

PENGEMBANGAN MOBILE APPLICATION BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI

DEVELOPING MOBILE APPLICATION ANDROID-BASED AS ACCOUNTING LEARNING

Oleh: **Leny Yulianti**

Prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Lenyyulianti77@gmail.com

Diana Rahmawati, M.Si.

Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan *Mobile Application* Berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi; 2) Mengetahui kelayakan produk *Mobile Application* Berbasis *Android* berdasarkan validasi/penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi; 3) Mengetahui pendapat/respon siswa mengenai penggunaan *Mobile Application* Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran Akuntansi. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang mengadaptasi model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) namun hanya dilaksanakan sampai tahap implementasi. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran akuntansi yang berupa *Mobile Application* Berbasis *Android* dengan hasil penilaian oleh: (1) ahli materi diperoleh rata-rata 4,77 termasuk kategori “Sangat Layak” (2) ahli media diperoleh rata-rata 4,13 termasuk kategori “Layak” (3) praktisi pembelajaran Akuntansi diperoleh rata-rata 4,4 termasuk kategori “Sangat Layak”. Media ini mendapat respon positif dari siswa dengan perolehan persentase pada semua indikator $\geq 65\%$.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Mobile Application* Berbasis *Android*, *ADDIE*.

Abstract

This research aimed to: 1) develop Mobile Application Android-Based as Accounting Learning Media; 2) Find out the product feasibility of the Mobile Application Android-Based based on the validation aspects of material expert, media expert, and accountancy teaching practitioner; 3) Find out the students responses toward the use of Mobile Application Android-Based as Accounting Learning Media. This research was a development (Research and Development) adapted from ADDIE's development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), yet only carried out up to the implementation phase. This research created Mobile Application Android-Based as Accounting Learning Media with the results of the assessment by: (1) material expert, obtained the mean score 4,77 including in the category of "Very Feasible", (2) media expert, obtained the mean score 4,13 including in the category of "Feasible", (3) Accountancy teaching practitioners, obtained the mean score 4,4 including in the category of "Very Feasible". This media obtained a positive response with percentage for all indicators $\geq 65\%$.

Keywords: Learning Media, *Mobile Application* Android-Based, *ADDIE*.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek yang penting dalam kehidupan manusia di mana hal tersebut menentukan kemajuan suatu bangsa. Upaya untuk mencapai tujuan pendidikan yaitu melalui pembelajaran.

Ketercapaian suatu proses pembelajaran ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku yang lebih baik yang menyangkut perubahan pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), maupun yang menyangkut nilai dan sikap

(afektif). Ketercapaian perubahan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor yaitu pendidik, peserta didik, lingkungan, metode pembelajaran, serta media pembelajaran.

Menurut UU. No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.” Salah satu bagian dari komponen kurikulum adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam mengajar serta pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan. Media pembelajaran sebagai alat bantu berarti akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Selain itu, media pembelajaran membantu siswa untuk menyiapkan dan menerima materi karena dapat digunakan siswa secara mandiri di rumah. Dengan demikian media bisa untuk melatih kemandirian siswa. Salah satu media yang dapat merangsang kemandirian siswa adalah modul.

Perkembangan teknologi sangat cepat dari masa ke masa mengikuti perkembangan peradaban manusia. Semakin meningkatnya perkembangan teknologi memberikan kemudahan bagi

manusia untuk menjalankan aktivitas sehari-hari. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yaitu telepon selular (*handphone*). Telepon selular (*handphone*) merupakan perangkat telekomunikasi elektronik yang bersifat *portable*. Pada perkembangannya *handphone* yang ada saat ini yaitu berupa *smartphone*. *Smartphone* atau telepon pintar adalah perangkat telepon genggam/*handphone* yang bisa digunakan untuk berkomunikasi dasar (mengirim pesan singkat dan telepon), serta di dalamnya terdapat fungsi PDA (*Personal Digital Assistant*) dan dapat bekerja layaknya sebuah komputer mini.

