

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X MA NURUL KAROMAH

Ismail  
Pendidikan Ekonomi  
STKIP PGRI Bangkalan  
[Ismaelmuhammad83@gmail.com](mailto:Ismaelmuhammad83@gmail.com)

### Abstrak

*Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan produk media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X MA Nurul Karomah. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengembangkan media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X. (2) Mengetahui Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahap yaitu analysis, desain, development, implementasion dan evaluate. Pada tahap analysis melakukan analisis kebutuhan siswa. Pada tahap desain melakukan penyusunan konsep, pembuatan rancangan media. Pada tahap development melakukan pengembangan produk yang di nilai dari para ahli materi, ahli media dan praktisi lapangan (guru). Pada tahap implementasion dilakukan hasil uji validasi dan penyebaran produk. selanjtnya tahap terakhir melakukan evaluasi terhadap produk yang sudah direvisi dan diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan para ahli. Berdasarkan hasil penelitian ini untuk penilaian dari ahli materi, ahli media, praktisi lapangan (guru), skor presentase aspek materi adalah sebesar 70.2% dengan katagori ( cukup), aspek media adalah sebesar 82.35% dengan katagori (Layak), aspek praktisi lapangan (guru) sebesar 83.8% dengan katagori (Sangat Layak). Dan hasil angket siswa yang dengan jumlah siswa sebanyak 21 mendapatkan persentase sebesar 90%.*

**Kata kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, Android

### Abstract

*This research is a product development research on Android-Based Learning media for Economics Class X MA Nurul Karomah. This study aims to: (1) Develop Android-Based Learning Media for Economics Class X. (2) Knowing Android-Based Learning for Economics Class X. This development research was conducted using the ADDIE model which consists of several stages, namely analysis, desain, development, implementation and evaluate. At the analysis stage, analyze student needs. At the desain stage, drafting a concept, making a media desain. At the development stage, product development is assessed by material experts, media experts and field practitioners (teachers). At the implementation stage, the results of the validation test and product distribution are carried out. then the last stage is to evaluate the product that has been revised and improved in accordance with the advice and input of experts. Based on the results of this study for the assessment of material experts, media experts, field practitioners (teachers), the percentage score of the material aspect is 70.2% in the (enough) category, the media aspect is 82.35% in the (adequate) category, the field practitioner aspect (teacher) ) of 83.8% with the category (Very Eligible). And the results of student questionnaires with a total of 21 students get a percentage of 90%*

**Keywords:** Development, Learning Media, Android

## 1. Pendahuluan

Permasalahan pendidikan di Indonesia dan telah terjadi selama bertahun-tahun. Tidak meratanya infrastruktur dan kurangnya kompetensi guru menjadi salah satu faktor kurang maksimalnya pendidikan di Indonesia. Pembelajaran di Indonesia khususnya di sekolah yang terletak di desa dan perkampungan masih banyak menggunakan metode pembelajaran tradisional seperti ceramah. Banyak guru yang masih belum bisa menyesuaikan metode pembelajaran yang diterapkan dengan materi yang disampaikan. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti kurangnya fasilitas di sekolah serta kurangnya kemampuan dari guru itu sendiri. Media yang digunakan pun masih sangat sederhana seperti buku, papan tulis, dan alat tulis untuk siswa. Hal ini tentu akan berpengaruh terhadap pemahaman dan semangat belajar siswa itu sendiri.

“Pembelajaran adalah proses transfer ilmu dua arah, antara guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi”. (Chanib, 2012). Dalam proses *transfer* informasi inilah diperlukan sebuah media yang dapat menyesuaikan dengan model pembelajaran yang akan dilaksanakan. Hal ini ditujukan agar informasi yang disampaikan dapat terserap dengan baik oleh siswa.

