

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS ANDROID THINK ACCOUNTING (T ACCOUNT)
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR
PENGANTAR AKUNTANSI SISWA SMK NEGERI 1 BANYUDONO**

Anggraeny Ekasari, Siswandari, Dini Octoria
Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret
Surakarta, Indonesia
anggraenyekasari@student.uns.ac.id

ABSTRACT

The objectives of this research are to investigate the feasibility and to tested the effectiveness of product of the development of Android Think Accounting (T Account)-based learning media to improve the learning achievement in Introduction to Accounting of the students of State Vocational High School 1 of Banyudono. This research used the research and Development (R&D) method used from the ADDIE development model consisting five phases, namely: analysis; design; development; implementation; and evaluation. The subjects of the experiment were the students in Grade X Accounting 2 as the experimental class and those in Grade X Accounting 1 as the control class. The data of research were collected through questionnaire and test of learning achievement. The data of research were analyzed by using the qualitative data analysis; the statistical descriptive analysis; and the inferential analysis through t-test related and t-test independent. The results of research are as follows: (1) the developed Android Think Accounting (T Account)-based learning media is feasible to be used as indicated by the results of validations. The learning media expert validated it as good learning media (83.89%), the learning material expert validated it as the very good learning media (88%), and the practitioner validated it as the very good learning media (94.67%); (2) the developed Android Think Accounting (T Account)-based learning media is effective to improve the students' learning achievement in Introduction to Accounting. Following the treatment, the students' average score increased by 46 points (from the average score of 45.68 to that of 91.61), which was supported by the result of the t-test related with the p-value = 0.000 which was less than 0.05 and by that of the t-test independent with the p-value = 0.000 which was less than 0.05

Keywords: *Android Think Accounting (T Account)-based learning media, learning achievement, ADDIE*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan menguji keefektifan produk media pembelajaran berbasis *android Think Accounting (T Account)* untuk meningkatkan prestasi belajar Pengantar Akuntansi siswa SMK Negeri 1 Banyudono. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan: *Analysis; Design; Development; Implementation; dan Evaluation*. Subjek uji coba adalah kelas X Akuntansi 2 sebagai kelas tindakan dan kelas X Akuntansi 1 sebagai kelas kontrol. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes prestasi belajar. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan analisis statistik deskriptif serta analisis inferensial melalui *t-test related* dan *t-test independent*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media pembelajaran berbasis *android Think Accounting (T Account)* layak digunakan dengan rincian hasil validasi ahli media memperoleh persentase rata-rata 83,89%(Baik), hasil validasi ahli materi memperoleh persentase rata-rata 88%(Sangat Baik), dan hasil validasi ahli praktisi 94,67%(Sangat Baik); (2) media pembelajaran berbasis *android Think Accounting (T Account)* efektif untuk meningkatkan prestasi belajar Pengantar Akuntansi siswa. Rata-rata prestasi belajar siswa kelas tindakan setelah penggunaan media pembelajaran meningkat sekitar 46 poin (dari 45,68 menjadi 91,61) didukung dengan hasil *t-test related* dengan signifikansi $p < 0,05$ atau $0,000 < 0,05$ dan *t-test independent* dengan signifikansi $p < 0,05$ atau $0,000 < 0,05$.

Kata Kunci: *media pembelajaran berbasis android Think Accounting, prestasi belajar, ADDIE.*

PENDAHULUAN

Salah satu tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Hal tersebut tercantum pada UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Salah satu bentuk kecerdasan bangsa adalah dengan mampu mengikuti perkembangan teknologi yang merupakan salah satu bentuk pengembangan dari bidang pengetahuan untuk memenuhi syarat menjadi bangsa yang berkembang.

Perkembangan teknologi memberikan dampak bagi sebagian besar sektor kehidupan salah satunya pada sektor pendidikan. Pendidikan dituntut mampu untuk memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai salah satu modal dan sarana untuk meningkatkan pendidikan yang merupakan sektor penting dalam suatu negara. Kemajuan pendidikan dalam suatu negara akan berpengaruh pada kemajuan bangsa yang ada di dalamnya. Hal ini dikarenakan pendidikan sangat berperan dalam membentuk bangsa yang berkualitas optimal. Perhatian terhadap pendidikan dalam hal ini pemanfaatan teknologi untuk mencapai tujuan utama pendidikan dirasa sangat penting karena tanpa perhatian khusus pendidikan tidak akan berkembang seiring berkem-

bangnya teknologi yang seharusnya dapat dimanfaatkan secara maksimal.

