

Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Program Aplikasi MYOB Accounting

Putri Intan Komariyah ^{1*}, Agung Listiadi ²

^{1,2} Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

* putri.18024@mhs.unesa.ac.id

Abstract

The purpose of this research is to develop student learning media by applying Android-based mobile learning to computer accounting subjects with the help of the MYOB application program on trading company materials at SMKN 6 Surabaya. The results of the analysis used are the results of the feasibility test of learning media, and are guided by the results of the assessment of learning media taken from media experts and material experts as well as student responses. This study uses a 4D model from Thiagarajan, but in this study it is limited to only three stages, namely Define, Design and Develop. The type of method chosen in this research is quantitative. In collecting data through media validation sheets, material expert validation sheets and student response questionnaires. This media experiment was conducted on 20 students of class XI Accounting and Finance at SMKN 6 Surabaya. Launching the research results, it can be stated that this android-based learning media is very feasible with the overall results having an average component value of 88.2%. This figure includes the feasibility of content, presentation, and media. The results of student responses indicate that this learning media is very feasible. The results of the students' responses show that this learning media is very good. According to the results of the feasibility of this product, it can be concluded that android-based learning media is very feasible to be used as a learning medium.

Keywords: *Mobile Learning, Android, Accounting Computer; 4D Models.*

Pendahuluan

Seiring pesatnya perkembangan zaman dan era globalisasi, perkembangan teknologi dan informasi juga mengalami perkembangan yang pesat dan dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari berbagai golongan masyarakat, tidak hanya golongan pelajar dalam dunia sekolah, melainkan juga golongan mahasiswa dalam perguruan tinggi. Terciptanya telepon genggam atau *handphone* merupakan salah satu contoh perkembangan teknologi. Ini disebabkan perangkat *mobile* mampu meringankan beban ketika mengerjakan beberapa pekerjaan yang krusial bahkan kebutuhan mereka (Muharum dkk, 2017). Faktor lain yang mempengaruhi penggunaan *smartphone* yang semakin meningkat, yaitu semakin pesatnya perkembangan perangkat *smartphone* dan harganya yang relatif semakin terjangkau.

Sistem operasi android ialah sistem operasi *mobile* yang mendominasi guna dimanfaatkan dan dicari sebagai piranti komunikasi dan alat dalam memperoleh informasi (Setiawan dkk, 2016). Oleh lantaran tersebut, penggunaan *smartphone* yang tepat akan mendukung proses belajar siswa. Disamping itu, *smarptphone* dapat diakses kapan saja dan dimanapun, yang membuat siswa lebih senang dan nyaman serta proses belajar terasa lebih efektif (Ayantari, 2013). Akan tetapi, penggunaan *smartphone* kebanyakan dimanfaatkan untuk akses sosial

media dan bermain *games online* sehingga menyebabkan sedikitnya penggunaan dalam bidang pendidikan (Muyaroh dkk, 2017). Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk memanfaatkan *smartphone* dengan sistem operasi android sebagai media pembelajaran.

Proses pembelajaran terasa menarik atensi bila tersedianya media pembelajaran, sehingga bisa menimbulkan suatu motivasi belajar siswa, metode mengajar semakin beragam dimana hal-hal tersebut mampu mengusir rasa suntuk ketika belajar, dan mendorong siswa guna berpartisipasi selama pembelajaran (Azizah dkk, 2018). Selain itu, ini juga menolong siswa mempersiapkan dan menerima materi secara mandiri (*Self-instruction*) untuk belajar secara fleksibel. Media pembelajaran yang mengkolaborasikan dengan kecanggihan teknologi telepon seluler dikenal dengan *mobile learning* (Zainiyah, 2016).

