

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF SEBAGAI PENDUKUNG IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS *SCIENTIFIC APPROACH* PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN SIKLUS AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA DI SMK NEGERI 1 JOMBANG

DEVI YOAN AGUSTINA

Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
deviyoan8@gmail.com

Abstrak

Dalam perubahan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013 menuntut siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu guru juga dituntut untuk memiliki bahan ajar yang inovatif sesuai dengan kurikulum, perkembangan kebutuhan peserta didik, maupun perkembangan teknologi informasi agar dapat memotivasi siswa mempelajarinya. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Menghasilkan produk berupa bahan ajar interaktif akuntansi berbentuk *flip book maker* pada materi siklus akuntansi jurnal penyesuaian perusahaan jasa yang layak untuk siswa kelas X SMK Negeri 1 Jombang (2) Mengetahui kelayakan bahan ajar interaktif akuntansi yang dikembangkan (3) Mengetahui respon siswa mengenai bahan ajar interaktif akuntansi yang dikembangkan. Model pengembangan yang dikembangkan adalah model pengembangan Thiagarajan, Semmel dan Semsel yaitu model 4-D yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Namun penelitian ini hanya sampai pada pengembangan (*develop*). Instrument pengumpulan data menggunakan angket terbuka dan angket tertutup. Angket terbuka menghasilkan jenis data kualitatif yang berupa telaah dari ahli media dan ahli materi. Sedangkan angket tertutup menghasilkan jenis data kuantitatif yaitu berupa validasi oleh ahli media, ahli materi dan uji coba terbatas pada 20 siswa kelas X Perbankan. Hasil penelitian ini menunjukkan (1) proses pengembangan bahan ajar interaktif pada materi siklus akuntansi perusahaan jasa kelas X Perbankan di SMK Negeri 1 Jombang. (2) Hasil validasi bahan ajar interaktif oleh ahli media memperoleh rata-rata sebesar 82,19% (sangat layak), validasi materi oleh ahli materi memperoleh rata-rata sebesar 80,63% (sangat layak), dan uji coba terbatas memperoleh nilai sebesar 94% (sangat layak). (3) Respon siswa terhadap bahan ajar interaktif pada materi siklus akuntansi perusahaan jasa kelas X layak digunakan sebagai pendukung yang digunakan siswa untuk belajar.

Kata Kunci: Bahan ajar interaktif.

Abstract

Changing curricula in Indonesia from KTSP to 2013 make the students more active in learning process in class. Not only that, the teachers also should have innovative teaching material which is appropriate to the new curricula, students' requirement, and also the developed of technology information in order to motivate students' learning. This research has aims are : (1) To make a product which is interactive teaching material accounting-shaped flip book maker in accounting cycle entry adjustment material service company that suitable with the students of SMKN 1 Jombang specially in first graduate. (2) To know the expediency of developing teaching material in accounting study. (3) To know the Students' response of the developed of accounting interactive teaching materials. The developed models are: Thiagarajan, Semmel and also Semsel which are use 4-D models from define stage, design stage, developed stage and disseminate stage. But, in this research the researcher bounded just in develop stage. The instrument of collecting data is using the opened and closed of questionnaire. The opened questionnaire produces the qualitative data which is from media expert study and material expert study. Whereas, the closed questionnaire is produce quantitative data which is from the media expert validation, material validation and limited testing in 20 students of first graduate. The results of this research are: (1) Process of developing interactive teaching materials accounting cycle service company in first graduate Perbankan class of SMKN 1 Jombang. (2) Validation of research interactive teaching materials by media expert got an average of 82.19 percents (very reasonable), material validation by material expert got an average 80.63 percent (very reasonable), and for finite trial got arrange 94 percents (very reasonable). (3) Response of the students using interactive in material interactive teaching materials accounting cycle service's company in first graduate is reasonable to use as support students learning materials.

