aspek tersebut diperoleh rata-rata total nilai dari ahli media sebesar 4,55. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menurut ahli media dikategorikan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Diagram batang hasil validasi ahli media disajikan sebagai berikut.



Gambar 2. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

3) Revisi Media I

a) Revisi Ahli Materi

- Sebaiknya ada kunci jawaban jika jawaban salah.
- Penambahan poin setelah kuis.
- Penambahan materi PP46.

b) Revisi Ahli Media

- *Title page* perlu ditambah informasi identitas pengembang (nama dan prodi).
- Menu kompetensi dipindah di atas materi.
- Soal latihan perlu diberi no urut.
- *Feedback* diperbaiki.

4) Validasi Kelayakan Oleh Praktisi Pembelajaran

Validasi ini dilakukan oleh praktisi pembelajaran akuntansi yaitu ibu Siti Rokhana, S.Pd. selaku guru Akuntansi kelas XI SMK Negeri 2 Magelang yang mengajar mata pelajaran Administrasi Pajak. Validasi dilakukan dengan mengumpulkan saran atau pendapat untuk melakukan revisi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Angket untuk praktisi pembelajaran memiliki 33 indikator penilaian yang dikelompokkan menjadi 3 aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual. Hasil rekapitulasi selengkapnya dapat dilihat di lampiran 8 halaman 234. Untuk hasil rata-rata validasi praktisi pembelajaran dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Rata-rata Validasi Praktisi Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai
1	Rekayasa Perangkat Lunak	34	4,86
2	Desain Pembelajaran	79	4,94
3	Komunikasi Visual	46	4,6
Total		159	4,82

Dari hasil keseluruhan mendapat rata-rata nilai 4,82 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menurut praktisi pembelajaran dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil validasi praktisi pembelajaran jika disajikan dalam diagram batang akan Nampak pada



Gambar 3.

Gambar 3. Diagram Batang Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran

5) Revisi Media II

Berdasarkan hasil validasi media oleh praktisi pembelajaran SMK Negeri 2 Magelang, dilakukan revisi media berdasarkan saran serta masukan yang diperoleh yaitu tentang soal yang ada di dalam latihan. Menurut praktisi pembelajaran, soal yang ada hendaknya dibuat bervariasi pada setiap KD yang ada. Disini peneliti menambahkan soal yang ada menjadi total 40 soal yang sudah mencakup keseluruhan dari KD dalam media pembelajaran.

Tahap Implementasi

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Tahap pertama diujicobakan kepada 10 orang siswa secara acak. Angket uji coba untuk siswa memiliki 30 indikator penilaian yang dikelompokkan menjadi 3 aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual. Hasil dari uji coba dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 4. Hasil rata-rata uji coba kelompok kecil

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai
1	Rekayasa Perangkat Lunak	315	4,50
2	Desain Pembelajaran	557	4,28
3	Komunikasi Visual	424	4,24
Total		1.296	4,32

Dari ke 3 aspek pada tabel tersebut dapat diketahui rata-rata keseluruhan dari uji coba kelompok kecil adalah 4,32 yang menyatakan media layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji coba kelompok kecil jika disajikan dalam bentuk diagram batang akan terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Diagram Batang Uji Coba Kelompok Kecil

2) Uji Coba Lapangan

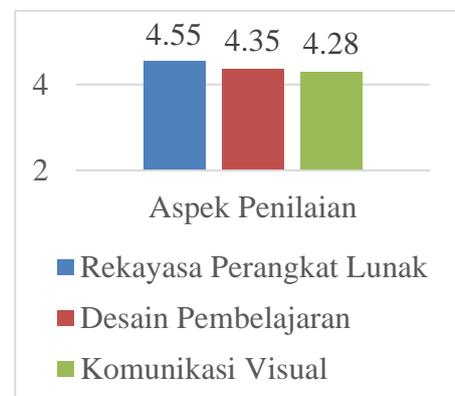
Uji coba lapangan dimana media diujicoba kepada 24 orang siswa kelas XI AK 3 SMK Negeri 2 Magelang. Angket yang digunakan sama dengan angket

yang digunakan saat uji coba kelompok kecil. Hasil rekapitulasi dari uji coba lapangan dapat dilihat di tabel berikut:

Tabel 5. Hasil rata-rata uji coba lapangan.

