

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI BERBASIS ANDROID DENGAN PLATFORM KODULAR PADA MATERI PENGANTAR ILMU EKONOMI UNTUK SISWA KELAS X DI SMAN BALUNG KABUPATEN JEMBER TAHUN AJARAN 2022/2023

Nimas Satriani¹, Hety Mustika Ani², Lisana Oktavisanti Mardiyana³

¹Universitas Jember, Jember, Indonesia, 23nimassatriani@gmail.com

²Universitas Jember, Jember, Indonesia, hety.fkip@unej.ac.id

³Universitas Jember, Jember, Indonesia, lisana.fkip@unej.ac.id

DOI

<https://doi.org/10.26740/jupe.v11n2.p122-130>

Article history

Received

13 January 2023

Revised

27 March 2023

Accepted

16 April 2023

How to cite

Satriani, N., Ani, H.M., & Mardiyana, L.O. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Android dengan Platform KODULAR pada Materi Pengantar Ilmu Ekonomi untuk Siswa Kelas X di SMAN Balung Kabupaten Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 11(2), 122-130.

<https://doi.org/10.26740/jupe.v11n2.p122-130>

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Android dengan Platform KODULAR, Pengantar Ilmu Ekonomi

Keywords: *Development, Andorid Based Learning Media with KODULARPlatform, Introduction to Economics*

Corresponding author

Nimas Satriani

23nimassatriani@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR pada materi Pengantar Ilmu Ekonomi untuk siswa kelas X di SMAN Balung Kabupaten Jember yang menarik dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang dibatasi pada tahap implementasi (implementation). Penelitian ini menggunakan empat instrumen penelitian yaitu lembar validasi, angket, wawancara, dan dokumen. Teknik analisis data yang diterapkan meliputi uji tingkat daya tarik dan tingkat efektivitas. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ekonomi yang dikembangkan menarik dengan persentase uji coba kelompok terbatas adalah 89,85% dan pada uji coba kelompok luas adalah 93,78% dengan kriteria sangat menarik. Media yang dikembangkan juga efektif karena dapat mencapai tujuan pembelajaran, menunjukkan peningkatan nilai siswa pada uji coba kelompok terbatas dari 80,80 meningkat menjadi 89,20 dan pada uji coba kelompok luas dari 80,22 meningkat menjadi 90,11. Sehingga, media pembelajaran tersebut dikategorikan media pembelajaran yang menarik dan efektif.

Abstract

This research was carried out with the aim of developing an android-based economic learning media with the KODULAR platform in an interesting and effective Introduction to Economics material for class X students at SMAN Balung, Jember Regency. This type of research is development research with the ADDIE model which is limited to the implementation stage. This study used four research instruments, namely validation sheets, questionnaires, interviews, and documents. Data analysis techniques applied include testing the level of attractiveness and level of effectiveness. The results of this study indicate that the developed economic learning media is attractive with a limited group trial percentage of 89.85% and a large group trial percentage of 93.78% with very attractive criteria. The developed media is also effective because it can achieve learning objectives, showing an increase in student scores in the limited group trial from 80.80 to 89.20 and in the broad group trial from 80.22 to 90.11. Thus, these learning media are categorized as interesting and effective learning media.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).



PENDAHULUAN

Dunia pada abad ke-21 sekarang telah memasuki masa revolusi industri 4.0 dengan adanya peningkatan interaksi, konektivitas, perkembangan pada sistem digital dan virtual (Anih, 2020). Perkembangan pesat ilmu pengetahuan dan teknologi digital menyebabkan sebagian besar aktivitas manusia sehari – hari tidak terlepas dari teknologi (Fonna, 2019). Menurut Ngongo dkk., (2019) ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang dengan sistem digital memunculkan garis komunikasi baru, teknik penyampaian informasi, dan sarana komunikasi. Hal tersebut beriringan dengan dunia pendidikan yang harus mengimplementasikan teknologi saat kegiatan belajar mengajar. Kecepatan peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong peningkatan kemajuan pendidikan (Rahmadani., 2019). Pengimplementasian teknologi digital saat kegiatan belajar mengajar dapat memacu antusiasme siswa serta bisa membantu siswa untuk mempelajari materi – materi pelajaran secara mudah sehingga mampu memenuhi tujuan pelajaran yang ditentukan (Pamungkas dkk., 2021).

