

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HANDOUT AKUNTANSI KEUANGAN BERBASIS ANDROID GUNA Mendukung Pendidikan Era SOCIETY 5.0

Nazah Dwi Putricia¹, Khoirina Arsyanti², Nasywa Dellia Puteri³,
Amirul Arif⁴, Luqman Hakim⁵

¹²³⁴⁵Program Studi Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Surabaya

* Corresponding Author: nazahdwiptrc@gmail.com

Abstrak

Penggunaan teknologi dalam pendidikan terus berkembang, terutama dalam mendukung Pendidikan era Society 5.0 yang mengadopsi sarana digital. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis Android untuk mata pelajaran Akuntansi Keuangan pada capaian pembelajaran Dana Kas Kecil di kelas XI SMK NU Bahrul Ulum Menganti. Media pembelajaran ini dirancang dalam format flipbook berbasis android agar mudah diakses kapan saja dan di mana saja oleh siswa. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Teknik pengumpulan data dengan tes, observasi, dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan analisis kelayakan materi, bahasa dan media. Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan tingkat kelayakan sangat tinggi yakni sebesar 87% yang menyatakan bahwa media ini valid dari segi isi, bahasa, dan desain interaktivitas. Hasil analisis tanggapan oleh guru dan siswa juga menunjukkan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Android ini dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Akuntansi Keuangan.

Kata Kunci : Society 5.0, Media Pembelajaran, Berbasis Android

Abstract

The use of technology in education continues to grow, especially in supporting Society 5.0 era education which adopts digital means. This study aims to develop Android-based learning media for Financial Accounting subjects on the learning outcomes of the Petty Cash Fund in class XI SMK NU Bahrul Ulum Menganti. This learning media is designed in an android-based flipbook format so that it is easily accessible anytime and anywhere by students. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques using tests, observations, and interviews. The data analysis technique uses material, language and media feasibility analysis. The results of validation by experts showed a very high feasibility level of 87% which stated that this media was valid in terms of content, language, and interactivity design. The results of the analysis of responses by teachers and students also showed a very practical category. Thus, this Android-based learning media can be an innovative solution to improve the effectiveness of learning Financial Accounting.

Keywords: Society 5.0, Learning Media, Android-based

PENDAHULUAN

Perubahan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat menuntut kesiapan kita dalam menghadapi berbagai perubahan global, terutama di sektor pendidikan. Salah satu bentuk perubahan signifikan tersebut adalah Society 5.0 (Muhtadin & Santoso, 2022). Society 5.0 merujuk pada masyarakat yang mampu mengatasi tantangan serta masalah sosial melalui pemanfaatan berbagai inovasi teknologi yang berkembang di era Revolusi Industri 4.0.

Berbeda dengan Revolusi Industri 4.0 yang berfokus pada kecerdasan buatan (artificial intelligence), Society 5.0 menggabungkan teknologi dengan aspek kemanusiaan. Konsep ini pertama kali diperkenalkan oleh pemerintah Jepang pada tahun 2019 sebagai bentuk evolusi dari era sebelumnya (Sakiinah, et. al., 2022:19).

Perubahan yang semakin cepat saat ini perlu adanya respons dari sistem pendidikan yang profesional dan berkualitas tinggi. Peningkatan mutu dan perkembangan pendidikan menjadi hal penting untuk mencetak individu yang cerdas dan memiliki keterampilan guna bersaing di era Society 5.0. Hal ini berarti bahwa kualitas pendidikan, mulai dari jenjang sekolah dasar hingga pendidikan lanjutan, perlu mendapat perhatian serius. Sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan kejuruan sebagai bagian dari subsistem pendidikan nasional memiliki tujuan utama untuk mempersiapkan lulusannya agar siap memasuki dunia kerja (Bahruddin 2017:24).

Pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi pendekatan strategis dalam mendukung proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, termasuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Media pembelajaran berbasis Android yang terintegrasi dengan platform flipbook merupakan salah satu solusi potensial untuk mengatasi tantangan teknologi dalam menciptakan inovasi media pembelajaran yang fleksibel. Media ini tidak hanya memungkinkan akses fleksibilitas, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual.

