

ABSTRAK

Chairina Rizkianda, NIM 7191142004. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android dan HTML berbantu Lectora Inspire pada Materi Jurnal Umum di SMK Swasta Muhammadiyah 04 Medan, Skripsi, Jurusan Akuntansi, Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan Tahun 2023.

Media pembelajaran interaktif berbasis android dan html adalah perangkat lunak yang dapat membantu proses pembelajaran dan diakses melalui web dan *smartphone*. Tujuan penelitian ini: 1) mengetahui alur pengembangan media pembelajaran berbasis android dan html berbantu *lectora inspire* pada materi jurnal umum kelas X SMK Swasta Muhammadiyah 04 Medan 2) mengetahui kelayakan dari validasi ahli media, materi, praktisi pembelajaran dan pengguna 3) mengetahui kepraktisan media dari segi respon siswa 4) mengetahui keefektifan media dari segi nilai *n-gain* yang diperoleh dari test. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Media pembelajaran berbasis android dan HTML dikatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli materi dengan persentase sebesar 94% dengan kategori sangat layak, ahli media dengan persentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak, praktisi pembelajaran dengan persentase sebesar 96,3 dengan kategori sangat layak dan pengguna dengan persentase sebesar 98,1% dengan kategori sangat layak 2) Media pembelajaran berbasis android dan HTML dikatakan sangat praktis berdasarkan hasil angket respon siswa dengan persentase sebesar 83,15% dengan kategori sangat praktis 3) Media pembelajaran berbasis android dan HTML dikatakan cukup efektif pernyataan ini didukung dengan hasil angket respon siswa dengan persentase nilai *N-Gain* sebesar 69% kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android dan html yang dikembangkan memenuhi kategori layak, praktis dan efektif sehingga dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran akuntansi pada materi jurnal umum kelas X SMK Swasta Muhammadiyah 04 Medan.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Lectora Inspire, Jurnal Umum.

ABSTRACT

Chairina Rizkianda, NIM 7191142004. Development of Interactive Learning Media based on Android and HTML with the help of Lectora Inspire on General Journal Material at SMK Swasta Muhammadiyah 04 Medan, Thesis, Jurusan Akuntansi, Accounting Education Study Program, Faculty of Economics, Universitas Negeri Medan Tahun 2023.

Android- and HTML-based interactive learning media is software that can assist the learning process and is accessed via the web and smartphones. The aims of this study: 1) to find out the flow of developing learning media based on Android and HTML assisted by Lectora Inspire in general journal material for class X SMK Swasta Muhammadiyah 04 Medan. 2) to find out the feasibility of validating media experts, materials, learning practitioners and users 3) to find out the practicality of media from in terms of student response 4) knowing the effectiveness of the media in terms of the n-gain value obtained from the test. This research is a type of R&D (Research and Development) development research using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation).

The results showed that: 1) Android and HTML based learning media were said to be very feasible based on the validation results of material experts with a percentage of 94% in the very feasible category, media experts with a percentage of 100% in the very feasible category, learning practitioners with a percentage of 96, 3 with a very feasible category and users with a percentage of 98.1% in a very feasible category 2) Android and HTML based learning media are said to be very practical based on the results of student response questionnaires with a percentage of 83.15% in a very practical category 3) Media-based learning android and HTML are said to be quite effective. This statement is supported by the results of the student response questionnaire with a percentage of the N-Gain score of 69% in the very practical category. Based on the results of the research that has been carried out, it can be concluded that the interactive learning media based on android and html that was developed fulfills the feasible, practical and effective categories so that it can be said to be suitable for use in accounting learning in class X general journal material at SMK Swasta Muhammadiyah 04 Medan.

Keywords : *Interactive Learning Media, Lectora Inspire, General Journal,*