Menurut Hanik (2022) media pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi digital adalah daya tarik penting saat kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran berbasis teknologi digital berisi materi – materi yang menunjang siswa dalam mencerna materi yang dipelajari (Sogen, 2021). Menurut Kembo dkk., (2021) dengan media pembelajaran berbantuan teknologi digital informasi pembelajaran menjadi lebih jelas, kegiatan belajar mengajar memiliki daya tarik, siswa menjadi aktif, lalu dapat menjadikan siswa fokus saat proses pembelajaran. Sejauh ini media pembelajaran yang mengimplementasikan teknologi yang diimplementasikan oleh mayoritas sekolah adalah menggunakan Microsoft PowerPoint.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital telah diimplementasikan pada kelas X di SMAN Balung Kabupaten Jember. Media pembelajaran yang sudah diimplementasikan dalam proses pembelajaran ekonomi adalah berupa Microsoft PowerPoint. Namun, media berupa Microsoft PowerPoint yang telah diimplementasikan tampilannya kurang menarik sehingga siswa kurang antusias ketika memahami materi pelajaran. Hal tersebut diperkuat dengan transkrip hasil wawancara yang sudah dilaksanakan dengan perwakilan siswa kelas X di SMAN Balung Kabupaten Jember bahwa media pembelajaran berupa Microsoft PowerPoint yang digunakan pada pembelajaran ekonomi tampilannya kurang menarik, karena tidak ada gambar dan video pembelajaran yang berkaitan dengan materi pembelajaran, media tersebut hanya berisi teks materi saja.

Pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR menjadi hal yang penting untuk dikembangkan pada kelas X di SMAN Balung Kabupaten Jember karena media pembelajaran yang telah diimplementasikan kurang menarik. Menurut hasil wawancara yang telah dilaksanakan dengan guru pengampu mata pelajaran ekonomi kelas X di SMAN Balung Kabupaten Jember bahwa media pembelajaran berupa Microsoft PowerPoint yang telah digunakan masih menimbulkan kebosanan dan kejenuhan pada siswa sehingga siswa kurang terdorong untuk memahami dan memberikan umpan balik terhadap materi – materi yang disampaikan guru dengan mengimplementasikan Microsoft PowerPoint. Berdasarkan permasalahan tersebut, guru pengampu mata pelajaran ekonomi kelas X di SMAN Balung Kabupaten Jember membutuhkan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik menggunakan teknologi digital sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi interaktif. Penerapan media pembelajaran yang menarik dan kreatif pada siswa dapat menjadikan sikap pasif berubah menjadi aktif yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa (Sadiman, 2014).

Media pembelajaran berbasis teknologi digital yang diimplementasikan harus memiliki prinsip efektivitas. Menurut Tapung (2022) efektivitas dapat diketahui berdasarkan tercapainya tujuan pembelajaran yang ditunjukkan dari peningkatan nilai siswa pada post test setelah mengimplementasikan media pembelajaran yang diimplementasikan. Menurut dokumen nilai Ulangan Harian yang ditunjukkan oleh guru hasil belajar siswa dengan mengimplementasikan media Microsoft PowerPoint memperlihatkan nilai siswa kurang atau belum sesuai dengan tujuan pembelajaran, nilai siswa pada materi pengantar ilmu ekonomi mayoritas masih dibawah 80 sehingga dapat dikatakan media pembelajaran berupa Microsoft PowerPoint yang telah diimplementasikan kurang efektif.

Salah satu materi pada mata pelajaran ekonomi jenjang SMA kelas X semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 adalah materi pengantar ilmu ekonomi. Pengantar ilmu ekonomi merupakan materi dasar dalam mempelajari mata pelajaran ekonomi. Secara singkat, pengantar ilmu ekonomi merupakan materi yang mempelajari tentang cara mengelola rumah tangga dengan tujuan dapat memahami kegiatan-kegiatan ekonomi. Mankiw (2013:4) mengemukakan bahwa pengantar ilmu ekonomi merupakan materi yang mempelajari tentang upaya masyarakat dalam mengelola sumber daya yang terbatas. Materi pengantar ilmu ekonomi memiliki subtema yang cukup banyak, objek kajian yang sangat luas dan tidak dapat dijangkau semua secara langsung sehingga untuk

dapat memahami materi-materi pengantar ilmu ekonomi membutuhkan adanya media yang sesuai dan mampu memvisualisasikan materi pengantar ilmu ekonomi kepada siswa.

Fenomena tersebut menggambarkan pentingnya dilaksanakan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang menarik dan efektif untuk siswa kelas X SMAN Balung Kabupaten Jember yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran ekonomi berbasis android yang dirancang dengan platform KODULAR. Karakteristik materi pengantar ilmu ekonomi pada dasarnya merupakan materi yang memerlukan pemahaman dan kecermatan, dengan adanya pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR kegiatan belajar mengajar diharapkan akan lebih menarik dan efektif.

Media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR merupakan bagian dari mobile learning yang dibuat dengan menggunakan platform KODULAR yang akan ditampilkan dalam bentuk aplikasi ekonomi digital. Media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR ini akan menampilkan materi secara rinci yang dilengkapi dengan gambar, video pembelajaran, kuis dan evaluasi yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa. Kelebihan dari media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR ini dapat diterapkan dimana saja atau tidak terbatas hanya di sekolah sehingga dapat digunakan untuk belajar secara mandiri. Hal tersebut didukung dengan fenomena siswa pada saat ini yang segala aktivitasnya dikendalikan oleh smartphone, sehingga media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR memiliki peluang untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi pelajaran ekonomi. Penggunaan media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR juga tergolong mudah, karena dapat dibagikan melalui perangkat transfer data antar telepon dengan menggunakan bluetooth, aplikasi SHAREit dan Whatsapp Messenger.

