

PENGEMBANGAN MEDIA E-MODUL MATERI PIUTANG DAGANG PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN KELAS XI JURUSAN AKUNTANSI DAN KEUANGAN LEMBAGA SMK ISLAM 1 DURENAN TRENGGALEK

Isnaini Mardiyatus Sofia

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
isnaini.18039@mhs.unesa.ac.id

Sulistiowati

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
sulistiowati@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah mengembangkan media *e-modul* pada materi pokok piutang dagang mata pelajaran akuntansi keuangan di SMK Islam 1 Durenan Trenggalek agar layak digunakan menjadi media dalam proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) dan sarana sumber belajar bagi peserta didik. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model ADDIE yaitu Model pengembangan *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Teknik pengumpulan data untuk mengetahui kelayakan dilakukan menggunakan angket kepada ahli materi yaitu guru mata pelajaran akuntansi keuangan SMK Islam 1 Durenan Trenggalek dan ahli media yaitu dosen jurusan kurikulum & teknologi pendidikan berupa instrumen angket kemudian dianalisis menggunakan skala *Likert* untuk mengukur presentase instrumen angket. Hasil pengumpulan data yang diperoleh dari analisis validasi materi mendapatkan persentase 95% (sangat baik) dan ahli media untuk kategori media *e-modul* mendapatkan persentase 92% (sangat baik) dan untuk kategori bahan penyerta mendapatkan persentase 89% (sangat baik). Media *e-modul* yang dikembangkan oleh peneliti mempunyai beberapa kelebihan diantaranya: 1) *e-modul* yang berupa *link* dapat diakses di peramban *smartphone* maupun laptop/personal komputer dan *barcode* dapat di *scan* dengan mudah baik di *smartphone* maupun di laptop/personal komputer; 2) *e-modul* dapat diidistribusikan melalui *WhatsApp* dan atau *google drive* lengkap disertai dengan bahan penyerta sebagai panduannya; 3) materi disajikan dengan unsur visual dengan desain yang dibuat jelas dan semenarik mungkin untuk mengurangi rasa bosan peserta didik; 4) penyajian bersifat interaktif dan dinamis dengan mengajak user aktif mengerjakan tugas yang diberikan; dan 5) bahan pelajaran terbagi lebih merata dalam satu semester pembelajaran. Kesimpulannya dari penelitian pengembangan media *e-modul* pada materi pokok piutang dagang dalam mata pelajaran akuntansi keuangan untuk kelas XI di SMK Islam 1 Durenan Trenggalek ini adalah media *e-modul* dapat dikatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran yang dibuktikan dengan hasil dari validasi materi dan media.

Kata Kunci: *E-Modul*, ADDIE, Piutang Dagang

Abstract

The purpose of this development research is to develop e-module media on the subject matter of trade receivables in financial accounting subjects at SMK Islam 1 Durenan Trenggalek so that it is suitable for use as a medium in the distance learning process (PJJ) and learning resource facilities for students. The development model used in this study is the ADDIE Model, namely the analysis, design, development, implementation and evaluation model. Data collection techniques to determine the feasibility were carried out using a questionnaire to material experts, namely teachers of financial accounting subjects at SMK Islam 1 Durenan Trenggalek and media experts, namely lecturers of curriculum & educational technology in the form of questionnaire instruments and then analyzed using a Likert scale to measure the percentage of questionnaire instruments. The results of data collection obtained from material validation analysis get a percentage of 95% (very good) and media experts for the e-module media category get a percentage of 92% (very good) and for the accompanying material category get a percentage of 89% (very good). The e-module media developed by the researcher has several advantages including: 1) e-module in the form of a link that can be accessed on a smartphone or laptop/personal computer browser and barcodes can be scanned easily either on a smartphone or on a laptop/personal computer; 2) e-modules can be distributed via WhatsApp and or Google Drive complete with accompanying materials as a guide; 3) the material is presented with visual elements with designs that are made clear and attractive as possible to reduce the boredom of students; 4) the presentation is interactive and dynamic by inviting the user to actively work on the given task; and 5) lesson materials are divided more evenly in one semester of learning. The conclusion from the research on the development of e-module media on the subject matter of trade receivables in financial accounting subjects for class XI at SMK Islam 1 Durenan Trenggalek is that e-module media can

be said to be suitable for use in the learning process as evidenced by the results of material and media validation.

