

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI SMART ACCOUNTING BERBASIS ANDROID PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN**

### ***THE DEVELOPMENT OF SMART ACCOUNTING LEARNING MEDIA USING ANDROID-BASED APPLICATION SMART ACCOUNTING ON ADJUSTING JOURNAL MATERIAL***

Oleh: **Nur Azizah**

Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

azizahn2696@gmail.com

**Rr. Indah Mustikawati, S.E., M.Si.Ak.**

Ketua Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan Media Pembelajaran Aplikasi *Smart Accounting* berbasis *Android* pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta; (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran aplikasi *Smart Accounting* berbasis *Android*; (3) mengetahui penilaian siswa kelas X Akuntansi 3 SMK Koperasi Yogyakarta terhadap media pembelajaran *Smart Accounting*. Hasil penelitian menunjukkan: (1) *Smart Accounting* dikembangkan melalui empat tahapan yaitu: a) *Analysis*, b) *Design*, c) *Development*, dan d) *Implementation*; (2) media pembelajaran *Smart Accounting* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian: a) Ahli Materi diperoleh rerata skor 4,84 yang termasuk dalam kategori sangat layak, b) Ahli Media diperoleh rerata skor 4,41 yang termasuk dalam kategori sangat layak, dan c) Praktisi Pembelajaran diperoleh rerata skor 4,22 yang termasuk dalam kategori sangat layak; (3) penilaian siswa terhadap media diperoleh rerata skor 4,24 yang termasuk dalam kategori sangat layak.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Akuntansi, *Smart Accounting*.

#### **Abstract**

*This research aimed to (1) develop learning media using Android-based application Smart Accounting on Adjusting Journal of material for 10<sup>th</sup> grade accounting students of SMK Koperasi Yogyakarta; (2) determine the feasibility Android-based application Smart Accounting; (3) determine the assessment of 10<sup>th</sup> grade accounting students of SMK Koperasi Yogyakarta about learning media Android-based application smart accounting. The result showed: (1) smart accounting development through of five stages, they were: a) Analysis, b) Design, c) Development, and d) Implementation; (2) smart accounting of learning media was fit for use as a learning media based on assessment of: a) Matter Experts obtained mean score of 4,84 which goes into very feasible category, b) Media Experts obtained mean score of 4,41 which goes into very feasible category, c) Learning Practitioners obtained mean score 4,22 which goes into very feasible category; (3) Assesment of students to the media obtained mean score of 4,24 which goes into very feasible category.*

**Keywords:** Learning Media, Accounting, *Smart Accounting*.

## PENDAHULUAN

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh aspek utama dan aspek penunjang. Aspek utama yaitu peserta didik (siswa), pendidik (guru), dan sumber belajar. Ketiga aspek tersebut harus saling mendukung agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu ada aspek penunjang yang dapat menentukan keberhasilan proses pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran. Menurut Rossi dan Briedle (1996) dalam Wina Sanjaya (2014: 163) media pembelajaran adalah semua alat dan bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran membuat komunikasi antara guru dan siswa menjadi lebih efektif sehingga membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa untuk menerima dan memahami pelajaran.

Media pembelajaran yang sering digunakan di sekolah adalah *power point*, video pembelajaran, modul, dan sebagainya. Media pembelajaran tersebut dirasa kurang praktis karena tidak bisa digunakan sewaktu-waktu oleh siswa. Maka dari itu perlu adanya inovasi pada media pembelajaran agar dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Umumnya siswa lebih memilih media pembelajaran yang berbasis teknologi karena lebih menarik dan

teknologi sudah seperti menjadi kebutuhan mereka saat ini.

Pemanfaatan media pembelajaran dapat diterapkan di semua mata pelajaran, termasuk dalam Akuntansi. Pembelajaran Akuntansi dalam prosesnya membutuhkan media pembelajaran sehingga akan mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi. Salah satu kompetensi dasar materi Akuntansi di kelas X adalah Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada guru Akuntansi kelas X SMK Koperasi Yogyakarta mengatakan bahwa ada beberapa sub materi yang dirasa sulit untuk dijelaskan hanya dengan metode ceramah salah satunya adalah jurnal penyesuaian, karena pada materi ini membutuhkan analogi berfikir dalam melakukan penyesuaian terhadap suatu transaksi.