Penelitian sebelumnya yang selaras dengan penelitian pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR sudah dilaksanakan oleh Khotimah & Ratnawuri pada tahun 2021. Penulis dalam penelitian pengembangan E-comic menerapkan model pengembangan 4-D. Hasil analisis yang telah didapatkan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mendapatkan nilai sebesar 91,05% dari tampilan media oleh para ahli dan siswa mendapatkan nilai sebesar 91,42% yang termasuk kedalam kategori sangat valid. Kemudian, analisis yang telah dilakukan dari data angket respon siswa adalah sebesar 88% yang dikategorikan sangat menarik.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti melaksanakan pengembangan media pembelajaran yang menarik dan efektif yaitu media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR pada materi pengantar ilmu ekonomi untuk siswa kelas X di SMAN Balung Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2022/2023”..

METODE

Jenis penelitian yang diterapkan oleh peneliti yaitu penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Peneliti mengimplementasikan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry yang memiliki lima tahapan yaitu Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation) (Cahyadi, 2019). Penelitian pengembangan ini mengimplementasikan sampai pada tahapan implementasi saja karena terbatasnya waktu dan biaya sehingga penelitian ini tidak menggunakan evaluasi dari pihak eksternal atau pihak diluar tim pengembang.

Berdasarkan tahapan – tahapan dalam ADDIE, peneliti akan melaksanakan penelitian dengan sampel kelas X 1 yang terdiri dari 10 siswa untuk uji coba kelompok terbatas dan X 2 yang terdiri dari 36 siswa untuk uji coba kelompok luas di SMAN Balung Kabupaten Jember. Pengambilan sampel tersebut berdasarkan dokumen nilai ulangan harian yang menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut memiliki nilai paling rendah dibandingkan dengan kelas X yang ada.

Tahapan – tahapan dalam pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR sebagai berikut: tahapan pertama merupakan tahapan analisis (analysis) sebagai berikut : (1) Analisis kebutuhan, analisis kebutuhan terdiri dari analisis kebutuhan siswa, permasalahan mendasar yang dihadapi dan analisis materi pembelajaran yang berdasarkan kebutuhan sebagai solusi atas permasalahan yang ada. Data analisis kebutuhan merupakan hasil dari wawancara yang dilaksanakan dengan guru pengampu mata pelajaran ekonomi dan perwakilan siswa kelas X di SMAN Balung Kabupaten Jember. Teknik wawancara ini dilakukan untuk memperoleh sejumlah informasi dengan melakukan komunikasi tanya-jawab langsung terkait pembelajaran ekonomi di SMAN Balung Kabupaten Jember, (2) Analisis kompetensi dan instruksional, berhubungan pada capaian pembelajaran yang dicapai dan dimasukkan dalam media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR. Tahapan analisis capaian pembelajaran akan dilaksanakan pengkajian terhadap capaian minimal yang wajib diperoleh siswa berdasarkan standar isi. Materi pengantar ilmu ekonomi terbagi

menjadi empat pembahasan antara lain: sejarah ilmu ekonomi, kebutuhan manusia dan kelangkaan sumber daya, cara bertindak ekonomi: skala prioritas dan literasi keuangan dan pembagian ilmu ekonomi.

Tahapan kedua yaitu perancangan (design), tahap design merupakan tahap perancangan produk media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR dengan berpedoman pada data – data yang sudah dilaksanakan pada tahapan sebelumnya yaitu tahapan analisis. Tahap ini terbagi menjadi tiga tahapan sebagai berikut: (1) Penyusunan materi, tahapan ini merupakan tahapan penyusunan bagian isi dalam media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR yang dalam penyusunannya harus sesuai dengan capaian pembelajaran yaitu materi pengantar ilmu ekonomi. Penyusunan dilakukan dengan menggunakan Microsoft Word dan digunakan sebagai acuan isi dari media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR yang akan dikembangkan. (2) Penyusunan storyboard, storyboard merupakan sebuah kerangka yang berisi gambaran secara keseluruhan isi aplikasi yang akan dimuat. Storyboard memiliki tujuan sebagai panduan seperti peta untuk mempermudah dalam implementasi pengembangan. (3) Penyusunan lembar validasi, bagian ini peneliti melaksanakan penyusunan instrument penilaian media berupa lembar validasi yang terdiri dari validasi ahli isi/materi, ahli media, dan ahli bahasa serta angket respon daya tarik siswa.

