

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GUNA MENINGKATKAN KOMPETENSI AKUNTANSI MATERI PERSEDIAAN BARANG DAGANG UNTUK SISWA KELAS XI SMK NEGERI 1 TERBANGGI BESAR

Oleh

DHEA CLARA SALSHABELLA

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android dan mengetahui keefektifitasan produk dalam meningkatkan kompetensi akuntansi pada mata pelajaran Akuntansi khususnya materi Persediaan Barang di jurusan Akuntansi Keuangan dan Lembaga (AKL) SMK Negeri 1 Terbanggi Besar. Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah dosen ahli untuk tahap validasi ahli, guru ahli praktisi dan siswa kelas XI AKL 1 SMK Negeri 1 Terbanggi Besar yang diambil secara *Purposive* dengan jumlah 3 orang untuk tahap uji satu-satu dan 23 pada tahap uji kelas. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan desain instruksional ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Hasil penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis android yaitu APERSA efektif untuk meningkatkan kompetensi akuntansi siswa pada mata pelajaran Akuntansi jurusan Akuntansi Keuangan dan Lembaga (AKL) SMK Negeri 1 Terbanggi Besar. Nilai *post test* kelompok eksperimen memperoleh rata-rata nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai kelompok kontrol.

Kata kunci: *Akuntansi, Media Pembelajaran Interaktif, Aplikasi*

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA TO IMPROVE ACCOUNTING COMPETENCY MERCHANDISE INVENTORY FOR STUDENTS CLASS XI SMK NEGERI 1 TERBANGGI BESAR

By

Dhea Clara Salshabella

This study aims to develop android-based interactive learning media and determine the effectiveness of the product in improving accounting competence in accounting subjects, especially the material inventory of goods in the Financial and Institutional Accounting (AKL) at SMK Negeri 1 Terbanggi Besar. The trial subjects in this development research were expert lecturers for the expert validation stage, expert practitioner teachers and students of class XI AKL 1 SMK Negeri 1 Terbanggi Besar who were taken purposively with a total of 3 people for the one-on-one test stage and 23 in the class test stage. Data analysis in this study used descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. This study uses research and development methods with ADDIE instructional design (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The results of this development research are android-based interactive learning media, namely APERSA, which is effective for increasing students' accounting competence in Accounting subjects, majoring in Financial and Institutional Accounting (AKL) at SMK Negeri 1 Terbanggi Besar. The post-test value of the experimental group obtained an average score that was higher than the average value of the control group.

Keywords: *Accounting, Interactive Learning Media, Application*