

PENGEMBANGAN APLIKASI *MOBILE LEARNING* BERBASIS KEBUDAYAAN NASIONAL (BIMAYANA) UNTUK PEMBELAJARAN MATA KULIAH AKUNTANSI KEUANGAN

Iwan Koerniawan, Siti Kholifah

Komputerisasi Akuntansi STEKOM Semarang

Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer

Jl. Majapahit 605 & 304 Semarang, Indonesia

Email: iwandaniel33@yahoo.com , olivstekom@gmail.com

Abstract-The purpose of this study is developing mobile learning BIMAYANA for learning financial accounting with valid criteria. This study is a Research and Development. The development of research using a modification of the 4D model into 3D with the define (definition), design (planning), and development (development). mobile learning BIMAYANA financial accounting subject first tested the validation by media experts, subject matter experts and also questionnaire responses of college students. Retrieved scoring average 85.2% validation of subject matter experts, media expert validation 89.2%, 85.2% votes college student responses, so a decent media mobile learning BIMAYANA is used with very good category.

Keywords: *Development , aplikasi BIMAYANA, financial accounting*

Abstrak-Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk aplikasi mobile learning BIMAYANA untuk pembelajaran mata kuliah akuntansi keuangan yang valid. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development. Penelitian pengembangan ini menggunakan modifikasi model 4D menjadi 3D dengan tahap define (pendefinisian), design (perencanaan), dan development (pengembangan). mobile learning BIMAYANA dengan software corel draw dan adobe flash CS 6 terlebih dahulu dilakukan uji validasi oleh ahli media, ahli materi dan juga angket tanggapan mahasiswa. Diperoleh rata-rata penilaian validasi ahli materi 85,2%, validasi ahli media 89,2%, penilaian tanggapan mahasiswa 85,2%, Jadi media mobile learning BIMAYANA layak digunakan dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci: *Pengembangan, Aplikasi BIMAYANA, akuntansi keuangan*

PENDAHULUAN

Akuntansi Keuangan adalah serangkaian proses yang berujung pada penyusunan laporan keuangan yang berkaitan dengan perusahaan secara keseluruhan untuk digunakan oleh pengguna laporan keuangan baik internal maupun eksternal perusahaan (intermediate Accounting: 2000). Untuk menunjang kemampuan mahasiswa dalam memahami materi akuntansi keuangan dan membuat laporan keuangan diperlukan terobosan yang harus dilakukan dosen dalam mengajar, salah satunya adalah mengemas media pembelajaran yang menarik dan disesuaikan dengan perkembangan jaman.

Berdasarkan wawancara informal yang dilakukan peneliti dengan salah satu dosen akuntansi keuangan di STEKOM Semarang diperoleh informasi didalam pembelajaran akuntansi keuangan mahasiswa belum dibekali dengan aplikasi mobile learning BIMAYANA sehingga semua materi masih dikemas dalam versi cetak, sehingga perlu dilakukan inovasi salah satunya dengan membuat bahan ajar berupa aplikasi, untuk

pengembangan bahan ajar ini didasari oleh Saglam (2011) yang menjelaskan penggunaan bahan ajar menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih mudah, efisien dan menjadikan mahasiswa cepat didalam menangkap materi pembelajaran.

Mobile Learning merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pada konsep pembelajaran tersebut, *mobile learning* memberikan manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat diakses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik. Istilah *M-Learning* merujuk pada penggunaan perangkat genggam seperti ponsel, laptop dan perangkat informasi yang akan banyak digunakan dalam belajar mengajar, dalam hal ini lebih difokuskan pada perangkat *handphone*. Tujuan dari pengembangan mobile learning adalah proses belajar sepanjang waktu, siswa dapat lebih aktif, menghemat waktu dan tugas dapat dikirim melalui aplikasi pada mobile phone yang secara tidak langsung akan meningkatkan kualitas proses belajar itu sendiri (Triarso, 2010).

Teknologi mobile adalah salah satu teknologi yang memungkinkan setiap orang dapat melakukan pembelajaran secara mudah dan fleksibel waktu atau disebut *mobile learning (m-learning)*. Kombinasi antara telekomunikasi dengan teknologi terapan dapat memungkinkan pengembangan sistem *m-learning* sebagai media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian Martinez (2014) tentang *Development of a Mobile Service on a Wifi Network for the Evaluation of Mathematical Skills* yang menunjukkan bahwa dengan pengembangan sistem penilaian berbantuan handphone membuat proses penilaian menjadi mudah dan lebih efektif.

