

PENGEMBANGAN MEDIA E-MODUL INTERAKTIF MATERI POKOK PENYUSUNAN NERACA LAJUR DAN LAPORAN KEUANGAN MATA PELAJARAN AKUNTANSI DASAR JURUSAN PERBANKAN DAN KEUANGAN MIKRO UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 JOMBANG

Pengembangan Media E-Modul Interaktif Materi Pokok Penyusunan Neraca Lajur Dan Laporan Keuangan Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Jurusan Perbankan Dan Keuangan Mikro Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas X Smk Negeri 1 Jombang

Mega Novita Sari

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,
mega.17010024085@mhs.unesa.ac.id

Alim Sumarno, S.Pd.,M.Pd

Kurikulum dan Teknol ogi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
alimsumarno@unesa.ac.id

Abstrak

Pengembangan media E-modul pada penelitian ini adalah untuk (1) Produk akhir pembelajaran e-modul materi Penyusunan Neraca Lajur dan Laporan Keuangan siswa kelas X Jurusan (PKM) SMKN 1 Jombang (2) Mengetahui Kelayakan Pembelajaran e-modul Materi Penyusunan Neraca Lajur dan Laporan Keuangan siswa kelas X (PKM) SMKN 1 Jombang. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model pengembang R&D menurut sugiyono (2017). Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data menggunakan uji kelayakan ahli materi, dan ahli media. Berdasarkan analisis data, hasil peruntukan media diagnostik penelitian ini kepada ahli materi dan ahli media dikategorikan sangat baik yaitu sebesar 81% -100%. Maka dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran e-modul materi Penyusunan Neraca Lajur dan Laporan Keuangan siswa kelas X (PKM) SMKN 1 Jombang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan, Media E-Modul Pembelajaran, Penyusunan Neraca Lajur dan Laporan Keuangan, Akuntansi Perusahaan Jasa.

Abstract

The development of the E-module media in this research is for (1) The final product of e-module learning material for the Compilation of Work Sheet Balance and Financial Statements for class X students of SMKN 1 Jombang (2) Knowing the Feasibility of e-Module Learning Material for Worksheet Compilation and Class X student financial reports (PKM) SMKN 1 Jombang. The development model used in this development research is the R&D developer model according to Sugiyono (2017). The instruments used for data collection were due diligence of material experts and media experts. Based on data analysis, the results of the allocation of the diagnostic media for this study to material experts and media experts were categorized as very good, namely 81% -100%. So it can be concluded that the e-module learning material for the preparation of work sheet balance and financial reports for class X students (PKM) at SMKN 1 Jombang is suitable for use in the learning process.

Keywords: Development, Learning E-Module Media, Preparation of Work Sheet and Financial Statements, Accounting for Service Companies

PENDAHULUAN

Akuntansi adalah salah satu ilmu Pengetahuan yang terdapat pada bidang ekonomi.

Berbagai bidang usaha baik dagang maupun jasa selalu berhubungan dengan akuntansi untuk mengelola keuangan perusahaan. Dengan demikian, akuntansi merupakan ilmu pengetahuan yang aplikatif. Tak heran jika Akuntansi banyak diminati siswa dalam menempuh pendidikan baik Perguruan Tinggi maupun Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Hal ini karena banyak dunia usaha yang membutuhkan tenaga akuntan. Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Jurusan Perbankan dan Keuangan Mikro mata pelajaran Akuntansi merupakan mata pelajaran pokok yang wajib dikuasai siswa, neraca lajur penyusunan lembar kerja atau worksheet hingga penyusunan laporan keuangan suatu perusahaan guna mengatur berjalannya transaksi baik perusahaan dagang maupun jasa. Pada jurusan perbankan dan keuangan mikro Akuntansi yang digunakan adalah Akuntansi perusahaan bidang jasa.

Berdasarkan studi yang dilakukan oleh peneliti sebagai bentuk untuk mendapat informasi pada tanggal 25 Februari 2019 di SMKN 1 Jombang melakukan wawancara langsung kepada ibu Lilik Purwati S, Pd selaku guru mata pelajaran Akuntansi Dasar Jurusan Perbankan Dan Keuangan Mikro. Dari hasil wawancara dan diskusi tersebut peneliti mendapat informasi mengenai permasalahan dalam proses pembelajaran, yaitu selama proses pembelajaran Akuntansi Dasar media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan *textbook* serta metode yang digunakan ceramah atau pembelajaran langsung, termasuk materi neraca lajur dan laporan keuangan.