Mobile learning ialah model pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi yang dioperasikan melalui perangkat *mobile device* seperti *smartphone*, PC/laptop maupun tablet (Hanafi dkk, 2012). *Mobile learning* ialah sejenis pembelajaran pada umumnya namun ini memanfaatkan bidang IT dalam wujud portabel dan bisa bergerak sewaktu pengaksesan materi pelajaran dimanapun dan kapan pun (Ariputri dkk, 2015). Format yang memanfaatkan teknologi multimedia interaktif guna membantu siswa memahami materi dengan cepat (Kawuryan, 2014). Model pembelajaran seperti ini memfokuskan perhatian pada siswa dan guru menjadi fasilitator yang menyediakan media pembelajaran dimana materi tersaji dalam format teks, video, animasi dan multimedia (Maryati, 2019). Dengan tersedianya konsep pembelajaran *mobile learning*, maka aktivitas pembelajaran tidak dibatasi oleh ruang dan waktu sebab sifatnya yang fleksibel dan wujudnya portabel sehingga melahirkan keantusiasan siswa, mereka mempunyai kesempatan belajar di tempat yang baru, *user friendly*, bermanfaat dan begitu menyenangkan (Hapsari dkk, 2017).

Perangkat ini yang berbasis android mampu dimanfaatkan siswa sebagai alat belajar yang memuat ringkasan materi, latihan soal, video, dan fitur lainnya yang mampu menarik atensi mereka guna belajar (Darmawan, 2016). Menguraikan aplikasi media pembelajaran menggunakan *smartphone* dengan basis android terbukti layak, praktis, dan mudah guna dimanfaatkan pada aktivitas pembelajaran (Lu'mu, 2017). Android ialah sistem operasi yang basisnya Linux dan umumnya termuat pada perangkat *mobile touch screen* seperti *smartphone*, laptop, dan tablet. Android juga mempunyai sistem operasi *open source* yang maknanya bisa dimanfaatkan oleh para pengembang aplikasi secara bebas dan gratis, sehingga ini sangat memudahkan para *developer* atau pengembang aplikasi. Pengguna pun juga begitu diuntungkan sebab dimudahkan dalam mengunduh aplikasi. Para pengguna android bisa memperoleh beragam aplikasi tidak berbayar maupun berbayar lewat *playstore*.

Berdasarkan observasi yang dilakukan ketika melaksanakan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP), selama pandemi Covid-19 SMK Negeri 6 Surabaya menggunakan sistem hybrid yang artinya pembelajaran dilaksanakan dengan mengkolaborasikan berbagai pendekatan dalam proses pembelajaran, yakni pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis *online*, sehingga guru harus kerja dua kali dalam menjelaskan materi kepada siswa. Sistem pembelajaran ini diterapkan karena wabah Covid-19 yang belum selesai sehingga siswa yang mengikuti pembelajaran tatap muka dijadwalkan secara bergantian sesuai dengan absen ganjil dan genap. Hasil proses wawancara bersama siswa kelas XI akuntansi, sebagian besar mengatakan bahwa pembelajaran komputer akuntansi dianggap sulit. Alasannya, siswa sering lupa dan tertinggal dalam mengerjakan tahap-tahap MYOB. Kendala lain yang sering terjadi yaitu adanya gangguan jaringan saat pembelajaran daring sehingga banyak siswa yang tertinggal dan kurang memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Pelajaran komputer akuntansi memerlukan pemahaman konsep yang baik khususnya saat mengatur *linked account* dan memasukan transaksi kedalam *software* MYOB. Selain itu buku Lembar Kerja Siswa (LKS) yang digunakan tidak menjelaskan dengan padat dan jelas materi program aplikasi *MYOB Accounting*. Penjelasan dalam buku LKS yang digunakan terkesan mendikte tanpa menjelaskan mengapa langkah itu dilakukan. Gambar ilustrasi pada buku LKS yang digunakan juga hitam-putih dan terkesan buram sehingga minat peserta didik berkurang. Oleh karna itu diperlukan suatu media pembelajaran yang inovatif yang dapat digunakan guru dalam menjelaskan materi. Media pembelajaran yang diberikan kepada siswa, baiknya bersifat menarik dan menyenangkan. Selain itu, mayoritas siswa yang mempunyai *smartphone* dengan spesifikasi yang telah mencukupi guna mengoperasikan suatu aplikasi yang memperlancar proses berjalannya pembelajaran.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang sejalan dengan penelitian pengembangan ini seperti penelitian yang dikembangkan oleh (Anam dkk, 2017). Penelitian ini memiliki hasil yang dapat dinyatakan secara layak diterapkan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, hasil penelitian dari (Herawati dkk, 2020) juga menyatakan layak untuk digunakan. Selain itu, penelitian yang dilakukan juga memiliki hasil sangat layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran (Sari dkk, 2019). Adapun penelitian terdahulu yang juga sejalan dengan penelitian yang dikembangkan oleh peneliti (Ikbal, 2021). Penelitian ini dinyatakan sangat valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar.