Di Indonesia pertumbuhan *smartphone* semakin meningkat. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh eMarketer (eMarketer.com) pengguna *smartphone* di Indonesia pada tahun 2015 mencapai 55,4 juta orang. Kegunaan *smartphone* mampu menggantikan fungsi komputer dapat menggeser penggunaan komputer dalam kehidupan sehari – hari. Menurut Muhammad Iqbal (2015), Indonesia merupakan salah satu dari 12 negara di dunia yang tingkat penggunaan *smartphone*-nya lebih tinggi daripada komputer dengan perbandingan 28% vs 15%.

Perkembangan teknologi yang pesat juga akan memberikan dampak bagi kehidupan manusia baik positif maupun

negatif. Begitupun dalam dunia pendidikan dampak yang ditimbulkan akibat perkembangan teknologi khususnya *smartphone* juga beragam. Dampak yang ditimbulkan bergantung pada bagaimana pemanfaatan *smartphone* itu sendiri. Dalam kegiatan belajar mengajar pemanfaatannya masih sangat minim yaitu untuk mengakses internet saja. Oleh karena itu perlu dikembangkan upaya untuk memanfaatkan secara maksimal dalam dunia pendidikan. Beberapa keuntungan mendayagunakan teknologi dalam dunia pendidikan menurut Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i (2002: 20), yaitu membangkitkan motivasi kepada siswa dalam belajar, serta menghasilkan penguatan terhadap materi yang tinggi, dan siswa dapat menggunakan di mana saja dan kapan saja.

Berdasarkan observasi secara langsung pada bulan Januari 2017 di kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Magelang, dengan jumlah siswa sebanyak 36 siswa menunjukkan bahwa lebih dari 50% siswa kurang fokus dalam proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut terlihat dengan adanya siswa yang berbicara dengan teman sebangku, melamun, dan terkadang terlihat sedang menggunakan *smartphone*. Kurang fokusnya siswa dalam kegiatan pembelajaran salah satunya dikarenakan dalam penyampaianya guru sering kali masih menggunakan metode ceramah

dengan media papan tulis. Menurut Saiful Bahri Djamarah dan Aswan zain (2013:97) metode ceramah dikatakan metode konvensional karena metode ini sejak dulu telah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode ceramah cenderung pada bentuk komunikasi satu arah. Keberhasilan metode tersebut tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan guru tetapi juga penggunaan media belajar. Kecenderungan komunikasi satu arah dan penggunaan media yang tidak bervariasi dapat menyebabkan kebosanan bagi siswa.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru akuntansi kelas XI Akuntansi 1, materi Akuntansi Persediaan pada Perusahaan Dagang dianggap sulit oleh siswa. Anggapan bahwa materi tersebut sulit dibuktikan dengan hasil latihan soal siswa dan jawaban pertanyaan secara mendadak oleh guru. Siswa yang mampu menjawab benar saat latihan soal pada materi Akuntansi Persediaan pada Perusahaan Dagang kurang dari 50%. Materi Akuntansi Persediaan pada Perusahaan Dagang memiliki karakteristik yang berupa penggunaan berbagai macam metode dalam pencatatan dan penilaian persediaan sehingga dalam proses pembelajaran memerlukan banyak latihan. Siswa dituntut untuk belajar secara mandiri agar mampu memahami materi pembelajaran dengan baik.

Permasalahan kegiatan pembelajaran tersebut dapat diatasi dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat oleh guru. Menurut Gagne dan Briggs dalam Azhar Arsyad (2011:4) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Azhar Arsyad (2011:15) mengemukakan bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran memiliki manfaat untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang ada.

