

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI
“AKUNTANSI UKM” BERBASIS ANDROID SEBAGAI PENYUSUNAN
LAPORAN KEUANGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA SMK MUHAMMADIYAH DELANGGU**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada Jurusan
Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Oleh :

FERRY DWI SETYAWAN

A 210 150 062

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2020

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI
“AKUNTANSI UKM” BERBASIS ANDROID SEBAGAI
PENYUSUNAN LAPORAN KEUANGAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMK
MUHAMMADIYAH DELANGGU

PUBLIKASI ILMIAH

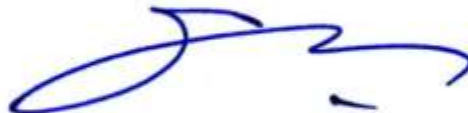
Oleh :

FERRY DWI SETYAWAN
A210150062

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Surakarta, 24 Desember 2019

Dosen Pembimbing



Dr. Drs. Sabar Narimo, M.M., M.Pd

NIDN : 0613036301

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI “AKUNTANSI UKM” BERBASIS ANDROID SEBAGAI PENYUSUNAN LAPORAN KEUANGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMK MUHAMMADIYAH DELANGGU

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

FERRY DWI SETYAWAN

A210150062

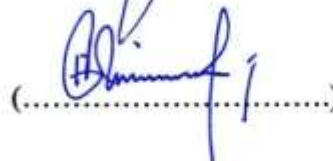
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Selasa Tanggal 21 Januari 2020
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Dr. Drs. Sabar Narimo, M.M., M.Pd
(Ketua Dewan Penguji)
2. Tri Nur Wahyudi, S.Pd., M.M
Anggota I Dewan Penguji)
3. Dr. Suyatmini, SE., M. Si.
(Anggota II Dewan Penguji)


.....)


.....)


.....)

Surakarta, 21 Januari 2020
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,




Prof. Dr. Harun Joko Pravitno, M.Hum.
NIP. 19650428199303001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 27 Desember 2019

Penulis



FERRY DWI SETYAWAN

A 210 150 062

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI “AKUNTANSI UKM”
BERBASIS ANDROID SEBAGAI PENYUSUNAN LAPORAN KEUANGAN
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK MUHAMMADIYAH
DELANGGU**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran akuntansi menggunakan aplikasi “Akuntansi UKM” berbasis *android* pada materi penyusunan Laporan Keuangan. Selain itu, penelitian ini juga digunakan untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan metode penelitian yaitu Quasi Eksperimen. Penelitian ini dilakukan di SMK Muhammadiyah Delanggu dengan subjek uji coba yaitu siswa kelas XI Akuntansi sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *T-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Berdasarkan penelitian dari ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran akuntansi menggunakan aplikasi “Akuntansi UKM” berbasis *android* layak digunakan untuk pembelajaran sebagai media pembelajaran pada materi penyusunan Laporan Keuangan. 2) Perolehan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol hanya mempunyai selisih sebesar 18,63 dari nilai *pre test* 39,55 menjadi 58,18 pada nilai *post-test* sehingga menunjukkan peningkatan yang tidak signifikan. 3) Pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata *pre-test* yaitu 45,55 dan nilai *post-test* mengalami peningkatan yaitu 91,82 sehingga menunjukkan bahwa sesudah adanya penggunaan media pembelajaran akuntansi menggunakan aplikasi “Akuntansi UKM” berbasis *android* terdapat peningkatan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: pengembangan, hasil belajar, *android*

Abstract

This study aims to develop accounting learning media using the Android-based "UKM Accounting" application in the preparation of Financial Statements. In addition, this research is also used to create an effective learning process and can improve student learning outcomes. This research is a research development using Quasi Experiment method. This research was conducted at Muhammadiyah Delanggu Vocational School with the test subjects is XI Accounting class students as the experimental class and the control class. The data analysis technique used in this study was the T-test. The results showed that: 1) Based on research from material experts and media experts stated that accounting learning media using the Android-based "UKM Accounting" application is feasible to be used for learning as a learning medium in the preparation of Financial Statements. 2) The

average of pre-test and post-test scores in the control class only had a difference of 18.63 from the pre-test score of 39.55 to 58.18 in the post-test scores so that it showed no significant improvement. 3) In the experimental class the pre-test score was 45.55 and the post-test score increased by 91.82 so it shows that after the use of accounting learning media using the Android-based "UKM Accounting" application there was an increase in student learning outcomes.