Rustandi (2020) menekankan pentingnya teknologi dalam memfasilitasi siswa memahami materi secara lebih mendalam melalui desain yang menarik dan aksesibilitas tinggi. Hal ini sangat relevan di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang bertujuan mempersiapkan siswa memasuki dunia kerja dan industri. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Akuntansi Keuangan, khususnya pada materi Dana Kas Kecil, masih menemui kendala berupa kurangnya media interaktif yang mendukung proses belajar siswa secara optimal (Puspasari, 2022).

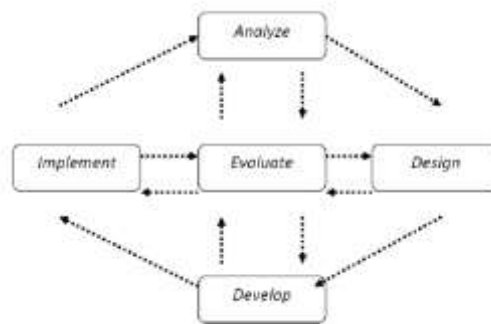
Menurut Afrila, et. al, (2020:91) Secara umum, media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar yang digunakan oleh guru untuk mempermudah penyampaian materi. Media pembelajaran juga dapat berupa media cetak, seperti buku, majalah, handout, brosur, dan lainnya.

Menurut Hera, (2014:224) "Handout adalah bahan ajar tertulis yang berisi konsep-konsep penting dari suatu materi pembelajaran. Bahan ajar ini berisi rangkuman konsep-konsep penting dari suatu materi sehingga dapat memudahkan pembaca menguasai, memahami dan mengingat konsep-konsep yang dipelajari". Keterbatasan media handout tradisional sering kali mengakibatkan rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga berdampak pada capaian belajar mereka. Era Society 5.0 menghadirkan peluang besar untuk mengatasi tantangan ini melalui pengembangan media pembelajaran cetak menjadi berbasis Android. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar secara fleksibel tanpa terikat ruang dan waktu, selaras dengan pandangan Azhar (2014) yang menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi dapat meningkatkan interaksi pembelajaran dan memberikan akses yang lebih luas bagi peserta didik. Selain itu, pendekatan ini mampu menjembatani kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran modern dan keterbatasan media cetak tradisional.

Media pembelajaran berbasis Android, yang dikemas dalam format flipbook, tidak hanya menghadirkan materi dalam bentuk yang mudah diakses, tetapi juga memanfaatkan elemen visual dan interaktivitas untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Umbaryati, 2022). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran handout Akuntansi Keuangan berbasis Android ini layak untuk dilakukan guna mendukung pendidikan era Society 5.0. Media ini dirancang dengan pendekatan yang valid, praktis, dan efektif, menggunakan teknologi flipbook sebagai platform penyampaian materi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D), yang memiliki tujuan utama menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat diuji validitas dan kepraktisannya. Sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2016), metode R&D merupakan pendekatan penelitian yang dirancang untuk mengembangkan sebuah produk tertentu sekaligus mengevaluasi keefektifannya sebelum diaplikasikan secara luas dalam konteks yang lebih besar. Proses pengembangan dalam penelitian ini mengadopsi model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollanda pada tahun 1967. Model ADDIE dipilih karena menawarkan pendekatan yang sistematis, terstruktur, namun tetap fleksibel, sehingga sangat sesuai untuk diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Menurut Branch (2009), model ini terdiri dari lima tahapan yang saling berkesinambungan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahapan ini memastikan setiap aspek dalam pengembangan media pembelajaran berjalan secara terarah dan terintegrasi.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

1. Analisis (Analysis)

Tahapan ini merupakan tahap analisis kebutuhan yang dilaksanakan untuk mengetahui kesesuaian media pembelajaran dengan kurikulum, karakteristik siswa, dan tujuan pembelajaran. Studi lapangan dilakukan untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

2. Desain (Design)

Merupakan tahap perancangan media, termasuk pembuatan peta konsep yang sesuai dengan capaian pembelajaran dan rancangan flipbook berbasis web. Desain dibuat berdasarkan hasil analisis untuk memastikan produk akhir sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3. Pengembangan (Development)

Media pembelajaran mulai dikembangkan berdasarkan desain yang telah dirancang. Kemudian Validasi Materi, Bahasa dan Media dilakukan oleh para ahli dibidangnya untuk memastikan kelayakan produk.

4. Implementasi (Implementation)

Produk diuji coba pada siswa kelas XI-a SMK NU Bahrul Ulum Menganti Kab.Gresik untuk mengevaluasi efektivitas dan kemudahan penggunaan media dalam mendukung pembelajaran.

