

Efektifitas Pengembangan Media Pembelajaran Perbankan Dasar Berbasis *Mobile Application* Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar

Effectiveness of Developing Android Mobile Application Learning Media on Banking Material to Improve Motivation Learning

Oleh: **Catur Nugroho Putro**

Prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
catur.nugroho00@gmail.com

Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd.

Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan media pembelajaran berupa *mobile application* android; 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran berdasarkan ahli; 3) Mengetahui respon pengguna (peserta didik) terhadap kelayakan media pembelajaran; 4) Mengetahui efektivitas media pembelajaran dalam upaya meningkatkan motivasi belajar. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa: 1) Pengembangan media pembelajaran berupa *mobile application* android dikembangkan melalui tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*; 2) Kelayakan media pembelajaran berdasarkan ahli memperoleh skor sebesar 93% (sangat layak) yang terdiri dari ahli materi sebesar 95% (sangat layak) dan ahli media sebesar 91% (sangat layak); 3) Kelayakan berdasarkan respon pengguna memperoleh skor sebesar 92% (sangat layak); 4) Melalui uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai *Sig.2-tailed* sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat diinterpretasikan bahwa media pembelajaran tersebut efektif dalam upaya meningkatkan Motivasi Belajar peserta didik.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Pengembangan Media, Motivasi Belajar, ADDIE.

Abstract

This research aims to: 1) Develop learning media in the form of android mobile applications; 2) Knowing the feasibility of instructional media based on experts; 3) Knowing the user's response (students) to the feasibility of learning media; 4) Knowing the effectiveness of instructional media in an effort to increase learning motivation. This research is a research and development with the ADDIE development model. The results of the research that have been done show that: 1) The development of learning media in the form of an android mobile application is developed through the stages of *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*; 2) The feasibility of instructional media based on experts obtained a score of 93% (very feasible) consisting of material experts at 95% (very feasible) and media experts at 91% (very feasible); 3) Eligibility based on user response scores 92% (very feasible); 4) Through paired sample t-test shows *Sig.2-tailed* value of $0,000 < 0,05$ so that it can be interpreted that the learning media is effective in efforts to improve students' Learning Motivation.

Keywords: Learning media, Media development, Motivation learning, ADDIE.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aktivitas atau kegiatan yang tidak akan lepas dari kehidupan seseorang hingga akhir hayatnya. Pendidikan di Indonesia dapat diartikan sebagai usaha melalui proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas keaktifan peserta didik dalam mengembangkan potensi baik dari segi spiritual, intelektual, emosional, maupun keterampilan demi bangsa dan negara. Hal ini telah tertuang pada landasan hukum pendidikan di Indonesia dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003. Tidak seperti dimasa lalu, pelaksanaan aktivitas atau kegiatan dibidang pendidikan kini sudah mulai mengalami banyak perubahan baik dari segi proses pembelajaran maupun kegiatan administrasinya. Perubahan tersebut merupakan salah satu dampak dari adanya perkembangan teknologi dan informasi yang kini telah berkembang dengan pesat sehingga mampu memberikan perubahan dibidang pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil kerjasama antara Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia bekerjasama dengan UNICEF pada tahun 2014 yang menunjukkan perilaku digital generasi muda di Indonesia berkaitan dengan 3 motivasi utama dalam penggunaan internet yaitu menemukan informasi atau materi, berkomunikasi dengan teman, dan sebagai sarana menemukan hiburan (Kominfo, 2014). Berdasarkan hasil survey tersebut, dapat dilihat bahwa salah satu motivasi utama remaja menggunakan internet tidak lepas dari salah satu sarana untuk menemukan informasi dalam hal ini adalah informasi terkait dengan materi karena seringkali remaja yang merupakan peserta didik disuatu satuan pendidikan diminta untuk menemukan materi oleh guru selaku pengajar. Hal ini juga diperkuat dari hasil penelitian Cambridge International pada 2018 yang menunjukkan bahwa pelajar

Indonesia lebih banyak menggunakan teknologi di dalam kelas. Berdasarkan penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa sekitar 67% pelajar di Indonesia menggunakan *smartphone* di dalam kelas, sehingga dapat diketahui bahwa kini peran dari teknologi telah mampu mendukung proses pembelajaran di bidang pendidikan (HarianJogja, 2018). Berdasarkan beberapa informasi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi informasi kini telah berdampak pada bidang pendidikan dimana dengan adanya teknologi informasi, baik literasi maupun sumber acuan dalam proses pembelajaran tidak lagi hanya mengacu pada buku semata namun dapat diperoleh melalui dunia maya terutama melalui *smartphone*.

