

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI BERBASIS ANDROID DENGAN APLIKASI “AKSI (Asah Akuntansi)”

Henny Zurika Lubis<sup>1</sup>, Dedek Elvianti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Jl. Mukhtar Basri No.3, Medan  
Email korespondensi: hennyzurika@umsu.ac.id

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Akuntansi berbasis android dengan Aplikasi “AKSI (Asah Akuntansi)” pada kompetensi Jurnal Khusus serta mengetahui kelayakan media pembelajaran akuntansi berbasis android dengan aplikasi “Asah Akuntansi” berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan penilaian dari siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang diadaptasi dari model pengembangan *ADDIE*. Tahapannya ada 5 tahap yaitu: 1) *Analysis* (Analisis), 2) *Design* (Perancangan), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implementation* (Implementasi), dan 5) *Evaluation* (Evaluasi). Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Media yang dikembangkan diujicobakan kepada 68 siswa kelas X Bisnis Manajemen SMK Brigjend Katamsa Medan. Berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media terhadap kelayakan media berbasis android dengan aplikasi “Asah Akuntansi”, skor rata-rata aspek materi adalah sebesar 4,20 yang dapat dikategorikan “Layak”, aspek media menunjukkan skor rata-rata 4,57 yang dapat dikategorikan “Sangat Layak”. Respons siswa terhadap aplikasi “Asah Akuntansi” sebagai media pembelajaran menunjukkan rata-rata keseluruhan 4,27 yang dapat dikategorikan “Sangat Layak”. Dengan demikian aplikasi “Asah Akuntansi” berbasis android yang digunakan Layak dijadikan media pembelajaran akuntansi.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, akuntansi, android

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi (hubungan timbal balik) yang terjadi antara guru dan siswa atau pembelajar beserta unsur-unsur yang ada di dalamnya. Tujuan pembelajaran adalah diperolehnya hasil belajar siswa yang tinggi dan terdapat perubahan perilaku positif pada siswa yang terwujud dalam motivasi belajar. Untuk mencapai tujuan tersebut, perlu diselenggarakan proses pembelajaran berkualitas yang ditunjang oleh penerapan berbagai unsur-unsur pembelajaran. Unsur – unsur pembelajaran itu antara lain tujuan belajar yang dirumuskan dengan jelas, materi pelajaran disusun secara runtut dan *up to date*, sarana dan prasarana belajar memadai, kondisi belajar nyaman, penggunaan metode pembelajaran yang tepat, penggunaan media pembelajaran yang mampu mendukung siswa belajar lebih baik, sumber belajar yang tidak terbatas pada buku teks tetapi menggunakan media digital yang mudah diakses dan evaluasi dilakukan dengan melibatkan siswa. Penerapan unsur pembelajaran secara optimal akan mendukung siswa belajar lebih baik dan meningkatkan motivasi belajarnya.

Kondisi pembelajaran pada kenyataannya menunjukkan hal yang berbeda, selama ini penyelenggaraan proses pembelajaran masih mengabaikan beberapa unsur-unsur pembelajaran, antara lain tujuan belajar belum dirumuskan dengan jelas, guru masih menggunakan media pembelajaran tradisional yang terbatas pada modul cetak yang membuat siswa menjadi pasif dan akan mengalami kesulitan belajar karena terbiasa menerima pelajaran dari guru dan terbiasa memandang guru sebagai sumber utama dalam pembelajaran sehingga penggunaan berbagai sumber, metode dan media menjadi kesukaran.

Perkembangan teknologi semakin hari semakin meningkat. Perkembangan ini memberikan kemudahan kepada manusia untuk menjalankan segala aktivitas sehari-hari, contoh perkembangan



teknologi adalah telepon genggam atau *handphone*. Teknologi komunikasi ini berkembang sangat pesat karena harganya yang cukup ekonomis dan mudah didapatkan. Saat ini setiap orang memiliki telepon genggam mulai dari kalangan pemerintah sampai daerah perbatasan. Teknologi ini sangat membantu dan bermanfaat bagi kehidupan manusia, misalnya untuk berkomunikasi jarak jauh. Namun, tidak semua masyarakat Indonesia mampu memanfaatkan teknologi ini dengan baik dan tepat sasaran.

