



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID* UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN EKONOMI
KELAS XI MAN BANGKALAN**

Richa Ayu Maulida¹, Ika Lis Mariatun²
STKIP PGRI Bangkalan^{1,2}

e-mail: rich44yu@gmail.com¹, ikalismariatun@stkip PGRI-bkl.ac.id²

Diterima: 14/05/2026; Direvisi: 15/06/2026; Diterbitkan: 30/06/2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran berbasis Android berupa *Economic Learning Android* (ELA) pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI MAN Bangkalan. Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan mudah diakses untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran ekonomi. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan menggunakan angket skala Likert yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, praktisi lapangan, dan siswa sebagai responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ELA memperoleh tingkat kelayakan sebesar 84% dari ahli media, 86% dari ahli materi, dan 90% dari praktisi lapangan, yang seluruhnya termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, hasil uji coba kepada 33 siswa memperoleh persentase sebesar 84% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Economic Learning Android* (ELA) layak digunakan sebagai media pembelajaran ekonomi. Media ini dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan mudah diakses oleh siswa serta berpotensi meningkatkan motivasi belajar dan kualitas pembelajaran ekonomi di lingkungan sekolah.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Android, Economic Learning Android (ELA), Pembelajaran Ekonomi, Media Pembelajaran, Uji Kelayakan.*

ABSTRACT

This study aims to develop and evaluate the feasibility of an Android based learning media called *Economic Learning Android* (ELA) for Grade XI Economics students at MAN Bangkalan. The development of this learning media was motivated by the need for innovative, interactive, and easily accessible instructional media to improve the effectiveness of economics learning. The study employed a *Research and Development* (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data were collected using a Likert scale questionnaire administered to media experts, subject matter experts, field practitioners, and students as respondents. The results indicated that the ELA learning media achieved feasibility scores of 84% from media experts, 86% from subject matter experts, and 90% from field practitioners, all of which were categorized as highly feasible. Furthermore, the field trial involving 33 students obtained a score of 84%, which was also classified as highly feasible. These findings demonstrate that *Economic Learning Android* (ELA) is suitable for use as an economics learning medium. The media supports a more interactive, flexible, and accessible learning process while having the



potential to enhance students' learning motivation and improve the overall quality of economics instruction in schools.

Keywords: *Android Learning Media, Economic Learning Android (ELA), Economics Learning, Learning Media, Feasibility Test*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong transformasi dalam dunia pendidikan, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Salah satu bentuk media yang banyak dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis Android karena mudah diakses melalui smartphone yang telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari siswa. Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2023) menunjukkan bahwa mayoritas pelajar Indonesia menggunakan smartphone sebagai sarana utama untuk mengakses internet. Temuan tersebut sejalan dengan Ngongo et al. (2019) yang menyatakan bahwa perkembangan teknologi digital menuntut integrasi media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pendidikan agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, Andri dan Somawati (2024) serta Handayani et al. (2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis Android mampu meningkatkan aksesibilitas pembelajaran karena dapat digunakan kapan saja dan di mana saja melalui perangkat seluler. Mahuda et al. (2021) dan Saputra et al. (2019) juga menunjukkan bahwa media berbasis Android mampu meningkatkan interaktivitas pembelajaran melalui penyajian materi, latihan soal, dan evaluasi secara digital. Kondisi tersebut memberikan peluang untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini.

Dalam pembelajaran ekonomi, penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadi penting karena materi yang dipelajari tidak hanya menuntut pemahaman konsep, tetapi juga kemampuan menganalisis berbagai fenomena ekonomi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari (Hamid et al., 2024). Pendidikan ekonomi memiliki peran strategis dalam membekali peserta didik dengan kemampuan mengambil keputusan ekonomi secara rasional dan bertanggung jawab dalam menghadapi tantangan ekonomi yang semakin kompleks (Rambe, 2024). Asarta et al. (2021) juga menegaskan bahwa pendidikan ekonomi perlu didukung oleh strategi pembelajaran yang mampu mengembangkan pemahaman konseptual sekaligus keterampilan berpikir peserta didik. Oleh karena itu, siswa perlu memiliki kemampuan literasi belajar yang baik. Literasi belajar tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca, tetapi juga mencakup kemampuan mengakses, memahami, menganalisis, dan memanfaatkan informasi untuk menyelesaikan permasalahan secara kritis (UNESCO, 2023). Aisyah dan Srigustini (2022) menjelaskan bahwa literasi ekonomi menjadi salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran abad ke-21 karena berkaitan dengan kemampuan memahami konsep ekonomi serta membentuk sikap ekonomi yang tepat. Sejalan dengan itu, Odi et al. (2025) menyatakan bahwa penguatan literasi belajar berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sedangkan Agustin (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran yang mendorong kemampuan berpikir kritis mampu meningkatkan hasil belajar ekonomi secara signifikan.

