



Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbentuk Modul Pembelajaran Digital Untuk Siswa Kelas Xi Jurusan Akuntansi Pada Materi Akuntansi Utang

St. Hajrana^{1*}, Jafar Ahiri², Ramly³

¹³Jurusan Pendidikan Akuntansi, Universitas Halu Oleo, Kendari, Indonesia

²Jurusan Pendidikan Ekonomi, Universitas Halu Oleo, Kendari, Indonesia

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan media pembelajaran berbentuk modul pembelajaran digital pada materi pokok Akuntansi Utang untuk siswa kelas XI jurusan Akuntansi SMK Negeri 1 Kendari, dan 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran berbentuk modul pembelajaran digital pada materi pokok Akuntansi Utang. Penilaian kelayakan media pembelajaran ditinjau dari 3 tahapan penilaian, diantaranya: penilaian ahli materi, penilaian ahli bahasa, dan uji coba siswa. Penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Subjek penelitian ini adalah siswa SMK Negeri 1 Kendari kelas XI Jurusan Akuntansi. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner skala 4. Analisis data yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media modul digital adalah secara deskriptif kuantitatif dengan persentase.

Temuan penelitian ini adalah kelayakan media yang di hitung berdasarkan persentase kelayakana dari ahli materi dan ahli bahasa masing masing sebesar 83,92% dan 92,5%. Serta uji coba yang dilakukan kepada siswa menunjukan persentase sebesar 88,41%. Sehingga dari hasil penilaian tersebut media pembelajaran berbasis modul digital dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran akuntansi pada siswa kelas XI Akuntansi SMKN 1 Kendari dengan persentase sebesar 88,27%.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Modul Digital*

Abstract: *This study aims to 1) develop learning media in the form of digital learning modules on the subject matter of Debt Accounting for class XI students majoring in Accounting at SMK Negeri 1 Kendari, and 2) determine the feasibility of learning media in the form of digital learning modules on the subject matter of Debt Accounting. The assessment of the feasibility of learning media is reviewed from 3 stages of assessment, including: assessment of material experts, assessment of linguists, and student trials. This research is Research and Development (Research and Development). The subjects of this study were students of SMK Negeri 1 Kendari, class XI, majoring in Accounting. Data collection in this study used a 4-scale questionnaire. The data analysis used to determine the feasibility of digital module media was descriptive quantitative with percentages. The findings of this study are the feasibility of the media which is calculated based on the percentage of eligibility from material experts and linguists respectively 83.92% and 92.5%. And trials conducted on students showed a percentage of 88.41%. So from the results of the assessment, the digital module-based learning media was declared very feasible to be used in accounting learning in class XI Accounting students at SMKN 1 Kendari with a percentage of 88.27%.*

Keywords: *Learning Media, Digital Module*

PENDAHULUAN

Pengaruh baik teknologi informasi membuat sekolah-sekolah menyediakan teknologi informasi tersebut. Hal ini dilakukan untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah. SMK Negeri 1 Kendari merupakan sekolah yang memiliki fasilitas untuk menunjang proses pembelajaran tersebut. Menurut Kemendikbud (2013) kurikulum 2013 yang menuntut adanya

* Korespondensi Penulis. E-mail: hajrana23@gmail.com

perubahan paradigma pembelajaran dari behavioristik ke pembelajaran konstruktivistik, diantaranya berawal dari pembelajaran yang berpusat pada pendidik (*teacher centered*) menuju perubahan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*), pembelajaran yang interaktif dan peserta didik mampu mencari pengetahuan atau ilmu dari mana saja, maka faktor dari peserta didiklah yang menentukan berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran.

