

PENGEMBANGAN *MOBILE LEARNING* BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI AKUNTANSI KAS

Choirul Anam

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya,
email: choirul.anam95@gmail.com

Luqman Hakim

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya,
email: luqmanhakim@unesa.ac.id

Abstrak

M-Learning merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi *mobile* sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *M-Learning* berbasis android sebagai media pembelajaran dengan materi akuntansi kas kecil dan mengetahui kelayakan dari media tersebut. Prosedur penelitian yang digunakan untuk penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan kriteria “Sangat Layak” dan dengan respon siswa “Sangat Baik”.

Kata Kunci: *M-Learning*, Android, Media Pembelajaran, ADDIE.

Abstract

M-learning is learning to use technology mobile as a medium learning. This study attempts to develop m-learning based android as a medium learning with matter accounting small cash and for knows feasibility of the media. Research procedure used to research is model of ADDIE. The research results show criteria “Very Feasible” and with students response is “Very Good”.

Keywords: M-Learning, Android, Medium Learning, ADDIE.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk menjadikan seseorang dapat menggali potensi yang terdapat dalam dirinya. Disebutkan dalam Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa, pendidikan adalah usaha sadar terencana agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab.

Indonesia memiliki perhatian khusus mengenai pendidikan, hal ini ditandai dengan adanya perbaikan kurikulum pendidikan yang disesuaikan dengan tuntutan global. Dengan adanya perubahan kurikulum ini diharapkan akan mampu mendongkrak dunia pendidikan untuk menciptakan sumber daya manusia yang lebih baik dan berdaya saing. Kurikulum 2013 memiliki muatan yang lebih kompleks yang menilai siswa tidak hanya pada aspek pengetahuan saja, tetapi juga menilai siswa pada aspek sikap, aspek perilaku, dan aspek keterampilan. Untuk mensukseskan penerapan kurikulum tersebut, diperlukan adanya kegiatan pembelajaran yang baik.

Pembelajaran merupakan kegiatan mengajak siswa untuk melakukan kegiatan belajar dengan dibantu adanya

seorang pendidik dan sumber belajar. Dalam proses pembelajaran terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilannya. Arsyad (2013:19), menyebutkan bahwa faktor yang mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran baik berupa audio, visual, maupun cetak. Agar dapat selalu meningkatkan hal tersebut, tentu media pembelajaran harus dikemas menarik dan harus menyesuaikan dengan perkembangan jaman terutama dalam perkembangan teknologi.

Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang kurang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah perkembangan teknologi *mobile smartphone* (telepon pintar) dengan sistem operasi (OS) android. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMK Negeri 10 Surabaya menunjukkan bahwa belum ada pemanfaatan teknologi *smartphone* untuk kegiatan pembelajaran. Hal ini tentunya dapat dijadikan peluang seorang pendidik untuk memanfaatkannya menjadi media pembelajaran.

Media pembelajaran dengan menggunakan teknologi *mobile* ini dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran karena bersifat fleksibel yang mampu dibawa kemanapun dan dapat digunakan kapanpun. Media pembelajaran menggunakan *mobile* ini sering disebut sebagai *mobile*

learning (*M-Learning*). Sutopo (2012:175), menyebutkan *M-Learning* berhubungan dengan pembelajaran menggunakan perangkat *mobile* seperti PDAs (*Personal Digital Assistant*), *mobile phone*, laptop, dan peralatan teknologi informasi lain untuk pembelajaran. *M-Learning* merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran karena memberikan kemudahan yang membuat penggunaanya dapat menemukan informasi, menggunakan gambar, suara, serta teks dalam satu waktu.

Kurangnya inovasi pada media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor yang menyebabkan siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Untuk mata pelajaran akuntansi keuangan, SMK Negeri 10 Surabaya menetapkan kriteria ketuntasan minimal yaitu 72. Namun berdasarkan data nilai yang diperoleh dari salah satu kelas XI Akuntansi, yaitu XI Akuntansi 3 menunjukkan bahwa ada 15 siswa atau sekitar 38% dari total 39 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) tersebut.

Penelitian yang pernah dilakukan oleh Yeni Nofia dengan judul Pengembangan Mobile Aplication “Brain Accounting” sebagai Media Pembelajaran memperoleh respon yang sangat layak. Penelitian lain juga pernah dilakukan oleh Gian Dwi Oktiana dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa menunjukkan hasil yang baik yaitu sangat layak. Selain itu penelitian yang berjudul Review m-learning: learning environment Using android mobile application oleh Tejinder Singh dan Gurpreet Singh Hasil penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi android sebagai media pembelajaran membuat siswa dapat belajar dengan cara sendiri dan menawarkan kesempatan belajar dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Akuntansi Kas Di Sekolah Menengah Kejuruan”.

