

**PENGEMBANGAN *MOBILE LEARNING* BERBASIS ANDROID PADA
MATERI WIRAUSAHA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN
DI KELAS XI SMK N 1 KALASAN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :
ARISKA CANDRA NUR AMINAH
NIM. 13803241060

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

**PENGEMBANGAN *MOBILE LEARNING* BERBASIS ANDROID PADA
MATERI WIRAUSAHA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN
DI KELAS XI SMK N 1 KALASAN**

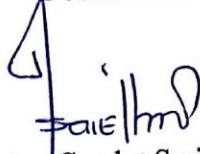
SKRIPSI

Oleh:
ARISKA CANDRA NUR AMINAH
13803241060

Telah disetujui dan disahkan
Pada tanggal 7 Juli 2017

Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Akuntansi
Jurusan Pendidikan Akuntansi
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta

Dosen Pembimbing



Dr. Ratna Candra Sari, SE., M.Si., CA
NIP. 19761008 200801 2 014

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**“PENGEMBANGAN *MOBILE LEARNING* BERBASIS ANDROID PADA
MATERI WIRUSAHA MATA PELAJARAN KEWIRUSAHAAN
DI KELAS XI SMK N 1 KALASAN”**

yang disusun oleh:

ARISKA CANDRA NUR AMINAH
13803241060

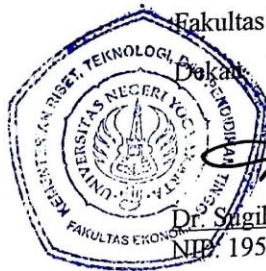
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 18 Juli 2017 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
RR. Indah Mustikawati, M.Si., C.A.	Ketua Penguji		20/07 2017
Dr. Ratna Candra Sari, M.Si., C.A.	Sekretaris Penguji		21/07 2017
Abdullah Taman, M.Si., C.A.	Penguji Utama		19/07 2017

Yogyakarta, 21 Juli 2017

Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Sugiharsono, M.Si.

NIP. 19550328 198303 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Ariska Candra Nur Aminah
NIM : 13803241060
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Fakultas : Ekonomi
Judul Skripsi : Pengembangan *Mobile Learning* berbasis Android pada
Materi Wirausaha Mata Pelajaran Kewirausahaan di Kelas XI
SMK N 1 Kalasan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat orang yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 7 Juli 2017

Penulis,



Ariska Candra Nur Aminah

NIM. 13803241060

MOTTO

“ Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”
(Q.S. Al-Rad: 11).

“Jadilah mata air, yang akan terus mengalir tanpa takut kehilangan air jika kamu jernih, maka disekitarmu juga akan jernih”
(BJ.Habibie).

Nothing is Impossible because Allah

Cintailah proses, karena dengan berproses kamu akan mengetahui seberapa besar kekuatanmu serta kesabaranmu
(Penulis)

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah, Tuhan Semesta Alam. Pada kesempatan ini, penulis ingin mempersembahkan karya ini kepada orangtua tercinta, Ibu Tarimah dan Bapak Legiyo yang senantiasa memberikan doa, cinta, kasih sayang, dan dukungannya selama ini.

BINGKISAN

Adikku tersayang, Adhika Yulia Nurwesti yang senantiasa memberikan semangat dan motivasi.

**PENGEMBANGAN *MOBILE LEARNING* BERBASIS ANDROID PADA
MATERI WIRAUSAHA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN
DI KELAS XI SMK N 1 KALASAN**

Oleh:

**Ariska Candra Nur Aminah
13803241060**

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) produk media berupa *mobile learning* berbasis Android pada materi wirausaha mata pelajaran kewirausahaan di kelas XI SMK N Kalasan. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android materi wirausaha mata pelajaran kewirausahaan untuk siswa SMK, 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android pada materi wirausaha mata pelajaran kewirausahaan untuk siswa SMK, 3) Mengetahui peningkatan pemahaman siswa SMK pada materi wirausaha mata pelajaran kewirausahaan dengan menggunakan *mobile learning* berbasis Android.

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model *Four-D* yang terdiri dari tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Pada tahap *define* dilakukan analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan. Pada tahap *design* dilakukan penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Pada tahap *develop* dilakukan penilaian para ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan praktisi serta uji pengembangan. Pada tahap *disseminate* dilakukan uji validasi dan penyebaran.

Berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan praktisi, skor rata-rata aspek materi adalah sebesar 4,78 (Sangat Layak), aspek media sebesar 4,22 (Sangat Layak), dan aspek bahasa sebesar 4,23 (Sangat Layak). Berdasarkan respon siswa pada uji pengembangan menunjukkan bahwa rata-rata aspek rekayasa perangkat lunak sebesar 4 (Layak), aspek desain pembelajaran sebesar 3,71 (Layak), dan aspek komunikasi visual sebesar 3,58 (Layak). Hasil uji validasi untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa yang dilakukan dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai *gain* sebesar 0,86 (Tinggi).

Kata kunci: *Mobile Learning*, Android, Wirausaha, Kewirausahaan

**THE DEVELOPMENT OF MOBILE LEARNING BASED ON ANDROID
IN ENTREPRENEURSHIP OF ENTREPRENEURSHIP LESSON IN CLASS XI
SMK N 1 KALASAN**

**By:
Ariska Candra Nur Aminah
13803241060**

ABSTRACT

This research is a research development (research and development) media product in the form of mobile learning Android based on entrepreneurship subject of entrepreneurship subjects in class XI SMK N Kalasan. This study aims to 1) developing Android-based learning learning media on entrepreneurship materials entrepreneurship subjects for SMK, 2) knowing feasibility Learning media on Android based mobile learning on entrepreneurship subject of entrepreneurship subjects for vocational students, 3) Knowing the increasing understanding of SMK students on entrepreneurship subject matter entrepreneurship by using mobile learning based on Android.

This development research is done by using Four-D model which consists of define, design, develop, and disseminate. In the define stage is done needs analysis, student analysis, task analysis, concept analysis, and goal specification. At the design stage the preparation of tests, media selection, format selection, and initial design. In the develop stage, the expert judgments consisted of material experts, media experts, linguists, and practitioners and development test. In the disseminate stage, validation and dissemination test is performed.

Based on the assessment of material experts, media experts, linguists, and practitioners, the average score of the material aspect is 4.78 (Very Worthy), media aspect of 4.22 (Very Worthy), and the language aspect of 4.23 (Very Worthy). Based on the students' response to the development test showed that the average of software engineering aspects is 4 (Worthy), the design aspect of learning is 3.71 (Worthy), and the visual communication aspect is 3.58 (Worthy). The result of validation test to measure the increase of students' understanding which is done by using pretest and posttest obtained the gain value of 0.86 (High).

Keywords: Mobile Learning, Android, Entrepreneurship, Entrepreneurship

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis Android pada Materi Wirausaha Mata Pelajaran Kewirausahaan di Kelas XI SMK N 1 Kalasan” dengan baik. terselesaikannya Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

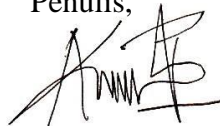
1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M. Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta,
2. Dr. Sugiharsono M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta,
3. Prof. Sukirno, M.Si., P.hD., Wakil Dekan 1 FE UNY yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian,
4. Rr. Indah Mustikawati, M.Si., C.A., Ketua Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY yang telah memberikan izin untuk penyusunan Skripsi ini,
5. Dr. Ratna Candra Sari, M. Si., C.A., Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan motivasi selama penyusunan Skripsi ini,
6. Abdullah Taman, M.Si.,C.A., Narasumber yang telah banyak memberikan saran yang membangun untuk kesempurnaan Skripsi ini,
7. Dra. Jumronah, Guru Kewirausahaan SMK N 1 Kalasan yang telah berkenan memberikan izin untuk penelitian,
8. Seluruh siswa kelas XI Kriya Tekstil B SMK N 1 Kalasan Tahun Ajaran 2016/2017 atas kerja samanya selama pelaksanaan penelitian,

9. Brian Dwi M. dan Agung yang telah membantu dalam penyelesaian media skripsi ini,
10. Sahabat seperjuangan Risma, Desi, Ririn, Engkur, Mety, Erna, Nita, Maryana, Umi, Sekar, Aya, Puji dan seluruh Diksi A 2013 atas motivasinya.
11. Keluarga besar UKMF Penelitian Kristal FE UNY, UKMF Al-Fatih FE UNY, dan Komunitas Generasi Cerdas Keuangan.
12. Seluruh pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat dibutuhkan guna menyempurnakan Tugas Akhir Skripsi ini. Akhirnya penulis berharap mudah-mudahan apa yang terkandung di dalam penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 7 Juli 2017

Penulis,



Ariska Candra Nur Aminah

NIM. 13803241060

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
G. Spesifikasi Produk Penelitian.....	8
H. Asumsi Pengembangan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori	11
1. Wirausaha	11
2. <i>Mobile learning</i> Berbasis Android	22
a. <i>Mobile Learning</i>	22
b. Definisi Android	23
c. Versi dan Jenis-jenis Android	23
3. Media Pembelajaran	27
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	27
b. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	27
c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	29
d. Jenis-jenis Media Pembelajaran	31
4. Penelitian dan Pengembangan (<i>Research and Development</i>)	33
a. Pengertian Penelitian dan Pengembangan	33
b. Model Penelitian dan Pengembangan	34
B. Penelitian yang Relevan	40
C. Kerangka Berpikir	43

D. Pertanyaan Penelitian	44
BAB III METODE PENELITIAN.....	46
A. Jenis Penelitian.....	46
B. Tempat dan Waktu Penelitian	46
C. Prosedur Penelitian.....	47
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	48
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	49
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	51
4. Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>).....	52
D. Subjek dan Objek Penelitian	52
E. Metode Pengumpulan Data	52
F. Instrumen Penelitian.....	53
1. Angket Uji Validitas Instrumen Penelitian.....	53
2. Angket untuk Uji Kelayakan	53
3. Angket Respon Siswa.....	56
5. Lembar Tes Siswa	57
G. Teknik Analisis Data.....	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	60
A. Hasil Penelitian	60
1. Pelaksanaan Penelitian	60
2. Data Hasil Penelitian	61
a. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	61
b. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	64
c. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	67
d. Penyebaran (<i>Dissemination</i>)	76
B. Pembahasan.....	79
1. Pengembangan <i>Mobile Learning</i> Berbasis Android pada Materi Wirausaha Mata Pelajaran Kewirausahaan	79
2. Penilaian Kelayakan <i>Mobile Learning</i> Berbasis Android.....	81
3. Pemahaman Siswa mengenai Materi Wirausaha pada Aspek Keuangan melalui <i>Media Mobile Learning</i> Berbasis Android	88
4. Keterbatasan Penelitian Pengembangan.....	90
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	93

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Analisis Transaksi	15
2. Jurnal Umum.....	16
3. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media Pembelajaran untuk.....	53
4. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media Pembelajaran untuk Ahli Media	54
5. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media Pembelajaran untuk Ahli Bahasa	55
6. Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Guru	55
7. Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Siswa.....	56
8. Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Skala.....	57
9. Kriteria nilai <i>gain</i>	59
10. Waktu pelaksanaan penelitian.....	60
11. Hasil Analisis Tugas, Analisis Konsep, dan Spesifikasi Tujuan	63
12. Kisi-kisi tes untuk siswa	65
13. Nama-nama Validator Ahli dan Praktisi	69
14. Hasil penilaian aspek materi	70
15. Hasil penilaian aspek media.....	71
16. Hasil penilaian aspek bahasa.....	72
17. Hasil Uji Pengembangan.....	75
18. <i>Paired Samples Statistic</i>	77
19. <i>Paired samples test</i>	77
20. Ringkasan Hasil Penilaian Para Ahli dan Praktisi	86
21. Hasil Analisis Nilai <i>Gain</i> Pemahaman Siswa	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Posting Jurnal ke Buku Besar	18
2. Alur Pengembangan dan Penelitian yang Dilakukan.....	47
3. Rancangan Awal Media <i>Mobile Learning</i> Berbasis Android	67
4. Grafik Hasil Penilaian Aspek Materi	83
5. Grafik Hasil Penilaian Aspek Media.....	84
6. Grafik Hasil Penilaian Aspek Bahasa	86
7. Grafik Hasil Uji Pengembangan	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media Pembelajaran untuk Ahli Materi	97
2. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media Pembelajaran untuk Ahli Media	97
3. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media Pembelajaran untuk Ahli Bahasa	98
4. Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Guru	98
5. Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Siswa	98
6. Lembar Validasi Ahli Materi	100
7. Lembar Validasi Ahli Media	103
8. Lembar Validasi Ahli Bahasa	106
9. Lembar Validasi Guru	109
10. Lembar Respon Siswa	112
11. Materi Wirausaha Pada Aspek Keuangan	115
12. Kisi-Kisi Soal Pretest Dan Posttest	138
13. Soal <i>Pre Test</i>	139
14. Soal <i>Posttest</i>	144
15. Perancangan Media Pembelajaran	149
16. Pengembangan Media Pembelajaran	155
17. Hasil Penilaian Ahli Materi	156
18. Hasil Penilaian Ahli Media	159
19. Hasil Penilaian Ahli Bahasa	162
20. Hasil Penilaian Guru	165
21. Hasil Respon Siswa	168
22. Pengolahan Data Uji Pengembangan	171
23. Hasil Uji Validasi dan Penyebaran	172
24. Hasil Uji <i>Paired Samples T-test</i>	173

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mendorong lahirnya inovasi-inovasi di segala bidang. Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam bidang pendidikan pada penggunaan alat media pembelajaran yang ditandai lahirnya konsep *Electronic Learning (e-learning)*. Menurut Asep Herman (www.ipi.or.id), *e-learning* adalah bentuk pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (CD Audio/Video Interaktif, LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. Pembelajaran menggunakan *e-learning* bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja. Sebagai salah satu solusi agar siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja, maka dapat dikembangkan pembelajaran dengan memanfaatkan media berbasis IT genggam dan bergerak (*mobile*) atau lebih dikenal dengan istilah *mobile learning* yang dapat digunakan kapan saja serta dimana saja tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat.

Perangkat *mobile* yang digunakan dalam *mobile learning* antara lain PDA, Handphone, laptop dan tablet, PC (Claire O'Maley, 2005). Karakteristik perangkat *mobile* ini memiliki tingkat *fleksibilitas* dan *portabilitas* yang tinggi sehingga memungkinkan siswa dapat mengakses materi, arahan dan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran kapanpun dan dimanapun.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK N 1 Kalasan, pada kegiatan pembelajaran kewirausahaan, media yang digunakan dikelas yaitu berupa *power point* dengan tampilan visual statis yang dapat dilihat siswa di saat pembelajaran berlangsung. Ketersediaan media pembelajaran seperti LCD di sekolah SMK N 1 Kalasan belum dimaksimalkan disetiap kelas khususnya di kelas kewirausahaan, membuat pembelajaran lebih sering dilakukan dengan metode konvensional.

Seiring perkembangan zaman, ponsel saat ini tidak hanya berguna sebagai alat komunikasi telepon dan sms, namun ponsel lebih dikembangkan dengan berbagai aplikasi yang menarik untuk digunakan. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK N 1 Kalasan, kebanyakan siswa memanfaatkan handphone hanya sebatas digunakan untuk telepon, SMS (*Short Message Service*), memutar lagu/video, mengakses *social network* (facebook, twitter, BBM), bahkan hiburan-hiburan seperti permainan. Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Yuniati (2015), *mobile learning* mampu menjadikan *handphone* yang awalnya hanya digunakan untuk sms, telepon, internet dapat menjadi alat belajar yang lengkap yang berisi materi pelajaran yang terdiri dari materi soal dan *try out* yang dilengkapi dengan berbagai fitur seperti *search*, *jump to* dan *back*.

Keberlangsungan proses belajar dan pembelajaran yang baik akan tercapai dengan adanya dukungan dari seluruh komponen pendidikan. Keberhasilan dari proses belajar itu sendiri akan tercapai apabila ditemui suatu tanda atau indikator bahwa proses pembelajaran tersebut dapat mengubah sikap dan perilaku siswa ke

arah yang lebih baik. Pembelajaran sesungguhnya merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memberikan pelayanan agar peserta didik belajar. Upaya untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya pendidik, peserta didik, model pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar.

Seorang pendidik harus menguasai empat kompetensi yaitu pedagogik, kepribadian, profesional, dan sosial sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain faktor pendidik, peserta didik juga menjadi salah satu penentu tercapainya tujuan pembelajaran, seperti kesehatan, intelegensi, perhatian, minat, dan bakat dari peserta didik. Penggunaan model, strategi, metode maupun teknik yang tepat serta didukung penggunaan media maupun sumber belajar, dapat mempermudah peserta didik memahami informasi yang disampaikan dalam pembelajaran.

Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan untuk mata pelajaran kewirausahaan pada dasarnya membekali siswa agar memiliki wawasan, keterampilan dan sikap sebagai seorang wirausahawan yang sukses. Kewirausahaan sangat berkaitan dengan keberhasilan dan kegagalan di dalam membangun suatu usaha. Disamping itu tujuan lain didalam mempelajari kewirausahaan adalah mempersiapkan siswa agar mampu memecahkan masalah yang berkaitan dengan dunia usaha dan mampu membuat keputusan yang tepat. Mata pelajaran kewirausahaan adalah salah satu mata pelajaran adaptif yang dipelajari di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Mempelajari kewirausahaan pada dasarnya bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara yang dapat ditempuh

untuk mencapai kompetensi mata pelajaran kewirausahaan terutama tentang karakteristik wirausahaan yaitu disiplin, komitmen tinggi, jujur, kreatif, inovatif, mandiri dan selalu bekerja. Pencapaian kompetensi dibutuhkan sumber-sumber belajar yang benar-benar tepat dan relevan sehingga dapat membawa siswa pada situasi yang lebih nyata, artinya dalam proses pembelajaran siswa dibawa pada pengertian-pengertian yang lebih mudah dipahami disertai contoh-contoh sederhana, agar hal tersebut dapat tercapai diperlukan media pembelajaran berbasis Android dalam bentuk program (*software*) sederhana, berkualitas dan mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 6 Februari 2016 kepada guru kewirausahaan, diketahui bahwa dalam pembelajaran kewirausahaan dibutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk siswa yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Media pembelajaran yang menarik itu salah satunya adalah berupa *mobile learning* berbasis Android. Menurut Ibu Jumronah selaku guru mata pelajaran kewirausahaan, *mobile learning* ini merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik bagi siswa, karena di sekolah SMK N 1 Kalasan khususnya pada mata pelajaran kewirausahaan belum pernah dikembangkan media pembelajaran seperti *mobile learning*. Adanya *mobile learning* ini diharapkan juga mampu mengatasi keterbatasan jumlah jam pembelajaran kewirausahaan di SMK N 1 Kalasan, yaitu jika di presentase hanya sebesar 25% dari total jumlah jam kewirausahaan, sedangkan 75% lagi digunakan

untuk kegiatan prakarya. Peserta didik juga dapat menambah jam belajar secara mandiri dengan *mobile learning* di luar jam pembelajaran kewirausahaan.

Sejalan dengan hal tersebut, pembelajaran kewirausahaan di SMK N 1 Kalasan pada materi wirausaha terdiri dari 4 sub materi yang harus dipelajari yaitu materi pada aspek produksi, aspek pemasaran, aspek keuangan, dan aspek organisasi. Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa-siswa kelas XI di SMK N 1 Kalasan, mereka kesusahan dalam pengelolaan keuangan apalagi dalam membuat rancangan keuangan. Pada penelitian ini peneliti berfokus pada aspek keuangan, dimana dalam aspek keuangan tersebut peneliti akan membahas mengenai materi sumber internal, sumber eksternal serta rancangan keuangan.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan *Mobile learning* berbasis Android pada Materi Wirausaha Mata Pelajaran Kewirausahaan di Kelas XI SMK N 1 Kalasan”. Adanya penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk berupa aplikasi Android dalam Mata Pelajaran kewirausahaan pada aspek keuangan untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

B. Identifikasi Masalah

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

1. Terbatasnya jumlah jam pembelajaran kewirausahaan di sekolah yaitu hanya sebesar 25% dari total jumlah jam kewirausahaan, sedangkan 75% dari jam kewirausahaan digunakan untuk kegiatan prakarya.
2. Minimnya media pembelajaran kewirausahaan yang menarik dalam menunjang proses pembelajaran di kelas, karena pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah
3. Masih banyak siswa yang menggunakan *smartphone* untuk hal-hal yang kurang mendukung dalam pembelajaran.
4. Minimnya media pembelajaran kewirausahaan yang berbasis Android.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android yang membahas materi wirausaha pada aspek keuangan yang meliputi materi sumber internal, sumber eksternal serta rancangan keuangan yang terdiri dari laporan laba rugi, laporan posisi keuangan (neraca), dan laporan perubahan ekuitas/modal pada mata pelajaran kewirausahaan di kelas XI SMK N 1 Kalasan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah, yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android pada materi wirausaha mata pelajaran kewirausahaan untuk siswa SMK aspek keuangan yang meliputi materi sumber internal, sumber eksternal serta rancangan keuangan yang terdiri dari laporan laba rugi, laporan perubahan ekuitas/modal, dan laporan posisi keuangan (neraca)?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android materi wirausaha mata pelajaran kewirausahaan untuk siswa SMK kelas XI?
3. Bagaimana peningkatan pemahaman siswa SMK pada materi wirausaha mata pelajaran kewirausahaan dengan menggunakan *mobile learning* berbasis Android?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan pengembangan yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android pada materi wirausaha mata pelajaran kewirausahaan untuk siswa SMK.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android pada materi wirausaha mata pelajaran kewirausahaan untuk siswa SMK.
3. Mengetahui peningkatan pemahaman siswa SMK pada materi wirausaha mata pelajaran kewirausahaan dengan menggunakan *mobile learning* berbasis Android.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

- a. Hasil penelitian diharapkan bermanfaat dalam memperluas pengetahuan pada aspek keuangan.
- b. Hasil penelitian dapat dijadikan acuan peneliti-peneliti selanjutnya yang mempunyai objek penelitian yang sama.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa mendapatkan media pembelajaran yang baru, praktis dan efektif sehingga diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa pada materi wirausaha aspek keuangan.

b. Bagi Pihak Sekolah

Peneliti berharap produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini dapat dimanfaatkan sekolah agar proses pembelajaran kewirausahaan di sekolah dapat berjalan dengan lancar.

c. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menambah pengetahuan tentang penelitian pengembangan media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android pada mata pelajaran kewirausahaan.

G. Spesifikasi Produk Penelitian

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Media Pembelajaran *mobile learning* berbasis Android materi wirausaha pada aspek keuangan merupakan salah satu media pembelajaran kewirausahaan pendukung yang sesuai dengan kompetensi dasar di sekolah.
2. Media Pembelajaran *mobile learning* berbasis Android materi wirausaha pada aspek keuangan dengan penyajian yang lebih menarik, mudah dipahami dan praktis digunakan oleh siswa.
3. Media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android materi wirausaha pada aspek keuangan dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan *mobile learning* berbasis Android materi wirausaha pada aspek keuangan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android merupakan media pembelajaran kewirausahaan materi wirausaha pada aspek keuangan yang meliputi materi sumber internal, sumber eksternal serta rancangan keuangan yang dapat digunakan di dalam kelas maupun secara mandiri oleh siswa SMK kelas XI.
2. Validator media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android menilai aspek media, materi dan bahasa berdasarkan keahliannya masing-masing. Validator dalam penelitian ini adalah orang yang ahli dalam aspek yang perlu dinilai pada media pembelajaran *mobile learning*.

3. Penggunaan media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai aspek keuangan pada materi wirausaha.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Wirausaha

Untuk menjadi wirausahawan professional, seorang wirausaha harus memiliki perencanaan usaha yang baik. Adapun aspek-aspek perencanaan usaha produk kerajinan meliputi hal-hal berikut.

a. Aspek Produksi

- 1) Produksi : adalah rangkaian kegiatan membentuk, mengubah dan menciptakan sesuatu untuk meningkatkan nilai suatu produk.
- 2) Bahan Baku : merupakan bahan langsung, yaitu bahan yang membentuk suatu kesatuan yang tidak terpisahkan dari produk jadi. Bahan baku adalah bahan utama atau bahan pokok dan merupakan komponen utama dari suatu produk.

b. Aspek Pemasaran

- 1) Harga : berapa harga yang ditetapkan, berapa harga pesaing, perlukah menentukan diskon.
- 2) Lokasi : tentukan segmen apa yang dijadikan faktor utama.
- 3) Promosi : pilihlah alat promosi yang sesuai misalkan selebaran, brosur, poster, media massa, radio dan televisi.
- 4) Distribusi : untuk mencapai konsumen dapat dilakukan dengan cara perorangan, pengecer, agen, grosir atau pedagang besar.

c. Aspek Keuangan

1) Sumber Internal

Modal yang berasal dari sumber internal adalah modal atau dana yang diperoleh dari pemilik usaha itu sendiri. Sumber internal misalnya tabungan, sumbangan, hibah, dll.

Kelebihan sumber dana internal yaitu:

- a) Tidak ada biaya seperti biaya bunga atau biaya administrasi.
- b) Tidak tergantung pada pihak lain.
- c) Tidak memerlukan persyaratan yang rumit dan memakan waktu yang relatif lama.
- d) Tidak ada keharusan pengembalian modal.

Kekurangan sumber dana internal yaitu:

- a) Jumlahnya terbatas karena sangat tergantung dari pemilik modal.
- b) Pemilik modal kesulitan memperoleh dana dari pihak lain.
- c) Motivasi pemilik modal rendah.

2) Sumber Eksternal

Sumber eksternal adalah sumber dana yang berasal dari luar perusahaan dan biasanya diperoleh dari pinjaman.