Pembelajaran mandiri (*self instruction*) dengan modul interaktif berfokus pada penguasaan kompetensi dari bahan kajian yang dipelajari peserta didik dengan waktu tertentu. Dalam penggunaan modul dapat membantu peserta didik dalam bertanggung jawab terhadap kegiatan belajarnya sendiri. Dengan menggunakan modul peserta didik dapat mengevaluasi dan mengukur hasil belajarnya sendiri. Modul digital merupakan suatu modul yang berbasis komputer, yang memiliki kelebihan lebih dibandingkan dengan modul cetak yang bersifat interaktif. Modul digital ini dikombinasikan dari berbagai media yakni audio, teks, gambar bergerak dan warna dalam penyajiannya. Modul interaktif yang akan dikembangkan dalam penelitian ini disusun menggunakan software Flipbook Maker 3.0.0. Keunggulan dalam menggunakan software tersebut yaitu; (1) mudah digunakan; (2) tampilan dalam software cocok untuk digunakan dalam pembelajaran dan mampu bersahabat dengan pengguna; (3) mampu menggabungkan berbagai file baik dalam bentuk video, pdf, word dan lain-lain dalam software.

Sesuai dengan pendapat Rosenberg dalam Surya (2016) ada lima pergeseran dalam proses pembelajaran diantaranya dari ruang kelas ke tempat yang tidak terbatas dan dari kertas ke *paperless*. Oleh karena itu, modul pembelajaran yang disusun dibuat secara digital.

Modul pembelajaran digital adalah suatu unit program pengajaran yang disusun secara sistematis dan lengkap yang dituangkan dalam bentuk digital untuk keperluan belajar. Dengan adanya media pembelajaran berupa modul pembelajaran digital siswa dapat mengurangi beban membawa buku paket lebih dari satu. Siswa dapat belajar mandiri dengan mudah karena modul disusun secara sistematis dan lengkap. Siswa dapat belajar di laboratorium akuntansi dan di tempat yang tidak terbatas dengan laptop yang dimiliki. Adanya modul pembelajaran digital ini dapat mengurangi penggunaan kertas sehingga akan berdampak baik bagi lingkungan.

Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Risnawati (2015), dikatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbentuk modul digital telah dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan yang telah ditentukan sehingga modul digital ini layak untuk digunakan. Kelayakan dari media pembelajaran berbentuk modul digital ini ialah berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan uji coba siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu dilakukan penelitian untuk Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbentuk Modul Pembelajaran Digital untuk Siswa SMK Negeri 1 Kendari Kelas XI Jurusan Akuntansi pada Materi Pokok Akuntansi Utang. Selain itu, penggunaan Media Pembelajaran Berbentuk Modul Pembelajaran Digital pada Materi Pokok Akuntansi Utang di SMKN 1 Kendari dapat dijadikan alternatif memperbaiki mutu pembelajaran pada mata pelajaran Akuntansi kelas XI Jurusan Akuntansi.

Belajar menurut Daryanto & Rahardjo (2012) adalah suatu proses interaksi antara berbagai unsur yang berkaitan. Unsur utama dalam belajar adalah individu sebagai peserta belajar, kebutuhan sebagai sumber pendorong, dan situasi belajar yang memberikan kemungkinan terjadinya kegiatan belajar. Ciri-ciri belajar antara lain (Siregar, 2010): 1) Adanya kemampuan baru atau perubahan. Perubahan tingkah laku tersebut bersifat pengetahuan (kognitif), ketrampilan (psikomotor), maupun nilai dan sikap (afektif), 2) Perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja, melainkan menetap atau dapat disimpan, 3) Perubahan itu tidak terjadi begitu saja, melainkan harus dengan usaha. Perubahan terjadi akibat interaksi dengan lingkungan, 4) Perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh

pertumbuhan fisik atau kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Sudjana (2011) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2016) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Miarso dalam Siregar (2014) mengemukakan pengertian pembelajaran sebagai usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu. Ciri-ciri pembelajaran antara lain (Siregar, 2014) : 1) Merupakan upaya sadar dan disengaja, 2) Pembelajaran harus membuat siswa belajar, 3) Tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, 4) Pelaksanaannya terkendali, baik isinya, waktu, proses, maupun hasilnya.