Mengacu pada payung hukum pendidikan di Indonesia yang telah dijelaskan sebelumnya dan penerapan kurikulum 2013, pendidikan yang berjalan kini berusaha memberikan ruang kepada peserta didik untuk lebih aktif dalam suatu proses pembelajaran atau dalam hal ini sudah tidak bersifat *teacher centered* lagi melainkan telah mengacu pada *student centered* dimana hal ini memerlukan inisiatif dari peserta didik. Upaya meningkatkan inisiatif peserta didik dalam proses pembelajaran sendiri tidak bisa lepas dari motivasi peserta didik. Salah satu upaya meningkatkan motivasi tersebut dapat dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran agar penyampaian materi menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik (Sanaky, 2013:3). Media pembelajaran ini diharapkan mampu mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan maupun membantu peserta didik agar termotivasi dibanding menggunakan penyampaian secara konvensional yaitu

ceramah. Tidak hanya itu, media pembelajaran juga berperan dalam memberikan variasi pembelajaran agar menarik peserta didik dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung (Rivai, 2017:2). Sehingga penggunaan media pembelajaran ini perlu dioptimalkan oleh guru selaku pendidik agar peserta didik mampu memahami lebih dalam materi yang disampaikan dan termotivasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMK Negeri 1 Wonosari bertempat di Jalan Veteran, Wonosari, Kabupaten Gunungkidul, Daerah Istimewa Yogyakarta terdapat hambatan dalam proses pembelajaran serta adanya potensi yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi hambatan dalam proses tersebut maka dapat dikembangkannya media pembelajaran melalui penelitian dan pengembangan. Hambatan tersebut yaitu tingkat motivasi peserta didik yang cenderung menurun pada mata pelajaran Perbankan Dasar. Kecenderungan motivasi yang turun ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti dorongan belajar, variasi pembelajaran, rasa senang dari pembelajaran, lingkungan, dan apresiasi dalam belajar (Uno, 2008:23). Rendahnya dorongan belajar dari peserta didik yang ditunjukkan dengan perilaku peserta didik ketika di dalam kelas yang mengoperasikan *smartphone* dan kurang memperhatikan penyampaian materi dari guru. Kecenderungan perilaku peserta didik yang demikian juga dapat disebabkan dari penyampaian materi oleh guru didominasi dengan metode konvensional atau ceramah sehingga masih minim adanya variasi pembelajaran yang diterapkan. Penyampaian materi juga dirasa oleh peserta didik terlalu cepat, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Selain masih minimnya variasi pembelajaran yang diterapkan, penggunaan dari media pembelajaran sebagai sarana pendukung juga masih kurang optimal. Hal ini dapat dilihat dari

penggunaan media yang didominasi oleh penggunaan papan tulis, *slide* presentasi, dan *fotocopy* buku acuan belajar sehingga dengan penyampaian yang terlalu cepat melalui media tersebut membuat peserta didik merasa kurang tertarik untuk memahami materi yang dipelajari karena banyaknya materi dan istilah yang harus dipelajari dalam mata pelajaran Perbankan Dasar. Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu adanya optimalisasi penggunaan dari media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai variasi proses pembelajaran kepada peserta didik agar penyampaian materi lebih menarik dan mampu memberikan rasa senang terhadap mata pelajaran serta membantu peserta didik dalam mempelajari banyaknya materi dan istilah yang harus dipelajari.

Hasil observasi lain dengan melihat kebutuhan bahwa diperlukannya pengembangan media pembelajaran sebagai variasi pembelajaran yang kurang optimal serta mempertimbangkan bahwa perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis IT bagi sekolah maka potensi yang memungkinkan dikembangkannya media tersebut yaitu melalui pengembangan media berbasis sistem operasi android. Pemilihan ini melihat tingginya kepemilikan *smartphone* dari peserta didik yang mencapai 96% atau 118 dari 122 peserta didik telah memiliki *smartphone* tersebut dengan sistem operasi android. Pemilihan media ini juga melihat dari fleksibilitas dan kepraktisan yang dapat digunakan dimana saja, dibandingkan penggunaan *personal computer* yang terpaku oleh suatu tempat atau laptop yang menyulitkan peserta didik saat membawanya. Sehingga apabila terjadi perpindahan kelas saat pembelajaran akan dilaksanakan media tersebut tetap dapat digunakan pada kelas yang ditempati. Pertimbangan lain dikembangkannya media pembelajaran berbasis *smartphone* android yaitu dapat digunakan di luar kelas, sehingga peserta didik mampu belajar secara mandiri melalui media tersebut untuk mendalami

materi yang telah diperolehnya ketika di dalam kelas.