Rumusan masalah dari latar belakang tersebut adalah bagaimana mengembangkan *mobile learning* berbasis android, bagaimana penilaian kelayakan *mobile learning* berbasis android, dan bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran *mobile learning* berbasis android. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android, untuk mengetahui penilaian kelayakan dari para validator, dan untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang sedang dikembangkan.

METODE

Pengembangan *mobile learning* berbasis android ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*). Prosedur penelitian yang digunakan untuk penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. ADDIE merupakan model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluating* (evaluasi).

Subjek ujicoba dalam penelitian ini melibatkan satu orang ahli media, satu orang ahli materi, dan praktisi pembelajaran akuntansi (guru akuntansi keuangan SMK Negeri 10 Surabaya), serta diujicobakan pada kelompok kecil siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 10 Surabaya. Menurut Sadiman (2014:184), media pembelajaran perlu diujicobakan kepada 10-20 orang siswa yang dapat mewakili populasi target. Maka dalam penelitian ini akan diujicobakan kepada 20 siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 10 Surabaya.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah berupa angket. Angket dalam penelitian ini menggunakan skala likert dan skala guttman. Skala likert untuk penilaian kelayakan media pembelajaran ini menggunakan jawaban yang mempunyai gradasi dari sangat positif sampai ke sangat negative, yaitu sangat layak, layak, cukup, tidak layak, dan sangat tidak layak. Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban tersebut diberikan skor yaitu sangat layak = 5, layak = 4, cukup = 3, tidak layak = 2, sangat tidak layak = 1. Skala Guttman digunakan untuk mengukur respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan jawaban yang tegas, yaitu “ya-tidak”. Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban diberikan skor yaitu jawaban “Ya” = 1 dan jawaban “Tidak” = 0.

Teknik analisis data dilakukan dengan menganalisis hasil telaah, hasil validasi, dan respon siswa. Lembar telaah para ahli akan dianalisis secara deskriptif kualitatif yaitu berupa kritik dan saran. Dengan kritik dan saran tersebut digunakan untuk perbaikan produk. Angket validasi dan respon siswa dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung nilai persentase yang diperoleh. Nilai persentase dihitung dengan membagi jumlah skor yang diperoleh dengan jumlah skor maksimal kemudian dikali seratus persen.

Dari hasil perhitungan persentase, data tersebut akan diinterpretasikan secara kualitatif dengan kriteria Riduwan (2016). Kriteria tersebut yaitu sangat layak/sangat baik = 81%-100%, layak/baik = 61%-80%, cukup = 41%-60%, tidak layak/tidak baik = 21%-40%, sangat tidak layak/sangat tidak baik = 0-20%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengembangkan *Mobile Learning* Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran *mobile learning* berbasis android ini dikembangkan dengan menggunakan prosedur pengembangan *ADDIE*. Tahap Pertama adalah analisis, proses pengembangan *mobile learning* ini diawali dengan melakukan analisis terhadap siswa dan analisis kompetensi. Berdasarkan kondisi siswa dilapangan menunjukkan bahwa banyak siswa yang menggunakan *smartphone* mereka disaat mereka mulai bosan terhadap pembelajaran. maka mengembangkan *mobile learning* perlu dilakukan untuk memotivasi siswa agar antusias dalam belajar. Analisis kompetensi dilakukan untuk menentukan kompetensi yang akan dimuat di dalam media.

Tahap Kedua adalah tahap desain. Tahap ini diawali dengan pemilihan *software* yang digunakan dalam mengembangkan media, yaitu *adobe flash C6*. Berikutnya adalah membuat *flowchart* media yang bertujuan memberikan rancangan gambaran umum alur dari aplikasi yang akan dibuat. Setelah membuat *flowchart* maka akan dilanjutkan ke pembuatan *storyboard*. *Storyboard* memberikan gambaran aplikasi menjadi lebih jelas. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan penyusunan materi dan latihan soal yang dimuat dalam aplikasi.

Tahap Ketiga adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini mulailah dilakukan pembuatan media. Setelah pembuatan media selesai, maka media akan dilakukan telaah untuk mengetahui letak kekurangan melalui masukan dan saran oleh para ahli. Setelah memperoleh masukan dan saran, media tersebut dilakukan perbaikan/revisi. Setelah melakukan perbaikan media, langkah berikutnya adalah melakukan validasi.