Tahapan ketiga merupakan tahapan pengembangan (development) yang terdiri atas: (1) Pembuatan media, pada tahapan ini semua persiapan yang sudah dirancang pada tahap sebelumnya dikumpulkan dalam satu kesatuan. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dibuat memanfaatkan web KODULAR sebagai web penyedia layanan pembuatan aplikasi berbasis android. (2) Validasi media, kegiatan validasi dilaksanakan guna melihat percobaan apakah prototype media pembelajaran sudah layak untuk diimplementasikan atau belum. Produk pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR akan divalidasi oleh tiga validator meliputi ahli isi/materi, ahli media dan ahli bahasa. Beberapa tahapan-tahapan yang harus dilalui dalam melakukan validasi media sebagai berikut: (a) peneliti menemui validator, (b) peneliti menjelaskan maksud dan tujuan kedatangan, (c) meminta bantuan umpan balik terhadap prototype media yang dikembangkan. Tahap berikutnya adalah melakukan analisa terhadap hasil validasi yang dilakukan oleh validator, jika hasil analisa menunjukkan prototype 1 sudah layak, maka diperoleh prototype 2 dan dapat melangkah pada tahapan berikutnya yaitu implementasi pada uji coba kelompok terbatas dan kelompok luas.

Tahapan keempat yaitu tahapan implementasi (implementation) yang terbagi menjadi dua tahap, yaitu uji coba kelompok terbatas dan uji coba kelompok luas. Setiap tahap uji coba, dilakukan pre test sebelum penggunaan media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR. Pre test dilaksanakan oleh siswa kelas X 1 dan X 2 di SMAN Balung Kabupaten Jember sebagai subjek implementasi media yang dikembangkan. Setelah mengumpulkan data yang dibutuhkan, peneliti melakukan evaluasi terhadap kemenarikan dan efektivitas prototype 3. Apabila hasil evaluasi yang dilakukan menunjukkan bahwa prototype 3 sudah menarik dan efektif, dan diperoleh produk media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Penelitian pengembangan ini bertujuan guna mengetahui tingkat daya tarik dan ting efektivitas media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR dengan melaksanakan uji coba produ. Hal tersebut dilaksanakan setelah tahap validasi produk.

Berdasarkan penilaian yang dilaksanakan terhadap output dari pengembangan media, diperoleh skor penilaian terhadap isi/materi pada media tahap I sebesar 81,6% yang masuk pada kategori sangat layak namun diperlukan revisi sesuai dengan saran. Terdapat 3 komponen yang masih perlu revisi yaitu pada uraian materi yang awalnya masih kurang lengkap, sudah dilengkapi dengan berpedoman pada buku siswa kurikulum merdeka dan disertai contoh penerapan dalam kehidupan sehari – hari. Komponen kedua yaitu penambahan gambar yang berhubungan dengan materi – materi pembelajaran supaya siswa paham dan dapat mencerna materi pembelajaran. Ketiga, soal evaluasi yang awalnya berjumlah 10 butir soal ditambah sebanyak 10 butir soal sehingga total soal evaluasi menjadi 20 butir soal yang diharapkan dapat mengasah kemampuan siswa dalam penguasaan materi pembelajaran. Selanjutnya, penilaian tahap II terhadap isi/materi memperoleh skor sebesar 96,7%. yang termasuk pada sangat layak.

Kedua, hasil penilaian aspek media tahap I memperoleh skor 83,4% dengan kategori sangat layak namun diperlukan revisi sesuai saran. Adapun 4 komponen yang perlu direvisi yaitu user friendly pada tampilan awal perlu diperbaiki, sehingga tampilan awal aplikasi penuh dalam satu layar tanpa melakukan scroll ke bawah. Kedua, icon dalam latar belakang aplikasi dihilangkan, agar sesuai dengan karakteristik pengguna. Ketiga, video tidak dapat diperbesar atau full screen, sehingga terdapat pembenahan coding pada saat pembuatan aplikasi dan menghasilkan view atau tampilan

yang dapat diperbesar. Keempat, font dalam uraian materi perlu diperbesar, dari font berukuran 9 diubah menjadi font berukuran 12. Hasil penilaian tahap II dengan skor 98,3% dengan kategori sangat layak.

Ketiga, hasil penilaian aspek bahasa tahap I memperoleh skor 83,4% dengan kategori sangat layak namun masih diperlukan revisi. Terdapat 2 komponen yang perlu diperbaiki pada bahasa yang digunakan sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator. Pertama, terdapat konjungsi “namun” yang berada ditengah kelimat, ada 4 kalimat yang terdapat kata “namun” yang sudah dihilangkan. Kedua, pemborosan kata dalam satu kalimat, terdapat 6 kalimat yang dihilangkan beberapa kata sehingga bahasa menjadi lebih komunikatif. Hasil validasi pada tahap II sebesar 100% dengan kategori sangat layak.