Keywords: E-Modul, ADDIE, Accounts Receivable

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang mendasar bagi setiap umat manusia. Pendidikan berkaitan dengan usaha untuk memanusiaikan manusia. Jhon Dewey dalam Zaitun (2016), Pendidikan berkaitan dengan pembentukan kemampuan dasar secara intelektual dan emosional kearah dimensi alam dan sesama manusia. Pendidikan dikategorikan sebagai proses internalisasi/penanaman akal dan emosi kedalam pikiran individu guna membentuk kecakapan dasar yang berguna dalam kehidupan sosial. Edward Humbrey sebagaimana dikutip oleh Munir (2018) merupakan sarana penambahan keterampilan yang bertujuan meningkatkan pengalaman peserta didik dalam memahami rumpun ilmu pengetahuan. Pendidikan merupakan konsep transfer pengetahuan (*transfer of knowledge*) dari institusi pendidikan menuju peserta didik. Bila ditelaah lebih jauh, pendidikan merupakan konsep yang telah ada sejak era yunani kuno. Pendidikan berasal dari kata pedagogia yang mengacu pengertian tentang pergaulan anak-anak. Freeman Butt (1995) dalam karya *Cultural History of Western Education* merumuskan definisi pendidikan sebagai suatu proses, yang artinya pendidikan sebagai sarana kesetiaan dan kesediaan mengikuti aturan serta sebagai sarana melatih minat dan mengembangkan potensi manusia.

Dewasa ini, implementasi tujuan pendidikan yang tertuang dalam konstitusi dasar masih belum sepenuhnya terwujud. Pendidikan di Indonesia masih menemui beragam permasalahan yang mengiringi proses pendidikan. Salah satu permasalahan yang menjadi perhatian adalah sarana dan prasarana pendidikan yang kurang menyentuh aspek keadilan. Jurang-jurang pemisah dalam pendidikan cukup mencolok antara wilayah perkotaan dan pedesaan, antara sekolah unggulan dan non unggulan, juga antara institusi satu dengan institusi lain. Kultur masyarakat Indonesia yang beragam serta ketidakmerataan terhadap akses teknologi informasi menyebabkan pendidikan mengalami kondisi yang cukup monoton. Permasalahan dalam bidang pendidikan juga dirasakan oleh lembaga pendidikan menengah yaitu Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Kurangnya sarana dan prasarana serta infrastruktur digital yang menunjang pembelajaran menyebabkan pendidikan sebagai proses transfer pengetahuan (*transfer of knowledge*) mengalami hambatan terutama di masa pandemi covid-19 yang banyak mengimplementasikan model Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang mengharuskan peserta didik dapat melakukan belajar mandiri dari rumah masing-masing.

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) merupakan konsep pembelajaran yang banyak menggunakan *platform* teknologi digital dengan tujuan menghindarkan pemangku pendidikan terhadap penularan wabah covid-19. Proses

pembelajaran yang berbeda dengan kondisi sebelum pandemi covid-19 menyebabkan perubahan-perubahan yang signifikan dalam iklim pembelajaran pada lembaga pendidikan menengah. Salah satu lembaga pendidikan yang mengalami dampak Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK merupakan lembaga pendidikan menengah yang lebih dominan mengaplikasikan model pembelajaran berbasis praktik daripada pembelajaran berbasis nomatif (teori). Jika sebelum pandemi covid-19 pembelajaran praktik dilakukan secara langsung, maka di masa pandemi covid-19 dilakukan secara daring. Implementasi model pembelajaran praktik kurang efektif karena keterbatasan infrastruktur digital dan model pembelajaran yang kurang aplikatif dan membuat peserta didik monoton sehingga pengetahuan tidak terserap dengan baik. Salah satu jurusan di SMK yang merasakan kondisi ini adalah jurusan akuntansi.

Akuntansi merupakan salah satu bagian dari ilmu ekonomi. Akuntansi masuk kedalam ilmu ekonomi terapan yaitu bagian dari ilmu ekonomi yang penggunaannya dapat langsung diaplikasikan. Pengertian akuntansi menurut *American Accounting Association* adalah kegiatan atau proses pengidentifikasian dan pelaporan informasi ekonomi dan digunakan sebagai bahan pengambilan kebijakan terutama dalam bidang organisasi/perusahaan. Ilmu akuntansi di Indonesia diajarkan pada level pendidikan menengah (SMK) hingga pendidikan tinggi (universitas). Pada jenjang pendidikan menengah, ilmu akuntansi diajarkan secara dasar (*basic*) sebagai pondasi kelak jika peserta didik melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi maupun sebagai bekal ketika memutuskan terjun dalam bidang pekerjaan yang terkait dengan profesi akuntan. Ilmu akuntansi merupakan ilmu mencatat keuangan secara mendetail dan tidak mentolerir terhadap kesalahan pencatatan sehingga diperlukan konsep dan media pembelajaran yang komprehensif.