Tak terasa sudah dua tahun lebih negara-negara di dunia termasuk Indonesia ber jibaku dalam menghadapi pandemi *covid-19*. Adanya pandemi ini memaksa kita sebagai makhluk sosial yang terbiasa berkumpul dan bersosialisasi dengan banyak orang, harus sedikit membatasi itu semua demi menjaga keselamatan bersama. Semua sektor kehidupan terkena dampaknya termasuk sektor pendidikan. Hal yang paling terasa adalah kegiatan belajar mengajar siswa yang biasanya dilakukan secara tatap muka tidak lagi dapat dilakukan karena dikhawatirkan akan membahayakan siswa dan guru itu sendiri. Hal inilah yang kemudian membuat pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk meniadakan pembelajaran tatap muka dan diubah ke pembelajaran dalam jaringan (*daring*). Siswa dan guru tidak lagi dapat berinteraksi seperti sebelumnya. Pembelajaran menjadi tidak lagi seperti sebelumnya. Siswa dan guru dipaksa untuk beradaptasi dengan kondisi ini. Terlepas, dari kondisi yang saat ini mulai membaik dan beberapa sekolah sudah mulai melakukan pembelajaran dengan tatap muka, ada banyak sekali pelajaran yang dapat kita ambil dari pandemi ini. Dengan terpaksa melaksanakan pembelajaran jarak jauh, kita jadi semakin sadar bahwa pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Namun berkaca dari pembelajaran jarak jauh yang telah dilakukan, ada banyak sekali kendala yang dialami baik oleh guru maupun siswa itu sendiri. Hal ini tak lepas dari ketidaksiapan dalam melaksanakan pembelajaran dengan model jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh sangatlah berbeda dengan belajar secara tatap muka di kelas. Pembelajaran jarak jauh memerlukan media yang dapat beradaptasi dengan kondisi yang dialami oleh peserta didik dan guru. Adaptasi di sini meliputi pemanfaatan teknologi yang dekat dengan siswa seperti memanfaatkan perangkat *smartphone* untuk tempat belajar.

Dari hasil wawancara kepada beberapa siswa kelas X MA Nurul Karomah, beberapa permasalahan ketika mereka melaksanakan pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi, dimana sebelumnya pembelajaran mata pelajaran ekonomi hanya dilakukan dengan menggunakan media LKS dan *power point* (PPT) serta metode ceramah dan penulisan contoh di papan tulis. Menurut mereka pembelajaran seperti ini dirasa kurang efektif dikarenakan berdampak pada minat belajar dan pemahaman siswa itu sendiri.

Terkait karakter dari siswa kelas sepuluh, berdasar pada hasil wawancara kepada guru mata pelajaran komputer dan wali kelas X, didapatkan bahwasannya karakter siswa kelas X mempunyai kecenderungan aktif dan antusias ketika mereka dihadapkan dengan hal-hal baru. Namun, karena mungkin mereka masih baru jadi masih perlu banyak dibimbing. Selain itu, fasilitas yang kurang seperti belum tersedianya koneksi *internet* di sekolah sehingga guru belum bisa melaksanakan pembelajaran yang memanfaatkan media seperti *google classroom* dan yang lainnya.

Kondisi ideal pada kegiatan belajar mengajar yang diharapkan adalah pembelajaran dapat menarik minat dan semangat dari siswa. Pembelajaran bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja serta dapat menyesuaikan dengan keadaan siswa, dalam hal ini terkait gaya belajar siswa yang berbeda dalam satu kelas. Jika semua kebutuhan pada kondisi ideal tersebut dapat terpenuhi maka tujuan pembelajaran akan dengan mudah tercapai. Inilah yang menjadi motivasi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* yang dapat digunakan untuk mewujudkan pembelajaran yang ideal.

Beberapa penelitian terdahulu terkait media pembelajaran berbasis *android* telah berhasil meningkatkan minat dan semangat belajar siswa seperti penelitian yang dilakukan oleh Kuswanto, (2020) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X. Penelitian ini bertujuan untuk menyediakan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa serta mempermudah siswa dalam belajar materi pelajaran. Selanjutnya pada penelitian pengembangan terdahulu yang lain yaitu penelitian yang dilakukan oleh M. Fikri Hamdani dan Nanang Priatma (2021) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Android* untuk Siswa SMP/MTs dan SMA/MA.