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai
1	Rekayasa Perangkat Lunak	764	4,55
2	Desain Pembelajaran	1358	4,35
3	Komunikasi Visual	1.026	4,28
Total		3.148	4,39

Berdasarkan tabel tersebut, keseluruhan rata-rata nilai mendapat nilai 4,39 dengan kategori sangat layak. Dengan demikian media pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android* sangat layak untuk digunakan. Hasil rata-rata nilai pada uji coba lapangan jika disajikan dalam bentuk diagram batang akan terlihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Diagram Batang Uji Coba Lapangan

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi peneliti melakukan pengukuran ketercapaian pengembangan media Buku Saku Berbasis *Android*. Peneliti melakukan analisis data yang sudah dikumpulkan.

1) Analisis Data

a) Uji validitas dan reliabilitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui validitas angket Motivasi Belajar dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan menggunakan program SPSS. Berdasarkan data yang diperoleh dari program SPSS, nilai r hitung dicocokkan dengan r tabel *product moment* pada taraf signifikan 5%. Jika r hitung lebih besar dari r tabel maka butir angket tersebut valid. Dengan jumlah responden total 34 maka r tabel sebesar 0,329. Angket Motivasi Belajar berisi 20 butir pernyataan. Dari 20 butir pernyataan terdapat 3 butir pertanyaan negatif. Rekapitulasi hasil angket motivasi awal dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Analisis Validasi Angket Respon Siswa

No	Kriteria	Nomor Butir Angket	Jumlah	%
1	Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20	19	95 %
2	Tidak Valid	15	1	5 %
Total			20	100 %

b) Reliabilitas

Pada angket motivasi sebelum implementasi didapat hasil perhitungan *Cronbach Alpha* sebesar 0,813. Pada angket motivasi setelah implementasi mendapat nilai 0,782. Pada angket respon siswa mendapat nilai 0,931. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat keandalan instrumen sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

No	Instrumen	Nilai r_{11}	Interpretasi
1	Angket Motivasi	0,813	Sangat Tinggi
3	Angket Respon Siswa	0,931	Sangat Tinggi

1) Hasil Media

Media akhir dari penelitian ini berupa Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android*

yang berbentuk aplikasi dengan materi administrasi pajak kelas XI semester 1 dan semester 2. Aplikasi ini merupakan media pembelajaran yang berisi materi dan latihan soal yang diberi nama “Buku Saku Administrasi Pajak”. Materi disusun berdasarkan Silabus, KI, dan KD yang diberikan dari praktisi pembelajaran kelas XI AK 3 SMK Negeri 2 Magelang.

Peningkatan Motivasi Belajar

Data yang telah diperoleh dari angket motivasi sebelum implementasi dan angket Motivasi Belajar setelah implementasi kemudian diukur peningkatan Motivasi Belajar siswa dengan menggunakan *gain score*. persentase motivasi belajar siswa sebelum implementasi sebesar 66% dan persentase motivasi belajar siswa setelah implementasi sebesar 79%. Selanjutnya akan dihitung peningkatan Motivasi Belajar siswa dengan menggunakan rumus *gain score* sebagai berikut:

$$g = \frac{(\% \text{ rerata motivasi akhir} - \text{rerata motivasi awal})}{(100\% - \text{rerata motivasi awal})}$$

$$g = \frac{(79 - 66)}{(100 - 66)}$$

$$g = 13/34$$

$$g = 0,38$$

Hasil perhitungan dengan menggunakan *gain score* menunjukkan nilai 0,38 yang menunjukkan bahwa media

Buku Saku Berbasis *Android* mampu meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas XI AK 3 SMK Negeri 2 Magelang. Peningkatan Motivasi Belajar termasuk dalam kategori sedang karena nilai *gain* pada rentang $0,3 < g < 0,7$.

Pembahasan

Pengembangan media Buku Saku Berbasis *Android* pada mata pelajaran Administrasi pajak ini merupakan adaptasi dari langkah langkah pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dalam merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2012) yaitu tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Pertimbangan menggunakan model ini karena terstruktur dan mudah diterapkan dalam pengembangan media. Prosedur pengembangan ini selaras dengan prosedur pengembangan penelitian yang dilakukan oleh Nurul Mar'Atus Sholihah (2015) yang berjudul “Pengembangan Buku Saku Akuntansi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Bagi Siswa Kelas XI Akuntansi di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015”, dalam penelitian juga menggunakan pengembangan model ADDIE sampai tahap terakhir yaitu evaluasi (*evaluation*).