Dalam dunia pendidikan misalnya banyak siswa yang menggunakan telepon genggam selama kegiatan belajar mengajar berlangsung (KBM). Apalagi fungsi telepon genggam saat ini bukan hanya untuk berkirim pesan singkat saja, tetapi untuk mengakses internet terutama jejaring sosial, video call dan bermain *game*. Dengan demikian, siswa lebih senang menggunakan telepon genggamnya untuk bersenang-senang daripada belajar. *Smartphone* atau telepon pintar adalah perangkat telepon genggam *handphone* yang bisa digunakan untuk berkomunikasi dasar serta di dalamnya terdapat fungsi PDA (*Personal Digital Assistant*) dan dapat bekerja layaknya sebuah komputer mini. Generasi *Smartphone* ini merupakan dampak dari perkembangan teknologi yang melaju pesat. *Smartphone* dapat berkembang pesat dengan harga yang dapat dijangkau oleh berbagai kalangan dengan spesifikasi dan tipe yang beraneka ragam. Pesatnya perkembangan *Smartphone* bisa menjadi tantangan dan peluang khususnya di dunia pendidikan. Tantangan tersebut dilihat dari banyaknya kasus siswa menggunakan telepon genggam atau *smartphone* di kelas seperti untuk mengirim pesan singkat, bermain *game* serta adanya siswa yang menyimpan video – video tidak pantas untuk dilihat oleh remaja. Sedangkan peluangnya adalah pemanfaatan dalam dunia pendidikan yaitu lewat pengembangan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan interaktif.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas X-1 dan X-2 BM dengan total 68 siswa, di dapat 11 orang tidak memiliki *smartphone* android dan 3 orang tidak memiliki *handphone* sama sekali. Di SMK Brigjend Katamso belum ada media pembelajaran yang memanfaatkan telepon pintar *Smartphone*. Para siswa masih banyak yang menggunakan laptop dan menggunakan buku manual untuk menunjang pembelajaran di sekolah. Selain itu didapat pula hasil belajar akuntansi siswa yang cenderung rendah, terlihat dari tabel berikut :

**Tabel 1.1 Daftar Nilai Siswa  
Hasil Nilai Ulangan Bulanan Akuntansi siswa SMK BK Kelas X BM T.A 2016/2017**

Kelas	Nilai	Siswa
X-1 BM	≥ 75	16 orang
	< 75	19 orang
X-2 BM	≥ 75	14 orang
	< 75	19 orang
<b>Jumlah</b>		68 orang

*Sumber : Daftar Nilai Ulangan Bulanan siswa semester ganjil SMK BK kelas X BM T.A 2016/2017*

Dari data tabel diatas diketahui bahwa jumlah siswa yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Belajar) yang telah ditetapkan yaitu 75 lebih banyak dibandingkan siswa yang telah mencapai KKM.

Melihat fenomena diatas, maka tercipta sebuah ide untuk membuat media pembelajaran akuntansi yang inovatif, kreatif, interaktif dan dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *Android*. Dengan menggunakan media berbasis android ini diharapkan pembelajaran akuntansi menjadi lebih menarik dan menyenangkan sekaligus menambah pengetahuan dan mengukur kemampuan akuntansi siswa.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, dapat diidentifikasi permasalahan – permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya variasi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif
2. Kebiasaan siswa yang menjadikan guru sebagai sumber utama pembelajaran



3. Pemanfaatan *Smartphone* yang kurang tepat.
4. Hasil belajar akuntansi yang cenderung rendah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran akuntansi berbasis android dengan Aplikasi AKSI (Asah Akuntansi) pada kompetensi dasar menyiapkan proses penyusunan jurnal khusus pada siswa kelas X BM ?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran akuntansi berbasis android dengan aplikasi AKSI (Asah Akuntansi) pada kompetensi dasar menyiapkan proses penyusunan jurnal khusus berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi dan siswa?

## **Telaah Pustaka**

### **1. Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin *medio*. Dalam bahasa Latin, media dimaknai sebagai antara. Media merupakan bentuk jamak dari *medium*, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Secara khusus, kata tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima (Rohmalina, 2015:221).

Ada beberapa konsep atau definisi media pendidikan atau media pembelajaran. Menurut *Association For Education And Communication Technology* (AECH) dalam Ahmad Sabri (2005:112), media ialah segala bentuk yang diprogramkan untuk suatu proses penyaluran informasi. Menurut Sabri (2005:112) media merupakan alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemajuan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar.

### **Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan minat siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Menurut Kemp dan Dayton dalam Asrar, dkk (2014:38) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan. Setiap guru mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada siswa secara seragam.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Dengan media, materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan siswa dan merangsang siswa bereaksi baik secara fisik maupun emosional.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Tanpa media, seorang guru mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada siswa. Namun dengan media, guru dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya guru sendiri yang aktif tetapi juga siswanya.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga. Dengan media, guru tidak harus menjelaskan materi pelajaran secara berulang ulang, sebab hanya dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh.
6. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa



untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.

8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Seorang guru tidak perlu menjelaskan seluruh materi pelajaran, karena bisa berbagi peran dengan media. Dengan demikian, guru akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian kepada aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar dan lain-lain.