Permasalahan yang lazim ditemui pada jurusan akuntansi adalah kurangnya penyajian buku materi secara lengkap sehingga pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran akuntansi menjadi kurang komprehensif. Salah satu muatan materi dalam pelajaran akuntansi yang sukar dipahami oleh peserta didik adalah materi piutang dagang.

Di masa pandemi covid-19 ini, peserta didik dituntut untuk tetap melakukan pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau pembelajaran online atau biasa disebut pembelajaran daring (dalam jaringan). Peserta didik tetap harus mencapai tujuan pembelajaran yang dirancang oleh Kemendikbud Indonesia. Salah satu pendidikan yang mengalami banyak kendala dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) ini adalah Sekolah Menengah Kejuruan/SMK. Dikarenakan SMK memiliki materi yang mayoritas adalah praktek secara langsung. Agar pembelajaran tetap berlangsung dan

berjalan maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu ketercapaian tujuan pembelajaran oleh peserta didik. Pada jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga Kelas XI di Mata pelajaran Akuntansi Keuangan yang lebih spesifiknya pada materi piutang dagang merupakan suatu materi yang dirasa rumit dan memerlukan penelaahan yang *up to date* terkait materi tersebut diatas.

Peneliti telah melakukan studi pendahuluan di SMK Islam 1 Durenan Trenggalek pada tanggal 15 Februari 2021 dengan melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran akuntansi keuangan. Berdasarkan hasil wawancara tersebut ditemukan beberapa masalah terkait materi pembelajaran yang menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah salah satunya pada materi piutang dagang. Materi piutang dagang merupakan sebuah materi yang identik dengan kasus-kasus masalah keuangan yang didalamnya terdapat nominal angka pada pemecahan masalahnya sehingga hal tersebut diatas menjadikan peserta didik merasa kesulitan untuk mempelajarinya.

Berdasarkan daftar nilai peserta didik kelas XI Akuntansi yang diperoleh dari guru mata pelajaran akuntansi keuangan saat observasi berlangsung, ditemukan sebagian besar peserta didik memperoleh nilai dibawah KKM (Kriteria Kelulusan Minimal) pada materi piutang dagang yaitu terdapat 10 peserta didik dari 18 peserta didik dengan nilai rentang 50-55. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran yang ada berupa buku teks dan buku mata pelajaran Akuntansi Keuangan dirasa kurang efektif untuk menunjang kegiatan belajar mandiri dalam rangka pembelajaran jarak jauh (PJJ) ini.

Karakteristik peserta didik yang memiliki latar belakang menengah ke bawah dan seluruh peserta didik kelas XI Akuntansi mayoritas sudah memiliki *smartphone* masing-masing. Kemampuan peserta didik yang dituntut untuk dapat melaksanakan belajar mandiri dalam rangka pembelajaran jarak jauh (PJJ) di masa pandemi covid-19 sehingga perlu adanya suatu media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran yang diberikan guru kepada peserta didik yang masih berupa buku teks dan buku mata pelajaran Akuntansi Keuangan SMK Kelas XI, dirasa kurang fleksibel digunakan untuk belajar mandiri masing-masing peserta didik dalam rangka pembelajaran jarak jauh (PJJ) di masa pandemi covid-19 ini. Sebab buku teks dan buku mata pelajaran Akuntansi Keuangan SMK Kelas XI ini berupa buku cetak yang kurang efisien apabila dibawa dan dipelajari dimanapun peserta didik berada.

Media pembelajaran yang baik harus memperhatikan kriteria pemilihan media pembelajaran. Berdasarkan kriteria pemilihan media pembelajaran menurut Seels dan Richey (1994) terdapat 6 kriteria yang perlu diperhatikan, yaitu: 1) Ketepatan jenis media dengan tujuan pengajaran. Perlu mengkaji tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran; 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran. Mengkaji bahan atau materi yang akan diajarkan pada media pembelajaran; 3) Kemudahan dalam mendapatkan sebuah media; 4) Keterampilan seorang guru menggunakan media; 5) Terdapat waktu menggunakan media; dan 6) Menyesuaikan taraf berfikir anak.

Dalam rangka sebagai sumber belajar mandiri pengembangan media *e-modul* diharapkan dapat dijadikan solusi dan membantu peserta didik mempelajari materi piutang dagang sebagai media pembelajaran dalam rangka belajar mandiri. Media *e-modul* dikemas dan dibuat lebih menarik dengan tampilan visual dan desain yang tidak monoton dan pengelolaan materi yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Russel (1997) mengemukakan bahwa modul merupakan suatu hal yang didalamnya terdapat konsep bahan ajar yang dalam penyajiannya biasanya digunakan untuk pembelajaran mandiri (*Self Instructional*). *E-modul* adalah bahan belajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk satuan waktu tertentu, yang ditampilkan menggunakan piranti elektronik misalnya komputer atau android (Dede, 2014:9). *E-modul* merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik (Fnurma, 2013).

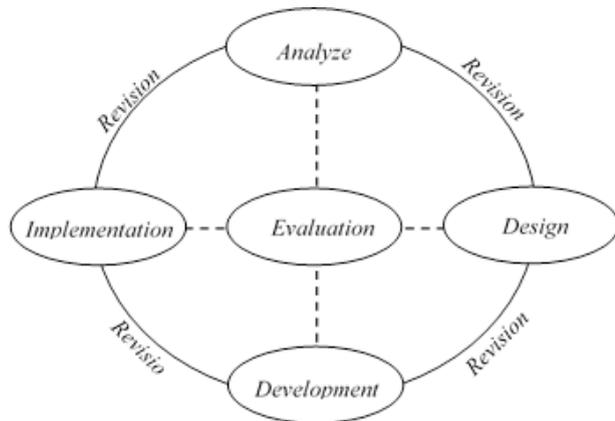
Bentuk media *e-modul* berbasis *link/website* ini dapat dibawa dimana saja dan dapat dibuka kapan saja. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *e-modul* mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu sebab media *e-modul* yang berupa *link* yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun dengan keadaan *online* yang mana tidak memakan ruang tempat penyimpanan perangkat (*smartphone/laptop/personal komputer*), sehingga dapat meminimalisir terjadinya kurangnya ruang tempat penyimpanan perangkat. Media *e-modul* dapat diisi dan didesain semenarik mungkin sehingga peserta didik tidak bosan dan tertarik untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Media *e-modul* mempermudah peserta didik dalam belajar mandiri sebab didalamnya telah dilengkapi dengan petunjuk untuk melakukan belajar mandiri. Realita yang terjadi di sekolah mayoritas peserta didik memiliki, membawa, dan menggunakan *smartphone* dibandingkan membawa buku pelajaran untuk belajar. Oleh sebab itu pengembangan media *e-modul* diduga mampu memotivasi serta menarik minat belajar peserta didik dalam pembelajaran khususnya materi piutang dagang pada mata pelajaran akuntansi keuangan untuk kelas XI jurusan akuntansi dan keuangan lembaga di SMK Islam 1 Durenan Trenggalek.

METODE

Model pengembangan yang digunakan oleh pengembang dalam melakukan pengembangan media *e-modul* adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan suatu akronim dari komponen penting dalam proses pembuatan desain instruksional yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE digunakan untuk merancang sistem instruksional dengan memanfaatkan pendekatan sistem. Pendekatan

sistem merupakan metode perencanaan kegiatan pembelajaran yang dibagi menjadi beberapa tahap, mengatur setiap tahap menjadi urutan logis, kemudian memanfaatkan output dari setiap tahap sebagai input pada tahap berikutnya (Januszewski dan Molenda, 2008).



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE
(Januszewski dan Molenda, 2008)

Pemilihan model ADDIE sebab model ini memiliki 5 tahap sederhana dan sistematis untuk menghasilkan sebuah produk yang nantinya dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran.

SUBJEK UJI COBA

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah 1) ahli materi yang terdiri atas 1 (satu) orang guru mata pelajaran akuntansi keuangan di SMK Islam 1 Durenan Trenggalek. 2) ahli media yang berkompeten dalam bidang pengembangan media yang terdiri atas 1 (satu) dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Dalam penelitian ini menggunakan Teknik pengumpulan data yaitu angket.

INSTRUMEN PENELITIAN

Pada penelitian pengembangan ini, data yang diperoleh menggunakan angket dijadikan tolok ukur penilaian dengan skala Likert. Menurut Likert (1932) dalam jurnal ilmu pertanian dan perikanan (Weksi B, 2013), skala likert merupakan skala yang menggunakan beberapa butir pertanyaan untuk mengukur perilaku individu dengan merespon 5 titik pilihan pada setiap butir pertanyaan yaitu sangat setuju, setuju, tidak memutuskan, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Data yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif merupakan angka statistik yang didapat dari lembar validasi para ahli bersangkutan.

TEKNIK ANALISIS DATA

Dalam penelitian pengembangan ini, lembar validasi yang digunakan menggunakan pilihan jawaban dengan skala 1 sampai dengan 4 untuk mengukur taraf kelayakan media *e-modul*. Data yang diperoleh akan diolah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

(Sudijono, 2006)

Keterangan

P = presentasi angka

f = frekuensi yang dicari menggunakan ceklis (√)

N = banyak responden

n = jumlah butir instrumen

Untuk mengetahui hasil persentase yang telah dihitung, maka dapat dilihat pada kriteria penilaian yang telah ditentukan sebelumnya. Kriteria penilaian ini dijadikan sebagai acuan dalam penilaian. Menurut Arikunto (2010), kriteria yang telah ditentukan adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Penilaian

Prosentase (%)	(Kriteria)
81%- 100%	Sangat Baik
61% -80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Baik
0% -20%	Kurang sekali

(Arikunto, 2010: 224)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan adalah media *e-modul* materi piutang dagang mata pelajaran akuntansi keuangan untuk kelas XI jurusan akuntansi dan keuangan lembaga di SMK Islam 1 Durenan Trenggalek. Dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 (lima) tahap yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Akan tetapi, pada tahap *Implementation* (Implementasi) disesuaikan dengan kondisi pembelajaran saat ini yang masih terdampak pandemi *covid-19* sehingga tidak dilakukan implementasi. Adapun 5 (lima) tahapan model pengembangan ADDIE sebagai berikut:

1) *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap yang paling awal dilakukan dari sebuah pengembangan media *e-modul* yaitu melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XI dan melakukan observasi di SMK Islam 1 Durenan Trenggalek. Kemudian diperoleh informasi yang bersumber dari kondisi nyata yang terjadi di lapangan serta

kondisi ideal dengan mengamati tingkat dari kebutuhan peserta didik saat pembelajaran.

- a) Kondisi Nyata, pada saat proses pembelajaran peserta didik kurang memahami materi khususnya saat pelajaran piutang dagang pada mata pelajaran akuntansi keuangan, dikarenakan sumber belajar yang digunakan oleh peserta didik bersumber dari buku teks dan penjelasan materi dari guru dirasa kurang interaksi. Selain itu, media yang digunakan dirasa kurang mampu mendampingi peserta didik dalam melakukan belajar mandiri ketika proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) berlangsung. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai peserta didik kelas XI Akuntansi yang diperoleh dari guru mata pelajaran akuntansi keuangan saat observasi berlangsung, ditemukan sebagian besar peserta didik memperoleh nilai dibawah KKM (Kriteria Kelulusan Minimal) pada materi piutang dagang yaitu terdapat 10 peserta didik dari 18 peserta didik dengan nilai rentang 50-55 yang disebabkan media belajar yang berupa buku teks dan penjelasan dari guru dirasa kurang interaksi. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran yang ada berupa buku teks dirasa kurang efektif untuk menunjang kegiatan belajar mandiri dalam rangka pembelajaran jarak jauh (PJJ) ini.
- b) Kondisi Ideal, kondisi yang diharapkan dalam proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ini peserta didik mampu: 1) Menjelaskan pengertian dan ruang lingkup piutang dagang; 2) Menjelaskan secara luas mengenai penilaian piutang dagang; 3) Membuat kajian mengenai pengakuan piutang, penilaian piutang dan penyajian piutang; 4) Melakukan pencatatan metode langsung dan metode cadangan untuk piutang tidak tertagih; 5) Menganalisis kartu piutang; dan 6) Melakukan pencatatan kartu piutang. Dikarenakan penggunaan media *e-modul* ini sebagai sarana dalam memfasilitasi peserta didik untuk belajar mandiri dalam rangka pembelajaran jarak jauh (PJJ) dalam kelas yang dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

2) *Design* (Desain)

Setelah melakukan tahapan analisis, penelitian dilanjutkan pada tahapan *Design*. Di sini peneliti telah memutuskan untuk mengembangkan media *e-modul* sebagai media pembelajaran. Pada tahapan ini, peneliti membuat Garis Besar Isi Materi (GBIM) yang

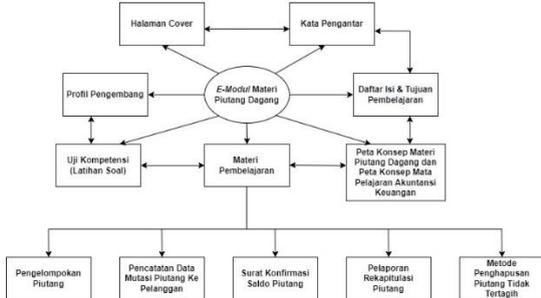
disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Berikut ini Garis Besar Isi Materi (GBIM) yang akan peneliti jabarkan ke dalam bentuk tabel:

Tabel 2 Garis Besar Isi Materi

Jenis Media	<i>E-Modul</i> materi pokok Piutang Dagang
Sasaran	Peserta Didik Kelas XI jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Islam 1 Durenan Trenggalek
Tujuan Pembelajaran	Melalui media <i>e-modul</i> peserta didik diharapkan mampu: 1) Menjelaskan pengertian dan ruang lingkup piutang dagang; 2) Menjelaskan secara luas mengenai penilaian piutang dagang; 3) Membuat kajian mengenai pengakuan piutang, penilaian piutang dan penyajian piutang; 4) Melakukan pencatatan metode langsung dan metode cadangan untuk piutang tidak tertagih; 5) Menganalisis kartu piutang; 6) Melakukan pencatatan kartu piutang.
Indikator Materi	1) Mengelompokkan piutang 2) Mencatat kartu piutang 3) Mengetahui jenis-jenis surat konfirmasi saldo piutang 4) Menyajikan laporan mutasi piutang 5) Melakukan penghapusan piutang tidak tertagih dengan metode langsung dan tidak langsung
Materi Pokok	1) Pengelompokan piutang 2) Pencatatan data mutasi piutang ke kartu pelanggan 3) Surat konfirmasi saldo piutang 4) Pelaporan rekapitulasi piutang

5) Metode penghapusan piutang tidak tertagih

Selanjutnya peneliti membuat *flowchart* media pembelajaran untuk memudahkan menyusun program media *e-modul*. Dari *flowchart* ini, peneliti dapat secara spesifik menentukan format akhir media pembelajaran, dan menyusun instrumen kelayakan materi dan media.



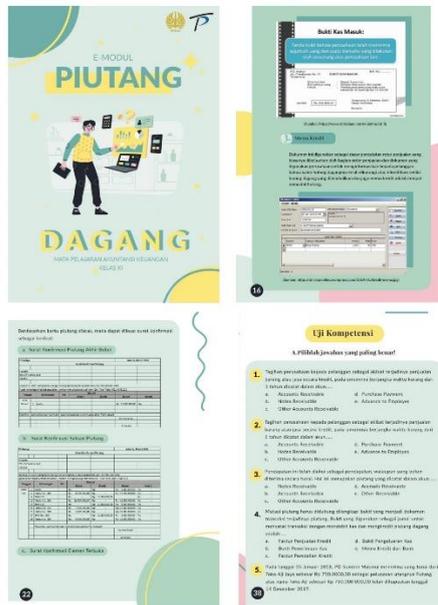
Gambar 2 Flowchart E-Modul Piutang Dagang

3) *Development* (Pengembangan)

Di dalam tahapan ini diperlukannya penyusunan draft awal sebagai kerangka tahapan yang harus dilalui dalam penelitian. Tahapan ini dibagi menjadi tiga tahap, sebagai berikut :

a) Desain Produksi

Dalam tahapan desain produksi media *e-modul* ini beberapa tahapan desain yang akan dilakukan meliputi desain media *e-modul* dan desain bahan penyerta.



Gambar 3 Tampilan Desain Media



Gambar 4 Tampilan Desain Bahan Penyerta

b) Validasi Oleh Tim Ahli

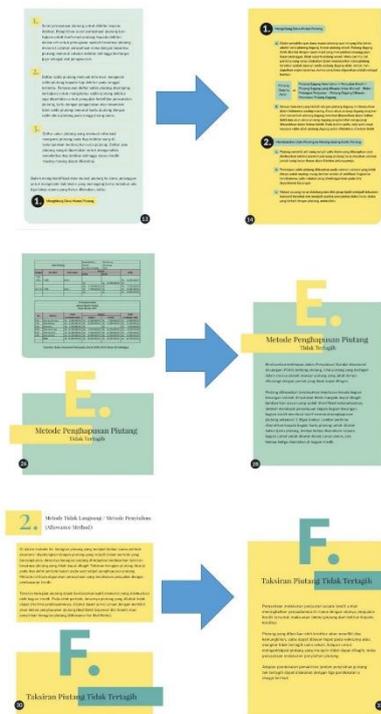
Di dalam tahapan ini media *e-modul* yang dikembangkan maka harus dilakukan penilaian oleh ahli yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dan kekurangan terhadap media sehingga nanti bisa diperbaiki. Validasi ini diujikan kepada ahli materi dan ahli media dengan menggunakan angket sebagai alat pengukurannya. Berikut merupakan hasil penilaian dari para ahli :

Tabel 3 Hasil Persentase Para Ahli

Kelayakan	Persentase	Kriteria
Materi	95%	Sangat Baik
Media	92%	Sangat Baik
Bahan Penyerta	89%	Sangat Baik

c) Revisi Desain

Pada tahapan ini bertujuan untuk memperbaiki desain yang sudah dinilai oleh para ahli berdasarkan komentar dan saran yang ada di dalam instrument angket dengan jenis terbuka. Berikut hasil revisi media *e-modul* :



Gambar 5 Revisi Desain Media E-Modul

4) *Implementation* (Implementasi)

Penelitian dari pengembangan ini hanya sampai kelayakan sebuah media *e-modul*. Hal ini dikarenakan tidak bisa mengimplementasikan media tersebut kepada peserta didik dikarenakan adanya kondisi peralihan masa pandemi *covid-19*.

5) *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahapan evaluasi ini, pengembang melakukan evaluasi formatif. Dalam evaluasi formatif yang dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang bertujuan untuk penyempurnaan. Evaluasi pada model ADDIE ini dilakukan pada setiap kegiatan tahap pengembangan. Evaluasi yang dimulai dari Analisis, Desain, Pengembangan, hingga pada Implementasi. Pada tahapan analisis dilakukan penilaian terhadap kesesuaian antara materi dengan media *e-modul*. Tahapan desain yang dilakukan adalah penilaian pada spesifikasi produk dan bahan penyerta. Lalu di tahap pengembangan yang dilakukan penilaian pada materi hingga desain media dan bahan penyerta. Dan yang terakhir untuk tahapan implementasi dilakukan terhadap penggunaan media *e-modul* pada peserta didik.

Alat yang digunakan dalam mengukur keberhasilan ini adalah instrument penelitian yaitu angket. Adapun hasil dari evaluasi adalah sebagai berikut:

a) Revisi Materi

Hasil revisi, terdapat beberapa penulisan kata yang kurang tepat (*typo*) dan tidak sesuai dengan EYD dan terdapat beberapa

halaman yang salah penempatannya. Materi piutang dagang memperoleh persentase sebesar 95% dari ahli materi dengan kriteria sangat baik dalam skala pengukuran menurut (Arikunto, 2010) serta dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

b) Revisi Media

Hasil revisi, terdapat awal bab yang peletakkannya di akhir halaman yang seharusnya diletakkan di awal halaman. Hasil validasi dari ahli media memperoleh persentase sebesar 92% dan dikategorikan sangat baik jika dikonversikan kedalam skala pengukuran menurut (Arikunto, 2010) serta dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pada media *e-modul* ini terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dari fakta di lapangan yang berhasil dimuat diantaranya, kelebihan dalam media *e-modul* ini adalah: 1) *e-modul* yang berupa *link* dapat diakses di peramban *smartphone* maupun laptop/personal komputer dan *barcode* dapat di *scan* dengan mudah baik di *smartphone* maupun di laptop/personal komputer; 2) *e-modul* dapat didistribusikan melalui *WhatsApp* dan atau *google drive* lengkap disertai dengan bahan penyerta sebagai panduannya; 3) materi disajikan dengan unsur visual dengan desain yang dibuat jelas dan semenarik mungkin untuk mengurangi rasa bosan peserta didik; 4) penyajian bersifat interaktif dan dinamis dengan mengajak user aktif mengerjakan tugas yang diberikan; 5) bahan pelajaran terbagi lebih merata dalam satu semester pembelajaran.

Adapun kekurangan yang terdapat dalam media *e-modul* ini adalah: 1) materi pembelajaran dibatasi hanya pada materi piutang dagang; 2) penggunaan *e-modul* ini tergantung pada sinyal dan kuota internet dalam mengaksesnya. Kesimpulan dalam penelitian ini dapat dikatakan layak, karena penggunaan media *e-modul* memiliki tampilan audio dan visual yang akan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang sulit dipahami.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan prosedur model pengembangan ADDIE di SMK Islam 1 Durenan Trenggalek maka penelitian “Pengembangan Media *E-Modul* Materi Piutang Dagang pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI Jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Islam 1 Durenan Trenggalek” dapat menghasilkan kesimpulan sesuai dengan data yang diperoleh sebagai berikut: 1) Kelayakan media Pengembangan *e-modul* materi piutang dagang mata

pelajaran akuntansi keuangan kelas XI dinyatakan layak dengan didukung data hasil validasi dengan rata-rata sangat baik (ahli materi = 95% “sangat baik”, ahli media = 92% “sangat baik”, ahli bahan penyerta = 89% “sangat baik”).

Saran

Berdasarkan hasil pembahasan data penelitian pengembangan, diperoleh saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat untuk penelitian ini, meliputi:

1. Saran Pemanfaatan

Pengembangan media *e-modul* materi piutang dagang yang telah dikembangkan, dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran materi piutang dagang mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Islam 1 Durenan Trenggalek. *E-modul* ini bersifat fleksibel artinya dapat dipelajari saat diluar sekolah dan kapan saja. Dalam penggunaannya, disarankan menggunakan *smartphone* atau laptop atau personal komputer yang tersambung dengan internet dengan sinyal yang kuat agar *e-modul* dapat dibaca dengan jelas dan nyaman serta dapat dimanfaatkan dengan baik.

2. Saran Desiminasi (Penyebaran)

Pengembangan ini menghasilkan media *e-modul* materi piutang dagang mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XI jurusan akuntansi dan keuangan lembaga di SMK Islam 1 Durenan Trenggalek, apabila media *e-modul* ini hendak digunakan pada sekolah lain maka perlu dilakukan adanya identifikasi dan peninjauan kembali. Hal yang perlu diperhatikan dalam peninjauan ini adalah karakteristik peserta didik, karakteristik pengajar, fasilitas sekolah dan lain sebagainya. Sehingga dapat digunakan dengan baik sesuai dengan kegiatan pembelajaran materi piutang dagang mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XI.

3. Saran Pengembangan Lanjutan

Dengan adanya pengembangan media *e-modul* pembelajaran materi piutang dagang di SMK Islam 1 Durenan Trenggalek ini diharapkan kedepannya memuat materi yang lebih bervariasi disesuaikan dengan keadaan dan perkembangan teknologi yang ada terutama pada peralatan-peralatan/teknologi maupun *software* yang digunakan dalam kegiatan piutang dagang.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, R. 2014. *Pengantar Pendidikan: Asas Dan Filsafat Pendidikan*. Ar-Ruzz Media.

Anwar, Muhammad. 2017. *Filsafat Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Arief S. Sadiman. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian*.

Arikunto, S. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Banoe, P. 2003. *Pengantar Pengetahuan Harmoni*. Kanisius.

Good, V. Carter. 1973. *Dictionary of Education*. New York: McGraw-Hill Company, Inc.

Hariyani, Diyah Santi. 2016. *Pengantar Akuntansi 1 (Teori dan Praktik)*. Malang: Aditya Media Publishing.

Indonesia, P. R. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Departemen Pendidikan Nasional.

Janti, S. 2014. *Analisis Validitas Dan Reliabilitas Dengan Skala Likert Terhadap Pengembangan SI/TI Dalam Penentuan Pengambilan Keputusan Penerapan Strategic Planning Pada Industri Garmen*. Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST), 15, 155–160.

Januszewski, A., & Molenda, M. (2013). *Educational technology: A definition with commentary*. Routledge.

Klien, J. D., & Richey, R. C. 2007. *Design and Development Research Method, strategies, and Issue*. London: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publisher.

Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.

Molenda, M., & Januszewski, A. 2008. *Educational technology: A definition with commentary*. Association for Educational Communications and Technology (AECT).

Mustaji. 2008. *Pembelajaran Mandiri*. Surabaya: UNESA FIP.

Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2005) *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.

Putra, K. W. B., Wirawan, I. M. A., & Pradnyana, G. A. 2017. *Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Untuk Siswa Kelas X Multimedia Smk Negeri 3 Singaraja*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan.

Rusijono dan Mustaji. 2008. *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.

Russel. 1997. *Introducing Public Administration*. New York: Longman.

Sadiman, A. 2006. *Media Pendidikan Pengertian Dan Pemanfaatan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sadiman, A. Srif, dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.

Salamah Zainiyati, H. 2007. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.

- Smaldino, Sharon E, James D. Russel, Robert Heinich, Michael Molenda. 2008. *Instructional Technology and Media For Learning*. Ohio: Pearson Merrill Prentice Hall.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung. PT. Alfabeta.
- Suprijanto. (2009). *Pendidikan Orang Dewasa*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Surapranata, Sumarna. 2009. *Analisis, Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi Hasil Tes*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Widodo, Galih. 2018. *Pengembangan e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember Berbasis Inquiry Menggunakan Model ADDIE untuk SMA Kelas XI IPS*. Skripsi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
- Yusuf, Munir. 2018. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.
- Zaitun. 2016. *Sosiologi Pendidikan (Teori dan Aplikasinya)*. Pekanbaru: Kreasi Edukasi.