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Buku Saku Berbasis *Android* Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Untuk Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2017/2018” memberikan implikasi bahwa media dapat dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini dipilih karena model ADDIE terstruktur secara sistematis dan mudah diterapkan dalam pengembangan media, penilaian kelayakan dari para ahli mendapat kategori ”sangat layak”.

Setelah dilakukan penelitian di lapangan sebelum menggunakan media Buku Saku Berbasis *Android* dan sesudah menggunakan media Buku Saku Berbasis *Android* pada kelas XI AK 3 SMK Negeri 2 Magelang, peneliti mendapatkan data perubahan motivasi siswa. Perubahan Motivasi Belajar Siswa dari sebelum menggunakan media Buku Saku Berbasis *Android* dengan sesudah menggunakan media Buku Saku Berbasis *Android* adalah 13%. Peningkatan tersebut didapat dari hasil angket Motivasi Belajar sebelum implementasi yang mendapat data Motivasi Belajar 66% dan data angket Motivasi Belajar setelah implementasi sebesar 79%. Hasil perhitungan dengan menggunakan *gain score* menunjukkan bahwa media pembelajaran Buku Saku

Berbasis *Android* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas XI AK 3 SMK Negeri 2 Magelang sebesar 0,38. Peningkatan Motivasi Belajar masuk pada kategori sedang karena masuk dalam rentang nilai *gain* $0,3 < g < 0,7$.

Hasil penelitian sesuai dengan teori yang disebutkan oleh Ega Rima Wati (2016, 13-16) tentang salah satu manfaat praktis yaitu media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan Motivasi Belajar. Hasil penelitian juga sejalan dengan teori manfaat media pengajaran menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2013: 2) yaitu pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android* melalui lima tahap dengan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Kelayakan media pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android* berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh rerata nilai 4,55 yang termasuk dalam kategori sangat layak, penilaian ahli media diperoleh rerata nilai 4,55 yang masuk dalam kategori sangat layak, dan penilaian dari praktisi

pembelajaran mendapat rerata nilai 4,82 termasuk dalam kategori sangat layak. Rerata nilai dari para ahli mendapat nilai 4,67 yang masuk dalam kategori sangat layak karena nilai $X > 4,2$.

Respon siswa terhadap media pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android* pada uji coba kelompok kecil secara keseluruhan mendapat rata-rata nilai 4,32 yang terletak pada rentang $X > 4,2$ dengan kategori sangat layak. Pada uji coba lapangan secara keseluruhan mendapat rata-rata nilai 4,39 yang terletak pada rentang $X > 4,2$ dengan kategori sangat layak. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa kelas XI AK 3 SMK Negeri 2 Magelang dilihat dari hasil penelitian menunjukkan peningkatan sebesar 13%. Peningkatan tersebut didapat dari hasil angket Motivasi Belajar sebelum implementasi sebesar 66% dan data angket Motivasi Belajar setelah implementasi sebesar 79%. Hasil perhitungan dengan menggunakan *gain score* menunjukkan bahwa media pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas XI AK 3 SMK Negeri 2 Magelang sebesar 0,38. Peningkatan Motivasi Belajar masuk pada kategori sedang karena masuk dalam rentang nilai $gain$ $0,3 < g < 0,7$.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android* masih belum sempurna. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan antara lain perlu pengembangan lebih lanjut untuk menambahkan fitur-fitur tambahan pada aplikasi supaya menambah kemudahan bagi pengguna, pengembangan media pada materi dan soal supaya dapat dirubah dan di modifikasi oleh guru, perlu di daftarkan pada penjualan aplikasi resmi yaitu *Play Store* supaya dapat terdistribusi dengan maksimal, perlu adanya uji coba terhadap respon siswa pada media pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android* di kelas yang lain agar dapat diperoleh hasil yang lebih maksimal sehingga media dapat layak digunakan secara umum tidak hanya dalam lingkup satu kelas saja. Penelitian media Buku Saku Berbasis *Android* sebaiknya dilakukan di beberapa kelas sehingga dapat diketahui perbedaan hasil dari kelas lain sebagai pembandingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ega Rima Wati. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.

Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Hamzah B. Uno. (2014). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Pustaka PT Bumi Aksara.

Isroah. (2013). *Perpajakan*. Yogyakarta: UNY Press.

Nana Sudjana. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Nurul Mar'Atus Sholihah. (2015). Pengembangan Buku Saku Akuntansi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Bagi Siswa Kelas Xi Akuntansi Di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. *Thesis*: Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.