



ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATERI MEMPROSES ENTRI JURNAL KELAS X AKL

Trysanti Kisria Darsih

STKIP Al Maksum Langkat, Stabat, Indonesia
trysanti301@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk melihat keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis android pada materi Memproses Entri Jurnal kelas X AKL di SMK Dharma Patra Pangkalan Susu. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X AKL SMK Dharma Patra Pangkalan Susu, dan sampel dipilih secara acak sebanyak 35 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah kuisisioner yang diisi oleh siswa melalui *Google Form* yang dikirimkan melalui *whatsapp group* kelas. Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android efektif digunakan dalam Pembelajaran pada materi Memproses Entri Jurnal di SMK Dharma Patra Pangkalan Susu.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Android; Entri Jurnal; Akuntansi Dasar; Pembelajaran Jarak Jauh

ABSTRACT

The purpose of this study was to see the effectiveness of using android-based learning media in the material for Processing Journal Entries for class X AKL at SMK Dharma Patra Pangkalan Susu. This research is a qualitative descriptive study. The population in this study were students of class X AKL SMK Dharma Patra Pangkalan Susu, and 35 students were randomly selected as samples. The data collection technique in this study was a questionnaire filled out by students via Google Form sent via the class whatsapp group. Based on the research and discussion data, it shows that android-based learning media is effectively used in learning the material for processing journal entries at SMK Dharma Patra Pangkalan Susu.

Keywords: Android Learning Media; Journal Entry; Basic Accounting; Distance Learning



I. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era global saat ini menuntut sumber daya manusia untuk mengembangkan kompetensinya agar mampu menghadapi persaingan secara ketat. Sarana strategis dalam mengembangkan sumber daya manusia adalah pendidikan. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 bahwa pendidikan Nasional berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan, dan membantu karakter dan peradaban yang bermartabat dalam konteks mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang berilmu, cakap, kreatif dan mandiri, serta menjadi demokratis dan bertanggung jawab.

Guru merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pendidikan terutama dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar. Guru harus dapat menentukan apa saja yang dianggapnya tepat untuk diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran karena guru lebih memahami keadaan peserta didiknya, sehingga guru dapat mengelola kelas dengan menggunakan keterampilan yang diperoleh di kelas seperti menerapkan model pembelajaran untuk digunakan, memperlancar materi pembelajaran, menciptakan penugasan, pemberian pelatihan, (penilaian), dan pendidik sebagai penyelenggara kelas dalam pembelajaran (Hamalik, 2013). Dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, guru harus senantiasa berpikir kreatif seperti melakukan inovasi terhadap media pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa yakni menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Pemanfaatan media yang semakin bervariasi menjadi tantangan guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai pengajar di sekolah dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Purbasari, *et al.*, 2012).

Media pembelajaran menurut Gagne dan Brings dalam Arsyad (2011) merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, video, animasi, dll dengan bantuan perangkat komputer dan sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran (Surjono, 2017). Berbagai bentuk media pembelajaran diterapkan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan yang terus berkembang searah dengan perkembangan teknologi pada era globalisasi. Salah satu media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pendidikan saat ini yaitu media pembelajaran berbasis android. Media pembelajaran berbasis android merupakan salah satu aplikasi audio-visual yang digunakan sebagai sarana belajar dengan menggunakan *smartphone*. Oleh karena itu, seorang guru harus dapat memanfaatkan teknologi sebagai penunjang proses belajar mengajar khususnya pada saat pandemi Covid-19 saat ini.

Upaya Pemerintah untuk membatasi penyebaran dan penularan virus Covid-19 di satuan pendidikan melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengambil kebijakan melalui Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 15 tahun 2020 tentang penyelenggaraan belajar dari rumah (BDR), baik pembelajaran jarak jauh daring (dalam jaringan) maupun luring (luar jaringan). Semua proses belajar-mengajar yang terjadi secara formal di sekolah, berubah total menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ) di rumah.