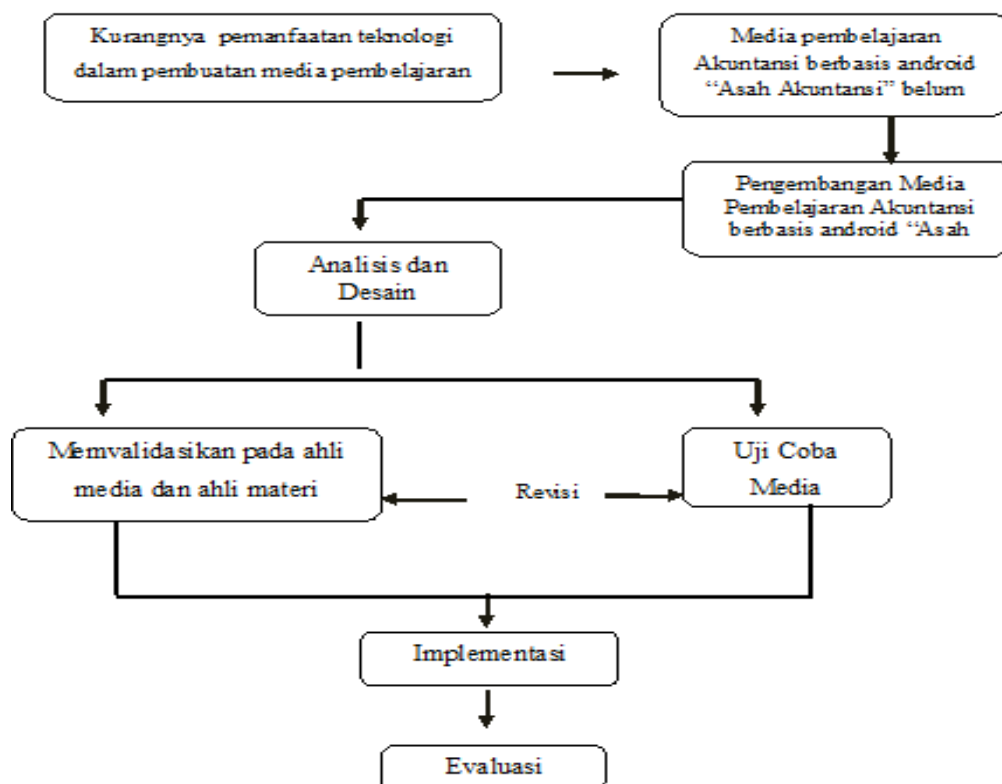
### Jenis-jenis Media Pembelajaran

Bretz (Asrar, 2014:42) mengklasifikasikan media dalam delapan kelompok yaitu: (1) media audio, (2) media cetak, (3) media visual diam, (4) media visual gerak, (5) media audio semi gerak, (6) media semi gerak, (7) media audio visual diam serta (8) media audio visual gerak.

Sugeng Purwantoro (2013: 177) mengatakan “*Android* merupakan suatu *software* (perangkat lunak) yang digunakan pada *mobile device* (perangkat berjalan) yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi inti”. *Android* menurut Satyaputra dan Aritonang (2014: 2) adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai jembatan antara piranti (*device*) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *device*-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*.

*Android* merupakan sistem operasi yang dirancang oleh salah satu pemilik situs terbesar di dunia. Seiring berjalannya waktu, *Android* telah berevolusi menjadi sistem yang luar biasa dan banyak diminati oleh pengguna *smartphone* karena mempunyai banyak kelebihan. Namun, dibalik popularitas *platform Android* yang disebut sebagai teknologi canggih ini pastilah memiliki kekurangan.

### Kerangka Konseptual



Gambar 2.2 Kerangka Konseptual

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Peneliti mengambil tempat penelitian di SMK Brigjend Katamso yang beralamat di Jl. Pinang Baris Gg. Sai Ganesha No. 5E Kel. Sunggal, Kec. Medan Sunggal, Medan. Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Asrar, dkk (2014:118) adapun dalam model penelitian ini menggunakan lima tahap pengembangan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), and *Evaluation* (evaluasi).

### Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data guna mengukur kelayakan media pembelajaran yang diberikan oleh ahli media, ahli materi dan siswa sebagai bahan evaluasi pada media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen kelayakan yang digunakan dalam media pembelajaran ini menggunakan skala Likert. Penggunaan skala likert memiliki 3 alternatif model, yaitu model tiga pilihan (skala tiga), empat pilihan (skala empat), lima pilihan (skala lima). Angket penilaian yang diberikan dalam penelitian ini terdapat tiga jenis, yaitu:

1. Validasi oleh ahli materi

Lembar validasi untuk ahli materi digunakan sebagai penilaian terhadap materi yang terdapat dalam media pembelajaran "Asah Akuntansi". Kisi-kisi angket validasi untuk ahli materi adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.2 Layout Angket Validasi Ahli Materi**

No	Aspek yang dinilai	Jumlah Butir
1	Kesesuaian Isi	2
2	Ketepatan isi	4
3	Kelengkapan isi	4
4	Kejelasan isi	2
5	Keseimbangan	1
6	Kemenarikan aplikasi	2
<b>Jumlah</b>		<b>15</b>

Sumber : Penilaian media pembelajaran berbasis android "AKSI"

2. Validasi oleh ahli media

Lembar validasi untuk ahli media digunakan sebagai penilaian terhadap media yang terdapat dalam media pembelajaran "Asah Akuntansi". Kisi-kisi angket validasi untuk ahli media adalah sebagai berikut

**Tabel 3.3 Layout Angket validasi ahli media**

No	Aspek yang dinilai	Jumlah Butir
1	Kualitas pengelolaan program	3
2	Kemudahan penggunaan	4
3	Keterpaduan tampilan	4
4	Kerapian dalam penyajian	3
<b>Jumlah</b>		<b>14</b>

3. Penilaian respon siswa

Lembar penilaian/respon siswa digunakan sebagai penilaian terhadap materi dan media yang terdapat dalam media pembelajaran "Asah Akuntansi". Kisi-kisi Lembar pendapat untuk siswa sebagai berikut :



**Tabel 3.4 Layout Angket penilaian siswa**

No	Aspek yang dinilai	Jumlah Butir
1	Aspek media	9
2	Aspek materi	11
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>

Jumlah masing-masing item angket terdiri dari 15 butir untuk ahli materi, 14 butir untuk ahli media dan 20 butir untuk respon siswa. Sebagai penentuan bobot skor angket penelitian yang ditetapkan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.5 Penentuan bobot skor angket**

No	Skor penilaian (%)	Interpretasi
1	81 – 100 %	Sangat Baik
2	61 – 80 %	Baik
3	41 – 60 %	Sedang
4	21 – 40 %	Kurang
5	0 – 20 %	Sangat Kurang Baik

Sumber : Arikunto (2010:44)

a. Uji Validitas Angket

Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan untuk memperoleh data sudah valid atau belum. Pada penelitian ini validitas angket dilakukan dengan menggunakan rumus Korelasi Product Momen sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Anas Sudijono, 2011:206)

Keterangan :

- $r_{xy}$  = Koefisien Korelasi
- N = Jumlah seluruh sampel
- $\sum X$  = Skor item
- $\sum Y$  = Skor total

Kriteria jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  pada taraf signifikan 95% dan alpha 0,05 maka instrumen dinyatakan valid dan sebaliknya  $r_{hitung} < r_{tabel}$  pada taraf signifikan 95% dan alpha 0,05 maka instrumen dinyatakan tidak valid.

b. Uji Reliabilitas Angket

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur tingkat kepercayaan suatu instrumen. Pada penelitian ini uji reliabilitas angket dilakukan dengan menggunakan rumus Cronbach Alpha,

$$r_{11} \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum s_i^2}{st^2} \right) \quad (\text{Anas Sudijono, 2011:208})$$

keterangan :

- $r_{11}$  = Koefisien reliabilitas
- n = Jumlah Item/ banyaknya soal
- 1 = Bilangan konstanta
- $\sum Si^2$  = Jumlah varian skor dari tiap butir item
- $\sum St^2$  = Varian Total

Selanjutnya dalam pemberian interpretasi terhadap koefisien reliabilitas ( $r_{11}$ ) menggunakan patokan sebagai berikut :

1. Apabila  $r_{11} > 0,75$  berarti tes tersebut reliabel
2. Apabila  $r_{11} < 0,75$  berarti tes tersebut tidak reliabel atau unrelaiabel



Harga  $r_{11}$  dikonsultasikan pada  $r$  dengan  $n =$  banyaknya soal, jika  $r_{11} > r_{\text{tabel}}$  maka instrumen adalah reliabel.

**Teknik Analisis Data**

Penilaian dan pendapat atas produk diperoleh dari data yang dikumpulkan kemudian dianalisis dalam hal berikut:

1. Data Kualitatif  
Data kualitatif merupakan data berupa masukan/saran yang diberikan oleh dosen ahli media, guru dan siswa. Data kualitatif ini dianalisis secara deskriptif
2. Data Kuantitatif  
Data kuantitatif di peroleh dari angket penilaian kelayakan produk yang diberikan kepada dosen ahli media, guru, dan siswa. Data kelayakan media tersebut berupa data kualitatif. Untuk mendapatkan penilaian kelayakan media, maka data kualitatif tersebut di konversi menjadi data kuantitatif dengan ketentuan *skoring* sebagai berikut.