Berdasar dari semua paparan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan kegiatan pembelajaran di sekolah tujuan. Dengan adanya penelitian pengembangan ini diharapkan nantinya produk media ini dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini berjudul “pengembangan media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran ekonomi kelas X MA Nurul Karomah.

## 2. Kajian Pustaka

Secara umum, media merupakan perantara yang menjadi jembatan antara pengirim dan penerima informasi. Pada pembelajaran media berperan sebagai perantara antara pengajar dan peserta didik, oleh karena itu disebut media pembelajaran. Tujuan dari adanya media dalam pembelajaran adalah untuk merangsang kemampuan dan kemauan siswa dalam belajar. Menurut Sardiman, (2011:7) “media adalah komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara/ pembawa pesan dari pengirim ke penerima.

Sementara itu menurut Gerlach dalam Sanjaya (2010:205) secara umum “media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap”. Dari pandangan seperti dapat ditarik kesimpulan bahwasannya semua alat dapat digunakan untuk media pembelajaran selama itu memuat konten pendidikan.

*Smartphone* atau yang sering disebut dengan *android* merupakan sistem operasi yang digunakan untuk kebanyakan *smartphone*. Sistem operasi *android* ini berfungsi sebagai jembatan atau perantara antara pengguna dan perangkat *smartphone* mereka sehingga pengguna dapat berinteraksi menggunakan *smartphone* mereka serta menjalankan aplikasi yang ada di dalamnya. *Android* merupakan generasi baru *platform mobile* berbasis *Linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi (Menrisal & Utami, 2019).

Media dalam proses Pembelajaran dikelompokkan menjadi 4 bagian besar, yakni visual, audio, audio visual, dan multimedia.

- 1) Media Audio merupakan media yang hanya melibatkan pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata
- 2) Media Visual adalah media yang hanya melibatkan indra penglihatan saja, Seperti media cetak.
- 3) Media Audio Visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran sekaligus dalam satu proses.
- 4) Multimedia adalah media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran.

### 2.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Model Penelitian Pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk. Untuk menghasilkan produk tertentu diperlukan adanya penelitian dan analisis untuk mengetahui kebutuhan serta untuk uji keefektifan produk yang akan dihasilkan untuk penyelesaian permasalahan yang dialami oleh objek penelitian. Pada penelitian kali ini memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis *android* untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar pada Mata pelajaran Ekonomi di MA Nurul Karomah. Penelitian pengembangan kali ini menggunakan Model Penelitian *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (ADDIE)*. Model pengembangan ini mempunyai beberapa tahapan yang harus dilaksanakan sesuai dengan urutannya supaya produk yang dihasilkan nantinya sesuai dengan kebutuhan.

Penelitian pengembangan media pembelajaran kali ini menggunakan model penelitian ADDIE dengan tahapan sebagai berikut:

1. *Analisis (Analysis)*

Pada tahapan ini peneliti mengidentifikasi permasalahan yang ada di MA Nurul Karomah terkait permasalahan dan solusi yang dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam mengidentifikasi permasalahan, peneliti melakukan beberapa wawancara kepada guru dan siswa serta melakukan beberapa observasi terkait keadaan di sekolah.

2. *Desain (Design)*

Pada tahap desain ini peneliti mulai membuat rancangan berupa sketsa dari produk media yang akan dibuat serta komponen yang akan dimasukkan ke dalam media seperti materi, soal, tes, serta fitur tambahan lainnya yang dibutuhkan di dalam produk media pembelajaran yang akan dikembangkan.