Perkembangan teknologi *mobile* saat ini begitu pesat, salah satu perangkat *mobile* yang saat ini sudah umum digunakan adalah *smartphone*. Sebagian besar peserta didik kelas X SMK Koperasi Yogyakarta telah memiliki dan menggunakan *smartphone Android*. Hal tersebut menjadi peluang untuk penggunaan perangkat teknologi dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi *smartphone* sebagai media pembelajaran sering disebut dengan *Mobile Learning*

(*M-Learning*). *Mobile Learning* memang tidak akan bisa menggantikan pembelajaran dengan tatap muka dalam kelas, namun dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk dapat mempelajari kembali materi yang kurang dikuasai dimanapun dan kapanpun secara mandiri.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kelas X Akuntansi 3 ternyata 33 dari 36 siswa atau 92% siswa adalah pengguna *smartphone*, yaitu *Android*. Mereka mengaku sering menghabiskan waktu bermain *smartphone* untuk membuka aplikasi media sosial seperti *facebook*, *instagram*, *whatsapp*, *line*, dan lain lain. Tidak banyak siswa yang memiliki aplikasi yang berbasis edukatif untuk mendukung proses belajar mereka.

SMK Koperasi Yogyakarta merupakan salah satu sekolah yang memberikan izin kepada para siswanya untuk membawa telepon genggam, *smartphone* dan sejenisnya ke sekolah. SMK Koperasi Yogyakarta juga dilengkapi jaringan internet yang dapat dimanfaatkan oleh seluruh siswa dan guru khususnya untuk mencari sumber-sumber referensi materi dari internet, namun pada kenyataannya beberapa siswa menggunakan *smartphone* di kelas pada saat pembelajaran bukan untuk mencari referensi materi tetapi untuk membuka

media sosial atau *chatting* dengan temannya. Di SMK Koperasi Yogyakarta belum ada media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan, sekolah ini juga tidak menggunakan buku modul (LKS) sebagai sumber belajar mereka. Siswa hanya menerima materi yang disampaikan oleh guru dan *handout* latihan soal.

Berdasarkan fenomena yang terjadi di atas peneliti memiliki ide untuk melakukan pengembangan media yang inovatif dan kreatif sebagai alternatif sumber belajar siswa. Media pembelajaran tersebut adalah aplikasi berbasis *Android*. Media pembelajaran ini lebih praktis dan dapat digunakan siswa di mana saja dan kapan saja. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi *Smart Accounting* Berbasis *Android* pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X SMK Koperasi Yogyakarta”.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

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

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SMK Koperasi Yogyakarta pada kelas X

Akuntansi 3 tahun ajaran 2017/2018. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli-Desember 2017. SMK Koperasi Yogyakarta beralamat di Jalan Kapas I No.5, Semaki, Umbulharjo, Yogyakarta.

### **Target/Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi *Smart Accounting* pada materi jurnal penyesuaian ini adalah siswa kelas X Akuntansi 3 SMK Koperasi Yogyakarta yang terdiri dari 30 siswa.

### **Prosedur**

Prosedur penelitian ini diadaptasi dan dimodifikasi dari model pengembangan *ADDIE* yang dikembangkan oleh *Dick and Cary* (1996) dalam Endang Mulyatiningsih (2012: 161) yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Akan tetapi, penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap keempat yaitu *Implementation*. Prosedur pengembangan dapat dijabarkan sebagai berikut:

#### **a. Tahap Analisis (*Analysis*)**

Pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan dengan melakukan observasi kegiatan pembelajaran di dalam kelas X Akuntansi 3 dan melakukan wawancara kepada guru Akuntansi di SMK Koperasi Yogyakarta. Dari

kegiatan observasi dan wawancara tersebut diketahui bahwa siswa kelas X Akuntansi 3 lebih sering melakukan aktivitas lain pada saat proses pembelajaran, hal ini dikarenakan siswa merasa jenuh dengan proses pembelajaran karena guru menggunakan media pembelajaran yang monoton. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik yang dapat membuat siswa lebih mengerti dengan materi yang dipelajari. Media pembelajaran *Smart Accounting* diharapkan mampu memenuhi kebutuhan siswa kelas X Akuntansi 3 yaitu tersedianya media pembelajaran yang inovatif yang dapat digunakan siswa sebagai sumber belajar.