Selanjutnya, hasil penilaian tahap II yang dilaksanakan oleh semua tim validator menunjukkan bahwasanya media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR termasuk pada kriteria sangat layak untuk diuji cobakan tanpa melalui tahap revisi. Validator dan siswa merupakan subjek penilaian atas media yang dikembangkan.



Gambar 1. Halaman Awal Aplikasi

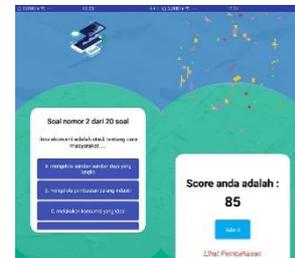
Isi yang terdapat pada media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR sebagai berikut: Capaian pembelajaran, berisi rincian sebagai berikut: capaian pembelajaran, elemen dan alur pembelajaran serta tujuan pembelajaran.



Gambar 2. Halaman Materi

Pada gambar 2 merupakan tampilan menu materi yang terdiri dari 4 sub – materi yaitu sejarah ilmu ekonomi, kebutuhan manusia dan kelangkaan sumber daya, cara bertindak ekonomis: skala prioritas dan literasi keuangan, serta pembagian ilmu ekonomi. Siswa dapat belajar secara mandiri karena materi dalam media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR berisi semua sub – materi pada materi Pengantar Ilmu

Ekonomi. Berdasarkan penelitian terdahulu dari (Afrina et al, 2018) memperoleh hasil bahwa media pembelajaran ekonomi berbasis android dapat meningkatkan pemahaman karena menyajikan konsep belajar yang mudah dan dilengkapi dengan gambar, video pembelajaran, dan kuis yang sesuai dengan sub – materi yang dapat diulang secara terus – menerus sehingga materi pembelajaran mudah diingat dan dipahami siswa.



Gambar 3. Halaman Evaluasi

Pada menu evaluasi memuat 20 soal pilihan ganda dengan cakupan materi Pengantar Ilmu Ekonomi secara ak. Jika siswa sudah mengerjakan 20 soal maka evaluasi otomatis akan selesai dan nilai akan muncul. Dari hasil yang diperoleh siswa dapat membuka menu pembahasan yang berisi kunci jawaban beserta pembahasan soal evaluasi tersebut. Selanjutnya menu profil, berisikan foto dan data singkat pengembang, dosen pembimbing, dosen penguji, ahli isi/materi, ahli media dan ahli bahasa serta menu informasi, berisikan mengenai fungsi beberapa menu yang dapat dimanfaatkan pada media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR.

Tahapan berikutnya merupakan tahapan uji coba produk yang dilaksanakan pada kelompok terbatas dan kelompok luas. Hal tersebut bertujuan guna melihat tingkat daya tarik dan tingkat efektivitas pada media pembelajaran yang telah dikembangkan. Adapun data hasil uji coba yang dilaksanakan pada kelompok terbatas dan kelompok luas sebagai berikut: (1) Daya Tarik Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Android dengan platform KODULAR, daya tarik media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR ditunjukkan dengan hasil angket respon tingkat daya tarik yang telah diisi oleh siswa. Dibawah merupakan data hasil uji coba kelompok terbatas dan kelompok luas dengan perolehan skor setiap indikator yang terdapat pada angket respon siswa.

Tabel 1. Hasil Angket Respon Siswa

Aspek	Skor Perolehan		Kategori
	Kelompok Terbatas	Kelompok Luas	
1	90%	94,45%	Sangat Menarik
2	88%	93,34%	Sangat Menarik
3	92%	92,78%	Sangat Menarik
4	84%	95,56%	Sangat Menarik

5	90%	95%	Sangat Menarik
6	92%	93,34%	Sangat Menarik
7	88%	91,67%	Sangat Menarik
8	92%	92,23%	Sangat Menarik
9	90%	93,89%	Sangat Menarik
10	92%	95,56%	Sangat Menarik
Rata-rata	89,85 %	93,78%	Sangat Menarik

Tabel di atas memperlihatkan hasil perolehan skor uji coba kelompok terbatas dan uji coba kelompok luas terhadap tingkat daya tarik media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR. Hasil pada uji kelompok terbatas memperoleh persentase rata – rata skor sebesar 89,85% dengan kriteria sangat menarik. Kemudian, persentase rata – rata skor sebesar 93,78% dengan kriteria sangat menarik pada uji coba kelompok luas. Berdasarkan kedua uji coba yang telah dilaksanakan memperlihatkan bahwasanya media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR merupakan media pembelajaran yang sangat menarik. (2) Efektivitas Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Android dengan platform KODULAR, tingkat efektivitas media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR berdasarkan adanya perbedaan nilai siswa pada tahap pre test dan post test setelah pengimplementasian media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR pada uji coba kelompok terbatas dan uji coba kelompok luas. Adapun sebaran nilai siswa pada pre test dan post test setelah pengimplementasian media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR dalam uji coba kelompok terbatas.