Jurusan Perbankan dan Keuangan Mikro ini terdiri dari kelas X, kelas XI, dan kelas XII masing – masing terdiri dari 2 kelas. Di jurusan Perbankan terdapat fasilitas bank mini yang digunakan untuk praktek siswa dan mata pelajaran kompetensi salah satunya adalah Akuntansi Dasar.

Pada kelas X dilaksanakan 5 jam setiap minggunya. Dengan minimnya waktu sebagian siswa tidak memahami materi Akuntansi Dasar, karena pada waktu 5 jam setiap minggunya kadang terhalang dengan libur sekolah karena guru harus memberikan simulasi anak kelas XII yang akan Ujian Nasional, memonitoring kegiatan Prakerin kelas XI, banyaknya materi yang harus di kuasai siswa dengan waktu tersebut, membuat siswa kebingungan, semetara siswa sering belajar dirumah ataupun jam kosong. Dilihat dari karakteristik materi yaitu Akuntansi yang secara beralur dan hitung menghitung sehingga siswa merasa kesulitan dalam pembuatan Neraca lajur dan laporan keuangan, guru hanya berpedoman pada satu bahan ajar buku yang biasanya digunakan untuk menjelaskan di kelas, siswa banyak yang mengantuk dan tidak merespon apa yang di sampaikan oleh guru, sehingga materi

tidak tersampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Perkembangan teknologi saat ini dibidang pendidikan salah satunya adalah bahan ajar yang berbentuk multimedia. Menurut (Arsyad:2013) Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan pembelajaran dimana saja dengan leluasa dimanapun dan kapanpun tergantung pada peserta didik sendiri.

Dengan alat bantu berupa media pembelajaran yang sesuai akan membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan pembelajaran dapat mengakomodasi respon siswa. Daryanto (2013:9) berpendapat bahwa modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, yang di dalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain, agar siswa menguasai tujuan belajar yang spesifik. Tujuan pembuatan modul dalam pembelajaran menurut Prastowo (2014:108) antara lain yaitu agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru yang minimal dan agar peran guru tidak terlalu dominan dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan adanya E-modul siswa, akan lebih mudah dalam belajar mandiri, Dengan adanya pemanfaatan media dalam pembelajaran, dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efisien dengan minimnya waktu pembelajaran di kelas serta tercipta pembelajaran yang komunikatif dan menarik antara guru dan siswa. Hal ini juga dapat menciptakan semangat dan minat siswa dalam proses belajar.

Dikatakan dalam (Kristanto, 2016: 5) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya pemanfaatan media dalam pembelajaran, dapat menciptakan suasana belajar yang, lebih komunikatif dan menarik antara guru dan siswa.

Berlandaskan uraian pendapat tersebut, dapat dinilai bahwa penggunaan media e-modul pembelajaran sangat penting, diharapkan e-modul pembelajaran, akan dapat lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menambah motivasi belajar siswa. Ciri-ciri media e-modul umumnya berkaitan dengan materi pembelajaran, soal uji kemampuan, serta video tutorial pengerjaan.

Menurut Benni Agus Pribadi dan fathah syukur (Musfiqon, 2012:26) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut: a) Membantu memudahkan belajar dan

proses belajar bagi siswa dan guru. b) Memberikan pengalaman lebih nyata. c) Menarik perhatian siswa. d) Semua indra siswa dapat diaktifkan. e) Dapat membangkitkan dunia teori dengan realita. Terdapat beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media, yaitu: 1) Kesesuaian dengan tujuan: perlunya mengkaji tujuan pembelajaran apa apa yang ingin dicapai dalam satu kegiatan pembelajaran. 2) Kesesuaian dengan materi pembelajaran : bahan atau kajian atau materi yang akan dijadikan pembelajaran. 3) kesesuaian dengan karakteristik pembelajar atau siswa haruslah familiar dengan karakteristik siswa atau guru. 4) Kesesuaian dengan teori Pemilihan media harus didasari kesesuaian teori. 5) Kesesuaian dengan gaya belajar : Sebuah media dapat digunakan dengan baik apabila didukung dengan fasilitas dan waktu yang memadai Selain dari sisi menjadi pegangan siswa dalam belajar secara mandiri, di sisi lain dapat menjadi bahan ajar bagi guru, diharapkan mampu menjadi inovasi pembelajaran dan menyampaikan materi Akuntansi secara tepat kepada siswa. Permasalahan tersebut dapat disebabkan karena SDM, sarana prasarana, kurang inovasi, penggunaan media pembelajaran dan metode yang tidak sesuai dengan pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut perlu menganalisis karakteristik siswa, materi dan media yang dapat membantu siswa memahami materi Akuntansi Dasar. Totalitas mengintegrasikan TIK dalam pembelajaran merupakan suatu upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Sehingga perlu adanya perubahan dan inovasi baru cara mengajar di kelas seperti penggunaan metode ceramah dikurangi dan pemanfaatan media berbasis elektronik agar pembelajaran mengacu pada kurikulum 2020

