

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
*ANDROID* PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI  
PERBANKAN DAN KEUANGAN MIKRO  
KELAS XI SMK**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagai persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

Wilda Hairani  
18004045

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

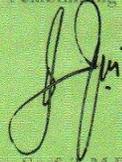
PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ANDROID* PADA  
MATA PELAJARAN AKUNTANSI PERBANKAN DAN KEUANGAN  
MIKRO KELAS XI SMK

Nama : Wilda Hairani  
NIM/BP : 18004045/2018  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 25 January 2023

Disetujui Oleh:

Pembimbing



Drs. Syafril, M.Pd.

NIP. 19600414 198403 1 004

Ketua Departemen



Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19830126 200812 2 002

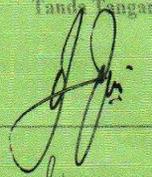
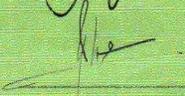
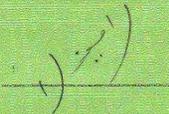
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi Di Depan Tim Penguji  
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum Dan  
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Android* \*  
Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan dan  
Keuangan Mikro Kelas XI SMK  
Nama : Wilda Hairani  
NIM/BP : 18004045/2018  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 25 Januari 2023

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. Syafril, M.Pd. NIP. 19600414 198403 1 004	
Anggota	1. Dra. Zuwirna, M.Pd, Ph.D. NIP. 19580517 198503 2 001	
	2. Dr. Rayendra, S.Pd., M. Pd. NIP. 19880912 201504 1 002	

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wilda Hairani  
NIM/BP : 18004045/2018  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Android* Pada  
Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Dan Keuangan  
Mikro Kelas XI SMK

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Padang, 25 Januari 2023  
Yang Menyatakan



**Wilda Hairani**  
**NIM. 18004045**

## ABSTRAK

**Wilda Hairani. 2022. Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Dan Keuangan Mikro Kelas XI SMK. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Saat melaksanakan kegiatan pembelajaran APKM, ditemukan siswa secara keseluruhan sudah memiliki *Android* yang diperbolehkan digunakan untuk mencari referensi tambahan terkait materi yang dipelajari. Hal ini tidak dimanfaatkan guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dan guru masih terfokus pada penggunaan media pembelajaran yang bersifat konvensional. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran dan kurangnya inovasi serta kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran menyebabkan pesan dari pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik, sehingga pemahaman materi dan motivasi belajar siswa serta partisipasi belajar siswa menjadi rendah.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and development* (R&D), model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini terdiri dari 4 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *disseminate* (penyebaran). Uji validitas produk dilakukan oleh 3 orang validator, yaitu 1 orang validator ahli materi dan 2 orang validator ahli media. Uji coba produk dilakukan kepada 19 orang siswa kelas XI Perbankan SMK Negeri 1 Pasaman dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi, angket, dan format penilaian.

Berdasarkan hasil dari validasi materi diperoleh nilai 4,69 “Sangat Layak” sehingga materi dinyatakan layak untuk digunakan, hasil validasi media 1 diperoleh nilai 4,94 “Layak” dan validasi ahli media 2 diperoleh nilai 4,94 “Sangat Layak”, sehingga media dikategorikan layak untuk diuji cobakan. Selanjutnya uji coba praktikalitas siswa diperoleh nilai 4,55 “Sangat Praktis”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *Android* pada mata pelajaran Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro kelas XI SMK layak dan praktis untuk digunakan.

**Kata Kunci::** *Pengembangan, Media Interaktif, Android, Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro*

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji sukur alhamdulillah kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Dan Keuangan Mikro Kelas XI SMK” . Shalawat dan salam untuk Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari kejahiliahn kepada manusia yang beradab dan yang berilmu pengetahuan dan berakhlak mulia.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan skripsi ini peneliti telah mendapat banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. Syafril, M. Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk dapat membimbing, memberikan ilmu, nasehat, dukungan dan arahan kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd. selaku Ketua Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