Pemilihan pengembangan media tersebut juga mengambil relevansi penelitian yang telah dilakukan oleh Azwar Mukholich (2018) berkaitan dengan media berupa buku saku android yang mampu mengakomodasi pembelajaran melalui model pengembangan ADDIE menghasilkan kategori kelayakan media Sangat Layak. Penelitian ini juga mengadopsi relevansi media yang telah dihasilkan oleh Dio Berlyanasari (2018) berkaitan capaiannya terhadap tingkat motivasi belajar pada Perbankan Dasar, serta penelitian dari Iis Ernawati (2017) menggunakan aspek kelayakan media terdiri dari *subject matter, auxiliary information, affective consideration, interface, navigation, pedagogy, robustness, dan invisible features* (Winarno, 2009). Berdasarkan beberapa relevansi tersebut maka peneliti melakukan pengembangan media melalui model ADDIE yang terdiri dari *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* (Branch, 2009) pada mata pelajaran Perbankan Dasar dengan aspek kelayakan media pembelajaran dari Winarno.

Berdasarkan beberapa uraian yang telah dipaparkan dengan mempertimbangkan hambatan dalam pembelajaran yang menunjukkan kecenderungan menurunnya motivasi belajar dan melihat potensi dapat dikembangkannya media pembelajaran berbasis IT untuk memberikan variasi pembelajaran yang dilakukan guru agar peserta didik memiliki motivasi belajar yang meningkat, maka peneliti bermaksud mengembangkan *mobile application* berbasis sistem operasi android. Peneliti mengadakan penelitan dan pengembangan tersebut dengan mendayagunakan sumber daya terkait sebagai upaya mengatasi hambatan yang dialami melalui judul penelitian “Efektivitas Pengembangan *Mobile Application* Android sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Mata

Pelajaran Perbankan Dasar Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Wonosari Tahun Ajaran 2018/2019”.

B. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

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

2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini diadakan di SMK Negeri 1 Wonosari yang beralamat di Jalan Veteran, Kabupaten Wonosari, Daerah Istimewa Yogyakarta dan dilaksanakan pada bulan Januari 2019 hingga Juni 2019.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri dari dua orang Ahli Materi, satu orang Ahli Media, dan peserta didik kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Wonosari Tahun Ajaran 2018/2019 sebagai pengguna media. Subjek peserta didik terdiri dari 3 orang kelas X Akuntansi 4 untuk uji coba perorangan dan 10 orang kelas X Akuntansi 2 untuk uji coba kelompok kecil, serta 29 orang untuk implementasi *Mobile Application Android* Perbankan Dasar.

4. Prosedur

Prosedur penelitian *Mobile Application Android* Perbankan Dasar menggunakan model pengembangan ADDIE dari Robert Maribe Branch yang terdiri dari tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi).

Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi masalah yang ada. Adapun perincian tahap analisis sebagai berikut:

1) Analisis kebutuhan

Menganalisis kebutuhan peserta didik yaitu mata pelajaran yang dirasa terdapat hambatan dalam belajar meliputi mata pelajaran dan kompetensi dasar.

2) Analisis sumber daya

Menganalisis sumber daya yang tersedia meliputi ketersediaan *hardware* dan *software* maupun sumber daya lain dari peserta didik.

Tahap Desain (Design)

Pada tahap ini peneliti melakukan verifikasi materi yang hendak digunakan melalui pengembangan media dan metode pengujian yang tepat. Adapun perincian tahap desain sebagai berikut:

1) Perancangan produk

Produk media pembelajaran yang hendak dikembangkan dirancang pada awal tahap melalui desain *flowchart* atau melalui desain *storyboard* untuk mempermudah proses pengembangan media serta memberikan deskripsi secara lengkap bagaimana fungsi dari setiap fitur dari media tersebut.

2) Membuat strategi pengujian

Strategi pengujian dilakukan untuk menyusun instrumen yang diperlukan terkait lembar penilaian kelayakan media oleh ahli materi dan ahli media serta penyusunan instrumen sebagai alat analisis pada tahap evaluasi terkait ketercapaian efektivitas media pembelajaran terhadap tujuan dikembangkannya media.