Namun, hasil observasi awal dan wawancara dengan guru ekonomi di MAN Bangkalan menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran masih terbatas. Guru lebih banyak menggunakan buku cetak, presentasi sederhana, dan latihan tertulis sebagai sumber belajar utama. Selain itu, siswa cenderung mengalami kesulitan memahami materi secara mandiri, kurang mampu menghubungkan konsep ekonomi dengan



fenomena nyata, serta masih bergantung pada penjelasan guru. Padahal, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih efektif sehingga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa selama proses belajar (Fadilah et al., 2023). Hasan et al. (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, sedangkan Juhaeni et al. (2020) menegaskan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, Syamsiani (2022) dan Zahwa dan Syafi'i (2022) menjelaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan efektivitas komunikasi pembelajaran sekaligus menyesuaikan proses belajar dengan perkembangan teknologi pendidikan. Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya inovasi media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar yang lebih mandiri dan menarik.

Berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian Satriani et al. (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran ekonomi yang dikembangkan memperoleh kategori sangat menarik dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan tersebut didukung oleh Dewi et al. (2019) yang menyatakan bahwa pengembangan e-modul ekonomi mampu meningkatkan kemandirian belajar peserta didik. Wandira dan Hardaningrum (2023) juga melaporkan bahwa media digital dapat meningkatkan literasi ekonomi siswa melalui penyajian materi yang lebih interaktif, sedangkan Widya et al. (2022) membuktikan bahwa penggunaan e-book berbasis Android pada mata pelajaran ekonomi mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian tersebut lebih berfokus pada aspek daya tarik dan hasil belajar. Kajian mengenai pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis Android yang secara khusus dirancang untuk mendukung literasi belajar siswa masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian serupa belum banyak dilakukan pada konteks pembelajaran ekonomi di MAN Bangkalan. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu dikaji lebih lanjut.

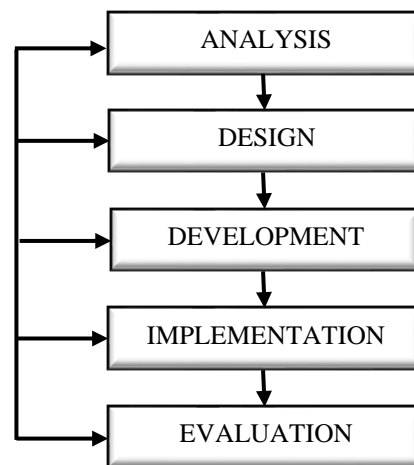
Secara teoretis, media pembelajaran berbasis Android memiliki potensi untuk mendukung literasi belajar karena memungkinkan siswa mengakses materi secara mandiri, berulang, dan fleksibel. Fitur-fitur seperti materi interaktif, video pembelajaran, latihan soal, dan umpan balik langsung dapat membantu siswa memahami informasi, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta menghubungkan konsep ekonomi dengan situasi nyata. Selain itu, Rohmah et al. (2024) menegaskan bahwa konsistensi antara teori belajar, strategi pembelajaran, dan penggunaan media menjadi faktor penting dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis Android berpotensi menjadi sarana yang efektif dalam mendukung pengembangan literasi belajar siswa. Berdasarkan permasalahan, urgensi, dan kesenjangan penelitian tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis Android yang diberi nama *Economic Learning Android* (ELA). Media ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran ekonomi yang lebih interaktif dan mudah diakses oleh siswa kelas XI MAN Bangkalan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan media pembelajaran *Economic Learning Android* (ELA) pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI MAN Bangkalan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan, yakni kajian yang dimaksudkan guna membuat sebuah produk. Dalam membuat produknya, dibutuhkan proses penelitian serta

analisis agar dapat memahami kebutuhan pengguna maupun menguji efektivitas produk yang dihasilkan dalam menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi objek penelitian. Penelitian ini dimaksudkan guna menghasilkan produk media belajar berbasis *android* yang bernama *Economic Learning Android* (ELA), yang nantinya akan dimanfaatkan selama mempelajari bidang studi ekonomi di MAN Bangkalan. Penelitian ini mempergunakan model ADDIE, yaitu satu dari sekian model pengembangan pembelajaran yang umum dipergunakan dalam penelitian R&D. Model ADDIE mencakup lima tahapan utama, yakni *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, serta *Evaluation* (Romisa & Rosita, 2024).