Melihat fenomena di atas, peneliti terinspirasi untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang interaktif, kreatif dan inovatif yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu sehingga dapat digunakan kapanpun dan dimanapun untuk kegiatan belajar mandiri yang efektif dan efisien. Melalui tugas akhir dapat diketahui permasalahan yang terjadi di lapangan dan sedikit banyak terinspirasi dan mereferensi dari penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan latar belakang, maka peneliti membuat pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan *smartphone* dengan mengangkat judul “Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis Android pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Program Aplikasi *MYOB Accounting* V18 untuk Siswa Kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga “. Media pembelajaran berbasis android ini dibuat melalui website *Appyjet*, dimana ini ialah layanan *website online* yang digunakan untuk menciptakan aplikasi yang bisa dioperasikan di android tanpa perlu pemrograman yang mendukung HTML5, RSS/Atom, *TapaTalk*, *Mapbox*, *Podcast*, *Youtube*, *Forum*, dan *Twittter*.

Aplikasi yang dikembangkan oleh penulis berisi antara lain, 1. Profil Penulis; 2. Kompetensi Dasar pelajaran komputer akuntansi; 3. Studi Kasus; 4. Video Penjelasan; 5. Soal Praktikum. Batasan untuk riset ini hanya sampai pada pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi *Mobile Learning* berbasis android untuk mata pelajaran Komputer Akuntansi Perusahaan Dagang di Kelas XI Akuntansi dan Lembaga Keuangan. Penelitian ini hanya berfokus pada pengukuran kelayakan media pembelajaran, tidak sampai membahas pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah (1) Menganalisis proses pengembangan media pembelajaran berbentuk aplikasi *mobile learning* berbasis android yang digunakan sebagai media pembelajaran komputer akuntansi kelas XI (2) Menganalisis kelayakan produk aplikasi *mobile learning* berbasis android untuk diterapkan sebagai media pembelajaran komputer akuntansi kelas XI (3) Menganalisis tanggapan siswa terhadap produk aplikasi *mobile learning* berbasis android yang digunakan sebagai media pembelajaran komputer akuntansi Kelas XI. Kebaruan dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran yaitu *Mobile Learning* yang berbasis android.

Metode

Jenis penelitian ini yakni penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model penelitian berupa pengembangan 4D meliputi *Define* (pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran) oleh Thiagarajan, Dorothy S. Semmel & Melvyn I. Sommel (Trianto, 2012). Penelitian ini berfokus pada uji pengukuran kelayakan dan keefektifitasnya media pembelajaran berupa *mobile learning* berbasis android yang ditawarkan kepada kendala yang terjadi selama pembelajaran ditempat pangadaan riset berlangsung. Penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan saja, tidak sampai membahas pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

Setiap tahap pengembangan dalam metode ini dijabarkan secara sistematis dan detail sehingga memudahkan proses pengembangam media pembelajaran pada mata pelajaran komputer akuntansi program aplikasi *MYOB Accounting V18*. Tahap pertama adalah tahap pendefinisian (*define*), pada tahap ini dilakukan untuk menganalisis keperluan dalam pengembangan dan mempelajari faktor - faktor dalam proses mengembangkan media pembelajaran, antara lain: analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis soal, dan tujuan dalam pembelajaran. Tahap kedua yaitu tahap perancangan (*design*), pada tahap ini dilakukan menyiapkan purwarupa media yang akan dibuat. Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*develop*), pada tahap ini dilakukan beberapa rangkaian diantaranya, penilaian dari para ahli yang disertai revisi, uji coba pengembangan, dan analisis data dan kelayakan pengembangan produk yang dikembangkan. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini ialah media pembelajaran *mobile learning* berbasis android yang digunakan pada mata pelajaran komputer akuntansi program aplikasi MYOB Accounting V.18 kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga.