Keyword: development, learning outcomes, android

1. PENDAHULUAN

Akuntansi merupakan mata pelajaran yang wajib dikuasai oleh peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Dengan kata lain, mata pelajaran ini wajib dipelajari oleh peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Tujuan pembelajaran akuntansi dengan menggunakan sistem aplikasi Akuntansi UKM merupakan solusi bagus di era globalisasi yang berkembang pesat dan juga menambah minat peserta didik serta lebih efektif untuk belajar akuntansi. Ditambah lagi kurikulum 2013 dari tahun ke tahun selalu mengalami penyempurnaan.

Dari tahun ke tahun kurikulum selalu mengalami penyempurnaan, terakhir kurikulum 2013 tahun 2018 yang terbaru. Penyempurnaan kurikulum 2013 tahun 2018 ini bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik di Indonesia supaya lebih bisa bersaing dengan negara lain dan juga agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi warga negara yang memiliki akhlakul karimah, produktif, kreatif, inovatif, dan berpikir kritis dalam menghadapi suatu masalah serta mampu berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa maupun bernegara. Berlakunya kurikulum 2013 menuntut para peserta didik menggunakan teknologi yang sudah disediakan oleh pihak sekolah untuk bisa bersaing untuk menghadapi pasar global (MEA) setelah lulus nantinya.

Laporan keuangan adalah informasi yang sangat penting dalam suatu mata pelajaran ekonomi akuntansi. Laporan keuangan disajikan secara periodik untuk mengetahui kinerja suatu perusahaan. Hal tersebut selaras dengan yang dikatakan oleh Raharjaputra (2011: 194), "laporan keuangan merupakan alat yang sangat penting untuk

memperoleh informasi sehubungan dengan posisi keuangan dan hasil yang telah dicapai oleh perusahaan yang bersangkutan”. Keakuratan suatu laporan keuangan sangat dibutuhkan untuk pengambilan keputusan dan pengendalian pada perusahaan. Laporan keuangan dibuat berdasarkan transaksi-transaksi yang terjadi di perusahaan selama periode tertentu. Transaksi-transaksi tersebut dicatat secara runtut berdasarkan waktu terjadinya transaksi. Sehingga akan menghasilkan laporan keuangan yang sesuai dengan kondisi yang sebenarnya terjadi di perusahaan. Menurut Hanafi, Mamduh dan Halim (2014: 12), “secara umum ada tiga bentuk laporan keuangan yang pokok yang dihasilkan oleh suatu perusahaan yaitu neraca, laporan laba-rugi, dan laporan aliran kas”.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini semakin pesat. Hal tersebut memudahkan untuk melakukan segala hal. Terutama dalam mengakses dan mengelola informasi, termasuk laporan keuangan. Dengan perkembangan zaman yang diikuti oleh perkembangan teknologi aktifitas perusahaan dapat dilakukan dengan mudah. Contohnya para online shop dengan menggunakan *smartphone* dapat melayani pembeli tanpa harus bertemu secara langsung. *Smartphone* adalah telepon pintar yang kegunaanya tidak sebatas telepon, sms, game, online shop dan kamera saja, namun juga dapat dimanfaatkan lebih dari itu karena saat ini sudah banyak pengembangan-pengembangan aplikasi untuk memudahkan pengguna *smartphone* dalam berbagai kegiatan. Dengan menggunakan aplikasi Akuntansi UKM bisa memudahkan peserta didik untuk lebih cepat dan akurat dalam membuat laporan keuangan. maka penelitian ini difokuskan pada pengembangan aplikasi laporan keuangan berbasis android untuk peserta didik kelas XI SMK. Materi yang disajikan dibatasi pada pembuatan laporan keuangan, mulai dari penjurnalan, posting buku besar hingga menjadi laporan keuangan yang berupa laporan laba rugi, perubahan ekuitas, dan neraca.