Pada penelitian ini, pengembangan media belajar dengan model ADDIE mencakup lima tahapan, yakni *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, hingga *Evaluation*. Langkah-langkahnya dijalankan secara bertahap seperti berikut:



Gambar 1. Kerangka Model Pengembangan ADDIE

Dalam menganalisis data, teknik yang digunakan adalah analisis data deskriptif. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa angket dengan Skala Likert. Menurut Sugiyono yang dikutip oleh Pradana dan Mawardi (2021), Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, atau persepsi responden terhadap produk yang dikembangkan. Responden dalam penelitian ini meliputi ahli materi, ahli media, praktisi lapangan, dan siswa. Data hasil validasi terlebih dahulu dikonversi ke dalam bentuk skor sesuai dengan bobot penilaiannya. Kriteria penskoran angket menggunakan Skala Likert dengan rentang skor 1 sampai 5 sebagaimana disajikan pada Tabel 1. Selanjutnya, skor yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran. Hasil persentase tersebut kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 1. Kriteria Penskoran Angket dengan Skala Likert

Skala	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Kelayakan

Tingkat pencapaian	Keterangan
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Layak
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Tahap Analisis

Tahap analisis merupakan tahap awal dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru ekonomi serta siswa kelas XI MAN Bangkalan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru masih dominan menggunakan buku cetak, presentasi sederhana, dan latihan tertulis sebagai sumber belajar utama. Sementara itu, siswa mengungkapkan bahwa materi ekonomi cenderung sulit dipahami apabila hanya disampaikan dalam bentuk teks. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami materi secara mandiri dan menghubungkan konsep ekonomi dengan fenomena kehidupan sehari-hari. Temuan tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap desain, peneliti menyusun rancangan media pembelajaran *Economic Learning Android* (ELA) berdasarkan kebutuhan yang ditemukan pada tahap analisis. Perancangan meliputi penyusunan materi, latihan soal, desain antarmuka, serta fitur-fitur pendukung pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan capaian pembelajaran. Selain itu, peneliti juga menyusun instrumen validasi yang akan digunakan oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi lapangan untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan. Tahap ini menjadi dasar dalam proses pengembangan produk karena seluruh komponen media dirancang secara sistematis agar menghasilkan media pembelajaran yang layak, menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, peneliti terlebih dahulu mengumpulkan berbagai sumber belajar yang relevan dengan materi Ekonomi kelas XI MAN Bangkalan. Sumber belajar tersebut meliputi capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pokok, bahan literasi ekonomi, gambar pendukung, video pembelajaran, serta latihan soal. Seluruh materi yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dan diseleksi agar sesuai dengan karakteristik peserta didik serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam penyusunan isi media *Economic Learning Android* (ELA) sehingga materi yang disajikan bersifat sistematis, relevan, dan mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif.

Selanjutnya, strategi pembelajaran dalam media *Economic Learning Android* (ELA) dirancang untuk mendukung pembelajaran mandiri dan interaktif. Media dikembangkan menggunakan aplikasi Articulate Storyline, kemudian dikonversi ke dalam format Android menggunakan Website 2 APK Builder agar dapat dioperasikan pada perangkat seluler.



Penyajian materi disusun secara bertahap melalui menu utama, submateri, video pembelajaran, serta latihan soal interaktif sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi. Selain itu, media juga dilengkapi dengan fitur *pre-test* dan *post-test* sebagai sarana untuk mengukur kemampuan awal dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

Pada tahap berikutnya, desain tampilan media dikembangkan dengan memperhatikan aspek estetika, kemudahan penggunaan, dan kenyamanan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi. Tampilan media dirancang secara sederhana namun menarik melalui penggunaan kombinasi warna, ikon, tombol navigasi, serta tata letak yang konsisten pada setiap halaman. Media terdiri atas halaman pembuka, menu utama, menu materi, video pembelajaran, latihan soal, dan halaman evaluasi yang saling terhubung melalui navigasi yang mudah dipahami. Desain tersebut diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Instrumen *pre-test* dan *post-test* disusun berdasarkan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta indikator materi Ekonomi kelas XI. Instrumen evaluasi terdiri atas 16 soal pilihan ganda yang dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Seluruh soal disajikan secara interaktif di dalam aplikasi sehingga siswa dapat mengerjakannya secara langsung melalui perangkat Android. Setelah seluruh soal selesai dikerjakan, aplikasi secara otomatis menampilkan skor yang diperoleh sebagai umpan balik terhadap hasil belajar siswa.