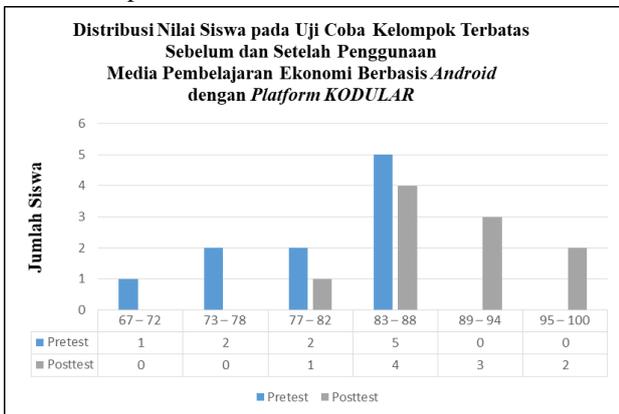


Diagram 1. Distribusi Nilai Siswa Uji Coba Kelompok Terbatas

Berdasarkan sebaran nilai di atas, selanjutnya akan dilakukan analisis data dengan memanfaatkan software SPSS versi 24 pada uji t-test sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Statistik dengan Sampel Berpasangan pada Uji Kelompok Terbatas

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	80.80	10	5.266	1.665
	Posttest	89.20	10	6.268	1.982

Berdasarkan analisis data yang telah dilaksanakan sesuai dengan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai pre tes dan post test mengalami peningkatan setelah pengimplementasian media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR, sebelumnya 80,80 naik dengan nilai 89,20.

Selanjutnya, sebaran nilai siswa pada uji coba kelompok luas pada pre test dan post test setelah penggunaan media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR sebagai berikut.

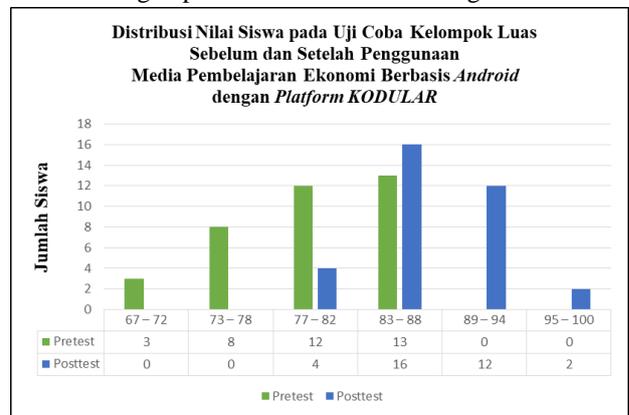


Diagram 2. Distribusi Nilai pada Kelompok Luas

Berdasarkan sebaran nilai di atas, selanjutnya akan dilakukan analisis data dengan memanfaatkan software SPSS versi 24 pada uji t-test sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Statistik dengan Sampel berpasangan pada Uji Kelompok Luas

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	80.22	36	4.270	.711
	Posttest	90.11	36	4.920	.820

Berdasarkan analisis data yang telah dilaksanakan sesuai dengan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai pre tes dan post test mengalami peningkatan setelah pengimplementasian media pembelajaran ekonomi

berbasis android dengan platform KODULAR, sebelumnya 80,22 naik dengan nilai 90,11.

Menurut analisis data dari kedua uji coba pada kelompok terbatas dan kelompok luas menunjukkan adanya peningkatan nilai siswa setelah pengimplementasian media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR sehingga media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform merupakan media pembelajaran yang efektif.

Pembahasan Hasil Pengembangan

Output yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini yaitu media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR pada materi pengantar ilmu ekonomi untuk kelas X di SMAN Balung Kabupaten Jember yang menarik dan efektif. Media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR sebelum disebarkan pada siswa telah melalui tahap – tahap validasi. Proses validasi dibagi menjadi tiga aspek yaitu validasi isi/materi, validasi media, dan validasi bahasa. Proses validasi dilaksanakan sebanyak dua tahap dalam setiap aspeknya sehingga menghasilkan produk yang layak untuk diuji cobakan karena telah melewati tahapan revisi sesuai dengan saran dari validator.

Validator isi/materi yang berperan untuk memberikan penilaian yaitu Bapak Mohaswin Rizki Ilham, S.Pd. sebagai ahli isi/materi mata pelajaran ekonomi SMAN Balung Kabupaten Jember dengan hasil validasi tahap I sebesar 81,6% dengan kategori sangat layak, namun diperlukan beberapa revisi sesuai saran dan validasi pada tahap II sebesar 96,7% dengan kategori sangat layak tanpa adanya revisi. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi Pengantar Ilmu Ekonomi dengan 4 sub – materi yang harus dipahami oleh siswa meliputi sejarah ilmu ekonomi, kebutuhan manusia dan kelangkaan sumber daya, cara bertindak ekonomis: skala prioritas dan literasi keuangan serta pembagian ilmu ekonomi.