Dikutip dari kominfo lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Berdasarkan data tersebut menandakan bahwa Indonesia telah mengalami perkembangan

yang sangat pesat dalam bidang teknologi mobile. Peningkatan penggunaan teknologi mobile terjadi karena hampir semua bidang memanfaatkan teknologi informasi tersebut. Dengan adanya *smartphone* dalam proses pembelajaran disekolah sangat diperlukan dalam menambah hasil belajar peserta didik disekolah khususnya dalam mata pelajaran akuntansi, dibandingkan tanpa menggunakan media sebagai alat untuk pembelajaran

Adapun keunggulan dalam menggunakan *smartphone* pada saat mengerjakan soal akuntansi. Selain menambah minat peserta didik dengan menggunakan *smartphone* peserta didik juga lebih simple dalam mengerjakan soal, tidak usah susah payah merobek kertas maupun menghapus memakai tipe-x atau penghapus saat terjadi kesalahan dalam mengentry akun maupun nominal, dengan adanya *smartphone* berbasis android peserta didik lebih dimudahkan dalam menghadapi soal dan melatih para peserta didik untuk menghadapi Ujian Nasional yang sekarang ini berbasis komputer. Sedangkan kelemahan pembelajaran akuntansi menggunakan *smartphone* berbasis *android* yaitu peserta didik seringkali menyalahgunakan untuk bermain game, mengakses media sosial, dan memudahkan peserta didik dalam melakukan kecurangan pada saat guru sudah memberikan soal.

Dengan perkembangan teknologi saat ini banyak dilakukan pengembangan dalam menciptakan alat bantu dalam menjalankan aktifitas perusahaan. Dengan perkembangan zaman yang diikuti oleh perkembangan teknologi aktifitas perusahaan dapat dilakukan dengan mudah. Contohnya para online shop dengan menggunakan *smartphone* dapat melayani pembeli tanpa harus bertemu secara langsung. *Smartphone* adalah telepon pintar yang kegunaanya tidak sebatas telepon, sms, game, online shop dan kamera saja, namun juga dapat dimanfaatkan lebih dari itu karena saat ini sudah banyak pengembangan-pengembangan aplikasi untuk memudahkan pengguna *smartphone* dalam berbagai kegiatan. Dengan adanya teknologi *smartphone* android akan membuat pengguna semakin dimudahkan dengan beragam aplikasi yang dikembangkan oleh para pengembang. Dengan

menggunakan aplikasi Akuntansi UKM bisa memudahkan peserta didik untuk lebih cepat dan akurat dalam membuat laporan keuangan.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran akuntansi menggunakan aplikasi “Akuntansi UKM” berbasis *android* pada materi penyusunan Laporan Keuangan untuk siswa kelas XI Akuntansi, mengetahui kelayakan media pembelajaran berdasarkan ahli materi, ahli media, dan guru akuntansi, mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi “Akuntansi UKM” berbasis *android*.

2. METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Seperti yang diungkapkan oleh Sukmadinata (2013: 164), “*Research and development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan”. Hal yang sama juga disampaikan oleh Sugiono (2015: 30), “metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan”. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, modul, alat evaluasi dan perangkat pembelajaran: kurikulum, kebijakan sekolah, dan lain-lain.