Media *Economic Learning Android* (ELA) juga dilengkapi dengan fitur evaluasi yang berfungsi untuk memberikan informasi mengenai hasil belajar siswa. Fitur ini dirancang agar dapat menampilkan skor secara otomatis setelah siswa menyelesaikan seluruh rangkaian soal yang tersedia dalam aplikasi. Informasi hasil evaluasi membantu siswa mengetahui tingkat penguasaan materi yang telah dipelajari sekaligus mengidentifikasi bagian materi yang masih perlu dipelajari kembali. Dengan adanya fitur evaluasi tersebut, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai alat untuk mendukung pembelajaran mandiri dan meningkatkan efektivitas proses belajar.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan setelah media pembelajaran *Economic Learning Android* (ELA) dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi lapangan. Produk kemudian diujicobakan kepada 33 siswa kelas XI MAN Bangkalan sebagai pengguna sasaran. Pada tahap ini, siswa diminta menggunakan media pembelajaran ELA secara langsung, kemudian mengisi angket respons pengguna untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah digunakan. Data yang diperoleh dari angket tersebut dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan perspektif pengguna sekaligus mengevaluasi kemudahan penggunaan, tampilan, serta manfaat media dalam mendukung proses pembelajaran ekonomi.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Hasil Validasi Ahli Media

Kualitas media pembelajaran yang dikembangkan perlu dibuktikan melalui proses validasi oleh ahli media sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media telah memenuhi aspek teknis, desain, dan kemudahan penggunaan sesuai dengan prinsip pengembangan media pembelajaran. Penilaian

dilakukan menggunakan instrumen yang memuat beberapa indikator kelayakan media. Rekapitulasi hasil penilaian ahli media dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor	Persentase	Kategori
1.	Media	20	84	84%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 3, hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 84% dengan kategori Sangat Layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Economic Learning Android* (ELA) telah memenuhi aspek tampilan, navigasi, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan sesuai dengan indikator penilaian media pembelajaran. Meskipun demikian, validator memberikan saran untuk menambah jumlah soal evaluasi agar proses penilaian kemampuan siswa menjadi lebih optimal dan mampu mengukur penguasaan materi secara lebih komprehensif. Secara keseluruhan, hasil validasi ini menunjukkan bahwa media ELA layak digunakan dalam pembelajaran ekonomi setelah dilakukan penyempurnaan sesuai dengan masukan yang diberikan oleh validator.

Hasil Validasi Ahli Materi

Selain aspek media, kesesuaian isi materi juga menjadi faktor penting yang menentukan kualitas produk yang dikembangkan. Oleh karena itu, materi yang terdapat dalam aplikasi dinilai oleh ahli materi untuk memastikan ketepatan konsep, kesesuaian dengan kurikulum, serta keterkaitannya dengan tujuan pembelajaran. Hasil penilaian tersebut menjadi dasar dalam melakukan penyempurnaan isi media sebelum digunakan pada tahap berikutnya. Ringkasan hasil validasi ahli materi disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor	Persentase	Kategori
1.	Materi	20	86	86%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 4, hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 86% dengan kategori Sangat Layak. Persentase tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media *Economic Learning Android* (ELA) telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan peserta didik. Validator menilai bahwa isi materi telah disusun secara sistematis sehingga mudah dipahami dan mampu mendukung proses pembelajaran ekonomi. Selain itu, validator menyarankan agar kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran ditampilkan secara lebih jelas dalam aplikasi sehingga pengguna dapat memahami arah dan target pembelajaran yang ingin dicapai.

Hasil Validasi Praktisi Lapangan

Setelah memperoleh penilaian dari para ahli, media pembelajaran selanjutnya dievaluasi oleh praktisi lapangan, yaitu guru mata pelajaran Ekonomi. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media apabila diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Masukan dari praktisi memberikan gambaran mengenai kebermanfaatan media berdasarkan pengalaman mengajar secara langsung. Hasil validasi praktisi lapangan disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Validasi Praktisi Lapangan

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor	Persentase	Kategori
1.	Praktisi Lapangan	15	90	90%	Sangat Layak



Hasil penilaian yang disajikan pada Tabel 5 menunjukkan bahwa validasi praktisi lapangan memperoleh persentase sebesar 90%, sehingga termasuk dalam kategori Sangat Layak. Capaian tersebut mengindikasikan bahwa media *Economic Learning Android* (ELA) telah memenuhi kebutuhan pembelajaran dan layak diterapkan sebagai media pendukung pada mata pelajaran Ekonomi. Menurut praktisi lapangan, keberadaan media ini dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih efektif melalui tampilan yang menarik dan penyajian materi yang sistematis. Sebagai bahan penyempurnaan, praktisi lapangan merekomendasikan penambahan video animasi agar media semakin interaktif, mampu meningkatkan perhatian siswa, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Hasil Uji Coba Responden

Tahap berikutnya adalah uji coba media kepada peserta didik sebagai pengguna utama produk yang dikembangkan. Uji coba dilakukan untuk memperoleh respons siswa terhadap tampilan, kemudahan penggunaan, penyajian materi, serta manfaat media dalam mendukung pembelajaran ekonomi. Data yang diperoleh dari angket respons siswa digunakan untuk mengetahui tingkat penerimaan media dari sudut pandang pengguna. Hasil uji coba responden ditampilkan pada Tabel 6.