Pembelajaran merupakan upaya yang dapat dilakukan dalam pelaksanaan pendidikan. Pembelajaran yang menjadi pusat kegiatan pendidikan menuntut adanya interaksi aktif antara guru dan siswa yang terlibat, sehingga tujuan pembelajaran dan penyampaian materi dapat tercapai secara maksimal. Untuk melatih kemandirian dan keaktifan siswa muncul gagasan bahwa siswa harus mampu menjadi pusat kegiatan pembelajaran yang terjadi. Sebagai pendukung gagasan ini, dibutuhkan media pembelajaran yang berguna untuk penyampaian materi mata pelajaran kepada siswa. Oemar Hamalik (2013: 81) menyatakan bahwa mengenal betapa pentingnya fungsi alat bantu mengajar/belajar (media pendidikan) dalam proses pengajaran adalah hal yang cukup penting. Pengajaran akan lebih efektif apabila guru dan siswa mempergunakan alat/media yang memadai. Siswa pada akhirnya dapat meraih salah satu tujuan pembelajaran yaitu memperoleh prestasi belajar yang optimal.

Tercantum dalam Permendiknas RI No. 40 Tahun 2008 tentang Standar Sarana Dan Prasarana untuk Sekolah Menengah Kejuruan/ Madrasah Aliyah Kejuruan (SMK/MAK), media pendidikan adalah peralatan yang digunakan untuk membantu komunikasi dalam pembelajaran. Keberadaan media pendidikan dalam hal ini adalah media pembelajaran mampu menjadi sarana komunikasi bagi guru dan siswa di dalam kelas sebagai sarana penyampaian materi oleh guru secara lebih optimal.

Pada PP No. 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah Nomor

19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan disebutkan bahwa standar sarana dan prasarana adalah kriteria mengenai ruang belajar, tempat berolahraga, tempat beribadah, perpustakaan, laboratorium, bengkel kerja, tempat bermain, tempat berkreasi dan berekreasi serta sumber belajar lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran, termasuk penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi diperbolehkan dalam kegiatan pembelajaran sebagai sumber belajar lain yang diperlukan untuk menunjang kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Guru dituntut lebih kreatif dan mampu untuk mengikuti perkembangan teknologi sebagai salah satu penunjang kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

Kegiatan belajar dapat dilaksanakan di dalam maupun di luar kegiatan pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung hal tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi berupa *gadget*. Media pembelajaran dituntut mampu untuk membuat siswa menerima pengetahuan, ketrampilan, dan sikap dengan lebih optimal. Perangkat *android* yang merupakan salah satu bentuk perkembangan teknologi berupa *gadget* juga dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai media pembelajaran untuk mempermudah siswa, khususnya pada pembelajaran Pengantar Akuntansi. Hal ini bermanfaat untuk para siswa yang sulit memahami materi yang diberikan guru pada saat pembelajaran. Adanya pengembangan media pembelajaran utamanya pada perangkat *android* yang sudah umum digunakan,

diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dan pada akhirnya prestasi belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan pengamatan, minat belajar siswa SMK Negeri 1 Banyudono terhadap mata pelajaran Pengantar Akuntansi yang sebagian besar materinya berupa teori cenderung rendah. Hal ini terlihat dari komunikasi pada saat kegiatan pembelajaran yang kurang aktif antara guru dan siswa. Kegiatan tanya jawab pada setiap akhir pertemuan jarang mendapatkan respon dari siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran. Kondisi ini dikhawatirkan menunjukkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan kurang optimal.

Pengantar Akuntansi yang sebagian besar materi berupa teori menuntut adanya buku pegangan yang mewakili materi ajar secara luas. Buku pegangan siswa SMK Negeri 1 Banyudono, utamanya pada mata pelajaran Pengantar Akuntansi, dapat dikatakan kurang. Siswa hanya memperoleh materi dari Lembar Kerja Siswa (LKS) yang kurang mewakili cakupan materi Pengantar Akuntansi dan pada beberapa bab materi yang tercantum tidak sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD). Guru memiliki buku pegangan yang tidak dimiliki siswa yaitu berupa modul yang tersedia di perpustakaan sekolah dengan jumlah yang terbatas.