Pada penelitian ini media pembelajaran yang dikembangkan berupa *Mobile Application* Berbasis *Android*. Pemilihan media tersebut dikarenakan media dapat dikembangkan secara fleksibel, sehingga dapat dikembangkan sesuai kebutuhan pengembangan. Pengembangan media yang dilakukan ditujukan untuk mendukung kegiatan belajar siswa. Kegiatan pembelajaran pada materi Akuntansi Persediaan pada

Perusahaan Dagang menuntut siswa untuk selalu berlatih agar dapat memahami materi dengan baik. Oleh karena itu dikembangkan media pembelajaran sebagai media berlatih secara mandiri yang siap digunakan di mana saja dan kapan saja tanpa batas waktu tertentu dalam 24 jam sesuai kebutuhan siswa.

Pengembangan media pembelajaran akuntansi yang berupa *Mobile Application* Berbasis *Android* pada materi Akuntansi Persediaan pada Perusahaan Dagang ditujukan sebagai solusi alternatif untuk mengatasi permasalahan yang ada di kelas XI akuntansi 1. Media tersebut diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Magelang yang beralamat di Jl. A. Yani No. 135A, Magelang dalam kurun waktu 9 Januari 2017 sampai dengan 22 Juni 2017.

Subjek Penelitian

Subjek uji coba yang terlibat adalah 36 siswa kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Magelang. Objek uji coba yang

diteliti adalah media *Mobile Application* Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran akuntansi.

Prosedur

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu model pengembangan *ADDIE* yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dalam Endang Mulyatiningsih (2014: 199-202) yang terdiri dari 5 tahap yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Namun dalam penelitian dibatasi sampai dengan tahap implementasi karena media yang dikembangkan hanya sebatas untuk mengetahui kelayakan media tersebut dan respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran sehingga tahapan prosedur penelitian yang dilakukan meliputi:

- a. Tahap *Analysis*
- b. Tahap *Design*
- c. Tahap *Development*
- d. Tahap *Implementation*

Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari dua data, yaitu: data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan data mengenai pengembangan media yang meliputi proses

pengembangan media, kritik, dan saran mengenai proses pengembangan media dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi. Data kuantitatif berupa data penilaian kelayakan media pembelajaran akuntansi berupa *Mobile Application* Berbasis *Android* dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi serta data pendapat siswa mengenai penggunaan media pembelajaran akuntansi berupa *Mobile Application* Berbasis *Android*. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data berupa angket penilaian kelayakan media oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi, serta angket respon penggunaan media oleh siswa.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu untuk menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari penilaian media oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi, serta angket respon penggunaan media oleh siswa. Berikut ketentuan analisis data kuantitatif tersebut:

1. Analisis data penilaian media diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria konversi skala lima menurut Sukardjo (2012:98), skor

yang diperoleh dihitung dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah nilai

N = jumlah subjek

(Sukardjo, 2012: 98)

2. Teknik analisis data yang digunakan untuk data respon siswa yaitu menggunakan persentase. Respon siswa dianggap positif apabila mendapat persentase $\geq 65\%$ (Sunoto, 2007: 38). Persentase dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\frac{\text{Jumlah siswa menjawab ya}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

(Sunoto, 2007: 37)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dalam Endang Mulyaningsih (2014: 199-202) yang terdiri dari 5 tahap yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Namun dalam penelitian ini peneliti membatasi hanya sampai tahap implementasi karena media yang dikembangkan sebatas untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan dan respon siswa terhadap penggunaan media

tersebut. Berikut hasil dan pembahasannya.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dilakukan, peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan, kompetensi dan instruksional yang didasarkan pada observasi. Analisis kebutuhan mencakup pemasalahan karakteristik siswa, perangkat keras dan perangkat lunak. Analisis permasalahan dan karakteristik siswa dilakukan dengan observasi pada kegiatan pembelajaran dan wawancara dengan guru. Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang berlangsung kurang kondusif. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang fokus, berbicara dengan teman sebangku dan terlihat sedang menggunakan *smartphone*. Kondisi tersebut dapat menyebabkan kurangnya kemampuan siswa dalam menyerap materi pelajaran. Hal itu sesuai dengan penjelasan guru bahwa materi akuntansi persediaan dianggap sebagai materi yang sulit. Pada kegiatan pembelajarannya dilakukan secara terpusat pada guru yang dilakukan dengan metode ceramah kemudian dilanjutkan mengerjakan latihan soal. Penggunaan metode pembelajaran