Tahap Keempat adalah tahap implementasi. Pada tahap ini media yang telah divalidasi oleh para ahli kemudian diujicobakan ke 20 siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 10 Surabaya. Tahap Kelima adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis data dari hasil validasi dan respon siswa.

Kelayakan Media

a. Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, media mendapatkan total nilai 46,00 dari skor maksimal 70,00. Presentase yang diperoleh adalah 65.71%. Berdasarkan kriteria interpretasi skor (Riduwan, 2016) maka materi dapat dikatakan "Layak".

Hasil validasi ahli materi apabila disajikan dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut.

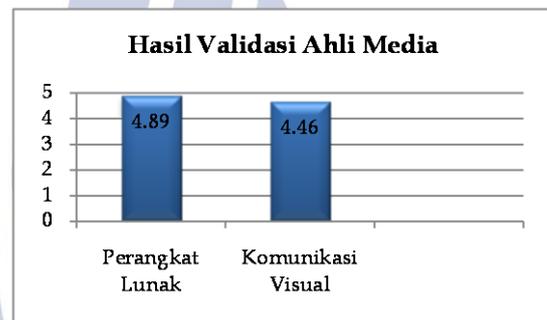


Gambar 1. Hasil validasi ahli materi

b. Ahli Media

Hasil validasi dari ahli media menunjukkan bahwa media mendapatkan total nilai 102,00 dari skor maksimal 110,00. presentase yang diperoleh adalah 92.73%. Berdasarkan kriteria interpretasi skor (Riduwan, 2016) maka media dapat dikatakan "Sangat Layak".

Hasil validasi ahli media apabila disajikan dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Hasil validasi ahli media

c. Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru Akuntansi)

Berdasarkan hasil validasi dari praktisi pembelajaran, media mendapatkan total nilai 58,00 dari skor maksimal 70,00. Presentase yang diperoleh adalah 82.86%. Berdasarkan kriteria interpretasi skor (Riduwan, 2016) maka media dapat dikatakan "Sangat Layak".

Hasil validasi praktisi pembelajaran akuntansi apabila disajikan dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut.



Gambar 3. Hasil validasi guru

Respon Siswa

Analisis respon siswa merupakan analisis yang dilakukan pada angket yang telah diberikan kepada siswa untuk mengetahui pendapat tentang produk media yang

tengah dikembangkan. Berdasarkan respon siswa, produk media mendapatkan respon yang baik yaitu dengan nilai persentase 96.92% dengan kriteria “Sangat Baik”.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan *mobile learning* berbasis android ini menggunakan model pengembangan ADDIE.
2. Dari hasil validasi oleh para validator menunjukkan hasil yang baik yaitu dengan kriteria Sangat Layak.
3. Respon siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 10 Surabaya terhadap *mobile learning* berbasis android menunjukkan respon yang positif yaitu dengan kriteria penilaian Sangat Baik.

Saran

1. Media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.
2. Media pembelajaran ini di desain agar siswa dapat belajar kapan pun dan dimana pun, maka dari itu siswa diharapkan dapat menggunakan aplikasi ini secara mandiri untuk menambah wawasan.
3. Dalam media pembelajaran ini, materi hanya terbatas pada kas kecil, untuk penelitian berikutnya dapat mencakup materi yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariesto H, Sutopo. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta :Rajawali Pers.
- Gugale, Swapnali, dkk. 2012. *Droid M-Learning*. International Journal of Electronic, Communication & Soft Computing Science & Engineering. (<http://www.ijecscse.org/papers/SpecialIssue/comp1/132.pdf>, diakses 13 Januari 2017).
- Nofia, Yeni. 2016. *Pengembangan Mobile Aplication “Brain Accounting” sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel*. Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia (KPAI).Vol 5 No. 2. (<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/kpai/article/view/5681>, diakses 6 Februari 2017).
- Oktiana, Gina Dwi.2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa*. Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia (KPAI). Vol 4 No. 6. (<http://journal.student.uny.ac.id/jurnal/artikel/13635/44/1405>, diakses 6 Februari 2017).

Republik Indonesia. 2003. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara RI Tahun 2003, No. 4301. Sekretaris Negara RI.

Riduwan. 2016. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sadiman, Arief S, dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: AlfaBeta.

Tejinder Singh, Er. Gurpreet Singh. 2016. *Review m-learning: learning environment Using android mobile application*. International Conference on “Recent Research Development in Science, Engineering and Management”. (https://www.ijates.com/images/.../1464436800_187ijates.pdf, diakses 13 Januari 2017).