SMK Dharma Patra Pangkalan Susu merupakan salah satu sekolah yang menerapkan Pembelajaran Jarak Jauh. Dalam menunjang Pembelajaran Jarak Jauh, guru mata pelajaran Akuntansi Dasar menggunakan *platform digital whatsapp*,

google form dan google classroom sebagai media untuk menyampaikan materi kepada siswa. Selain itu media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran berbasis android seperti aplikasi Belajar Jurnal. Berikut gambar aplikasi Belajar Jurnal sebagai media pembelajaran berbasis android yang digunakan di SMK Dharma Patra Pangkalan Susu.



Gambar 1. Aplikasi Belajar Jurnal

Aplikasi Belajar Jurnal ini merupakan suatu produk media pembelajaran akuntansi berbentuk sebuah aplikasi yang dapat diunduh pada *smartphone* berbasis android yang memiliki menu utama berupa kompetensi dasar, materi jurnal umum dan jurnal khusus, evaluasi, daftar pustaka, dan author. Aplikasi ini selain menyediakan materi jurnal umum dan jurnal khusus juga menyediakan contoh studi kasus dari jurnal umum dan jurnal khusus agar siswa mudah memahami materi tersebut. Aplikasi ini juga tidak memerlukan akses internet secara terus menerus dalam penggunaannya. Sebab aplikasi ini yang diciptakan melalui android ini berupa aplikasi yang dapat dibuka dan disimpan di *smartphone* dengan merek apapun, asalkan menggunakan *operating system android*.

Solusi untuk menghadapi tantangan yang akan terjadi dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan *smartphone*, sehingga pengguna *smartphone* akan memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan sukses (Karch, 2014). Pemanfaatan *smartphone* android dalam pembelajaran sangat memudahkan para siswa melakukan pembelajaran tanpa interaksi langsung dengan gurunya serta dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran berbasis android dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Darsih, 2021). Hasil penelitian Aziz (2015) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis android mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa.

Pembelajaran yang memanfaatkan *smartphone* android menjadi menyenangkan dan tidak membosankan serta dapat memotivasi siswa untuk belajar, sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk melihat keefektifan penggunaan media



pembelajaran berbasis android pada materi Memproses Entri Jurnal kelas X AKL di SMK Dharma Patra Pangkalan Susu.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis android pada materi Memproses Entri Jurnal kelas X AKL secara daring di SMK Dharma Patra Pangkalan Susu. Penelitian ini memberi manfaat kepada para guru maupun siswa juga kepada para pembacanya. Bagi para guru, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mampu mengembangkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif yang menarik bagi siswa. Bagi para siswa, penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk menjadi media menyampaikan permasalahan yang selama ini belum bisa dikatakan, dengan begitu akan mampu menumbuhkan semangat belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran pada materi Memproses Entri Jurnal. Kemudian bagi pembaca dapat dijadikan acuan, perbandingan dan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik, menarik dan menyenangkan bagi siswa.

II. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian yang bertujuan mendeskripsikan/ menjabarkan fenomena yang ada, baik yang bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan (Sukmadinata, 2011). Pada penelitian ini fenomena yang diamati adalah keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis android pada materi Memproses Entri Jurnal kelas X AKL. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X AKL di SMK Dharma Patra Pangkalan Susu.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang ada di kelas XI AKL SMK Dharma Patra Pangkalan Susu, dan sampel dipilih secara acak sebanyak 35 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah kuisioner, dengan instrument penelitian adalah angket yang diisi oleh siswa melalui *Google Form*. Angket yang digunakan untuk memperoleh data tentang pendapat siswa mengenai keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis android saat pembelajaran jarak jauh dimasa pandemi Covid-19. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif kualitatif

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah diisi oleh 35 siswa kelas X AKL di SMK Dharma Patra Pangkalan Susu diperoleh data yang disajikan dalam Tabel 1 sebagai berikut.