Berlandaskan permasalahan, peneliti telah melakukan wawancara dan diskusi dengan guru mata pelajaran Akuntansi Dasar SMKN 1 Jombang bahwa perlunya media e-modul pembelajaran untuk materi penyusunan neraca lajur dan laporan keuangan. Media pembelajaran tersebut akan digunakan siswa dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang di harapkan. Modul pembelajaran yang dikembangkan dirancang semenarik mungkin, selain itu media e-modul pembelajaran ini juga di lengkapi dengan panduan penggunaan, materi ,tutorial dalam bentuk video serta kuis untuk melatih kemampuan belajar siswa.

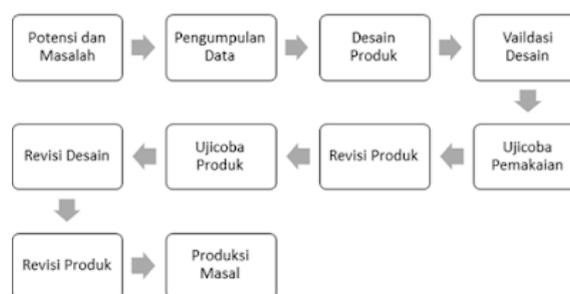
Media e-modul pembelajaran di buat dengan menggunakan *software* yang dapat digunakan untuk mengembangkan modul elektronik. Penggunaan *software* sangat mudah bagi siapa saja untuk mengakses , *Power point, ispring suite 10 dan Website 2 APK Compiler* Aplikasi tersebut

merupakan *software* aplikasi yang digunakan untuk membuat bahan ,animasi, berupa *slide* pada presentasi. *Power point, ispring suite 10 dan Website 2 APK Compiler*. merupakan jenis perangkat lunak profesi. Dengan *Power point, ispring suite 10 dan Website 2 APK Compiler* dapat di tambahkan video, gambar, audio, *hyperlink* dan objek multimedia sehingga dapat menarik perhatian dan motivasi belajar. Berlandaskan pemaparan latar belakang masalah diatas, maka di perlukan pengembangan media e-modul pembelajaran untuk siswa kelas X Jurusan Perbankan dan Keuangan Mikro (PKM) di SMKN 1 Jombang.

METODE PENELITIAN

Pengembangan merupakan salah satu kawasan dalam bidang teknologi pembelajaran. Model pengembangan media e-modul pembelajaran berdasarkan dari judul penelitian tersebut termasuk dalam kategori penelitian pengembangan, terdapat beberapa model pembelajaran yang menjadi acuan dalam penelitian pengembangan, tetapi pada prosesnya pengembangan media e-modul pembelajaran ini peneliti menggunakan model pengembangan *Research and Development (R&D)*, yang dihasilkan adalah produk berupa media e-modul pembelajaran yang dikembangkan menggunakan program *Power point, ispring suite 10 dan Website 2 APK Compiler*.

Pengembangan ini didasarkan pada model pengembangan *Research and Development (R&D)*. Model (R&D) menurut Borg and Gall dalam sugiyono 2017: 409 adalah sebagai berikut : “ educational research and development is a process used and validate educational product”, yang artinya penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian. Model pengembangan ini menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut



Gambar 1.1 Tahap Model Pengembangan (R&D)

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan *Research and*

Development (R&D) adalah metode penelitian yang dititik beratkan pada proses untuk menghasilkan produk, mengembangkan serta menilai kelayakan produk tersebut, menurut Sugiyono (2017: 407). Oleh karena itu peneliti memilih Model pengembangan tersebut karena model ini dilaksanakan secara bertahap, berkelanjutan, terstruktur serta terukur, sehingga kelayakan produk dapat teruji dengan baik dan dapat dikenakan oleh pembelajar sesuai tujuan pembelajaran.