3. Ibu Dra. Zuwirna, M. Pd dan Bapak Dr. Rayendra, S, Pd., M. Pd, selaku dosen penguji yang telah memberikan banyak masukan dan saran dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Novrianti, M.Pd dan Bapak Septriyen Anugrah, S.Kom., M.Pd.T selaku validator media yang telah berkenan memberikan arahan dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan.
6. Ibu Simariyanti, S.Pd selaku validator materi yang telah memberikan kesempatan dan bantuan dalam melakukan penelitian serta peneliti dapat memperoleh informasi yang diperlukan selama penulisan skripsi ini.
7. Teruntuk Ibu dan Ayah tercinta yang telah memberikan segalanya bagi peneliti yang tak terhitung banyaknya baik berupa perhatian, motivasi, semangat serta dukungan yang sangat berarti bagi peneliti dan tidak lupa juga Kakak dan Abang serta Adik-Adikku tersayang yang juga memberikan dukungan kepada peneliti.
8. Teristimewa kepada teman-teman SLAW yaitu Nurul Hayi Faradisa, Rozi Mildayanti dan Vira Santica yang selalu memberikan motivasi dan dukungan kepada peneliti, suka duka yang telah kita lalui selama kurang lebih 4 tahun ini akan menjadi cerita di masa tua kita nanti.

9. Teruntuk Hairunisa, Elfia dan Ringgie Wulandari Ramadhani yang telah menjadi teman dan memberikan support system kepada peneliti hingga peneliti bisa terus bertahan dan menyelesaikan pendidikan.
10. Kepada Annisa Aulia Rahmi, Kurnia Sandi dan Zulfadli Azim yang telah menjadi teman diskusi dan membantu peneliti selama penyusunan skripsi ini.
11. Kepada Mira Wira Wardhani yang telah menjadi teman satu kamar peneliti
12. Teman-teman Kurikulum dan Teknologi Pendidikan 2018 yang senasib dan seperjuangan dengan peneliti.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang juga memberikan motivasi kepada peneliti.

Peneliti menyadari bahwa peneliti bukanlah makhluk yang sempurna, sehingga tidak lepas dari berbagai kekurangan. Untuk itu, dengan senang hati dan penuh harapan peneliti menerima segera kritikan dan saran yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, November 2023  
Peneliti

Wilda Hairani  
NIM. 18004045

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Batasan Masalah.....	7
E. Tujuan Pengembangan .....	7
F. Spesifikasi Produk.....	8
G. Manfaat Penelitian .....	9
H. Pentingnya Pengembangan .....	10
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	12
A. Media Pembelajaran.....	12
B. Media Pembelajaran Interaktif.....	16
C. <i>Android</i> .....	18
D. <i>Microsoft Power Point</i> .....	20
E. Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro .....	23
F. Validitas dan Praktikalitas.....	24
G. Penelitian Yang Relevan .....	25
H. Kerangka Konseptual .....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Model Pengembangan .....	29
C. Prosedur Pengembangan .....	31

D. Instrumen Pengumpulan Data .....	36
E. Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Hasil Pengembangan.....	44
B. Pembahasan.....	64
BAB V KESIMPULAN.....	69
A. Kesimpulan .....	69
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA .....	71

## DAFTAR TABEL

Table 1. Skor Skala <i>Likert</i> .....	37
Table 2. Kisi –Kisi angket oleh ahli materi.....	38
Tabel 3. Kisi-kisi angket oleh ahli media .....	39
Tabel 4. Kisi-kisi angket oleh siswa .....	40
Tabel 5. Pedoman Hasil Konversi Skor ke Nilai pada Skala 5 .....	42
Table 6. Pedoman Hasil Konversi Skor ke Nilai pada Skala 5 .....	43
Table 7. Hasil validasi media oleh ahli media 1 .....	54
Tabel 8. Hasil Revisi Produk Media 1 .....	56
Tabel 9. Hasil Validasi Produk oleh Ahli Media 2 .....	58
Tabel 10. Hasil Revisi Produk oleh Ahli Media 2 .....	59
Tabel 11. Hasil Validasi Materi oleh Ahli Materi.....	61
Tabel 12. Hasil Uji Coba Produk .....	63

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
Gambar 1. Bagan Kerangka Konseptual Pengembangan Media Interaktif Berbasis <i>Android</i> .....	28
Gambar 2. Bagan Prosedur Penelitian Pengembangan Media .....	31
Gambar 3. Bagan Model Pengembangan 4-D .....	36
Gambar 4. Menu <i>Home</i> .....	48
Gambar 5 Menu <i>insert</i> untuk membuat tombol navigasi.....	49
Gambar 6 Mengaktifkan tombol navigasi.....	49
Gambar 7 <i>introduction</i> .....	50
Gambar 8 Menu untuk membuat quis.....	51
Gambar 9. Membuat soal quis .....	51
Gambar 10. Menyimpan soal kuis yang dibuat.....	52
Gambar 11. Mengubah dari ppt ke html .....	52
Gambar 12. Mengubah dari HTML ke aplikasi .....	53
Gambar 13. Media interaktif sudah di install pada <i>Android</i> .....	53