3. *Development*

Pada tahapan pengembangan produk terdapat beberapa tahapan yang perlu dilalui di antaranya:

- a. Pembuatan produk media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* sebagai media utama, *software Website 2 APK Builder* untuk mempublish media pembelajaran ke dalam bentuk aplikasi *android* yang bisa di jalankan di ponsel selular *android*.
- b. Aplikasi yang di hasilkan akan diuji oleh para ahli meliputi ahli materi, ahli media, dan praktisi untuk diberikan penilaian kualitas dan komentar serta saran perbaikan agar dapat dilakukan proses perbaikan.
- c. Jika aplikasi yang dibuat sudah divalidasi oleh validator maka aplikasi tersebut siap di perbanyak untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

4. *Implementation*

Pada tahap ini media sudah selesai dibuat, dan akan di-uji cobakan kepada siswa di sekolah tempat melaksanakan penelitian di MA Nurul Karomah , Paterongan, Galis. Pada tahap ini penilain berupa angket dibagikan kepada siswa untuk mendapat timbal baik penilaian maupun saran dari siswa. Selain itu, peneliti membuat catatan kekurangan dan kendala yang masih terjadi ketika produk di uji coba oleh siswa.

5. *Evaluasi (Evaluation)*

Tahapan terakhir dalam model penelitian pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Tahapan evaluasi merupakan proses untuk mengevaluasi lebih lanjut terkait media yang di uji coba pada tahap implementasi, apakah media masih terdapat kekurangan dan kelemahan atau tidak. Apabila sudah tidak diperlukan adanya perbaikan atau revisi kembali, maka media sudah layak untuk digunakan.

## 2.2. Teknik Pengumpulan Data

Mengumpulkan data merupakan pekerjaan yang penting dalam meneliti. Untuk mengumpulkan data yang diperlukan, peneliti menggunakan beberapa metode yaitu: (1) Observasi, (2) Wawancara, (3) Angket. Observasi yang dilakukan adalah observasi partisipatif, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung dan ikut terlibat di dalam pembelajaran. Pada metode observasi ini peneliti mengamati berbagai aspek yang dibutuhkan dalam menemukan permasalahan yang ada di sekolah. Aspek tersebut meliputi proses pembelajaran di kelas, pemanfaatan media pembelajaran sebagai sarana kegiatan belajar mengajar di kelas, dan pemanfaatan media pembelajaran sebagai sarana kegiatan belajar mandiri untuk siswa.

Wawancara dilakukan untuk mengetahui secara mendalam terhadap permasalahan yang ditemukan. Wawancara dalam penelitian pengembangan ini dilakukan kepada guru mengenai kendala siswa dalam belajar dan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran.

Metode angket dilakukan untuk mengevaluasi media pembelajaran berbasis *Android* yang telah dikembangkan. Angket ini ditujukan untuk ahli media, ahli materi, Praktisi dan juga siswa. Angket untuk ahli media dan ahli materi ditujukan untuk mengetahui tingkat kualitas media dan

kesesuaian materi. Angket untuk siswa ditujukan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran berbasis *Android*.

Dalam penelitian ini, peneliti ini menggunakan angket tertutup yaitu angket dimana jawabannya sudah disediakan oleh peneliti sehingga responden tinggal memilih jawaban yang sudah disediakan

### 2.3. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan produk media pembelajaran berbasis *android* ini menggunakan teknik analisis data deskriptif. Instrumen non tes berupa angket menggunakan Skala Likert. Menurut Sugiyono (2017:165) Skala Likert merupakan skala yang banyak digunakan dalam angket dan digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang terhadap suatu produk yang telah dikembangkan.

Responden yang dilibatkan dalam penelitian ini untuk diambil datanya antara lain : ahli materi, ahli media, Praktisi lapangan dan siswa. Data yang sudah diperoleh pada saat kegiatan validasi terlebih dahulu diubah kedalam data kuantitatif sesuai dengan bobot skor. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan :

$\sum x$  = jumlah skor  
SMI = skor maksimal ideal

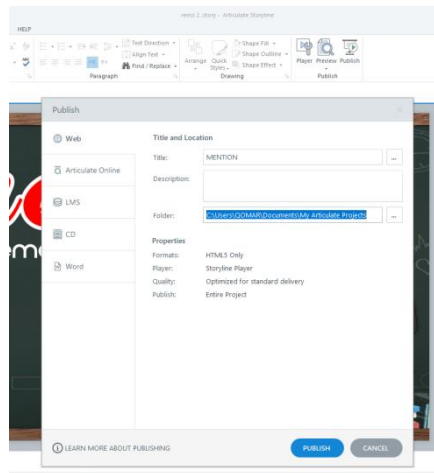
Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
90%-100%	Sangat baik
75%-89%	Baik
65%-74%	Cukup
55-64%	Kurang
0-54%	Sangat Kurang

### 3. Hasil Penelitian

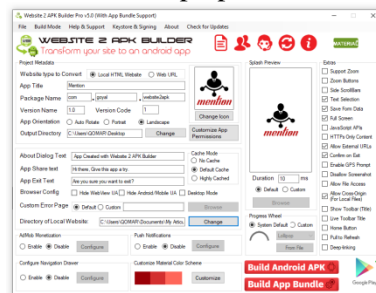
Produk yang dibuat dalam penelitian ini menggunakan software articulate storyline .dengan software ini peneliti mengembangkan produk media pembelajaran yang didalamnya berisi materi, petunjuk, latihan soal dan kompetensi. Berikut tampilan awal aplikasi yang di kembangkan oleh peneliti:



Setelah melakukan perancangan atau desain media pembelajaran, maka proses selanjutnya adalah mempublish media tersebut ke dalam format HTML Agar media yang sudah di buat bisa dijalankan di ponsel *Android*.



Setelah mempublish hasil media pembelajaran menjadi format HTML, maka selanjutnya file tersebut akan di *convert* menjadi aplikasi *android* dengan menggunakan aplikasi *Website 2 APK Builder* yang sebelumnya sudah di instal di PC/laptop.



Tahap berikutnya adalah tahap validasi ahli media. Tahap validasi ahli media dilaksanakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran sebelum digunakan pada uji coba selanjutnya. Tahap validasi dilakukan oleh validator yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Ada pun validator ahli materi pada media pembelajaran ini adalah Bapak Andy Erwan Febrianto, S.Kom. Hasil persentase selanjutnya dikategorikan tingkat kelayakan sesuai dengan tabel. Berikut hasil validasi dari ahli media.

No.	Aspek penilaian	Jumlah butir	Skor	Hasil Presentase	Kategori
	Media	17	70	82.35 %	Baik

Dengan demikian, produk media pembelajaran berbasis *android* Mata Pelajaran Ekonomi, termasuk dalam kategori baik atau layak untuk digunakan sebagai media untuk kegiatan pembelajaran.

Setelah selesai melaksanakan tahap validasi ahli media, tahapan selanjutnya adalah pelaksanaan validasi ahli materi. Tahap ini dilaksanakan untuk mengetahui kelayakan dari materi yang akan digunakan di media pembelajaran. Penilaian validasi materi dilakukan oleh validator dengan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya. Ada pun validator ahli materi pada media pembelajaran ini adalah ibu Ika Lis Mariatun, M.Pd. Beliau adalah Dosen di STKIP PGRI Bangkalan Program Studi Pendidikan Ekonomi

. Berikut hasil validasi dari ahli materi:

No.	Aspek penilaian	Jumlah butir	Skor	Hasil Presentase	Kategori
	Materi	17	60	70.6 %	Cukup

produk media pembelajaran berbasis *android* Mata Pelajaran Ekonomi, termasuk dalam kategori cukup untuk digunakan sebagai media untuk kegiatan pembelajaran dengan beberapa revisi atau saran dari ahli materi

Tahapan berikutnya adalah melakukan validasi atau penilaian pada guru sebagai praktisi lapangan. Tahap ini dilaksanakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran tersebut. Penilaian validasi materi dilakukan oleh validator dengan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya. Ada pun validator Praktisi Lapangan pada media pembelajaran ini adalah Nur Qomariyah, S.Pd. Beliau adalah Guru mata pelajaran ekonomi di lembaga MA Nurul Karomah.