Terdapat beberapa tahapan analisis antara lain yaitu: analisis karakteristik siswa, analisis, dan analisis materi, analisis tujuan dan teknologi pendidikan.

SUBJEK UJI COBA

Media pembelajaran ini dikembangkan dengan program *Power point, ispring suite 10 dan Website 2 APK Compiler*. Divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dengan tujuan untuk menilai kelayakan produk sebelum diuji cobakan kepada siswa. Saran dari validator digunakan sebagai bahan revisi untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan sebagai media pembelajaran. Sebelum digunakan dalam proses pembelajaran, media yang dikembangkan harus diuji coba terlebih dahulu dengan tujuan apakah e-modul tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau tidak, antara lain :

a. Uji Ahli Materi

Merupakan orang yang berkompeten dalam bidang Akuntansi sekaligus guru mata pelajaran yang menguasai materi yang di muat dalam media e-modul yang di kembangkan yaitu Ibu Lilik Purwati S.Pd, SE, materi yang disajikan pada pelajaran Akuntansi Dasar yaitu neraca lajur dan laporan keuangan akuntansi perusahaan jasa.

b. Uji Ahli Media

Ahli Media adalah orang yang berkompeten dan memiliki pengetahuan luas terkait desain pembelajaran minimal berpendidikan S2, menguasai desain, media dan teknis pengembangan media dalam bidang media pembelajaran yaitu Bapak Alim Sumarno., S.Pd., M.Pd yang merupakan Dosen Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan sekaligus Ahli media pembelajaran. Ahli media melakukan evaluasi untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan apakah layak di gunakan dalam proses pembelajaran.

TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan analisis data secara kuantitatif. menurut Sugiyono (2018:147) Analisis data Penelitian Analisis kuantitatif merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul digunakan untuk menganalisis data yang bersifat kuantitatif yaitu data hasil angket yang diberikan kepada ahli media, dan ahli materi. Analisis ini di lakukan untuk mengetahui kegunaan, kelayakan, ketepatan media. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu berupa Instrument validasi untuk ahli Materi dan Instrument validasi untuk ahli Media

Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi para ahli. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas: 1) lembar validasi, dan 2) lembar telaah. Lembar validasi diberikan kepada ahli materi, dan ahli media ahli grafis. Lembar telaah merupakan angket terbuka dimana para ahli dapat memberi saran atau komentar sesuai dengan kehendaknya. Pada lembar validasi, para ahli diminta untuk memberi skor pada setiap pernyataan dengan ketentuan skor 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (sedang), 2 (tidak baik), dan 1 (sangat tidak baik).

Lembar telaah dianalisis secara deskriptif, sedangkan lembar validasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan teknik persentase. Hasil persentase kemudian diinterpretasikan hasilnya dengan ketentuan seperti terlihat pada tabel 1

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Validasi Ahli.

Tabel 1. Skala Likert

Kriteria Nilai	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Sangat Buruk	1

(Sugiyono, 2016: 93)

Kemudian dari hasil yang diperoleh maka skor yang dikumpulkan dihitung menggunakan persentase untuk mengetahui kriteria kevalidan media, pengamatan keterlaksanaan pembelajaran, dan jawaban yang diperoleh mengenai media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Rumus perhitungan persentase yang digunakan:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka persentase

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

(Riduwan, 2015: 15)

Hasil presentase yang diperoleh diinterpretasikan kedalam kriteria berikut :

Persentase	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	Sangat tidak layak
21% - 40%	Tidak layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

Sumber: adaptasi dari Riduwan (2013:15)

Nilai ketercapaian yang sudah diberikan oleh pengamat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai Ketercapaian} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

(Sudjana dan Ibrahim, 2010: 129)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian pengembangan ini produk yang dihasilkan adalah media E-Modul pembelajaran materi Neraca lajur dan laporan keuangan Akuntansi Perusahaan Jasa siswa kelas X jurusan Perbankan Dan Keuangan Mikro SMKN 1 Jombang. Prosedur pengembangan Media e-modul pembelajaran ini mencakup beberapa langkah pengembangan yang didasarkan pada model pengembangan R&D (*Research and Development*).