3) Penyusunan materi

Tahap ini peneliti melakukan penyusunan materi dan soal untuk nantinya dimasukkan ke dalam media pembelajaran yang dikembangkan disertai dengan kunci jawaban terkait dengan mata pelajaran dan kompetensi dasar yang telah ditentukan pada tahap analisis sebelumnya.

Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap ini peneliti membuat dan melakukan validasi media. Adapun perincian tahap pengembangan sebagai berikut:

1) Membangun konten

Peneliti membangun konten dari media pembelajaran dengan mengumpulkan gambar, suara, maupun hal-hal lainnya sebagai pendukung pengembangan media pembelajaran berdasarkan

flowchart/storyboard yang sebelumnya telah dibuat pada tahap desain.

2) Validasi ahli

Validasi dari ahli digunakan sebagai penilaian produk awal yang telah ditentukan sebelumnya meliputi validasi ahli materi dan ahli media. Aspek penilaian disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan media didasarkan ahli yang dituju. Hasil dari adanya validasi ahli ini berupa saran dan komentar sebagai revisi media yang dikembangkan.

3) Revisi Formatif

Revisi formatif dilakukan untuk merevisi produk sebelum dilakukannya implementasi, dalam tahap ini didasarkan pada beberapa masukan dengan mengujicobakan media pada kelompok kecil.

Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi merupakan tahapan dimana media yang telah dikembangkan selanjutnya diimplementasikan kepada peserta didik. Pada tahap ini juga dilakukan pengambilan data sebelum dan setelah penggunaan media yang dikembangkan untuk selanjutnya dievaluasi ketercapaian media pada tahap evaluasi

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah diimplementasikan terkait dengan tujuan dikembangkannya media. Pada tahap ini juga dilakukan analisis terhadap kelebihan dan kekurangan media pembelajaran secara keseluruhan berdasarkan beberapa tahapan pengembangan.

5. Data, Teknik Pengumpulan, dan Teknik Analisis

a. Data

Data yang dikumpulkan menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif digunakan untuk memperoleh saran terkait media sedangkan data kuantitatif digunakan untuk memperoleh nilai kelayakan media. Data kualitatif

maupun data kuantitatif diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan pengguna (peserta didik).

b. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan terdiri dari lembar penilaian kelayakan dan angket motivasi belajar. Lembar penilaian kelayakan menggunakan skala Likert 5 kategori sedangkan angket menggunakan skala Likert 4 kategori. Kategori yang digunakan dalam skala *Likert* 5 kategori terdiri dari: SS (Sangat Setuju) = 4, S (Setuju) = 3, TS (Tidak Setuju) = 2, STS (Sangat Tidak Setuju) = 1. Sedangkan skala Likert 4 kategori terdiri dari: SS (Selalu) = 4, S (Sering) = 3, JR (Jarang) = 2, TP (Tidak Pernah) = 1.

c. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan uji *paired sample t-test*. Deskriptif kuantitatif digunakan untuk memperoleh nilai kelayakan media, sedangkan uji *paired sample t-test* digunakan untuk menganalisis efektifitas media yang dikembangkan dalam meningkatkan motivasi belajar.

Nilai kelayakan media diperoleh melalui tahap berikut:

- 1) Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 1 Ketentuan Pemberian Skor

Kategori	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Sugiyono (2014: 93-94)

- 2) Data yang diperoleh kemudian dihitung dalam bentuk presentase melalui rumus:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

- 3) Hasil perhitungan dalam bentuk presentase tersebut kemudian dikonversi kembali dalam bentuk kualitatif untuk memperoleh kategori

kelayakan media melalui tabel kategori sebagai berikut:

Tabel 2 Kategori Penilaian Kelayakan Media

No	Presentase	Kategori
1.	$84\% < X \leq 100\%$	Sangat Layak
2.	$68\% < X \leq 84\%$	Layak
3.	$52\% < X \leq 68\%$	Cukup Layak
3.	$36\% < X \leq 52\%$	Tidak Layak
4.	$20\% \leq X \leq 36\%$	Sangat Tidak Layak

Sumber: Eko Putro Widoyoko, 2015

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan *Mobile Application Android* Perbankan Dasar mengadaptasi dari prosedur dan langkah model ADDIE.