## DAFTAR LAMPIRAN

Lamipran 1. Hasil nilai ujian siswa.....	74
Lamipran 2. Silabus .....	75
Lamipran 3. Flowchart.....	80
Lamipran 4. <i>Storyboard</i> .....	81
Lamipran 5. Validasi media tahap 1 oleh validator 1 .....	93
Lamipran 6. Validasi media tahap 1 oleh validator 2 .....	96
Lamipran 7. Validasi media tahap 2 oleh validator 1 .....	99
Lamipran 8. Validasi media tahap 2 oleh validator 2 .....	102
Lamipran 9. Validasi materi.....	105
Lamipran 10. Penilaian praktikalitas.....	108
Lamipran 11. Lembaran Hasil Praktikalitas.....	119
Lamipran 12. Dokemntasi Penilaian Media.....	120
Lamipran 13. Dokumentasi Penelitian .....	121
Lamipran 14. Surat Penugasan Ahli Validator Media .....	125
Lamipran 15. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Sumbar.....	126
Lamipran 16. Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	127
Lamipran 17. Surat Penyebaran Media .....	128
Lamipran 18. Surat Keterangan Selesai Penyebaran Media .....	130

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan sebagai upaya terencana yang dilakukan untuk memperluas wawasan ilmu pengetahuan, nilai-nilai kebaikan dan pendewasaan karakter individu tertentu. Pendidikan dapat dilaksanakan di sekolah ataupun di luar sekolah, di dalam ruangan ataupun di luar ruangan. Kegiatan belajar mengajar ini dilakukan secara langsung oleh guru dan peserta didik guna untuk mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas dalam proses pembelajaran seorang guru harus mampu memilih dan menerapkan berbagai model, metode, dan media. Seorang guru memiliki peran yang sangat penting dalam mendidik siswa menjadi manusia yang selalu mengikuti perkembangan zaman tanpa meninggalkan budayanya.

Tugas guru tidak hanya membagikan ilmu kepada peserta didik tetapi seorang guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam membagikan materi ajar kepada peserta didik. Guru dituntut untuk kreatif guna mampu mengembangkan dan membuat inovasi baru media pembelajaran dan bahan ajar agar peserta didik lebih semangat dalam belajar. Suharningsih dan Hermanto (2016) pada saat pembelajaran tertentu seorang guru perlu membuat inovasi secara kreatif baik dalam bentuk buku maupun media untuk menambah semangat belajar peserta didik. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran

sebagai alat bantu atau perantara ketidak jelasan dari bahan yang disampaikan. Kerumitan dari bahan materi yang akan diajarkan dapat disederhanakan dengan menggunakan media pembelajaran. Seorang guru harus mampu memilih media pembelajaran karena salah satu cara untuk mendorong tercapainya pembelajaran yang lebih aplikatif dan menarik.

Menurut Kustandi (2011:7) media adalah “pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”. Dalam penggunaan media harus dapat memenuhi kebutuhan dalam proses pembelajaran, sesuai dengan materi yang akan dipelajari yang nantinya pembelajaran dapat diterima, baik oleh siswa serta harus dapat meningkatkan pemahaman materi dalam belajar dengan tujuan agar siswa dapat menjadi semangat dalam belajar.

Perkembangan zaman memberikan dampak terhadap kemajuan dalam berbagai bidang terutama dalam bidang IPTEK, dengan demikian usia muda sampai lansia menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari. Agustin (2011) menyatakan bahwa teknologi dalam pendidikan memberi dampak besar terhadap keluaran pendidikan. Situasi saat ini menunjukkan bahwa kebutuhan akan teknologi, baik itu teknologi informasi maupun telekomunikasi sangat tinggi dari semua kalangan sangat membutuhkan teknologi untuk mempercepat perkembangan atau meningkatkan pembangunan. Perkembangan teknologi yang saat ini sangat cepat adalah teknologi komunikasi yang menghadirkan beragam pilihan bentuk teknologi dan kecanggihannya (Hidayat, 2020).