1. Potensi Masalah (*Analisis Kebutuhan*)

Langkah awal yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan, studi pustaka, studi literature, penelitian skala kecil dan standar laporan yang diperlukan. Terdapat kriteria untuk melakukan analisis kebutuhan yaitu terkait dengan keharusan mendesak pengembangan produk itu sendiri, juga ada ketersediaan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkompeten dan waktu untuk mengembangkan. Peneliti melakukan studi pendahuluan pada tahap ini dan menganalisis masalah yang ada di SMKN 1 Jombang khususnya pada Kelas X Mata Pelajaran Akuntansi Dasar materi pokok penyusunan neraca

lajur dan laporan keuangan, dengan melihat kegiatan pembelajaran dan media yang digunakan dalam materi penyusunan jurnal dan laporan keuangan. Serta juga melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran dan peserta didik beserta melakukan pengamatan pada lingkungan sekolah.

Analisis kebutuhan/Need

Assesment

Jurusan : Semua Jurusan

Mapel : Bahasa Jawa

Semester : Genap

Kelas : X PKM

No	Aspek	Uraian
1.	KD, Tujuan Pembelajaran, Kondisi ideal	<u>Kompetensi Dasar:</u> Menganalisis perkiraan untuk menyusun neraca lajur sebagai pembantu dalam membuat laporan keuangan 4.11 Menyusun laporan keuangan_
	Tujuan Pembelajaran	<u>Pembelajaran:</u> Mengklasifikasikan akun-akun riil dan akun-akun nominal Menganalisis akun-akun untuk menyusun laporan keuangan perusahaan jasa. Menyusun neraca lajur/worksheet untuk memudahkan menyusun laporan keuangan Menyusun laporan keuangan
	<u>Kondisi Ideal:</u>	<u>Kondisi Ideal:</u> Proses diskusi kelompok dapat berjalan dengan lancar jika tersedia media pembelajaran,

		baik berupa modul, buku paket dari perpustakaan, ataupun power point /video pembelajaran.
2.	Kondisi kenyataan di lapangan	Dengan adanya kurikulum 13 siswa diharapkan lebih aktif dengan adanya media pembelajaran seperti Power point/Vidio diharapkan siswa akan lebih mudah memahami materi.
3	Penyebab dan Dampak , data siswa	Siswa hanya belajar dengan media buku dan materi yang diberikan oleh guru, akibatnya pembelajaran tidak efektif cenderung ngantuk karena dengan metode cerama akan lebih efektif jika menggunakan media yang lebih ramai seperti vidio.
4	Karakteristik Materi	Materi berupa praktek menyusun laporan keuangan
5.	Solusi	Harus tersedia media yang berisikan materi, soal dan tugas mandiri atau kelompok
6.	Alasan Solusi	Harus ada pemenuhan media pembelajaran yang menarik e-modul, Power point/ Vidio

(Tabel 2. *Need Assesment*)

TKP (Tujuan Khusus Program)

1. Mengklasifikasikan akun-akun riil dan akun-akun nominal
2. Menganalisis akun-akun untuk menyusun laporan keuangan perusahaan jasa.
3. Menyusun neraca lajur/worksheet untuk memudahkan menyusun laporan keuangan
4. Menyusun laporan keuangan

2. Pengumpulan Data (*Tujuan Khusus Program*)

Perlu didapatkan berbagai informasi yang digunakan untuk menyusun rencana pembuatan media e-modul, setelah melakukan analisis kebutuhan disekolah. Kemudian informasi yang didapat meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pembuatan media, rumusan tujuan yang akan diperoleh atau dicapai dengan penelitian tersebut sesuai dengan desain pembelajaran.

GBIM (*Garis Besar Isi Materi*)

- 1 Definisi neraca lajur
- 2 Penyusunan neraca lajur
- 3 Pengertian laporan keuangan
- 4 Penyusunan Laporan keuangan

Terdapat berupa analisis kebutuhan sehingga isi media yang akan dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan tersebut.