Tahap Analisis (*Analysis*)

1. Analisis kebutuhan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peserta didik mengalami kesulitan belajar dalam mata pelajaran Perbankan Dasar. Hal ini dapat disebabkan dari banyaknya materi yang harus dipelajari namun penyampaian yang dilakukan oleh guru didominasi oleh metode konvensional yang terlalu cepat serta masih minimnya optimalisasi penggunaan media pembelajaran sebagai variasi pembelajaran, sehingga banyak dari peserta didik kurang dapat memahami materi yang disampaikan dengan baik. Tidak hanya penyampaian materi yang terlalu cepat, namun dalam pembelajaran yang telah usai juga masih minimnya penarikan kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari. Sehingga membuat peserta didik kurang mampu memahami inti materi yang telah dipelajari secara keseluruhan untuk memudahkan membuat kata kunci agar mudah diingat. Adapun media yang biasa digunakan yaitu *fotocopy* buku acuan belajar. Namun melalui media tersebut masih dirasa oleh peserta didik kurang

menarik dalam memahami banyaknya materi yang harus dipelajari. Adanya *fotocopy* tersebut dirasa oleh peserta didik masih belum optimal karena selain hanya menampilkan warna hitam dan putih saja, serta tidak jarang pula tulisan yang tercetak kurang dapat dibaca dengan jelas. *Fotocopy* tersebut juga kurang memudahkan peserta didik dalam membawanya dan tidak dapat digunakan sewaktu-waktu.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa *mobile application* untuk *smartphone* berbasis sistem operasi android. Melalui media ini maka guru dapat menggunakannya sebagai variasi pembelajaran yang menarik agar penyampaian materi lebih menyenangkan bagi peserta didik serta mampu digunakan oleh peserta didik dalam menemukan kata kunci materi yang dipelajari. Media ini juga dapat digunakan untuk memudahkan peserta didik belajar secara mandiri karena praktis dan dapat digunakan dimanapun tanpa mengalami kesulitan saat membawanya.

2. Analisis sumber daya

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sebelum penelitian dilaksanakan, pemilihan media pembelajaran berbasis sistem operasi android ini dipilih karena dari keseluruhan peserta didik kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Wonosari pada tahun ajaran 2018/2019 memiliki tingkat kepemilikan *smartphone* berbasis android yang tinggi dibuktikan dengan jumlah kepemilikan secara keseluruhan sebesar 118 dari 122 peserta didik atau 96%. Apabila melihat tingginya kepemilikan *smartphone* tersebut, maka dapat diketahui bahwa adanya potensi yang dapat didayagunakan sebagai upaya mengatasi hambatan kecenderungan motivasi belajar peserta didik yang menurun karena melalui *smartphone* tersebut peserta didik mampu memperoleh media pembelajaran yang inovatif dari sebelumnya.

Tahap Desain (Design)

1. Perancangan produk

Perancangan produk dilakukan untuk mempermudah proses pengembangan media, dimana pada tahap ini direncangnya desain awal media melalui *storyboard* yang mencakup keseluruhan media baik dari sisi tampilan maupun fungsi media.

2. Membuat strategi pengujian

Pengujian terhadap kelayakan media yang dikembangkan dilakukan dengan menggunakan lembar penilaian kelayakan media yang telah divalidasi oleh ahli. Lembar penilaian ini digunakan melalui penyesuaian kebutuhan dari peneliti dan membaginya menjadi 3 lembar penilaian untuk ahli materi, ahli media, dan pengguna (peserta didik).

Pada tahap ini juga dilakukan uji validitas pada angket motivasi belajar yang digunakan untuk tahap implementasi dan evaluasi. Angket motivasi belajar disusun berdasarkan indikator dengan total butir yang diuji cobakan sebanyak 20 pernyataan dan menghasilkan butir pernyataan yang valid sebanyak 20 butir. Uji validitas ini dilakukan menggunakan rumus korelasi *product moment* melalui *software* pengolah angka. Butir pernyataan angket dinyatakan valid apabila r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , dalam hal ini r_{tabel} sebesar 0,361 (jumlah responden 30).

Sedangkan dari uji reliabilitas terhadap butir pernyataan yang valid menggunakan rumus *cronbach alpha* melalui *software* pengolah angka memperoleh nilai sebesar 0,840 sehingga masuk ke dalam kategori tinggi.