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan pada saat melaksanakan Program Praktek Lapangan Kependidikan (PPLK) di SMK Negeri 1 Pasaman dari bulan Juli sampai Desember 2021, diketahui bahwa, guru dalam proses belajar mengajar belum menggunakan media pembelajaran dengan efektif. Hal ini dilihat ketika siswa melaksanakan pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti *Smartphone* dengan OS *Android* atau media berbasis teknologi lainnya. Saat melaksanakan kegiatan pembelajaran, ditemukan siswa secara keseluruhan sudah memiliki *Smartphone* berbasis *Android* yang mana *Smartphone* diperbolehkan digunakan untuk mencari referensi tambahan terkait materi yang dipelajari. Hal ini tidak dimanfaatkan guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dan guru masih terfokus pada penggunaan media pembelajaran yang bersifat konvensional. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran dan kurangnya inovasi serta kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran menyebabkan pesan dari pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik, sehingga pemahaman materi dan motivasi belajar siswa serta partisipasi belajar siswa menjadi rendah. Data yang diperoleh dari guru mata pelajaran yaitu Ibu Simariyanti S.Pd menunjukkan, nilai rata-rata siswa secara keseluruhan berjumlah 60,23 dengan KKM siswa adalah 65. Siswa yang memiliki nilai di atas KKM berjumlah 12 orang dengan persentase nilai 38,7% dan siswa yang memiliki nilai di bawah KKM berjumlah 19 orang dengan persentase 61,3% (Data dari hasil ujian sekolah).

Media pembelajaran yang sering digunakan guru yaitu buku cetak dan papan tulis. Pada saat belajar menggunakan buku cetak, siswa diminta guru untuk mencatat materi yang ada dalam buku, sehingga siswa merasa jenuh. Dalam kegiatan pembelajaran, buku cetak jarang digunakan siswa hal ini karena, materi yang akan dipelajari kurang lengkap. Misalnya, siswa diminta mempelajari enam Kompetensi Dasar (KD), namun yang ada pada buku cetak hanya tercantum tiga Kompetensi Dasar (KD). Proses pembelajaran yang seperti ini dapat menyebabkan siswa bosan dan kurang aktif dalam belajar, sehingga memberikan kesan kurang optimal dalam pembelajaran yang mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Selain itu, pada saat pembelajaran guru hanya menggunakan papan tulis untuk menerangkan materi yang mengakibatkan keterbatasan waktu saat pembelajaran, dimana siswa mencatat materi yang ada pada papan tulis dan waktu guru untuk menjelaskan materi menjadi singkat.

Media pembelajaran berbasis teknologi belum optimal diterapkan pada pembelajaran Akuntansi. Darmawan (2015:133), menyatakan bahwa penggunaan teknologi sebagai media dapat membantu siswa lebih tertarik dalam belajar, media yang berisi video, audio, animasi, serta memberikan pemahaman yang utuh kepada siswa. Diperlukan suatu media yang dapat mendukung keberhasilan pembelajaran tersebut. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media interaktif berbasis *Android*.

Media interaktif merupakan suatu media atau produk layanan digital (multimedia) yang disajikan oleh guru kepada siswa yang berisi konten

kumpulan materi pembelajaran dengan menyertakan lebih dari satu jenis media yang disusun dalam satu topik yang di dalamnya terdapat slide, video, audio, gambar, teks, film pendek, animasi, lembar kerja, grafik, bagan, brosur, objek nyata dan mode. Karakteristik terpenting pada media pembelajaran interaktif adalah bahwa siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi diminta untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif mampu membuat siswa lebih senang dan termotivasi untuk belajar sesuai dengan kecepatan pemahaman siswa dalam pembelajaran mandiri (Nopriyanti, 2015).

Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro, menuntut kemandirian dan ketelitian siswa dalam belajar, hal ini merupakan yang terpenting karena kompetensi dasar dari penelitian ini yaitu menganalisis pencatatan transaksi deposito dan tujuan mata pelajaran ini adalah siswa dapat memiliki sikap rasa ingin tahu, mandiri, kreatif, dan komunikatif dalam belajar (Silabus XI PB). Dengan demikian, perlu dilakukan pengembangan media interaktif berbasis *android*. Sejalan dengan pendapat Hari (2020) pengembangan media mobile learning berbasis aplikasi *Android* adalah proses pembuatan media pembelajaran dari belum ada sampai menjadi hasil sebuah media pembelajaran, aplikasi bisa digunakan pada smarphone khususnya *android*.

Berdasarkan uraian di atas maka judul penelitian pengembangan ini adalah “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Dan Keuangan Mikro Kelas XI SMK”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya inovasi guru untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *Android*.
2. Media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran belum optimal diterapkan, serta kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka masalah pada penelitian ini bisa dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro kelas XI Perbankan?
2. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro kelas XI Perbankan?
3. Bagaimana praktikalitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro kelas XI Perbankan?