Subjek dari penelitian ini ialah para ahli validasi, yang terdiri dari ahli materi yang merupakan guru pengampu mata pelajaran komputer akuntansi di SMK Negeri 6 Surabaya dan ahli media yang merupakan dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Surabaya, serta siswa Kelas XI Jurusan Akuntansi dan Kaeuangan Lembaga di SMK Negeri 6 Surabaya. Pengumpulan data dalam penelitian ini diuji cobakan secara terbatas kepada 20 siswa Kelas XI Jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri 6 Surabaya sebagai sampel subjek uji coba. Suatu media pada penelitian perlu diujicobakan kepada 10-20 responden yang diwakilkan (Sasmita dkk, 2021). Perolehan data dianggap kurang bermanfaat apabila dalam uji coba kelompok kecil jumlah data yang diolah melebihi 20 responden dan apabila data yang diolah kurang dari sepuluh orang maka data dianggap kurang dapat menggambarkan poulasi.

Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Data kuantitatif berbentuk lembar validitas yang telah diberi skor oleh validator dalam bentuk presentase dan hasil tanggapan pada angket respon siswa. Pengembangan instrumen dalam penelitian berbentuk angket terbuka dan tertutup yang berisi lembaran penelitian dan lembar uji validitas dari ahli materi dan media. Teknik analisis data berbentuk kuantitatif. Deskriptif kuantitatif berisi lembar validitas dari ahli. Validasi ahli dianalisis untuk memperoleh data dalam bentuk persentase yang dihitung menggunakan metode skala Likert, kemudian diinterpretasikan dalam bentuk tabel berikut :

Tabel 1. Interpretasi Skor Validasi Ahli Memanfaatkan Skala Likert

Persentase (%)	Kelayakan
0 – 20	Sangat tidak layak
21 – 40	Tidak layak
41 – 60	Cukup layak
61 – 80	Layak
81 – 100	Sangat layak

Sumber: (Riduwan, 2018)

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa *mobile learning* berbasis android yang dikembangkan dapat dikatakan memenuhi kriteria sangat layak dan layak jika memperoleh rerata presentase > 61%.

Tabel 2. Interpretasi Skor Angket Respon Peserta Didik

Persentase (%)	Kelayakan
0 – 20	Sangat tidak baik
21 – 40	Tidak baik
41 – 60	Cukup baik
61 – 80	Baik
81 – 100	Sangat baik

Sumber: (Riduwan, 2018)

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa *mobile learning* berbasis android yang dikembangkan dapat dikatakan memenuhi kriteria sangat baik dan baik jika memperoleh rerata presentase > 61%.

Hasil dan Pembahasan

Tahap Pendefinisian (Define)

Pada tahap awal adalah pendefinisian, dalam hal ini peneliti melakukan beberapa penganalisisan diantaranya: (a) analisis ujung depan berfungsi sebagai penentu akar permasalahan yang dihadapi oleh para siswa maupun guru selama proses pembelajaran pada materi komputer akuntansi program aplikasi MYOB Accounting V.18. Hasilnya diketahui bahwasanya permasalahan yang terjadi di SMK Negeri 6 Surabaya, buku Lembar Kerja Siswa (LKS) tidak menjelaskan dengan padat dan jelas materi program aplikasi *MYOB Accounting*. Penjelasan dalam buku LKS yang digunakan terkesan mendikte tanpa menjelaskan mengapa langkah itu dilakukan. Gambar ilustrasi pada buku LKS yang digunakan juga hitam-putih dan terkesan buram sehingga minat peserta didik berkurang. Adanya sistem pembelajaran hybrid yang dilaksanakan selama pandemi sehingga guru harus menjelaskan materi dua kali, yaitu pada saat pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online*.