3. Penyusunan materi

Pada tahap ini peneliti menyusun materi yang digunakan di dalam media berdasarkan masukan guru pengampu mata pelajaran Perbankan Dasar dari buku acuan yang digunakan dalam pembelajaran di kelas dengan membagi seluruh materi menjadi beberapa bagian. Pada setiap bagian materi ditambahkan peta konsep, hal ini dimaksudkan untuk

memberikan kemudahan kepada peserta didik selaku pengguna untuk memahami materi yang akan dipelajari maupun untuk mempermudah peserta didik dalam memahami kembali secara singkat materi yang telah dipelajari. Adapun latihan soal disusun menjadi 2 jenis yaitu tipe A dan tipe B. Pada latihan soal tipe A mencakup keseluruhan materi, sedangkan tipe B mencakup materi yang ditekankan oleh guru agar peserta didik mampu memahami materi tersebut dengan baik. Materi yang terdapat pada latihan soal tipe B ini berkaitan dengan jenis kredit dan prinsip pemberian kredit. Latihan soal pada tipe A dan tipe B selain memiliki perbedaan materi yang disajikan juga memiliki perbedaan lain berupa waktu pengerjaan, dimana pada tipe A tidak adanya batasan waktu sedangkan tipe B memiliki batasan waktu pada setiap nomornya.

Tahap Pengembangan (Development)

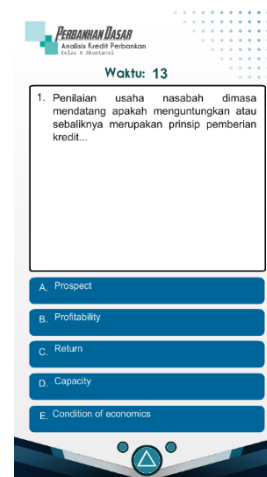
1. Membangun konten

Pada tahap ini peneliti mengembangkan konten berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat pada tahap desain. Proses membangun konten ini dilakukan oleh peneliti bersama dengan pihak pengembang selaku pembuat media pembelajaran. Peneliti dalam membangun konten berfokus pada pembuatan desain tampilan sebagai konten pengembangan beserta materi yang telah disusun sebelumnya. Sedangkan pihak pengembang menambahkan konten yang peneliti tidak mampu dalam membangunnya seperti suara maupun elemen lain yang diperlukan dalam media pembelajaran. Berikut adalah beberapa contoh tampilan yang disusun peneliti dalam pengembangan awal media pembelajaran berdasarkan *storyboard*:



Gambar 1 Tampilan Awal

Gambar 2 Tampilan Materi



Gambar 3 Tampilan Latihan

2. Validasi ahli

Tabel 3 Validasi Ahli Materi

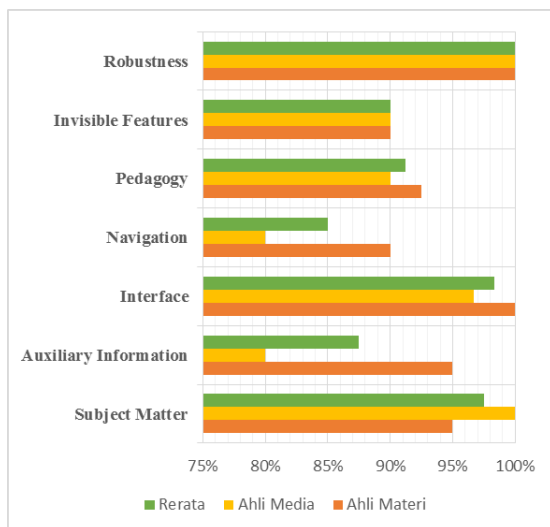
No	Aspek Kelayakan	Presentase	Kategori
1	<i>Subject Matter</i>	95%	Sangat Layak
2	<i>Auxiliary Information</i>	95%	Sangat Layak
3	<i>Interface</i>	100%	Sangat Layak
4	<i>Navigation</i>	90%	Sangat Layak
5	<i>Pedagogy</i>	93%	Sangat Layak
6	<i>Invisible Features</i>	90%	Sangat Layak
7	<i>Robustness</i>	100%	Sangat Layak
Penilaian Akhir		95%	Sangat Layak

Tabel 4 Validasi Ahli Media

No	Aspek Kelayakan	Presentase	Kategori
1	Subject Matter	100%	Sangat Layak
2	Auxiliary Information	80%	Layak
3	Interface	97%	Sangat Layak
4	Navigation	80%	Layak
5	Pedagogy	90%	Sangat Layak
6	Invisible Features	90%	Sangat Layak
7	Robustness	100%	Sangat Layak
Penilaian Akhir		91%	Sangat Layak

Tabel 5 Validasi Ahli

No	Aspek Kelayakan	Ahli Materi	Ahli Media	Rerata
1	Subject Matter	95%	100%	98%
2	Auxiliary Information	95%	80%	88%
3	Interface	100%	97%	98%
4	Navigation	90%	80%	85%
5	Pedagogy	93%	90%	91%
6	Invisible Features	90%	90%	90%
7	Robustness	100%	100%	100%
Persentase Akhir		95%	91%	93%