5. Evaluasi (Evaluation)

Tahap ini bertujuan untuk menilai media secara keseluruhan dan melakukan revisi berdasarkan masukan dari pengguna, baik siswa maupun guru. Evaluasi formatif dilakukan di setiap tahap untuk memastikan kualitas produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis Android yang dirancang untuk memberikan jawaban dari rumusan masalah yang telah diajukan. Media

pembelajaran ini dikembangkan melalui penerapan model ADDIE, yang melibatkan lima langkah utama: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Berikut penjabaran dari masing-masing tahapan tersebut:

1. Hasil Analisis (Analysis)

Melalui tahapan ini akan dilakukan analisis kebutuhan siswa terkait media pembelajaran yang akan dikembangkan, adapun beberapa hal yang akan diperhatikan pada tahap ini yaitu:

a. Analisis karakteristik siswa

Penelitian dimulai dengan menggali karakteristik siswa kelas XI di SMK terkait proses pembelajaran Akuntansi Keuangan. Hal ini dilakukan agar media yang dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa minat belajar siswa dalam mata pelajaran ini cukup rendah, salah satunya akibat minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Hal ini tercermin dari hasil nilai sumatif siswa yang kurang memuaskan, sehingga diperlukannya inovasi berupa media pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar mereka.

b. Analisis kurikulum

Analisis ini dilakukan untuk memastikan pengembangan media pembelajaran sejalan dengan kurikulum yang berlaku. Elemen-elemen yang dianalisis meliputi Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang relevan dengan materi. Media ini dirancang untuk mendukung Capaian Pembelajaran pada akhir fase F, dengan fokus pada elemen laporan keuangan sederhana serta keterampilan *computational thinking*.

2. Hasil Desain (Design)

Tahapan Pada tahap desain, pengembangan media pembelajaran Akuntansi Keuangan berbasis Android difokuskan pada pembuatan handout digital yang menarik, interaktif, dan mudah diakses menggunakan software Canva. Metode pembuatan yang digunakan adalah Prototyping Model hal ini dipilih karena memungkinkan iterasi desain berdasarkan masukan pengguna, baik dari guru maupun siswa, sebelum produk final dirilis. Berikut adalah langkah-langkah desain dan fitur handout yang dihasilkan:

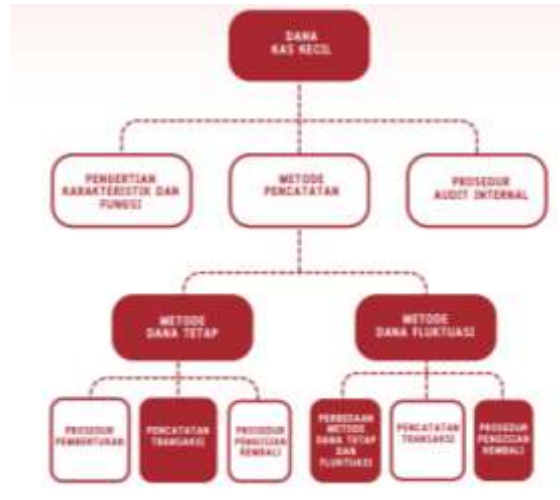
a. Pembuatan Template Handout

Halaman sampul dibuat dengan template visual yang mencerminkan tema pembelajaran akuntansi. Elemen-elemen seperti warna merah dan pink yang dipilih untuk memberikan kesan profesional dan edukatif. Judul "Handout Akuntansi Keuangan Dana Kas Kecil Kelas XI" dan logo Tut Wuri Handayani ditampilkan secara mencolok untuk memperkuat identitas.

Struktur halaman Handout dirancang dengan tata letak yang terorganisir, meliputi: 1) Judul dan Subjudul Materi dengan teks utama diberi sorotan dengan ukuran font besar dan warna kontras. 2) Poin Penting dan Penjelasan dengan menggunakan ikon dan tabel untuk menyederhanakan informasi kompleks, seperti jenis laporan keuangan atau contoh kasus. 3) Ilustrasi Visual berupa Infografis dan diagram yang relevan dimasukkan untuk mendukung penjelasan materi.

b. Pembuatan Peta Konsep

Dalam membuat desain media pembelajaran handout ini, penulis memulai dengan membuat peta konsep untuk mempermudah melakukan pengembangan media. Berikut ini adalah peta konsep media pembelajaran handout Akuntansi Dana Kas Kecil berbasis Android.