**Tabel 1. Data hasil kuisioner siswa kelas X AKL
penggunaan media pembelajaran berbasis android
pada materi Memproses Entri Jurnal.**

No	SS	S	R	TS	STS
Pernyataan	(Jumlah dalam %)				
1	26	63	11	0	0
2	29	51	20	0	0



3	26	51	20	3	0
4	20	54	23	3	0
5	17	60	23	0	0
6	26	63	11	0	0
7	46	43	11	0	0
8	36	56	8	0	0
9	37	51	9	3	0
10	26	63	11	0	0

Keterangan :

SS = Sangat setuju

S = Setuju

R = Ragu-ragu

TS = Tidak setuju

STS = Sangat tidak setuju

Data hasil kuesioner diperoleh dari angket yang telah disebarakan kepada siswa secara *online* melalui *google form* dan dikirimkan melalui *whatsapp group* kelas. Penggunaan angket ini bertujuan untuk mendapatkan informasi berupa pelaksanaan proses pembelajaran secara daring dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android. Berikut adalah pertanyaan yang terdapat dalam angket serta hasil analisis yang diperoleh dari angket yang diajukan kepada siswa.

1. Saya merasa bersemangat melaksanakan pembelajaran materi memproses entri jurnal dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android.
Berdasarkan data yang terdapat pada Tabel 1, terlihat bahwa siswa lebih banyak menjawab setuju dengan persentase 63%, yang berarti bahwa siswa merasa bersemangat melaksanakan pembelajaran materi memproses entri jurnal dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android.
2. Media pembelajaran berbasis android membantu saya dalam memahami materi pembelajaran memproses entri jurnal.
Berdasarkan data yang terdapat pada Tabel 1, untuk pernyataan kedua siswa lebih banyak menjawab setuju dengan persentase 51% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran memproses entri jurnal.
3. Media pembelajaran berbasis android lebih mudah digunakan dalam proses pembelajaran jarak jauh.
Berdasarkan data yang terdapat pada Tabel 1, siswa lebih banyak menjawab setuju dengan persentase 51% yang berarti bahwa media pembelajaran berbasis android lebih mudah digunakan dalam proses pembelajaran jarak jauh. Sisi lain terdapat siswa yang tidak setuju jika media pembelajaran berbasis android lebih mudah digunakan dalam proses pembelajaran jarak jauh dengan persentase 3%.
4. Saya merasa lebih mudah memahami materi memproses entri jurnal dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android dibandingkan media pembelajaran lain.
Dilihat dari data yang terdapat pada Tabel 1, siswa lebih banyak menjawab setuju



sebanyak 54% yang berarti bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android siswa lebih mudah memahami materi memproses entri jurnal dibandingkan dengan media pembelajaran lain. Namun terdapat siswa yang tidak setuju sebanyak 3%.

5. Saya merasa termotivasi untuk belajar materi memproses entri jurnal dengan media pembelajaran berbasis android.

Berdasarkan data yang terdapat pada Tabel 1 menunjukkan bahwa siswa lebih banyak setuju yaitu dengan persentase sebesar 60% yang berarti bahwa siswa merasa dirinya termotivasi untuk belajar materi memproses entri jurnal dengan media pembelajaran berbasis android.

6. Media pembelajaran berbasis android yang diberikan guru memiliki tampilan yang menarik dan menyenangkan sehingga membuat saya tertarik.

Berdasarkan data yang terdapat pada Tabel 1 menunjukkan bahwa siswa lebih banyak setuju yaitu dengan persentase sebesar 63% yang menandakan bahwa media pembelajaran berbasis android yang diberikan guru memiliki tampilan yang menarik dan menyenangkan.

7. Media pembelajaran berbasis android mendukung pembelajaran jarak jauh karena tidak membutuhkan banyak kuota untuk mengaksesnya.

Berdasarkan data yang terdapat pada Tabel 1 menunjukkan bahwa siswa setuju jika media pembelajaran berbasis android mendukung pembelajaran jarak jauh karena tidak membutuhkan banyak kuota untuk mengaksesnya dengan besaran persentase yaitu sebesar 43%.

