



.....

**EFEKTIVITAS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
POCKET MOBILE LEARNING AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA  
BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI  
DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA**

Oleh

Ihsan<sup>1</sup>, Junaidi Akhmad<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Nahdlatul Wathan Mataram  
Jl. Kaktus 1-3 Mataram

Email: [1ihsanisan949@gmail.com](mailto:1ihsanisan949@gmail.com), [2junaidiwahyu07@gmail.com](mailto:2junaidiwahyu07@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *pocket mobile learning* berbasis android dan menguji keefektivannya terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Metode penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan desain uji lapangan quasi eksperimen *one-group pretest-posttest design*. Subyek uji coba yaitu mahasiswa Pendidikan Ekonomi berjumlah 25 orang. Analisis data menggunakan *n-gain score* dan uji statistik *paired sample test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) media pembelajaran *pocket mobile learning* berbasis android yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran matakuliah pengantar akuntansi satu berdasarkan hasil validasi ahli materi sebesar 87,50%, ahli media sebesar 85%, dan respon mahasiswa sebesar 82,31% dengan kriteria sangat baik. (2) media pembelajaran *pocket mobile learning* berbasis android sangat efektif dan berpengaruh signifikan untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, terbukti dari skor rata-rata setelah penerapan media sebesar 86,13 dengan nilai gain ternormalisasi 0,71 kriteria tinggi serta hasil uji statistik sig. 0,00 < 0,05. (3) media pembelajaran *pocket mobile learning* berbasis android sangat efektif dan berpengaruh signifikan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa, terbukti dari skor rata-rata setelah penerapan media sebesar 84,93 dengan nilai gain ternormalisasi 0,7 kriteria tinggi serta hasil uji statistik sig. 0,00 < 0,05. Disamping itu, penerapan media pembelajaran *pocket mobile learning* berbasis android sangat memungkinkan bagi mahasiswa untuk belajar mandiri.

**Kata Kunci:** Efektifitas Pengembangan, *Pocket Mobile Learning*, Motivasi, Hasil Belajar

**PENDAHULUAN**

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang telah memasuki era Revolusi Industri 4.0, dimana perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat berdampak besar bagi kehidupan manusia, tidak terkecuali dibidang pendidikan. Pendidikan tinggi merupakan bagian dari sistem pendidikan nasional yang memiliki peran strategis dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, maka dalam proses pembelajaran harus mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar

mahasiswa sehingga menghasilkan lulusan yang siap menghadapi tantangan di era revolusi industri 4.0.

Namun pada kenyataannya akhir-akhir ini rendahnya motivasi dan capaian hasil belajar, berdasarkan pengamatan peneliti salah satu penyebabnya adalah rendahnya literasi dan keterampilan numerasi dikalangan mahasiswa karena mayoritas buku-buku akuntansi tebal sehingga memerlukan waktu lama untuk merangkum dan mencerna isinya. Selain itu, buku-buku tersebut umumnya



disajikan dalam format yang kaku tanpa dilengkapi gambar-gambar ilustrasi, variasi warna yang menarik, dan jenis huruf yang monoton. Di samping itu, metode pembelajaran yang terpusat pada dosen cenderung membosankan menyebabkan proses pembelajaran akuntansi terkendala, dimana mahasiswa lebih sibuk dengan *smartphon* dari pada menyimak penyampaian materi oleh dosen mereka. Oleh karena itu, dosen harus selalu melakukan inovasi dalam pembelajaran, agar permasalahan-permasalahan yang dialami mahasiswa dapat diatasi. Pemanfaatan kemajuan dan kecanggihan teknologi *smartphone* yang menggunakan sistem operasi android menjadi salah satu alternatif yang dapat dirancang oleh dosen, yaitu berupa pengembangan aplikasi *pocket mobile learning* yang *terinstall* dalam *smartphon*. Pengembangan *pocket mobile learning* berbasis android sebagai media pembelajaran karena aplikasi ini mudah untuk digunakan, memungkinkan belajar mandiri maupun secara kolaboratif, menarik dan simpel, praktis, canggih dan mudah diakses secara *offline* kapanpun dan dimanapun. Menjadi solusi bagi kegiatan pembelajaran yang terpusat pada mahasiswa dan meningkatkan performa akademik berupa motivasi dan hasil belajar yang lebih optimal.