3. Desain produk

Kegiatan yang akan dilakukan pada tahap ini yaitu mendesain produk yang akan dikembangkan. Serta mengumpulkan materi yang akan dipelajari, langkah awal dalam mendesain produk agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. setelah materi ditentukan, selanjutnya membuat sketsa atau gambaran tampilan, *icon* atau tombol dan ruang yang akan diisi materi dalam media yang akan diproduksi dan diselaraskan dengan materi dan karakter peserta didik. Pada desain produk ini media yang dirancang untuk peserta didik kelas X Jurusan PKM SMKN 1 Jombang dengan harapan bahwa media ini dapat membantu peserta didik dalam penyusunan neraca lajur dan menyusun laporan keuangan serta perusahaan jasa serta dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar Akuntansi Dasar.



(Gambar 1. Cover e-modul Pembelajaran)

4. Validasi Produk

Kegiatan ini merupakan proses untuk menilai apakah rancangan produk yang dikembangkan akan lebih efektif digunakan. Konsultasi dari hasil dengan ahli materi dan ahli media dengan memberikan angket untuk mendapatkan masukan mengenai produk pengembangan media e-modul pembelajaran. Subjek uji coba merupakan pihak-pihak yang terkait didalam kegiatan penelitian pengembangan. Berikut ini adapun subyek uji coba pengembangan media e-modul pembelajaran :

a. Validasi Materi

Seorang guru atau dosen yang menguasai materi Akuntansi penyusunan neraca lajur dan laporan keuangan yang akan disajikan pengembang dalam media e-modul pembelajaran. Berikut ini adalah kriteria ahli materi:

1). Guru Mata Pelajaran Akuntansi Dasar SMKN 1 Jombang minimal S-1.

Berikut merupakan hasil uji validasi pada ahli materi dengan perolehan nilai sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{77}{85} \times 100\%$$

$$P = 90,5 \%$$

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari uji coba validasi pada ahli materi mendapat presentase 100%, dari hasil ini maka Materi Penyusunan Neraca Lajur dan Laporan Keuangan X (PKM) SMK Negeri 1 Jombang termasuk kategori Layak.

b. Validasi Media

Validasi Produk Media merupakan tahap desain pembelajaran, media pembelajaran yang sudah dianalisis oleh para ahli yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan apakah media telah sesuai dengan kriteria pembelajaran, yaitu seorang dosen yang memiliki keahlian secara teknis dan desain pada bidang media e-modul . Terdiri dari salah satu ahli media yaitu dosen Pengembangan Media dari Jurusan Teknologi Pendidikan.

Berikut merupakan hasil uji validasi ahli media dengan perolehan nilai sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{90}{95} \times 100\%$$

$$P = 94,7 \%$$

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari uji coba validasi pada media e-modul Pembelajaran mendapat presentase 97% dari hasil ini maka Media e-modul Pembelajaran Akuntansi Dasar SMK Negeri 1 Jombang termasuk kategori Baik Sekali atau Layak.

5. Perbaikan Desain

Langkah ini merupakan kegiatan dimana perbaikan desain dilakukan setelah media yang akan dikembangkan diberikan masukan juga saran dari ahli media dan ahli materi. Kemudian pengembangan melakukan perbaikan desain yakni revisi materi dan naskah sebelum media diproduksi.



(Gambar 2. Cover e-modul Pembelajaran)

Isi Program media

Program ini diawali dengan menampilkan beberapa tombol *icon* yang berisi *explanation*, materi, *usage* kuis, dan *about* , yang di dalamnya terdapat beberapa panduan dan keterangan sesuai *icon*, misalnya icon atau tulisan Material didalamnya jika diklik pada tombol tersebut terdapat materi yang keluar yang akan dipelajari. *icon* Sebelum program berakhir, siswa diberi evaluasi terkait apa yang dapat dipelajari melalui program e-modul pembelajaran berupa kuis.