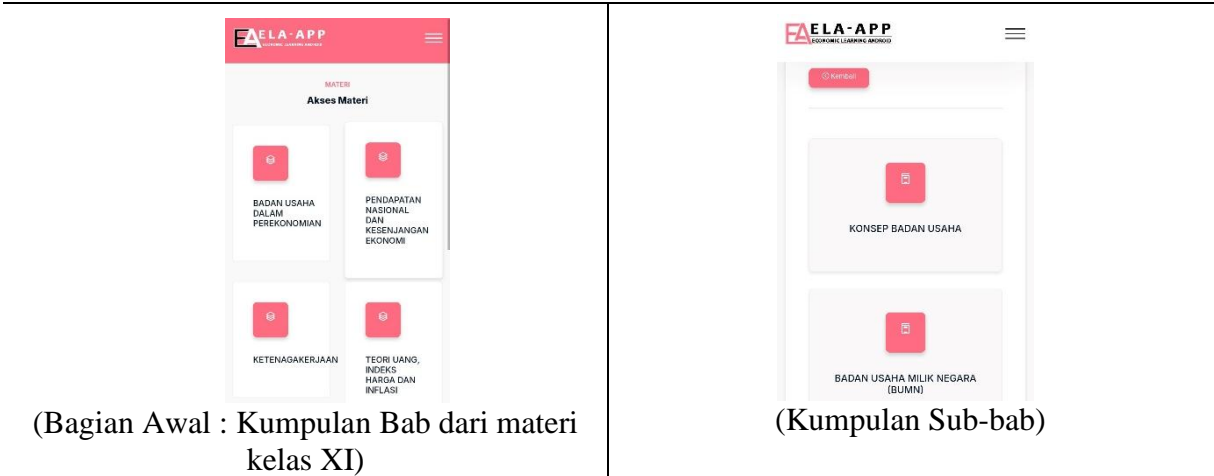
Tabel 6. Hasil Uji Coba Responden

No	Jumlah Responden	Jumlah Butir	Skor Rata-rata	Persentase	Kategori
1.	33	20	84	84%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji coba yang disajikan pada Tabel 6, media *Economic Learning Android* (ELA) memperoleh persentase sebesar 84% dari 33 siswa dengan kategori Sangat Layak. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media diterima dengan baik oleh peserta didik dan mampu memenuhi kebutuhan mereka dalam proses pembelajaran ekonomi. Sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif karena media memiliki tampilan yang menarik, mudah dioperasikan, serta menyajikan materi secara sistematis sehingga memudahkan pemahaman konsep. Temuan ini menunjukkan bahwa media ELA berpotensi mendukung pembelajaran yang lebih mandiri, interaktif, dan efektif sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis Android.

Tampilan Akhir Media Economic Learning Android (ELA)

Tampilan akhir media *Economic Learning Android* (ELA) merupakan hasil penyempurnaan setelah melalui proses validasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi lapangan. Berbagai masukan yang diberikan selama proses validasi telah diakomodasi untuk meningkatkan kualitas tampilan, kelengkapan materi, serta kemudahan penggunaan aplikasi. Pada tahap ini, seluruh fitur, seperti menu utama, materi pembelajaran, video, latihan soal, *pre-test*, *post-test*, dan evaluasi, telah terintegrasi dengan baik sehingga aplikasi dapat digunakan secara optimal pada perangkat Android. Tampilan halaman utama media ELA yang telah dikembangkan dan disempurnakan dapat dilihat pada Gambar 2.