Key word: Interactive teaching material.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran terbaru kurikulum 2013 adalah menggunakan pendekatan saintifik (*scientific approach*). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri 1 Jombang dapat diketahui antara lain : (1) Siswa kelas X sulit memahami materi jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa, hal ini disebabkan karena jurnal penyesuaian dibutuhkan ketelitian yang akurat dalam menganalisis, menghitung, dan mencatat data untuk menghasilkan data yang *balance*. (2) Namun, sekolah masih belum mendapat buku bahan ajar sesuai kurikulum 2013. (3) Fasilitas penunjang pembelajaran memadai seperti tersedia LCD dan proyektor setiap kelas serta laboratorium komputer sudah disediakan untuk masing-masing jurusan. (4) Sebagian besar siswa sudah memiliki leptop sebagai penunjang pembelajaran.

Pemilihan bahan ajar interaktif yang tepat dan sesuai dengan hasil observasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, *Flip Book Maker* merupakan salah satu jenis *Electronic Book (E-book)* yang dapat digunakan guru sebagai alternatif dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran menggunakan bahan ajar interaktif *Flip Book Maker* pada materi jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa akan lebih menyenangkan karena disajikan dengan kombinasi beberapa media seperti audio, teks, gambar, animasi, grafik dan musik. Sehingga siswa lebih tertarik untuk mempelajari materi dan mengerjakan soal-soal yang ada.

Illa Restiyo dan I Gusti Made Sanjaya (2012) telah mengembangkan *E-Book* interaktif pada materi kimia semester genap kelas XI SMA mendapat hasil kriteria kelayakan respon siswa mencapai 88,91%. Dian Mahendra Bromantya Perdana (2013) telah mengembangkan buku digital interaktif (budin) berbasis *adobe creative suite* pada materi genetika di SMK mendapat hasil belajar siswa mencapai ketuntasan klasikal sebesar 87,85%. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar interaktif layak dijadikan dijadikan bahan ajar yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: (1) Bagaimana proses pengembangan bahan ajar interaktif *flip book maker* sebagai pendukung implementasi pembelajaran berbasis *scientific approach* pada materi jurnal penyesuaian siklus

akuntansi perusahaan jasa di SMK Negeri 1 Jombang? (2) Bagaimana kelayakan hasil pengembangan bahan ajar interaktif *flip book maker* sebagai pendukung implementasi pembelajaran berbasis *scientific approach* pada materi jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa di SMK Negeri 1 Jombang berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi dan respon siswa? (3) Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan bahan ajar interaktif *flip book maker* sebagai pendukung implementasi pembelajaran berbasis *scientific approach* pada materi jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa di SMK Negeri 1 Jombang?

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Untuk menghasilkan produk pengembangan bahan ajar interaktif *flip book maker* sebagai pendukung implementasi pembelajaran berbasis *scientific approach* pada materi jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa di SMK Negeri 1 Jombang. (2) Untuk mengetahui kelayakan pengembangan bahan ajar interaktif *flip book maker* sebagai pendukung implementasi pembelajaran berbasis *scientific approach* pada materi jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa di SMK Negeri 1 Jombang berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi dan respon siswa. (3) Untuk mengetahui efektivitas produk pengembangan bahan ajar interaktif *flip book maker* sebagai pendukung implementasi pembelajaran berbasis *scientific approach* pada materi jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa di SMK Negeri 1 Jombang.

METODE

Rancangan penelitian pengembangan bahan ajar interaktif ini menggunakan perangkat model pengembangan seperti yang disarankan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semsel (dalam Trianto, 2012 : 189) adalah model 4-D. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*desseminate*). Namun pengembangan ini hanya sampai pada tahap pengembangan, sehingga tahap penyebaran tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya.

penelitian ini hanya mengadakan uji coba produk dalam kelompok kecil dengan uji coba 20 siswa. Subjek dalam pengembangan media pembelajaran bahan ajar interaktif ini adalah sejumlah individu yang turut serta dalam uji coba yang dilakukan pada produk pengembangan. Dalam penelitian pengembangan ini,

subjek uji coba pengembangan bahan ajar interaktif terdiri atas: (1) Ahli bahan ajar interaktif selaku pihak yang berkompotensi dalam bidang grafis. (2) Ahli materi selaku pihak yang berkompotensi dalam mata pelajaran siklus akuntansi perusahaan jasa. (3) Siswa kelas X Perbankan SMK Negeri 1 Jombang berjumlah 20 siswa sebagai sampel yang diambil dengan teknik *random sampling* untuk uji coba terbatas.