**Tabel 3.6.** Ketentuan Pemberian Skor

Kriteria	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Kurang setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Sumber : Eko Putro Widoyoko (2009: 236)

Kemudian data yang terkumpul dianalisis dengan cara menghitung rata-rata skor yang diperoleh dengan rumus sebagai berikut :

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

$\sum x$  : jumlah skor  
 $N$  : jumlah subjek ujicoba  
 $\bar{x}$  : skor rata rata

Rata-rata hasil penilaian yang diperoleh berupa data kuantitatif dikonversi kembali menjadi data kualitatif mengenai kategori kelayakan media sehingga dapat diambil kesimpulan mengenai kelayakan media berdasarkan pedoman konversi ideal yang dijabarkan pada tabel berikut ini.

**Tabel 3.7** Rumus Konversi penilaian Skala Lima

Skor	Rumus	Nilai	Kategori
5	$X \geq \bar{X} + 1,8 SBi$	A	Sangat Layak
4	$\bar{X} + 0,6 SBi < X \leq \bar{X} + 1,8 SBi$	B	Layak
3	$\bar{X} - 0,6 SBi < X \leq \bar{X} + 0,6 SBi$	C	Cukup Layak
2	$\bar{X} - 1,8 SBi < X \leq \bar{X} - 0,6 SBi$	D	Kurang Layak
1	$X \leq \bar{X} - 1,8 SBi$	E	Sangat Kurang Layak

Sumber : Sukarjo (2005:53)

Keterangan:

- Skor maksimal = 5
- Skor minimal = 1
- Skor maksimal ideal = Jumlah indikator x skor tertinggi
- Skor minimal ideal = Jumlah indikator x skor terendah
- Mean ideal  $\bar{X}$  = ½ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)
- Simpangan baku ideal  $SBi = 1/6$  (skor maksimal ideal - skor min ideal)





Rumus konversi skor hasil penilaian tersebut menghasilkan pedoman konversi nilai kuantitatif 1 sampai 5 menjadi kategori kualitatif digunakan dalam menyimpulkan kualitas. Pedoman konversi yang dihasilkan apabila  $X_i$  dan  $S_{Bi}$  disubstitusikan dengan rumus dalam tabel berikut

**Tabel 3.8.** Pedoman Konversi Skor Aktual menjadi Kategori Kualitatif.

No	Rumus	Kategori	Klasifikasi
1	$X > 4,2$	4,21 - 5,00	Sangat Layak
2	$3,4 < X \leq 4,2$	3,41 - 4,20	Layak
3	$2,6 < X \leq 3,4$	2,61 - 3,40	Cukup
4	$1,8 < X \leq 2,6$	1,81 - 2,6	Kurang Layak
5	$X \leq 1,8$	1 - 1,80	Sangat Kurang Layak

Sumber : Sukarjo (2005 :55)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Tahap Analisis

Pada tahap analisis meliputi tahap analisis kebutuhan, analisis kompetensi. Berikut uraian dari masing-masing tahap analisis :

##### a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan diperlukan untuk menentukan masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran akuntansi. Berdasarkan hasil observasi peneliti dengan melihat RPP yang digunakan guru dan melihat langsung proses pembelajaran, guru mata pelajaran akuntansi di sekolah SMK Brigjend Katamso khususnya di kelas X-1 dan X-2 BM belum menggunakan media pembelajaran yang menarik. Guru masih mengajar dengan cara konvensional yaitu papan tulis, spidol dan buku pelajaran sebagai media dan sumber pembelajaran. Perkembangan metode pembelajaran yang digunakan juga kurang inovatif. Aktivitas belajar siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru, mencatat dan mengerjakan soal. Hal tersebut akan membuat siswa bergantung kepada guru, menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber belajar. Dan tidak menutup kemungkinan siswa mudah bosan dengan cara belajar yang seperti itu setiap hari.

##### b. Analisis Kompetensi

Analisis kompetensi adalah analisis standar kompetensi, kompetensi dasar sampai materi pelajaran apa yang akan digunakan dalam media pembelajaran ini. Dengan melihat silabus dan berdiskusi dengan guru mata pelajaran mengenai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan diajarkan kepada siswa, maka didapatkan Standar Kompetensi Menyelesaikan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang dengan Kompetensi Dasar Menyiapkan Proses Penyusunan Jurnal Khusus. Berdasarkan analisis materi pelajaran dengan guru, dihasilkan indikator sebagai berikut :

- a. Memahami pengertian Jurnal Khusus
- b. Mengetahui tujuan dan fungsi pencatatan Jurnal Khusus
- c. Menyebutkan 4 macam jurnal khusus
- d. Memasukkan data transaksi ke dalam jurnal khusus

#### Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tahap perancangan media yang meliputi penyusunan materi, soal dan jawaban, pembuatan background, gambar, dan tombol yang akan disertakan dalam aplikasi dan pembuatan desain media secara keseluruhan (*storyboard*).