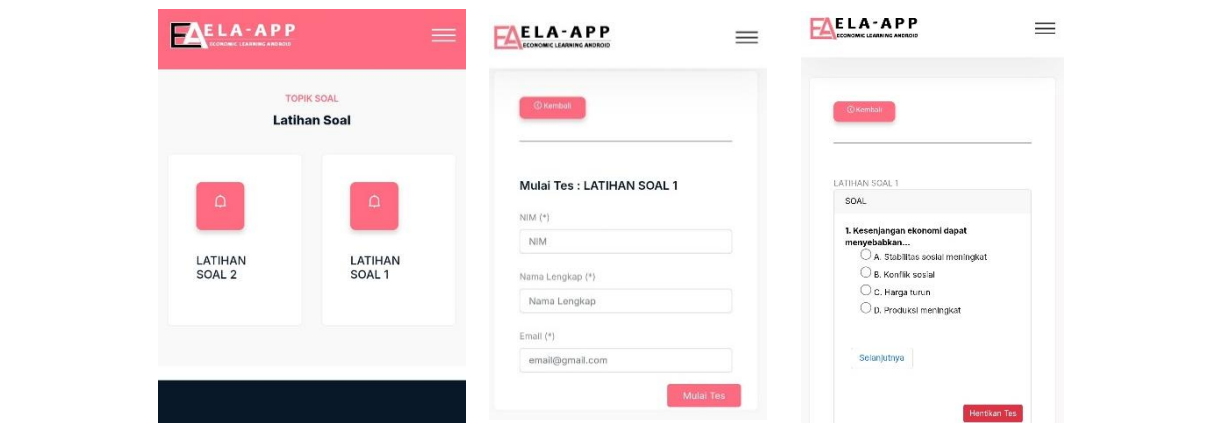


(Bagian Awal : Kumpulan Bab dari materi kelas XI)

(Kumpulan Sub-bab)



(Isi dari materi: Penjelasan materi, gambar dan video pembelajaran)



(Kumpulan Soal Latihan: Pilihan latihan soal, akses masuk mengisi soal, soal latihan)

Gambar 2. Tampilan Halaman Utama Media ELA

Gambar 2 menampilkan halaman awal media pembelajaran *Economic Learning Android* (ELA) yang menjadi antarmuka pertama saat aplikasi dijalankan. Pada halaman ini tersedia menu utama yang memuat daftar materi Ekonomi kelas XI beserta fitur-fitur pendukung pembelajaran yang dapat diakses oleh pengguna. Tampilan dirancang dengan tata letak yang sederhana, navigasi yang jelas, serta penggunaan ikon dan warna yang menarik



sehingga memudahkan siswa dalam mengoperasikan aplikasi. Desain tersebut diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih nyaman, meningkatkan minat belajar siswa, serta memudahkan mereka mengakses materi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran *Economic Learning Android* (ELA) dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu mendukung proses belajar ekonomi secara lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa proses pembelajaran ekonomi di MAN Bangkalan masih didominasi oleh penggunaan buku cetak, presentasi sederhana, dan metode ceramah. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif serta mengalami kesulitan dalam memahami materi secara mandiri. Temuan ini sejalan dengan pendapat Hamid et al. (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif harus mampu mendorong keterlibatan aktif siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna dan didukung oleh penggunaan media yang sesuai. Hal tersebut juga didukung oleh Hasan et al. (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan sebagai sarana penyampaian pesan yang mampu meningkatkan efektivitas proses belajar, sedangkan Fadilah et al. (2023) menegaskan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, perhatian, dan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung.

Media ELA dikembangkan dalam bentuk aplikasi berbasis Android yang memuat materi pembelajaran, video pembelajaran, latihan soal interaktif, serta fitur evaluasi otomatis. Pengembangan media ini didasarkan pada teori konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar secara aktif. Kehadiran fitur-fitur interaktif dalam aplikasi memungkinkan siswa mengakses materi secara mandiri, mengulang pembelajaran sesuai kebutuhan, serta memperoleh umpan balik secara langsung melalui latihan soal dan evaluasi. Karakteristik tersebut mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Juhaeni et al. (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, sedangkan Zahwa dan Syafi'i (2022) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi sekaligus mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 84%, validasi ahli materi sebesar 86%, dan validasi praktisi lapangan sebesar 90%, yang seluruhnya berada pada kategori sangat layak. Tingginya tingkat kelayakan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan, kemudahan penggunaan, kualitas materi, serta kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Satriani et al. (2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ekonomi berbasis Android memperoleh kategori sangat menarik dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian Handayani et al. (2022) juga menyimpulkan bahwa penggunaan media berbasis Android dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena memberikan akses belajar yang lebih fleksibel dan sesuai dengan kebiasaan peserta didik dalam menggunakan perangkat digital. Hasil penelitian ini juga konsisten dengan temuan Dewi et al. (2019) yang menunjukkan bahwa pengembangan e-modul ekonomi menghasilkan media yang layak digunakan dalam pembelajaran. Mahuda et al. (2021) juga melaporkan bahwa media pembelajaran berbasis Android memperoleh tingkat kelayakan yang tinggi karena mampu mengintegrasikan materi, evaluasi, dan interaktivitas dalam satu aplikasi.