Seiring dengan menjamurnya perangkat mobile android, institusi pendidikan telah bereksperimen untuk menerapkan pembelajaran mobile (*M-Learning*), memperluas jangkauan pengajaran dan memfasilitasi, mendukung, serta meningkatkan efektifitas pembelajaran baik didalam maupun diluar kelas dengan menggunakan perangkat seluler (Thinley P., Reye J., & Geva S.; 2014). Perangkat seluler yang dapat mendukung instalasi *pocket mobile learning* adalah *android*. *Android* adalah sebuah sistem operasi untuk *mobile* berbasis Linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi (Nazruddin, 2015: 1). Hal senada juga dikemukakan oleh Kadir (2013)

bahwa, Android merupakan suatu *software* (perangkat lunak) yang digunakan pada *mobile device* (perangkat berjalan) yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi inti. Lebih lanjut Huda (2013) bahwa, android merupakan sebuah sistem operasi berbasis *Linux* yang didesain khusus untuk perangkat bergerak seperti *smartphone* atau tablet.

*Pocket mobile learning* sebagai media pembelajaran menurut Gagne dalam Sadiman, dkk. (2010: 6) media adalah berbagai jenis komponen-komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, dan dibaca (Sadiman, dkk., 2010: 7). *Pocket mobile learning* seperti halnya buku saku yang dikemas sedemikian rupa yang pembelajarannya dapat dilakukan dengan *m-learning* dapat dijadikan sumber belajar yang efektif dan mudah dibawa kemana-mana oleh siswa/mahasiswa (Dasmo, dkk., 2017). *Pocket mobile learning* merupakan aplikasi pembelajaran berbasis android yang berbeda dari biasanya karena didalamnya terdapat konten yang sangat menarik untuk digunakan. Perbedaan dari aplikasi pembelajaran *smartphone* berbasis android pada umumnya adalah terletak dari segi isi aplikasinya. Fatimah dan Mufti (2014) mengatakan bahwa, *smartphone* mampu menjadikan salah satu media pembelajaran yang menarik, karena siswa dapat mempelajari materi sains dengan cara yang berbeda, yaitu memanfaatkan HP sebagai sumber belajar. Selain membuat pembelajaran lebih menarik, siswa dapat mempelajari materi tanpa terbatas waktu, artinya siswa dapat belajar di luar jam pembelajaran, sehingga akan memberikan dampak positif bagi siswa dalam penggunaan *Smartphone* sebagai sarana belajar. Dampak positifnya *android* sebagai media pembelajaran adalah dapat melakukan instalasi *pocket mobile learning*.

Pemanfaatan dan pengembangan *pocket mobile learning* sebagai media ajar menurut Wijaya, dkk., (2021) karena dapat



menarik perhatian dan dapat membangkitkan semangat dan motivasi belajar siswa di dalam pembelajaran dan sebagai sarana berlatih mengerjakan soal-soal yang dapat menyediakan berbagai jenis soal yang variatif dan menantang. Astuti, dkk., (2018) hasil penelitiannya membuktikan *pocket mobile learning* sebagai media ajar dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan berpikir kritisnya serta dapat menggeser kecenderungan siswa untuk belajar secara lebih personal (Sulisworo & Toifur; 2016).

Setiap proses pembelajaran, motivasi sangat diperlukan untuk mendorong perilaku dan merubah perilaku dari kurang semangat menjadi bersemangat. Timbulnya motivasi belajar menurut Uno (2011: 23) karena adanya faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, serta harapan akan cita-cita. Motivasi memberikan arah dan tujuan kepada tingkah laku individu. Menurut Ardhana (dalam Ihsan, 2013), motivasi merupakan faktor penting dalam mencapai prestasi, baik prestasi akademik maupun dalam bidang lain. Motivasi lebih dekat pada kemauan melaksanakan tugas untuk mencapai tujuan. Salah satu jenis motivasi yang dipandang mempunyai peranan dalam perilaku individu pebelajar adalah motivasi berprestasi.