Pada sesi pembelajaran *online* melalui *google meet* sering terjadi gangguan jaringan internet sehingga menyebabkan ketertinggalan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Keterbatasan jumlah siswa yang mempunyai laptop/PC juga menjadi kendala karena tidak semua siswa memiliki perangkat tersebut, sedangkan untuk *smartphone* 100% siswa memilikinya. Oleh sebab itu, siswa memerlukan suatu media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan materi serta praktis yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Sistem operasi *smartphone* yang digunakan oleh siswa umumnya adalah Android OS. Hal ini

berpotensi untuk menjadikan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android bisa membantu siswa dalam memahami materi komputer akuntansi program aplikasi MYOB dengan baik. (b) analisis peserta didik adalah penganalisan yang berfungsi untuk mengenali karakteristik yang terdapat pada siswa. Secara garis besar karakter siswa meliputi: kemampuan akademis siswa bersifat heterogen, siswa kesulitan memahami materi, siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan materi, dan siswa membutuhkan media pembelajaran yang praktis yang dapat dibawa dimana saja dan digunakan kapan saja. (c) analisis konsep berfungsi untuk mengidentifikasi konsep penyusunan media pembelajarn *mobile learning* berbasis android. Konsep yang diterapkan berdasar pada Kompetensi Dasar mata pelajaran komputer akuntansi program aplikasi MYOB Accounting tepatnya pada materi perusahaan dagang kelas XI. (d) analisis tugas, yaitu penalisan untuk menetapkan tugas yang disinkronkan dengan materi. (e) analisis tujuan pembelajaran adalah penganalisan yang digunakan untuk menyusun tujuan dari pembelajaran yang disinkronkan pada kompetensi dasar dan indikator pencapaian.

Tahap Perancangan (Design)

Pengembangan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android ini dikembangkan melalui halaman *website* Appyjet. *Website* ini dipilih karena dapat digunakan untuk membuat aplikasi yang dapat berjalan di *platform* android tanpa pemrograman dan tidak berbayar, *website* Appyjet ini terdapat beberapa fitur pendukung diantaranya HTML5, RSS/Atom, *Podcast*, *Mapbox*, *TapaTalk*, *Youtube*, *Twitter*, dan *Forum*. Format file yang dihasilkan dari *website* Appyjet ini berupa format .apk sehingga bisa dioperasikan pada perangkat *smartphone* berbasis android. Mata pelajaran yang dipilih dalam pengembangan kali ini ialah komputer akuntansi tepatnya pada program aplikasi MYOB Accounting dari KD 3.11; 4.11 sampai 3.19; 4.19. Produk dari media pembelajaran yang disusun ini struktur yang terbentuk berisi atas: tentang aplikasi, petunjuk penggunaan media, halaman pembuka yang berisi KD dan tujuan indikator pencapaian kompetensi, contoh soal praktikum perusahaan dagang, video pembelajaran, dan latihan soal praktikum.

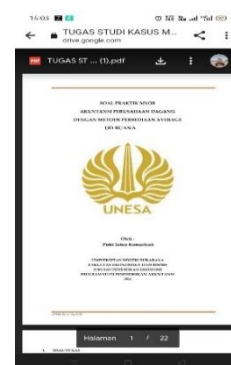
Hasil dari pengembangan media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android melalui *website* Appyjet pada mata pelajaran komputer akuntansi program aplikasi MYOB Accounting. Berikut merupakan ilustrasi pengembangan produk ini



Gambar 1. Daftar Menu Aplikasi



Gambar 1. Menu Video Pembelajaran



Gambar 3. Menu Tugas MYOB

Sumber: (Diolah Peneliti, 2022)

Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan bertujuan guna memproduksi media pembelajaran *mobile learning* sehingga kegiatan yang dilakukan pada tahap ini ialah membuat media pembelajaran yang selanjutnya dilakukannya validasi media pembelajaran dari para ahli yang telah di tentukan oleh peneliti. Pembuatan produk media pembelajaran ini melalui *website* Appyjet. Pengembangan produk ini berbasis *online* dan *outputnya* ialah berwujud aplikasi yang didalamnya berisi video pembelajaran langkah-langkah mengerjakan satu siklus akuntansi perusahaan dagang dengan menggunakan program aplikasi MYOB, dimana materi ini berisikan data awal awal perusahaan dagang, transaksi perusahaan dagang, jurnal penyesuaian dan laporan keuangan perusahaan dagang kelas XI yang dikemas dengan singkat dan padat serta mudah dicerna penjabaran materinya. Selain itu terdapat contoh soal dan latihan guna lebih mengasah pemahaman peserta didik dan dalam pengaksesan bisa melalui *smartphone* android. Hal ini bertujuan guna mengasah kemampuan siswa dalam mendalami materi. Setelah pengembangan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android ini jadi, tahap selanjutnya ialah uji validitas. Pada tahap uji validitas, media pembelajaran *mobile learning* berbasis android yang dikembangkan divalidasi oleh dua orang ahli, yaitu ahli media dan ahli materi.

Validasi Para Ahli

Hasil validasi didapatkan dari guru SMK Negeri 6 Surabaya yang mengajar mata pelajaran komputer akuntansi sebagai ahli materi yaitu Ema Sulifiana, S.Pd. dan dosen kurikulum teknologi pendidikan Universitas Negeri Surabaya sebagai ahli media yaitu Hirnanda Dimas Pradana, M.Pd.. Nilai yang didapatkan dari masing-masing validator kemudian dihitung dan dianalisis menggunakan metode persentase yang selanjutnya akan diinterpretasikan berdasarkan teori (Riduwan, 2018). Berikut ini penyajian nilai akhir yang diperoleh dari penilaian validator ahli.

Tabel 3. Hasil Validasi Kelayakan Mobile Learning

Komponen	Persentase (%)	Kelayakan
Kelayakan Isi	89,41	Sangat baik
Kelayakan Penyajian	88	Sangat baik
Kelayakan Materi	87,2	Sangat baik
Rerata	88,2	Sangat baik

Sumber: (Diolah peneliti, 2022)

Berdasar pada tabel 3, diketahui bahwasanya hasil dari kelayakan isi media pembelajaran yang dikembangkan adalah 89,41% dengan interpretasinya “sangat layak”. Ini dibuktikan melalui lembar validasi yang telah diberikan penilaian dimana didalam lembar tersebut melingkupi atas cakupan akan materi. Kelayakan penyajian dengan besaran persentase 88% dengan interpretasinya yakni “sangat layak” dimana hal ini dapat dibuktikan melalui lembar validasi yang telah diberikan penilaian. Hasil tersebut diperoleh karena penyajian materi dalam *mobile learning* berbasis android program aplikasi MYOB *Accounting* V.18 disajikan dalam bentuk video tutorial pengerjaan sehingga memudahkan siswa untuk memahami langkah demi langkah dalam mengerjakan soal praktikum akuntansi perusahaan dagang menggunakan Program Aplikasi MYOB *Accounting* V.18. Selain itu materi juga disajikan dengan contoh soal praktikum perusahaan dagang, sehingga memudahkan siswa dalam memahami langkah-langkah pengerjaan setiap soal yang diberikan. Selanjutnya dalam aplikasi ini juga terdapat latihan soal yang sudah disediakan untuk siswa yang dapat dikerjakan secara mandiri untuk

mengasah kemampuan. Kelayakan media dengan persentase yang diperoleh adalah sebesar 87,2% dengan interpretasinya “sangat layak” dimana ini dibuktikan melalui lembar validasi yang telah dinilai tanpa revisi dari para ahli. Bila dalam persentase akhir menunjukkan hasil rata-rata $\geq 81\%$ maka media pembelajaran *mobile learning* berbasis android tersebut dikategorikan ke dalam kriteria sangat layak.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis android dengan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran mendapatkan interpretasi sangat valid dengan persentase sebesar 91.2% (Muhammad dkk, 2021). Penelitian terdahulu selanjutnya dilakukan dengan hasil penelitian memperoleh hasil sangat layak dengan persentase sebesar 90,52% (Dharma dkk, (2021). Adapun penelitian yang juga mengembangkan media pembelajaran berbasis android dan memperoleh hasil validasi ahli media sangat layak dengan persentase 92,73% dari (Anam dkk, 2017).

Respon Peserta Didik

Setelah media pembelajaran *mobile learning* berbasis android yang dikembangkan ini dinilai dan dinyatakan sangat layak oleh para ahli, maka langkah selanjutnya adalah dengan melaksanakan uji coba produk dan uji respon kepada siswa melalui *link* angket yang disebarakan melalui *whatsapp* kelas. Dalam sesi uji respon ini, siswa hanya perlu menjawab pernyataan ataupun pertanyaan dengan jawaban ya atau tidak. Selanjutnya setelah para siswa mencoba belajar dengan menggunakan *mobile learning* berbasis android ini kemudian mereka mengisi angket respon peserta didik yang telah didistribusikan ke mereka. Hasilnya secara terperinci yakni:

Tabel 4. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Aspek	Persentase (%)	Kelayakan
Kualitas isi dan tujuan	100	Sangat baik
Kualitas instruksional	91,67	Sangat baik
Kualitas teknis	95,71	Sangat baik
Rerata	95,79	Sangat baik

Sumber: (Diolah peneliti, 2022)

Berdasar pada tabel 4 dapat dijelaskan bahwasanya keseluruhan angket respon peserta didik mengenai media pembelajaran *mobile learning* berbasis android mendapatkan persentase secara menyeluruh 95,79% dan berkategori sangat baik. Rincian dari hasil ini yaitu kualitas isi dan tujuan mendapatkan 100%; kualitas instruksioanal mendapatkan 91.67%; dan kualitas teknis mendapatkan 95.71%. Apabila memperoleh hasil dari 81% sampai 100% maka dapat dikatakan memiliki kategori sangat baik (Riduwan, 2018). Dari hasil angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran *mobile learning* berbasis android yang dikembangkan diperoleh hasil akhirnya yakni $\geq 81\%$, hal ini menandakan bahwasanya pengembangan media pembelajaran ini berkategori sangat baik. Temuan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *mobile learning* berbasis android sangat layak dan mudah digunakan dalam pembelajaran.

Kesimpulan

Penelitian pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis android pada mata pelajaran komputer akuntansi program aplikasi MYOB Accounting V.18 kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri 6 Surabaya menggunakan model 4-D oleh Thiagarajan, namun penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan sebab keterbatasan waktu dan keterjangkauan. Media pembelajaran mobile learning berbasis android ini memiliki batasan cakupan yakni hanya memuat mata pelajaran komputer akuntansi program aplikasi MYOB Accounting V.18 materi perusahaan dagang saja. Kelayakan dari media pembelajaran ini berdasarkan hasil validasi dari para ahli yang terdiri dari ahli media dan ahli media serta telah diuji cobakan kepada 20 siswa kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri 6 Surabaya. Hasil uji validitas yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran berupa mobile learning berbasis android ini memperoleh hasil rerata validasi 88,2% yang berarti sangat layak. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran mobile learning berbasis android mendapatkan respon yang sangat baik yakni dengan persentase 95,79%. Sehingga media pembelajaran berupa mobile learning berbasis android pada mata pelajaran komputer akuntansi program aplikasi MYOB Accounting V.18 di SMK Negeri 6 Surabaya ini sangat layak diimplementasikan dan dimanfaatkan sebagai bahan ajar pembelajaran akuntansi. Temuan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran mobile learning berbasis android sangat layak dan mudah digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini menjadi saran bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media-media pembelajaran yang berbasis android agar lebih mudah dalam melakukan proses pembelajaran.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Anam, C. (2017). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Akuntansi Kas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 5(3).
- Ariputri, G.A. & Suprptomo, E. (2015). Peningkatan Hasil Belajar English Listening Skill dengan Menggunakan Aplikasi "SMARTY WAY" Berbasis Android. *Edu Komputika Journal*, 2(1), 2015.
- Aryantari, W. R. (2013). *Pengembangan Mobile Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XI IPS SMA* (Doctoral dissertation, Thesis. Faculty of Economy, Yogyakarta State University).
- Azizah, N., Butar, B. B., & Wahyuni, I. T. (2018). Animasi Interaktif Pengenalan Dasar Bahasa Inggris pada TK An-Nuruddin Depok. *Innovative Creative and Information Technology*, 4(1), 29-40.
- Darmawan, D. (2016). Mobile learning: Sebuah aplikasi teknologi pembelajaran.
- Dharma, B. A., Santi, M. N., Istanti, L. N., & Churiah, M. (2021, June). Whether Android-Based Learning Media Actually Improve Learning Outcomes?. In *Sixth Padang International Conference On Economics Education, Economics, Business and Management, Accounting and Entrepreneurship (PICEEBA 2020)* (pp. 273-277). Atlantis Press

- Hanafi, H. F. & Khairulanwar, S. (2012). Mobile Learning Environment System (MLES): The Case of Android-based Learning Application on Undergraduates' Learning. *International Journal of Advanced Computer Science and Application*, 3(3), 63-66
- Hapsari, W., Wibawanto, H., & Sudana, I. M. (2017). Pengembangan Mobile Learning Teknik Digital Bagi Mahasiswa Pendidikan Teknik Elektro. *Journal of Vocational and Career Education*, 2(1).
- Herawati, N. T., Dewi, L. G. K., & Dewi, G. A. K. R. S. (2020, December). Development of Android-Based Accounting Cycle Learning Applications to Improve Technology Skills in Accounting Students. In *5th International Conference on Tourism, Economics, Accounting, Management and Social Science (TEAMS 2020)* (pp. 98-104). Atlantis Press.
- Ikbal, M., Alberida, H., & Ahda, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Transkripsi dan Translasi untuk Mata Kuliah Genetika. *BiosciED: Journal of Biological Science and Education*, 2(1), 36-46.
- Kawuryan, S. P. (2014). Peningkatan Kreativitas Calon Guru Dalam Pembuatan Media Berbasis Ict Melalui Project Based Learning Pada Mata Kuliah Pengembangan Pembelajaran IPS SD. *Dinamika Pendidikan*, 21(01).
- Lu'mu. (2017). Learning Media of Applications Design Based Android Mobile Smartphone. *International Journal of Applied Engineering Research*, 12(17), 6576- 6585.
- Maryati, M. (2019). *Pengembangan E-Modul Android Appy et Berbasis Kearifan Lokal Lampung Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Peserta Didik Kelas X Ditingkat Sma* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Muharum, A. M., Joyejob, V. T., Hurbungs, V., & Beeharry, Y. (2017). Enersave API: Android-based power-saving framework for mobile devices. *Future Computing and Informatics Journal*, 2(1), 48-64.
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash CS 6 pada mata pelajaran biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 22-26.
- Riduwan. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sari, P. R., Djaja, S., & Kantun, S. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan sistem appy pie pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa untuk kelas XI IPS di SMA negeri 2 Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 13(2), 91-97.
doi:10.19184/jpe.v13i2.11005
- Sasmita, D. H., Utami, W. S., & Budiyanto, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Pembelajaran Geografi Sma Kelas X Di Surabaya. *Jurnal Education And Development*, 9(4), 621-631.
- Setiawan, S., Astuti, I. F., & Khairina, D. M. (2016). Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Android Tebak Lagu Nusantara: Senara. *Informatika Mulawarman: Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 9(2), 24-30.
- Trianto. (2012). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zainiyah. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian dan Jurnal Koreksi Kelas X Akuntansi*. Jurnal tidak diterbitkan. Malang: FE UM.