8. Media pembelajaran berbasis android praktis dan mudah digunakan.

Berdasarkan data yang terdapat pada Tabel 1, siswa setuju bahwa media pembelajaran berbasis android praktis dan mudah digunakan dengan besaran persentase yaitu 56%.

9. Media pembelajaran berbasis android tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar.

Dilihat dari data yang terdapat pada Tabel 1 terlihat bahwa siswa setuju bahwa media pembelajaran berbasis android tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar karena persentase terbesar adalah setuju dengan besaran persentase 51%. Sisi lain terdapat siswa yang tidak setuju jika media pembelajaran berbasis android tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar dengan persentase sebesar 3%.

10. Media pembelajaran berbasis android efektif dalam pembelajaran materi memproses entri jurnal.

Dilihat dari data yang terdapat pada Tabel 1 menunjukkan bahwa siswa setuju bahwa media pembelajaran berbasis android efektif dalam Pembelajaran materi memproses entri jurnal karena di dalam Tabel 1 menunjukkan persentase yang paling besar adalah setuju dengan persentase 63%.

Berdasarkan pertanyaan nomor 1 dan nomor 5 yang merujuk pada rasa bersemangat dan menambah motivasi belajar siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis android, diperoleh hasil setuju dengan persentase yang sebesar 60%, hasil ini menunjukkan bahwa siswa merasa bersemangat dan memiliki motivasi belajar yang tinggi saat guru menggunakan media pembelajaran berbasis android.



Media pembelajaran berbasis android pada materi memproses entri jurnal ini merupakan merupakan salah satu aplikasi audio-visual yang digunakan sebagai sarana belajar Akuntansi Dasar menggunakan *smartphone*. Aplikasi ini menyampaikan materi yang dikemas lebih menarik. Terdapat materi dan contoh kasus berupa tantangan transaksi yang dikerjakan dengan cara menjodohkan jawaban yang tepat. Sejalan dengan pertanyaan nomor 6 diperoleh hasil dengan persentase 63 % siswa setuju bahwa media pembelajaran berbasis android yang diberikan guru menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran berbasis android juga mampu untuk memvisualisasikan suatu objek pembelajaran pada materi memproses entri jurnal misalnya ditayangkannya gambar-gambar untuk memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Kim dkk (2013) bahwa pemanfaatan *smartphone* yang terbilang mudah dibawa, mudah diakses dan terjangkau sebagai media dalam pembelajaran akan sangat memberikan dampak bagi siswa.

Pertanyaan nomor 3 memperoleh hasil 51% siswa setuju bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android mendukung pembelajaran jarak jauh. Pertanyaan ini didukung dengan pertanyaan nomor 7, 8 dan 9 yaitu media pembelajaran berbasis android tidak membutuhkan banyak kuota untuk mengaksesnya, media pembelajaran berbasis android juga praktis, dan mudah digunakan, serta tidak memerlukan ruang penyimpanan yang banyak.

Media pembelajaran berbasis android yang digunakan efektif dalam pembelajaran pada materi memproses entri jurnal, pendapat ini didukung dengan hasil penelitian Fatma dan Partana (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis android dapat menunjang pemahaman hingga evaluasi konsep kimia dan pembelajaran berbasis android efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis android ini juga menarik namun juga praktis digunakan. Selain itu media pembelajaran berbasis android juga mampu menunjang pembelajaran jarak jauh yang dilakukan pada masa pandemi Covid-19 saat ini. Penggunaan media pembelajaran berbasis android dianggap media yang paling memungkinkan untuk menunjang terlaksananya pembelajaran agar tujuan pembelajaran juga tetap tercapai.

Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran berbasis android ini menjadi media yang relevan untuk dikembangkan khususnya di masa pandemi. Kelebihan aplikasi media pembelajaran berbasis android ini yaitu: 1) aplikasi ini mudah digunakan karena terdapat fitur-fitur yang mudah dipahami oleh siswa; 2) dapat diakses dimana saja dan kapan saja; dan 3) dapat diakses dengan ataupun tanpa internet. Pengembangan lebih lanjut diharapkan media pembelajaran berbasis android menjadi media yang lebih interaktif seperti dengan tambahan bagian latihan menjawab pertanyaan atau juga dengan penambahan video pembelajaran yang lebih menyenangkan.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka penelitian ini menghasilkan tiga kesimpulan yaitu:

1. Media pembelajaran berbasis android ini menjadi media yang relevan digunakan dalam pembelajaran pada materi memproses entri jurnal kelas X AKL di SMK Dharma Patra Pangkalan Susu.



2. Media pembelajaran ini memudahkan siswa dalam pembelajaran jarak jauh di masa Pandemi Covid-19 karena sifatnya yang praktis, mudah digunakan, memiliki ukuran file yang kecil dan tidak memerlukan banyak kuota untuk mengaksesnya.
3. Media pembelajaran berbasis android ini dapat meningkatkan semangat belajar, menarik dan menyenangkan sebagai media pembelajaran. Namun demikian beberapa responden masih menganggap ragu-ragu, oleh karena itu perlu mengembangkan variasi media pembelajaran berbasis android, selain itu juga perlu pengujian secara eksperimen antara penggunaan media pembelajaran berbasis android dibandingkan dengan media digital lainnya seperti video pembelajaran digital, vlog, dan pembelajaran online melalui google meet atau zoom. Pembahasan dalam penelitian ini juga masih memiliki keterbatasan dalam menelusuri alasan pilihan jawaban, oleh karenanya perlu penelitian lebih lanjut untuk mengetahui alasan-alasan siswa dalam memilih tidak setuju, setuju atau sangat setuju.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani, C., & Cs, C. (2020). Prenatal Education of Personal Human Depelovment in Covid-19 Pandemic. *International Journal of Pharmaceutical Research*, 12(4), 255-266.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aziz, Muhammad Khoirun. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI, *Tesis*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Darsih, Trysanti Kisria, dan Elfi, L. 2021. The Development of Android-Based Learning Media for Basic Accounting Subjects for Class X AKL at Al Ikhlas Vocational High School, Pangkalan Susu, Langkat Regency. *BIRCI Journal*, 4 (3), 6219-6230.
- Fatma, Arina Diana, dan Crys Fajar Partana. 2019. Pembelajaran berbantu aplikasi android untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 5(2), 229-236 diakses dari <https://doi.org/10.21831/jipi.v5i2.26035> pada tanggal 11 April 2022.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara <https://www.bircujournal.com/index.php/birci/article/view/2430> pada tanggal 22 Desember 2021
- Karch, Krista, 2014. An Investigation Of Perceptions About Smart Mobile Phone Usage As An Instructional Tool In A High School Classroom. *Disertasi*. Minnesota, Capella University
- Kim, D., Rueckert D., Kim, D.J., dan Seo, D. 2013. Students preceptions and experiences of mobile learning. *Language Learning dan Technology*, Vol 17, No 3, Hal. 52-73.
- Purbasari, R., Kahfi, M, dan Yunus, M. 2012. Pengembangan Aplikasi Android



sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 1, No 2, Hal. 3-11.

Sadri, M. (2019). Kompetensi Pedagogik Dosen dan Prestasi Akademik Mahasiswa. *LIABILITIES (JURNAL PENDIDIKAN AKUNTANSI)*, 2(2), 162-172.

Sugma, A. R., & Azhar, P. C. (2021). PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER MATERI EKOSISTEM UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR KECAMATAN STABAT. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 155-164.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2011. *Metode Penelitian*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan No.15 Tahun 2020 tentang *Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Deseas (COVID-19)*.

Surjono, Herman D. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interkatif*. Yogyakarta: UNY Press

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.