Materi tersebut membutuhkan pemahaman siswa secara berlebih karena memiliki kajian materi yang luas sehingga media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR merupakan media yang sesuai diimplementasikan pada materi Pengantar Ilmu Ekonomi karena menghasilkan pembelajaran secara mandiri sehingga siswa dapat mempelajari materi secara berulang dengan mengimplementasikan media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR tanpa terbatas ruang dan waktu. Media pembelajaran ekonomi juga memiliki fitur video pembelajaran untuk pembelajaran dengan audio – visual yang dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi pelajaran.

Selanjutnya, validator media yang berperan untuk menilai kelayakan media adalah Bapak Wiwin Hartanto,

S.Pd., M.Pd. sebagai dosen ahli teknologi Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Jember dengan hasil validasi tahap I sebesar 83,4% dengan kategori sangat layak, namun perlu adanya beberapa revisi sesuai saran dan validasi tahap II sebesar 98,3% yang berarti bahwa media pembelajaran sudah sangat layak untuk diuji cobakan tanpa adanya revisi. Kemudian, validator bahasa yang berperan untuk menilai bahasa pada media adalah Ibu Dyah Ayu Chandra., S.Pd. selaku ahli bahasa pada SMAN Balung Kabupaten Jember dengan hasil validasi tahap I sebesar 83,4% dengan kategori sangat layak, namun perlu adanya beberapa hal yang perlu direvisi sesuai saran dari validator dan validasi tahap II sebesar 100% yang berarti media pembelajaran sangat layak untuk diuji cobakan tanpa adanya revisi. Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR mendapatkan skor yang tinggi karena peneliti telah melakukan konsultasi awal dengan validator sehingga menghasilkan produk yang sangat layak.

Tingkat daya tarik media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR diketahui dari data angket respon siswa terhadap daya tarik yang termasuk dalam kriteria sangat menarik. Menurut Shalamuddin (2019:120) media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat dan rangsangan untuk siswa dalam melakukan kegiatan belajar, serta berpengaruh terhadap perubahan kemampuan siswa. Tingkat daya tarik media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR pada materi Pengantar Ilmu Ekonomi diperoleh dari hasil respon siswa setelah mengimplementasikan media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR, baik pada uji coba kelompok terbatas maupun pada uji coba kelompok luas. Hasil uji coba pada kelompok terbatas diperoleh skor rata – rata respon siswa sebesar 89,85% dengan kategori sangat menarik dan hasil dari respon siswa pada uji coba kelompok luas memiliki rata – rata skor sebesar 93,78% dengan kategori sangat menarik. Skor yang diperoleh dari uji coba kelompok terbatas dan uji coba kelompok luas memiliki hasil yang tidak jauh berbeda. Perbedaan skor disebabkan oleh perbedaan jumlah siswa pada uji coba kelompok terbatas dan uji coba kelompok luas.

Untuk melihat efektivitas media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR dapat diketahui dari perbedaan rata – rata hasil belajar siswa sebelum dan setelah mengimplementasikan media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR pada materi Pengantar Ilmu Ekonomi. Nilai rata – rata pada uji coba kelompok terbatas sebelum mengimplementasikan media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR adalah

sebesar 80,80 dan setelah mengimplementasikan media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR sebesar 89,20. Selanjutnya, pada uji coba kelompok luas nilai rata – rata siswa sebelum mengimplementasikan media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR adalah sebesar 80,22 dan setelah mengimplementasikan media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR adalah sebesar 90,11. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa rata – rata hasil belajar siswa dengan mengimplementasikan media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR lebih tinggi daripada hasil belajar siswa sebelum mengimplementasikan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

Berdasarkan data hasil uji coba kelompok terbatas dan uji coba kelompok luas menunjukkan peningkatan nilai siswa pada pre test dan post test dengan mengimplementasikan media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR. Menurut Uliyandari & Lubis (2020) media pembelajaran berbasis android memiliki manfaat meningkatkan motivasi siswa pada kegiatan belajar mengajar. Apabila siswa mengalami peningkatan motivasi belajar maka akan berdampak pada peningkatan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat dikategorikan efektif. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR adalah media pembelajaran yang efektif untuk diimplementasikan pada pembelajaran ekonomi materi Pengantar Ilmu Ekonomi.

SIMPULAN

Output yang dihasilkan dari penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan oleh peneliti adalah media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR berbentuk aplikasi ekonomi digital. Beberapa keunggulan media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR pada materi pengantar ilmu ekonomi sebagai berikut: (1) Media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR dirancang berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas X SMAN Balung Kabupaten Jember pada materi pengantar ilmu ekonomi yang mampu mempermudah siswa dalam mencerna materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya, (2) Media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR dikembangkan dengan desain yang menarik dan warna – warna yang cocok, user friendly yang menarik, dan gambar – gambar icon yang menarik, (3) Media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR dapat

digunakan dengan mudah melalui smartphone. Proses penyebaran atau pembagiannya juga dapat dilakukan dengan mudah, dapat dibagikan melalui transfer file seperti Bluetooth, SHAREit dan Whatsapp Messenger.

Selanjutnya, terdapat beberapa kelemahan dari media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR yang telah dikembangkan yaitu: (1) media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR hanya terbatas pada mata pelajaran ekonomi materi pengantar ilmu ekonomi yang digunakan untuk siswa kelas X SMAN Balung Kabupaten Jember, (2) media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR memerlukan smartphone berbasis android dalam penggunaannya, (3) media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan platform KODULAR pada beberapa menu memerlukan koneksi internet yang stabil.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrina, D., Harun, S., & Efendi, N. (2018). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ekonomi SMA. 5.
- Agustin, S.P., & Rafsanjani, M. A. (2022). Pengembangan E-Modul Pada Materi Badan Usaha Dalam Perekonomian Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 7(2). <https://doi.org/10.31932/jpe.v7i2.1725>
- Anih, E. (2020). Modernisasi Pembelajaran Di Perguruan Tinggi Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Memasuki Abad 21. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 4(2).
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Fonna, N. (2019). Pengembangan revolusi industri 4.0 dalam berbagai bidang. Guepedia.
- Hanik, E. U., Puspitasari, D., Safitri, E., Firdaus, H. R., Pratiwi, M., & Inayah, R. N. (2022). Integrasi Pendekatan TPACK (Technological, Pedagogical, Content Knowledge) Guru Sekolah Dasar SIKL dalam Melaksanakan Pembelajaran Era Digital. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 2(1), 15-27.
- Kembo, M. R., Dhiu, K. D., & Ita, E. (2021). Pengembangan Tujuan Pembelajaran Aspek Bahasa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Morrison Ross Dan Kemp Pada Kurikulum 2013 Di Paud Terpadu Citra Bakti Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Citra Pendidikan*, 1(2), 248-255.
- Khotimah, N. dan T. Ratnawuri. (2021). Pengembangan e-comic berbasis android sebagai media pembelajaran pada materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal kelas xi sma paramarta seputih banyak. *PROMOSI: Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 9(1):83–95.

- Ngongo, V. L., T. Hidayat, dan Wijayanto (2019). Pendidikan di era digital. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pasca Sarjana Universitas PGRI Palembang*. 2:999–1015.
- Pamungkas, P. W. G. dan M. A. Ghofur. (2021). Pengembangan media pembelajaran *word search puzzle* berbasis *android* pada mata pelajaran ekonomi kelas x pada saat pandemi covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(6):4363–4373.
- Putra, R. Z. (2022). Media Pembelajaran Konfigurasi Dasar Mikrotik Berbasis Augmented Reality (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Rahmadani, N. S., & Setiawati, M. (2019). Aplikasi Pendidikan Online “Ruang Guru” sebagai Peningkatan Minat Belajar Generasi Milenial dalam Menyikapi Perkembangan Revolusi Industri 4.0. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 241-246.
- Rafsanjani, M. A., Fitrayati, D., Andriansyah, E. H., Ghofur, M. A., & Prakoso, A. F. (2021). Development of Research Methodology Textbook Based-On Contextual Teaching and Learning. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 8(12), 618-626. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v8i12.3330>
- Rafsanjani, M. A., Fitrayati, D., Ghofur, M. A., Andriansyah, E. H., & Prakoso, A. F. (2021). The Development of Interactive Media in Economics for Senior High Schools Students Using Android Platform. *Jurnal Pendidikan Bisnis & Manajemen*, 7(3), 159-169. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpbm/article/view/25411>
- Sadiman, A.S. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Satria, E., Sa'ud, U. S., Sopandi, W., Rahayu, A. H., & Anggraeni, P. (2022). Pengembangan Media Animasi Interaktif Dengan Pemograman Scratch Untuk Mengenalkan Keterampilan Berpikir Komputasional. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 10(2), 116-127.
- Sogen, R. P. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Digital yang Inovatif pada Pembelajaran Fisika di SMAK Kesuma Mataram dalam Masa Pandemi Covid-19. *In Prosiding Seminar Nasional Manajemen Pendidikan* (Vol. 2, No. 1, pp. 112-121).
- Tapung, M. M., Naring, A., Apul, B. N., Saina, A., & Nabung, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 60-74.
- Uliyandari, M., & Lubis, E. E. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Dan Media Alat Peraga (Gunung Berapi) Pada Mata Pelajaran IPA SDN 013 Bengkulu Utara. *PENDIPA Journal of Science Education*, 4(2), 74–78. <https://doi.org/10.33369/pendipa.4.2.74-78>