Seiring perkembangan jaman, seringkali kebudayaan kurang diminati dan nilai-nilai kearifan lokal terabaikan. Marzali (2014) mengatakan banyak kearifan lokal telah terberangus globalisasi sehingga mengakibatkan kearifan local banyak yang hilang dan tidak dikenal masyarakat. Oleh karena itu, untuk mengingatkan kembali generasi muda akan kebudayaan nasional yang dimiliki bangsa Indonesia maka sudah selayaknya sebagai warga Indonesia melestarikan kebudayaan nasional. Salah satunya dengan membuat aplikasi mobile learning berbasis budaya nasional untuk pembelajaran akuntansi di perguruan tinggi

Salah satu aplikasi komputer yang dapat digunakan dalam belajar akuntansi keuangan ini adalah adobe flash CS 6. Software adobe flash CS 6 merupakan perangkat lunak yang dinamis, bebas, dan *multi-platform* yang menggabungkan teks, gambar, video, animasi dan lain-lain yang dikemas secara bagus dan rapi sehingga mampu membuat mahasiswa dan dosen tertarik untuk menggunakannya. Berdasarkan teoriitis dan fenomena tersebut maka dikembangkan media mobile learning BIMAYANA berbasis kebudayaan nasional yang disesuaikan dengan mata kuliah akuntansi keuangan

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Menurut Setyosari (2015:115) pengembangan adalah mengembangkan suatu produk tertentu, rancangan atau desain, strategi, pendekatan, atau suatu model. Penelitian ini merupakan pengembangan media mobile learning BIMAYANA yang mengacu pada model 4-D dengan beberapa modifikasi. (Hamdani, 2011: 27). Desain pembelajaran model 4-D terdiri atas empat tahap utama, yaitu

Define (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran ;Peneliti tidak melakukan tahap *disseminate*, karena waktu dan target penelitian terbatas sehingga peneliti hanya melakukan sampai pada uji terbatas).

Subyek dan Waktu Penelitian

Subyek penelitian dalam ujicoba terbatas adalah berasal dari mahasiswa jurusan komputerisasi akuntansi semester ganjil tahun ajaran 2015/2016 di STEKOM Semarang

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media mobile learning BIMAYANA dalam penelitian ini mengacu pada pengembangan 4-D. Pada desain pembelajaran model 4-D, peneliti mengambil langkah sampai tahap ketiga yaitu develop (pengembangan).

Secara garis besar, ketiga tahap langkah tersebut sebagai berikut (Hamdani, 2011:27-30):

1. Tahap pendefinisian (define)

Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. tahap ini meliputi lima langkah pokok, yaitu analisis awal dan akhir, analisis mahasiswa, analisis materi, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran.

2. Tahap perencanaan (design)

Tujuan tahap ini adalah menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran Tahap

3. Pengembangan (develop)

Tujuan tahap ini adalah menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari pakar.

Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data adalah sebagai berikut:

Istrumen yang digunakan dalam validasi ahli ini adalah lembar validasi. Adapaun lembar validasi yang diperlukan adalah sebagai berikut:

1) Lembar validasi ahli materi

Lembar validasi ahli materi merupakan lembar yang ditujukan kepada ahli materi pembelajaran matematika. Dalam hal ini ahli materi adalah dosen universitas PGRI Semarang dan dosen STEKOM Semarang. Ahli tersebut akan memvalidasi tentang materi yang ada pada produk yang hasilnya berupa isi materi dalam media mobile learning BIMAYANA.

- 2) Lembar validasi ahli media
Lembar validasi ahli media merupakan lembar yang ditujukan kepada ahli media. Ahli media menilai pada tampilan produk, konsistensi e-book, format e-book dan daya tarik media mobile learning BIMAYANA.
- 3) Lembar Kuesioner (Angket)
Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Instrumen angket ini menggunakan skala *Likert*. Pada penelitian ini angket digunakan untuk mengetahui besarnya respon mahasiswa setelah mereka menggunakan media mobile learning BIMAYANA dalam pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Data kuantitatif skor penilaian yang diperoleh dari hasil pengisian kuisisioner (angket) ahli media dan ahli materi bidang studi dianalisis dengan acuan yang diadaptasi dengan menggunakan skala *Likert* yang nantinya akan dideskripsikan secara kualitatif.