Berikut hasil validasi dari praktisi lapangan

No.	Aspek penilaian	Jumlah butir	Skor	Hasil Presentase	Kategori
	Praktisi	16	67	83.8 %	Baik

Dengan demikian, produk media pembelajaran berbasis *android* Mata Pelajaran Ekonomi, termasuk dalam kategori baik atau layak untuk digunakan sebagai media untuk kegiatan pembelajaran

Tahapan uji coba terakhir sebelum produk dapat digunakan adalah tahapan uji coba produk responden atau siswa . Tahapan uji coba ini dilaksanakan dengan melibatkan 21 responden. Pada tahap ini, responden diberikan angket dengan 19 butir soal dengan rentang jawaban 1-5. Rincian hasil uji coba kelompok besar dapat dilihat sebagai berikut:

No	Nama	Nilai	Persentase	Kualifikasi
1	Responden 1	77	81%	Baik
2	Responden 2	94	99%	Sangat Baik
3	Responden 3	90	95%	Sangat Baik
4	Responden 4	88	93%	Sangat Baik
5	Responden 5	89	94%	Sangat Baik
6	Responden 6	77	81%	Baik
7	Responden 7	79	83%	Baik
8	Responden 8	92	97%	Sangat Baik
9	Responden 9	83	87%	Baik
10	Responden 10	83	87%	Baik
11	Responden 11	86	91%	Sangat Baik
12	Responden 12	79	83%	Baik
13	Responden 13	87	92%	Sangat Baik
14	Responden 14	80	84%	Baik
15	Responden 15	75	79%	Baik
16	Responden 16	85	89%	Sangat Baik
17	Responden 17	81	85%	Baik
18	Responden 18	89	94%	Sangat Baik
19	Responden 19	91	96%	Sangat Baik

20	Responden 20	89	94%	Sangat Baik
21	Responden 21	92	97%	Sangat Baik
<b>Rata-Rata</b>		<b>85.05</b>	<b>90%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji terhadap responden yang dilaksanakan dengan melibatkan 21 responden, mendapatkan rata-rata nilai 85.05 dengan persentase 90% dan berdasarkan tabel kevalidan mendapat hasil kualifikasi sangat baik.

### **Pembahasan**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan media berbasis *android* materi Manajemen untuk kelas X di MA. Adanya pembelajaran diharapkan dapat digunakan siswa untuk kegiatan belajar mengajar di kelas. Kelebihan dari produk media pembelajaran ini adalah dapat di akses dengan *offline* atau digunakan tanpa koneksi internet.

Sebelum dapat digunakan untuk pembelajaran yang sebenarnya, terdapat beberapa tahapan yang perlu dilalui seperti validasi oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan media, serta uji coba produk kepada siswa. Adapun hasil validasi dari ahli media dilakukan oleh dua validator ahli media dan mendapat hasil persentase 82.35%. Kemudian dari ahli materi mendapat nilai persentase 70.6%. Adapun hasil validasi praktisi lapangan mendapat nilai persentase 83,8%. Terakhir, uji coba kepada siswa atau pengguna dengan responden sebanyak 21 orang mendapat nilai persentase 90%.

Pada setiap produk yang dikembangkan, tentunya akan selalu terdapat kelebihan dan kekurangannya. Berikut kelebihan dan kekurangan produk media pembelajaran sebagai berikut:

#### a. Kelebihan

##### 1) Ukuran Aplikasi Media Yang Relatif Kecil

Produk media pembelajaran berbasis *android* memiliki ukuran yang relatif kecil sehingga tidak akan terlalu memberatkan perangkat *android* yang siswa gunakan.

##### 2) Aplikasi Media Pembelajaran Dapat Digunakan Tanpa Koneksi Internet

Aplikasi media pembelajaran ini merupakan aplikasi yang tidak memerlukan koneksi internet dalam penggunaannya. Semua fitur seperti materi, evaluasi, dan fitur lainnya dapat di akses tanpa memerlukan koneksi internet.

##### 3) Materi Dikemas Secara Terpisah

Materi pada produk media pembelajaran ini dikemas secara terpisah-pisah sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan materi mana yang belum mereka pahami.

#### b. Kekurangan

##### 1) Materi Pelajaran Terbatas

Materi pembelajaran pada media pembelajaran learning berbasis *android* terbatas pada materi manajemen saja.

##### 2) Fitur Belum Lengkap

Fitur pada media pembelajaran belum dapat dikatakan lengkap dikarenakan belum adanya fitur untuk update soal, materi, dan belum adanya fitur interaksi secara langsung dengan guru dikarenakan *software* yang digunakan dalam pengembangan media ini memiliki fitur yang terbatas



## **Kesimpulan**

Produk media pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan penelitian ADDIE. Model pengembangan penelitian ADDIE memiliki lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tahapan pertama yaitu tahapan analisis di mana pengembang melakukan analisis di tempat pengembang melaksanakan kegiatan penelitian. Pada tahap ini pengembang melaksanakan analisis dengan 2 cara yaitu dengan observasi dan wawancara. Tahap kedua yaitu tahap desain di mana pada tahap ini pengembang mulai merancang prototipe dari produk, materi, serta penunjang lainnya yang disusun berdasarkan permasalahan yang didapat selama tahap analisis. Ketiga, masuk kepada tahap pengembangan di mana produk yang masih dalam bentuk prototipe mulai dieksekusi untuk dijadikan produk nyata. Keempat, tahapan implementasi yang merupakan tahap uji coba produk yang dilakukan oleh para ahli dan peserta didik. Terakhir, tahapan kelima yaitu tahapan evaluasi di mana hasil dari uji coba produk yang dilakukan kepada para ahli dan peserta didik dipaparkan.

Berdasarkan hasil data uji coba untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dilakukan kepada ahli media, ahli materi, praktisi lapangan, didapat hasil sebagai berikut: (1) Hasil uji coba ahli media mendapatkan nilai persentase 82.35% dengan kategori tinggi dan layak untuk digunakan. (2) Hasil uji coba validasi ahli materi mendapatkan nilai persentase 70.2% dengan kategori cukup. (3) Hasil uji Praktisi lapangan mendapatkan nilai persentase 83.8% dengan kategori tinggi dan layak untuk digunakan. (4) Hasil uji coba produk media pembelajaran pada siswa mendapat nilai persentase 90%. Berdasarkan hasil dari rangkaian uji coba yang telah dilaksanakan, produk media pembelajaran berbasis *android* materi manajemen layak untuk dijadikan bahan ajar pada kegiatan belajar mengajar di kelas.

## **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan keterbatasan pengembangan media pembelajaran berbasis *android* masih memiliki kekurangan. Beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- a. Penambahan materi yang dimuat supaya lebih banyak lagi tidak hanya pada materi manajemen.
- b. Pengembangan tampilan pada media pembelajaran untuk lebih variatif sehingga dapat lebih menarik minat belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardana, Y. (2012, Maret Senin). *Pembelajaran Ekonomi*. Retrieved from Pandawa Pustaka Ilmu: <http://ardanayudhistira.blogspot.com/2012/03/pembelajaran-ekonomi.html>
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Ekowati. (2008, Agustus). *Pembelajaran Ekonomi dan IPS*. Retrieved from Ekowati Blog: <https://ekowati52.wordpress.com/>
- Hidayat, C. (2018). *Model Penelitian Pengembangan ADDIE*. <https://ranahresearch.com/model-penelitian-pengembangan-addie/>.
- Kuswanto. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Mata . *Jurnal Ilmiah Edutic*), 78-84.
- Made Tegeh, N. J. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. . Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Referensi ( GP Press Group).
- Ramansyah, W. (2018). *Model-Model Pengembangan Media Pembelajaran*. Universitas Trunojoyo Madura.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Tabhroni, G. (2021). *Instrumen Penelitian: Pengertian, Kriteria & Jenis (Penjelasan Lengkap)*. <https://serupa.id/instrumen-penelitian/>.