#### **b. Tahap Desain (*Design*)**

Tahap kedua yaitu tahap desain media pembelajaran, tahap ini terdiri dari:

##### **1) Pembuatan desain media (*storyboard*)**

*Storyboard* berisi rancangan desain media pembelajaran secara keseluruhan yang dimuat dalam aplikasi. *Storyboard* berfungsi untuk memudahkan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran.

##### **2) Menyusun materi, soal dan jawaban**

Pada tahap ini ditetapkan dasar pemilihan materi, menyusun soal latihan dan jawaban yang akan dimuat dalam media pembelajaran.

- 3) Pembuatan dan Pengumpulan *background*, gambar karakter, gambar *icon* aplikasi, dan simbol-simbol *Background*, gambar karakter, gambar *icon* aplikasi, dan simbol-simbol dibuat dalam format gambar .png (*portable network graphics*) dengan menggunakan *corelDRAW graphicst Suite X7*.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Tahap ini meliputi pembuatan produk, validasi prosuk oleh validator, dan revisi. Setelah pembuatan produk selesai kemudian tahap selanjutnya yaitu validasi produk oleh Ahli Materi, Ahli Media, praktisi pembelajaran akuntansi atau guru dan siswa. Kemudian dilakukan perbaikan/revisi berdasarkan masukan yang telah diterima.

1) Pembuatan Media

Pembuatan media pembelajaran, dari semua bahan dirancang menjadi satu guna menjadi media pembelajaran yang sudah di desain.

2) Validasi Ahli

Produk yang telah selesai dibuat kemudian di validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi. Hasil validasi tersebut berisi komentar dan saran

3) Revisi

Setelah produk selesai divalidasi, kemudian direvisi sesuai dengan komentar dan saran dari para ahli.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap keempat produk hasil revisi diimplementasikan kepada siswa yang dilakukan melalui tiga tahap yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan penelitian lapangan.

1) Uji coba perorangan

Pada tahap ini media diuji coba kepada 3 siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Koperasi Yogyakarta, dan juga dibagikan angket penilaian media.

2) Uji coba kelompok kecil

Pada tahap ini media diuji coba kepada 9 siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta, dan juga dibagikan angket penilaian media.

3) Penelitian lapangan

Pada tahap ini media di implementasikan kepada 30 siswa kelas X Akuntansi 3 SMK

Koperasi Yogyakarta, dan juga dibagikan angket penilaian media.

### Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan

#### Data

Data yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari dua data yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan data mengenai proses pengembangan media pembelajaran berupa komentar, saran, kritik dan masukan dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket. Angket digunakan untuk mengukur kelayakan media. Angket digunakan untuk memperoleh data dari ahli materi, ahli media praktisi pembelajaran akuntansi, dan siswa sebagai bahan evaluasi media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Angket menggunakan skala *Likert* (skala 5). Alternative jawaban yang digunakan dalam angket yaitu: SS (Sangat Setuju)=5, S (Setuju)=4, N (Netral)=3, TS (Tidak Setuju)=2, STS (Sangat Tidak Setuju)=1. Pada angket tidak digunakan pertanyaan negative karena angket ini digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran.

#### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis

deskriptif dengan menggunakan statistik deskriptif. Untuk menganalisis data tentang kelayakan media pembelajaran dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Analisis data penilaian aspek kelayakan media

Data penilaian kelayakan media yang diperoleh dari hasil isian angket diberikan skor untuk mengkonversikan data kualitatif menjadi data kuantitatif dengan ketentuan:

Tabel 1. Ketentuan Pemberian Skor

Kategori	Nilai
SS (Sangat Setuju)	5
S (Setuju)	4
N (Netral)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

- 2) Menghitung rata-rata skor setiap indikator dengan rumus:

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

Keterangan:

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata,

$\sum x$  = Jumlah nilai,

N = Jumlah subjek

- 3) Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rata-rata skor tiap aspek dengan menggunakan kategori sebagai berikut:

Tabel 2. Pedoman Konversi Skor

Nilai	Rumus	Rentang	Klasifikasi
5	$\bar{X} > \bar{X}_i + 1,8$ $S_{Bi}$	4,21 – 5,00	Sangat Layak
4	$\bar{X}_i + 0,6$ $S_{Bi} < \bar{X} < \bar{X}_i + 1,8$ $S_{Bi}$	3,41 – 4,20	Layak
3	$\bar{X}_i - 0,6$ $S_{Bi} < \bar{X} < \bar{X}_i + 0,6$ $S_{Bi}$	2,61 – 3,40	Kurang Layak
2	$\bar{X}_i - 1,8$ $S_{Bi} < \bar{X} < \bar{X}_i - 0,6$ $S_{Bi}$	1,81 – 2,60	Tidak Layak
1	$\bar{X} < \bar{X}_i - 1,8$ $S_{Bi}$	0 – 1,80	Sangat Tidak Layak

Sumber : Sukardjo (2005 : 53)

Keterangan:

$X_i$  = (Rerata Ideal)

=  $1/2$  (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

$S_{Bi}$  = (Simpangan Baku Ideal)

=  $1/6$  (Skor Maksimum ideal – skor minimum ideal)

$X$  = Skor Aktual

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Pengembangan Media Pembelajaran

#### Aplikasi *Smart Accounting* Berbasis *Android*

Prosedur penelitian dan pengembangan pada penelitian ini mengadaptasi dari rangkuman aktivitas model *ADDIE Dick and Carry (1996)* dalam Endang Mulyatiningsih (2011:185-186) yang terdiri dari lima tahap yaitu 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*, namun penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap impementasi saja.

Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan peserta didik, analisis kompetensi dan intruksional. Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik dan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran, agar media pembelajaran yang akan dikembangkan dapat sesuai dengan kebutuhan. Dari hasil analisis tersebut diketahui bahwa 83,33% siswa kelas X Akuntansi 3 SMK Koperasi Yogyakarta adalah pengguna aktif *smartphone*, namun penggunaan *smartphone* untuk proses pembelajaran belum maksimal. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya siswa yang menggunakan *smartphone* ketika proses pembelajaran namun bukan untuk mencari sumber referensi belajar. Siswa menggunakan *smartphone* tersebut untuk membuka sosial media dan *chatting*. Beberapa siswa mengungkapkan alasannya karena merasa jenuh dengan proses pembelajaran. Kejenuhan tersebut muncul karena media pembelajaran yang digunakan guru belum variatif.

Berdasarkan hasil analisis tersebut maka peneliti mempunyai gagasan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis *Android*. Media pembelajaran tersebut

diberi nama *Smart Accounting*. Media yang dikembangkan bersifat *portable*, dapat digunakan dimana saja dan kapan saja sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran

Analisis kompetensi dan intruksional dapat diketahui dari hasil wawancara bersama guru Akuntansi bahwa SMK Koperasi Yogyakarta menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Menurut guru Akuntansi Kelas X Akuntansi 3 SMK Koperasi Yogyakarta materi yang sulit untuk disampaikan kepada siswa yaitu jurnal penyesuaian, banyak siswa yang kesulitan untuk memahami materi tersebut.

Pada tahap desain peneliti merancang media yang meliputi pembuatan desain media secara keseluruhan (*storyboard*), penyusunan materi, soal dan jawaban, pengumpulan dan pembuatan *background*, gambar, dan tombol serta penggunaan musik dan suara. Konsep dari Aplikasi *Smart Accounting* Berbasis *Android* berupa materi, latihan soal dan pembahasan yang sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa dan Kompetensi Dasar (KD) Membuat Jurnal Penyesuaian.

Pada tahap pengembangan peneliti membuat Aplikasi *Smart Accounting* dengan menggunakan *hardware* dengan spesifikasi *hard disk* 320 GB, RAM 4 GB, dan sistem operasi Windows 10. Seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain kemudian dirangkai menjadi satu kesatuan menggunakan *software Unity* versi 4.6.9. Tampilan media ini terdiri dari tampilan logo, tampilan nama *user* dan karakter, tampilan menu awal, tampilan materi, soal, SKKD, petunjuk aplikasi, profil, pengaturan dan tampilan keluar.