Gambar 2. Peta Konsep Handout Akuntansi Dana Kas Kecil

c. Integrasi Media Interaktif

Untuk memberikan kemudahan akses Handout dikembangkan dengan mencantumkan kode QR yang terhubung langsung ke flipbook berbasis web yang dapat diakses melalui perangkat Android. Hal ini memudahkan siswa untuk mendapatkan akses ke materi tambahan seperti konten pembelajaran, latihan soal dan pembahasan laporan keuangan.

Desain handout diformat untuk layar vertikal (portrait), sesuai dengan tampilan perangkat Android. Ukuran file dan resolusi juga dikompresi agar handout dapat diunduh dengan mudah tanpa mengurangi kualitas tampilan. File handout disimpan dalam format PDF interaktif agar tetap kompatibel dengan berbagai aplikasi pembaca dokumen di Android. Hasil akhir handout menampilkan materi pembelajaran secara terstruktur, mulai dari pengantar akuntansi dana kas kecil, fungsi dan metode pencatatan jurnal kas kecil, hingga penyusunan mutasi dana kas kecil. Fitur interaktif yang disematkan memastikan bahwa handout ini tidak hanya berguna sebagai bahan belajar mandiri siswa, tetapi juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi di kelas.

3. Hasil Pengembangan (Develop)

Tabel 1. Tampilan Handout Akuntansi Dana Kas Kecil pada Flipbook

Keterangan		Gambar
Tampilan Awal	Tampilan awal merupakan cover handout atau halaman awal yang pertama ditampilkan ketika user mengakses link atau scan barcode media pembelajaran.	

Tampilan Peralihan	Tampilan peralihan merupakan tampilan ketika user memindahkan setiap halaman pada handout pembelajaran.	
Tampilan Konten Pembelajaran	Tampilan konten pembelajaran merupakan tampilan seluruh materi pembelajaran pada setiap tujuan pembelajaran.	
Tampilan Contoh Kasus	Tampilan contoh kasus merupakan tampilan contoh soal yang telah dilengkapi jawaban untuk meningkatkan pemahaman siswa.	
Tampilan Latihan Soal	Tampilan Latihan Soal merupakan tampilan tes pengetahuan, ketrampilan, remedial dan pengayaan.	

4. Hasil Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilakukan untuk menguji kelayakan media pembelajaran berbasis Android yang telah dikembangkan. Proses ini melibatkan siswa kelas XI-a di SMK NU Bahrul Ulum dan guru mata pelajaran Akuntansi Keuangan. Media yang sebelumnya telah melalui proses validasi diterapkan dalam kegiatan pembelajaran nyata untuk mengevaluasi kesesuaiannya dengan capaian pembelajaran dan indikator yang digunakan di sekolah.

Pengujian media dilakukan secara sistematis, di mana siswa diberikan akses penuh ke materi pembelajaran melalui perangkat Android mereka. Proses ini diikuti dengan pengamatan terhadap bagaimana media tersebut memengaruhi aktivitas belajar siswa, baik dari segi pemahaman materi maupun keaktifan selama pembelajaran. Guru yang berpartisipasi juga diminta memberikan umpan balik secara objektif terkait aspek praktikalitas dan keefektifan media. Wawancara mendalam tersebut dilakukan untuk mendapatkan masukan strategis mengenai bagaimana media ini dapat diintegrasikan lebih optimal ke dalam proses pembelajaran, terutama dalam memastikan materi yang disampaikan relevan dengan kebutuhan siswa dan mendukung tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

5. Hasil Evaluasi (Evaluate)

Evaluasi merupakan tahapan akhir dari proses pengembangan media pembelajaran berbasis Android. Fokus utama evaluasi adalah menilai efektivitas media secara menyeluruh dan melakukan revisi berdasarkan masukan yang diterima selama implementasi. Proses evaluasi melibatkan Ahli media dan Ahli materi untuk memastikan kualitas produk yang dihasilkan. Tim ahli terdiri dari dosen Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Surabaya mengevaluasi media berdasarkan beberapa kriteria, termasuk desain, keterbacaan, interaktivitas, dan kesesuaian materi. Pada tahap ini, masukan dari ahli digunakan untuk meningkatkan aspek visual agar lebih menarik dan profesional, sekaligus menyempurnakan penyajian konten agar lebih sesuai dengan capaian pembelajaran yang diharapkan.