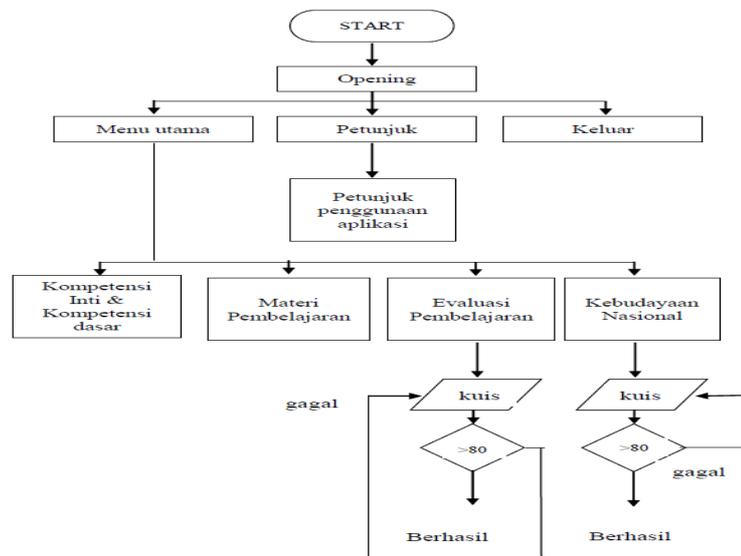
Menurut Arikunto (2013:195) skala *Likert* disusun dalam bentuk suatu pernyataan dan diikuti oleh lima respon yang menunjukkan tingkatan. Pada penelitian ini skala yang digunakan adalah: Sangat baik (SB) dengan skor 5, Baik (B) dengan skor 4, Cukup baik (CB) dengan skor 3, Kurang baik (KB) dengan skor 2, Tidak baik (TB) dengan skor 1. Dalam

penelitian pengembangan ini, skor penelitian dapat tercapai apabila rata-rata penilaian dari tiap item indikator kuisisioner (angket) dalam kategori tinggi. Indikator kategori untuk tiap item indikator kuisisioner (angket) dikatakan tinggi (T) jika nilainya ≥ 3 dan dikatakan dalam kategori rendah (R) jika nilainya < 3 .

Untuk menganalisis data dari kuisisioner (angket) dilakukan langkah-langkah sebagaimana yang telah dijelaskan Arikunto (2009: 265) dalam analisis deskriptif kualitatif sebagai berikut.

- a) Langkah1: Penelitian menjumlahkan tanda centang yang ada pada setiap kolom untuk kemudian dicari besarnya persentase untuk masing-masing kategori.
- b) Langkah2: Menjumlahkan banyaknya tanda centang pada setiap kolom yang terdapat matriks alat bantu. Jumlah tersebut dibandingkan dengan jumlah seluruh uraian materi kemudian dicari persentasenya.
- c) Langkah 3: Menuliskan besarnya prosentase dalam setiap kolom.

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan, digunakan ketetapan sebagai indikator keberhasilan validasi ahli media pembelajaran dan materi. Pada uji ahli media pembelajaran dan materi, hasil persentase setiap item dikatakan berhasil atau valid bila hasil yang berada pada rentang 81% - 100%, 61% - 80%, ataupun pada rentang 41% - 60% yaitu pada kriteria “sangat baik”, “baik”, atau “cukup”.



Gambar 3 Diagram Naskah “Bimayana App”

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Define (Pendefinisian)

Adapun persiapan-persiapan yang dilakukan sebelum penelitian yang

merupakan tahap *define* pada prosedur pengembangan 4D adalah sebagai berikut:

Melakukan observasi dan konsultasi dengan dosen pengampu mata kuliah akuntansi keuangan di STEKOM Semarang. Dimana dalam observasi proses pembelajaran, peneliti mengidentifikasi bahwa terdapat kekurangan dalam proses pembelajaran.

2. Design (Perencanaan)

Pada tahap ini merupakan tahap *design* pada prosedur pengembangan 4-D. Dalam tahap desain produk ini peneliti membuat rancangan desain untuk mengembangkan media mobile learning BIMAYANA yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Hal-hal yang diperlukan dalam menyusun produk tersebut adalah menetapkan mata kuliah yang akan dikembangkan yaitu dengan fokus pembuatan laporan keuangan secara sistematis.