Motivasi berprestasi disebut tinggi apabila keinginan untuk sukses lebih besar daripada ketakutan akan kegagalan. Menurut Ngurawan (2007) bahwa seseorang yang memiliki motivasi berprestasi tinggi memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1) memiliki tanggung jawab yang tinggi pada tugasnya, 2) menetapkan tujuan yang menantang, sulit, dan realistik, 3) memiliki harapan sukses, 4) melakukan usaha yang keras untuk mencapai kesuksesan, 5) tidak memikirkan kegagalan, 6) berusaha memperoleh hasil yang baik. Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi berprestasi hendaknya diperhatikan guru/dosen sebagai upaya untuk memperoleh hasil belajar yang optimal.

Setiap kegiatan belajar yang menghasilkan suatu perubahan disebut hasil belajar (Winkel dalam Ihsan, 2013). Untuk mengetahui tingkat perubahan perilaku pada orang yang belajar, maka perlu dilakukan adanya penilaian hasil belajar. Hasil belajar adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif baik perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun psikomotor (Sanjaya, 2010:229). Hal yang sama juga dikemukakan oleh Jihad dalam Afandi (2013:5) Hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Pada aspek kognitif, hasil belajar nampak dalam suatu prestasi yang dicapai mahasiswa dalam bentuk angka-angka sebagai bentuk perwujudan dari hasil proses belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar pada penelitian ini adalah tingkat keberhasilan mahasiswa pada aspek kognitif berupa skor (angka) yang diperoleh melalui tes dalam perkuliahan pengantar akuntansi satu yang dikemas dalam aplikasi *pocket mobile learning* berbasis android

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development* (R & D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011; 297). Sedangkan menurut Mulyataningsih (2011: 186), *research and development* merupakan suatu kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yang teruji secara empiris. Pengembangan media pembelajaran *pocket mobile learning* akuntansi perusahaan jasa berbasis android ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and



Carry (1996) dalam Mulyataningsih (2011: 184) yang meliputi lima kegiatan utama yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran *pocket mobile learning* berbasis android terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Desain uji lapangan menggunakan *Pre-Experimental Designs* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design* (Sugiyono, 2010:111).

**Tabel 1. Desain Uji Lapangan Efektifitas Pocket Mobile Learning**

<i>Pre-Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-Test</i>
O1	X	O2

Keterangan:

O1: Nilai tes awal sebelum media pembelajaran *pocket mobile learning* diterapkan

O2: Nilai tes akhir setelah media pembelajaran *pocket mobile learning* diterapkan

X: Perlakuan (*treatment*) berupa media *pocket mobile learning* berbasis android

Penelitian dilaksanakan di Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Nahdlatul Wathan Mataram Semester Ganjil sebagai subyek uji efektifitas produk yang dilakukan pada 25 orang mahasiswa Pendidikan Ekonomi yang sedang menempuh mata kuliah pengantar akuntansi satu, tahun akademik 2021/2022. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen validasi media dan instrumen uji coba. Instrumen validasi media terdiri atas (1) lembar validasi media untuk ahli media pembelajaran, (2) lembar validasi materi untuk ahli materi, serta (3) angket respon mahasiswa tentang penilaian kualitas media pembelajaran (4) angket motivasi belajar dan (5) soal tes hasil belajar kognitif. Untuk menganalisis jawaban validator dan respon mahasiswa atas penilaian kelayakan media pembelajaran digunakan statistik deskriptif dalam bentuk rentang skor (Widiyoko, 2011: 110) sebagai berikut.

**Tabel 2. Skala Penilaian Validator**

Kategori	Bobot Skor	Persentase (%)
Sangat Baik (SB)	4	82 - 100
Baik (B)	3	63 - 81
Tidak Baik (TB)	2	44 - 62
Sangat Tidak Baik (STB)	1	25- 43

Persentase penilaian validator (PPV) dan respon mahasiswa dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$PPV = \frac{\sum \text{jawaban validator}}{\sum \text{nilai tertinggi}} \times 100$$