Evaluasi juga mencakup penilaian terhadap daya tarik dan kepraktisan media oleh guru. Berdasarkan wawancara guru mengevaluasi apakah media ini dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran dengan efisien dan apakah media ini mampu mendukung mereka dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih inovatif. Revisi akhir dilakukan berdasarkan analisis evaluasi formatif, yang mencakup penyesuaian desain dan penambahan elemen untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Media pembelajaran yang telah diperbarui dinyatakan layak digunakan dan siap diimplementasikan sebagai alat bantu belajar yang mendukung efektivitas pembelajaran Akuntansi Keuangan di Era Society 5.0..

Tabel 2.Revisi Media Pembelajaran Oleh Ahli

No.	Sebelum	Sesudah
1.	 Pada halaman materi dibuat semenarik mungkin	 Pada halaman materi sudah ditambahkan elemen agar lebih menarik

2.	 Tujuan pembelajaran menggunakan kata c4 hingga c6	 Tujuan pembelajaran sudah menggunakan kata c4 hingga c6
3.	 Design peta konsep dibuat lebih bervariasi	 Design peta konsep sudah dibuat lebih bervariasi
4.	 Setelah tes pengetahuan ditambahkan tes keterampilan, remedial dan juga pengayaan	 Setelah tes pengetahuan sudah ditambahkan tes keterampilan, remedial dan juga pengayaan

B. Analisis Data

Untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran handout Akuntansi Keuangan pada materi Dana Kas Kecil, dilakukan beberapa validasi oleh tim ahli yang terdiri dari tiga orang dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Surabaya. Setiap ahli akan menilai satu aspek bahan ajar interaktif berdasarkan tiga aspek utama, yaitu 1) Validasi materi yang mencakup kesesuaian kurikulum, kualitas isi dan tujuan. 2) Validasi bahasa yang mencakup kejelasan, keterbacaan dan kesesuaian dengan konteks. 3) Validasi media mencakup desain, visual dan kompatibilitas.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli

No.	Subjek	Hasil	Kategori
1	Validasi oleh Ahli Materi	82%	Sangat Layak
2	Validasi oleh Ahli Bahasa	88%	Sangat Layak
3	Validasi oleh Ahli Media	91%	Sangat Layak
Rata - Rata Validasi Oleh Para Ahli		87%	Sangat Layak

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2024)

Berdasarkan hasil validasi yang ditampilkan pada Tabel 3, media pembelajaran handout Akuntansi Keuangan pada materi Dana Kas Kecil dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Penilaian ini didasarkan pada validasi oleh tiga ahli yang mencakup aspek materi, bahasa, dan media. Ahli materi memberikan skor sebesar 82%, yang menunjukkan bahwa kualitas isi dan tujuan media ini telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Meskipun nilai ini merupakan yang terendah di antara tiga aspek yang divalidasi, kategori "Sangat Layak" tetap tercapai. Hal ini menandakan bahwa media sudah mendukung penyampaian materi secara efektif, sesuai dengan pendapat Rustandi (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi meningkatkan pemahaman siswa dengan desain yang terarah dan relevan.

Selain itu, validasi oleh ahli bahasa menghasilkan nilai sebesar 88%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Skor ini mencerminkan bahwa penggunaan bahasa dalam media pembelajaran telah memenuhi standar kebahasaan yang baik, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan bahasa yang sesuai sangat penting untuk memastikan media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat komunikasi yang efektif (Umbaryati, 2022). Validasi ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran tersebut mampu menyampaikan informasi dengan cara yang tidak membingungkan, sehingga siswa dapat memahami materi secara optimal.