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* ini menggunakan Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) yang lebih terkenal dengan istilah ADDIE, untuk merancang sistem pembelajaran. Melalui tahap pengembangan yang telah disebutkan diatas, diharapkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Android* dapat menjadi salah satu media pembelajaran alternatif serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Mulyatiningsih (2012:161) bahwa Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research an Development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Di dalam penelitian ini perlu memadukan beberapa jenis metode penelitian, antara lain jenis penelitian survei dengan eksperimen atau action research dan evaluasi. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, modul, alat evaluasi dan perangkat pembelajaran: kurikulum, kebijakan sekolah, dan lain-lain.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi yaitu dengan cara mengamati pembelajaran langsung dikelas, wawancara yaitu dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada guru Akuntansi mengenai proses pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan guru dalam pembelajaran, dokumentasi yaitu dengan cara mengumpulkan dokumen dan foto yang dapat membantu proses penelitian, dan teknik analisis yaitu dengan cara memberikan lembar soal-soal kepada kelas XI Akuntansi yang berisi materi yang telah diajarkan, teknis tes ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah dijelaskan dengan bahan ajar pendamping berupa media pembelajaran menggunakan aplikasi “Akuntansi UKM” berbasis *android*.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menganalisis angket hasil uji coba produk oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi dalam penelitian ini adalah guru akuntansi keuangan SMK MUHAMMADIYAH DELANGGU. Ahli media dalam penelitian ini adalah dosen pendidikan akuntansi FKIP UMS yang ahli di bidang pembuatan media pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Tingkat Kepratisan dalam menggunakan Aplikasi *Android* sebagai alat Penyusunan Laporan Keuangan

Pembuatan pengkajian materi digunakan untuk memilih jenis materi yang akan dipilih dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi “Akuntansi UKM” berbasis *android*. Kajian materi tersebut disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Penelitian ini mengambil materi penyusunan laporan keuangan dengan menyesuaikan kompetensi dasar dan rencana pelaksanaan pembelajaran kelas XI Akuntansi SMK Muhammadiyah Delanggu. Kemudian, dilakukan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi “Akuntansi UKM” berbasis *android* untuk mencapai peningkatan hasil pembelajaran.

Media pembelajaran akuntansi menggunakan aplikasi “Akuntansi UKM” berbasis *android* telah diuji oleh ahli materi dan ahli media, sebelum pada akhirnya dapat digunakan penelitian. Ahli media disini adalah Dosen Akuntansi FKIP UMS. Penelitian ahli materi (guru Akuntansi kelas XI) dan ahli media (dosen akuntansi) menunjukkan bahwa:

Tabel 1. Ahli Media Materi

Indikator	Penilaian
Aspek Media	92 %
Aspek Materi	95 %

Hasil penilaian ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran akuntansi menggunakan aplikasi “Akuntansi UKM” berbasis *android* sudah baik dan layak digunakan atau uji coba di lapangan. Penilaian dari ahli materi memperoleh jumlah skor 95% dengan keterangan “sangat baik”.

- 1) Tingkat Keefektifan serta Keakuratan dalam menggunakan Aplikasi *Android* sebagai alat Penyusunan Laporan Keuangan

Selaras dengan penelitian terdahulu Deni Dermawan (2013) menyatakan bahwa guru dituntut untuk memiliki sifat yang ulet, kreatif dan inovatif guru dituntut kreatif dan inovatif guna dapat mengembangkan dan membuat inovasi baru dalam bentuk media maupun bahan ajar guna meningkatkan semangat belajar peserta didik. Menurut

Suharningsih dan Hermanto (2016: 55) pada saat tertentu seorang guru perlu membuat inovasi secara kreatif baik dalam bentuk buku maupun media untuk menambah semangat belajar peserta didik. Media yang mulai menjadi sorotan adalah *smartphone*. Berdasarkan data we are social dalam situs kata data, pengguna *smartphone* di Indonesia mencapai 371,4 juta orang. Jumlah tersebut menggambarkan bahwa rata-rata orang di Indonesia memiliki *smartphone* sebanyak 1,4 unit sementara tercatat 132,7 juta jumlah pengguna internet di Indonesia. Salah satu operasi system yang populer di Indonesia adalah *android*. Sesuai dengan data dari IDC (international Data Corporation) mengungkapkan bahwa *android* adalah system operasi utama yang mengungguli pada tiap tahunnya dengan pangsa pasar 75% dari total pasar pada tahun 2012, 76,6% pada tahun 2014, 81,4% pada tahun 2016, 85,0 % pada kuartal pertama tahun 2017. Kelebihan dari penggunaan *android* adalah pengembang dapat mengembangkan aplikasi atau software kemudian mendistribusikannya dan menggandakannya tanpa memerlukan lisensi apapun.