oleh guru seharusnya disesuaikan oleh karakteristik siswa dan materi yang disampaikan. Selain permasalahan tersebut, seluruh siswa telah memiliki *smartphone* dengan sistem operasi berbasis *android*. Dalam kegiatan sehari-hari siswa banyak menghabiskan waktunya untuk menggunakan *smartphone*. Hal tersebut juga sering kali mengganggu kegiatan belajar siswa dikelas ataupun kegiatan belajar mandiri. Permasalahan dalam kegiatan belajar siswa tersebut dapat disiasati dengan membuat media pembelajaran yang dapat dioperasikan di *smartphone* untuk menarik minat belajar siswa dan meminimalkan penggunaan *smartphone* yang mengganggu kegiatan belajar. Berdasarkan analisis permasalahan yang telah dilakukan, peneliti kemudian menganalisis kebutuhan dalam pengembangan media. Kebutuhan yang diperlukan antara lain perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras berupa komputer atau Laptop dengan spesifikasi: Windows 7, 32 bit atau 64 bit, Processor Inter Core 2 Duo, 2 GB Ram, 1 GB Hardisk dan perangkat lunak yang dibutuhkan yaitu: *Notepad++*, [Github.com](https://github.com), [Build.phonegap.com](https://build.phonegap.com), *Firefox/chrome* dan *Coreldraw*.

Analisis kompetensi dilakukan berdasarkan pada analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Pada analisis ini peneliti menganalisis kompetensi yang harus dikuasai siswa pada materi Akuntansi Persediaan pada Perusahaan Dagang. Peneliti melakukan analisis terhadap kompetensi inti dan kompetensi dasar pada materi yang telah ditentukan. Pada analisis kompetensi inti dihasilkan bahwa kompetensi inti yang digunakan pada pengembangan materi hanya kompetensi terkait pengetahuan (K3) dan keterampilan (K4). Kedua kompetensi inti tersebut membutuhkan adanya penjabaran terkait pengetahuan dan keterampilan apa saja yang harus dikuasai oleh siswa. Penjabaran kedua kompetensi inti tersebut dilakukan pada analisis kompetensi dasar. Pada analisis ini dihasilkan bahwa dalam kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa memuat berbagai definisi dan metode dalam pencatatan dan penilaian persediaan. Hal tersebut mengakibatkan siswa harus banyak latihan agar mampu memahami materi dengan baik. Latihan yang dilakukan tidak akan cukup apabila hanya mengandalkan kegiatan belajar di kelas karena kondisi dalam kegiatan belajar yang dilakukan di kelas kurang

kondusif sehingga hasil belajar juga kurang maksimal. Siswa dituntut untuk belajar secara mandiri. Kegiatan belajar secara mandiri dapat dilakukan apabila terdapat media yang dapat digunakan untuk belajar mandiri. Oleh karena itu dikembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang telah ditentukan.

Analisis instruksional dilakukan dengan melakukan penjabaran kompetensi dasar ke dalam cakupan materi. Penjabaran tersebut dilakukan supaya materi yang disajikan pada media sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap design peneliti merancang konsep pengembangan media, menyusun materi, soal dan pembahasan serta penyusunan instrumen penilaian media. Rancangan konsep pembuatan media ditampilkan dalam bentuk storyboard yang dibuat dengan menggunakan Corel Draw. Kemudian disusun secara sistematis pada Ms. Word. Selanjutnya peneliti menyusun materi, contoh soal dan pembahasan yang didasarkan pada referensi yang relevan dan dilakukan pengembangan oleh peneliti yang kemudian disusun secara pada Ms.

Word untuk dijadikan panduan dalam pembuatan media.