Media pembelajaran Aplikasi *Smart Accounting* Berbasis *Android* kemudian divalidasi I oleh Ahli Materi dan Ahli Media dari dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta. Peneliti memilih dosen tersebut sebagai ahli karena dosen tersebut memiliki kompetensi pada bidangnya. Peneliti selanjutnya melakukan revisi I atas masukan dari Ahli Materi dan Ahli Media. Media pembelajaran kemudian divalidasi II oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi yaitu guru Akuntansi kelas X Akuntansi 3 SMK Koperasi Yogyakarta dan selanjutnya dilakukan revisi II atas dasar masukan guru.



Tahap implementasi dilakukan uji coba perorangan pada 3 siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Koperasi Yogyakarta yang dipilih berdasarkan nilai Akuntansi siswa yang pintar, sedang dan kurang pintar. Hasil uji coba perorangan tersebut tidak ada revisi yang harus dilakukan oleh peneliti maka dilanjutkan dengan uji coba kelompok kecil pada 9 siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta yang dipilih berdasarkan nilai Akuntansi siswa yang pintar, sedang dan kurang pintar. Hasil uji coba kelompok kecil tidak ada revisi yang harus dilakukan oleh peneliti maka dilanjutkan dengan penelitian lapangan pada 30 siswa kelas X Akuntansi 3 SMK Koperasi Yogyakarta. Sebelum memulai penelitian siswa diminta untuk menginstal aplikasi pada masing-masing perangkat *smartphone*. Siswa terlihat antusias dalam pembelajaran menggunakan Aplikasi *Smart Accounting* Berbasis *Android*. Siswa mengerjakan soal latihan dengan sungguh-sungguh bahkan berdiskusi dengan teman untuk menyelesaikan soal yang dianggap sulit.

Siswa kelas X Akuntansi 3 SMK Koperasi Yogyakarta mendapatkan materi membuat jurnal penyesuaian perusahaan jasa sebelum

peneliti melakukan penelitian. Pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *Smart Accounting* Berbasis *Android* membawa pengalaman baru dalam belajar dengan cara yang lebih menyenangkan yaitu dengan memanfaatkan *smartphone* yang dimiliki siswa sebagai salah satu alternatif media pembelajaran. Setelah diakhir pelajaran siswa diminta untuk memberikan respon atau pendapatnya dengan mengisi angket yang telah diberikan untuk mengetahui penilaian yang diberikan oleh siswa terhadap media yang dikembangkan.

## 2. Kelayakan Media Pembelajaran Aplikasi *Smart Accounting* Berbasis *Android*

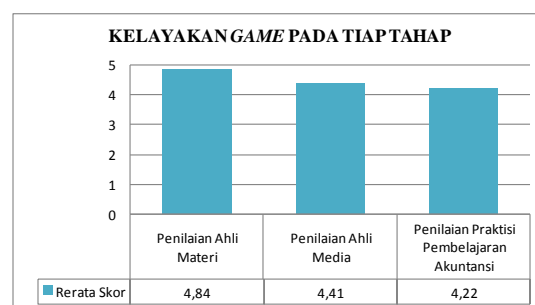
Kelayakan media pembelajaran *Smart Accounting* diketahui melalui tahap validasi dari Ahli Materi, Ahli Media dan Praktisi Pembelajaran Akuntansi. Hasil kelayakan pada masing-masing tahap penilaian secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3. Hasil Validasi Kelayakan Media

No	Tahap Penilaian	Rerata Skor	Kelayakan
1	Penilaian Ahli Materi	4,84	Sangat Layak
2	Penilaian Ahli Media	4,41	Sangat Layak
3	Penilaian Praktisi Pembelajaran Akuntansi	4,22	Sangat Layak
	Total	4,45	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa media pembelajaran *Smart Accounting* berbasis *Android* memperoleh kategori **Sangat Layak** untuk tahap penilaian Ahli Materi dengan rerata skor 4,84, untuk tahap penilaian oleh Ahli Media memperoleh kategori **Sangat Layak** dengan rerata skor 4,41, dan untuk tahap penilaian oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi memperoleh kategori **Sangat Layak** dengan rerata skor 4,22. Secara keseluruhan dari ketiga tahap penilaian yang dilakukan oleh Ahli Materi, Ahli Media dan Praktisi Pembelajaran Akuntansi diperoleh rerata skor 4,45 yang termasuk dalam kategori **Sangat Layak** untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Penilaian kelayakan media pada tiap tahap tersebut apabila ditampilkan dalam diagram batang dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Diagram Batang Kelayakan Media pada Tiap Tahap Validasi

Uji coba perorangan dilakukan pada 3 siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Koperasi Yogyakarta berdasarkan nilai akuntansi. Hasil uji coba perorangan menunjukkan bahwa media pembelajaran Aplikasi *Smart Accounting* Berbasis *Android* **sangat layak** digunakan sebagai media pembelajaran dengan rata-rata nilai sebesar 4,91.