Menurut Hena D.Ayu, Hestiningtyas Y. Pratiwi, Sentot K., dan Muhardjito, 2017 dalam penelitian yang berjudul Pengembangan E-Scaffolding Untuk Meningkatkan Kualitas Proses dan Hasil Belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk *e-scaffolding* untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah fisika matematika. Metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan *e-scaffolding* adalah Researc and Development. Desain tersebut meliputi 4 tahapan, yaitu : analisis kebutuhan; desain model; pengembangan model; dan validasi, revisi serta uji coba produk instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi dari ahli materi dan ahli media, angket dan tes. Hasil penelitian menghasilkan sebuah *e-scaffolding*, yakni produk pendukung pembelajaran online dengan menggunakan website dan fasilitas *scaffolding*. Hasil uji kelayakan menunjukkan nilai yang sangat baik dari ahli media dan sangat layak dari ahli materi. Penggunaan *e-scaffolding* memang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan kualitas pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif dan efisien. Hasil analisis kualitas proses pembelajaran dengan menggunakan *e-scaffolding* juga

menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran *direct instruction*.

Devita Mustika Weni dan Gatot Isnani, 2016, meneliti tentang Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Blog. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *E-Learning* berbasis blog, mengukur hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *E-Learning* berbasis blog, serta untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan Research and Development yang dikembangkan oleh sugiyono (2012). Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran *E-Learning* berbasis blog menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen 95,61 dan kelas kontrol 88,28 menunjukkan bahwa adanya perbedaan nilai posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan perbandingan nilai posttest tersebut, maka media pembelajaran *E-Learning* berbasis blog yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen.

Menurut Arsyad (2013:19) Indonesia memiliki perhatian khusus mengenai pendidikan, hal ini ditandai dengan adanya perbaikan kurikulum pendidikan yang disesuaikan dengan tuntutan global. Dengan adanya perubahan kurikulum diharapkan mampu mendongkrak dunia pendidikan untuk mencapai sumber daya manusia yang lebih baik dan berdaya saing. Kurikulum 2013 memiliki muatan yang lebih kompleks yang menilai siswa tidak hanya pada aspek pengetahuan saja, tetapi juga menilai siswa pada aspek sikap, aspek perilaku, dan aspek keterampilan. Untuk mensukseskan penerapan kurikulum tersebut diperlukan adanya kegiatan pembelajaran yang baik. Arsyad (2013:19) menyebutkan bahwa faktor yang mempengaruhi dalam kegiatan dan media pembelajaran. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang kurang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah perkembangan teknologi mobile *smartphone* (telepon pintar) dengan system operasi (OS) *android*. Media pembelajaran menggunakan mobile ini sering disebut

sebagai mobile learning (M-learning). Sutopo (2012:175) menyebutkan M-Learning berhubungan dengan pembelajaran menggunakan perangkat mobile seperti PDAs (Personal Digital Assistant), mobile phone, laptop dan peralatan teknologi informasi lain untuk pembelajaran. M-Learning merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran karena memberikan kemudahan yang membuat penggunanya dapat menemukan informasi, menggunakan gambar, suara serta teks dalam satu waktu. Kurangnya inovasi pada media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor yang menyebabkan siswa belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Anwar Setiadi (2018) meneliti tentang Pengembangan Aplikasi *Pneumatik* Berbasis *Android* Sebagai Multimedia Pembelajaran Interaktif. Menyimpulkan Pengembangan aplikasi *pneumatic* berbasis *android* untuk pembelajaran telah dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu melalui proses analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Pada penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap implementasi pembelajaran pneumatik (guru) mendapatkan nilai rata-rata 4.54 dengan persentase 90.74 % dan termasuk dalam kategori sangat layak. Pada tahap implementasi kepada siswa multimedia pembelajaran interaktif mendapatkan nilai rata-rata 4.03 dengan persentase 80.53 dan termasuk dalam kategori layak.