#### **D. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini terdapat beberapa batasan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini memfokuskan bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran akuntansi perbankan dan keuangan mikro yang dibuat menggunakan aplikasi pendukung.
2. Media ini ditujukan pada SMK khususnya untuk jurusan Perbankan dengan Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro.
3. Media berisikan materi yang terbatas hanya pada materi Akuntansi Deposito untuk siswa kelas XI.
4. Pengujian terhadap media pembelajaran yang dibuat hanya meliputi praktikalitas dan validitas. Tidak diuji pengaruhnya terhadap prestasi siswa.

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro kelas XI perbankan.
2. Menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Android* yang valid pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro kelas XI Perbankan.

3. Menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Android* yang praktis pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro kelas XI Perbankan.

#### **F. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Android* pada mata pelajaran akuntansi perbankan dan keuangan mikro kelas XI perbankan, yang mempunyai spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro. Materi yang disusun pada media interaktif ini berdasarkan analisa kebutuhan siswa kelas XI perbankan yaitu pada materi Akuntansi Deposito.
2. Media pembelajaran memiliki komponen yang memungkinkan siswa untuk memudahkannya belajar serta memahami materi akuntansi perbankan dan keuangan mikro. Media ini dilengkapi dengan unsur teks, gambar, dan video.
3. Media pembelajaran ini terdiri dari 6 menu yaitu menu KI dan KD, tujuan pembelajaran, penyajian informasi (Materi), Video, evaluasi dan profil.
  - a. KI dan KD, berisikan tentang materi simpanan deposito yang disesuaikan dengan ketentuan kurikulum 2013
  - b. Tujuan pembelajaran, memuat pencapaian hasil belajar yang akan diperoleh siswa.

- c. Materi, materi yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum 2013 dan didalam materi terdapat kuis yang harus di kerjakan siswa terlebih dahulu.
  - d. Evaluasi, evaluasi berisi tentang pembahasan ulang dari *quis* dan perbaikan nilai dari kuis.
  - e. Video, video yang dikembangkan berisi teks, suara dan gambar.
  - f. Profil, berisi tentang biodata dan ucapan terimakasih dari peneliti.
4. *Output* yang dihasilkan dalam bentuk aplikasi media interaktif berbasis *Android*.
  5. RAM minimal sebesar 1 GB, ukuran layar minimal 3,5 inch, dan *system API (Appllication Programing Interface)* minimal 14 atau *Android 4.0 Ice Cream Sandwitch*.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan dan dapat memberikan sumbangan pemikiran serta wawasan pengetahuan tentang pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Android* yang lebih menarik upaya peningkatan kualitas pendidikan.

2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi mahasiswa, memberikan informasi dan aspirasi bagi perkembangan penelitian pengembangan khususnya pada Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
  - b. Bagi guru, bermanfaat untuk alternatif dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas dan di luar kelas, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, dengan media ini pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak monoton bagi siswa.
  - c. Bagi siswa, bermanfaat sebagai bahan belajar dan sarana untuk pemahaman siswa terkait materi dipelajari.
  - d. Bagi orang tua, bermanfaat sebagai sarana untuk mengontrol anak belajar di rumah dan pemahaman anaknya saat belajar di sekolah.

#### **H. Pentingnya Pengembangan**

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan dan Keuangan kelas XI Perbankan SMK sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang lebih praktis dan tidak terikat oleh waktu serta dapat digunakan dimana saja seperti di rumah, sekolah dan tempat umum lainnya dengan menggunakan *Android*.

2. Media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro.

## **I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Android* terdapat asumsi dan keterbatasan penulis dalam mengembangkan sebagai berikut:

### **1. Asumsi Pengembangan**

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dikembangkan untuk menciptakan inovasi atau pembaharuan yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Salah satu bentuk media yang digunakan adalah media interaktif berbasis *Android*. Media interaktif diasumsikan dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar secara mandiri dan menarik perhatian siswa untuk mengerjakan soal-soal kuis dengan baik.

### **2. Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media interaktif berbasis *Android* terdapat keterbatasan yaitu peneliti memerlukan waktu untuk memahami dan mempelajari cara pengembangan media interaktif berbasis *Android* dengan lebih dalam serta baik lagi, agar peneliti bisa menghasilkan sebuah media pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif dan tidak membosankan bagi siswa. Pengembangan media pembelajaran ini terbatas pada standar kompetensi kejuruan yang hanya terfokus pada kompetensi pencatatan akuntansi perbankan dan keuangan mikro.