##### 1. Menetapkan materi

Pada tahap ini dikemukakan dasar pemilihan materi mengenai proses penyusunan jurnal khusus. Materi ini dipilih karena terdapat kesulitan dalam hal memahami materi terutama pada saat menjurnal. Selain itu kurangnya penggunaan media pembelajaran serta banyak guru yang menggunakan metode konvensional atau ceramah dalam mengajar akuntansi. Materi yang dimuat dalam aplikasi dijelaskan secara ringkas mengenai pengertian, tujuan serta pengelompokan jurnal khusus.







2. Penyusunan soal dan jawaban

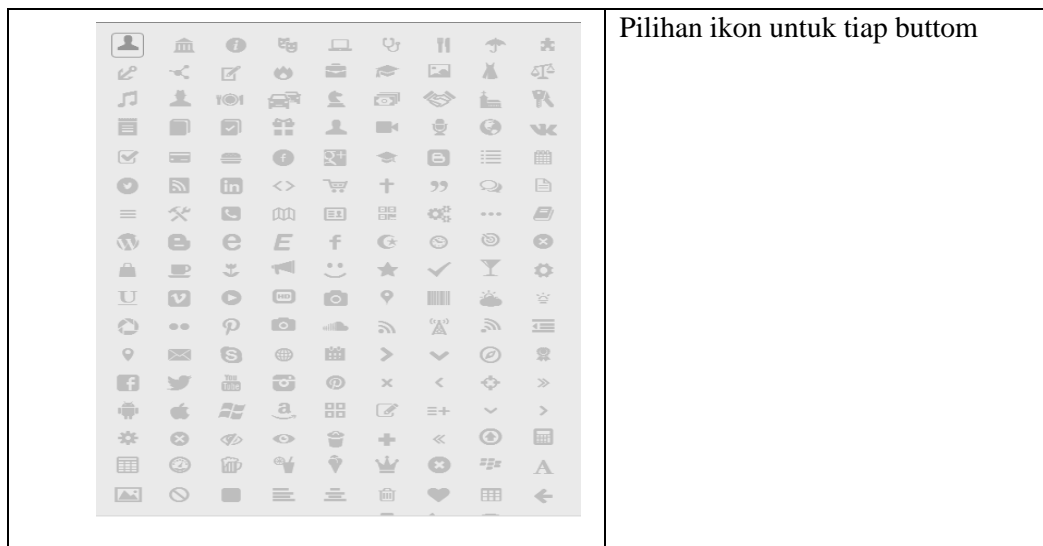
Soal dan pembahasan jawaban yang akan dimuat dalam media ini merupakan materi mengenai pengenalan jurnal khusus seperti pengertian, fungsi dan tujuan, pengelompokan jenis jurnal khusus serta pencatatannya. Soal berisi dua kategori yaitu untuk menu button Quiz (level 1) mengenai Pengertian, Fungsi dan jenis-jenis jurnal khusus sebanyak 10 soal berbentuk pilihan berganda dan Sedangkan untuk button Kasus (level 2) berisi soal mengenai penyelesaian sebuah kasus transaksi perusahaan, sebanyak 10 soal berbentuk pilihan ganda.

3. Pengumpulan *background, font, gambar* dan tombol

Gambar yang disajikan dalam media diperoleh dari hasil unduhan dari berbagai sumber. Pengumpulan gambar, *font, background* dan tombol sebagian besar diunduh dari alternatif yang digunakan di online builder Appy Pie. Sebagian besar gambar dibuat dalam format *portable network graphics (.png)* dikarenakan gambar dengan format .png dapat dibuat dengan latar belakang transparan sehingga akan membuat media lebih menarik dan memperindah tampilan media.

**Tabel 4.1 Gambar yang digunakan dalam Aplikasi**

Gambar	Keterangan
	Ikon Asah Akuntansi
	Menu-menu button yang digunakan dalam aplikasi



4. Pembuatan desain media (*storyboard*)

*Storyboard* menggambarkan secara keseluruhan gambaran aplikasi yang akan dimuat. *Storyboard* berfungsi sebagai panduan seperti peta untuk memudahkan proses pembuatan media.