Selanjutnya dilakukan penyusunan instrumen penilaian media oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi serta disusun angket respon siswa. Penyusunan instrumen tersebut didasarkan pada kisi-kisi penilaian media yang telah dibuat yang didasarkan pada aspek dan kriteria dalam penilaian pengembangan media pembelajaran menurut Romi Satria Wahono (2006).

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini dilakukan pengembangan media, penilaian kelayakan media oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi. Pengembangan media pembelajaran dilakukan dalam beberapa tahap yaitu: membuat *github repository*, membuat *coding*, mengunggah hasil *coding* ke *github repository*, membuat *APK*, melakukan pengujian aplikasi, dan revisi. Media yang dikembangkan yaitu *Mobile Application Berbasis Android* dengan nama *Smart Stokist*. Berikut ini gambaran tampilan media yang telah dibuat:



Gambar 1. Tampilan Icon Media



Gambar 2. Tampilan Halaman Awal



Gambar 3. Tampilan Halaman Menu Utama



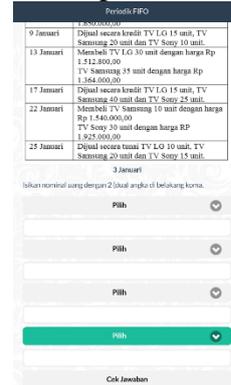
Gambar 4 Tampilan Halaman Kompetensi



Gambar 5. Tampilan Halaman Materi



Gambar 6. Tampilan Halaman Kuis



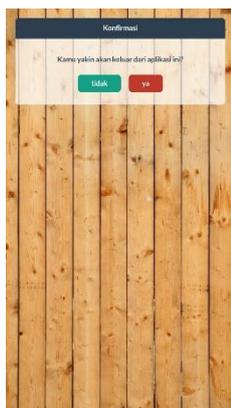
Gambar 7. Tampilan Halaman Evaluasi



Gambar 8. Tampilan Halaman Profil



Gambar 9. Tampilan Halaman Bantuan



Gambar 10. Tampilan Halaman Konfirmasi Keluar Aplikasi

Setelah media selesai dibuat selanjutnya dilakukan penilaian kelayakan. Berikut hasil penilaian kelayakan media yang telah dilakukan:

- a. Penilaian oleh Ahli Materi
Penilaian kelayakan terhadap Media Pembelajaran *Mobile Application* Berbasis *Android* oleh ahli materi ditinjau dari aspek desain pembelajaran mendapat nilai rata-rata sebesar 4,77, nilai tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.
- b. Penilaian oleh Ahli Media
Penilaian kelayakan terhadap Media Pembelajaran *Mobile Application* Berbasis *Android* oleh ahli media ditinjau dari aspek rekayasa perangkat memperoleh nilai rata-rata 4,17, nilai tersebut termasuk dalam kategori “Layak”. Pada aspek tampilan visual nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 4,11 nilai tersebut termasuk dalam kategori “Layak”. Rata-rata keseluruhan media oleh ahli

media diperoleh nilai rata-rata 4,13, nilai tersebut termasuk dalam kategori “Layak”.

- c. Penilaian oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi

Penilaian kelayakan terhadap Media Pembelajaran *Mobile Application* Berbasis *Android* oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi ditinjau dari aspek rekayasa perangkat memperoleh nilai rata-rata 4,23, nilai tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Pada aspek rekayasa perangkat memperoleh nilai rata-rata 5, nilai tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Pada aspek tampilan visual nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 4,33 nilai tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Rata-rata keseluruhan media oleh ahli media diperoleh nilai rata-rata 4,4, nilai tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Berdasarkan data saran yang diperoleh pada saat penilaian media berikut revisi terhadap media yang diperlukan

- a. Revisi oleh Ahli Materi
 - 1) Kesalahan Tata Tulis
Kesalahan tata tulis yaitu terletak pada penggunaan kata hutang, kata yang benar yaitu utang. Revisi dilakukan

dengan mengganti kata hutang menjadi utang.