Data yang diperoleh melalui angket motivasi berupa data kualitatif yang dikonversi menjadi data kuantitatif dengan ketentuan pada pertanyaan positif skor bergerak dari 1, 2, 3, 4, dan 5, dan begitu pula sebaliknya. Skor yang diperoleh dikonversi menjadi nilai dengan menggunakan persamaan

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100$$

Data hasil belajar kognitif diperoleh dari skor tes hasil belajar kognitif dalam bentuk 15 soal cerita analisis transaksi perusahaan jasa. Skor tes berada pada rentang 0-100. Peningkatan (*gain*) motivasi belajar dan hasil belajar kognitif mahasiswa dihitung menggunakan persamaan Hake (Hake, 1998: 65).

$$g = \frac{s_f}{100 - s_i}$$

Keterangan:

$g$  = gain (Peningkatan)

$s_f$  = *final test* (skor *posttest*/akhir)

$s_i$  = *initial test* (skor *pretest*/awal)

Uji efektifitas media terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar mahasiswa, yaitu dengan uji t (*paired-samples t test*) berbantuan *SPSS 16 for Windows* yang terlebih dahulu dilakukan uji normalitas kolmogorov-smirnov. Pengambilan keputusan efektifitas media terhadap peningkatan



motivasi dan hasil belajar didasarkan pada taraf signifikansi alfa 5%.

**Tabel 3. Kriteria Peningkatan (Gain)**

Batasan	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan penelitian pengembangan ini untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *pocket mobile learning* berbasis android yang sudah melewati lima tahapan pengembangan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi dengan pencapaian sebagai berikut.

### Tahap Analisis

Diketahui selama ini bahwa, materi ajar yang sering dan banyak digunakan oleh dosen selama pelaksanaan proses pembelajarannya masih menggunakan refrensi atau buku bercetak dengan tampilan yang kaku, termasuk dengan media pembelajaran yang monoton berupa slide power point dan video yang bukan hasil kreasi dosen sendiri. Hal ini berakibat pada performa belajar mahasiswa yang rendah, cepat bosan dan jenuh yang berimplikasi pada pencapaian hasil belajar tidak maksimal terutama pada materi analisis transaksi yang merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki dan kunci utama untuk memahami materi-materi akuntansi yang lebih kompleks. Pernyataan yang sama juga disampaikan oleh beberapa mahasiswa yang mengeluhkan perkuliahan pengantar akuntansi satu yang rumit lebih-lebih pada masa pandemic covid-19 seperti saat sekarang ini, dimana perkuliahan hanya dilakukan sebatas group WA. Akibat keterbatasan media inilah proses pembelajaran terkendala dan tentunya menghambat aktivitas dan proses penguasaan materi serta dapat menimbulkan kejenuhan dan menumbuhkan kemalasan untuk mengikuti perkuliahan.

Problematika yang dihadapi mahasiswa tentunya segera harus dicarikan solusi yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar, salah satunya melalui kegiatan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, variatif dan kreatif yang dapat membantu mahasiswa untuk lebih tertarik dalam proses pembelajaran. Setelah semua permasalahan dalam pembelajaran di analisis, maka langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah mencari berbagai referensi yang berhubungan dengan rencana pengembangan yang akan dilakukan, baik itu dari buku-buku, *e-book*, maupun jurnal-jurnal yang terkait pengembangan media pembelajaran *pocket mobile learning* berbasis android.

### Tahap Desain

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan analisa pada tahap analisis di atas, media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dalam penelitian ini menggunakan jenis format visual. Hal ini senada dengan hasil wawancara dengan salah satu mahasiswa Pendidikan Ekonomi yang mengungkapkan bahwa “Soal-soal cerita mengenai analisis transaksi yang dilakukan perusahaan dirasakan masih sulit, kompleks dan tentunya sangat membingungkan karena perlu kecermatan apakah pencatatanya mempengaruhi kelompok asset, liabilitas, atau modal, didebet atau dikredit, menambah atau mengurangi”. Oleh karena itu, dalam rancangan desain media pembelajaran peneliti berharap dapat mempermudah mahasiswa dalam memahami materi analisis transaksi dan mampu memperaktikkanya ke dalam siklus akuntansi perusahaan jasa.