Instrumen penelitian yang digunakan antara lain: (1) Angket terbuka yang terdiri dari angket telaah ahli media dan angket telaah ahli materi; (2) Angket tertutup yang terdiri dari angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi dan angket respon siswa.

Teknik analisis data untuk angket telaah ahli media dan ahli materi dalam penelitian pengembangan ini dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk memberikan gambaran dan saran yang telah diberikan sehingga kekurangan bahan ajar interaktif terkait format, konsep maupun materi dapat diperbaiki. Angket validasi yang ditujukan pada ahli media dan ahli materi dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Persentase tersebut diperoleh dengan menggunakan skala *Likert*. Untuk respon peserta didik dapat diketahui dari hasil data angket yang telah diberikan kepada peserta didik. Angket tersebut yang ditujukan pada siswa dan pengamat aktivitas siswa. Angket yang sudah diisi dihitung menggunakan skala *Guttman*. Bahan ajar interaktif dapat dikatakan layak bila rata-rata persentase dari angket validasi ahli media, ahli materi dan respon siswa diatas 61% serta bahan ajar interaktif dapat dikatakan efektif digunakan selama proses pembelajaran apabila skor aktivitas siswa selama uji coba terbatas diatas 61%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Analisis Validasi Ahli Media

Menurut hasil analisis validasi ahli media untuk komponen isi dan tujuan diperoleh rata-rata sebesar 78,67% dengan kriteria layak. Untuk komponen instruksional diperoleh rata-rata sebesar 83,33% dengan kriteria sangat layak. Untuk komponen teknis diperoleh rata-rata sebesar 84,58% dengan kriteria sangat layak. Dari ketiga komponen diatas dapat diperoleh rata-rata sebesar 82,19% dengan kriteria sangat layak.

2. Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

Menurut hasil analisis validasi ahli materi untuk komponen isi dan tujuan diperoleh rata-rata sebesar 84,11% dengan kriteria sangat layak. Untuk komponen instruksional diperoleh rata-rata sebesar 79,44% dengan kriteria layak. Untuk komponen teknis diperoleh rata-rata sebesar 78,34% dengan kriteria layak. Dari ketiga komponen diatas dapat diperoleh rata-rata sebesar 80,63% dengan kriteria sangat layak.

3. Hasil Analisis Angket Respon Siswa

Berdasarkan uji coba terbatas siswa menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif akuntansi berbentuk *flip book maker* yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung yang digunakan oleh siswa untuk belajar. Hal tersebut disimpulkan berdasarkan persentase hasil analisis siswa sebesar 94%.

Pembahasan yang dipaparkan berupa proses dan kelayakan pengembangan bahan ajar interaktif jurnal penyesuaian perusahaan jasa sesuai dengan rumusan masalah, antara lain: (1) Dalam proses pengembangan bahan ajar interaktif jurnal penyesuaian ini menggunakan model 4-D dari Thiagarajan yaitu *Define, Design, Develop* dan *Desseminate* (Trianto, 2012). Namun pada penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan (*develop*) saja. (2) Berdasarkan hasil penilaian kelayakan bahan ajar interaktif jurnal penyesuaian menyatakan bahwa bahan ajar interaktif layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung yang digunakan siswa untuk belajar dengan mendapat kelayakan dari ahli media sebesar 82,19% dengan kriteria sangat layak. Ahli materi sebesar 80,63% dengan kriteria sangat layak. Respon siswa sebesar 94% dengan kriteria sangat layak. Sehingga dapat diperoleh rata-rata dari ketiga komponen tersebut sebesar 85,61%, menurut Riduwan (2013) persentase sebesar 85,61% termasuk dalam kriteria sangat layak dan didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan Restiyowati dkk. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti sudah sangat layak digunakan sebagai alternatif bahan ajar akuntansi SMK kelas X pada materi siklus akuntansi perusahaan jasa. (3) Bahan ajar interaktif sangat layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung yang digunakan siswa untuk belajar akuntansi SMK kelas X pada materi siklus akuntansi jurnal penyesuaian, karena bahan ajar interaktif yang dikembangkan lebih menarik dan memotivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar serta dapat digunakan untuk belajar mandiri tanpa bimbingan guru. Hal ini sesuai dengan respon siswa yang memperoleh persentase hasil analisis respon siswa sebesar 94% dengan kriteria sangat layak. Hasil penelitian ini didukung oleh teori Riduwan (2013) yang menyatakan bahwa bahan ajar interaktif/media pembelajaran dapat dikatakan efektif digunakan selama proses pembelajaran apabila skor aktivitas siswa selama uji coba terbatas diatas 61%. Serta sesuai dengan penelitian terdahulu Restiyowati dkk (2012).