**Tahap Pengembangan (Development)**

Media dapat dibuat dengan menggunakan *hardware* apa saja, dalam hal ini peneliti menggunakan *hardware* dengan spesifikasi hardisk 320 GB, RAM 2GB dan Sistem Operasi Windows 7.

**Tahap Implementasi (Implementation).**

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba aplikasi sekaligus validasi angket dari ahli media, ahli materi dan penilaian siswa. Uji coba pertama sekaligus validasi media dilakukan dengan ahli media yaitu Ibu Dra. Nurhikmah, M.Si dosen FKIP UMSU pada hari Selasa 28 Februari 2017 pukul 16.30 wib berlokasi di kampus UMSU Jl. Kapten Mukhtar Basri. Berdasarkan penilaian Dari angket juga diperoleh bahwa ahli materi tidak memberikan saran pada materi baik dari soal dan kunci jawaban yang ada di aplikasi, sehingga peneliti tidak melakukan revisi untuk materi.

**Tahap Evaluasi (Evaluation)**

Pada tahap ini setelah dilakukan validasi serta revisi pada tahap sebelumnya maka diperoleh produk akhir berupa media pembelajaran akuntansi. Kelayakan media pembelajaran diketahui melalui tahap validasi dan penilaian mahasiswa. Berdasarkan tabel konversi skor aktual menjadi kategori kualitatif sebagai berikut :

Dengan melihat rata-rata skor yang diperoleh didapat hasil kelayakan pada masing-masing tahap penilaian secara keseluruhan yang dapat dilihat dari tabel berikut :

**Tabel 4.6 Kelayakan Media dan Materi**

No	Tahap Penilaian	Jumlah Skor	Rerata Skor	Kelayakan
1.	Penilaian Ahli Media	63	4,50	Sangat Layak
2.	Penilaian Ahli Materi	63	4,20	Layak
<b>Rata-rata</b>			<b>4,35</b>	Sangat Layak

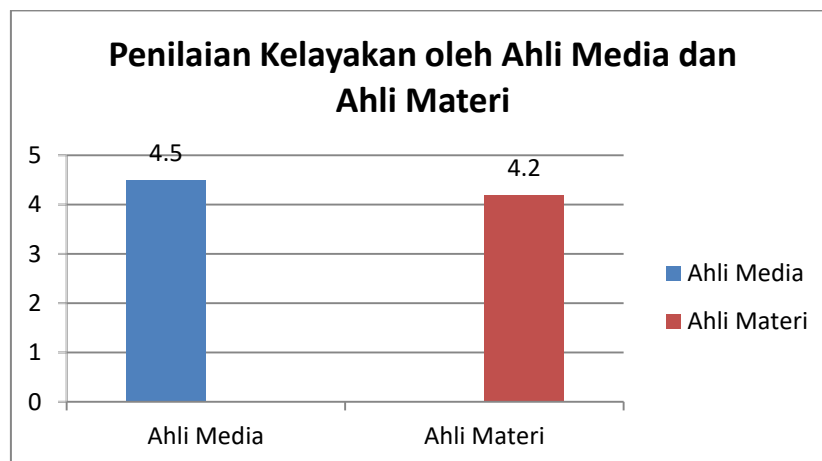
Sumber : Rata-rata skor dari lampiran 5

**Tabel 4.7 Penilaian Siswa kelas X BM**

No	Tahap Penilaian	Jumlah Skor	Rerata Skor	Kelayakan
1.	Kelas X-1	2848	4,31	Sangat Layak
2.	Kelas X-2	2537	4,23	Sangat Layak
<b>Rata-rata</b>			<b>4,27</b>	Sangat Layak