Selanjutnya peneliti memilih media pembelajaran yang akan dirancang atau didesain yaitu berupa aplikasi *pocket mobile learning*. Hal ini dikarenakan sifat media yang di desain mempermudah mahasiswa untuk mengakses materi perkuliahan secara *offline* yang terinstal/terpasang pada perangkat android/smartphon menyenangkan untuk



dibaca dan diperkaya dengan contoh-contoh analisis, gambar dan ilustrasi serta bahasa yang komunikatif yang sangat mudah untuk dipahami. Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah materi siklus akuntansi perusahaan jasa. Adapun dasar pemilihan materi ini adalah hasil analisis yang menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa semester awal mengalami kesulitan dalam memahami materi analisis transaksi dan kemampuannya dalam mengaplikasikannya dalam penyusunan laporan keuangan perusahaan jasa, disamping karena banyaknya transaksi yang menyebabkan perbedaan antar saldo sebagai akibat minimnya pengetahuan dan keterampilan awal mahasiswa sehingga banyak mahasiswa yang memperoleh nilai dibawah standar ketuntasan minimum.

#### Tahap Pengembangan

Setelah aplikasi *pocket mobile learning* didesain, tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan. Tahap pengembangan bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang telah di desain dengan kebutuhan dilapangan. Semakin tinggi persentasi hasil penilaian validator, maka semakin baik kelayakan aplikasi *pocket mobile learning* tersebut. Validasi produk dilakukan oleh 2 orang validator, yakni ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen akuntansi yang memiliki kualifikasi dan konsen di bidang akuntansi. Validasi dilakukan berdasarkan rubrik yang telah disiapkan, ditinjau dari aspek teknik penyajian materi, bahasa dan evaluasi, sebagaimana yang disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 4. Hasil Validasi Oleh Ahli Materi**

Aspek	%	Kriteria
Penyajian Materi	87.50	Sangat Baik
Bahasa	93.75	Sangat Baik
Evaluasi	81.25	Baik
<b>Rata-rata</b>	<b>87.50</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan tabel di atas, diketahui pada aspek penyajian materi persentasinya sebesar 87,50% berada pada kriteria “sangat

baik”, pada aspek Bahasa persentasinya mencapai 93,75% dengan kriteria “sangat baik”, dan pada aspek evaluasi berada pada kriteria “baik” dengan persentase sebesar 81,25%. Maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi *pocket mobile learning* yang dikembangkan “sangat layak” sebagai media pembelajaran, hal ini berdasarkan rata-rata penilaian yang diberikan oleh ahli materi yaitu sebesar 87,50%. Validasi berikutnya dilakukan oleh ahli media yang ditinjau dari aspek rekayasa perangkat lunak, kualitas tampilan, dan keterlaksanaan. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 5. Hasil Validasi Oleh Ahli Media**

Aspek	%	Kriteria
Rekayasa Perangkat Lunak	90	Sangat Baik
Kualitas Tampilan	80	Baik
Keterlaksanaan	85	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>	<b>85</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan tabel di atas, diketahui pada aspek rekayasa perangkat lunak dengan persentasi sebesar 90% berada pada kriteria “sangat baik”, pada aspek kualitas tampilan persentasinya mencapai 80% dengan kriteria “baik”, sedangkan pada aspek keterlaksanaan berada pada kriteria “sangat baik” dengan persentase sebesar 85%. Berdasarkan persentasi rata-rata sebesar 85%, maka disimpulkan bahwa aplikasi *pocket mobile learning* yang dikembangkan juga “sangat layak” sebagai media pembelajaran. Jadi, kedua validator telah menyepakati bahwa aplikasi *pocket mobile learning* siklus akuntansi perusahaan jasa sangat layak sebagai media pembelajaran pengantar akuntansi satu.

#### Tahap Implementasi dan Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan uji coba lapangan untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap *pocket mobile learning* sebagai media aplikasi pembelajaran pengantar akuntansi satu. Uji coba lapangan dilakukan pada 25 mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Nahdlatul Wathan Mataram yang



sedang menempuh mata kuliah pengantar akuntansi satu. Berikut ini, disajikan rekapitulasi angket respon mahasiswa terhadap aplikasi *pocket mobile learning*.