- 2) Penulisan Jurnal
Penulisan jurnal dilakukan dengan debit/kreditnya tidak satu baris. Saran perbaikan dari ahli materi yaitu dijadikan satu baris dengan mengecilkan ukuran *font* yang dipakai. Revisi dilakukan dengan mengedit tata tulis jurnal dan mengecilkan *font* yang digunakan sehingga bisa satu baris.

b. Revisi oleh Ahli Media

- 1) Penggunaan Tombol *Back* dan *Home*

Pada media ini penggunaan tombol *back* atau *home* dihilangkan salah satunya untuk halaman yang apabila fungsi tombol *back* dan *home* sama, namun hal tersebut merupakan suatu kesalahan karena yang tepat yaitu menggunakan kedua tombol tersebut meskipun fungsinya sama. Revisi dilakukan dengan menambahkan tombol *back* atau *home*.

- 2) Tampilan Halaman Materi

Pada tampilan halaman materi tulisan pada setiap tombol kurang jelas. Saran yang

diberikan yaitu gunakan warna gelap untuk tulisan pada tombol pilihan materi. Tampilan halaman materi sebelum direvisi menggunakan warna huruf putih sehingga tulisan kurang jelas kemudian direvisi menggunakan warna hitam.

- 3) Tampilan *Recent View*

Pada media ini apabila telah keluar dari materi yang sebelumnya dibuka secara detail kemudian kembali membuka materi yang sama maka akan menampilkan materi yang dibuka terakhir kali. Hal tersebut akan membuat pengguna menjadi susah dan bingung. Oleh karena itu diperlukan adanya perbaikan media untuk menghilangkan tampilan *recent view* ke tampilan default aplikasi.

- 4) Notifikasi *Exit*

Pada media ini tidak terdapat notifikasi keluar. Apabila mengklik tombol *exit* maka akan langsung keluar dari aplikasi. Hal tersebut merupakan kesalahan dalam pembuatan media. Revisi yang dilakukan yaitu dengan menambahkan dialog konfirmasi keluar aplikasi.

5) Bantuan

Pada halaman bantuan tidak terdapat keterangan untuk tombol *dropdown*. Revisi yang dilakukan yaitu dengan menambahkan penjelasan terkait tombol tersebut.

c. Revisi oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi

Pada tahap penilaian media pembelajaran *Mobile Application* Berbasis *Android* guru hanya memberikan penilaian terhadap media tersebut. Tidak terdapat koreksi untuk media yang dibuat, sehingga tidak memerlukan revisi berdasarkan validasi oleh praktisi pembelajaran akuntansi.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini peneliti mengambil data berupa respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran. Tahap implementasi dilakukan kedalam 2 tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan implementasi penggunaan media pembelajaran di kelas XI Akuntansi 1. Data yang diperoleh dalam kedua tahap tersebut menunjukkan respon positif yaitu dengan perolehan persentase jawaban “Ya” pada seluruh indikator $\geq 65\%$. Berikut ini hasil yang diperoleh pada tahap implementasi yang ditunjukkan dalam

persentase perolehan jawaban “Ya” disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1.1 Hasil Implementasi pada Uji Coba Kelompok Kecil dan Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran di Kelas XI Akuntansi 1

Indikator	Uji Coba Kelompok Kecil	Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran
Kejelasan penyampaian materi	100%	94,44%
Kejelasan contoh yang diberikan	100%	88,89%
Kejelasan rumusan soal	100%	86,11%
Kejelasan pembahasan	75%	77,78%
Kejelasan penggunaan bahasa	100%	83,33%
Kemenaarikan desain media	87,5%	91,67%
Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	100%	100%
Kemanfaatan media dalam kegiatan belajar	100%	100%

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran yang berupa *Mobile Application* Berbasis *Android* melalui empat tahap yaitu:

- a. Tahap Analisis (*Analysis*), pada dilakukan dengan adanya analisis terhadap kebutuhan, kompetensi dan instruksional. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan siswa membutuhkan media pembelajaran yang inovatif yaitu dengan pengembangan media pembelajaran berupa *Mobile Application* Berbasis *Android* dengan materi yang disajikan yaitu Akuntansi Persediaan pada Perusahaan Dagang.
- b. Tahap Desain (*Design*), pada tahap ini peneliti membuat rancangan media pembelajaran yang berupa *storyboard*, menyusun materi, soal dan jawaban, serta menyusun instrumen penilaian media dan respon siswa.
- c. Tahap pengembangan (*Development*), pada tahap ini dilakukan pembuatan media, validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi, dan dilakukan revisi terhadap media sesuai hasil validasi untuk dihasilkan produk akhir.
- d. Implementasi (*implementation*), pada tahap ini dilakukan implementasi dengan dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan implementasi di kelas XI Akuntansi.
 1. Hasil yang diperoleh pada tahap ini menunjukkan respon positif dengan hasil persentase $\geq 65\%$ untuk semua indikator.
 2. Penilaian media pembelajaran yang berupa *Mobile Application* Berbasis *Android* dilakukan berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi. Hasil validasi oleh ahli materi diperoleh nilai rata-rata 4,77 dengan kategori sangat layak. Hasil validasi oleh ahli media diperoleh nilai rata-rata 4,13 dengan kategori layak. Validasi oleh praktisi pembelajaran akuntansi diperoleh nilai rata-rata 4,4 dengan kategori sangat layak.
 3. Implementasi media pembelajaran yang berupa *Mobile Application* Berbasis *Android* hasilnya menunjukkan respon positif. Hal tersebut ditunjukkan dengan perolehan persentase pada semua indikator dalam dalam tahap ujicoba dan implementasi $\geq 65\%$. Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penyampaian materi, soal, dan pembahasan jelas, media didesain secara menarik, penggunaan media dapat meningkatkan pemahaman dan media ini bermanfaat dalam kegiatan belajar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, kajian media akhir dan

keterbatasan penelitian dalam pengembangan media pembelajaran yang berupa *Mobile Application* Berbasis *Android* dengan materi yang disajikan yaitu Akuntansi Persediaan pada Perusahaan Dagang, peneliti memberikan saran untuk penelitian lanjutan sebagai berikut:

1. Materi yang dikembangkan pada penelitian ini terbatas pada materi Akuntansi Persediaan pada Perusahaan Dagang. Pada penelitian ini guru dan siswa memberikan saran untuk menambah materi dalam media. Oleh karena itu, untuk penelitian sejenis akan lebih baik jika materi yang dikembangkan tidak hanya satu materi.
2. Pada penelitian ini implementasi yang dilakukan hanya untuk mengetahui respon siswa mengenai penggunaan media yang dikembangkan sehingga tidak mengetahui keefektifan media yang dikembangkan dalam penggunaannya. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengkaji penggunaan media pada kegiatan pembelajaran agar mengetahui efektivitas penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran.
3. Media yang dikembangkan diharapkan dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah-sekolah

dengan karakteristik permasalahan yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- eMarketer. (2015). *Asia-Pacific Boasts More Than 1 Billion Smartphone Users*. Diunduh melalui: <http://www.emarketer.com/Article/Asia-Pacific-Boasts-More-Than-1-Billion-Smartphone-Users/1012984>.
- Endang Mulyatiningsih. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Muhammad Iqbal. (2015). *Google: Pengguna Smartphone di Indonesia Gemar Berbelanja*. Diunduh melalui: <http://selular.id/news/e-commerce/2015/03/google-pengguna-smartphone-di-indonesia-gemar-belanja/>.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: PT Sinar Baru Algesindo.
- Saiful Bahri Djamarah & Aswan Zain. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukardjo. (2012). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Modul PPs UNY. Yogyakarta: Pps UNY.
- Sunoto. (2007). *Analisis Data Statistik*. Yogyakarta: Andi Publishing.