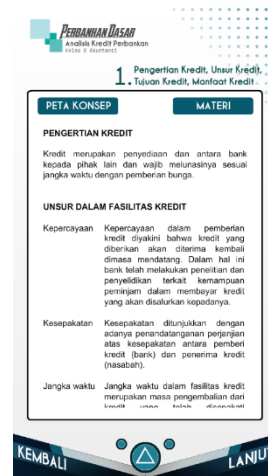


Gambar 4 Validasi Ahli

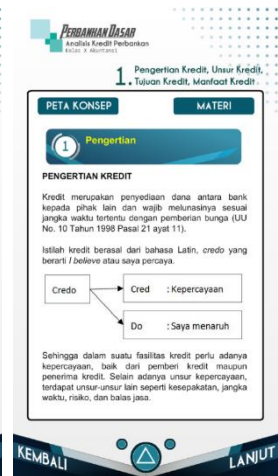
Berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media, dilakukan beberapa revisi

terhadap media yang dikembangkan. Berikut beberapa revisi dari ahli yang dapat dilakukan dalam pengembangan:

- Penambahan materi/pembahasan terhadap materi diluar buku acuan yang dipergunakan oleh guru.
- Perubahan tampilan menu materi untuk ditambahkan navigasi submateri agar pengguna (peserta didik) dapat mempercepat membuka materi yang dikehendaki.
- Jumlah latihan soal tipe B menjadi 10 nomor.
- Sistem input nama.



Gambar 5 Tampilan Materi Sebelum Revisi



Gambar 6 Tampilan Materi Setelah Revisi

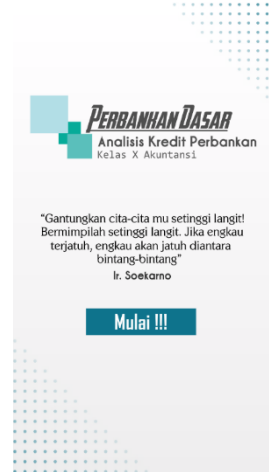
3. Revisi Formatif

Tabel 6 Uji Coba Perorangan

No	Aspek Kelayakan	Presentase	Kategori
1	Subject Matter	93%	Sangat Layak
2	Auxiliary Information	93%	Sangat Layak
3	Affective Consideration	100%	Sangat Layak
4	Interface	93%	Sangat Layak
5	Navigation	90%	Sangat Layak
6	Pedagogy	99%	Sangat Layak
7	Robustness	90%	Sangat Layak
Penilaian Akhir		94%	Sangat Layak

Tabel 7 Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Kelayakan	Presentase	Kategori
1	Subject Matter	90%	Sangat Layak
2	Auxiliary Information	79%	Layak
3	Affective Consideration	85%	Sangat Layak
4	Interface	85%	Sangat Layak
5	Navigation	79%	Layak
6	Pedagogy	87%	Sangat Layak
7	Robustness	88%	Sangat Layak
Penilaian Akhir		85%	Sangat Layak



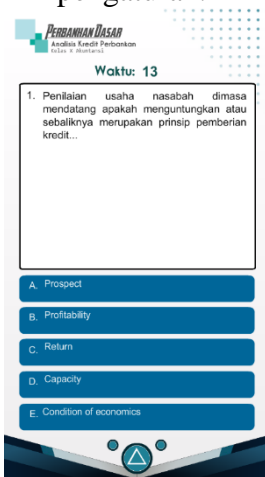
Gambar 9 Tampilan Halaman Awal Sebelum Revisi



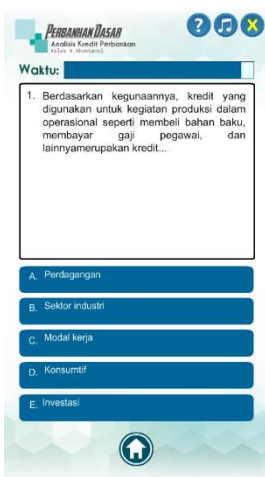
Gambar 10 Tampilan Halaman Awal Setelah Revisi

Berdasarkan beberapa masukan dalam uji coba perorangan maupun uji coba kelompok kecil, maka peneliti melakukan revisi sebagai berikut:

- Tampilan waktu diubah agar tidak menampilkan sisa waktu, namun dalam bentuk garis waktu.
- Penambahan karakter pengguna untuk meningkatkan tingkat kemenarikan media.
- Penambahan input nama pada halaman awal, tidak hanya dari menu pengaturan.