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 9 siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta berdasarkan nilai Akuntansi. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa media pembelajaran Aplikasi *Smart Accounting* Berbasis *Android* **sangat layak** digunakan sebagai media pembelajaran yaitu dengan rata-rata nilai 4,56.

Penelitian lapangan dilakukan pada 30 siswa kelas X Akuntansi 3 SMK Koperasi Yogyakarta. Hasil

penelitian lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran Aplikasi *Smart Accounting* Berbasis *Android* **sangat layak** digunakan sebagai media pembelajaran dengan rata-rata nilai sebesar 4,24.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi *Smart Accounting* Berbasis *Android* pada Materi Jurnal Penyesuaian menggunakan model pengembangan *ADDIE* namun hanya sampai pada tahap keempat yaitu *Implementation* Hal ini dikarenakan dalam penelitian media hanya dinilai sebatas kelayakan media oleh validator.

Penilaian kelayakan Media Pembelajaran Aplikasi *Smart Accounting* Berbasis *Android* pada Materi Jurnal Penyesuaian berdasarkan Ahli Materi diperoleh nilai rata-rata seluruh aspek sebesar 4,84 yang termasuk dalam kategori **Sangat Layak** digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi, berdasarkan Ahli Media diperoleh nilai rata-rata seluruh aspek sebesar 4,22 yang termasuk dalam kategori **Sangat Layak** digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi, berdasarkan Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru) diperoleh nilai rata-

rata seluruh aspek sebesar 4,41 yang termasuk dalam kategori **Sangat Layak** digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi.

Implementasi penelitian lapangan dilakukan di SMK Koperasi Yogyakarta melalui tiga tahap yaitu uji coba perorangan (3 siswa), tahap uji coba kelompok kecil (9 siswa), dan tahap penelitian lapangan (30 siswa). Penilaian pada uji coba perorangan diperoleh nilai rata-rata seluruh aspek sebesar 4,91 yang termasuk dalam kategori **Sangat Layak**, penilaian uji coba kelompok kecil diperoleh nilai rata-rata seluruh aspek sebesar 4,56 yang termasuk dalam kategori **Sangat Layak**, dan penilaian pada penelitian lapangan diperoleh nilai rata-rata seluruh aspek sebesar 4,24 yang termasuk dalam kategori **Sangat Layak**. Berdasarkan penilaian ini, media dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi.

### **Saran**

Berdasarkan kualitas media, kelemahan, dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti dapat memberikan beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan media lebih lanjut yaitu, sebaiknya pengembangan media dapat mengikuti tahap model *ADDIE* sesuai dengan teori yang berlaku, mulai dari tahap analisis

sampai evaluasi produk sehingga penelitian pengembangan dapat dilakukan secara maksimal. Aplikasi *Smart Accounting* perlu dikembangkan dari segi *smartphone* agar dapat di *install* pada semua sistem operasi selain *Android* seperti *Iphone Operating System* dan *Windows Phone*. Aplikasi *Smart Accounting* perlu dikembangkan dari segi materi agar dapat dikembangkan lebih luas lagi tidak hanya terbatas pada jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Aplikasi *Smart Accounting* sebaiknya digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih variatif dan menambah antusias belajar siswa. Aplikasi *Smart Accounting* sebaiknya digunakan siswa untuk belajar mandiri dimana pun dan kapan pun agar dapat menambah pemahaman siswa terhadap materi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali
- Dimiyati & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyatiningsih, Endang. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: ALfabet.
- Somantri, Hendi. (2011). *Akuntansi SMK Seri B*. Bandung: CV Armico.
- Sugiyono.(2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wina Sanjaya. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.