Tahap selanjutnya adalah pengumpulan data bahan atau materi kuliah yang diperlukan untuk pembuatan produk seperti: materi pokok (substansi mata kuliah akuntansi keuangan), aspek pendukung seperti gambar dan lain-lain. Pengumpulan materi pokok dilakukan dengan menggunakan sumber-sumber atau buku-buku kuliah, sedangkan pengumpulan gambar diperoleh melalui *download* melalui internet. Tahap terakhir adalah pembuatan produk yaitu media aplikasi mobile learning BIMAYANA

3. Develop (Pengembangan)

Validasi Ahli

Pada tahap ini merupakan tahap *develop* pada prosedur pengembangan 4-D.

Tabel 1. Revisi Desain Ahli Media Berdasarkan Validator 2

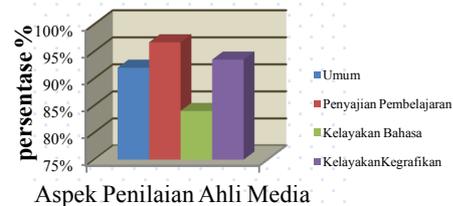
Desain Sebelum Revisi	Desain Sesudah revisi
a) Tampilan desain Aplikasi kurang menarik	a) Tampilan desain sudah menarik
b) Background terlalu ramai	b) Background sudah tidak terlalu ramai
c) Ukuran file terlalu kecil	c) Ukuran file sudah diperbesar

Produk media pembelajaran berupa media mobile learning BIMAYANA hasil dari pengembangan ini diuji tingkat validitas dan kepraktisannya. Tingkat validitas media pembelajaran diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba.

Hasil Validasi Media

Analisis ahli media ditinjau dari aspek : 1) aspek umum, 2) aspek penyajian pembelajaran, 3) aspek kelayakan bahasa, dan 4) aspek kelayakan kegrafikan.

Berdasarkan perhitungan, diketahui prosentase = 85,2%, setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala, prosentase tingkat pencapaian 85,2% berada pada kualifikasi sangat baik sehingga media pembelajaran layak diuji cobakan dengan memerlukan revisi sedikit



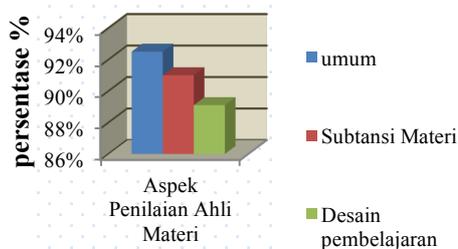
Gambar 2. Diagram Batang hasil validasi produk oleh ahli media

Komentar secara umum dari validator 1 adalah Media layak diujicobakan di lapangan tanpa adanya revisi. Tetapi validator 2 memerlukan revisi adapun beberapa revisi yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Hasil Analisis Materi

Analisis ahli materi ditinjau dari aspek : 1) aspek umum, 2) aspek substansi materi, dan 3) aspek desain pembelajaran. Validasi dilakukan oleh 2 ahli yang berkompeten pada bidangnya.

Berdasarkan perhitungan, diketahui prosentase = 89,2%, setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala, prosentase tingkat pencapaian 89,2% berada pada kualifikasi sangat baik sehingga media pembelajaran layak diuji cobakan.



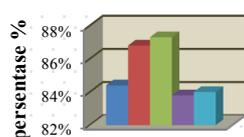
Gambar 2. Diagram batang penilaian produk oleh ahli materi

Sedangkan komentar secara umum dari validator 1 adalah Media layak diujicobakan di lapangan dengan sedikit revisi. Tetapi validator 2 layak diujicobakan tanpa adanya revisi. Adapun revisi tersebut adalah sebagai berikut: Tabel 2. Revisi Desain Ahli Materi Berdasarkan Validator 1

Desain Sebelum Revisi	Desain Sesudah revisi
Contoh soal perlu diperbanyak lagi dan bervariasi	Contoh soal sudah diperbanyak dan dibuat bervariasi
Perkuat kajian teori tentang laporan accounting	kajian teori laporan accounting dibuat lebih sistematis
Format penulisan ada kesalahan	Format penulisan sudah diperbaiki

Hasil Tanggapan Mahasiswa

Produk yang diujicobakan berupa media aplikasi mobile learning BIMAYANA mata kuliah akuntansi keuangan. media mobile learning BIMAYANA ini ditanggapi oleh 25 mahasiswa yang berasal dari jurusan komputerisasi akuntansi. mahasiswa menanggapi media mobile learning BIMAYANA ini dengan cara mengisi angket yang diberikan peneliti untuk diisi mahasiswa. Analisis tanggapan mahasiswa ditinjau dari aspek kelayakan penyajian, materi, contoh soal dan latihan soal, serta aspek keingintahuan mahasiswa.



Gambar 3. Diagram Batang angket respon mahasiswa

Berdasarkan perhitungan, didapatkan persentase sebesar 85,2%. Setelah dikonversikan, persentase tersebut berada pada kualifikasi sangat baik

sehingga media mobile learning BIMAYANA layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi pembuatn laporan keuangan.

4.2 Pembahasan

Penelitian ini adalah *Research and Development* yang akan menghasilkan suatu produk. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa media mobile learning BIMAYANA pada materi laporan keuangan.

Berdasarkan penilaian dan tanggapan dari ahli media, ahli materi dan hasil respon mahasiswa, secara umum media pembelajaran ini mempunyai keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional. yang termasuk dalam kualifikasi sangat baik, sehingga media pembelajaran ini layak digunakan dalam pembelajaran akuntansi keuangan.

Uji coba produk dilakukan terhadap 25 mahasiswa. e-book ini memiliki tampilan fisik yang baik dan menarik. Daftar isi dan peta konsep membantu memahami materi. Memiliki tingkat kejelasan yang baik antara petunjuk penggunaan media mobile learning BIMAYANA, tujuan pembelajaran, paparan materi, rangkuman, tugas, tes formatif, lembar kerja dan evaluasi dalam media mobile learning BIMAYANA. Sehingga uraian materi, contoh, tugas, tes formatif, lembar kerja, dan evaluasi mudah dipahami oleh mahasiswa. Hal tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran ini sangat menarik dan digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung dalam pemecahan masalah pembelajaran di kelas.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dihasilkan pengembangan media mobile learning BIMAYANA yang sesuai untuk pembelajaran mata kuliah akuntansi keuangan dengan model pembelajaran 4-D. Validasi ahli media yang memberikan hasil dengan prosentase yaitu 85,2% dan ahli materi pembelajaran memberikan nilai dengan prosentase 89,2% dengan aktegori sangat baik, sehingga produk media mobile learning BIMAYANA siap digunakan
2. hasil penilaian dari tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran media mobile learning BIMAYANA memberikan hasil dengan prosentase yaitu 85,2% dengan kategori sangat baik, artinya cocok dengan kebutuhan mahasiswa.

Saran

Diharapkan produk media mobile learning BIMAYANA ini dapat dijadikan aplikasi penunjang bagi dosen dan mahasiswa komputerisasi akuntansi dalam pembelajaran mata kuliah akuntansi keuangan, terutama di STEKOM Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto, Suharsimi. 2013. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- [2] Arsyad. K 2007. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [3] Buchori Achmad, Noviana Dini, Sunan Baedowi. (2013), pengembangan mobile learning dengan model GNT di SMA NASIMA Semarang. Jurnal pendidikan matematika Universitas Muhammadiyah Semarang 5 (18), 51-58.
- [4] Caroline, Ayoti dan Moses. 2013. "Challenges Facing Teachers In Preparation And Utilization Of Instructional Media In Teaching Kiswahili In Selected Secondary Schools In Kenya". Journal of advanced research; Vol. 1 Issue 3. Diakses Mei 2013. Kenya: University of science and technology.
- [5] Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto. 2013. Media Pembelajaran Manual dan Digital. Bogor. Ghalia Indonesia.
- [6] Hamdani, 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.
- [7] Marzali, Amri. 2014. Memajukan Kebudayaan Nasional Indonesia.
- [8] Mohamed Sarrab, Laila Elgamel, Hamza Aldabbas. (2012), Mobile Learning (M-Learning) and Educational Environments, International Journal of Distributed and Parallel Systems, 3 (4), 31-38.
- [9] Russell, James dkk. 2011. Intructional Technology and Media For Learning. Jakarta: Kencana
- [10] Saglam, Halil Ibrahim. 2011. "An Investigation On Teaching Materials Used In Social Studies Lesson" Journal of Educational Technology Vol.10 No.1. Diakses January 2011. Turkey: Sakarya University Turkey.
- [11] Santosh Kumar Behera. (2013), M-Learning: A New Learning Paradigm, International Journal on New Trends in Education and Their Implications, 4 (3), 24-34.
- [12] Schunk, Dale. 2012. Learning Theories And Aducational Perspective. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [13] Schramm, 1984. Media Besar Media Kecil, Alat dan Teknologi untuk Pengajaran, Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No. 5. IKIP Semarang
- [14] Setyosari, Punaji. 2015. Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan. Jakarta: Kencana.
- [15] Sukirman. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.