Tabel 2. Hasil Pre Test & Post Test

Indikator	Penilaian pre test	Penilaian post test
Kelas Kontrol	39,55 %	58,18 %
Kelas Eksperimen	45,55 %	91,82 %

Berdasarkan analisis data yang didukung oleh peneliti terdahulu yang relevan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *android* sangat baik dan efektif untuk digunakan. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kelas kontrol memiliki rata-rata nilai *pre-test* 39,55

dan rata-rata nilai *post-test* 58,18. Sedangkan perolehan nilai kelas eksperimen yaitu rata-rata nilai *pre-test* 45,55 dan rata-rata nilai *post-test* 91,82. Hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran akuntansi menggunakan aplikasi “Akuntansi UKM” berbasis *android*. Berdasarkan uji *t-test* memiliki nilai sig (2-tailed) 0,000 atau $<0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, maka terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas XI Akuntansi di SMK Muhammadiyah Delanggu sesudah menggunakan media pembelajaran akuntansi menggunakan aplikasi “Akuntansi UKM” berbasis *android*.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Pengembangan aplikasi “Akuntansi Ukm” berbasais *android* sebagai media penyusunan laporan keuangan dikembangkan dengan model *Four D* yang dilakukan melalui tahap *Define, Design, Develop*, dan *Disseminate*.
2. Penilaian dari ahli materi tentang kelayakan “Akuntansi Ukm” sebagai media penyusunan laporan keuangan, memperoleh nilai rata-rata dari ahli materi, sebesar 95% dengan kategori sangat layak.
3. Penilaian dari ahli media tentang kelayakan “Akuntansi Ukm” sebagai media penyusunan laporan keuangan, memperoleh nilai rata-rata dari ahli media, sebesar 92% dengan kategori sangat layak.
4. Penggunaan media pembelajaran akuntansi menggunakan aplikasi “Akuntansi UKM” berbasis *android* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada siswa. Hasil belajar siswa terbukti mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata *pre-test* (sebelum menggunakan media *android*) sebesar 44,55 kemudian mengalami peningkatan pada nilai rata-rata *post-test* (setelah menggunakan media *android*) sebesar 91,82. Berdasarkan uji *t-test* memiliki nilai sig (2-tailed) 0,000 atau $<0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, maka terdapat

peningkatan hasil belajar siswa kelas XI Akuntansi di SMK Muhammadiyah Delanggu sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *android*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Darmawan, Deni. 2013. *Teknologi Pembelajaran* Bandung: PT. remaja Rosdakarya
- Hanafi, Mamduh M. dan Halim, Halim. (2014). *Analisis Laporan Keuangan Edisi Tujuh*. Yogyakarta: UPP AMP YKPN,
- Harahap, N.S. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Kementrian Komunikasi dan Informasi. (2016). *Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia*. Diakses dari www.kominfo.go.id Diakses pada 23 Mei 2019.
- Mulyatingsih, Endang. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: ALFABETA
- Raharjaputra, H.S. (2011). *Manajemen Keuangan dan Akuntansi*. Jakrta: Salemba Empat
- Sadiman, Arief, R. Rahardjo, Anung Haryono, dkk. (2011). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina. (2011). *Strategi Media Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Raja Grafindo Persada.
- Satrio Wahono, Romi. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>. Diakses pada 23 Mei 2019.
- Setiadi, Anwar. 2018. "Pengembangan Aplikasi Pneumatik Berbasis Android Sebagai Multimedia Pembelajaran Interaktif". *Jurnal RISENOLOGI KPM UNJ*. Vol. 3, No. 1.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Yogyakarta: ALFABETA.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pt Ramaja Rosdakarya Offset.