



PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF SEBAGAI SUMBER BELAJAR
SIKLUS AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG UNTUK MENINGKATKAN
SOFT SKILL SISWA

Galang Sirendra Putra¹
Pendidikan Akuntansi FKIP
Universitas PGRI Madiun
gsirendra@gmail.com

Supri Wahyudi Utomo²
Pendidikan Akuntansi FKIP
Universitas PGRI Madiun
supri@unipma.ac.id

Elly Astuti³
Pendidikan Akuntansi FKIP
Universitas PGRI Madiun
ellyastuti@unipma.ac.id

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi dalam suatu pembelajaran saat ini semakin disarankan, dikarenakan adanya perkembangan teknologi yang pada akhirnya dapat mempermudah suatu proses pembelajaran. Bukan hanya itu suatu teknologi yang digunakan sebagai bahan ajar juga akan memaksimalkan hasil dari suatu proses pembelajaran seperti: 1. Memudahkan akses belajar 2. Materi yang disampaikan lebih menarik 3. Meningkatkan minat belajar. Kegunaan E-modul adalah untuk melengkapi modul cetak yang tentu didalamnya belum mampu menyampaikan pesan-pesan dalam bentuk suara dan video, dengan adanya suatu simulasi yang dimuat dalam video maka siswa diharap bisa memahami materi yang disampaikan secara gamblang di dalam video tersebut. E-modul ini juga memberikan jalan keluar untuk melakukan pembelajaran secara jarak jauh tanpa adanya tatap muka yang saat ini sedang dilakukan oleh semua pihak sekolah.

Kata Kunci : *E-modul; sumber belajar; soft skill*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan saat ini harus diikuti dengan sikap serta pemikiran yang ulet guna memperkaya pengetahuan sumber daya manusia yang bermutu. Pendidikan saat ini sudah memasuki era digital dimana suatu perkembangan teknologi yang sekarang mempermudah suatu pekerjaan, dengan adanya perkembangan teknologi semua pihak yang terlibat pastinya akan merasakan kemudahan dalam melakukan pekerjaannya. Dalam pendidikan tentunya, pasti perkembangan ini akan lebih mempermudah interaksi antara guru dan siswa serta memberikan inovasi-inovasi baru terhadap pengembangan media pembelajaran. Dengan perkembangan teknologi ini

tenaga pendidik dituntut untuk mampu memanfaatkan dan mengimplementasikan ke dalam kegiatan pembelajaran dengan harapan mempermudah pendidik untuk memberikan pemahaman materi kepada siswa guna mencapai keberhasilan suatu pembelajaran.

Pembelajaran dapat dilakukan dengan baik dan menarik, maka tenaga pendidik benar-benar di tuntut untuk mengikuti perkembangan teknologi yang ada, yang dulu pembelajaran masih menggunakan media cetak sekarang diharap pembelajaran sudah menggunakan media digital. Perbedaan yang paling mendasar antara media cetak dan media digital adalah jika media cetak masih terbuat dari kertas yang didalamnya berisi suatu tulisan (materi) ataupun gambar, jika peserta didik hanya membaca dan melihat suatu media yang didalamnya hanya ada suatu tulisan peserta didik akan susah dalam memahami suatu materi yang akan diterimanya. Namun dengan menggunakan media digital siswa akan menerima materi pembelajaran secara lebih lengkap misalnya setelah membaca maka siswa akan diberikan video simulasi materi yang di berikan oleh guru.

Pada intinya tujuan di buatnya E-modul adalah untuk melengkapi modul cetak yang tentu didalamnya belum mampu menyampaikan pesan-pesan dalam bentuk suara dan video, dengan adanya suatu simulasi yang dimuat dalam video maka siswa di harap bisa memahami materi yang disampaikan secara gamblang didalam video tersebut. E-modul ini juga memberikan jalan keluar untuk melakukan pembelajaran secara jarak jauh tanpa adanya tatap muka yang saat ini sedang dilakukan oleh semua pihak sekolah.

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat memiliki sifat yang positif terhadap dunia pendidikan. Jika dibandingkan dengan cara pembelajaran sebelumnya, pembelajaran menggunakan pemanfaatan teknologi informasi ini diharap dalam suatu kegiatan belajar mengajar menjadi lebih mudah, menarik dan tidak monoton. Suatu media yang digunakan oleh pendidik memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran serta untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran e-modul digunakan untuk memberikan kemudahan dalam suatu pembelajaran. E-modul sendiri adalah suatu media pembelajaran interaktif karena didalamnya memuat teks, gambar, video maupun animasi yang dapat digunakan guru sebagai alat komunikasi dalam penyampaian materi kepada peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian riset dan pengembangan atau Research & Development (R&D) menurut (Sugiyono, 2017) penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk atau kebijakan yang telah ada. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan maupun mengembangkan suatu produk pendidikan. Menurut (Neni, 2017) penelitian riset dan pengembangan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Sedangkan menurut (Budiyono, 2017) (R&D) merupakan penelitian pengembangan yang mana penelitian tersebut dapat menghasilkan produk dan menguji efektifitas dari produk tersebut. Dapat disimpulkan dari ketiga pendapat diatas bahwa penelitian (R&D) adalah suatu proses untuk mengembangkan atau menciptakan produk baru guna mempermudah suatu sistem yang ada.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan e-modul interaktif sebagai sumber belajar penyusunan siklus akuntansi perusahaan dagang untuk meningkatkan soft skill siswa diakui layak digunakan sebagai bahan ajar apabila memenuhi kriteria tujuan penelitian yaitu :

1. Menganalisis dan mengkaji pengembangan E-Modul pada materi siklus akuntansi persahaan dagang.

Setelah memberikan e-modul pada siswa, dapat dikatakan efektif apabila ketuntasan belajar siswa mencapai $\geq 85\%$ secara klasikal. Dari uji coba di atas menunjukan hasil 18 siswa mendapatkan hasil 10, 5 siswa mendapatkan hasil 9 dan 1 siswa mendapatkan hasil 8 dan presentase ketuntasan klasikal adalah 100% karena pada latihan soal halis akhir seluruh siswa ≥ 65 . Hal ini menunjukan bahwa e-modul dikatakan sangat efektif.

2. Menganalisis dan mengkaji kelayakan E-Modul pada materi siklus akuntansi persahaan dagang.

E-modul sudah melalui penilaian kelayakan atau kevalidan oleh para ahli yaitu ahli bahasa, materi dan media. E-modul dinilai sesuai dengan pernyataan yang diberikan pada lembar instrumen penilaian. Dalam penilaian ahli media, penilaian lebih mengarah pada tampilan yang disajikan pada e-modul. Penilaian yang dilakukan

oleh ahli materi adalah kesesuaian materi yang disajikan pada e-modul dengan silabus yang telah ada sebagai acuan pembuatan bahan ajar sedangkan untuk penilaian ahli bahasa mengarah pada penyajian bahasa e-modul untuk dinilai keterbacaan bahasanya apakah mudah untuk dimengerti atau tidak.

Dalam penilaian ini kategori yang digunakan adalah menurut (Safitri & Hartati, 2016) e-modul dikatakan cukup layak apabila memperoleh hasil $\geq 45\%$. Pada penelitian ini presentase akhir dari 3 ahli menunjukkan presentasi 72,64% yang dikategorikan layak, sehingga e-modul dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun penelitian hasil kelayakan sebagai berikut :

Tabel 1 Hasil Uji Kelayakan

Ahli	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
Media	54	80
Bahasa	35	52
Materi	65	80
Total	154	212
Presentase hasil	72,64%	

3. Menganalisis dan mengkaji respon peserta didik terhadap pengembangan E-Modul pada materi siklus akuntansi perusahaan dagang.

Bahan ajar dikatakan praktis apabila meningkatkan daya tarik belajar siswa untuk memahami materi serta mempermudah guru dalam pembelajaran diberbagai kelas. Praktis artinya mudah baik mudah dalam penggunaan maupun mudah dipahami, penggunaan e-modul mampu meningkatkan daya tarik siswa sehingga siswa lebih memahami materi yang telah disampaikan khususnya pada materi siklus akuntansi perusahaan dagang.

Setelah melakukan ujicoba pembelajaran menggunakan e-modul siswa diberikan lembar angket yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan bahan ajar e-modul. Hasil angket respon siswa adalah 98%. Bahan ajar dapat dikatakan praktis jika memperoleh hasil $\geq 50,1\%$ (Kumalasani, 2018).



Tabel 2 Kriteria Kepraktisan

Skor %	Kriteria kepraktisan
75,01-100	Sangat praktis
50,01-75	Praktis
25,01-50	Kurang praktis
0,00-25	Tidak praktis

Hal tersebut dapat dikatakan bahwa tanggapan yang dibelikan oleh siswa positif. Sehingga bisa disimpulkan bahwa e-modul sangat praktis bagi siswa dalam pembelajaran khususnya siklus akuntansi perusahaan dagang

SIMPULAN

Penelitian pengembangan e-modul interaktif yang dilakukan, diperoleh hasil kelayakan media pembelajaran untuk digunakan bila memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Kevalidan atau kelayakan e-modul yang dinilai oleh ketiga ahli memperoleh hasil 72,64% sehingga masuk kategori layak.
2. Kepraktisan materi yang ada pada e-modul yang diperoleh dari angket respon 24 siswa memperoleh presentase 98% yang berarti respon yang diberikan siswa sangat positif.
3. E-modul memberikan keefektifan terhadap pembelajaran yang dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa yang memperoleh hasil ketuntasan belajar klasikal 100% yang artinya 24 siswa tuntas, hal tersebut dapat diartikan bahwa e-modul efektif digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiyono, S. (2017). *MANAJEMEN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN (RESERCH & DEVELOPMENT)*. aswaja pressindo.
- Kumalasani, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 1–11. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2345>
- Neni, H. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan : komponen MKDK*. Media akademi.
- Safitri, D., & Hartati, T. (2016). 2 (1.2). Kelayakan Aspek Media Dan Bahasa Dalam Pengembangan Buku Ajar Dan Multimedia Interaktif, 3(2), 1090–1092. <https://doi.org/10.1093/oseo/instance.00209148>



THE 16th FIPA
FORUM ILMIAH PENDIDIKAN AKUNTANSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI-FKIP
UNIVERSITAS PGRI MADIUN

Sugiyono. (2017). METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN. ALFABETA.