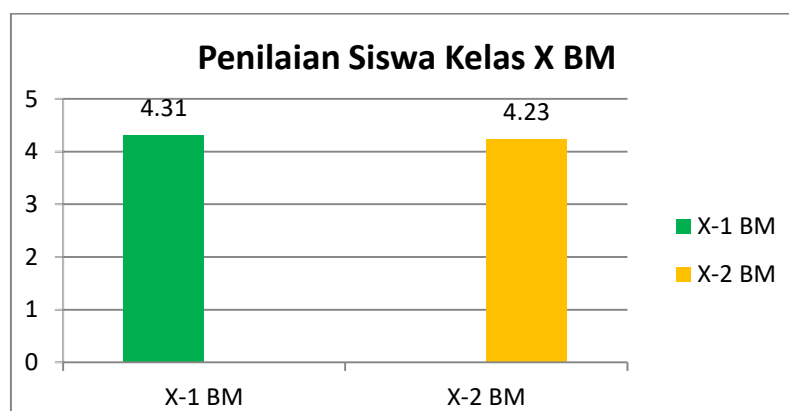
Sumber : Rata-rata skor dari lampiran 5

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa media “Asah Akuntansi” berbasis android memperoleh kategori Layak untuk tahap penilaian Ahli Materi dengan rerata skor 4,2 dan untuk tahap penilaian oleh Ahli Media memperoleh kategori Sangat Layak dengan rerata skor 4,50 dan secara keseluruhan dari kedua tahap penilaian yang di lakukan oleh Ahli Media dan Ahli Materi diperoleh rerata skor 4,35 yang masuk dalam kategori Sangat Layak. Kemudian untuk hasil penilaian siswa kelas X-1 BM diperoleh rerata skor 4,31 yang masuk dalam kategori Sangat Layak, dari kelas X-2 BM diperoleh rerata skor 4,23 yang masuk dalam kategori Sangat Layak, secara keseluruhan penilaian siswa kelas X-1 dan X-2 BM diperoleh rerata skor 4,27 yang masuk dalam kategori Sangat Layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *game* edukatif “Asah Akuntansi” berbasis android “Layak” digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas X Akuntansi. Penilaian kelayakan tersebut apabila ditampilkan dalam diagram batang dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.5 Diagram Batang penilaian

Selanjutnya diagram penilaian siswa kelas X BM terhadap kelayakan aplikasi “Asah Akuntansi”



Gambar 4.6 Diagram Batang Penilaian siswa kelas X BM

## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media terhadap kelayakan media berbasis android dengan aplikasi “Asah Akuntansi”, skor rata-rata aspek materi adalah sebesar 4,20 yang dapat dikategorikan “Layak”, aspek media menunjukkan skor rata-rata 4,57 yang dapat dikategorikan “Sangat Layak”. Respons siswa terhadap aplikasi “Asah Akuntansi” sebagai media pembelajaran menunjukkan rata-rata keseluruhan 4,27 yang dapat dikategorikan “Sangat Layak”. Dengan demikian aplikasi “Asah Akuntansi” berbasis android yang digunakan Layak dijadikan media pembelajaran akuntansi.

### Saran

1. Bagi guru dapat dijadikan sebagai alternatif pilihan terhadap media pembelajaran di kelas
2. Perlu dikembangkan dengan lebih banyak materi dan soal agar dapat mempermudah siswa dan guru dalam proses pembelajaran.
3. Untuk penelitian yang selanjutnya, sebaiknya ujicoba dilakukan lebih luas. Ujicoba tidak hanya dilakukan di satu sekolah, namun ujicoba sebaiknya lebih dari satu sekolah sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang bisa digunakan secara luas.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aritongan, S. d. (2014). *Beginning Android Programming with ADT Budle*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Asrar Aspia, A. D. (2014). *Media Pembelajaran*. Medan: Perdana Publisher.
- Dwi Pebriana (2016). Dalam penelitian yang berjudul “*Pengembangan Aplikasi “Easy Accounting” berbasis Android sebagai Media Pembelajaran untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK N 1 Klaten T.A 2015/2016*”.
- Gian Dwi Oktiana (2015). Dalam penelitian yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Di Kelas XI Man 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*”.
- Irwan Padli dan Zuliana. 2013. Aplikasi Pusat Panggilan Tindakan Kriminal di Kota Medan Berbasis Android. *Jurnal. IAIN Sumatera Utara Medan* (hlm24).<http://www.pdii.lipi.go.id/wpcontent/uploads/2014/03/Seminar-Nasional-Infonatika-SNif-2013.pdf>. Diakses pada 20 Desember 2016
- Iva, R. (2012). *Koleksi Game Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: Flashbook.
- Mahendra dan Ditto. (2016). *Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol 16. No 1: Yogyakarta. Diakses pada 10 November 2016
- Purwantoro Sugeng, Heni Rahmawati, dan Achmad Tharmizi. (2013). *Mobile Searching Objek Wisata Pekanbaru Menggunakan Location Base Service (LBS) Berbasis Android*.*Jurnal Politeknik Caltex Riau*. Vol 1hlm177.<http://www.pdii.lipi.go.id/wpcontent/uploads/2014/03/Seminar-Nasional-Informatika-SNif-2013>. Diakses pada 21 Desember 2016.
- Rudianto. (2012). *Pengantar Akuntansi*. Jakarta: Erlangga.
- Sabri, A. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Padang: Quantum Teaching.
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudirman, d. (2010). *Ilmu Pendidikan*. Bandung: Remaja Karya.



- Sukardjo. (2005). *Evaluasi Pembelajaran IPA*. Yogyakarta: Program PPs UNY.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahab, R. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Widoyoko, E.P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Yeni Nofia (2016). Dalam penelitian yang berjudul “*Pengembangan Mobile Application “Brain Accounting” Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas Xi Akuntansi Smk Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2015/2016*”