Aspek terakhir, yaitu validasi oleh ahli media, memperoleh skor tertinggi sebesar 91%, yang juga berada dalam kategori "Sangat Layak". Penilaian ini menunjukkan bahwa tampilan grafis dan desain media telah dirancang dengan baik sehingga mendukung efektivitas pembelajaran. Desain grafis yang menarik dan teknis yang memadai sesuai dengan temuan Pangaribuan (2021), yang menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dengan tampilan visual yang baik dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Secara keseluruhan, rata-rata nilai dari ketiga aspek yang divalidasi adalah 87%, menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan. Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Ridwan (2015) yang menyatakan persentase dengan rentang 81% sampai 100% termasuk dalam kategori sangat layak. Sehingga dari segi kelayakan terhadap bahan ajar interaktif yang dikembangkan dapat disimpulkan termasuk ke dalam kategori sangat layak. Dengan hasil ini, media pembelajaran berbasis Android dalam format flipbook diharapkan mampu mendukung pembelajaran Akuntansi Keuangan secara efektif dan efisien di Era Society 5.0.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan beberapa hal terkait pengembangan media pembelajaran ini. Proses pengembangan bahan ajar interaktif berbasis Android untuk mata pelajaran Akuntansi Keuangan kelas XI dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang diperkenalkan oleh Reiser dan Mollanda. Model ini mencakup lima tahapan utama, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pengembangan media

pembelajaran berbasis Android berhasil memenuhi kebutuhan pembelajaran di Era Society 5.0. Media pembelajaran berbasis Android pada platform flipbook dengan materi Dana Kas Kecil dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dengan menyediakan akses mudah dan fleksibel bagi siswa. Validasi ahli menunjukkan bahwa media ini dinilai sangat layak dari aspek isi, desain, dan interaktivitas. Penilaian kelayakan media ini dilakukan oleh tim ahli yang meliputi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, yang secara keseluruhan menghasilkan skor rata-rata sebesar 87%, menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria untuk digunakan secara optimal dalam pembelajaran.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, seperti belum mencakup evaluasi efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara kuantitatif. Peneliti berikutnya diharapkan dapat melakukan pengujian terhadap efektivitas dan dampak media pembelajaran berbasis android yang telah dikembangkan. Hal ini bertujuan agar media tersebut tidak hanya dinyatakan layak untuk digunakan, tetapi juga terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif ini saat ini masih terbatas pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan dengan fokus pada materi Dana Kas Kecil. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media serupa untuk cakupan materi lainnya. Selain itu, media pembelajaran berbasis Android ini saat ini hanya dapat diakses secara online, sehingga memerlukan koneksi internet yang memadai. Untuk penelitian mendatang, diharapkan media ini dapat dirancang agar bisa diakses baik secara online maupun offline, sehingga dapat menjangkau lebih banyak pengguna dengan keterbatasan akses internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfrilia, T. I., dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Handout Berbasis Mind Mapping Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Ips Ma Daarul Ma'arif Natar. *Edunomia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, Vol. 1 No. 1.
- Amalia, S. N., & Faturrahman, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pelajaran IPS. *Joyful Learning Journal*
- Baharuddin. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Smk Terhadap Efektif Dan Efisiensi Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, Vol. 4 No. 1
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science & Business Media.
- Hakky, M. K., Wirasasmita, R. H., & Uska, M. Z. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(1), 24.
- Hera, dkk. (2014). Pengembangan Handout Pembelajaran Embriologi Berbasis Kontekstual pada Perkuliahan Perkembangan Hewan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa di U
- Muhtadin, I., & Santoso, G. (2022). *Transformation Work Discipline , Leadership Style , And Employees Performance Based On 21st Century. Proceedings of the 1st Pedagogika International Conference on Educational Innovation, PICEI 2022, 15 September 2022, Gorontalo, Indonesia*.
- Pangaribuan, T. (2021). *Desain Media Pembelajaran Interaktif untuk Generasi Digital*. Jakarta: Gramedia Edukasi.
- Putra, V. A., & Susanti (2024). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pada Kurikulum Merdeka Berbasis Genially Dalam Materi Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi Keuangan Lembaga SMK Negeri Surabaya. *JPAK: Jurnal Pendidikan Akuntansi*.
- Putri, S., dkk. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Informatika Di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi. *PETIK : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*

- Riduwan. (2015). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta
- Rustandi, A., & Hikma, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android di SMK Teknologi Informasi Samarinda. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 10(3), 297–300.
- Rustandi, M. (2020). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. Bandung: Pustaka Edukasi.
- Sakiinah, A. N., dkk. (2022). Revolusi Pendidikan di Era Society 5.0; Pembelajaran, Tantangan, Peluang, Akses, Dan Keterampilan Teknologi. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, Vol. 01 No. 02.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Umbaryati, K., & Simatupang, N. (2022). Analisis Validitas dan Praktikalitas terhadap Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Masalah Pada Materi Statistika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 22–29
- Umbaryati, S. (2022). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Studi Implementasi di SMK. Yogyakarta: Media Akademika