Kegiatan pembelajaran Pengantar Akuntansi di SMK Negeri 1 Banyudono banyak diisi dengan mengerjakan soal yang ada dalam Lembar Kerja Siswa (LKS). Guru hanya menyampaikan sebagian kecil materi dengan metode ceramah pada permulaan bab. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa minat belajar siswa

pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah sangat rendah. Guru berpendapat bahwa dengan mengerjakan soal yang ada pada Lembar Kerja Siswa (LKS) siswa akan lebih banyak membaca. Pada kenyataannya, materi yang ada pada Lembar Kerja Siswa (LKS) kurang mendukung tugas yang diberikan oleh guru. Kesempatan siswa untuk memahami materi Pengantar Akuntansi menjadi lebih sempit karena intensitas pertemuan dengan guru pengampu dan penyampaian materi oleh guru berkurang.

Menurut hasil pengamatan, penyampaian materi oleh guru di dalam kelas masih dengan metode ceramah. Pemanfaatan LCD dan proyektor yang tersedia di dalam kelas masih belum optimal. Beberapa hal di atas pada akhirnya berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Sebagian besar siswa memiliki prestasi belajar berupa nilai kognitif di bawah batas tuntas yang ditetapkan sebesar 2,8 pada skala 4,0 atau 70 pada skala 100.

Lebih dari 70% dari jumlah siswa memiliki perangkat *android* yang mendukung pemanfaatannya sebagai media pembelajaran sementara siswa lain memiliki laptop yang dapat dilengkapi dengan aplikasi *Bluestack* yang dapat dimanfaatkan untuk instalasi aplikasi *android* yang dikembangkan. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis *android* dengan tampilan yang lebih menarik untuk siswa yang akhirnya akan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* dapat digunakan dengan baik dan layak digunakan da-

lam kegiatan pembelajaran. Maulana (2014) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* layak sebagai media pembelajaran yang dapat menjadi suplemen belajar siswa untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Listiyani & Widayati (2012) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *android* dalam bentuk komik pada pembelajaran Akuntansi layak dan dapat digunakan oleh guru dalam upaya peningkatan hasil tes siswa.

Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *android Think Accounting (T Account)* yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran Pengantar Akuntansi dan untuk menguji keefektifannya dalam meningkatkan prestasi belajar Pengantar Akuntansi siswa.

Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan, pembelajaran adalah proses interaksi antar peserta didik, antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pengertian pembelajaran tersebut mengartikan pembelajaran tidak hanya terbatas pada interaksi antara peserta didik dan pendidik saja, tetapi juga interaksi antar peserta didik dan sumber belajar yang digunakan dalam lingkungan belajar sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara lebih optimal.

Mediawati (2011: 70) menjelaskan bahwa dalam kegiatan pembelajaran kedudukan media pembelajaran sangat penting karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang

disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara. Kerumitan bahan dan sumber belajar dapat lebih disederhanakan dengan bantuan media. Media pembelajaran yang sangat bermanfaat bagi pembelajaran diperlukan berbagai penyesuaian sebelum media pembelajaran tersebut digunakan. Kesesuaian terhadap karakteristik mata pelajaran dan materi harus diperhatikan agar siswa mampu menerima materi yang disampaikan oleh guru secara maksimal. Anitah (2009: 2) menyebutkan media adalah bentuk komunikasi baik tercetak maupun *audio visual* serta peralatannya yang hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca dengan memperhatikan kesesuaiannya pada mata pelajaran yang dibahas. Daryanto (2010: 57) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Media pembelajaran akan membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Pernyataan ini menganggap bahwa proses pembelajaran harus selalu didukung media pembelajaran untuk mencapai keoptimalan penyampaian pesan yang diberikan. Dalam penelitian ini, akan dikembangkan media pembelajaran berbasis *android* yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran Pengantar Akuntansi.

Huda (2013: 1-5) menyebutkan bahwa *android* merupakan sebuah sistem operasi berbasis *Linux* yang didesain khusus untuk perangkat bergerak seperti *smartphone* atau tablet. Sistem operasinya bersifat *open source*, sehingga membuka kesempatan bagi *programmer* untuk menyusun dan menyusun sistem operasi ini. Pada penelitian ini akan dikembangkan aplikasi *an-*

droid sederhana menggunakan *tools App Inventor* sebagai media pembelajaran yang diharapkan dapat lebih mengoptimalkan pemahaman siswa pada materi yang disampaikan yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar. Terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis *android*, Calimag, dkk (2014: 121) menyatakan *with the prominent and daily use and integration of technology to a student's daily routine, utilization of their mobile gadgets for educative purposes can be advantageous both to students and teachers alike. Mobile learning/android learning is characterized by its potential for learning to be spontaneous, informal, personalized and ubiquitous.*

Menurut Mulyana (2012: 6) *App Inventor* adalah sistem perangkat lunak untuk membuat aplikasi pada perangkat *android*. *App Inventor* dibuat lebih unik karena menggunakan interaksi visual berbasis grafis. *App Inventor* adalah *tool* yang dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi *android* secara lebih sederhana dan mudah dengan bantuan *block language* yang menjadi keunikan utama dari *App Inventor*. Diharapkan pengembangan media pembelajaran berbasis *android Think Accounting* dengan memanfaatkan *App Inventor* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Asmara (2009: 11) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai seseorang dalam penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan dalam pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan tes angka nilai yang diberikan oleh guru. Dalam penelitian ini akan dilakukan tes prestasi belajar dalam bentuk *pre test* dan *post test* untuk menghimpun data

prestasi belajar. Benyamin S. Bloom, dkk dalam Saifuddin Azwar (2012) membagi kawasan belajar menjadi tiga bagian yaitu kawasan kognitif, kawasan afektif, dan kawasan psikomotor. Kawasan kognitif yang merupakan kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip-prinsip yang telah dipelajari dan kemampuan pengembangan keterampilan intelektual dibagi menjadi beberapa tingkatan, yaitu: *Recall of data* (Hapalan/C1), *Comprehension* (Pemahaman/C2), *Application* (Penerapan/C3), *Analysis* (Analisis/C4), *Synthesis* (Sintesis/C5), dan *Evaluation* (Evaluasi/C6). Penelitian ini berfokus pada aspek kognitif saja dalam penentuan peningkatan prestasi belajar untuk menilai keefektifannya dan terbatas pada *Recall of data* (Hapalan/C1), *Comprehension* (Pemahaman/C2), *Application* (Penerapan/C3), dan *Analysis* (Analisis/C4).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Validasi desain dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Banyudono. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah kelas X Akuntansi 2 sebagai kelas tindakan dan X Akuntansi 1 sebagai kelas kontrol. Kegiatan uji coba dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran Pengantar Akuntansi dengan menggunakan 3 tahap uji coba mengacu pada Dick, Carey & Carey dalam Setyosari (2013: 233) yang terdiri dari uji coba perorangan (*One*

to One Trying Out), uji coba kelompok kecil (*Small Group Tryout*), dan uji coba lapangan.

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui pengamatan/observasi, wawancara, dan saran, komentar serta masukan dari ahli materi, ahli media, dan praktisi yang nantinya digunakan sebagai salah satu bahan pertimbangan perbaikan produk. Data kuantitatif diperoleh dari data nilai prestasi belajar siswa melalui kegiatan *pre test* dan *post test*, skor angket analisis kebutuhan siswa, skor angket validasi ahli dan praktisi yang menunjukkan hasil penilaian media pembelajaran berbasis *android Think Accounting (T Account)* dan skor angket respon siswa yang menunjukkan penilaian siswa terkait penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes prestasi belajar siswa dalam bentuk *pre test* dan *post test*, angket analisis kebutuhan siswa, angket validasi ahli dan praktisi serta angket respon siswa tentang penggunaan media pembelajaran. Pemberian skor pada angket analisis kebutuhan siswa menggunakan skala *ghuttman* yang menggunakan dua jawaban dan angket validasi ahli dan praktisi serta angket respon siswa tentang penggunaan media pembelajaran didasarkan pada skala *likert* dengan skor alternatif 1-5. Sugiyono (2011: 93) menjabarkannya menjadi pilihan sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Angket analisis kebutuhan siswa dihimpun untuk mengetahui kondisi dan karakteristik siswa serta ketersediaan media yang dibutuhkan. Angket respon siswa tentang

penggunaan media pembelajaran dihimpun untuk mengetahui respon siswa terhadap media dengan memberikan penilaian. Angket validasi ahli dan praktisi dihimpun untuk memperoleh penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis *android Think Accounting (T Account)* yang nantinya akan ditarik kesimpulan berdasarkan persentase rata-rata dengan kriteria menurut Arikunto (2006: 44):

- 85%-100% = Sangat baik
- 70%-84% = Baik
- 60%-69% = Cukup baik
- 50%-59% = Kurang baik
- < 50% = Tidak baik

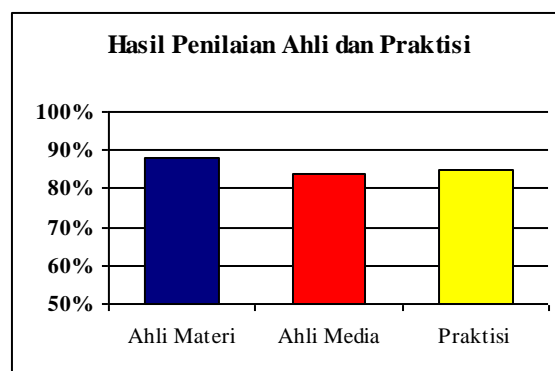
Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif yang terdiri atas analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis data kualitatif dilakukan pada data yang dihimpun melalui observasi, wawancara, dan hasil validasi yang berupa saran, komentar, dan masukan dari ahli media, ahli materi, dan praktisi. Analisis statistik deskriptif dilakukan pada data angket dan data prestasi belajar siswa. Analisis statistik inferensial dilakukan pada data nilai prestasi belajar siswa kelas tindakan dengan menggunakan uji-t *related* untuk dua sampel yang berkorelasi. Uji-t *independent* untuk dua sampel independen dilakukan dengan membandingkan data nilai *post test* kelas tindakan dengan data nilai *post test* kelas kontrol.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan validasi desain yang melibatkan ahli materi, ahli media,

dan praktisi dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis *android Think Accounting (T Account)* layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran Pengantar Akuntansi. Penilaian ahli dan praktisi terhadap media pembelajaran digambarkan pada Gambar 1 dengan skala penilaian dalam bentuk persentase:

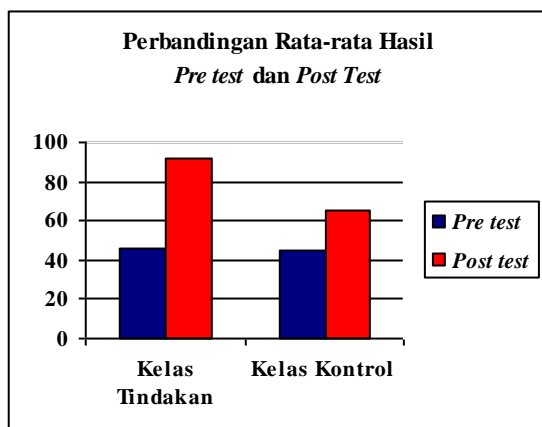


Gambar 1. Hasil Penilaian Ahli dan Praktisi

Berdasarkan Gambar 1 dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis *android Think Accounting (T Account)* memperoleh penilaian yang tinggi dari ahli materi sebesar 88% termasuk dalam kategori Sangat Baik, ahli media sebesar 83,89% termasuk dalam kategori Baik, dan praktisi sebesar 84,86% termasuk dalam kategori Sangat Baik. Komponen yang dinilai oleh ahli materi antara lain adalah komponen cakupan materi, komponen keakuratan materi, komponen relevansi, komponen penyajian, dan komponen tata bahasa. Komponen yang dinilai oleh ahli media antara lain adalah komponen teks, komponen warna, komponen animasi/gambar, komponen tata bahasa, komponen tata letak dan komponen interaktifitas. Komponen yang dinilai oleh praktisi antara lain adalah komponen cakupan materi, komponen keakuratan

materi, komponen relevansi, komponen penyajian pembelajaran dan komponen tata bahasa.

Prestasi belajar siswa kelas X Akuntansi 2 sebagai kelas tindakan menunjukkan peningkatan rata-rata nilai setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *android Think Accounting (T Account)* dalam kegiatan pembelajaran. Prestasi belajar antara kelas X Akuntansi 2 sebagai kelas tindakan yang digunakan sebagai uji coba media pembelajaran yang dikembangkan dan kelas X Akuntansi 2 sebagai kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran menunjukkan perbedaan. Perbedaan tersebut dapat dilihat pada Gambar 2:



Gambar 2. Perbandingan Rata-rata Hasil *Pre test* dan *Post test* Kelas Tindakan dan Kelas Kontrol

Berdasarkan Gambar 2 dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai prestasi belajar kelas tindakan pada *pre test* sebelum penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan hanya sebesar 45,68 dan menunjukkan peningkatan sebesar 45,94 poin pada hasil *post test* menjadi 91,61. Rata-rata nilai prestasi belajar siswa kelas tindakan dan kelas kontrol pada kegiatan *post test* menunjukkan perbedaan sebesar 26,8 poin karena perolehan rata-rata prestasi belajar siswa ke-

las tindakan sebesar 91,61 sedangkan rata-rata prestasi belajar kelas kontrol hanya sebesar 64,81. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *android Think Accounting (T Account)* pada kelas tindakan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *android Think Accounting (T Account)* dilakukan dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Pada tahap analisis (*analysis*) dilakukan analisis kebutuhan siswa dengan menyebarkan angket analisis kebutuhan siswa dan *pre test* untuk mengetahui kondisi prestasi belajar awal siswa. Tahap analisis juga didukung dengan dilakukannya observasi serta wawancara langsung pada guru dan siswa. Berdasarkan tahap analisis, dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa hanya memahami sebagian kecil dari materi yang disampaikan oleh guru karena materi pembelajaran Pengantar Akuntansi mayoritas materi berupa teori sehingga prestasi belajar rendah dibuktikan dengan hasil pelaksanaan *pre test*. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang praktis dan menarik yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja serta mewakili materi-materi yang disampaikan oleh guru. Terdapat potensi penyelesaian permasalahan yaitu dengan melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *android* yang praktis untuk mata pelajaran Pengantar Akuntansi yang dapat dimanfaatkan oleh siswa. Gagasan tersebut diambil

dengan memperhatikan ketersediaan LCD dan proyektor yang dapat menunjang pemanfaatan media pembelajaran serta ketersediaan alat berupa perangkat *android* dan laptop yang dimiliki oleh mayoritas siswa. Pada tahap ini juga ditetapkan materi yang akan dikembangkan yaitu Sistem dan Prosedur Penggunaan Dana Perusahaan.

Pada tahap perancangan (*Design*) dilakukan penyusunan *storyboard* untuk mempermudah penyusunan media pembelajaran yang akan dikembangkan. *Storyboard* yang disusun mewakili bentuk atau tampilan media pembelajaran yang dikembangkan.

Tahap pengembangan (*Development*) dilakukan penyusunan materi, pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran, mengembangkan produk media pembelajaran, dan melaksanakan proses validasi yang melibatkan ahli materi, ahli media, dan praktisi. Pada akhir tahap ini menghasilkan produk yang telah tervalidasi oleh ahli dan memperoleh penilaian baik atau tidaknya media. Hasil penilaian pada proses validasi dirincikan pada Tabel 1:

Tabel 1. Penilaian Ahli dan Praktisi

No.	Validator	Rata-rata	Kategori
1.	Ahli Materi	88%	Sangat Baik
2.	Ahli Media	83,89%	Baik
3.	Praktisi	84,86%	Sangat Baik

(sumber: Data Primer, 2016)

Hasil ini mendukung penelitian Maulana (2014: 22-27) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* dinyatakan layak oleh ahli sebagai media pembelajaran yang dapat menjadi

suplemen belajar siswa untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Tahap implementasi (*implementation*) dilakukan dengan uji coba melalui 3 tahap yaitu: uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Uji coba produk pengembangan berupa media pembelajaran berbasis *android* hanya dilakukan pada kelas X Akuntansi 2 sebagai kelas tindakan saja. Pembelajaran pada kelas X Akuntansi 1 sebagai kelas kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran seperti biasa. Pada setiap akhir pelaksanaan uji coba dilakukan penyebaran angket untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran. Dari hasil penyebaran angket pada setiap akhir pelaksanaan uji coba menunjukkan hasil penilaian menurut persepsi siswa dengan rincian yang ditampilkan pada Tabel 2:

Tabel 2. Hasil Angket Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran

No	Tahap Uji Coba	Penilaian	Kategori
1.	Perorangan	87,41%.	Sangat Baik
2.	Kelompok Kecil	82,32%	Baik
3.	Lapangan	84,86%	Sangat Baik

(sumber: Data Primer, 2016)

Pada akhir tahap implementasi dihasilkan produk media pembelajaran akhir yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran setelah pelaksanaan revisi pada setiap akhir tahap uji coba dan diharapkan sudah dapat menyampaikan pesan berupa materi kepada siswa secara maksimal. Seperti yang diungkapkan Mediawati (2011: 70) bahwa media pembelajaran dapat me-

wakili maksud yang kurang dapat disampaikan oleh pengajar atau guru.

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis *android Think Accounting (T Account)* dalam meningkatkan prestasi belajar Pengantar Akuntansi siswa. Pada tahap ini dilaksanakan *post test* pada kelas X Akuntansi 2 sebagai kelas tindakan dan X Akuntansi 1 sebagai kelas kontrol. Hasil nilai *post test* kelas tindakan dan kelas kontrol akan ditampilkan pada Tabel 3:

Tabel 3. Hasil *Post test* Kelas Tindakan dan Kelas Kontrol

No	Kelas	Min	Max	Rata-rata
1.	X Ak 1	40	80	64,81
2.	X Ak 2	70	100	91,61

(sumber: Data Primer, 2016)

Berdasarkan hasil *post test* yang dilakukan pada tahap evaluasi akan dilakukan uji-t *independent* untuk dua sampel independen. Sebelum pelaksanaan uji-t *independent* terlebih dahulu memperhitungkan hasil uji-t *related* untuk dua sampel yang berkorelasi dan melaksanakan uji prasyarat. Uji-t *related* untuk dua sampel yang berkorelasi dilakukan dengan membandingkan hasil *pre test* dan *post test* dari kelas tidakan. Dirumuskan Ho dan Ha sebagai berikut:

Ho = tidak terdapat peningkatan prestasi belajar yang signifikan antara hasil *pre test* dan *post test* kelas tindakan

Ha = terdapat peningkatan prestasi belajar yang signifikan antara hasil *pre test* dan *post test* kelas tindakan

Hasil uji-t *related* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka Ho ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan prestasi

belajar yang signifikan antara hasil *pre test* dan *post test* setelah penggunaan media pembelajaran.

Uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas dan homogenitas. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi kelas tindakan yaitu $p > 0,05$ atau $0,060 > 0,05$ dan nilai signifikansi kelas kontrol yaitu $p > 0,05$ atau $0,082 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi kelas tindakan dan kelas kontrol yaitu $p > 0,101$ atau $0,101 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut memiliki varian yang sama atau homogen. Dengan terpenuhinya uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas, maka uji-t *independent* untuk dua sampel independen dapat dilaksanakan.

Pada pelaksanaan uji-t *independent* dirumuskan Ho dan Ha sebagai berikut:

Ho = tidak terdapat perbedaan prestasi belajar yang signifikan antara kelas tindakan dan kelas kontrol

Ha = terdapat perbedaan prestasi belajar yang signifikan antara kelas tindakan dan kelas kontrol

Hasil uji-t *independent* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka Ho ditolak. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata yang signifikan antara kelas kontrol dan tindakan. Nilai rata-rata kelas kontrol dengan pembelajaran biasa lebih rendah dibandingkan kelas tindakan yang melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan berbantu media pembelajaran berbasis *android Think Accounting (T Account)* yang dikembangkan. Kenaikan pres-

tasi tersebut disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran berbasis *android Think Accounting (T Account)* yang memuat Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, tujuan pembelajaran, materi, dan soal latihan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pengantar Akuntansi. Media pembelajaran berbasis *android Think Accounting (T Account)* memudahkan siswa untuk belajar dimana saja dan kapan saja karena sifat media yang praktis. Tampilan media pembelajaran *Think Accounting (T Account)* menarik minat belajar siswa terhadap pembelajaran Pengantar Akuntansi sehingga pemahaman siswa dapat meningkat dan pada akhirnya prestasi belajar siswa terhadap materi Pengantar Akuntansi dapat meningkat. Hasil ini juga didukung dengan hasil penelitian Supardi U.S, dkk (2010: 71-81) tentang media pembelajaran yang menyatakan bahwa penggunaan media pada kegiatan pembelajaran memberikan dampak adanya perbedaan yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa yang menggunakan media dibandingkan kelas yang menggunakan metode konvensional dalam kegiatan pembelajarannya.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

Media pembelajaran berbasis *android Think Accounting (T Account)* layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran Pengantar Akuntansi terbukti dengan hasil validasi media yang menunjukkan persentase rata-rata sebesar 83,89% sehingga termasuk da-

lam kategori Baik. Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase rata-rata 88% sehingga termasuk dalam kategori Sangat Baik. Hasil validasi praktisi menunjukkan persentase rata-rata sebesar 94,67% sehingga termasuk kategori Sangat Baik. Penilaian siswa pada uji coba lapangan menunjukkan persentase 84,86%, sehingga termasuk dalam kategori Sangat Baik.

Media pembelajaran berbasis *android Think Accounting (T Account)* efektif untuk meningkatkan prestasi belajar Pengantar Akuntansi siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Banyudono. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji-t untuk dua sampel yang berkorelasi yang menyatakan bahwa ada peningkatan sebesar 45,94 poin dari 45,68 meningkat menjadi 91,61 dengan signifikansi $p < 0,05$ atau $0,000 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada prestasi belajar siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Banyudono setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *android Think Accounting (T Account)* pada mata pelajaran Pengantar Akuntansi. Pengujian yang melibatkan kelas X Akuntansi 2 sebagai kelas tindakan dan X Akuntansi 1 sebagai kelas kontrol menunjukkan perbedaan hasil prestasi belajar sebesar 26,80 poin antara 91,61 dan 64,81 dan pada uji-t untuk dua sampel independen menunjukkan signifikansi $p < 0,05$ atau $0,000 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar yang signifikan antara kelas X Akuntansi 2 sebagai kelas tindakan

dan kelas X Akuntansi 1 sebagai kelas kontrol setelah penggunaan media media pembelajaran berbasis *android Think Accounting (T Account)* pada proses pembelajaran Pengantar Akuntansi pada kelas tindakan.

Terdapat beberapa saran bagi siswa, guru, pihak sekolah, dan peneliti lain. Siswa diharapkan lebih memanfaatkan secara optimal perangkat *android* yang dimiliki untuk keperluan pembelajaran sehingga prestasi belajar yang diperoleh dapat maksimal. Guru diharapkan mampu mengoperasikan komputer dan perangkat *android* sehingga dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis *android* dengan baik dalam kegiatan pembelajaran. Pihak sekolah diharapkan untuk memberikan dukungan penggunaan media pembelajaran sehingga pemanfaatan media untuk menunjang kegiatan pembelajaran lebih optimal. Peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* pada materi lain dengan *fitur* yang lebih menarik karena materi yang dibahas pada penelitian ini terbatas pada materi Sistem dan Prosedur Penggunaan Dana Perusahaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. (2009). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 FKIP UNS Surakarta.
- Arikunto S. (2006). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Asmara. (2009). *Prestasi Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Azwar, Saifuddin. (2012). *Tes Prestasi (Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar)*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar.
- Calimag, J. N., Miguel, P. A. G., Conde, R., Aquino, L. 2014. Ubiquitous Learning Environment Using Android Mobile Application. *IMPACT*, 2 (2) 119 – 128.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Depdiknas. (2008). Permendiknas RI No. 40 Tahun 2008 tentang Standar Sarana Dan Prasarana untuk Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMK/MAK). Jakarta: Depdiknas
- Hamalik, Oemar. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Huda, Arif Akbarul. (2013). *Live Coding (9 Aplikasi Android buatan Sendiri)*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Listiyani, I. M., Widayati, A. (2012). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa SMA Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, X(2) 80 – 94.
- Maulana, Zulmi Bangkit. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Ebook Berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran Mengoperasikan Sistem Pengendali Elektromagnetik untuk Siswa Menengah Kejuruan Dr. Tjipto Semarang. *Edu Elektrika Journal*, 3 (2) 22 – 27.
- Mediwati, Elis. (2011). Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12 (1) 68 – 76.
- Mulyana, Eueung. (2012). *App Inventor (Ciptakan Sendiri Aplikasi ANDROIDmu)*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2015). *Pera-*

turan Pemerintah No. 13 Tahun 2015 Tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta: Departemen Pendidikan.

Republik Indonesia. (2003). Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003. Jakarta: Sekretariat Negara.

Setyosari, Punaji. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Penerbit Kencana.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Supardi, dkk. (2010). Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Formatif*, 2(1): 71-81.