6. Uji Coba Produk

Produk media yang dikembangkan tidak dapat digunakan langsung oleh pembelajar, tetapi harus melalui tahap uji coba terlebih dahulu, setelah melakukan perbaikan. Tahap ini merupakan uji coba kepada subjek penelitian :

a. Uji coba perorangan

Tahap ini peneliti melakukan uji coba terhadap media yang diproduksi kepada tiga peserta didik yang terdiri dari satu anak dengan kemampuan tinggi dari kelas (PKM 1), satu anak dengan

kemampuan sedang dari kelas(PKM 2) dan satu anak dengan kemampuan rendah dari kelas (PKM 2).

b. Uji coba kelompok kecil

Pada Tahapan ini peneliti akan melakukan uji coba terhadap media yang telah diproduksi kepada enam peserta didik yang terdiri dari tiga anak dari kelas (PKM 1) dan tiga anak (PKM 2) dua anak dengan kemampuan tinggi, dua anak dengan kemampuan sedang dan dua anak dengan kemampuan rendah. Namun pada tahap ini tidak dapat dilaksanakan dikarenakan ada beberapa kondisi dan situasi yang tidak memungkinkan untuk melaksanakan uji coba, namun hal ini tidak mengurangi kelayakan media tersebut karena proses pembuatan maupun produksi media sudah melewati beberapa validasi oleh ahli desain pembelajaran, ahli materi, ahli naskah, dan ahli media dengan menggunakan Instrumen angket validasi.

7. Revisi Media/Produk (*Garis Besar Isi Program*)

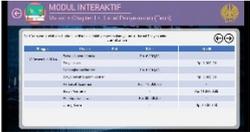
Berikut adalah table hasil presentase penilaian dari para ahli menurut Sugiyono (2018), antara lain, ahli materi dan ahli media

Kelayakan	Presentase	Kriteria
Materi	92,9%	Baik Sekali
Media	90,5%	Baik Sekali

Table 3 Hasil Presentase Penilaian Validasi

a. Revisi dari Ahli Materi

Pada tahap ini proses revisi produk dilakukan untuk memperbaiki materi berdasarkan penilaian dari ahli materi yang telah didapat.

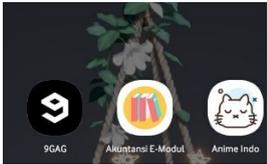
REVIEW	REVISI
Penambahan contoh Soal Pembahasan pada Materi. 	Materi sudah di revisi (Di tambahkan) 

Penambahan Materi Laporan Keuangan.	Sudah di tambahkan Materi Laporan Keuangan
	

(Gambar 4. tampilan E-Modul Materi sebelum dan sesudah direvisi)

b.Revisi dari ahli Media

Pada tahap ini proses revisi produk dilakukan untuk memperbaiki media berdasarkan penilaian ahli media yang telah didapat dari hasil validasi ahli media, meliputi grafika, tampilan khusus,tampilan umum serta penyajian media dengan mengisi lembar validasi yang disediakan. Lembar validasi diadaptasi dari BSNP (2014a) dan BSNP (2014b) yang meliputi komponen kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan kegrafikaan. Berikut disajikan rekapitulasi hasil validasi modul dari para ahli.

REVIEW	REVISI
Perbaiki Grafis	Sesudah Di Revisi
	
	Tampilan media jika sudah terinstal pada Smartphone.

(Gambar 4. tampilan E-Modul Cover sebelum dan sesudah direvisi)

PEMBAHASAN

Media ini mendapatkan kelayakan sangat baik oleh Validator hasil dari validasi mulai dari RPP yang sebelumnya telah di konsultasikan kepada ahli desain Pembelajaran, saat kegiatan pembelajaran berlangsung, materi atau konten media e-modul. Desain media yang dikembangkan berdasarkan pada kajian dan revisi dari ahli media memiliki tujuan yang jelas dan indikator yang sesuai, sumber belajar yang relevan, hasil dari adaptasi tahapan

pembelajaran yang digunakan oleh sekolah sebelumnya dengan modifikasi tambahan penggunaan video dan kuis *online*, lalu evaluasi disesuaikan dengan materi yang diajarkan sehingga guru dan murid dapat beradaptasi dengan RPP.

Hal ini juga dinyatakan oleh Wikaningasih (2015) yaitu dalam menciptakan pembelajaran yang melibatkan semua gaya belajar maka RPP harus disesuaikan dengan mulai dari tujuan, indikator, sumber belajar, dan skenario dan evaluasi, dengan karakteristik materi siswa dan media yang digunakan. Materi yang dimuat dalam media e-modul pembelajaran ini didapat dari buku Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan tahun 2016 Kelompok Kompetensi A Yang digunakan dalam pembelajaran Akuntansi dasar jurusan PKM.

Media yang dikembangkan adalah media e-modul pembelajaran yang diproduksi menggunakan *Power point, ispring suite 10 dan Website 2 APK Compiler* dilengkapi dengan gambar dan video yang dipilih dengan tujuan agar media e-modul menarik sebagai media pembelajaran serta diproduksi dalam format APK, dapat digunakan atau di *install* dalam ponsel *android*, dapat juga digunakan melalui laptop dengan format *pptsx*. Hasil kelayakan dari media e-Modul dijelaskan sebagai berikut

Hasil analisis kelayakan materi dari ahli materi mendapat presentase 90,5% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil analisis kelayakan media dari ahli media mendapat presentase 92,5% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Media e-modul pembelajaran yang disajikan secara menarik dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan mudah .

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil yang diperoleh peneliti, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut : 1). Hasil penelitian pengembangan ini menghasilkan Media E-Modul Pembelajaran yang berformat *Aplikasi dengan tipe APK berbasis android* , yang telah melakukan beberapa analisis uji kelayakan. Analisis data yang diperoleh dari uji ahli materi untuk menilai kelayakan materi mendapatkan presentase 90,5%. Dan hasil Analisis data yang di peroleh dari ahli media untuk menilai kelayakan media e-moul pembelajaran Akuntansi Dasar presentase 92,9%. 2)Media pembelajaran ini meliputi ruang interaktif video pembelajaran, materi , soal pembahasan, petunjuk penggunaan, glosarium, dan kuis yang langsung dapat mengetahui skor yang terhubung langsung melalui e-mail.

Dengan begitu berdasarkan dengan hasil

analisis yang telah dilakukan peneliti, hasilnya rata-rata masuk dalam kualifikasi sangat baik dengan perolehan nilai 81% - 100%. sehingga dapat disimpulkan bahwa Media e-modul Pembelajaran mata pelajaran Akuntansi Dasar materi Penyusunan Neraca Lajur Dan Laporan Keuangan siswa kelas X Jurusan Perbankan Dan Keuangan Mikro (PKM) SMK Negeri 1 Jombang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Saran

Adanya pengembangan media Pembelajaran e-modul materi neraca lajur, dan laporan keuangan mata pelajaran Akuntansi Dasar Jurusan Perbankan dan Keuangan Mikro SMK Negeri 1 Jombang di harapkan dapat :

- 1). dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di kelas dan disesuaikan dengan materi dan RPP.
- 2). Dapat menjadi inovasi media pembelajar bagi pendidik.
- 3). Karena adanya keterbatasan, pengembangan media e-modul pembelajaran ini dapat diterapkan pada sekolah lain atau jenjang pendidikan lain karena mengingat dari karakteristik materi yaitu Akuntansi Perusahaan Jasa yaitu ilmu terapan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari – hari oleh perusahaan untuk mengatur berjalannya transaksi perusahaan, namun dibutuhkan identifikasi terhadap karakteristik pembelajar, lingkungan belajar, sarana prasarana dan juga berbagai analisis kebutuhan lainnya, karena identifikasi tersebut dapat berpengaruh terhadap solusi yang dihadirkan dalam pembelajaran untuk memecahkan permasalahan belajar.

Daftar Pustaka

- Pendidikan Akuntansi Indonesia*, (Online), Vol. XI, (<http://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/download/1693/1407>), diakses November 2020)
- BSNP. 2014a. *Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran Ekonomi (Buku Siswa) Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan (bsnp-indonesia.org/id/wp-content/uploads/2014/05/04-EKONOMI.rar, diakses 4 Desember 2020)
- Arsyad, A.,2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Daryanto. 2013. *Menyusun Modul Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar*. Malang: Gava Media

Prastowo, Andi. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press

Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media : Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT: Prestasi Pustakarya
Gunadharna. (2011).

Pengembangan Modul Elektronik sebagai Sumber Belajar Untuk Mata Kuliah Multimedia Design. Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta:
<https://www.slideshare.net/anandagunadharna/pengembangan-modul-elektronik-sebagai-sumber-belajar-untuk-mata-kuliah-multimedia-design-ananda-gunadharna-1215051060>. Diakses tanggal 17 November 2020

Trianto. 2013. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Ariani, D. (2017). Aktualisasi Profesi Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 5(1), 1-9.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D Cetakan ke-28*. Bandung: AFABETA.

Azhar,A,(2013). *Media Pembelajaran*.Jakarta:PT RajaGrafindo Persada.