Dari aspek materi, hasil validasi menunjukkan bahwa isi media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa materi yang disajikan tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai sarana yang membantu siswa memahami konsep ekonomi secara lebih kontekstual. Menurut Mayer dalam teori *Multimedia Learning*, kombinasi teks, gambar, video, dan elemen interaktif dapat membantu siswa memproses informasi melalui berbagai saluran kognitif sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih optimal. Oleh karena itu, penggunaan berbagai format penyajian materi dalam media ELA menjadi salah satu faktor yang mendukung tingginya tingkat kelayakan media. Temuan tersebut sejalan dengan Asarta et al. (2021) yang menegaskan bahwa pembelajaran ekonomi akan lebih efektif apabila didukung oleh media yang mampu menghubungkan konsep ekonomi dengan situasi nyata sehingga peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih mendalam.

Hasil uji coba terhadap 33 siswa memperoleh persentase sebesar 84% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media ELA. Tingginya tingkat penerimaan siswa dapat disebabkan oleh kemudahan akses, tampilan yang menarik, serta adanya fitur interaktif yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri. Temuan ini sejalan dengan penelitian Andri dan Somawati (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Android mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena dapat digunakan kapan saja dan di mana saja. Peserta didik lebih tertarik menggunakan media pembelajaran yang terintegrasi dengan perangkat digital yang telah mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil tersebut turut didukung oleh penelitian Widya et al. (2022) yang membuktikan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis Android mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran ekonomi. Selain itu, Wandira dan Hardaningrum (2023) melaporkan bahwa media digital dapat meningkatkan literasi ekonomi siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik, sedangkan Saputra et al. (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Android memberikan kemudahan akses belajar sehingga meningkatkan kenyamanan siswa dalam belajar secara mandiri.

Selain memberikan kemudahan dalam mengakses materi, media ELA juga berpotensi mendukung pengembangan literasi belajar siswa. Literasi belajar tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca, tetapi juga kemampuan mengakses, memahami, mengolah, dan memanfaatkan informasi secara efektif. Melalui penyediaan materi yang terstruktur, video pembelajaran, serta latihan soal yang dilengkapi umpan balik langsung, siswa memiliki kesempatan untuk belajar secara lebih mandiri dan aktif. Temuan ini sejalan dengan UNESCO (2023) yang menegaskan bahwa penguasaan literasi belajar merupakan fondasi penting dalam membentuk peserta didik yang mandiri, reflektif, dan mampu berpikir kritis. Temuan ini juga didukung oleh Aisyah dan Srigustini (2022) yang menyatakan bahwa penguatan literasi ekonomi menjadi bagian penting dalam membangun pengetahuan dan sikap ekonomi peserta didik. Agustin (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran yang mendorong aktivitas belajar dan berpikir kritis berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar ekonomi, sedangkan Rambe (2024) menegaskan bahwa pembelajaran ekonomi perlu membekali peserta didik dengan kemampuan memahami dan memecahkan berbagai persoalan ekonomi dalam kehidupan nyata.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Economic Learning Android* (ELA) memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi berdasarkan penilaian ahli maupun respons siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa media berbasis Android dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mendukung pembelajaran ekonomi di sekolah. Selain sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan, media ELA juga mampu



memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan berpusat pada siswa dibandingkan penggunaan media pembelajaran konvensional. Hasil penelitian ini semakin memperkuat temuan berbagai penelitian sebelumnya bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Android tidak hanya menghasilkan media yang layak digunakan, tetapi juga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, kemandirian belajar, serta pemahaman konsep ekonomi peserta didik.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran *Economic Learning Android* (ELA) menunjukkan bahwa media berbasis Android dapat menjadi alternatif solusi dalam mengatasi keterbatasan penggunaan media pembelajaran digital pada pembelajaran ekonomi kelas XI MAN Bangkalan. Media ini dikembangkan menggunakan model ADDIE yang menghasilkan produk pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ELA berada pada kategori sangat layak berdasarkan validasi ahli media, ahli materi, dan praktisi lapangan. Selain itu, media ini juga memperoleh respons positif dari siswa pada tahap uji coba, sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Secara makna, media *Economic Learning Android* (ELA) memberikan kontribusi dalam mendukung kemandirian belajar siswa melalui kemudahan akses materi, pembelajaran yang dapat diulang, serta latihan interaktif yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat memperkuat kualitas proses belajar sesuai tuntutan pendidikan abad ke-21. Keberadaan media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran, tetapi juga sebagai inovasi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran ekonomi. Ke depan, media ELA berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut dengan penambahan fitur yang lebih adaptif serta diuji efektivitasnya terhadap peningkatan hasil belajar maupun literasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, I. D. (2025). Efektivitas Pembelajaran Problem Solving untuk Meningkatkan Berpikir Kritis pada Hasil Belajar Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 17(1), 208–116. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v17i1.90410>
- Aisyah, I., & Srigustini, A. (2022). Pembelajaran Ekonomi Abad 21: Pengukuran Literasi Ekonomi Siswa Aspek Pengetahuan dan Sikap. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 5(2), 265–274. <https://doi.org/10.23960/e3j/v5i2.265-274>
- Andri, & Somawati. (2024). Application of Android-based Learning Media Applications for Primary Education. *Jurnal Multimedia Dan Teknologi Informasi (Jatilima)*, 6(01), 57–71. <https://doi.org/10.54209/jatilima.v6i02.389>
- Asarta, C. J., Jennings, A., & Grimes, P. W. (2021). *Economic Education Retrospective: 25 Years Of Contributions From The American Economist*. 32(3), 167–186. <https://doi.org/10.1177/0569434516652036>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2023). *Profil pengguna & tren internet Indonesia 2023*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. <https://www.apjii.or.id/event/d/peluncuran-hasil-survei-apjii-2023>
- Dewi, A. S., Sitompul, H., & Napitupulu, E. (2019). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ekonomi Sma. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 5(2), 111–124. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v5i2.12592>



- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Hamid, J., Pebriyan, & Gusmaneli. (2024). Pembelajaran Kontekstual: Solusi Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Realisasi : Ilmu Pendidikan, Seni Rupa Dan Desain*, 1(3), 01–12. <https://doi.org/10.62383/realisasi.v1i3.113>
- Handayani, A. A. P., Mujdalipah, S., & Sugiarti, Y. (2022). *Development Of Android-Base Learning Media To Determine Digital Literacy At The Public Vocational High School*. 1(1), 36–46. <https://conference.ut.ac.id/index.php/innodel-proceedings/article/view/32>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*. <https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%202.pdf>
- Juhaeni, Safaruddin, Nurhayati, R., & Tanzila, A. N. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 38–46. <https://jjees.alkhoziny.ac.id/index.php/jjees/article/view/11/2>
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745. <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/matematika/article/view/3912>
- Ngongo, V. L., Hidayat, T., & Wiyanto, W. (2019, July). Pendidikan di era digital. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosidingpps/article/view/3093>
- Odi, M., Za'iem, A., Abror, K., & Aini, A. F. (2025). Menciptakan Keterampilan Belajar Siswa Melalui Literasi, untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (ABDIRA)*, 5(3), 309–317. <https://doi.org/10.31004/abdira.v5i3.761>
- Pradana, F. A. P., & Mawardi. (2021). *Pengembangan instrumen penilaian sikap disiplin menggunakan skala Likert dalam pembelajaran tematik kelas IV SD*. *FONDATIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 13–29. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1090>
- Rambe, K. F. (2024). Pentingnya Pendidikan Ekonomi dalam Mempersiapkan Generasi Muda Menghadapi Tantangan Ekonomi Global. *Benefit: Journal of Bussiness, Economics, and Finance*, 2(2), 21–29. <https://doi.org/10.70437/benefit.v2i2.395>
- Rohmah, N., Sumo, M., Sofweturrohmah, & Budiyanto, R. (2024). Konsistensi Teori Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan. *JIMAD: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*, 2(3), 1–20. <https://doi.org/10.61404/jimad.v2i3.263>
- Romisa, F., & Rosita, D. (2024). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Desain Grafis. *Jurnal Ilmiah Sains Teknologi Dan Informasi*, 2(3), 18–24. <https://doi.org/10.59024/jiti.v2i3.778>
- Saputra, H., Nofriadi, N., & Kurniawan, E. (2019). Media Pembelajaran Jaringan Komputer Berbasis Android. *Prosiding Seminar Nasional Riset Information Science (SENARIS)*, 1(September), 979. <https://doi.org/10.30645/senaris.v1i0.107>
- Satriani, N., Ani, H. M., & Mardiyana, L. O. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Android Dengan Platform Kodular Pada Materi Pengantar Ilmu Ekonomi Untuk Siswa Kelas X Di Sman Balung Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 11(2), 122–130. <https://doi.org/10.26740/jupe.v11n2.p122-130>



- Syamsiani. (2022). Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan. *Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3). <https://doi.org/10.55606/cendikia.v2i3.274>
- UNESCO. (2023). *Global education monitoring report 2023: Technology in education: A tool on whose terms?* UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385723>
- Wandira, N. R., & Hardaningrum, T. W. (2023). Pengembangan Media Digital untuk Meningkatkan Literasi Ekonomi Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 15(1), 72–83. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v15i1.61463>
- Widya, R. N., Susanti, & Surjanti, J. (2022). Efektivitas Bahan Ajar E-Book Berbasis Android Menggunakan Metode Scaffolding Pada Mata Pelajaran Ekonomi di MA Negeri Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 14(2), 281–290. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v14i2.53606>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>