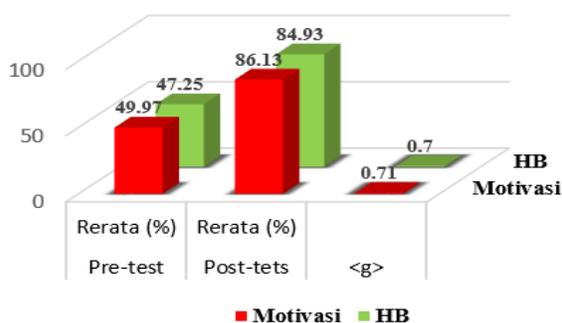
**Tabel 6. Respon Mahasiswa Terhadap Aplikasi *Pocket Mobile Learning***

Aspek	%	Kriteria
Kemenarikan Media	81.8	Baik
Penguasaan Materi	84.3	Sangat Baik
Tampilan Media	85.7	Sangat Baik
Keterlaksanaan	77.7	Baik
<b>Rata-rata</b>	<b>82.31</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan Tabel 6 di atas, diketahui rata-rata total persentasi respon mahasiswa terhadap aplikasi *pocket mobile learning* sebesar 82,31% dengan kriteria sangat baik dan positif, degan demikian aplikasi layak untuk diuji ketahap berikutnya yaitu tahap evaluasi dalam bentuk uji efektivitas media.

Uji efektivitas media menggunakan analisis *n-gain score* dan uji statistik *paired sample t-test* bertujuan untuk (1) mengetahui efektifitas media *pocket mobile learning* berbasis android terhadap peningkatan motivasi belajar mahasiswa, dan (2) mengetahui efektifitas media *pocket mobile learning* berbasis android terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pengantar akuntansi satu. Adapun hasil analisis *n-gain score* dan uji statistik *paired sample t-test* disajikan pada gambar berikut ini.

#### HASIL UJI IMPLEMENTASI MEDIA



**Gambar 1. Uji N-Gain Efektivitas Media**

**Tabel 7. Uji Efektivitas Media Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar**

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest_Motivasi	-3.616	11.988	2.397	-41.108	-31.212	-15.082	24	.000
Pair 1	Pretest - Posttest_HB	-3.771	11.342	2.268	-42.389	-33.025	-16.623	24	.000

Berdasarkan gambar 1 di atas, diketahui bahwa sebelum mahasiswa belajar dengan menggunakan *pocket mobile learning* berbasis android kondisi motivasi belajar mahasiswa rendah dengan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 49,97, sedangkan setelah adanya *treatment* berupa penggunaan media pembelajaran berupa *pocket mobile learning* berbasis android rata-rata motivasi mahasiswa mengalami kenaikan menjadi 86,13 dengan nilai gain sebesar 0,71 berada pada kriteria tinggi. Temuan ini juga diperkuat dengan uji statistik, dimana berdasarkan tabel 7 diketahui nilai sig.  $0,00 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dengan menerima  $H_a$  yang menyatakan media pembelajaran *pocket mobile learning* efektif dan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar mahasiswa.

Sama halnya dengan hasil belajar mahasiswa, berdasarkan gambar 1 di atas diketahui sebelum adanya *treatment* rata-rata hasil belajar mahasiswa sangat rendah yaitu sebesar 47,25, sedangkan setelah diberikan *treatment* berupa penerapan media *pocket mobile learning* berbasis android rata-rata hasil belajar mahasiswa naik menjadi 84,93 dengan nilai gain sebesar 0,7 berada pada kategori tinggi. Temuan ini juga diperkuat dengan hasil uji hipotesis yang didasarkan pada table 7 di atas diketahui nilai sig.  $0,00 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak



dengan menerima Ha yang menyatakan media pembelajaran *pocket mobile learning* efektif dan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa pada perkuliahan pengantar akuntansi satu materi siklus akuntansi perusahaan jasa.

### KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini sudah sukses menghasilkan suatu produk berupa *pocket mobile learning* berbasis android sebagai media pembelajaran yang sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran pengantar akuntansi satu. Kelayakan ini didasarkan pada hasil validasi ahli materi dengan persentasi sebesar 87,50% dan ahli media sebesar 85% serta didukung oleh respon mahasiswa yang sangat baik dan positif terhadap media yaitu sebesar 82,31%. Media pembelajaran *pocket mobile learning* berbasis android juga terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Indikator efektif yang digunakan dijelaskan dengan rata-rata gain yang ternormalisasi. Gain motivasi tinggi yaitu sebesar 0,71 dan gain hasil belajar juga tinggi yaitu sebesar 0,7 serta dibuktikan dengan uji signifikansi statistik masing-masing terpenuhi yaitu sig.  $0,00 < 0,05$ .

### SARAN

Merekomendasikan kepada dosen pengampu mata kuliah pengantar akuntansi satu untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik, inovatif, kreatif dan efektif berupa *pocket mobile learning* berbasis android yang telah teruji layak dan efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa terutama pada masa pandemi Covid-19 saat sekarang ini yang memungkinkan juga bagi mahasiswa untuk belajar secara mandiri.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Afandi, Muhamad. 2013. Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar. Semarang: Unissula Pres.
- [2] Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- [3] Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [4] Astuti, I.A.D., Dasmu, & Nurullaeli. 2018. The Use of Pocket Mobile Learning to Improve Critical Thinking Skills in Physics Learning. *Internasional Journal of Recent Contributions from Engineering, Science & IT (iJES)*: 12 (6); 80-86  
Doi:<https://doi.org/10.3991/ijes.v6i4.887>
- [5] Basyiruddin Utsman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Perss.
- [6] Dasmu., dkk. 2017. Pengembangan Pocket Mobile Learning Berbasis Android. *JRKPF*. Vol. 4. No.2., 71-77
- [7] Fatimah, S., & Mufti, Y. (2014). Pengembangan media pembelajaran IPA-fisika smartphone berbasis android sebagai penguat karakter sains siswa. *Jurnal Kaunia*, 10(1), 59– 64.
- [8] Huda, A. A. (2013). *Live coding! 9 aplikasi android buatan sendiri*. Yogyakarta: ANDI
- [9] Hake R, Richard. 1999. *Analyzing Change/Gain Score*. Dept. of Physics, Indiana University. (online). <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>. Diunduh pada tanggal 15 September 2020.
- [10] Ihsan. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Kolaborasi Problem Based-Learning dan Mind Mapping, Motivasi Beprestasi terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa (Studi Quasi Eksperimen pada Madrasah Aliyah Al-Istiqomah NW Suralaga Kabupaten Lombok Timur)*. Tesis Tidak Diterbitkan. Malang: PPs UM.



- [11] Kadir, Abdul. 2013. *Pemrograman Aplikasi Android*. Yogyakarta: ANDI
- [12] Mulyataningsih, Endang. 2011. *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- [13] Nazruddin, Safaat H. 2015. *Android: Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tabler PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika Bandung
- [14] Ngurawan, S. 2007. Pengaruh Metode Pembelajaran dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar IPS di SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Universitas Negeri Malang, Vol. 14, No. 1, April 2007, hlm. 75-88.
- [15] Punaji, Setyosari. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- [16] Sadiman, Arief S., dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [17] Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group
- [18] Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [19] Sulisworo, D. & Toifur, M. 2016. 'The role of mobile learning on the learning environment shifting at high school in Indonesia', *Int. J. Mobile Learning and Organisation*, Vol. 10 (3); 159–170 DOI: 10.1504/IJMLO.2016.077864
- [20] Thinley P., Reye J., & Geva S., 2014. Tablets (iPad) for M-Learning in the Context of Social Constructivism to Institute an Effective Learning Environment. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, Vol. 8 (1); 16-20 DOI: <http://dx.doi.org/10.3991/ijim.v8i1.3452>
- [21] Uno, Hamzah B. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [22] Widoyoko, Eko Putro. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [23] Wijaya, Rafi Eka., Mustaji., Sugiharto, Hari. 2021. Development of Mobile Learning in Learning Media to Improve Digital Literacy and Student Learning Outcomes in Physics Subjects: Systematic Literature Review. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*: 4 (2): 3087-3098. DOI: <https://doi.org/10.33258/birciv4i2.2027>



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN