

**PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL AKUNTANSI BERBASIS PROBLEM
BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN
SELF EFFICACY DAN KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING
PESERTA DIDIK SMKN 6 SUKOHARJO**



Usulan Penelitian Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Akuntansi

Diajukan Oleh:

Desy Ayu Wulandari

A210190016

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL AKUNTANSI BERBASIS
PROBLEMBASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN SELF
EFFICACY DAN KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING PESERTA DIDIK
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 6 SUKOHARJO**

Diajukan Oleh:

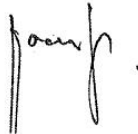
DESY AYU WULANDARI

A210190016

Naskah Publikasi telah disetujui oleh pembimbing skripsi Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk
dipertahankan dihadapan tim penguji skripsi:

Surakarta, 1 September 2023

Mengetahui,



Dr. Agus Susilo, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0625048901

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL AKUNTANSI BERBASIS PROBLEM
BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN SELF EFFICACY DAN
KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING PESERTA DIDIK SEKOLAH
MENENGAH KEJURUAN NEGERI 6 SUKOHARJO**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

DESY AYU WULANDARI

A210190016

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji:

1. Dr. Agus Susilo, S.Pd., M.Pd.
(Ketua Dewan Penguji)
2. Dr. Sabar Narimo, M.M., M.Pd
(Anggota I Dewan Penguji I)
3. Moh. Chairil Asmawan, S.E., M.Pd
(Anggota II Dewan Penguji II)

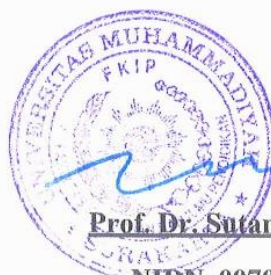
(.....)
(.....)
(.....)



Surakarta, 11 September 2023

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu PendidikanDekan,



Prof. Dr. Sutama, M.Pd.

NIDN. 007016002

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama	: Desy Ayu Wulandari
NIM	: A210190016
Program Studi	: Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi	: Pengembangan modul digital akuntansi berbasis problem based learning untuk meningkatkan self efficacy dan kemampuan problem solving peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 6 Sukoharjo.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 1 September 2023
Yang membuat pernyataan,



Desy Ayu Wulandari
NIM. A210190016

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(Q.S Al-Baqarah, 2:286)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.”

(Q.S Al-Insyirah, 94:5-6)

“Untuk masa-masa sulitmu, biarlah Allah yang menguatkanmu. Tugasmu hanya berusaha agar jarak antara kamu dengan Allah tidak pernah jauh.”

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT. Yang telah memberikan nikmat yang luar biasa, memberi saya kekuatan, membekali saya dengan ilmu pengetahuan serta memperkenalkan saya dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu. Shalawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW. Segala perjuangan saya hingga titik ini, saya persembahkan teruntuk orang-orang hebat yang selalu menjadi penyemangat, menjadi alasan aku kuat sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini.

1. Muhamad Jianto, S.T., seseorang yang biasa saya sebut ayah dan berhasil membuat saya bangkit dari kata menyerah. Terimakasih sudah merawat dan membesarkan saya dengan penuh cinta, selalu berjuang untuk kehidupan saya, kerjakeras dan menjadi tulang punggung keluarga hingga akhirnya saya bisa tumbuh dewasa dan bisa berada diposisi saat ini.
2. Sri Daryanti, perempuan hebat yang selalu menjadi penyemangat. Saya persembahkan skripsi ini untuk mama. Terimakasih sudah melahirkan, merawat dan membesarkan saya dengan penuh cinta.
3. Saudara kandung saya, Iis Yudist Trisnawati, S.Pd., Wahyu Yogi Setiawan, S.Pd., dan Saudara ipar Dr. Hilmy Aliriad M.Pd., yang selalu memberikan dorongan dan motivasi hingga bisa ke tahap saat ini. Semoga selalu diberkahi dan diberikan kesehatan.
4. Almamaterku Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh Pendidikan dan memberikan pengalaman baik akademik maupun non akademik.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakaatuh

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji viiontro atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan viiontro, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Modul Digital Akuntansi Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Self Efficacy dan Kemampuan Problem Solving Peserta Didik SMKN 6 Sukoharjo”**.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi tugas akhir dan syarat menyelesaikan strata 1 (S1) pada Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Surakarta. Penulisan menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan juga bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu saya ingin menyampaikan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Utama, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universi Muhammadiyah Surakarta yang telah berkenan memberikan ijin penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Suranto, S. Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan ijin viiontrolvii skripsi ini.
3. Bapak Dr. Agus Susilo, S. Pd., M.Pd., Pembimbing skripsi yang berkenan memberikan petunjuk, arahan, bimbingan, dan saran mulai dari awal hingga terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Supriyono, S.Pd., M.Pd. selaku dosen ahli media yang selama ini telah memberikan bimbingan, memberikan penilaian, masukan, dan saran perbaikan terhadap Modul digital yang dikembangkan.
5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah membekali ilmu pengetahuan kepada penulis.
6. Bapak Yusak Sugiato, S.Pd, M.Pd Kepala SMK Negeri 6 Sukoharjo yang telah

memberikan izin penelitian.

7. Ibu Soewarsi S.Pd, Guru Mata Pelajaran Praktikum Perusahaan Jasa, Dagang dan Manufaktur juga selaku ahli materi yang telah membantu penelitian serta memberikan respon terhadap penggunaan Modul digital yang dikembangkan.
8. Siswa-siswi kelas XI AKL 2 SMK Negeri 6 Sukoharjo atas kerjasamanya dan partisipasinya sebagai subjek uji coba kelas.
9. Semua pihak yang telah membantu dan berkontribusi dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari sempurna, dengan tangan terbuka penulis menerima segala kritik dan saran yang membangun. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis sendiri maupun pembaca pada umumnya.

Wassalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Surakarta, 1 September 2023

Penulis

ABSTRAK

Desy Ayu Wulandari / A210190016. **Pengembangan Modul Digital Akuntansi Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Self Efficacy Dan Kemampuan Problem Solving Peserta Didik Smkn 6 Sukoharjo.** Skripsi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta Agustus 2023.

Bahan ajar merupakan sarana pembelajaran yang digunakan dengan berbantu alat guna mempermudah pengajar ketika pelaksanaan kegiatan mengajar disekolah dan menjadi solusi untuk membuat peserta didik bersemangat ketika belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Menghasilkan produk berupa modul digital akuntansi berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan *self efficacy* dan *problem solving* peserta didik sekolah menengah kejuruan. 2) Mengetahui kelayakan modul digital akuntansi berbasis *Problem Based Learning* terhadap kemampuan *self efficacy* pada peserta didik sekolah menengah kejuruan. 3) Mengetahui penggunaan modul digital akuntansi berbasis *Problem Based Learning* terhadap kemampuan *problem solving* pada peserta didik sekolah menengah kejuruan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini adalah melalui observasi, angket dan tes. Jenis data pada penelitian ini yaitu menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Negeri 6 Sukoharjo. Objek penelitian ini adalah pengembangan modul digital dengan menggunakan media anyflip. Hasil penelitian : 1) Menunjukkan lima tahap dalam pembuatan modul digital berbasis *project base learning* yaitu Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). 2) Kelayakan media pembelajaran modul digital berbasis *project base learning* berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi 1 diperoleh rata-rata 95% yang termasuk dalam kategori sangat valid, 2) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 95% yang termasuk dalam kategori sangat valid. 3) Berdasarkan hasil penelitian, data uji coba efektifitas media setelah dilakukan *pre-test* dan *post-test* pada siswa kelas XI di SMK Negeri 6 Sukoharjo diperoleh rata-rata *pre-test* 56,67% dan *post-test* 89,89. dari data hasil belajar yang di uji juga memiliki perbedaan yang signifikan karena sig.(2-tailed) memiliki nilai 0,00 kurang dari 0,05. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan antara *pre-test* (sebelum menggunakan media pembelajaran modul digital berbasis *problem based learning*) dan *post-test* (sesudah menggunakan media pembelajaran modul digital berbasis *problem based learning*).

Kata Kunci: modul digital, *problem based learning*, *self efficacy*, *problem solving*

ABSTRACT

Desy Ayu Wulandari / A210190016. Development Of Digital Accounting Module Based On Problem Based Learning To Improve Self Efficacy And Problem Solving Skills Of Smkn 6 Sukoharjo Students. Thesis. Faculty Of Teacher Training And Education, University Of Muhammadiyah Surakarta August 2023.

Teaching materials are a means of learning that is used with the help of tools to facilitate teachers when the implementation of teaching activities at school and become a solution to make learners excited when learning. This study aims to determine: 1) produce products in the form of Problem-Based digital accounting module Based Learning to improve the ability of self-efficacy and problem solving Vocational High School students. 2) knowing the feasibility of Problem-Based digital accounting module based Learning on the ability of self-efficacy in vocational high school students. 3) knowing the use of digital accounting modules based on Problem-Based Learning on problem solving skills in vocational high school students. This research is a type of research and Development (R&D) with ADDIE development model. Data collection techniques in this development research is through observation, questionnaires and tests. Type of data in this study is using quantitative and qualitative data. The results showed 1) five stages in the manufacture of digital modules based on project base learning is Analysis (Analysis), Design (Design), Development (Development), Implementation (Implementation), and Evaluation (Evaluation). 2) Feasibility of learning media digital module based on project base learning based on assessment: 1) material expert 1 obtained an average of 95% which is included in the category of very valid, 2) Media Expert obtained an average score of 95% which is included in the category of very valid. 3) Based on the results of the study, the test data of media effectiveness after pre-test and post-test on Grade XI students in SMK Negeri 6 Sukoharjo obtained an average of 56.67% pre-test and post-test 89.89. from the data on learning outcomes in the test also has a significant difference because of GIS.(2-tailed) has a value of 0.00 less than 0.05. So it can be concluded that there is a difference between pre-test (before using the learning media of digital modules based on problem-based learning) and post-test (after using the learning media of digital modules based on problem-based learning).

Keywords: digital module, problem based learning, self efficacy, problem solving

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian.....	8
F. Batasan Istilah.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Penelitian yang Relevan.....	10
B. Kajian Teori.....	12
C. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	23
D. Kerangka Berpikir.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Model Pengembangan.....	27
B. Prosedur Pengembangan	29
BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42

A. Deskripsi Data.....	42
B. Hasil Pengembangan	43
C. Pembahasan Produk	62
D. Produk Penelitian	65
E. Keterbatasan Pengembangan.....	67
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	68
A. Simpulan	68
B. Implikasi.....	68
C. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Penelitian Pengembangan Menurut Thiaragan.....	13
Gambar 2.2 Tahapan Penelitian Pengembangan Menurut Robert Maribe Branch	13
Gambar 2.3 Tahapan Penelitian Pengembangan Menurut Richey and Klien.....	14
Gambar 2.4 Kerangka Befikir.....	26
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE	27
Gambar 4.1 Halaman Searching Aplikasi Anyflip	46
Gambar 4.2 Halaman Pertama Anyflip.....	46
Gambar 4.3 Halaman Sign Up Anyflip.....	47
Gambar 4.4 Halaman Tampilan Anyflip.....	47
Gambar 4.5 Halaman Membuat E-Modul.....	48
Gambar 4.6 Halaman Yang Sudah Terbentuk E-Modul.....	49
Gambar 4.7 Halaman E-Modul Untuk Dibagikan	50
Gambar 4.8 Sebelum Perbaikan Media oleh Ahli Materi.....	52
Gambar 4.9 Setelah Perbaikan Media oleh Ahli Materi	53
Gambar 4.10 Sebelum Perbaikan dari Ahli Media	55
Gambar 4.11 Sesudah Perbaikan dari Ahli Media.....	56
Gambar 4.12 Tampilan Awal Anyflip	66
Gambar 4.13 Tampilan File Materi.....	66
Gambar 4.14 Tampilan Menu Default	67

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	33
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi.....	33
Tabel 3.3 Kriteria Kevalidan Produk	34
Table 3.4 Uji Efektivitas Model Pembelajaran dalam Percobaan Kelompok Kecil.....	37
Table 3.5 Uji Efektivitas Model Pembelajaran dalam Uji Coba Kelompok Besar	38
Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan Produk	41
Tabel 4.1 Deskripsi Subjek Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Anyflip	42
Tabel 4.2 Prosedur Pengembangan Media.....	42
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Materi oleh Ahli Materi	51
Tabel 4.4 Kritik dan Saran oleh Ahli Materi	52
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Kelayakan Media Oleh Ahli Media.....	54
Tabel 4.6 Kritik dan Saran dari Ahli Media	55
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Pre-test dan Post-test	57
Tabel 4.8 Paired Samples Statistics	58
Tabel 4.9 Paired Samples Correlations	58
Tabel 4.10 Paired Samples Test.....	59
Tabel 4.11 Hasil Evaluasi Penelitian	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Validasi Para Ahli	77
Lampiran 2. Angket Evaluasi terhadap Peningkatan Hasil Belajar Setelah Menggunakan Produk	79
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian	83
Lampiran 4. Surat Balasan Penelitian	84
Lampiran 5. Dokumentasi Penelitian.....	85