Kelebihan modal pinjaman yaitu:

- a) Jumlahnya tidak terbatas.

- b) Motivasi usaha tinggi karena perusahaan termotivasi untuk mengembalikan pinjaman.

Kekurangan modal pinjaman yaitu:

- a) Dikenakan berbagai biaya seperti biaya bunga, biaya administrasi, biaya provisi dan komisi, materai serta asuransi.
- b) Harus dikembalikan sesuai jangka waktu yang telah disepakati.
- c) Beban moral bagi pemilik usaha.

Pihak pemberi modal dapat digolongkan dalam tiga golongan, yaitu:

a) *Supplier*

Supplier memberikan dana kepada suatu perusahaan di dalam bentuk penjualan barang secara kredit, baik untuk jangka pendek, maupun untuk jangka panjang.

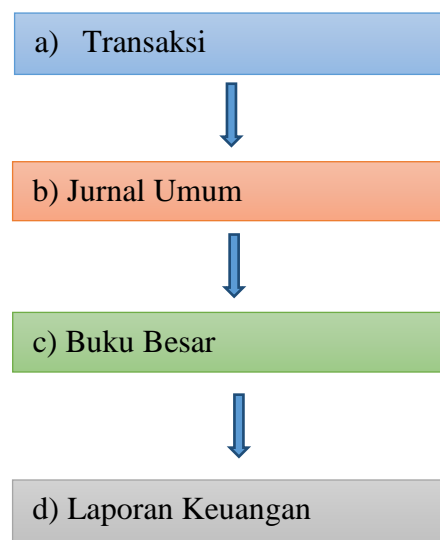
b) Perbankan

Berdasarkan Undang-undang Nomor 10 Tahun 1998 bahwa bank adalah badan usaha yang menghimpun dana masyarakat dalam bentuk simpanan dan menyalurkannya dalam bentuk kredit dan atau bentuk-bentuk lainnya dalam rangka meningkatkan taraf hidup masyarakat. Kredit yang diberikan bank dalam bentuk jangka pendek, jangka menengah atau jangka panjang. Contoh bank tersebut yaitu: BNI, BCA, BRI, Mandiri, BPD.

c) Pasar Modal

Pasar modal digunakan sebagai sumber modal eksternal ketiga yang utama. Pasar modal adalah pasar tempat bertemunya calon pemodal (investor) dan emiten. Pemodal adalah perorangan atau lembaga yang menanamkan dananya dalam efek (saham), sedangkan emiten adalah perusahaan yang menerbitkan saham untuk ditawarkan kepada masyarakat.

3) Rancangan keuangan



a) Transaksi

Transaksi merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang yang dapat menimbulkan perubahan terhadap harta atau keuangan yang dimiliki baik itu bertambah ataupun berkurang. Misalnya menjual harta, membeli barang, membayar hutang, serta

membayar berbagai macam biaya untuk memenuhi kebutuhan hidup.

Tabel 1. Analisis Transaksi

Akun	Saldo normal	Bertambah (+)	Berkurang (-)
Harta	debit	debit	kredit
Utang	kredit	kredit	debit
Modal	kredit	kredit	debit
Pendapatan	kredit	kredit	debit
Beban	debit	debit	kredit

b) Jurnal Umum

Jurnal umum adalah alat untuk mencatat transaksi perusahaan yang dilakukan secara kronologis (berdasarkan urutan waktu terjadinya) dengan menunjukkan akun yang harus didebet dan dikredit beserta jumlah rupiahnya masing-masing. Buku jurnal sering disebut juga sebagai buku catatan pertama (*book of original entry*).

Contoh tabel bentuk jurnal umum dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Jurnal Umum

Halaman: 1

Tanggal		Keterangan	Ref	Jumlah	
				Debet	Kredit
(1)		(2)	(3)	(4)	(5)

Pemakaian kolom-kolom dalam lembar jurnal adalah sebagai berikut.

Kolom (1) : Untuk mencatat tanggal terjadinya transaksi. Kolom ini terbagi atas dua bagian yaitu bagian kiri dan bagian kanan. Bagian kiri digunakan untuk mencatat tahun dan bulan, sedangkan bagian kanan untuk mencatat tanggal.

Kolom (2) : Untuk mencatat nama akun yang didebet dan nama akun yang dikredit. Dalam kolom ini dicatat juga keterangan atau uraian singkat tentang transaksi yang dicatat.

Kolom (3) : Untuk mencatat nomor akun yang didebet maupun akun yang dikredit.

Kolom (4) : Untuk mencatat jumlah rupiah yang harus didebetkan

ke dalam akun yang namanya telah tertulis pada kolom (2).

Kolom (5) : Untuk mencatat jumlah rupiah yang harus dikreditkan ke dalam akun yang namanya telah tertulis pada kolom (2).

c) Buku Besar

Buku besar digunakan untuk mengelompokkan dan meringkas pengaruh transaksi-transaksi terhadap aset, utang, modal, pendapatan, dan beban. Proses memindahkan akun-akun yang terdapat dalam jurnal umum ke buku besar disebut posting. Langkah-langkah memposting adalah sebagai berikut.

- a) Mencatat kembali tanggal dan jumlah yang dicatat dalam jurnal ke dalam akun yang bersangkutan. Apabila suatu jumlah dicatat di sisi debet dalam jurnal, maka posting harus dilakukan ke sisi debet akun, demikian pula bila di dalam jurnal dicatat di sisi kredit, maka posting harus dilakukan ke sisi kredit akun.
- b) Apabila posting telah dilakukan, maka nomor halaman jurnal harus dituliskan disebelah kanan atas pada halaman tersebut.
- c) Menuliskan nomor akun yang telah diposting pada kolom Nomor Akun di dalam jurnal.

Contoh pengerjaan posting dapat dilihat pada gambar 1.

JURNAL

Halaman: 1

Tanggal		Keterangan	Ref	Jumlah	
				Debet	Kredit
(1)		(2)	(3)	(4)	(5)
Des 2015	1	Kas Modal awal		23.000.000	23.000.000
	3	Peralatan Kas		5.700.000	5.700.000

Kas			
Debet		Kredit	
Des 1 Setoran modal	23.000.000	Des 3 Peralatan	5.700.000
Modal			
Debet		Kredit	
		Des 1	23.000.000
		Saldo	23.000.000
Peralatan			
Debet		Kredit	
Des 3	5.700.000		
Saldo	5.700.000		

Keterangan: Tanda panah merupakan pengerjaan posting

Gambar 1. Posting Jurnal ke Buku Besar

d) Laporan Keuangan

(1) Laporan Laba Rugi

Tujuan utama perusahaan adalah untuk mendapatkan laba. Laporan laba rugi disusun dengan maksud untuk menggambarkan hasil operasi perusahaan dalam suatu periode waktu tertentu. Hasil operasi perusahaan diukur dengan membandingkan antara penghasilan perusahaan dengan beban yang dikeluarkan untuk memperoleh penghasilan tersebut. Apabila penghasilan lebih besar daripada beban, perusahaan dinyatakan memperoleh laba dan apabila penghasilan lebih kecil daripada beban maka perusahaan rugi (Jusup, 2011: 374). Dalam laporan laba-rugi, terdapat tiga rekening (akun) yaitu:

- (a) Pendapatan adalah penghasilan yang timbul dari pelaksanaan aktivitas perusahaan seperti penjualan, penghasilan jasa (*fee*), bunga, deviden, royalti dan sewa.
- (b) Beban adalah pengorbanan yang timbul dalam pelaksanaan aktivitas perusahaan, seperti beban pokok penjualan, beban gaji, beban sewa, beban penyusutan aset tetap, beban asuransi, beban pajak, beban kerugian piutang, dan beban perlengkapan.
- (c) Laba atau Rugi adalah selisih lebih atau kurang antara pendapatan dengan beban. .

(2) Laporan Perubahan Modal/Ekuitas

Hasil operasi perusahaan yang berupa laba atau rugi akan berpengaruh terhadap modal pemilik. Apabila perusahaan memperoleh laba, maka laba tersebut akan menambah modal pemilik. Sebaliknya jika perusahaan mengalami kerugian, maka modal pemilik akan berkurang. Modal pemilik dapat juga berubah karena tambahan investasi yang dilakukan pemilik, atau karena pemilik mengambil aset perusahaan untuk keperluan pribadi. Dengan demikian modal pemilik akan bertambah, jika:

- a) Adanya tambahan investasi oleh pemilik
- b) Perusahaan mendapat laba

Di lain pihak modal pemilik akan berkurang, jika:

- a) Pemilik melakukan pengambilan aset perusahaan untuk keperluan pribadi (*prive*)
- b) Perusahaan mengalami kerugian

(3) Laporan Posisi Keuangan (Neraca)

Neraca menunjukkan saldo akun-akun aset, kewajiban (utang), dan modal (ekuitas) pada tanggal tertentu (Jusup, 2011: 380).

(a) Aset

Aset adalah sumber-sumber ekonomi yang dimiliki perusahaan yang biasa dinyatakan dalam satuan uang. Aset

dapat berupa barang berwujud seperti kas, persediaan barang dagangan, tanah, gedung dan mesin. Ada juga yang tidak berwujud misalnya tagihan kepada pelanggan yang dalam akuntansi disebut piutang usaha, serta berbagai bentuk pembayaran di muka (uang muka) atas jasa tertentu yang baru akan diterima di masa yang akan datang seperti premi asuransi dibayar di muka.

(b) Kewajiban (Utang)

Kewajiban adalah utang yang harus dibayar oleh perusahaan dengan uang atau jasa pada saat tertentu di masa yang akan datang. Kewajiban disajikan dalam neraca menurut urutan saat pelunasannya. Pertama-tama dicantumkan kewajiban jangka pendek seperti utang usaha kepada kreditur, utang wesel yang ditarik untuk pinjaman jangka pendek, dan kewajiban jangka pendek lainnya. Kemudian ada kewajiban jangka panjang misalnya utang hipotik dan utang obligasi yang biasanya harus dibayar seluruhnya dalam beberapa tahun di masa yang akan datang.

(c) Modal (ekuitas)

Modal pada hakikatnya merupakan hak pemilik perusahaan atas kekayaan (aset) perusahaan. Besarnya hak

pemilik sama dengan aset bersih perusahaan, yaitu selisih antara aset dan kewajiban.

d. Aspek Organisasi

1) Tenaga Kerja : jenis tenaga kerja yang digunakan pada dasarnya terdiri atas tenaga kerja upahan dan tenaga kerja keluarga. Kedua jenis tenaga kerja ini memiliki karakteristik masing-masing:

a) Tenaga Kerja Upahan : tenaga kerja yang terikat hubungan kerja dengan perusahaan, dimana masing-masing memiliki hak dan kewajiban.

b) Tenaga Kerja Keluarga : tenaga kerja yang berasal dari lingkungan keluarga yang umumnya dalam melaksanakan pekerjaannya tidak diupah. Tenaga kerja jenis ini banyak digunakan pada perusahaan-perusahaan kecil atau perusahaan yang masih berskala usaha rumah tangga.

2. Mobile learning Berbasis Android

a. Mobile Learning

Mobile learning didefinisikan sebagai pembelajaran yang dilakukan dengan perangkat lunak kabel seperti *handphone*, *personal digital assistants* (PDAs), atau laptop (Claire O'Maley, 2005). *Mobile learning involves the use of mobile technology, either alone or in combination with other information and communication technology (ICT), to enable learning anytime and anywhere* (Deni Darmawan, 2011).

Mobile learning adalah salah satu alternatif bahwa layanan pembelajaran harus dilaksanakan dimanapun dan kapanpun.

b. Definisi Android

Android menurut Arif Akbarul Huda (2013: 01) merupakan sebuah sistem operasi berbasis linux yang didesain khusus untuk perangkat bergerak seperti smartphone atau tablet. Menurut Bambang Hariyanto (2009), sistem operasi adalah program yang bertindak sebagai perantara antara pemakai komputer dan perangkat keras komputer. Sedangkan menurut Kusnadi, et al (2008) sistem operasi merupakan perangkat lunak yang dibuat untuk mempermudah pengguna atau program aplikasi dalam mengakses sumber daya komputer atau *mobile device*.

Sistem operasi Android bersifat *open source* sehingga banyak sekali programmer yang berbondong-bondong membuat aplikasi maupun memodifikasi sistem operasi ini. Para *programmer* memiliki peluang yang sangat besar untuk terlibat mengembangkan aplikasi Android karena alasan *open source* tersebut. Sebagian besar aplikasi yang terdapat dalam *Play Store* bersifat gratis dan ada juga yang berbayar.

c. Versi dan Jenis-jenis Android

Menurut Arif Akbarul Huda (2013: 02) hingga saat ini, terdapat beberapa versi dari sistem operasi *Android*, antara lain:

1) Android Versi 1.0 – 1.1

Pada maret 2009, Google Merilis Android versi 1.1. Android versi ini dilengkapi dengan pembaharuan astetis pada aplikasi, jam, alarm, *voice search* (pencarian suara), pengiriman pesan dengan gmail, dan pembaharuan email.

2) Android versi 1.2 – 1.5 (*Cupcake*)

Pada pertengahan Mei 2009, Google kembali merilis seluler dengan menggunakan Android dan SDK (*Software Development Kit*) dengan versi 1.5 (*Cupcake*). Terdapat beberapa versi pembaruan termasuk juga penambahan beberapa fitur dalam seluler versi ini yakni kemampuan merekam dan menonton video dengan modus kamera, mengupload video ke youtube dan gambar ke picasa langsung dari telepon, dukungan Bluetooth A2DP, kemampuan terhubung secara otomatis ke headset Bluetooth, animasi layar, dan keyboard pada layar yang dapat disesuaikan dengan sistem.

3) Android versi 1.6 (*Donut*)

Dengan hadirnya Android donut, banyak pengguna mulai meninggalkan versi OS Android sebelumnya. Android melakukan pembaruan dan menambahkan fitur baru di versi 1.6 ini, yaitu *text-to-speech* dan kompatibilitas CDMA (halo verizon). Pembaruan ini mulai diaplikasikan di semua headset sekitar Oktober 2009.

4) Android versi 2.0 – 2.1 (*Éclair*)

Pada 3 Desember 2009 kembali diluncurkan ponsel Android dengan versi 2.0/2.1 (*Éclair*), perubahan yang dilakukan adalah pengoptimalan hardware. Peningkatan Google Maps 3.1.2, perubahan UI dengan browser baru dan dukungan HTML5, daftar kontak yang baru, dukungan flash untuk kamera 3.2 MP, *digital Zoom*, dan Bluetooth 2.1.

5) Android versi 2.2 – 2.2.3 (*Froyo : Frozen Yoghurt*)

Pada bulan mei 2010 Android versi 2.2 Rev 1 diluncurkan.

6) Android versi 2.3 – 2.4 (*Gingerbeard*)

Android versi 2.3 diluncurkan pada desember 2010, hal-hal yang direvisi dari versi sebelumnya adalah kemampuan seperti berikut: a) *SIP-based VoIP*, b) *Near Field Communications (NFC)*, c) *Gyroscope dan sensor*, d) *Multiple cameras support*, e) *Mixable audio effects*, f) *Download manager*.

7) Android versi 3.0 – 3.2 (*HoneyComb*)

Nama *Honeycomb* diambil dari nama sereal manis yang terbuat dari jagung dengan rasa madu yang berbentuk sarang lebah, makanan ini yang populer sejak tahun 1965. Untuk versi ini merupakan versi yang ditujukan untuk gadget tablet. Android Honeycomb rilis pada februari 2011, kemudian upgrade ke versi 3.1 dan 3.2.

8) Android versi 4.0 (*Ice Cream Sandwich*)

Android ini rilis pada 19 Oktober 2011. Fitur baru dalam Android ini antara lain pengoptimalan *multitasking*, versi layar beranda yang bisa disesuaikan dan interaktifitas mendalam serta cara baru yang ampuh untuk berkomunikasi dan berbagi konten.

9) Android versi 4.1 – 4.3 (*Jelly Bean*)

Android 4.1 *Jelly Bean* secara resmi dikenal ke publik sekitar Oktober 2012. Versi ini yang tercepat dan terhalus dari semua versi Android. Android 4.2 *Jelly Bean* juga menawarkan peningkatan kecepatan dan kemudahan Android 4.1 serta mencakup semua fitur baru seperti *Photo Sphere* dan desain baru aplikasi kamera, keyboard *Gesture Typing*, *Google Now*, dan lainnya.

10) Android versi 4.4 (*Kitkat*)

Pada Oktober 2013 Google merilis *Kitkat* sebagai generasi Android berikutnya. Android versi ini memiliki banyak fitur dan semakin memanjakan para pengguna Android.

11) Android versi 5.0 (*Lollipop*)

Android 5.0 merupakan versi paling baru dari sistem operasi Android, Android 5.0 sendiri dianggap membawa update yang fantastis, banyak perubahan yang disertakan Google di dalamnya.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media diartikan sebagai pengantar atau perantara, menurut Daryanto (2013: 4) diartikan pula sebagai pengantar pesan dari pengirim (komunikator) kepada penerima (komunikan). Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, media diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran cenderung diklasifikasikan ke dalam alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2014: 6), ciri-ciri umum yang terkandung dalam media adalah:

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan panca indera.

- 2) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang memiliki kandungan pesan yang merupakan isi yang akan disampaikan kepada siswa.
- 3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- 4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- 5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- 6) Media pendidikan dapat digunakan secara massal, kelompok besar dan kelompok kecil.
- 7) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Lebih rinci Gerlach & Ely dalam Azhar Arsyad (2014) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya. Ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, dan merekonstruksi suatu objek yang dapat diurutkan dan disusun kembali. Misalnya, video tape, foto, audio tape, disket, CD, dan film .

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Suatu kejadian atau objek yang telah berlalu dan memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa hanya dalam waktu beberapa menit dengan pengambilan gambar atau rekaman fotografi. Selain dapat dipercepat dan diperlambat.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Media memungkinkan suatu objek atau kejadian direkonstruksi melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat diproduksi seberapa kalipun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang disuatu tempat.

Berdasarkan paparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran mempunyai ciri-ciri : (1) ciri fiksatif, (2) ciri manipulatif, (3) ciri distributif, (4) media dapat dimengerti oleh siswa, (5) dapat dilihat, didengar, dan diraba oleh panca indera dan, (6) mampu digunakan secara massal.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sukiman (2012: 44) manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, serta kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Secara umum, fungsi dan manfaat media pembelajaran menurut Arief S. Sadiman (2014: 17) adalah :

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- 3) Mengatasi sifat pasif siswa, yaitu dapat menimbulkan gairah belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataannya serta memungkinkan siswa belajar sendiri menurut kemampuan serta minatnya.
- 4) Mengatasi masalah pembelajaran karena perbedaan pengalaman dan lingkungan sedangkan kurikulum yang harus ditempuh oleh

siswa sama sehingga media pembelajaran dapat memberikan perangsang, pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Fungsi dan manfaat media pembelajaran berdasarkan beberapa pendapat tersebut adalah untuk memperjelas penyajian, mempermudah pembelajaran, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, membangkitkan motivasi belajar, mengatasi sikap pasif siswa, meningkatkan pemahaman terhadap materi.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Arief S. Sadiman (2014: 19),” media pembelajaran meliputi modul cetak, film, televisi, film bingkai, program radio, komputer, dan lainnya dengan ciri dan kemampuan yang berbeda. Menurut Azhar Arsyad (2014: 31) media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat kelompok, yaitu:

- 1) Media hasil teknologi cetak
- 2) Media hasil teknologi audiovisual
- 3) Media hasil teknologi computer
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan computer

Di sisi lain Rusman (2012: 63) menyatakan ada lima jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan yang terdiri atas media yang dapat

diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar bergerak.

2) Media Audio

Media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Contoh dari media audio ini adalah program kaset suara dan program radio.

3) Media Audio – Visual

Media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Contoh dari media audio-visual adalah program video/televisi pendidikan, video/ televisi instruksional, dan program slide suara (*sound slide*).

4) Kelompok Media Penyaji

Media kelompok penyaji dikelompokkan ke dalam tujuh jenis, yaitu:

- (a) Kelompok kesatu; grafis, bahan cetak dan gambar diam
- (b) Kelompok kedua; media proyeksi diam
- (c) Kelompok ketiga; media audio
- (d) Kelompok keempat; media audio
- (e) Kelompok kelima; media gambar hidup/film
- (f) Kelompok keenam; media televisi
- (g) Kelompok ketujuh; multimedia

5) Media objek dan media interaktif berbasis komputer

Media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya, dan sebagainya. Media ini dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu media objek sebenarnya dan media objek pengganti, sedangkan media interaktif berbasis komputer adalah media yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengarkan. Contoh media interaktif berbasis komputer adalah program interaktif dalam pembelajaran berbasis komputer.

4. Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*)

a. Pengertian Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan telah banyak digunakan untuk bidang-bidang ilmu alam dan teknik. Hampir semua produk teknologi dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan. Namun metode penelitian pengembangan bisa juga digunakan dalam bidang ilmu sosial (Sugiyono, 2015).

Nana Syaodih (2013: 168) mengemukakan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan bisa berbentuk *software*, ataupun *hardware* seperti buku, Modul, paket, program pembelajaran ataupun alat bantu belajar. Penelitian dan pengembangan berbeda dengan penelitian biasa yang hanya menghasilkan saran-saran bagi perbaikan, penelitian dan pengembangan menghasilkan produk yang langsung bisa digunakan.

b. Model Penelitian dan Pengembangan

1) Model *Four-D*

Model pengembangan 4-D (*Four-D*) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: (1) Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Disseminate*).

a) Tahap Pendefinisian (*define*). Tahap *define* adalah tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap *define* ini mencakup lima langkah pokok, yaitu analisis ujung depan (*front-end analysis*), analisis siswa (*learner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*) dan perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional*

objectives). Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya.

- b) Tahap Perencanaan (*Design*). Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Empat langkah yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu: (1) penyusunan standar tes (*criterion-test construction*), (2) pemilihan media (*media selection*) yang sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran, (3) pemilihan format (*format selection*), yakni mengkaji format-format bahan ajar yang ada dan menetapkan format bahan ajar yang akan dikembangkan, (4) membuat rancangan awal (*initial design*) sesuai format yang dipilih.
- c) Tahap Pengembangan (*Develop*). Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah, yakni: (1) penilaian ahli (*expert appraisal*) yang diikuti dengan revisi, (2) uji coba pengembangan (*developmental testing*). Tujuan tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan bentuk akhir perangkat pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan para pakar ahli/praktisi dan data hasil ujicoba.

d) Tahap penyebaran (*Disseminate*). Pada tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas misalnya di kelas lain, di sekolah lain, oleh guru yang lain. Tujuan lain adalah untuk menguji efektivitas penggunaan perangkat di dalam KBM.

2) Model ADDIE

Model ADDIE adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari. *Robert Maribe Branch* (2009) menyatakan bahwa ADDIE adalah akronim dari *Analyze, Design, Develop, Implementation, dan Evaluate*. Model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu:

a) Analisis (*Analyze*)

Analisis merupakan langkah pertama dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Langkah analisis melalui dua tahap yaitu :

(1) Analisis Kinerja

Analisis Kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan manajemen.

(2) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa untuk meningkatkan kinerja atau prestasi belajar.

b) Desain (*Design*)

Pada tahap desain peneliti melakukan verifikasi keinginan yang diharapkan dan menentukan metode penilaian yang akan digunakan.

c) Pengembangan (*Develop*)

Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, membeli, dan memodifikasi bahan ajar. Dengan kata lain mencakup kegiatan memilih, menentukan metode, media serta strategi pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam menyampaikan materi atau substansi program.

d) Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi peneliti mempersiapkan pembelajaran yang akan diajarkan dan mengikutsertakan siswa untuk menggunakan media atau model yang dibuat.

e) Evaluasi (*Evaluate*)

Pada tahap evaluasi peneliti mengukur kualitas produk dan proses pembelajaran pada saat sebelum implementasi dan setelah implementasi.

3) Model Borg and Gall

Robert Heinich (1979) menjelaskan bahwa penelitian pengembangan pendidikan dengan model Borg and Gall adalah proses pengembangan dan validasi produk penelitian. Berikut merupakan tahapan dalam pengembangan dengan model Borg and Gall:

- a) *Research and information collecting*, termasuk dalam langkah ini antara lain *study literature* yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, pengukuran kebutuhan, penelitian dalam skala kecil, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian.
- b) *Planning*, termasuk dalam langkah ini menyusun rencana penelitian yang meliputi merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan, desain atau langkah-langkah penelitian dan jika mungkin/diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas.
- c) *Develop preliminary form of product*, yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Termasuk dalam langkah ini adalah persiapan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung. Contoh pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi.

- d) *Preliminary field testing*, yaitu melakukan ujicoba lapangan awal dalam skala terbatas, dengan melibatkan 1 sampai dengan 3 sekolah, dengan jumlah 6-12 subjek. Pada langkah ini pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi atau angket.
- e) *Main product revision*, yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil uji coba awal. Perbaikan ini sangat mungkin dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan dalam ujicoba terbatas, sehingga diperoleh draft produk (model) utama yang siap diuji coba lebih luas.
- f) *Main field testing*, biasanya disebut uji coba utama yang melibatkan khalayak lebih luas, yaitu 5 sampai 15 sekolah, dengan jumlah subyek 30 sampai dengan 100 orang. Pengumpulan data dilakukan secara kuantitatif, terutama dilakukan terhadap kinerja sebelum dan sesudah penerapan uji coba. Hasil yang diperoleh dari uji coba ini dalam bentuk evaluasi terhadap pencapaian hasil uji coba (desain model) yang dibandingkan dengan kelompok kontrol. Dengan demikian pada umumnya langkah ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen.

- g) *Operational product revision*, yaitu melakukan perbaikan/penyempurnaan terhadap hasil uji coba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi.
- h) *Operational field testing*, yaitu langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan. Dilaksanakan pada 10 sampai dengan 30 sekolah melibatkan 40 sampai dengan 200 subyek. Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara dan observasi dan analisis hasilnya. Tujuan langkah ini adalah untuk menentukan apakah suatu model yang dikembangkan benar-benar siap dipakai di sekolah tanpa harus dilakukan pengarahan atau pendampingan oleh peneliti/pengembang model.
- i) *Final product revision*, yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final).
- j) *Dissemination and implementation*, yaitu langkah menyebarluaskan produk/model yang dikembangkan kepada masyarakat luas, terutama dalam kancah pendidikan.

B. Penelitian yang Relevan

1. Hartanto (2016) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile learning* Android pada Konsep Dinamika Newton untuk

Siswa Kelas X SMA/MA”. Kualitas aplikasi *mobile learning* yang telah dikembangkan adalah baik berdasarkan penilaian ahli media 74,67%, ahli materi 82,50% dan guru fisika 76,28%. Penilaian respon siswa pada uji coba adalah Baik yaitu sebesar 77,70%. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi *mobile learning* berdampak positif pada jenjang kognitif siswa pada materi dinamika Newton. Persamaan penelitian relevan dengan penelitian ini adalah pada jenis media pembelajaran yang digunakan yaitu jenis media pembelajaran yang berupa *mobile learning* berbasis Android. Perbedaan penelitian relevan dengan penelitian ini adalah pada materi pelajaran yang dikembangkan serta subjek penelitian. Penelitian relevan mengembangkan media *mobile learning* berbasis Android pada materi Dinamika Newton untuk siswa SMA, sedangkan penelitian ini mengembangkan media *mobile learning* berbasis Android pada materi wirausaha untuk siswa SMK.

2. Gian Dwi Oktiana (2015) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Bentuk Buku Saku Digital untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015”. Hasil penilaian disebutkan bahwa pada hasil kelayakan buku saku digital mendapatkan penilaian (95,37%) dari ahli materi, (90,21%) dari ahli media dan (99,19%) dari praktisi pembelajaran (Guru) dengan kriteria “Sangat Layak” digunakan dalam pembelajaran. Persamaan penelitian relevan dengan penelitian ini adalah media pembelajaran yang digunakan yaitu media

pembelajaran yang berbasis Android. Perbedaan penelitian relevan dengan penelitian ini adalah jenis media pembelajaran dan subjek penelitian. Penelitian relevan menggunakan buku saku digital untuk Mata Pelajaran Akuntansi bagi siswa kelas XI MAN 1 Yogyakarta, sedangkan penelitian ini menggunakan media pembelajaran *mobile learning* pada mata pelajaran kewirausahaan untuk siswa kelas XI SMK N 1 Kalasan.

3. Dedy Ari Prihartono (2015) dalam penelitian yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran berbasis Modul Kewirausahaan di SMK Probolinggo”. Penerapan modul kewirausahaan ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sekitar 18 peserta didik memberikan komentar sangat mendukung akan penerapan modul ini dan 7 peserta didik menyatakan cukup mendukung. Hal ini dapat dilihat dari hasil penganalisaan data berupa penyebaran angket di mana pembelajaran dengan jumlah prosentase 72% peserta didik yakni 18 orang peserta didik sedangkan yang hanya memberikan komentar cukup baik/ menarik berjumlah 7 peserta didik (28%). Penerapan modul kewirausahaan sangat tepat digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik kelas X di SMK Negeri 3 Kota Probolinggo. Persamaan penelitian relevan dengan penelitian ini adalah subjek penelitian, yakni bagi siswa SMK. Perbedaan penelitian relevan dengan penelitian ini adalah pada media pembelajaran yang digunakan serta metode penelitian. Penelitian relevan menggunakan media pembelajaran berupa modul serta menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan media pembelajaran berupa

mobile learning berbasis Android dengan menggunakan metode penelitian pengembangan.

C. Kerangka Berpikir

Handphone saat ini tidak hanya berguna sebagai alat komunikasi telepon dan sms, namun ponsel lebih dikembangkan dengan berbagai aplikasi yang menarik untuk digunakan. Kebanyakan siswa memanfaatkan *handphone* hanya sebatas digunakan untuk telepon, SMS (*Short Message Service*), memutar lagu/video, mengakses *social network* (*facebook*, *twitter*, BBM), bahkan hiburan-hiburan seperti permainan. Kegiatan pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya pendidik, peserta didik, model pembelajaran, media pembelajaran atau sumber belajar. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang akan dipelajari.

Salah satu media yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android. Media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android adalah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran berupa teks, gambar, animasi serta beberapa soal evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa. Media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai

aspek keuangan serta cara-cara dalam perancangan keuangan perusahaan secara sederhana.

Media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android dikembangkan melalui beberapa tahapan yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Pada tahap *define* proses yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan terkait media yang akan dikembangkan melalui wawancara dengan guru. Tahap *design* merupakan tahap perancangan aplikasi *mobile learning* berbasis Android. Tahap *develop* merupakan tahap pengembangan yang dilakukan dengan validasi oleh ahli. Sedangkan tahap yang terakhir adalah *disseminate* atau penyebarluasan produk akhir ke beberapa sekolah.

Pengembangan Media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android pada aspek keuangan materi wirausaha ini layak digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android ini juga diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai aspek keuangan yang meliputi sumber internal, sumber eksternal dan rancangan keuangan.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan landasan teori yang telah disebutkan, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dan diharapkan dapat diperoleh jawabannya melalui penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara mengembangkan media *mobile learning* berbasis Android materi Wirausaha pada aspek keuangan untuk siswa SMK?

2. Bagaimana tingkat kelayakan aspek materi pada media *mobile learning* berbasis Android materi Wirausaha aspek keuangan untuk siswa SMK?
3. Bagaimana tingkat kelayakan aspek media pada media *mobile learning* berbasis Android materi Wirausaha aspek keuangan untuk siswa SMK?
4. Bagaimana tingkat kelayakan aspek bahasa pada media *mobile learning* berbasis Android materi Wirausaha aspek keuangan untuk siswa SMK?
5. Bagaimana peningkatan pemahaman siswa SMK mengenai pembelajaran kewirausahaan pada aspek keuangan materi wirausaha dengan menggunakan media *mobile learning* berbasis Android?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

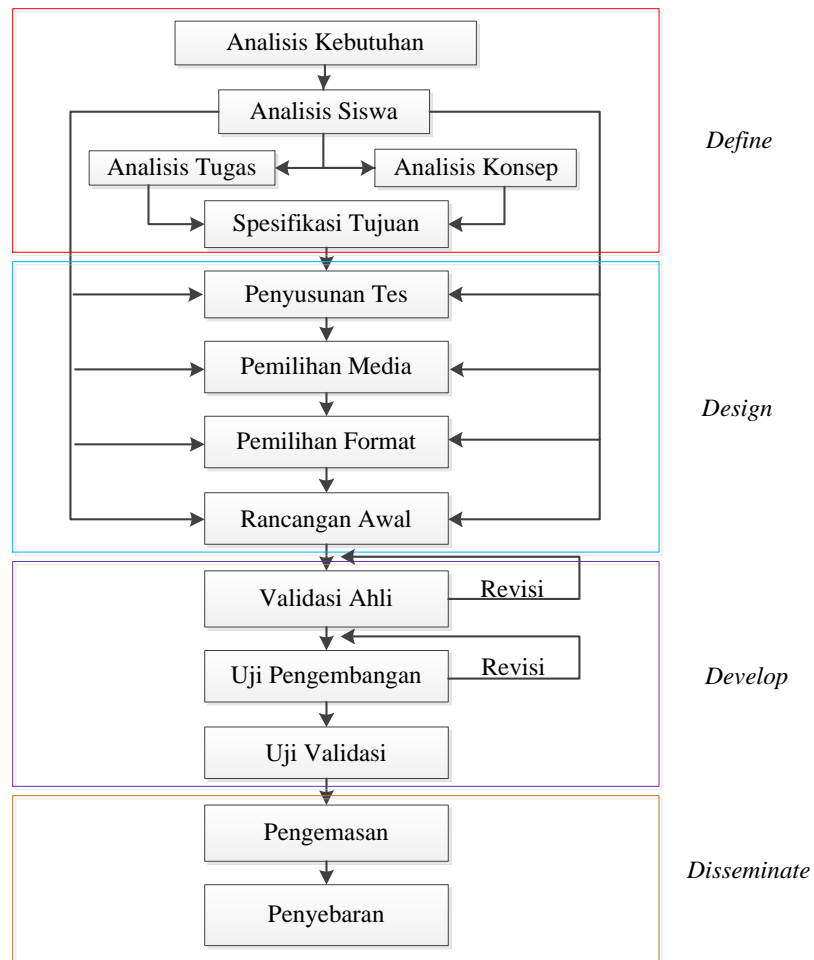
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model *Four-D* yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmel. Nana Syaodih (2013; 168) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian dan Pengembangan menurut Sugiyono (2015: 407) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut dengan tujuan menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Terdapat 4 tahapan dalam penelitian pengembangan model *Four-D* yaitu tahap Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Disseminate*).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI Kriya tekstil SMK N 1 Kalasan yang beralamat di Randugunting, Tamanmartani, Kalasan, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55571. Penelitian dilakukan bertahap dari bulan Februari hingga Juli 2017.

C. Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model *Four-D* oleh Thiagarajan dan Semmel (1974). Model pengembangan *Four-D* terdiri atas 4 tahap utama yaitu: 1) *Define* (pendefinisian), 2) *Design* (perancangan), 3) *Develop* (pengembangan), 4) *Disseminate* (penyebaran). Berikut ini merupakan diagram alur pengembangan media *mobile learning* berbasis Android seperti pada gambar 2.



Gambar 2. Alur Pengembangan dan Penelitian yang Dilakukan

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap *Define* bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap ini meliputi lima langkah pokok, namun untuk analisis konsep dan spesifikasi tujuan atau perumusan tujuan didapatkan melalui analisis tugas. Berikut penjelasannya:

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran kewirausahaan di SMK sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, dilakukan wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Kewirausahaan SMK N 1 Kalasan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran di sekolah, termasuk di dalamnya kurikulum yang digunakan, metode pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan guru. Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang kondisi, fakta dan permasalahan tentang pembelajaran akuntansi di lapangan sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran.

b. Analisis Siswa

Analisis siswa dilakukan pada awal perencanaan, analisis ini dilakukan dengan mempertimbangkan ciri, kemampuan dan pengalaman siswa, baik sebagai kelompok maupun individu. Analisis siswa meliputi kemampuan akademik, usia, tingkat kedewasaan, motivasi belajar terhadap mata pelajaran kewirausahaan. Pada usia ini anak berpikir

operasional formal, dalam arti anak sudah berpikir logis dalam berbagai situasi, anak sudah dapat menggunakan pola pikir yang sistematis dengan otaknya dan meliputi proses yang kompleks.

c. Analisis tugas

Analisis tugas adalah kemampuan prosedur untuk menentukan isi dalam satuan pembelajaran. Analisis tugas dilakukan untuk merinci isi materi ajar dalam bentuk garis besar. Analisis ini mencakup: (1) analisis struktur isi, (2) analisis prosedural, (3) analisis proses informasi, (4) analisis konsep, dan (5) perumusan tujuan.

d. Analisis konsep

Analisis konsep dilakukan untuk memilih, merinci, dan menetapkan secara sistematis konsep yang relevan yang akan diajarkan berdasarkan analisis kebutuhan. Analisis ini menjadi dasar dalam penyusunan tujuan pembelajaran.

e. Spesifikasi tujuan pembelajaran

Tahap ini dilakukan untuk merumuskan hasil analisis konsep dan analisis tugas yang sebelumnya telah dilakukan. Indikator tersebut selanjutnya akan menjadi tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa dan sekaligus sebagai dasar penyusunan butir soal.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tujuan tahap ini adalah menyiapkan desain awal media pembelajaran atau desain produk. Tahap ini terdiri dari 4 langkah yaitu:

a. Penyusunan Tes

Penyusunan tes acuan patokan, merupakan langkah awal yang menghubungkan antara tahap *define* dan tahap *design*. Tes disusun berdasarkan hasil perumusan tujuan pembelajaran khusus. Tes ini merupakan suatu alat mengukur terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa setelah kegiatan belajar mengajar. Tes acuan patokan pada penelitian ini adalah angket.

b. Pemilihan Media

Pemilihan media disesuaikan dengan tujuannya untuk menyampaikan materi pelajaran dan faktor kemudahan di dalam penyediaan peralatan yang diperlukan sehingga memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran kewirausahaan tentang kompetensi wirausaha, akan digunakan media pembelajaran berupa media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android. Media pembelajaran *mobile learning* berbasis android dibuat menggunakan program *Android Studio*.

c. Pemilihan format

Pemilihan format dilakukan dengan memilih format media pembelajaran kewirausahaan yang akan dibuat. Pemilihan format ini disesuaikan dengan subyek penelitian, yaitu siswa SMK.

d. Rancangan awal (desain awal)

Rancangan awal atau desain awal ini merupakan hasil awal rancangan produk yang akan dikembangkan.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan terdiri dari validasi ahli dan uji pengembangan.

Berikut penjelasan dari validasi ahli dan uji pengembangan:

a. Validasi ahli

Media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android pada aspek keuangan akan dilakukan penilaian/divalidasi oleh para ahli (validator). Validasi dilakukan oleh beberapa dosen ahli media, materi dan bahasa serta guru kewirausahaan. Validasi dosen ahli dilakukan oleh dosen UNY, sedangkan validasi guru dilakukan oleh guru kewirausahaan SMK N 1 Kalasan. Teknik validasi yaitu dengan pemberian angket (lembar validasi) kemudian peneliti merevisi media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android sesuai dengan komentar, saran dan penilaian yang diberikan oleh validator sehingga menghasilkan desain revisi (desain awal yang sudah di revisi).

b. Uji Pengembangan

Uji pengembangan dilakukan terhadap 10 siswa SMK kelas XI. Uji coba ini digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap ini merupakan tahap penggunaan media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android materi wirausaha pada aspek keuangan yang telah dikembangkan pada skala lebih luas, misalnya di sekolah lain. Tahap penyebaran (*disseminate*) dilakukan dengan menyebarkan media *mobile learning* berbasis Android di SMK N 1 Godean dan SMK N 2 Godean.

D. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Kriya Tekstil B SMK N 1 Kalasan yang terdiri dari 33 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah media *mobile learning* berbasis Android pada materi wirausaha aspek keuangan mata pelajaran kewirausahaan untuk siswa SMK.

E. Metode Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan angket dan tes. Menurut Sugiyono (2013) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan media pembelajaran kewirausahaan berbasis Android yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru kewirausahaan dan siswa sebagai subjek uji coba. Instrumen tes digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi (Suharsimi Arikunto,

2010: 266). Instrumen tes ditujukan untuk mengukur pemahaman siswa mengenai materi yang diberikan.

F. Instrumen Penelitian

1. Angket Uji Validitas Instrumen Penelitian

Angket uji validitas instrumen penelitian digunakan untuk mengukur kelayakan angket uji kelayakan media pembelajaran kewirausahaan dan angket respon siswa. Angket ini diuji oleh seorang dosen ahli.

2. Angket untuk Uji Kelayakan

a) Lembar validasi untuk ahli materi

Lembar ini digunakan untuk penilaian terhadap materi yang disajikan dalam media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android.

Kisi-kisi penilaian aspek materi ditunjukkan dalam tabel 3.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media Pembelajaran untuk Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No.Butir
1	Materi	a. Kesesuaian materi dengan tujuan	1,2,3
		b. Kedalaman materi	4
		c. Sistematis, runtut, alur logika jelas	5,6,7,8
2	Soal/Kuis	a. Kejelasan rumusan soal	9
		b. Kelengkapan soal	10
		c. Kebenaran konsep soal	11,12
		d. Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	13

No	Aspek	Indikator	No.Butir
3	Kebahasaan	a. Kekomunikatifan bahasa	14
		b. Ketepatan penggunaan istilah	15
4	Keterlaksanaan	a. Pemberian motivasi belajar	16,17

Sumber : Aspek dan indikator Penilaian Media Pembelajaran Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

b) Lembar validasi untuk ahli media

Lembar validasi ini digunakan oleh ahli media untuk menilai media pembelajaran kewirausahaan berbasis Android yang dilihat dari sisi media. Kisi-kisi penilaian aspek media ditunjukkan dalam tabel 4.

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media Pembelajaran untuk Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Rekayasa Perangkat Lunak	a. Efektif dan efisien penggunaan sumber daya	1,2
		b. Reliabilitas media	3,4
		c. Kompatibilitas media	5,6
		d. Penggunaan media	7,8,9
		e. Komunikatif	10
2	Komunikasi visual	a. Kreatif	11,12
		b. Visual	13,14,15
		c. Animasi	16,17
		d. Ikon navigasi	18,19

Sumber : Aspek dan indikator Penilaian Media Pembelajaran Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

c) Lembar validasi untuk ahli bahasa

Lembar validasi ini digunakan oleh ahli bahasa untuk menilai penggunaan bahasa dan tata bahasa yang digunakan dalam media

pembelajaran kewirausahaan berbasis Android. Kisi-kisi penilaian aspek bahasa ditunjukkan dalam tabel 5.

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media Pembelajaran untuk Ahli Bahasa

No	Indikator	No. butir
Aspek yang dinilai		
1	Kesederhanaan bahasa	1,2,3
2	Kesesuaian bahasa dengan tingkat kognitif siswa	4,5
3	Penggunaan bahasa yang komunikatif	6
5	Ketepatan penggunaan istilah dalam keuangan	7
6	Kesesuaian bahasa dengan EYD	8,9,10
Jumlah		10

d) Lembar validasi untuk Guru

Lembar validasi ini digunakan oleh guru untuk menilai media pembelajaran kewirausahaan berbasis Android yang dilihat dari aspek materi, media dan bahasa. Kisi-kisi lembar validasi guru ditunjukkan pada tabel 6.

Tabel 6. Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Guru

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Rekayasa Perangkat Lunak	a. Reliabilitas media	1,2
		b. Kompatibilitas media	3,4,5
2	Desain Pembelajaran	a. Kesesuaian materi dengan tujuan	6,7
		b. Kejelasan contoh dan pembahasan materi	8,9,10
		c. konsistensi soal dengan tujuan	11,12
		d. Penggunaan bahasa	13
		e. Pemberian motivasi belajar	14

No	Aspek	Indikator	No. Butir
		f. Kreatif	15
3	Komunikasi	a. Visual	16,17
		b. Animasi	18,19
		c. Ikon navigasi	20,21

Sumber : Aspek dan indikator Penilaian Media Pembelajaran Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

3. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan pada saat uji pengembangan. Angket ini digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Kisi-kisi angket respon siswa tersebut ditunjukkan pada tabel 7.

Tabel 7. Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Siswa

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Rekayasa Perangkat Lunak	a. Pemaketan terpadu	1,2
		b. Reliabilitas media	3,4
2	Desain Pembelajaran	a. Kejelasan contoh dan pembahasan	5,6
		b. Keruntutan penyajian materi	7
		c. Penggunaan bahasa	8
		d. Pemberian motivasi belajar	9
		e. Ketepatan alat evaluasi	10,11
3	Komunikasi visual	a. Kreatif	12
		b. Visual	13
		c. Animasi	14,15
		d. Ikon navigasi	16,17

Sumber : Aspek dan indikator Penilaian Media Pembelajaran Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

4. Lembar Tes Siswa

Lembar tes siswa digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi kewirausahaan pada aspek keuangan yang telah diberikan. Terdapat dua lembar tes yang diberikan kepada siswa yaitu lembar *pretest* dan lembar *posttest*.

G. Teknik Analisis Data

1. Data Uji Kelayakan

Data lembar validasi instrumen, penilaian ahli materi, penilaian ahli media, penilaian ahli bahasa, penilaian guru, dan respon siswa disusun dengan skala interval 1 sampai 5. Analisis data lembar penilaian menggunakan analisis statistik deskriptif dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a) Mencari skor rata-rata penilaian produk. Rumus yang digunakan yaitu:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} : skor rata-rata
n : jumlah butir, dan
 $\sum x$: jumlah skor butir

- b) Menjumlah rerata skor tiap aspek

Tabel 8. Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Skala 5

Skor	Interval Skor	Nilai	Kategori
5	$\bar{X} > 4,2$	A	Sangat Layak
4	$3,4 < \bar{X} \leq 4,2$	B	Layak

3	$2,6 < \bar{X} \leq 3,4$	C	Cukup Layak
2	$1,8 < \bar{X} \leq 2,6$	D	Kurang Layak
1	$\bar{X} \leq 1,8$	E	Sangat Kurang Layak

Keterangan:

\bar{X} : Skor aktual

\bar{X}_i : Rerata skor ideal = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)
 $= \frac{1}{2} (5+1)$
 $= 3$

(Eko P. Widoyoko, 2013: 112)

2. Data Lembar Tes Siswa

Data lembar tes siswa berupa daftar nilai *pre-test* dan *post test* akan dianalisis dengan menggunakan *Paired Sample T-test* dan *gain test*. Analisis *Paired Sample T-test* dilakukan dengan aplikasi SPSS untuk melakukan uji T terhadap data *pre-test* dan *post test*. Teknik analisis data *gain-test* dilakukan dengan menghitung nilai *gain* (g) untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa.

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Hake (2012)

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus diatas kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kriteria nilai *gain* untuk mendapatkan keterangan mengenai peningkatan hasil belajar siswa tergolong tinggi, sedang, ataupun rendah. Interpretasi nilai *gain* ditunjukkan pada tabel 9.

Tabel 9. Kriteria Nilai *Gain*

Nilai g	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,7 < g < 0,3$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Sumber: Hake (2012)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian pengembangan *mobile learning* berbasis Android pada materi wirausaha mata pelajaran kewirausahaan dilaksanakan selama 6 bulan terhitung dari bulan Februari hingga Juli 2017. Prosedur atau langkah pengembangan media pembelajaran ini terdiri dari beberapa langkah, yaitu:

Tabel 10. Waktu pelaksanaan penelitian

Tahap	Pelaksanaan
1. <i>Define</i> b. Analisis kebutuhan c. Analisis siswa d. Analisis tugas e. Analisis konsep f. Spesifikasi tujuan	Februari 2017
2. <i>Design</i> a. Penyusunan tes b. Pemilihan media c. Pemilihan format d. Rancangan awal	Maret – April 2017
3. <i>Develop</i> a. Tahap validasi ahli b. Revisi c. Uji pengembangan	Mei 2017
4. <i>Disseminate</i> a. Uji validasi b. Penyebaran	Juni – Juli 2017

2. Data Hasil Penelitian

a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap pendefinisian dilakukan analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan.

1) Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menetapkan masalah mendasar yang dihadapi oleh siswa dalam hal pembelajaran kewirausahaan khususnya materi wirausaha pada aspek keuangan. Analisis kebutuhan pada penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu observasi kegiatan pembelajaran dan perangkat pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 6 Februari 2017 di kelas XI SMK N 1 Kalasan dalam pembelajaran kewirausahaan, media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih terbatas. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran kewirausahaan materi wirausaha pada aspek keuangan.

2) Analisis Siswa

Analisis siswa dilakukan untuk menyesuaikan materi dan media pembelajaran dengan sasaran pengguna yaitu siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Siswa SMK termasuk usia yang mampu

berpikir secara abstrak dan logis. Pada fase perkembangan kognitif yang dimiliki oleh siswa tersebut diharapkan siswa dapat diarahkan untuk mempelajari materi yang akan diberikan. Pada materi wirausaha aspek keuangan siswa belajar untuk memahami sumber internal, sumber eksternal serta rancangan keuangan suatu usaha, dimana siswa dituntut untuk mampu menggunakan logika dalam menyusun jurnal umum perusahaan dagang pada periode tertentu. Siswa SMK tidak akan banyak mengalami kesulitan dengan perkembangan teknologi saat ini ketika harus belajar menggunakan *mobile learning* berbasis Android.

3) Analisis Tugas, Analisis Konsep, dan Spesifikasi Tujuan

Analisis tugas dilakukan dengan menganalisis tugas-tugas pokok yang harus dikuasai siswa agar siswa dapat mencapai kompetensi minimal. Analisis tugas diperoleh dari kompetensi inti dan kompetensi dasar. Pada analisis konsep dilakukan analisis terhadap materi yang disampaikan melalui media pembelajaran. Materi ini didasarkan pada kompetensi inti dan kompetensi dasar materi wirausaha.

Berdasarkan analisis tugas dan analisis konsep tersebut maka disusun spesifikasi tujuan. Spesifikasi tujuan ini menjadi dasar untuk mengkonstruksi tes desain instruksional. Spesifikasi tujuan ini merupakan indikator pencapaian pembelajaran.

Hasil dari analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan ditunjukkan pada tabel 11.

Tabel 11. Hasil Analisis Tugas, Analisis Konsep, dan Spesifikasi Tujuan

No.	Bagian Analisis	Hasil Analisis
1.	Kompetensi Inti	<p>3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah</p> <p>4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung</p>
2.	Kompetensi Dasar	<p>3.1 Menjelaskan aspek keuangan usaha produk kerajinan</p> <p>4.1. Menganalisis sumber internal pada wirausaha</p> <p>4.2. Menganalisis sumber eksternal pada wirausaha</p> <p>4.3. Menyiapkan rancangan keuangan suatu usaha</p>

No.	Bagian Analisis	Hasil Analisis
3.	Indikator pencapaian	3.1 Siswa mampu menjelaskan aspek keuangan usaha produk kerajinan 4.1 Siswa mampu menjelaskan sumber internal pada wirausaha 4.2 Siswa mampu menjelaskan sumber eksternal pada wirausaha 4.3 Siswa mampu membuat rancangan keuangan pada pada suatu usaha
4.	Materi pokok	Wirausaha aspek keuangan

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan dilakukan untuk merancang media pembelajaran yang dikembangkan. Media yang dikembangkan adalah *mobile learning* berbasis Android pada materi wirausaha mata pelajaran kewirausahaan. Tahap perancangan meliputi:

1) Penyusunan tes

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa melalui penggunaan *mobile learning* berbasis Android. Tes disusun berdasarkan kompetensi, tujuan umum, dan indikator pencapaian pembelajaran. Kisi-kisi tes yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 12.

Tabel 12. Kisi-kisi Tes untuk Siswa

Kompetensi Dasar	Indikator	Butir
3.1 Menjelaskan aspek keuangan usaha produk kerajinan	3.1 Siswa mampu menjelaskan aspek keuangan usaha produk kerajinan	PG : 1
4.1 Menganalisis sumber internal pada wirausaha	4.1 Siswa mampu menjelaskan sumber internal pada wirausaha	PG: 1
4.2 Menganalisis sumber eksternal pada wirausaha	4.2 Siswa mampu menjelaskan sumber eksternal pada wirausaha	PG: 4
4.3 Menyiapkan rancangan keuangan suatu usaha	4.3 Siswa mampu membuat rancangan keuangan pada suatu usaha	PG: 9 Essay : 1
	Jumlah	PG: 15 Essay: 1

Tes ini terdiri dari dua tes, yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan kepada siswa sebelum menggunakan media *mobile learning* berbasis Android dalam pembelajaran kewirausahaan dan *posttest* diberikan kepada siswa setelah menggunakan media *mobile learning* berbasis Android dalam pembelajaran kewirausahaan.

2) Pemilihan media

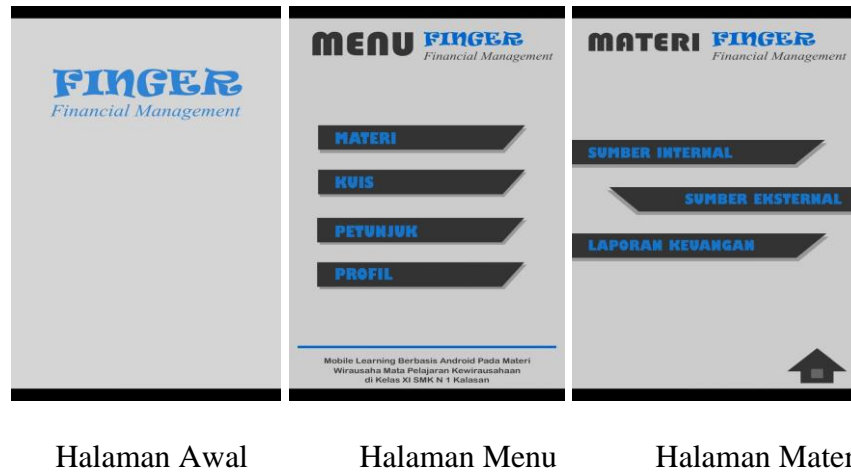
Pemilihan media yang dikembangkan didasarkan pada analisis yang dilakukan sebelumnya, yaitu analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, dan spesifikasi tujuan. Berdasarkan analisis-analisis tersebut, media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *mobile learning* berbasis Android pada materi wirausaha mata pelajaran kewirausahaan di kelas XI SMK N 1 Kalasan.

3) Pemilihan Format

Pemilihan format media *mobile learning* berbasis Android dibuat sebagai berikut.

1. Terdiri dari Tombol KI dan KD, Materi, Kuis, Profil, Bantuan, *Share*, dan Testimoni.
2. Materi yang ditampilkan di layar Android dapat di scroll ke bawah.
3. Icon gambar yang dibuat berkaitan dengan materi yang dipelajari.
4. Gambar dibuat berwarna.

4) Rancangan awal



Gambar 3. Rancangan Awal Media *Mobile Learning* Berbasis Android

c. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap pengembangan ini dilakukan validasi *mobile learning* berbasis Android oleh validator yang terdiri dari validator materi, validator media, validator bahasa, dan validator praktisi (guru). Validator materi melakukan validasi terhadap materi yang disajikan di dalam *mobile learning* berbasis Android. Validator media melakukan validasi terhadap aspek media *mobile learning* berbasis Android. Validator bahasa melakukan validasi terhadap bahasa yang digunakan di dalam *mobile learning* berbasis Android. Validator praktisi (guru) melakukan validasi terhadap segala aspek baik aspek materi, media, maupun bahasa di dalam *mobile learning* berbasis Android.

Validasi *mobile learning* berbasis Android oleh para ahli dilakukan dengan menggunakan instrumen lembar validasi ahli. Apabila *mobile learning* berbasis Android telah divalidasi oleh validator dan dinyatakan layak, maka dilakukan proses revisi mengenai beberapa aspek media, materi dan bahasa yang perlu direvisi. Hasil media *mobile learning* berbasis Android yang telah direvisi kemudian diujikan pada beberapa siswa melalui uji pengembangan. Uji pengembangan ini dilakukan dengan meminta respon siswa terhadap *mobile learning* berbasis Android. Respon siswa diperoleh melalui angket respon siswa. Apabila respon siswa menyatakan bahwa media *mobile learning* berbasis Android ini layak, maka media ini digunakan untuk uji validasi. Uraian hasil validasi para ahli dan uji pengembangan dijelaskan sebagai berikut.

1) Validasi Ahli

Desain awal media *mobile learning* berbasis Android sebelum diujikan pada subjek penelitian harus divalidasi terlebih dahulu oleh ahli dan praktisi. Tujuannya adalah untuk mengetahui kelayakan desain awal media *mobile learning* berbasis Android tersebut. Validasi ini dilakukan oleh dosen ahli dan praktisi yang terdiri dari dosen ahli materi dari Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY, dosen ahli media dari Jurusan Pendidikan Teknik Informatika FT UNY, dosen ahli bahasa dari Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia FBS UNY dan

praktisi dilakukan oleh guru kewirausahaan SMK N 1 Kalasan. Nama-nama validator tersebut dapat dilihat pada tabel 13.

Tabel 13. Nama-nama Validator Ahli dan Praktisi

No.	Nama	Peran
1.	Adeng Pustikaningsih, M.Si	Dosen Ahli Materi
2.	Ponco Wali Pranoto, M.Pd	Dosen Ahli Media
3.	Setyawan Pujiono, M.Pd	Dosen Ahli Bahasa
4.	Dra. Jumronah	Guru kewirausahaan SMK

Berikut merupakan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan praktisi (guru):

b) Hasil penilaian aspek materi

Materi dalam media *mobile learning* berbasis Android ini dinilai dan ditinjau oleh ahli materi dan praktisi (guru). Ahli materi dalam komik edukasi ini adalah Adeng Pustikaningsih, M. Si. yang merupakan dosen jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY. Penilaian oleh guru dilakukan oleh Dra. Jumronah yang merupakan guru kewirausahaan SMK N 1 Kalasan. Hasil penilaian berupa data kuantitatif yang didapat dari skor setiap butir aspek dan data kualitatif yang diperoleh dari uraian perbaikan serta saran yang diberikan. Data kuantitatif tersebut kemudian

dikonversikan menjadi data kualitatif untuk mengetahui kelayakan dari aspek materi. Sedangkan data kualitatif digunakan untuk revisi media pembelajaran. Hasil rata-rata penilaian aspek materi disajikan pada tabel 14.

Tabel 14. Hasil Penilaian Aspek Materi

No.	Kriteria	Skor	
		Validasi Ahli Materi	Validasi Praktisi (Guru)
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan	5	5
2.	Kedalaman materi	4	4
3.	Sistematis, runtut, alur logika jelas	4,5	5
4.	Kejelasan rumusan soal	5	4
5.	Kelengkapan soal	5	5
6.	Kebenaran konsep soal	5	4
7.	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	5	5
8.	Kekomunikatifan bahasa	5	5
9.	Ketepatan penggunaan istilah	5	5
10.	Pemberian motivasi belajar	5	5
Rata-rata skor		4,85	4,7
Rata-rata skor aspek materi		4,78	

Pada tabel 14 mengenai hasil penilaian aspek materi, rata-rata skor aspek materi dalam media *mobile learning* berbasis Android adalah sebesar 4,78. Apabila dikonversikan ke dalam data kualitatif berdasarkan kategori penilaian skala lima maka aspek

materi dalam media *mobile learning* berbasis Android ini dikategorikan “Sangat Layak”

c) Hasil penilaian aspek media

Aspek media dinilai oleh seorang ahli media yaitu Ponco Wali Pranoto, M.Pd dari jurusan Pendidikan Teknik Informatika FT UNY dan seorang guru SMK yaitu Dra. Jumronah dari SMK N 1 Kalasan. Skor kuantitatif yang diperoleh dikonversikan ke dalam data kualitatif untuk mengetahui kelayakan produk. Hasil penilaian ditunjukkan pada tabel 15.

Tabel 15. Hasil Penilaian Aspek Media

No.	Kriteria	Skor	
		Validasi Ahli Media	Validasi Praktisi (Guru)
1.	Efektif dan efisien penggunaan sumber daya	4	4
2.	Reliabilitas media	4	4,6
3.	Kompatibilitas media	4	4
4.	Penggunaan media	4,3	4
5.	Komunikatif	5	3,5
6.	Kreatif	4,5	5
7.	Visual	4	4,5
8.	Animasi	4	5
9.	Ikon navigasi	3,5	4
Rata-rata skor		4,14	4,29
Rata-rata skor aspek media		4,22	

Pada tabel 15 mengenai hasil penilaian aspek media, rata-rata skor aspek media dalam media *mobile learning* berbasis

Android adalah sebesar 4,22. Apabila dikonversikan ke dalam data kualitatif berdasarkan kategori penilaian skala lima maka aspek media dalam media *mobile learning* berbasis Android ini dikategorikan “Sangat Layak”.

d) Hasil penilaian aspek bahasa

Aspek bahasa dalam media *mobile learning* berbasis Android ini dinilai oleh seorang ahli bahasa yaitu Setyawan Pujiono, M.Pd dari jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia FBS UNY dan seorang guru SMK yaitu Dra. Jumronah dari SMK N 1 Kalasan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang kemudian dikonversikan ke dalam data kualitatif agar dapat diketahui kelayakan produk.

Tabel 16. Hasil Penilaian Aspek Bahasa

No.	Kriteria	Skor	
		Validasi Ahli Bahasa	Validasi Praktisi (Guru)
1.	Kesederhanaan bahasa	4,3	4
2.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat kognitif siswa	4,5	4,5
3.	Penggunaan bahasa yang komunikatif	5	4
4.	Ketepatan penggunaan istilah dalam keuangan	4	4
5.	Kesesuaian bahasa dengan EYD	4	4
Rata-rata skor		4,36	4,1
Rata-rata skor aspek bahasa		4,23	

Pada tabel 16 mengenai hasil penilaian aspek bahasa, rata-rata skor aspek bahasa dalam media *mobile learning* berbasis Android adalah sebesar 4,22 . Apabila dikonversikan ke dalam data kualitatif berdasarkan kategori penilaian skala lima maka aspek media dalam media *mobile learning* berbasis Android ini dikategorikan “Sangat Layak”.

e) Data Revisi Ahli

Adapun revisi dan saran yang disampaikan oleh para dosen ahli dan guru terhadap media yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

(1) Revisi Ahli Materi

Ditinjau dari aspek materi, terdapat beberapa bagian dalam media *mobile learning* berbasis Android yang perlu diperbaiki, yaitu:

- (a) Pada sub materi transaksi ditambahkan tabel analisis transaksi.
- (b) Pada sub materi buku besar ditambahkan contoh pengerjaan posting ke dalam buku besar.

(2) Revisi Ahli Media

Ditinjau dari aspek materi, terdapat beberapa bagian dalam media *mobile learning* berbasis Android yang perlu diperbaiki, yaitu:

- (a) Tampilan gambar pada contoh laporan keuangan terlalu kecil, seharusnya dibuat dari export JPEG/PDF.
- (b) Ukuran layar /dimensi disesuaikan rata kanan kiri (*justify*).
- (c) Dibuatkan halaman *beranda/home/informasi* singkat.
- (d) Beberapa intro dapat dibuat icon/ gambar tentang materi.

Misal: bank.

(3) Revisi Ahli Bahasa

- (a) Pada KI 3, kata bidangkerja seharusnya dipisah, sehingga yang benar adalah bidang kerja.
- (b) Pada materi sumber internal penggunaan tanda titik dua nempel pada kata yaitu.
- (c) Pada materi sumber eksternal kata supplier seharusnya ditulis miring sehingga menjadi *supplier*.
- (d) Pada sub materi jurnal umum kata book of original entry seharusnya ditulis miring sehingga menjadi *book of original entry*.

(4) Revisi Praktisi (Guru)

Ditinjau dari aspek materi, aspek media, dan aspek bahasa, terdapat beberapa bagian yang perlu diperbaiki, yaitu:

- (a) Penjelasan lagi mengenai rencana laporan keuangannya.
- (b) Pencatatan pembukuan mengenai barang keluar dan barang masuk, tentang hasil penjualan dan manfaatnya diberikan contoh secara kognitif.

2) Uji Pengembangan

Sebelum media diujikan secara langsung pada siswa uji validasi media ini diujikan pada 10 siswa SMK kelas XI SMK N 1 Kalasan. Tujuan dari dilakukannya uji pengembangan ini adalah untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android. Hasil dari uji pengembangan ini ditunjukkan pada tabel 17.

Tabel 17. Hasil Uji Pengembangan

No.	Aspek	Nilai Rata-rata	Kriteria
1.	Materi	4,78	Sangat layak
2.	Media	4,22	Sangat layak
3.	Bahasa	4,23	Sangat layak

Berdasarkan hasil uji pengembangan di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata aspek materi sebesar 4,78 (Sangat layak), aspek media

sebesar 4,22 (Sangat layak), dan aspek bahasa sebesar 4,23 (Sangat layak). Tidak ada kritik ataupun saran yang diberikan oleh siswa terhadap media *mobile learning* berbasis Android sehingga media *mobile learning* berbasis Android layak untuk diujicobakan pada siswa uji validasi.

d. Penyebaran (*Dissemination*)

1) Uji Validasi

Sebelum media *mobile learning* berbasis Android disebarluaskan (*diseminasi*), maka perlu dilakukan uji validasi untuk menunjukkan hasil dari penggunaan media *mobile learning* berbasis Android. Uji validasi ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa mengenai aspek keuangan pada mata pelajaran kewirausahaan melalui media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android. Uji validasi ini dilakukan pada siswa jurusan kriya tekstil kelas XI B dengan responden siswa satu kelas yang terdiri dari 33 siswa.

Uji validasi dilakukan dengan memberikan *pretest* dan *posttest* terhadap siswa. Data uji validasi diuji dengan program SPSS *Statistic 18* (*Statistic Product for Service Solution*) dengan menggunakan *Paired Sample T-test* dan penghitungan nilai gain.

a) Uji *Paired Sample T-test*

(1) Analisis dan interpretasi output *Paired Samples Statistic*

Tabel 18. *Paired Samples Statistic*

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	35.7197	33	7.32	1.27465
Posttest	91.0227	33	7.17699	1.24935

Tabel 18 merupakan ringkasan perbandingan statistik pada *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan bahwa rata rata skor *pretest* siswa adalah sebesar 35,72 dengan standar deviasi 7,32 sedangkan rata-rata skor *posttest* siswa adalah sebesar 91,02 dengan standar deviasi sebesar 7,17. Berdasarkan analisis pada *paired samples statistic* tersebut maka dapat dilihat bahwa terdapat kenaikan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* siswa sebesar 55,30.

(2) Analisis dan interpretasi output *Paired Samples Test*

Tabel 19. *Paired Samples Test*

	<i>Paired Differences</i>			<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i> (2-tailed)
	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>			
<i>Pretest</i> - <i>Posttest</i>	- 5.53030E1	- 9.69773	- 1.68816	- 32.759	- 32	- .000

Berdasarkan output di atas, dapat diuji perbedaan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* siswa. Nilai *t* yang diperoleh

adalah sebesar 32,759 dengan signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi <0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada siswa.

b) Perhitungan *Gain Score*

Untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa, maka diukur dengan menggunakan nilai gain. Diketahui bahwa rata-rata skor *posttest* siswa adalah sebesar 91,02, rata-rata skor *pretest* siswa adalah sebesar 35,72, dan skor maksimum siswa adalah 100,00. Dari data tersebut, maka perhitungan nilai *gain*-nya adalah sebagai berikut.

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

$$g = \frac{91,02 - 35,72}{100,00 - 35,72}$$

$$g = 0,86$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai *gain* adalah sebesar 0,86 sehingga kriteria nilai *gain* menurut Hake adalah “Tinggi”. Hal ini menunjukkan kemampuan media mobile learning berbasis Android dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi wirausaha pada aspek keuangan tergolong “Tinggi”.

2) Penyebaran

Setelah media diuji validasi dan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa, maka langkah selanjutnya adalah penyebaran media *mobile learning* berbasis Android ke sekolah yang diantaranya adalah SMK N 1 Godean dan SMK N 2 Godean.

B. Pembahasan

1. Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis Android pada Materi

Wirausaha Mata Pelajaran Kewirausahaan

Media *mobile learning* berbasis Android pada materi wirausaha mata pelajaran kewirausahaan dikembangkan menggunakan model *Four-D* yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmel. Penelitian pengembangan ini dilakukan melalui empat tahap yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*dissemination*).

a. Pendefinisian (*define*)

Pada tahap pendefinisian terdapat beberapa hal yang dilakukan, yaitu analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan. Analisis ini digunakan untuk menentukan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, maka media yang dikembangkan adalah media *mobile*

learning berbasis Android pada materi wirausaha mata pelajaran kewirausahaan.

b. Perancangan (*design*)

Pada tahap perancangan, terdapat beberapa langkah yang dilakukan yaitu: 1) penyusunan tes, 2) pemilihan media, 3) pemilihan format, dan 4) membuat rancangan awal. Langkah pertama yang dilakukan yaitu membuat tes acuan patokan yang didasarkan pada proses pendefinisian. Tes ini berupa *pretest* dan *posttest* untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa mengenai materi wirausaha pada aspek keuangan dalam pembelajaran kewirausahaan. Langkah kedua adalah pemilihan media. Media yang dikembangkan adalah *mobile learning* berbasis Android.

c. Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap pengembangan terdapat beberapa hal yang dilakukan yaitu validasi media *mobile learning* berbasis Android oleh validator yang terdiri dari validator materi, validator media, validator bahasa, dan validator praktisi (guru). Validator yang dipilih merupakan validator yang ahli dalam aspek-aspek yang perlu divalidasi dalam media *mobile learning* berbasis Android. Setelah media *mobile learning* berbasis Android divalidasi oleh para ahli, langkah selanjutnya adalah melakukan

revisi terhadap bagian-bagian yang perlu direvisi berdasarkan pada penilaian para ahli. Media *mobile learning* berbasis Android yang telah direvisi kemudian digunakan untuk uji pengembangan. Uji pengembangan dilakukan terhadap 10 siswa kelas XI kriya tekstil A SMK N 1 Kalasan untuk diminta responnya terhadap media *mobile learning* berbasis Android ini. Respon siswa cukup baik dan tidak ada bagian-bagian yang perlu direvisi.

d. Penyebaran (*Dissemination*)

Sebelum media pembelajaran disebarluaskan, maka perlu dilakukan uji validasi untuk melihat hasil dari penggunaan media *mobile learning* berbasis Android ini. Uji validasi ini dilakukan dengan melakukan *pretest* dan *posttest* pada siswa uji validasi yaitu siswa kelas XI kriya tekstil B SMK N 1 Kalasan yang berjumlah 33 siswa. Uji validasi media *mobile learning* berbasis Android ini dapat meningkatkan pemahaman siswa sebesar 0,86 sehingga media *mobile learning* berbasis Android ini disebarluaskan ke sekolah lain yaitu SMK N 1 Godean dan SMK N 2 Godean.

2. Penilaian Kelayakan *Mobile Learning* Berbasis Android

a. Validasi Ahli

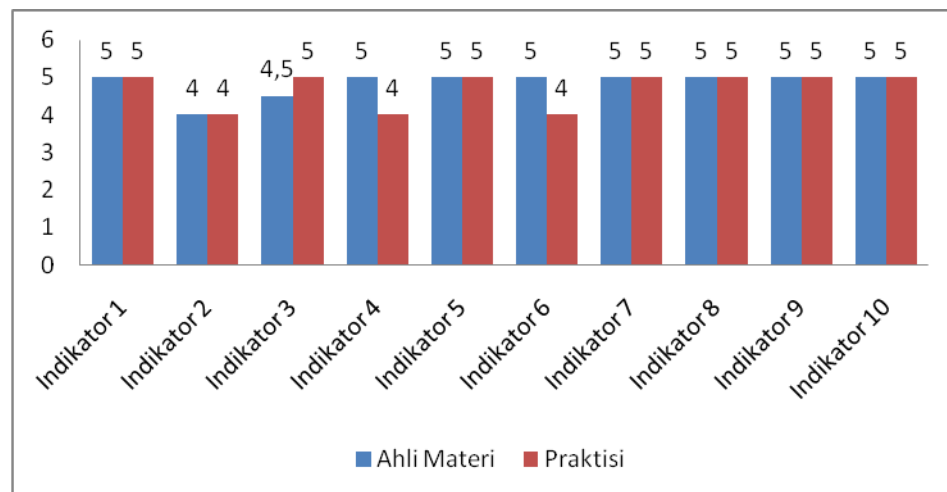
Uji validasi ahli dilakukan oleh beberapa pihak, yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan praktisi (guru). Ahli materi menilai aspek materi, ahli media menilai aspek media. Ahli bahasa menilai aspek bahasa, dan praktisi menilai seluruh aspek media *mobile learning* berbasis Android. Ahli materi dilakukan oleh dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta, ahli media dilakukan oleh dosen Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Yogyakarta, ahli bahasa dilakukan oleh dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Negeri Yogyakarta, dan praktisi dilakukan oleh guru kelas XI Kriya Tekstil A SMK N 1 Kalasan.

Pada validasi materi, terdapat beberapa indikator yang digunakan dalam mengukur kelayakan aspek materi. Indikator tersebut diantaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Kesesuaian materi dengan tujuan
- 2) Kedalaman materi
- 3) Sistematis, runtut, alur logika jelas
- 4) Kejelasan rumusan soal
- 5) Kelengkapan soal
- 6) Kebenaran konsep soal
- 7) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran

- 8) Kekomunikatifan bahasa
- 9) Ketepatan penggunaan istilah
- 10) Pemberian motivasi belajar

Hasil penilaian aspek materi dari ahli materi dan praktisi dapat digambarkan pada gambar 4.



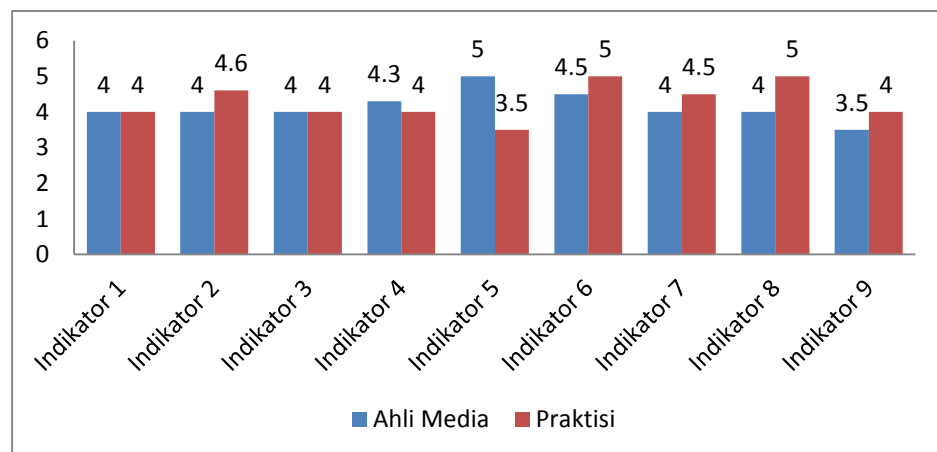
Gambar 4. Grafik Hasil Penilaian Aspek Materi

Berdasarkan gambar 4, dapat diketahui bahwa rata-rata nilai aspek materi adalah sejumlah 4,78. Nilai tersebut terletak pada interval skor $\bar{X} > 4,2$. Dengan demikian, aspek materi media pembelajaran yang dikembangkan dinilai “Sangat Layak”.

Pada validasi media, terdapat beberapa indikator yang digunakan dalam mengukur kelayakan aspek media *mobile learning* berbasis Android. Indikator tersebut diantaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Efektif dan efisien penggunaan sumber daya
- 2) Reliabilitas media
- 3) Kompatibilitas media
- 4) Penggunaan media
- 5) Komunikatif
- 6) Kreatif
- 7) Visual
- 8) Animasi
- 9) Ikon navigasi

Hasil penilaian media dari ahli media dan praktisi dapat digambarkan pada gambar 5.



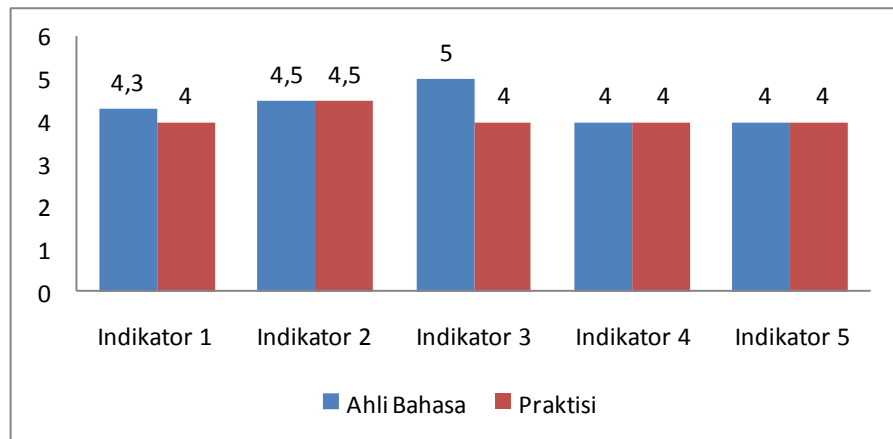
Gambar 5. Grafik Hasil Penilaian Aspek Media

Berdasarkan gambar 3, dapat diketahui bahwa rata-rata nilai aspek media adalah 4,22. Nilai tersebut terletak pada interval skor $\bar{X} > 4,2$. Dengan demikian, aspek media dalam media pembelajaran yang dikembangkan dinilai “Sangat Layak”.

Pada validasi bahasa, terdapat beberapa indikator yang digunakan dalam mengukur kelayakan aspek bahasa media *mobile learning* berbasis Android. Indikator tersebut diantaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Kesederhanaan bahasa
- 2) Kesesuaian bahasa dengan tingkat kognitif siswa
- 3) Penggunaan bahasa yang komunikatif
- 4) Ketepatan penggunaan istilah dalam keuangan
- 5) Kesesuaian bahasa dengan EYD

Hasil penilaian bahasa dari ahli bahasa dan praktisi dapat digambarkan pada gambar 6.



Gambar 6. Grafik Hasil Penilaian Aspek Bahasa

Berdasarkan gambar 6, dapat diketahui bahwa rata-rata nilai aspek bahasa adalah sejumlah 4,23. Nilai tersebut terletak pada interval skor $\bar{X} > 4,2$. Dengan demikian, aspek bahasa dalam media pembelajaran yang dikembangkan dinilai “Sangat Layak”.

Ringkasan hasil penilaian aspek materi, media, dan bahasa dari para ahli dan praktisi dapat dilihat pada tabel 20.

Tabel 20. Ringkasan Hasil Penilaian Para Ahli dan Praktisi

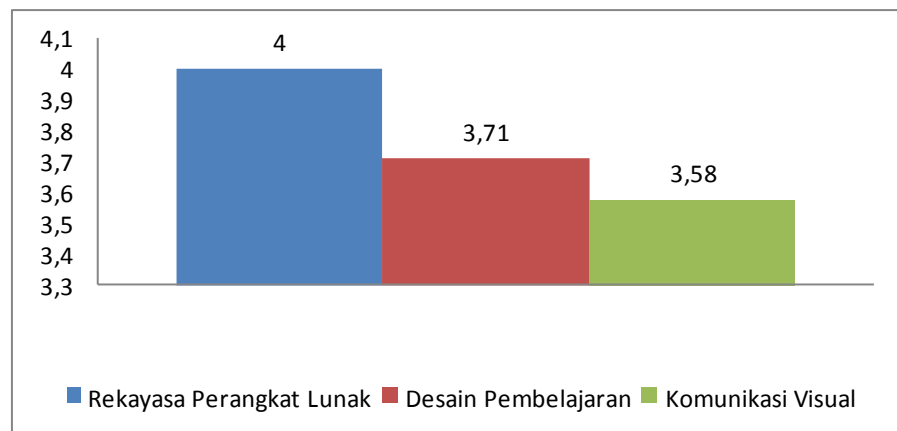
No.	Aspek	Nilai Rata-rata	Kriteria
1.	Materi	4,78	Sangat Layak
2.	Media	4,22	Sangat Layak
3.	Bahasa	4,23	Sangat Layak

Media *mobile learning* berbasis Android yang telah dinilai oleh para ahli kemudian direvisi sesuai komentar dan saran yang diberikan.

Hasil media *mobile learning* berbasis Android yang telah direvisi akan digunakan untuk uji pengembangan pada siswa.

b. Uji Pengembangan

Uji pengembangan dilakukan dengan menggunakan media *mobile learning* berbasis Android yang telah direvisi. Subjek penelitian dalam uji pengembangan ini adalah 10 siswa jurusan kriya tekstil kelas A SMK N 1 Kalasan. Instrumen yang digunakan dalam uji pengembangan adalah kuesioner respon siswa dengan menilai beberapa aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual. Hasil uji pengembangan dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Grafik Hasil Uji Pengembangan

Dari hasil uji pengembangan tersebut, diketahui rata-rata skor aspek rekayasa perangkat lunak adalah sebesar 4 sehingga masuk

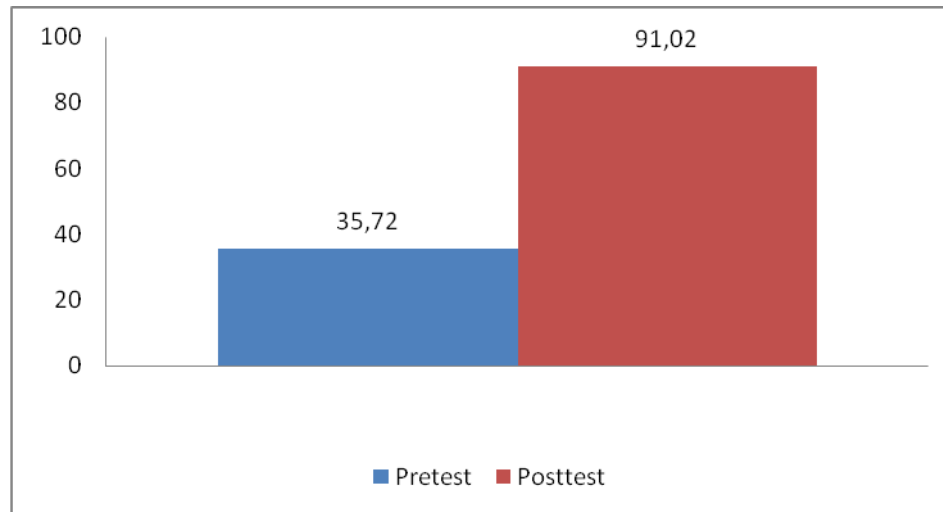
kategori “Layak”. Rata-rata skor aspek desain pembelajaran adalah 3,71 sehingga masuk kategori “Layak”. Rata-rata skor aspek komunikasi visual adalah sebesar 3,58 sehingga masuk kategori “Layak”. Berdasarkan penilaian tersebut, media *mobile learning* berbasis Android dapat digunakan untuk uji validasi.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, semua siswa mampu memahami pembelajaran kewirausahaan pada materi wirausaha aspek keuangan yang disajikan dalam media *mobile learning* berbasis Android. Pada aspek rekayasa perangkat lunak siswa memiliki respon positif dimana siswa meminta untuk dibuatkan aplikasi serupa dengan materi yang berbeda. Pada aspek komunikasi visual, siswa mampu memahami bahasa yang digunakan dalam media *mobile learning* berbasis Android ini dengan baik. Tidak ada hal yang perlu diperbaiki mengenai media *mobile learning* berbasis Android ini sehingga media ini dapat digunakan untuk uji validasi tanpa revisi.

3. Pemahaman Siswa mengenai Materi Wirausaha pada Aspek Keuangan melalui Media *Mobile Learning* Berbasis Android

Pengukuran pemahaman siswa mengenai materi wirausaha pada aspek keuangan yang dipelajari melalui media *mobile learning* berbasis Android dapat diukur dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Pengukuran

pemahaman ini dilakukan pada tahap uji validasi. Berdasarkan data *paired samples test*, rata-rata skor *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Grafik Rata-rata Skor *Pretest* dan *Posttest*

Dari grafik di atas terlihat bahwa rata-rata nilai *pretest* siswa adalah sebesar 35,72 dan rata-rata nilai *posttest* siswa adalah sebesar 91,02. Berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* tersebut, maka dapat diketahui bahwa rata-rata skor siswa meningkat sebesar 55,3. Peningkatan tersebut terjadi setelah penggunaan media *mobile learning* berbasis Android. Selanjutnya, untuk melihat hasil analisis nilai *gain* dapat dilihat pada tabel 21.

Tabel 21. Hasil Analisis Nilai *Gain* Pemahaman Siswa

Nilai <i>Gain</i>	Rata-rata Nilai <i>Pretest</i>	Rata-rata Nilai <i>Posttest</i>	Nilai Maksimum	Nilai <i>Gain</i>
	35,72	91,02	100,00	0,86

Dari tabel 19 diketahui bahwa nilai *gain* pemahaman siswa mengenai materi wirausaha pada aspek keuangan melalui media *mobile learning* berbasis Android adalah sebesar 0,86. Berdasarkan kriteria nilai *Gain* menurut Hake (2012) menunjukkan bahwa nilai *gain* peningkatan pemahaman siswa mengenai materi wirausaha pada aspek keuangan dengan menggunakan media *mobile learning* berbasis Android tergolong Tinggi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman siswa mengenai materi wirausaha pada aspek keuangan dengan menggunakan media *mobile learning* berbasis Android.

4. Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Adapun keterbatasan penggunaan media *mobile learning* berbasis Android pada materi wirausaha aspek keuangan dalam mata pelajaran kewirausahaan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan antara lain sebagai berikut.

- a. Media yang dihasilkan masih termasuk pada pengembangan tingkat pemula yang hanya mencakup satu materi kewirausahaan yaitu materi wirausaha aspek keuangan.
- b. Pernyataan media baru sebatas dilakukan oleh 1 Ahli Materi, 1 Ahli Media, 1 Ahli Bahasa, dan 1 Praktisi Pembelajaran Kewirausahaan.
- c. Media yang dikembangkan masih terbatas dalam bentuk soal-soal pilihan ganda.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media *mobile learning* berbasis Android pada materi wirausaha mata pelajaran kewirausahaan di kelas XI SMK N 1 Kalasan dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pengembangan media *mobile learning* berbasis Android dikembangkan dengan model *Four-D* yang dilakukan melalui 4 tahap yaitu tahap *define, design, develop*, dan *disseminate*.
2. Hasil pengembangan media *mobile learning* berbasis Android yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan bahwa skor rata-rata aspek materi adalah sebesar 4,78. Berdasarkan penilaian ini, media *mobile learning* berbasis Android dinyatakan Sangat Layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Wirausaha aspek keuangan untuk siswa SMK.
3. Hasil pengembangan media *mobile learning* berbasis Android yang dilakukan oleh ahli media menunjukkan bahwa skor rata-rata aspek media adalah sebesar 4,22. Berdasarkan penilaian ini, media *mobile learning* berbasis Android dinyatakan Sangat Layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Wirausaha aspek keuangan untuk siswa SMK.
4. Hasil pengembangan media *mobile learning* berbasis Android yang dilakukan oleh ahli bahasa menunjukkan bahwa skor rata-rata aspek bahasa adalah

sebesar 4,23. Berdasarkan penilaian ini, media *mobile learning* berbasis Android dinyatakan Sangat Layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Wirausaha aspek keuangan untuk siswa SMK.

5. Hasil uji validasi untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa yang dilakukan dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata *pretest* dan *posttest* adalah sebesar 55,3. Berdasarkan uji T terdapat perbedaan skor *pretest* dan *posttest*. Nilai *gain* skor *pretest* dan *posttest* adalah sebesar 0,86. Berdasarkan kriteria nilai *Gain* menurut Hake (2012), hal ini menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman siswa mengenai materi wirausaha aspek keuangan pada mata pelajaran kewirausahaan dengan menggunakan media *mobile learning* berbasis Android tergolong Tinggi.

B. Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan dapat disarankan hal-hal berikut:

1. Media *mobile learning* berbasis Android ini perlu dikembangkan lebih lanjut untuk materi-materi yang lainnya.
2. Media *mobile learning* ini perlu dikembangkan lebih lanjut mengenai tampilan, sehingga dapat memuat animasi bergerak dan video.
3. Media *mobile learning* ini dapat digunakan sebagai sarana penunjang pembelajaran kewirausahaan materi wirausaha pada aspek keuangan kelas XI SMK.

DAFTAR PUSTAKA

- Al. Haryono Jusup. (2014). *Dasar-dasar Akuntansi Jilid 1*. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN.
- Arief S. Sadiman. (2014). *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arif Akbarul Huda. (2013). *Live Coding! 9 Aplikasi Buatan Sendiri*. Yogyakarta: ANDI
- Asep Herman, *Mengenal E-Learning* (online), diakses melalui <http://www.ipi.or.id/elearn.pdf>, pada 20 Februari 2017 pukul 10.15
- Azhar Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Perss.
- Bambang Hariyanto. (2009). *Sistem Operasi*. Bandung: Informatika Bandung.
- Branch, Robert Maribe. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer Science and Business Media
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dedy Ari Prihartono. (2015). *Penerapan Media Pembelajaran berbasis Modul Kewirausahaan di SMK Probolinggo*
- Deni Darmawan. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Eko P. Widoyoko. (2013). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Gian Dwi Oktiana. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Bentuk Buku Saku Digital untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Hake, Richard. (2012). *Analyzing Change/Gain Scores*. USA: Indiana University
- Hartanto. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Android*

pada Konsep Dinamika Newton untuk Siswa Kelas X SMA/MA.. *Skripsi*.
UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

Heinich, Robert. (1971). *Educating All Handicapped Children*. New Jersey:
Educational Technology Publications

Kusnadi et.al. (2008). *Sistem Operasi*. Yogyakarta : Penerbit ANDI

Lukita Yuniati. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Efek
Doppler sebagai Alat Bantu dalam Pembelajaran Fisika yang
Menyenangkan*. JP2F. Volume 2 Nomor 2

Nana Syaodih. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Rosdakarya.

O'Maley, Claire. (2005) . Guidelines for Learning/Teaching/Tutoring in a Mobile
Environment, Jurnal MOBIlearn. UoN,UoB,OU/WP4/D4.1/1.2

Romi Satria Wahono. (2006). Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran,
diakses dari [http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria
penilaian-media-pembelajaran/](http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/), pada 29 Januari 2017

Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung:
Alfabeta

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi
Revisi 2010)*. Jakarta: Rineka Cipta

Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan
Madani

Thiagarajan, Sivasailam, Dorothy S. Semmel & Melvyn I Semmel. (1974).
Instructional Development for Training Theacher of exceptional Children.
Minnesota: Indiana University.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1
Instrumen Penelitian

1. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media Pembelajaran untuk Ahli Materi
2. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media Pembelajaran untuk Ahli Media
3. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media Pembelajaran untuk Ahli Bahasa
4. Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Guru
5. Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Siswa
6. Lembar Validasi Ahli Materi
7. Lembar Validasi Ahli Bahasa
8. Lembar Validasi Guru
9. Lembar Respon Siswa
10. Materi
11. Kisi-kisi *pretest* dan *posttest*
12. Soal *pretest*
13. Soal *posttest*

Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media Pembelajaran untuk Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No.Butir
1	Materi	a. Kesesuaian materi dengan tujuan	1,2,3
		b. Kedalaman materi	4
		c. Sistematis, runtut, alur logika jelas	5,6,7,8
2	Soal/Kuis	d. Kejelasan rumusan soal	9
		e. Kelengkapan soal	10
		f. Kebenaran konsep soal	11,12
		g. Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	13
3	Kebahasaan	h. Kekomunikatifan bahasa	14
		i. Ketepatan penggunaan istilah	15
4	Keterlaksanaan	j. Pemberian motivasi belajar	16,17

Sumber : Aspek dan indikator Penilaian Media Pembelajaran Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media Pembelajaran untuk Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Rekayasa Perangkat Lunak	a. Efektif dan efisien penggunaan sumber daya	1,2
		b. Reliabilitas media	3,4
		c. Kompatibilitas media	5,6
		d. Penggunaan media	7,8,9
		e. Komunikatif	10
2	Komunikasi visual	a. Kreatif	11,12
		b. Visual	13,14,15
		c. Animasi	16,17
		d. Ikon navigasi	18,19

Sumber : Aspek dan indikator Penilaian Media Pembelajaran Romi

Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media Pembelajaran untuk Ahli Bahasa

No	Indikator	No. butir
Aspek yang dinilai		
1	Kesederhanaan bahasa	1,2,3
2	Kesesuaian bahasa dengan tingkat kognitif siswa	4,5
3	Penggunaan bahasa yang komunikatif	6
5	Ketepatan penggunaan istilah dalam keuangan	7
6	Kesesuaian bahasa dengan EYD	8,9,10
Jumlah		10

Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Guru

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Rekayasa Perangkat Lunak	a. Reliabilitas media	1,2
		b. Kompatibilitas media	3,4,5
2	Desain Pembelajaran	a. Kesesuaian materi dengan tujuan	6,7
		b. Kejelasan contoh dan pembahasan materi	8,9,10
		c. konsistensi soal dengan tujuan	11,12
		d. Penggunaan bahasa	13
		e. Pemberian motivasi belajar	14
		f. Kreatif	15
3	Komunikasi	a. Visual	16,17
		b. Animasi	18,19
		c. Ikon navigasi	20,21

Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Siswa

No	Aspek	Indikator	No. Butir
----	-------	-----------	-----------

1	Rekayasa Perangkat Lunak	a. Pemaketan terpadu	1,2
		b. Reliabilitas media	3,4
2	Desain Pembelajaran	a. Kejelasan contoh dan pembahasan	5,6
		b. Keruntutan penyajian materi	7
		c. Penggunaan bahasa	8
		d. Pemberian motivasi belajar	9
		e. Ketepatan alat evaluasi	10,11
3	Komunikasi visual	a. Kreatif	12
		b. Visual	13
		c. Animasi	14,15
		d. Ikon navigasi	16,17

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis Android Pada Materi Wirausaha Mata Pelajaran Kewirausahaan Di Kelas XI SMK N 1 Kalasan

Sasaran Program : Siswa Kelas XI Kriya Tekstil

Peneliti : Ariska Candra Nur Aminah

Validator : Adeng Pustikaningsih, M.Si

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (v) pada kolom yang sesuai.
3. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
4. Penilaian instrumen penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.
5. Kriteria penilaian:

Skor 1	Tidak Valid
Skor 2	Kurang Valid
Skor 3	Cukup Valid
Skor 4	Valid
Skor 5	Sangat Valid

Atas kesediaan Ibu untuk mengisi lembar validasi angket ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Materi

No	Deskripsi	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
2	Kesesuaian materi dengan indikator					
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
4	Materi yang dibahas dalam media lengkap					
5	Materi yang disajikan sistematis					
6	Materi yang disajikan jelas					
7	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik					
8	Materi yang disajikan mudah dipahami					
9	Soal dirumuskan dengan jelas					
10	Soal di dalam media lengkap					
11	Soal sesuai teori dan konsep					
12	Kunsi jawaban sesuai dengan soal					
13	Evaluasi konsisten dengan tujuan pembelajaran					
14	Bahasa yang digunakan komunikatif					
15	Istilah dan pertanyaan yang digunakan tepat dan sesuai					
16	Materi yang disajikan dapat memotivasi siswa untuk belajar					
17	Siswa lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar					

B. Koreksi Media *Mobile Learning* Berbasis Android

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek media mohon dituliskan halaman yang salah pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 mohon dituliskan kesalahan.
3. Pada kolom 4 mohon dituliskan saran untuk perbaikan.

No	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2	3	4

C. Komentor/Saran

D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan *):

1. Layak untuk diujicobakan lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diujicobakan lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan lapangan

*) Lingkari salah Satu

Dosen Ahli Materi

Adeng Pustikaningsih, M.Si
NIP. 19750825 200912 2 001

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis Android Pada Materi Wirausaha Mata Pelajaran Kewirausahaan Di Kelas XI SMK N 1 Kalasan

Sasaran Program : Siswa Kelas XI Kriya Tekstil

Peneliti : Ariska Candra Nur Aminah

Validator : Ponco Wali Pranoto, M.Pd

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak ahli media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (v) pada kolom yang sesuai.
3. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
4. Penilaian instrumen penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.
5. Kriteria penilaian:

Skor 1	Tidak Valid
Skor 2	Kurang Valid
Skor 3	Cukup Valid
Skor 4	Valid
Skor 5	Sangat Valid

Atas kesediaan Ibu untuk mengisi lembar validasi angket ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media

No	Deskripsi	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ukuran file aplikasi tidak besar					
2	Aplikasi tidak berjalan lambat					
3	Aplikasi tidak berhenti (<i>hang</i>) saat pengoperasian					
4	Aplikasi tidak menyebabkan <i>hanphone</i> berhenti (<i>hang</i>)					
5	Aplikasi dapat dijalankan di semua jenis <i>operating system Android</i>					
6	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi <i>hardware</i>					
7	Aplikasi mudah dijalankan					
8	Memiliki alur penggunaan aplikasi yang jelas					
9	Pengoperasian aplikasi sederhana					
10	Pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi					
11	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan					
12	Kreatif dan inovatif (baru, menarik, cerdas dan unik)					
13	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik					
14	Tulisan dapat dibaca dengan baik					
15	Pemilihan warna dalam aplikasi sudah tepat					
16	Animasi yang digunakan menarik					
17	Animasi yang digunakan tidak mengganggu					
18	Navigasi yang digunakan sederhana					
19	Navigasi berfungsi dengan baik					

B. Koreksi Media *Mobile Learning* Berbasis Android

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek media mohon dituliskan halaman yang salah pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 mohon dituliskan kesalahan.
3. Pada kolom 4 mohon dituliskan saran untuk perbaikan.

No	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2	3	4

C. Komentar/Saran

D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan *):

1. Layak untuk diujicobakan lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diujicobakan lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan lapangan

*) Lingkari salah Satu

Dosen Ahli Media

Ponco Wali Pranoto, M.Pd

NIP. 11301831128485

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis Android Pada Materi Wirausaha Mata Pelajaran Kewirausahaan Di Kelas XI SMK N 1 Kalasan

Sasaran Program : Siswa Kelas XI Kriya tekstil

Peneliti : Ariska Candra Nur Aminah

Validator : Setyawan Pujiono, S.Pd., M.Pd

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu ahli bahasa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (v) pada kolom yang sesuai.
3. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
4. Penilaian instrumen penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.
5. Kriteria penilaian:

Skor 1	Tidak Valid
Skor 2	Kurang Valid
Skor 3	Cukup Valid
Skor 4	Valid
Skor 5	Sangat Valid

Atas kesediaan Ibu untuk mengisi lembar validasi angket ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Bahasa

No	Deskripsi	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Bahasa yang digunakan dalam aplikasi mudah dipahami					
2	Kalimat dalam aplikasi ringkas tetapi padat					
3	Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan					
4	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SMK					
5	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa SMK					
6	Bahasa yang digunakan komunikatif					
7	Istilah keuangan digunakan secara tepat					
8	Ketepatan penggunaan bahasa yang baik dan benar					
9	Ketepatan penulisan ejaan dan istilah					
10	Ketepatan penulisan tanda baca					

B. Koreksi Media *Mobile Learning* Berbasis Android

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek media mohon dituliskan halaman yang salah pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 mohon dituliskan kesalahan.
3. Pada kolom 4 mohon dituliskan saran untuk perbaikan.

No	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2	3	4

C. Komentari/Saran



D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan *):

1. Layak untuk diujicobakan lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diujicobakan lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan lapangan

*) Lingkari salah Satu

Dosen Ahli Bahasa

Setyawan Pujiono, S.Pd., M.Pd
NIP. 19801114 200606 1 002

LEMBAR VALIDASI GURU

Judul Penelitian : Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis Android Pada Materi Wirausaha Mata Pelajaran Kewirausahaan Di Kelas XI SMK N 1 Kalasan

Sasaran Program : Siswa Kelas XI Kriya Tekstil

Peneliti : Ariska Candra Nur Aminah

Validator : Jumronah, S.Pd

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (v) pada kolom yang sesuai.
3. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
4. Penilaian instrumen penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian= yang diberikan.
5. Kriteria penilaian:

Skor 1	Tidak Valid
Skor 2	Kurang Valid
Skor 3	Cukup Valid
Skor 4	Valid
Skor 5	Sangat Valid

Atas kesediaan Ibu untuk mengisi lembar validasi angket ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Materi dan Media

No	Deskripsi	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Aplikasi tidak berhenti (<i>hang</i>) saat pengoperasian					
2	Aplikasi tidak menyebabkan handphone berhenti (<i>hang</i>)					
3	Proses instalasi aplikasi dilakukan dengan mudah					
4	Aplikasi memiliki petunjuk instalasi yang jelas					
5	Aplikasi ini memiliki trouble shooting (bantuan permasalahan) yang jelas					
6	Aplikasi ini memiliki alur penggunaan yang jelas					
7	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
8	Kesesuaian materi dengan indikator					
9	Materi yang disajikan jelas					
10	Pembahasan contoh-contoh dalam media jelas					
11	Soal dirumuskan dengan jelas					
12	Soal benar secara teori dan konsep					
13	Kunci jawaban sesuai dengan soal					
14	Bahasa yang digunakan komunikatif					
15	Istilah dan pertanyaan yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang akuntansi					
16	Materi yang disajikan dapat memotivasi siswa untuk belajar					
17	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan					
18	Penggunaan <i>backsound</i> tidak mengganggu					
19	<i>Backsound</i> yang digunakan sudah tepat					
20	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik					
21	Tulisan dapat dibaca dengan baik					
22	Animasi yang digunakan menarik					
23	Animasi yang digunakan tidak mengganggu					
24	Navigasi yang digunakan sederhana					
25	Navigasi berfungsi dengan baik					

B. Koreksi Media *Mobile Learning* Berbasis Android

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek media mohon dituliskan halaman yang salah pada kolom 2.

2. Pada kolom 3 mohon dituliskan kesalahan.
3. Pada kolom 4 mohon dituliskan saran untuk perbaikan.

No	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2	3	4

C. Komentor/Saran

Komentor atau Saran Umum

D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan *):

1. Layak untuk diujicobakan lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diujicobakan lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan lapangan

*) Lingkari salah Satu

Guru Kewirausahaan

Jumronah, S.Pd

NIP.

LEMBAR RESPON SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis Android Pada Materi Wirausaha Mata Pelajaran Kewirausahaan Di Kelas XI SMK N 1 Kalasan

Sasaran Program : Siswa Kelas XI Kriya Tekstil

Peneliti : Ariska Candra Nur Aminah

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (v) pada kolom yang sesuai.
3. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
4. Penilaian instrumen penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.
5. Kriteria penilaian:

Skor 1	Tidak Valid
Skor 2	Kurang Valid
Skor 3	Cukup Valid
Skor 4	Valid
Skor 5	Sangat Valid

Atas kesediaan Ibu untuk mengisi lembar validasi angket ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Materi dan Media

No	Deskripsi	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Dapat diinstal dengan mudah					
2.	Memiliki petunjuk penggunaan yang jelas					
3.	Aplikasi tidak berhenti (<i>hang</i>) saat pengoperasian					
4.	Aplikasi tidak menyebabkan handphone berhenti (<i>hang</i>)					
5.	Materi yang disajikan mudah dipahami					
6.	Pembahasan contoh soal jelas					
7.	Materi disajikan secara runtut					
8.	Bahasa yang digunakan komunikatif					
9.	Aplikasi ini dapat menumbuhkan motivasi belajar					
10.	Perumusan soal mudah dipahami					
11.	Soal dalam aplikasi ini sesuai dengan materi					
12.	Penggunaan <i>background</i> tidak mengganggu					
13.	<i>Background</i> yang digunakan sudah tepat					
14.	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik					
15.	Tulisan dapat dibaca dengan baik					
16.	Animasi yang digunakan menarik					
17.	Animasi yang digunakan tidak mengganggu					
18.	Navigasi yang digunakan sederhana					
19.	Navigasi berfungsi dengan baik					

B. Koreksi Media *Mobile Learning* Berbasis Android

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek media mohon dituliskan halaman yang salah pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 mohon dituliskan kesalahan.
3. Pada kolom 4 mohon dituliskan saran untuk perbaikan.

No	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2	3	4

C. Komentar/Saran

D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan *):

1. Layak untuk diujicobakan lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diujicobakan lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan lapangan

*) Lingkari salah Satu

Nama Siswa

.....

NIS.

MATERI WIRAUSAHA PADA ASPEK KEUANGAN

1. SUMBER INTERNAL

Modal yang berasal dari sumber internal adalah modal atau dana yang diperoleh dari pemilik usaha itu sendiri. Sumber internal misalnya tabungan, sumbangan, hibah, dll.

Kelebihan sumber dana internal yaitu:

- e) Tidak ada biaya seperti biaya bunga atau biaya administrasi.
- f) Tidak tergantung pada pihak lain.
- g) Tidak memerlukan persyaratan yang rumit dan memakan waktu yang relatif lama.
- h) Tidak ada keharusan pengembalian modal.

Kekurangan sumber dana internal yaitu:

- d) Jumlahnya terbatas karena sangat tergantung dari pemilik modal.
- e) Pemilik modal kesulitan memperoleh dana dari pihak lain.
- f) Motivasi pemilik modal rendah.

2. SUMBER EKSTERNAL

Sumber eksternal adalah sumber dana yang berasal dari luar perusahaan dan biasanya diperoleh dari pinjaman.

Kelebihan modal pinjaman yaitu:

- c) Jumlahnya tidak terbatas.

- d) Motivasi usaha tinggi karena perusahaan termotivasi untuk mengembalikan pinjaman.

Kekurangan modal pinjaman yaitu:

- d) Dikenakan berbagai biaya seperti biaya bunga, biaya administrasi, biaya provisi dan komisi, materai serta asuransi.
- e) Harus dikembalikan sesuai jangka waktu yang telah disepakati.
- f) Beban moral bagi pemilik usaha.

Pihak pemberi modal dapat digolongkan dalam tiga golongan, yaitu:

a) *Supplier*

Supplier memberikan dana kepada suatu perusahaan di dalam bentuk penjualan barang secara kredit, baik untuk jangka pendek, maupun untuk jangka panjang.

b) Perbankan

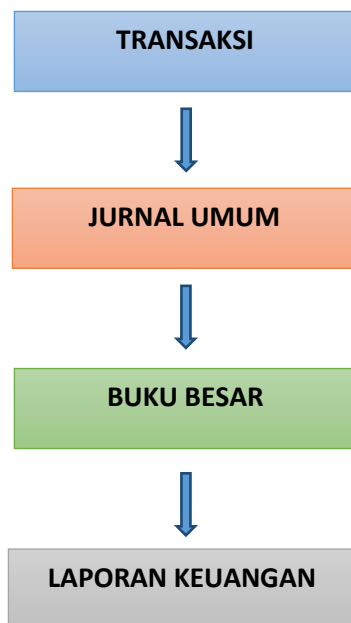
Berdasarkan Undang-undang Nomor 10 Tahun 1998 bahwa bank adalah badan usaha yang menghimpun dana masyarakat dalam bentuk simpanan dan menyalurkannya dalam bentuk kredit dan atau bentuk-bentuk lainnya dalam rangka meningkatkan taraf hidup masyarakat. Kredit yang diberikan bank dalam bentuk jangka pendek, jangka menengah atau jangka panjang. Contoh bank tersebut yaitu: BNI, BCA, BRI, Mandiri, BPD.

c) Pasar Modal

Pasar modal digunakan sebagai sumber modal eksternal ketiga yang utama. Pasar modal adalah pasar tempat bertemunya calon pemodal (investor)

dan emiten. Pemodal adalah perorangan atau lembaga yang menanamkan dananya dalam efek (saham), sedangkan emiten adalah perusahaan yang menerbitkan saham untuk ditawarkan kepada masyarakat.

3. RANCANGAN KEUANGAN



Transaksi merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang yang dapat menimbulkan perubahan terhadap harta atau keuangan yang dimiliki baik itu bertambah ataupun berkurang. Misalnya menjual harta, membeli barang, membayar hutang, serta membayar berbagai macam biaya untuk memenuhi kebutuhan hidup.

Tabel Analisis Transaksi:

Akun	Saldo normal	Bertambah (+)	Berkurang (-)
Harta	debit	debit	kredit
Utang	kredit	kredit	debit
Modal	kredit	kredit	debit
Pendapatan	kredit	kredit	debit
Beban	debit	debit	kredit

JURNAL UMUM

Jurnal umum adalah alat untuk mencatat transaksi perusahaan yang dilakukan secara kronologis (berdasarkan urutan waktu terjadinya) dengan menunjukkan akun yang harus didebet dan dikredit beserta jumlah rupiahnya masing-masing. Buku jurnal sering disebut juga sebagai buku catatan pertama (*book of original entry*).

Contoh tabel bentuk jurnal umum:

JURNAL UMUM

Halaman:

Tanggal		Keterangan	Ref	Jumlah	
				Debet	Kredit
(1)		(2)	(3)	(4)	(5)

Pemakaian kolom-kolom dalam lembar jurnal adalah sebagai berikut.

- Kolom (1) : Untuk mencatat tanggal terjadinya transaksi. Kolom ini terbagi atas dua bagian yaitu bagian kiri dan bagian kanan. Bagian kiri digunakan untuk mencatat tahun dan bulan, sedangkan bagian kanan untuk mencatat tanggal.
- Kolom (2) : Untuk mencatat nama akun yang didebet dan nama akun yang dikredit. Dalam kolom ini dicatat juga keterangan atau uraian singkat tentang transaksi yang dicatat.
- Kolom (3) : Untuk mencatat nomor akun yang didebet maupun akun yang dikredit.
- Kolom (4) : Untuk mencatat jumlah rupiah yang harus didebetkan ke dalam akun yang namanya telah tertulis pada kolom (2).
- Kolom (5) : Untuk mencatat jumlah rupiah yang harus dikreditkan ke dalam akun yang namanya telah tertulis pada kolom (2).

BUKU BESAR

Buku besar digunakan untuk mengelompokkan dan meringkas pengaruh transaksi-transaksi terhadap aset, utang, modal, pendapatan, dan beban. Proses memindahkan akun-akun yang terdapat dalam jurnal umum ke buku besar disebut posting. Langkah-langkah memposting adalah sebagai berikut.

- a) Mencatat kembali tanggal dan jumlah yang dicatat dalam jurnal ke dalam akun yang bersangkutan. Apabila suatu jumlah dicatat di sisi debet dalam jurnal, maka posting harus dilakukan ke sisi debet akun, demikian pula bila di dalam jurnal dicatat di sisi kredit, maka posting harus dilakukan ke sisi kredit akun.
- b) Apabila posting telah dilakukan, maka nomor halaman jurnal harus dituliskan disebelah kanan atas pada halaman tersebut.
- c) Menuliskan nomor akun yang telah diposting pada kolom Nomor Akun di dalam jurnal.

Contoh pengerjaan posting ke buku besar adalah sebagai berikut.

JURNAL				Halaman: 1	
Tanggal		Keterangan	Ref	Jumlah	
				Debet	Kredit
(1)		(2)	(3)	(4)	(5)
Des 2015	1	Kas Modal awal		23.000.000	23.000.000
	3	Peralatan Kas		5.700.000	5.700.000

Kas			
Debet		Kredit	
Des 1 Setoran modal	23.000.000	Des 3 Peralatan	5.700.000

Modal			
Debet		Kredit	
		Des 1	23.000.000
		Saldo	23.000.000

Peralatan			
Debet		Kredit	
Des 3	5.700.000		

Keterangan:

Tanda panah menunjukkan pengerjaan posting ke buku besar.

LAPORAN KEUANGAN

1. LAPORAN LABA RUGI

Tujuan utama perusahaan adalah untuk mendapatkan laba. Laporan laba rugi disusun dengan maksud untuk menggambarkan hasil operasi perusahaan dalam suatu periode waktu tertentu. Hasil operasi perusahaan diukur dengan membandingkan antara **penghasilan** perusahaan dengan **beban** yang dikeluarkan untuk memperoleh penghasilan tersebut. Apabila penghasilan lebih besar daripada beban, perusahaan dinyatakan memperoleh **laba** dan apabila penghasilan lebih kecil daripada beban maka perusahaan **rugi** (Yusup, 2011). Dalam laporan laba-rugi, terdapat tiga rekening (akun) yaitu:

a) Pendapatan

adalah penghasilan yang timbul dari pelaksanaan aktivitas perusahaan seperti penjualan, penghasilan jasa (*fee*), bunga, deviden, royalti dan sewa.

b) Beban

adalah pengorbanan yang timbul dalam pelaksanaan aktivitas perusahaan, seperti beban pokok penjualan, beban gaji, beban sewa, beban penyusutan aset tetap, beban asuransi, beban pajak, beban kerugian piutang, dan beban perlengkapan.

c) Laba atau Rugi

Laba atau rugi adalah selisih lebih atau kurang antara pendapatan dengan beban. .

2. LAPORAN PERUBAHAN MODAL/EKUITAS

Hasil operasi perusahaan yang berupa laba atau rugi akan berpengaruh terhadap modal pemilik. Apabila perusahaan memperoleh laba, maka laba tersebut akan menambah modal pemilik. Sebaliknya jika perusahaan mengalami kerugian, maka modal pemilik akan berkurang. Modal pemilik dapat juga berubah karena tambahan investasi yang dilakukan pemilik, atau karena pemilik mengambil aset perusahaan untuk keperluan pribadi. Dengan demikian modal pemilik akan bertambah, jika:

- a) Adanya tambahan investasi oleh pemilik
- b) Perusahaan mendapat laba

Di lain pihak modal pemilik akan berkurang, jika:

- a) Pemilik melakukan pengambilan aset perusahaan untuk keperluan pribadi (*prive*)
- b) Perusahaan mengalami kerugian

3. LAPORAN POSISI KEUANGAN (NERACA)

Neraca menunjukkan saldo akun-akun aset, kewajiban (utang), dan modal (ekuitas) pada tanggal tertentu (Yusup, 2011).

a) Aset

Aset adalah sumber-sumber ekonomi yang dimiliki perusahaan yang biasa dinyatakan dalam satuan uang. Aset dapat berupa barang berwujud seperti kas, persediaan barang dagangan, tanah, gedung dan mesin. Ada juga yang tidak berwujud misalnya tagihan kepada pelanggan yang dalam akuntansi disebut piutang usaha, serta berbagai bentuk pembayaran di muka (uang muka) atas jasa tertentu yang baru akan diterima di masa yang akan datang seperti premi asuransi dibayar di muka.

b) Kewajiban (Utang)

Kewajiban adalah utang yang harus dibayar oleh perusahaan dengan uang atau jasa pada saat tertentu di masa yang akan datang. Kewajiban disajikan dalam neraca menurut urutan saat pelunasannya. Pertama-tama dicantumkan kewajiban jangka pendek seperti utang usaha kepada kreditur, utang wesel yang ditarik untuk pinjaman jangka pendek, dan kewajiban jangka pendek lainnya. Kemudian ada kewajiban jangka panjang misalnya utang hipotik dan utang obligasi yang biasanya harus dibayar seluruhnya dalam beberapa tahun di masa yang akan datang.

c) Modal (ekuitas)

Modal pada hakikatnya merupakan hak pemilik perusahaan atas kekayaan (aset) perusahaan. Besarnya hak pemilik sama dengan aset bersih perusahaan, yaitu selisih antara aset dan kewajiban.

CONTOH SOAL DAN PENYELESAINNYA...

Usaha dagang Sejahtera adalah sebuah perusahaan perorangan yang bergerak dalam jual beli tekstil. Berikut ini adalah transaksi –transaksi yang terjadi selama bulan Desember 2015.

Des	1	Tn. Candra menyetorkan modal awal sebesar Rp 23.000.000
	3	Dibeli peralatan toko tunai Rp 5.700.000
	7	Dibeli barang dagangan secara kredit dengan syarat 2/10,n/30, Rp 1.200.000
	9	Dibeli perlengkapan toko tunai Rp 4.000.000
	12	Dibeli barang dagangan seharga Rp 1.500.000. Syarat kredit 2/10,n/30.
	17	Dibeli barang dagangan tunai Rp 3.400.000
	19	Dijual barang dagangan secara tunai Rp 5.800.000
	20	Dijual barang dagangan secara kredit, syarat 2/10,n/30, seharga Rp 1.500.000
	21	Dibayar beban listrik tunai Rp 140.000

- 25 Dibayar beban perlengkapan tunai Rp 160.000
- 27 Dibayar beban gaji tunai Rp 500.000
- 30 Pengambilan prive oleh pemilik Rp 350.000

Diminta:

1. Buatlah jurnal umum untuk mencatat transaksi-transaksi diatas!
2. Posting akun-akun tersebut ke buku besar!
3. Buatlah laporan keuangan yang terdiri dari laporan laba rugi, laporan perubahan modal dan neraca!

PENYELESAIAN!

1. Jurnal Umum

Tanggal		Keterangan	Ref	Jumlah	
				Debet	Kredit
Des 2015	1	Kas Modal awal		23.000.000	23.000.000
	3	Peralatan Kas		5.700.000	5.700.000
	7	Persediaan barang dagang Utang usaha		1.200.000	1.200.000
	9	Perlengkapan Kas		4.000.000	4.000.000
	12	Persediaan barang dagang Utang usaha		1.500.000	1.500.000
	17	Persediaan barang dagang Kas		3.400.000	3.400.000
	19	Kas Penjualan		5.800.000	5.800.000
	20	Piutang Usaha Penjualan		1.500.000	1.500.000

	21	Beban Listrik Kas		140.000	140.000
	25	Beban perlengkapan Kas		160.000	160.000
	27	Beban Gaji Kas		500.000	500.000
	30	<i>Prive</i> Kas		350.000	350.000

2. Posting Buku Besar

Kas					
Debet			Kredit		
Des 1	23.000.000		Des 3 Peralatan	5.700.000	
			Des 9 Perlengkapan	4.000.000	
			Des 17 Persd. Brg. dg	3.400.000	
Des 19	5.800.000		Des 21 Beban listrik	140.000	
			Des 25 Beban perlengkapan	160.000	
			Des 27 Beban Gaji	500.000	
			Des 30 Prive	350.000	
Saldo	14.550.000				
Modal					
Debet			Kredit		
			Des 1	23.000.000	
			Saldo	23.000.000	

Peralatan

Debet		Kredit
Des 3	5.700.000	
Saldo	5.700.000	

Perlengkapan

Debet		Kredit
Des	4.000.000	
Saldo	4.000.000	

Persediaan barang dagang

Debet		Kredit
Des 7	1.200.000	
Des 12	1.500.000	
Des 17	3.400.000	
Saldo	6.100.000	

Utang usaha

Debet		Kredit
	Des 7	1.200.000
	Des 12	1.500.000
	Saldo	2.700.000

Penjualan

Debet		Kredit	
		Des 19	5.800.000
		Des 20	1.500.000
		Saldo	7.300.000

Piutang Usaha

Debet		Kredit	
Des 20	1.500.000		
Saldo	1.500.000		

Beban Listrik

Debet		Kredit	
Des 21	140.000		
Saldo	140.000		

Beban Perlengkapan

Debet		Kredit	
Des 25	160.000		
Saldo	160.000		

Beban Gaji

Debet		Kredit	
Des 27	500.000		
Saldo	500.000		

Prive

Debet		Kredit
Des 30	350.000	
Saldo	350.000	

3. Laporan Keuangan

**UD SEJAHTERA
NERACA SALDO
31 Desember 2015**

Nama Akun	Debet	Kredit
Kas	14.550.000	
Piutang usaha	1.500.000	
Persediaan barang dagang	6.100.000	
Perlengkapan	4.000.000	
Peralatan	5.700.000	
Utang usaha		2.700.000
Modal Tn. Candra		23.000.000
Prive	350.000	
Pendapatan penjualan		7.300.000
Beban Listrik	140.000	
Beban Perlengkapan	160.000	
Beban Gaji	500.000	
	<u>33.000.000</u>	<u>33.000.000</u>

UD SEJAHTERA
LAPORAN LABA RUGI
Untuk tahun yang berakhir 31 Desember 2015

Pendapatan penjualan (bersih)	Rp 7.300.000
Beban-beban:	
Beban Listrik	Rp 140.000
Beban Perlengkapan	Rp 160.000
Beban Gaji	<u>Rp 500.000</u> +
Total Beban	Rp <u>800.000</u> -
Laba Bersih	Rp 6.500.000

UD SEJAHTERA
LAPORAN PERUBAHAN MODAL
Untuk tahun yang berakhir 31 Desember 2015

Modal Tn. Candra, 1 Januari 2015	Rp 23.000.000
Laba bersih	Rp 6.500.000
Prive	<u>Rp 350.000</u> -
Penambah modal	<u>Rp 6.150.000</u> +
Modal Tn. Candra, 31 Desember 2015	Rp 29.150.000

UD SEJAHTERA
NERACA
31 Desember 2015

ASET		KEWAJIBAN& MODAL	
Aset Lancar :		Kewajiban:	
Kas	Rp 14.550.000	Utang usaha	<u>Rp 2.700.000</u>
Piutang usaha	Rp 1.500.000		
Persediaan	Rp 6.100.000		
Perlengkapan	<u>Rp 4.000.000 +</u>		
Total Aset Lancar	Rp 26.150.000	Total kewajiban	Rp 2.700.000
Aset tak lancar :		Modal :	
Peralatan	<u>Rp 5.700.000</u>	Modal Tn. Candra	<u>Rp 29.150.000</u>
Total Aset Tak Lancar	Rp 5.700.000	Total Modal	Rp 29.150.000
Total Aset	Rp 31.850.000	Total Kewajiban&modal	Rp 31.850.000

KUIS

1. Termasuk Sumber Internal Perusahaan dibawah ini, **kecuali....**
 - a. Sumbangan
 - b. **Pinjaman Bank**
 - c. Tabungan
 - d. Hibah
2. Termasuk kelebihan sumber dana intenal dibawah ini adalah..
 - a. Jumlah tidak terbatas
 - b. Motivasi Usaha tinggi karena termotivasi untuk mengembalikan modal
 - c. Ada biaya bunga
 - d. **Tidak tergantung pada pihak Lain**
3. Kekurangan sumber dana internal dibawah ini, **kecuali...**
 - a. Kurang motivasi pemilik
 - b. Perolehan modal sendiri dalam jumlah tertentu sulit
 - c. **tidak ada keharusan Pengembalian modal**
 - d. Jumlahnya terbatas
4. Kelebihan Modal Pinjaman ...
 - a. Beban Moral
 - b. Dikembalikan sesuai jangka waktu yang telah disepakati
 - c. **Jumlahnya tidak terbatas**
 - d. dikenakan berbagai biaya
5. Memberikan dana kepada suatu perusahaan di dalam bentuk penjualan barang secara kredit, disebut...
 - a. Pasar Modal
 - b. **Supplier**
 - c. Reksa Dana
 - d. Perbankan
6. Pasar tempat bertemunya calon pemodal (investor) di satu pihak dan emiten yang membutuhkan dana jangka menengah atau jangka panjang di pihak lain...
 - a. Pasar Uang
 - b. Pasar Barang
 - c. **Pasar Modal**
 - d. Pasar Jasa
7. Badan usaha yang menghimpun dana masyarakat dalam bentuk simpanan dan menyalurkannya dalam bentuk kredit dan atau bentuk-bentuk lainnya dalam rangka meningkatkan taraf hidup masyarakat disebut....
 - a. Supplier
 - b. **Perbankan**
 - c. Pasar Modal
 - d. Pasar Uang

8. Termasuk transaksi peristiwa bisnis, yaitu...
 - a. UKM melakukan rotasi pegawai
 - b. UKM merekrut karyawan
 - c. **UKM membayar beban Sewa**
 - d. **UKM memberhentikan karyawan**
9. Pendokumentasian ke dalam bukti transaksi berfungsi untuk ..
 - a. Menambah kemungkinan kesalahan
 - b. Mengurangi transaksi
 - c. Mengurangi tanggungjawab atas timbulnya transaksi
 - d. **Menyampaikan transaksi kepada pihak- pihak yang berkepentingan**
10. Bukti transaksi yang digunakan untuk mendukung keberadaan dokumen sumber....
 - a. **Dokumen Pendukung**
 - b. Dokumen sumber
 - c. Bukti Internal
 - d. Bukti Eksternal
11. Bukti transaksi yang digunakan sebagai dasar untuk pencatatan....
 - a. Dokumen Pendukung
 - b. **Dokumen sumber**
 - c. Bukti Internal
 - d. Bukti Eksternal
12. Beberapa informasi yang harus dicantumkan dalam pencatatan buku harian, kecuali...
 - a. Tanggal transaksi
 - a. Penghitungan nilai transaksi
 - c. Referensi bukti transaksi
 - d. **Tempat transaksi**
13. Menunjukkan besarnya perubahan yang disajikan dalam satuan moneter ...
 - a. Tanggal Transaksi
 - b. **Nilai Rupiah Transaksi**
 - c. Akun-akun yang berubah
 - d. Deskripsi singkat transaksi dan kode akun
14. Membantu memberi informasi tambahan yang dianggap penting, dan meminimalkan kesalahan....
 - a. Tanggal Transaksi
 - b. Nilai Rupiah Transaksi
 - c. Akun-akun yang berubah
 - d. **Deskripsi singkat transaksi dan kode Akun**
15. Menunjukkan periode terjadinya transaksi...
 - a. **Tanggal Transaksi**
 - c. Akun-akun yang berubah

- b. Nilai Rupiah Transaksi dan kode akun
- d. Deskripsi singkat transaksi
16. Media pencatatan penjurnalan disebut
- a. Buku Catatan
- b. Buku Besar
- c. **Buku Jurnal**
- d. Buku Harian
17. Buku Jurnal khusus terdiri dari...
- a. Buku Jurnal Pembayaran Gaji karyawan
- b. Buku Jurnal Penyewaan Listrik
- c. **Buku Jurnal Pengeluaran Kas**
- d. Buku Jurnal Pembayaran
18. Berisi kumpulan akun dimana setiap akun memuat semua perubahan yang terjadi di akun tersebut...
- a. Buku Catatan
- b. **Buku Besar**
- c. Buku Jurnal
- d. Buku Harian
19. Berisi kumpulan akun-akun yang tercantum di laporan keuangan, disebut ...
- a. **Buku besar Utama**
- b. Buku Besar Pembantu
- c. Buku Jurnal Utama
- d. Buku Jurnal Pembantu
20. Berisi kumpulan akun yang merupakan rincian/uraian dari salah satu akun yang ada di buku besar utama, disebut....
- a. Buku besar Utama
- b. **Buku Besar Pembantu**
- c. Buku Jurnal Utama
- d. Buku Jurnal Pembantu
21. Bukti transaksi diarsip dan difungsikan sebagai buku besar pembantu, disebut metode...
- a. Metode Tinta
- b. Metode Pena
- c. Metode Tinta dan Pena
- d. **Metode Tanpa Buku Pembantu**
22. Pencatatan ke buku besar pembantu langsung dari bukti transaksi, disebut metode...
- a. Metode Tinta
- b. Metode Pena
- c. **Metode Tinta dan Pena**
- d. Metode Tanpa Buku Pembantu

23. Selisih antara total nilai rupiah pendapatan dan total nilai rupiah biaya merupakan
- | | |
|-------------|------------------------------|
| a. Laba UKM | c. Laba atau Rugi UKM |
| b. Rugi UKM | d. Pendapatan UKM |
24. Komponen laporan perubahan ekuitas/modal, **kecuali...**
- | | |
|----------------------|----------------|
| a. Laba/Rugi | c. Modal awal |
| b. Pendapatan | d. Modal Akhir |
25. Apabila sebagian laba diambil oleh pemilik untuk kepentingannya sendiri diluar kepentingan perusahaan, maka kejadian ini akan mengurangi modal pemilik, hal ini disebut...
- | | |
|---------------------------|----------------|
| a. Penarikan/Prive | c. Modal awal |
| b. Laba/Rugi | d. Modal akhir |
26. Aset lancar adalah uang tunai atau saldo rekening giro di bank serta kekayaan-kekayaan lain yang diharapkan bisa dicairkan menjadi uang tunai atau rekening giro bank. Termasuk aset lancar adalah ...
- | | |
|-----------|--|
| a. Gedung | c. Surat berharga jangka panjang |
| b. Tanah | d. Surat berharga jangka pendek |
27. Aset Tetap adalah aset berwujud yang digunakan untuk operasi normal perusahaan, mempunyai umur ekonomis lebih dari satu tahun dan tidak dimaksudkan untuk dijual sebagai barang dagangan, termasuk aset berwujud adalah...
- | | |
|---------------------------------|---------------------|
| a. Beban dibayar dimuka | c. Kendaraan |
| b. Surat berharga jangka pendek | d. Persediaan |
28. Hak paten, hak cipta, *franchise*, merk dagang dan goodwill merupakan contoh dari...
- | | |
|-----------------------------|-------------------|
| a. Aset Tetap | c. Aset lain-lain |
| b. Aset tak berwujud | d. Aset lancar |
29. Kewajiban perusahaan yang akan dibayar atau dilunasi dalam waktu kurang dari satu tahun dengan sumber daya ekonomis yang ada, disebut...
- | | |
|-----------------------------------|------------------------|
| a. Kewajiban jangka pendek | c. Kewajiban lain-lain |
|-----------------------------------|------------------------|

- b. Kewajiban jangka panjang d. Kewajiban lancar

30. Dibeli perlengkapan toko secara tunai sebesar Rp 1.500.000, jurnalnya adalah

- | | | | | |
|----|-------------------------|---------------------|---------------------|--------------|
| a. | Perlengkapan (D) | Rp 1.500.000 | c. Kas (D) | Rp1.500.000 |
| | Utang (K) | Rp 1.500.000 | Perlengkapan (K) | Rp 1.500.000 |
| b. | Perlengkapan (D) | Rp 1.500.000 | d. Perlengkapan (D) | Rp 1.500.000 |
| | Kas (K) | Rp 1.500.000 | Kas (K) | Rp 1.300.000 |

31. Dibeli peralatan toko secara tunai sebesar Rp 3.200.000, jurnalnya adalah

- | | | | | |
|----|---------------|--------------|-------------------------|---------------------|
| a. | Peralatan (D) | Rp 3.200.000 | c. Peralatan (D) | Rp 3.200.000 |
| | Utang (K) | Rp 3.200.000 | Kas (K) | Rp 3.200.000 |
| b. | Kas(D) | Rp 3.200.000 | d. Perlengkapan (D) | Rp 3.200.000 |
| | Peralatan (K) | Rp 3.200.000 | Kas (K) | Rp 3.200.000 |

32. Dijual barang dagang secara tunai sebesar Rp 4.500.000 jurnalnya adalah

- | | | | | |
|----|-------------------|--------------|---------------------|---------------------|
| a. | Penjualan (D) | Rp 4.500.000 | c. Kas (D) | Rp 4.500.000 |
| | Kas (K) | Rp 4.500.000 | Penjualan(K) | Rp 4.500.000 |
| b. | Perd. Brg dg. (D) | Rp 4.500.000 | d. Penjualan (D) | Rp 4.500.000 |
| | Kas (K) | Rp 4.500.000 | Persd. Brg.dg. (K) | Rp 4.500.000 |

33. Dibeli barang dagang secara tunai sebesar Rp 1.700.000 jurnalnya adalah

- | | | | |
|--|--------------|--------------------|--------------|
| a. Penjualan (D) | Rp 1.700.000 | c. Kas (D) | Rp 1.700.000 |
| Kas (K) | Rp 1.700.000 | Penjualan(K) | Rp 1.700.000 |
| b. Perd. Brg dg. (D) Rp 1.700.000 | | d. Penjualan (D) | Rp 1.700.000 |
| Kas (K) Rp 1.700.000 | | Persd. Brg.dg. (K) | Rp 1.700.000 |

34. Pengambilan prive oleh pemilik sebesar Rp 700.000, jurnalnya adalah

- | | | | | |
|----|------------------|-------------------|--------------|------------|
| a. | Prive (D) | Rp 700.000 | c. Kas (D) | Rp 700.000 |
| | Kas (K) | Rp 700.000 | Prive (K) | Rp 700.000 |
| b. | Persediaan (D) | Rp 700.000 | d. Prive (D) | Rp 700.000 |
| | Kas (K) | Rp 700.000 | Utang (K) | Rp 700.000 |

Kisi-kisi Soal Pretest dan Posttest

Kompetensi Dasar	Indikator	
1.1 Menjelaskan aspek keuangan usaha produk kerajinan	1.2 Siswa mampu menjelaskan aspek keuangan usaha produk kerajinan	PG : 1
4.4 Menganalisis sumber internal pada wirausaha	1.1 Siswa mampu menjelaskan sumber internal pada wirausaha	PG: 1
4.5 Menganalisis sumber eksternal pada wirausaha	1.2 Siswa mampu menjelaskan sumber eksternal pada wirausaha	PG: 4
4.6 Menyiapkan rancangan keuangan suatu usaha	1.3 Siswa mampu membuat rancangan keuangan pada pada suatu usaha	PG: 9 Essay : 1
	Jumlah	PG : 15 Essay : 1

SOAL PRE TEST

Nama :

Kelas :

No. Absen :

I. SOAL PILIHAN GANDA

1. Modal yang berasal dari sumber internal adalah...
 - a. Modal yang berasal dari bank
 - b. Modal yang berasal dari pasar modal
 - c. Modal yang berasal dari pemilik itu sendiri**
 - d. Modal yang berasal dari pinjaman
2. Termasuk kelebihan sumber dana internal dibawah ini adalah..
 - c. Jumlah tidak terbatas
 - d. Motivasi Usaha tinggi karena termotivasi untuk mengembalikan modal
 - e. Ada biaya bunga
 - f. Tidak tergantung pada pihak lain**
3. Modal yang berasal dari sumber eksternal adalah...
 - a. Modal yang berasal dari tabungan
 - b. Modal yang berasal dari perbankan**
 - c. Modal yang berasal dari sumbangan
 - d. Modal yang berasal dari hibah
4. Kelebihan Modal Pinjaman ...
 - a. Beban moral
 - b. Dikembalikan sesuai jangka waktu yang telah disepakati
 - b. Jumlahnya tidak terbatas**
 - c. Dikenakan berbagai biaya
5. Kekurangan modal pinjaman adalah...
 - a. Jumlahnya tidak terbatas

- b. Dikembalikan sesuai jangka waktu yang telah disepakati**
 - c. Motivasi usaha tinggi
 - d. Motivasi pemilik modal rendah
- 6. Badan usaha yang menghimpun dana masyarakat dalam bentuk simpanan dan menyalurkannya dalam bentuk kredit dan atau bentuk-bentuk lainnya dalam rangka meningkatkan taraf hidup masyarakat disebut....
 - a. Supplier
 - b. Pasar Modal
 - c. Perbankan**
 - d. Pasar Uang
- 7. Selisih lebih atau kurang antara pendapatan dengan beban disebut...
 - a. Laba
 - b. Laba atau Rugi**
 - c. Rugi
 - d. Pendapatan
- 8. Apabila sebagian laba diambil oleh pemilik untuk kepentingannya sendiri diluar kepentingan perusahaan, maka kejadian ini akan mengurangi modal pemilik, hal ini disebut...
 - a. Penarikan/Prive**
 - b. Modal awal
 - c. Laba/Rugi
 - d. Modal akhir
- 9. Suatu kegiatan yang dilakukan seseorang yang dapat menimbulkan perubahan terhadap harta atau keuangan yang dimiliki baik itu bertambah ataupun berkurang disebut...
 - a. Jurnal umum
 - b. Transaksi**
 - c. Buku besar
 - d. Laporan laba rugi

10. Alat untuk mencatat transaksi perusahaan yang dilakukan secara kronologis (berdasarkan urutan waktu terjadinya) dengan menunjukkan akun yang harus didebet dan dikredit beserta jumlah rupiahnya masing-masing disebut..

a. Jurnal umum

- b. Transaksi
- c. Buku besar
- d. Laporan laba rugi

11. Dibeli perlengkapan toko secara tunai sebesar Rp 1.500.000, jurnalnya adalah

- a. Perlengkapan (D) Rp 1.500.000
 Utang (K) Rp 1.500.000
- b. Kas (D) Rp 1.500.000
 Perlengkapan (K) Rp 1.500.000
- c. **Perlengkapan (D) Rp 1.500.000**
 Kas (K) Rp 1.500.000
- d. Perlengkapan (D) Rp 1.500.000
 Kas (K) Rp 1.300.000

12. Dibeli peralatan toko secara tunai sebesar Rp 3.200.000, jurnalnya adalah

- a. Peralatan (D) Rp 3.200.000
 Utang (K) Rp 3.200.000
- b. **Peralatan (D) Rp 3.200.000**
 Kas (K) Rp 3.200.000
- c. Kas(D) Rp 3.200.000
 Peralatan (K) Rp 3.200.000
- d. Perlengkapan (D) Rp 3.200.000
 Kas (K) Rp 3.200.000

13. Dijual barang dagang secara tunai sebesar Rp 4.500.000 jurnalnya adalah

- a. Penjualan (D) Rp 4.500.000
 Kas (K) Rp 4.500.000
- b. **Kas (D) Rp 4.500.000**

Penjualan(K)	Rp 4.500.000
c. Perd. Brg dg. (D)	Rp 4.500.000
Kas (K)	Rp 4.500.000
d. Penjualan (D)	Rp 4.500.000
Persd. Brg.dg. (K)	Rp 4.500.000

14. Dibeli barang dagang secara tunai sebesar Rp 1.700.000 jurnalnya adalah

a. Penjualan (D)	Rp 1.700.000
Kas (K)	Rp 1.700.00
b. Kas (D)	Rp 1.700.000
Penjualan(K)	Rp 1.700.000
c. Penjualan (D)	Rp 1.700.000
Persd. Brg.dg. (K)	Rp 1.700.000
d. Persediaan Barang dagang (D)	Rp 1.700.000
Kas (K)	Rp 1.700.000

15. Pengambilan prive oleh pemilik sebesar Rp 700.000, jurnalnya adalah

a. Prive (D)	Rp 700.000
Kas (K)	Rp 700.000
b. Persediaan (D)	Rp 700.000
Kas (K)	Rp 700.000
c. Kas (D)	Rp 700.000
Prive (K)	Rp 700.000
d. Prive (D)	Rp 700.000
Utang (K)	Rp 700.000

II. SOAL ESSAY

Usaha dagang Mitra Mandiri adalah sebuah perusahaan perorangan yang bergerak dalam jual beli Tekstil. Berikut ini adalah transaksi –transaksi yang terjadi selama bulan Desember 2016.

- Des 4 Nona Riska menyetorkan modal awal usahanya sebesar
Rp 10.000.000
- 7 Dibeli peralatan toko tunai Rp 2.500.000
- 9 Dibeli perlengkapan toko tunai Rp 1.000.000
- 19 Dibayar beban gaji tunai Rp 700.000
- 25 Dijual barang dagangan secara kredit, syarat 2/10,n/30, seharga
Rp 1.100.000

Diminta :

1. Buatlah jurnal umum untuk mencatat transaksi-transaksi diatas!

SOAL POST TEST

Nama :

Kelas :

No. Absen :

I. SOAL PILIHAN GANDA

1. Modal yang berasal dari sumber internal adalah...
 - a. Modal yang berasal dari bank
 - b. Modal yang berasal dari tabungan pemilik**
 - c. Modal yang berasal dari pasar modal
 - d. Modal yang berasal dari pinjaman
2. Termasuk kelebihan sumber dana internal dibawah ini adalah..
 - a. Tidak memerlukan persyaratan yang rumit**
 - b. Jumlah tidak terbatas
 - c. Motivasi usaha tinggi karena termotivasi untuk mengembalikan modal
 - d. Ada biaya bunga
3. Modal yang berasal dari sumber eksternal adalah...
 - a. Modal yang berasal dari tabungan
 - b. Modal yang berasal dari sumbangan
 - c. Modal yang berasal dari hibah
 - d. Modal yang berasal dari perbankan**
4. Kelebihan Modal Pinjaman ...
 - a. Beban moral
 - b. Dikembalikan sesuai jangka waktu yang telah disepakati
 - d. Jumlahnya tidak terbatas**
 - e. Dikenakan berbagai biaya
5. Memberikan dana kepada suatu perusahaan di dalam bentuk penjualan barang secara kredit, disebut...

- a. Pasar Modal
 - b. Reksa Dana
 - c. **Supplier**
 - d. Perbankan
6. Badan usaha yang menghimpun dana masyarakat dalam bentuk simpanan dan menyalurkannya dalam bentuk kredit dan atau bentuk-bentuk lainnya dalam rangka meningkatkan taraf hidup masyarakat disebut...
- a. Supplier
 - b. **Perbankan**
 - c. Pasar Modal
 - d. Pasar Uang
7. Selisih lebih besar total nilai rupiah pendapatan dibanding total nilai rupiah beban disebut...
- a. **Laba**
 - b. Rugi
 - c. Pendapatan
 - d. Laba /Rugi
8. Suatu kegiatan yang dilakukan seseorang yang dapat menimbulkan perubahan terhadap harta atau keuangan yang dimiliki baik itu bertambah ataupun berkurang disebut...
- a. Jurnal umum
 - b. **Transaksi**
 - c. Buku besar
 - d. Laporan laba rugi
9. Apabila sebagian laba diambil oleh pemilik untuk kepentingannya sendiri diluar kepentingan perusahaan, maka kejadian ini akan mengurangi modal pemilik, hal ini disebut...
- a. **Penarikan/Prive**
 - b. Modal awal

- c. Laba/Rugi
- d. Modal akhir

10. Alat untuk mencatat transaksi perusahaan yang dilakukan secara kronologis (berdasarkan urutan waktu terjadinya) dengan menunjukkan akun yang harus didebet dan dikredit beserta jumlah rupiahnya masing-masing disebut..

- a. Transaksi
- b. Buku besar
- c. Laporan laba rugi

d. Jurnal umum

11. Dibeli perlengkapan toko secara tunai sebesar Rp 2.500.000, jurnalnya adalah

- a. Perlengkapan (D) Rp 2.500.000
 Utang (K) Rp 2.500.000
- b. **Perlengkapan (D) Rp 2.500.000**
 Kas (K) Rp 2.500.000
- c. Kas (D) Rp 2.500.000
 Perlengkapan (K) Rp 1.500.000
- d. Perlengkapan (D) Rp 2.500.000
 Kas (K) Rp 2.300.000

12. Dijual barang dagang secara tunai sebesar Rp 4.000.000 jurnalnya adalah

- a. **Kas (D) Rp 4.000.000**
 Penjualan(K) Rp 4.000.000
- b. Penjualan (D) Rp 4.000.000
 Kas (K) Rp 4.000.000
- c. Perd. Brg dg. (D) Rp 4.000.000
 Kas (K) Rp 4.000.000
- d. Penjualan (D) Rp 4.000.000
 Persd. Brg.dg. (K) Rp 4.500.000

13. Dibeli peralatan toko secara tunai sebesar Rp 2.300.000, jurnalnya adalah

- a. Peralatan (D) Rp 2.300.000

Utang (K)	Rp 2.300.000
b. Kas(D)	Rp 3.200.000
Peralatan (K)	Rp 3.200.000
c. Perlengkapan (D)	Rp 2.300.000
Kas (K)	Rp 3.200.000
d. Peralatan (D)	Rp 2.300.000
Kas (K)	Rp 2.300.000

14. Dibeli barang dagang secara tunai sebesar Rp 1.000.000 jurnalnya adalah

a. Penjualan (D)	Rp 1.000.000
Kas (K)	Rp 1.000.00
b. Kas (D)	Rp 1.000.000
Penjualan(K)	Rp 1.000.000
c. Perd. Brg dg. (D)	Rp 1.000.000
Kas (K)	Rp 1.000.000
d. Penjualan (D)	Rp 1.000.000
Persd. Brg.dg. (K)	Rp 1.000.000

15. Pengambilan prive oleh pemilik sebesar Rp 700.000, jurnalnya adalah

a. Prive (D)	Rp 700.000
Kas (K)	Rp 700.000
b. Persediaan (D)	Rp 700.000
Kas (K)	Rp 700.000
c. Kas (D)	Rp 700.000
Prive (K)	Rp 700.000
d. Prive (D)	Rp 700.000
Utang (K)	Rp 700.000

II. SOAL ESSAY

Usaha dagang Mitra Mandiri adalah sebuah perusahaan perorangan yang bergerak dalam jual beli Tekstil. Berikut ini adalah transaksi –transaksi yang terjadi selama bulan Desember 2016.

Des	4	Nona Putri menyetorkan modal awal usahanya sebesar Rp15.000.000
	7	Dibeli peralatan toko tunai Rp 1.000.000
	9	Dibeli perlengkapan toko tunai Rp 500.000
	19	Dibayar beban gaji tunai Rp 500.000
	25	Dijual barang dagangan secara kredit, syarat 2/10,n/30, seharga Rp 1.100.000



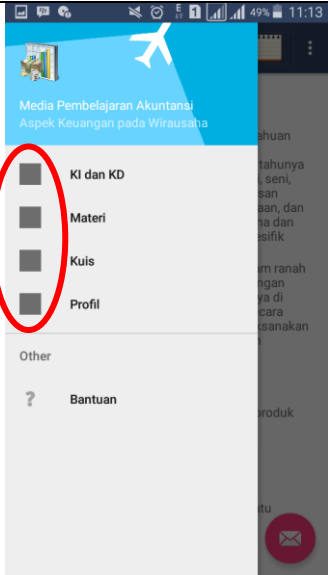
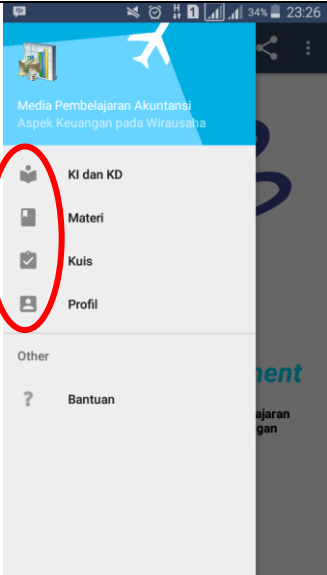
Diminta :

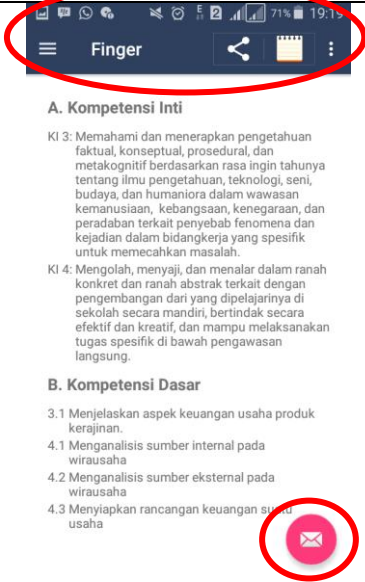
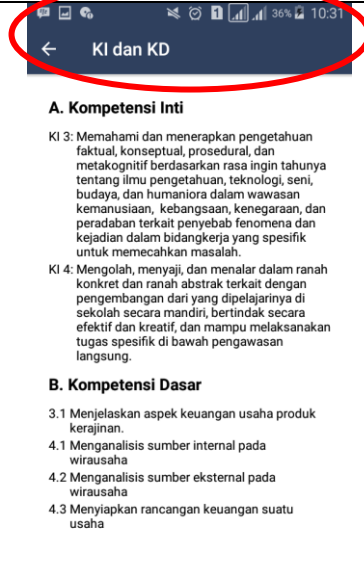
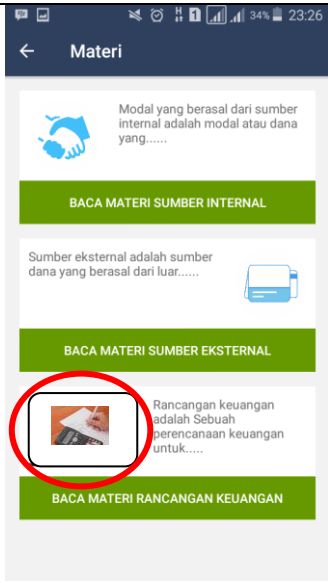
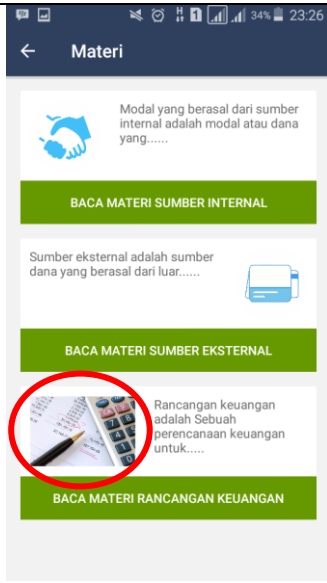
1. Buatlah jurnal umum untuk mencatat transaksi-transaksi diatas!

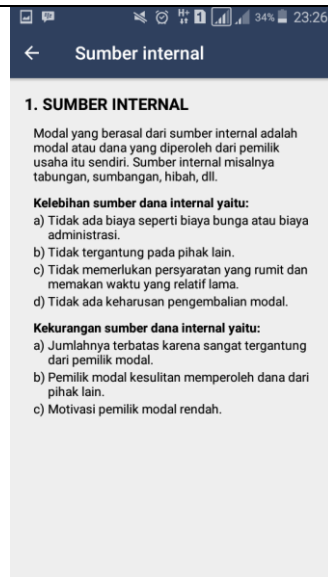
Lampiran 2

Perancangan Media Pembelajaran

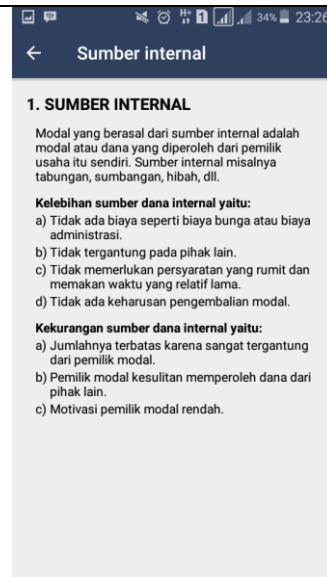
1. *PrintScreen Media Mobile Learning* Sebelum Revisi dan Setelah Revisi

Media Mobile Learning Berbasis Android	
Sebelum Revisi	Setelah Revisi
 <p>Halaman Home</p>	 <p>Halaman Home</p>
 <p>Halaman Menu</p>	 <p>Halaman Menu</p>

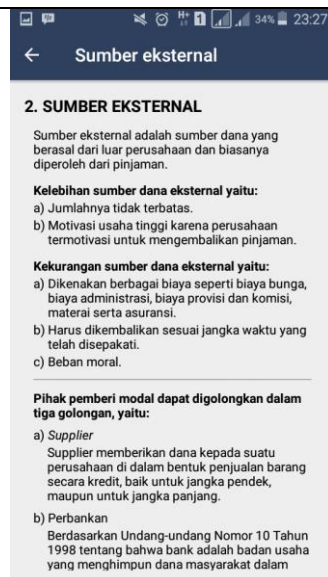
 <p>A. Kompetensi Inti</p> <p>KI 3: Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemasyarakatan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidangkerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.</p> <p>KI 4: Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p> <p>B. Kompetensi Dasar</p> <p>3.1 Menjelaskan aspek keuangan usaha produk kerajinan.</p> <p>4.1 Menganalisis sumber internal pada wirausaha</p> <p>4.2 Menganalisis sumber eksternal pada wirausaha</p> <p>4.3 Menyiapkan rancangan keuangan suatu usaha</p> <p>Halaman KI dan KD</p>	 <p>A. Kompetensi Inti</p> <p>KI 3: Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemasyarakatan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidangkerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.</p> <p>KI 4: Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p> <p>B. Kompetensi Dasar</p> <p>3.1 Menjelaskan aspek keuangan usaha produk kerajinan.</p> <p>4.1 Menganalisis sumber internal pada wirausaha</p> <p>4.2 Menganalisis sumber eksternal pada wirausaha</p> <p>4.3 Menyiapkan rancangan keuangan suatu usaha</p> <p>Halaman KI dan KD</p>
 <p>Modal yang berasal dari sumber internal adalah modal atau dana yang.....</p> <p>BACA MATERI SUMBER INTERNAL</p> <p>Sumber eksternal adalah sumber dana yang berasal dari luar.....</p> <p>BACA MATERI SUMBER EKSTERNAL</p> <p>Rancangan keuangan adalah Sebuah perencanaan keuangan untuk.....</p> <p>BACA MATERI RANCANGAN KEUANGAN</p> <p>Halaman Materi</p>	 <p>Modal yang berasal dari sumber internal adalah modal atau dana yang.....</p> <p>BACA MATERI SUMBER INTERNAL</p> <p>Sumber eksternal adalah sumber dana yang berasal dari luar.....</p> <p>BACA MATERI SUMBER EKSTERNAL</p> <p>Rancangan keuangan adalah Sebuah perencanaan keuangan untuk.....</p> <p>BACA MATERI RANCANGAN KEUANGAN</p> <p>Halaman Materi</p>



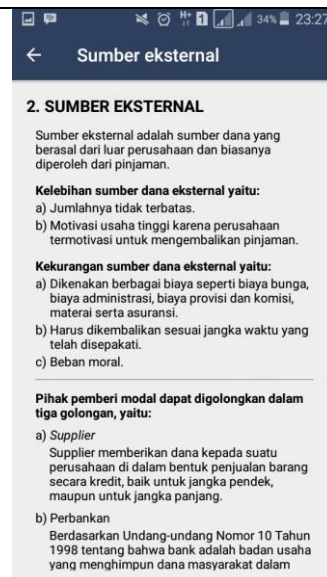
Materi Sumber Internal



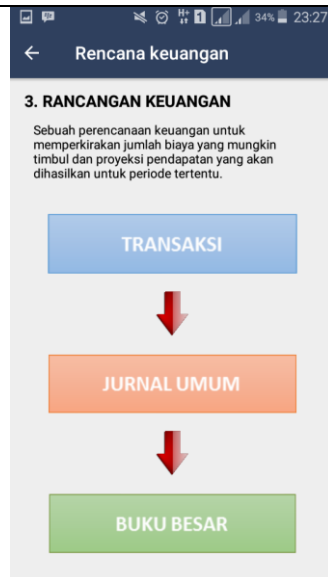
Materi Sumber Internal



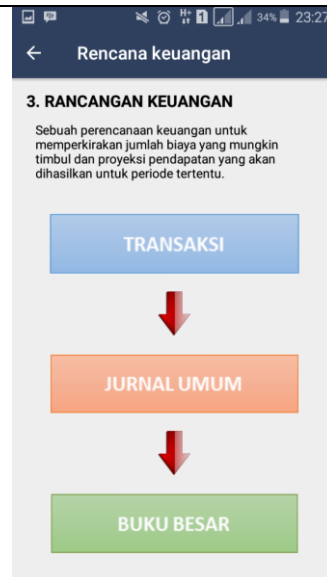
Materi Sumber Eksternal



Materi Sumber Eksternal



Materi Rancangan Keuangan



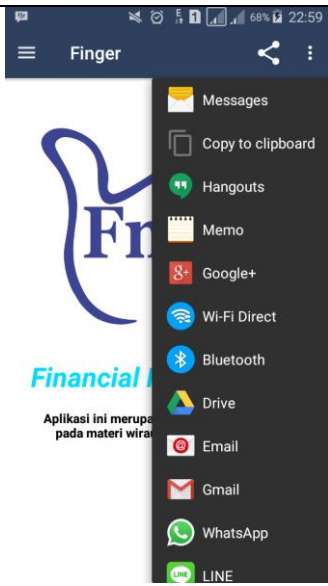
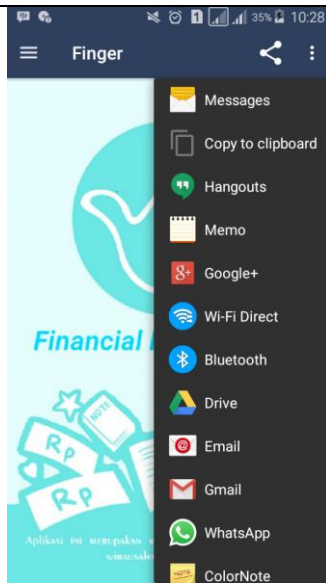
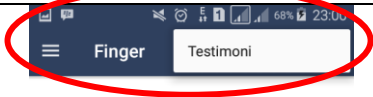

Materi Rancangan Keuangan



Materi Rancangan Keuangan



Materi Rancangan Keuangan

 <p>Tombol <i>Share</i></p>	 <p>Tombol <i>Share</i></p>
 <p>Tombol Testimoni</p>	 <p>Testimoni</p>

Lampiran 3
Pengembangan Media Pembelajaran

1. Hasil Penilaian Ahli Materi
2. Hasil Penilaian Ahli Media
3. Hasil Penilaian Ahli Bahasa
4. Hasil Penilaian Guru
5. Hasil Respon Siswa
6. Hasil Uji Pengembangan (Angket respon siswa)
7. Pengolahan Data Uji Pengembangan

HASIL PENILAIAN AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis Android Pada Materi Wirausaha Mata Pelajaran Kewirausahaan Di Kelas XI SMK N 1 Kalasan

Sasaran Program : Siswa Kelas XI Kriya Tekstil

Peneliti : Ariska Candra Nur Aminah

Validator : Adeng Pustikaningsih, M.Si

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (v) pada kolom yang sesuai.
3. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
4. Penilaian instrumen penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.
5. Kriteria penilaian:

Skor 1	Tidak Valid
Skor 2	Kurang Valid
Skor 3	Cukup Valid
Skor 4	Valid
Skor 5	Sangat Valid

Atas kesediaan Ibu untuk mengisi lembar validasi angket ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Materi

No	Deskripsi	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					✓
2	Kesesuaian materi dengan indikator					✓
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
4	Materi yang dibahas dalam media lengkap				✓	
5	Materi yang disajikan sistematis					✓
6	Materi yang disajikan jelas					✓
7	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik				✓	
8	Materi yang disajikan mudah dipahami				✓	
9	Soal dirumuskan dengan jelas					✓
10	Soal di dalam media lengkap					✓
11	Soal sesuai teori dan konsep					✓
12	Kunsi jawaban sesuai dengan soal					✓
13	Evaluasi konsisten dengan tujuan pembelajaran					✓
14	Bahasa yang digunakan komunikatif					✓
15	Istilah dan pertanyaan yang digunakan tepat dan sesuai					✓
16	Materi yang disajikan dapat memotivasi siswa untuk belajar					✓
17	Siswa lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar					✓

B. Koreksi Media *Mobile Learning* Berbasis Android

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek media mohon dituliskan halaman yang salah pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 mohon dituliskan kesalahan.
3. Pada kolom 4 mohon dituliskan saran untuk perbaikan.

No	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2	3	4
	Koleksi dan sistematis materi (jurnal, buku besar dan posting)	Kurang lengkap dan sistematis dalam penyajian	Melengkapi dan menyajikan materi secara lengkap dan benar

C. Komentar/Saran

Samoga dengan media pembelajaran yang lebih menarik dan komunikatif akuntansi menjadi semakin mudah dipelajari dan menyenangkan

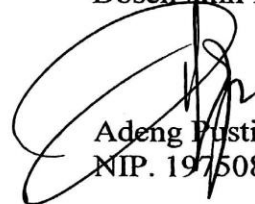
D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan *):

1. Layak untuk diujicobakan lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diujicobakan lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan lapangan

*) Lingkari salah Satu

Dosen Ahli Materi



Adeng Pustikaningsih, M.Si
NIP. 19750825 200912 2 001

HASIL PENILAIAN AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis Android Pada Materi Wirausaha Mata Pelajaran Kewirausahaan Di Kelas XI SMK N 1 Kalasan

Sasaran Program : Siswa Kelas XI Kriya Tekstil

Peneliti : Ariska Candra Nur Aminah

Validator : Ponco Wali Pranoto, M.Pd

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak ahli media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (v) pada kolom yang sesuai.
3. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
4. Penilaian instrumen penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.
5. Kriteria penilaian:

Skor 1	Tidak Valid
Skor 2	Kurang Valid
Skor 3	Cukup Valid
Skor 4	Valid
Skor 5	Sangat Valid

Atas kesediaan Ibu untuk mengisi lembar validasi angket ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media

No	Deskripsi	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ukuran file aplikasi tidak besar				✓	
2	Aplikasi tidak berjalan lambat				✓	
3	Aplikasi tidak berhenti (<i>hang</i>) saat pengoperasian				✓	
4	Aplikasi tidak menyebabkan <i>hanphone</i> berhenti (<i>hang</i>)				✓	
5	Aplikasi dapat dijalankan di semua jenis <i>operating system android</i>				✓	
6	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi <i>hardware</i>				✓	
7	Aplikasi mudah dijalankan					✓
8	Memiliki alur penggunaan aplikasi yang jelas				✓	
9	Pengoperasian aplikasi sederhana				✓	
10	Pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi				✓	
11	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan					✓
12	Kreatif dan inovatif (baru, menarik, cerdas dan unik)				✓	
13	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik				✓	
14	Tulisan dapat dibaca dengan baik				✓	
15	Pemilihan warna dalam aplikasi sudah tepat				✓	
16	Animasi yang digunakan menarik				✓	
17	Animasi yang digunakan tidak mengganggu				✓	
18	Navigasi yang digunakan sederhana				✓	
19	Navigasi berfungsi dengan baik			✓		

B. Koreksi Media *Mobile Learning* Berbasis Android

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek media mohon dituliskan halaman yang salah pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 mohon dituliskan kesalahan.
3. Pada kolom 4 mohon dituliskan saran untuk perbaikan.

No	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2	3	4
	Tampilan	Ada kekurangan / miss informasi	ukuran layar & dimensi disesuaikan rata kanan kiri justify
		Gambar kecil	buat dari hasil export JPEG / PDF

C. Komentar/Saran

Bekasipon info dapat dibuat icon / gbr ttg materi
mis : Bank

Link back dibuatkan halaman beranda / home
pct / informasi singkat.

testimoni:

Adalah aplikasi yang mampu menjembatani antara guru &
siswa sesuai dengan tingkat pola berfikir.

Selamat dan sukses.

D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan *):

1. Layak untuk diujicobakan lapangan tanpa revisi
 - ② Layak untuk diujicobakan lapangan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak diujicobakan lapangan
- *) Lingkari salah Satu

Dosen Ahli Media



Ponco Wali Pranoto, M.Pd

NIP. 11301831128485

HASIL PENILAIAN AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis Android Pada Materi Wirausaha Mata Pelajaran Kewirausahaan Di Kelas XI SMK N 1 Kalasan

Sasaran Program : Siswa Kelas XI Kriya tekstil

Peneliti : Ariska Candra Nur Aminah

Validator : Setyawan Pujiono, S.Pd., M.Pd

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak ahli bahasa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (v) pada kolom yang sesuai.
3. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
4. Penilaian instrumen penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.
5. Kriteria penilaian:

Skor 1	Tidak Valid
Skor 2	Kurang Valid
Skor 3	Cukup Valid
Skor 4	Valid
Skor 5	Sangat Valid

Atas kesediaan Ibu untuk mengisi lembar validasi angket ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Bahasa

No	Deskripsi	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Bahasa yang digunakan dalam aplikasi mudah dipahami				✓	
2	Kalimat dalam aplikasi ringkas tetapi padat					✓
3	Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan				✓	
4	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SMK				✓	
5	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa SMK					✓
6	Bahasa yang digunakan komunikatif					✓
7	Istilah keuangan digunakan secara tepat				✓	
8	Ketepatan penggunaan bahasa yang baik dan benar				✓	
9	Ketepatan penulisan ejaan dan istilah				✓	
10	Ketepatan penulisan tanda baca				✓	

B. Koreksi Media Mobile Learning Berbasis Android

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek media mohon dituliskan halaman yang salah pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 mohon dituliskan kesalahan.
3. Pada kolom 4 mohon dituliskan saran untuk perbaikan.

No	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2	3	4
	- yaitu : - pada bagian tabel analisis transaksi kurang keterangan pada kolom pertama		- yaitu: - ditambahkan keterangan "akun" agar lebih jelas

C. Komentaris/Saran

- Media yang dikembangkan kreatif dan aplikatif
- Perlu diperhatikan lagi penggunaan kalimat yang lebih efektif.

D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan *):

1. Layak untuk diujicobakan lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diujicobakan lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan lapangan

*) Lingkari salah Satu

Dosen Ahli Bahasa



Setyawan Pujiono, S.Pd., M.Pd
NIP. 19801114 200606 1 002

HASIL PENILAIAN GURU

Judul Penelitian : Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis Android Pada Materi Wirausaha Mata Pelajaran Kewirausahaan Di Kelas XI SMK N 1 Kalasan

Sasaran Program : Siswa Kelas XI Kriya Tekstil

Peneliti : Ariska Candra Nur Aminah

Validator : Jumronah, S.Pd

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat praktisi (Guru) terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (v) pada kolom yang sesuai.
3. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
4. Penilaian instrumen penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.
5. Kriteria penilaian:

Skor 1	Tidak Valid
Skor 2	Kurang Valid
Skor 3	Cukup Valid
Skor 4	Valid
Skor 5	Sangat Valid

Atas kesediaan Ibu untuk mengisi lembar validasi angket ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Materi dan Media

No	Deskripsi	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Aplikasi tidak berhenti (<i>hang</i>) saat pengoperasian				✓	
2	Aplikasi tidak menyebabkan handphone berhenti (<i>hang</i>)				✓	
3	Proses instalasi aplikasi dilakukan dengan mudah					✓
4	Aplikasi memiliki petunjuk instalasi yang jelas					✓
5	Aplikasi ini memiliki alur penggunaan yang jelas				✓	
6	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					✓
7	Kesesuaian materi dengan indikator					✓
8	Materi yang disajikan jelas				✓	
9	Pembahasan contoh-contoh dalam media jelas				✓	
10	Soal dirumuskan dengan jelas				✓	✓
11	Soal benar secara teori dan konsep					✓
12	Kunci jawaban sesuai dengan soal				✓	
13	Bahasa yang digunakan komunikatif					✓
14	Materi yang disajikan dapat memotivasi siswa untuk belajar					✓
15	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan					✓
16	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik					✓
17	Tulisan dapat dibaca dengan baik				✓	
18	Animasi yang digunakan menarik					✓
19	Animasi yang digunakan tidak mengganggu					✓
20	Navigasi yang digunakan sederhana				✓	
21	Navigasi berfungsi dengan baik				✓	

B. Koreksi Media *Mobile Learning* Berbasis Android

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek media mohon dituliskan halaman yang salah pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 mohon dituliskan kesalahan.
3. Pada kolom 4 mohon dituliskan saran untuk perbaikan.

No	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2	3	4

C. Komentor/Saran

Komentor atau Saran Umum

- Perjelas lagi mengenai rencana laporan kerangannya
- Pencatatan pembukuan mengenai barang keluar dan barang masuk, tentang hasil penjualan dan manfaatnya mohon diberikan contoh secara lengkap.
- Memberikan contoh laporan arus kas cara berputar untuk secara praktis dan menyenangkan

D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan *):

1. Layak untuk diujicobakan lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diujicobakan lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan lapangan

*) Lingkari salah Satu

Guru Kewirausahaan



Dra. Jumronah

NIP. 19580915 199512 2 001

HASIL RESPON SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis Android Pada Materi Wirausaha Mata Pelajaran Kewirausahaan Di Kelas XI SMK N 1 Kalasan

Sasaran Program : Siswa Kelas XI Kriya Tekstil

Peneliti : Ariska Candra Nur Aminah

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (v) pada kolom yang sesuai.
3. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
4. Penilaian instrumen penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.
5. Kriteria penilaian:

Skor 1	Tidak Valid
Skor 2	Kurang Valid
Skor 3	Cukup Valid
Skor 4	Valid
Skor 5	Sangat Valid

Atas kesediaan Ibu untuk mengisi lembar validasi angket ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Materi dan Media

No	Deskripsi	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Dapat diinstal dengan mudah					✓
2.	Memiliki petunjuk penggunaan yang jelas				✓	
3.	Aplikasi tidak berhenti (<i>hang</i>) saat pengoperasian					✓
4.	Aplikasi tidak menyebabkan handphone berhenti (<i>hang</i>)					✓
5.	Materi yang disajikan mudah dipahami					✓
6.	Pembahasan contoh soal jelas				✓	
7.	Materi disajikan secara runtut				✓	
8.	Bahasa yang digunakan komunikatif			✓		
9.	Aplikasi ini dapat menumbuhkan motivasi belajar					✓
10.	Perumusan soal mudah dipahami				✓	
11.	Soal dalam aplikasi ini sesuai dengan materi					
12.	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik					
13.	Tulisan dapat dibaca dengan baik					✓
14.	Animasi yang digunakan menarik			✓		
15.	Animasi yang digunakan tidak mengganggu				✓	
16.	Navigasi yang digunakan sederhana				✓	
17.	Navigasi berfungsi dengan baik					✓

B. Koreksi Media Mobile Learning Berbasis Android

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek media mohon dituliskan halaman yang salah pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 mohon dituliskan kesalahan.
3. Pada kolom 4 mohon dituliskan saran untuk perbaikan.

No	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2	3	4

C. Komentor/Saran

Semoga bisa bermanfaat bagi semua pembaca,
dan semoga lebih memudahkan untuk prasarana
belajar mengajar.

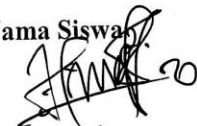
D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan *):

1. Layak untuk diujicobakan lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diujicobakan lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan lapangan

*) Lingkari salah Satu

Nama Siswa


Riska Nariawati

NIS. 5538

Pengolahan Data Uji Pengembangan

Aspek	Butir	Responden										Total	Rata-rata	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
Media	1	5	5	5	5	5	2	5	4	4	3	43	4,3	Sangat Layak
	2	5	4	5	5	5	2	4	4	3	3	40	4,3	Layak
	3	5	4	4	5	5	1	5	3	1	4	37	3,4	Layak
	4	5	4	4	4	5	1	5	4	4	4	40	4,4	Layak
Isi/Materi	5	4	3	4	4	4	2	5	5	4	4	39	5,4	Layak
	6	4	3	4	4	4	3	4	5	4	3	38	5,3	Layak
	7	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	36	4,3	Layak
	8	5	3	4	4	5	2	3	5	4	3	38	5,3	Layak
	9	4	3	4	4	4	2	5	5	3	4	38	5,4	Layak
	10	4	3	4	4	4	2	4	4	4	3	36	4,3	Layak
	11	4	3	3	3	4	3	5	3	4	3	35	3,3	Layak
Bahasa	12	4	3	3	3	4	3	5	4	3	3	35	4,3	Layak
	13	5	4	4	4	5	3	5	4	4	4	42	4,4	Layak
	14	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	31	3,3	Cukup Layak
	15	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	36	4,3	Layak
	16	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	35	4,4	Layak
	17	4	3	3	3	4	3	5	4	3	4	36	4,4	Layak

No.	Aspek	Nilai Rata-rata	Kriteria
1.	Materi	4,78	Sangat layak
2.	Media	4,22	Sangat layak
3.	Bahasa	4,23	Sangat layak

Lampiran 4

Hasil Uji Validasi dan Penyebaran

1. Hasil Uji Validasi
2. Surat Tanda Terima Media

Hasil Uji Paired Samples T-test

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	35.7197	33	7.32	1.27465
Posttest	91.0227	33	7.17699	1.24935

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pretest & Posttest	33	105	0.559

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
				95% Confidence Interval of the Difference				
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pretest - Posttest	-5.5	9.69773	1.68	-58	-51.864	32.76	32	0

SURAT TANDA TERIMA

Telah diterima produk media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android pada materi wirausaha aspek keuangan mata pelajaran kewirausahaan berupa *software* aplikasi di SMK N 1 GODEAN sebagai upaya penyebarluasan produk pengembangan pada tahap *disseminate* dari hasil penelitian Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan judul **Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis Android Pada Materi Wirausaha Mata Pelajaran Kewirausahaan Di Kelas XI SMK N 1**

Kalasan atas nama:

Nama : Ariska Candra Nur Aminah

NIM : 13803241060

Prodi : Pendidikan Akuntansi

Demikian surat tanda terima ini kami buat dengan sebenarnya agar dapat dimanfaatkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10 Juli 2017

Mengetahui,

Guru SMK N 1 Godean



(Rohmadi, S.Pd.)

NIP. 19830419 20001 1 020

Peneliti,

A handwritten signature in black ink, likely belonging to Ariska Candra Nur Aminah.

Ariska Candra Nur Aminah

NIM. 13803241060

SURAT TANDA TERIMA

Telah diterima produk media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android pada materi wirausaha aspek keuangan mata pelajaran kewirausahaan berupa *software* aplikasi di SMK N 2 GODEAN sebagai upaya penyebarluasan produk pengembangan pada tahap *disseminate* dari hasil penelitian Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan judul **Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis Android Pada Materi Wirausaha Mata Pelajaran Kewirausahaan Di Kelas XI SMK N 1 Kalasan** atas nama:

Nama : Ariska Candra Nur Aminah

NIM : 13803241060

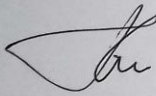
Prodi : Pendidikan Akuntansi

Demikian surat tanda terima ini kami buat dengan sebenarnya agar dapat dimanfaatkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10 Juli 2017

Mengetahui,

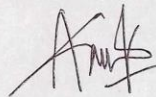
Guru SMK N 2 Godean


(Mayan

19710403 2015 06 2001



Peneliti,



Ariska Candra Nur Aminah

NIM. 13803241060

Lampiran 5
Dokumentasi



Lampiran 6
Administrasi Penelitian

1. Surat Izin Penelitian
2. SK Pembimbing



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimile (0274) 868800
Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 1298 / 2017

TENTANG
PENELITIAN

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbangpol/1235/2017 Tanggal : 29 Maret 2017
Hal : Rekomendasi Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : ARISKA CANDRA NUR AMINAH
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 13803241060
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Colombo No. 1 Sleman Yogyakarta
Alamat Rumah : Boto Kulon Kembang Nanggulang Kulon Progo
No. Telp / HP : 085743450723
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / ~~PKL~~ dengan judul
PENGEMBANGAN MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID PADA
MATERI WIRAUUSAHA MATA PELAJARAN KEWIRAUUSAHAAN DI KELAS
XI SMK N 1 KALASAN
Lokasi : SMKN 1 Kalasan
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 29 Maret 2017 s/d 28 Juni 2017

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 29 Maret 2017

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Penelitian, Pengembangan dan
Pengendalian



IRATNANI HIDAYATI, MT

Pembina, I/a

NIP. 19600828 199303 2 012

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Camat Kalasan
3. Kepala SMKN 1 Kalasan
4. Dekan FE UNY
5. Yang Bersangkutan

**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
NOMOR : 288 TAHUN 2017**

**TENTANG
PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR/SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

DEKAN FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

- Membaca :** Surat dari Ketua Jurusan Pendidikan Akuntansi nomor 231/UN34.18/P. AKT/2017 tanggal 22 Maret 2017
- Menimbang :**
- a. bahwa untuk kelancaran pelaksanaan kegiatan tugas akhir/skripsi mahasiswa, dipandang perlu mengangkat dosen pembimbingnya;
 - b. bahwa untuk keperluan sebagaimana dimaksud pada huruf a perlu menetapkan Keputusan Dekan Tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Tugas Akhir/Skripsi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mengingat :**
1. Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4301);
 2. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);
 3. Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 93 Tahun 1999 Tentang Perubahan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan menjadi Universitas;
 4. Peraturan Mendiknas RI Nomor 23 Tahun 2011 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Negeri Yogyakarta;
 5. Peraturan Mendiknas RI Nomor 34 Tahun 2011 Tentang Statuta Universitas Negeri Yogyakarta;
 6. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 98/MPK.A4/KP/2013 Tentang Pengangkatan Rektor Universitas Negeri Yogyakarta;
 7. Peraturan Rektor Nomor 2 Tahun 2014 tentang Peraturan Akademik;
 8. Keputusan Rektor Nomor 766/UN.34/KP/2015 tahun 2015 tentang Pengangkatan Dekan Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :** **KEPUTUSAN DEKAN TENTANG PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR/SKRIPSI FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.**

- PERTAMA :** Mengangkat Saudara :

Nama	: Dr. Ratna Candra Sari, S.E., M.Si., Ak.
NIP	: 197610082008012014
Pangkat/Golongan	: Penata Muda Tk.I, III/b
Jabatan Akademik	: Asisten Ahli

sebagai Dosen Pembimbing Untuk mahasiswa penyusun Tugas Akhir/Skripsi :

Nama	: Ariska Candra Nur Aminah
NIM	: 13803241060
Prodi Studi	: Pendidikan Akuntansi - S1
Judul Skripsi/TA	: PENGEMBANGAN MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID PADA MATERI WIRAUUSAHA MATA PELAJARAN KEWIRAUUSAHAAN DI KELAS XI SMK N 1 KALASAN

- KEDUA : Dosen Pembimbing sebagaimana dimaksud dalam Diktum PERTAMA bertugas merencanakan, mempersiapkan, melaksanakan, dan mempertanggungjawabkan pelaksanaan kegiatan bimbingan terhadap mahasiswa sebagaimana dimaksud dalam Diktum PERTAMA sampai mahasiswa dimaksud dinyatakan lulus.
- KETIGA : Biaya yang diperlukan dengan adanya Keputusan ini dibebankan pada Anggaran DIPA Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2017.
- KEEMPAT : Keputusan ini berlaku sejak tanggal 22 Maret 2017.

SALINAN Keputusan Dekan ini disampaikan kepada :

1. Para Wakil Dekan Fakultas Ekonomi;
 2. Ketua Jurusan Pendidikan Akuntansi;
 3. Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi - S1;
 4. Kepala Bagian Tata Usaha Fakultas Ekonomi;
 5. Kepala Subbagian Keuangan dan Akuntansi Fakultas Ekonomi;
 6. Kepala Subbagian Pendidikan Fakultas Ekonomi;
 7. Mahasiswa yang bersangkutan;
- Universitas Negeri Yogyakarta.

Ditetapkan di : Yogyakarta
Pada tanggal : 22 Maret 2017

DEKAN FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA,



/ DR. SUGIHARSONO, M.SI.
NIP. 19550328 198303 1 002 /