Gambar 7 Tampilan Latihan Sebelum Revisi

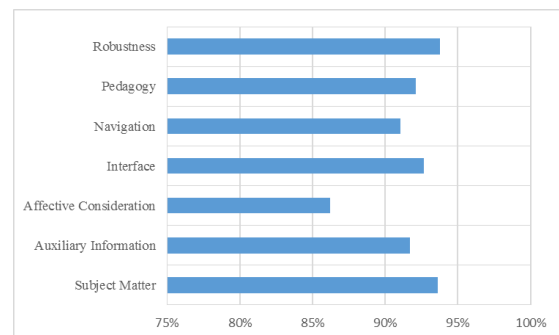


Gambar 8 Tampilan Latihan Setelah Revisi

Tahap Implementasi (Implementation)

Tabel 8 Implementasi

No	Aspek Kelayakan	Presentase	Kategori
1	Subject Matter	94%	Sangat Layak
2	Auxiliary Information	92%	Sangat Layak
3	Affective Consideration	86%	Sangat Layak
4	Interface	93%	Sangat Layak
5	Navigation	91%	Sangat Layak
6	Pedagogy	92%	Sangat Layak
7	Robustness	94%	Sangat Layak
Penilaian Akhir		92%	Sangat Layak



Gambar 11 Implementasi

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini dilakukan analisis ketercapaian pengembangan terkait dengan kelayakan media, hasil secara keseluruhan menunjukkan nilai kelayakan media pada kategori Sangat Layak yang diperoleh berdasarkan tahap validasi ahli maupun implementasi.

Tabel 9 Kelayakan Media

No	Kelayakan	Presentase	Kategori
1	Validasi Ahli	93%	Sangat Layak
2	Respon Pengguna	92%	Sangat Layak
	Rerata	92,5%	Sangat Layak

Pada tahap ini juga dilakukan analisis ketercapaian dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada tahap implementasi melalui uji *paired sample t-test*.

Tabel 10 Hasil Uji Paired Sample t-test

	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	-15,427	28	,000

Hasil uji tersebut menunjukkan bahwa nilai *Sig.2-tailed* adalah 0,000 yang berarti nilai tersebut kurang dari 0,05, maka dapat diinterpretasikan bahwa “Ada perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan”. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan Efektif dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media tersebut.

D. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan:

- Pengembangan media pembelajaran dilakukan melalui model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.
- Kelayakan berdasarkan ahli terhadap media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan ahli materi

dan ahli media masuk ke dalam kategori sangat layak.

- Respon peserta didik selaku pengguna media pembelajaran pada tahap implementasi masuk ke dalam kategori sangat layak.
- Melalui uji *paired sample t-test* dengan menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan efektif dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diajukan sebagai pertimbangan penelitian lain yang hendak dilakukan antara lain:

- Perlu adanya pengembangan media yang mampu mencakup kompetensi dasar yang lebih lengkap.
- Perlu adanya perencanaan yang matang terkait dengan waktu pengembangan media apabila dilakukan bersama pengembang.
- Perlunya pengembangan latihan soal dalam bentuk bertingkat dan pengemasan aplikasi dalam bentuk *game* namun dengan memperhatikan ukuran aplikasi yang kecil.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Azwar Mukholich. (2018). Pengembangan 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. *Skripsi*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dio Berlyanasani. (2018). Pengembangan Question Stairs sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi

- Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dwi Harti. (2018). *Perbankan Dasar*. Jakarta: Erlangga.
- Eko Putro Widoyoko. (2015). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamzah B Uno. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- HarianJogja (2018). *Penelitian Cambridge: Saingi Amerika Serikat, Pelajar Indonesia Paling Banyak Gunakan Teknologi Pendidikan*. Diakses tanggal 17 Januari 2019 dari <https://news.harianjogja.com/read/2018/11/21/500/954100/penelitian-cambridge-saingi-amerika-serikat-pelajar-indonesia-paling-banyak-gunakan-teknologi-pendidikan>
- Hujair AH Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Iis Ernawati. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server di SMK Negeri 2 Depok Sleman*. *Skripsi*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kominfo (2014). *Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet*. Diakses tanggal 17 Januari 2019 dari https://www.kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo22014-tentang-riset-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran_pers
- Robert Maribe Branch. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Winarno. (2009). *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Malang: Genius Prima Media.