PENUTUP

Simpulan

Pengembangan bahan ajar interaktif ini diadaptasi dari model pengembangan menurut Thiagarajan, semmel dan semmel 4-D yaitu *Define* (tahap Pendefinisian), *Design* (tahap Perancangan), *Develop* (tahap Pengembangan) Dan *Desseminate* (tahap Penyebaran). Namun pada penelitian ini telah dimodifikasi oleh peneliti ini hanya dilakukan sampai tahap *Develop* (tahap Pengembangan) saja.

Bahan ajar interaktif yang telah dikembangkan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran akuntansi pada materi jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa untuk kelas X Jurusan Perbankan di SMK Negeri 1 Jombang berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi dan respon siswa.

Respon siswa terhadap bahan ajar interaktif yang telah dikembangkan menyatakan layak digunakan sebagai pendukung yang digunakan siswa untuk belajar akuntansi pada materi jurnal penyesuaian.

Saran

Bahan ajar interaktif dengan judul “Mudah Belajar Jurnal Penyesuaian Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa” yang telah dikembangkan ini dapat digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran akuntansi pada materi jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa untuk kelas X Jurusan Akuntansi/Perbankan.

Bahan ajar interaktif yang telah dikembangkan ini dapat digunakan sebagai alternatif sumber belajar siswa di luar sekolah. Jika siswa belum pernah menerima materi yang termuat di dalam bahan ajar interaktif, guru disarankan untuk memberikan penjelasan lebih rinci mengenai materi yang belum dipahami siswa agar siswa tidak mengalami salah persepsi setelah mempelajari bahan ajar interaktif ini.

Pengembangan bahan ajar interaktif pembelajaran ini diharapkan tidak berhenti pada tahap *develop* (tahap pengembangan) saja, melainkan dapat disebarluaskan untuk kepentingan pembelajaran. Produk ini memiliki kelebihan dan kekurangan yang telah disebutkan pada kajian produk yang telah direvisi, oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan lebih lanjut dalam rangka mengeliminasi kekurangannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Dian.2013. Pengembangan Buku Digital Interaktif (BUDIN) Berbasis *Adobe Creative Suite* pada Materi Genetika di SMK. Semarang. UNNES.
- Istiyanto. 2015. Pengertian Manfaat Flip Book Dalam Proses Pembelajaran. (Online), (<http://istiyanto.com/pembuatan-media-ajar-dengan-flip-book-maker/>, diakses pada 25 Desember 2014)
- Perdana, Dian Mahendra Bromantya. 2013. “*Pengembangan Buku Digital Interaktif (BUDIN) Berbasis Adobe Creative Suite pada Materi Genetika di SMK*”. Skripsi tidak dipublikasikan. Semarang: UNS.
- Puspitasari, Ana dan Rakhmawati, Lusia. 2013. “*Pengembangan E-Book Interaktif Pada Mata Kuliah Elektronika Digital*”. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol 2, No 2, (2013).
- Restiyowati, Illa dan Sanjaya, I Gusti Made. 2012. “*Pengembangan E-BOOK Interaktif Pada Materi Kimia Semester Genap Kelas XI SMA*”. *Unesa Journal of Chemical Education*. Vol. 1, No. 1, pp. 130-135 June 2012.
- Riduwan. 2013. Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Syarah, Erah Siti. 2012. “*Pengembangan Bahan Ajar Non Cetak Berbasis Ebook Dengan Aplikasi Adobe Captivate 3.0 Untuk Kelas VIII SMP NEGERI 1 CILIMUS*”. Skripsi tidak dipublikasikan. Cirebon: IAIN SYEKH NURJATI CIREBON.
- Trianto, 2013. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada KTSP*, Jakarta: Prenada Media Group.