Menurut Kieso (2016) pengertian akuntansi adalah: *“Accounting consist of the three basic activities –it identifies, records, and communicates the economic events of an organization to interest users. A company identifies the economic events relevant to its business and then records those events in order to provide a history of financial activities. Recording consists of keeping a systematic, chronological diary of events, measured in dollar and cents. Finally, communicates the collected information to interest user by means accounting reports are called financial statement”*. Penjelasan tersebut dapat diartikan bahwa Akuntansi terdiri dari tiga kegiatan yang mendasar yaitu identifikasi, pencatatan dan pengkomunikasian peristiwa ekonomi suatu organisasi kepada pihak yang berkepentingan. Perusahaan mengidentifikasi peristiwa ekonomi sesuai dengan kegiatan usahanya dan mencatat peristiwa tersebut untuk menyediakan catatan kegiatan keuangan. Pencatatan dilaksanakan secara sistematis, kronologis setiap peristiwa, dalam satuan mata uang. Akhirnya pada pengkomunikasian kumpulan informasi tersebut kepada pihak yang berkepentingan dalam bentuk laporan akuntansi atau dikenal dengan laporan keuangan.

Kohler menyatakan pendapatnya yang terdapat di dalam buku Chariri dan Gozali (2015) bahwa utang adalah suatu jumlah yang harus dibayar dalam bentuk uang, barang, atau jasa khususnya hutang yang memiliki kriteria sebagai berikut : a) terjadi atau telah terjadi (*current liability*), b) terjadi pada suatu saat tertentu di masa mendatang, misalnya hutang untuk pembiayaan (*funded debt*) dan hutang yang masih harus dibayar (*accrued liability*), c) terjadi karena tidak dilaksanakannya suatu tindakan di masa yang akan datang, misalnya pendapatan yang ditanggguhkan dan hutang bersyarat (*contingent liability*).

Menurut Statement of Financial Accounting Concept (SFAC) No.3 utang (*liabilities*) adalah pengorbanan manfaat ekonomis yang mungkin terjadi di masa yang akan datang yang timbul dari kewajiban yang ada dari suatu entitas (kesatuan) tertentu untuk mentransfer aktiva atau memberikan jasa ke entitas lainnya di masa yang akan datang sebagai akibat transaksi atau kejadian di masa lalu. Menurut Daryanto (2013), untuk menghasilkan modul yang mampu meningkatkan motivasi belajar, pengembangan modul harus memperhatikan karakteristik yang diperlukan sebagai modul. Maka modul dapat dikatakan baik apabila memiliki karakteristik sebagai berikut :

Self Instruction

Pada karakteristik ini, pelajar dituntut untuk belajar secara mandiri, tanpa bantuan dari seorang pengajar, Sehingga modul dirancang sedemikian rupa agar pelajar mudah dalam mencerna isi materi modul tersebut. Oleh sebab itu, untuk memenuhi karakter *self instruction*,

maka dalam modul harus :1) Memuat tujuan pembelajaran dengan jelas dan menggambarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, 2) Memuat materi pembelajaran yang dikemas secara spesifik sehingga memudahkan peserta didik mempelajarinya secara tuntas, 3) Terdapat contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan dalam memaparkan materi pembelajaran, 4) Terdapat soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur penguasaan materi pembacanya, 5) Kontekstual, yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana, tugas dan lingkungan peserta didik, 6) Penggunaan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami dan komunikatif, 7) Terdapat rangkuman materi pembelajaran, 8) Terdapat instrumen penilaian, sehingga peserta didik dapat melakukan penilaian sendiri, 9) Terdapat umpan balik terhadap penilaian peserta didik untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik, 10) Terdapat informasi tentang rujukan/pengayaan/referensi yang mendukung materi pembelajaran yang dimaksud, *Self Contained*.

Modul harus memuat seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik. Hal ini bertujuan untuk memberikan materi pembelajaran secara tuntas, karena materi belajar dikemas dalam satu kesatuan yang utuh, 1) Berdiri Sendiri (*Stand Alone*), *Stand Alone* merupakan karakteristik modul yang tidak tergantung pada bahan ajar atau media lain. Artinya, tanpa menggunakan bahan ajar lain atau media lain, peserta didik dapat mempelajari dan mengerjakan tugas yang ada dalam modul tersebut, 2) Adaptif, Modul dikatakan adaptif bila dapat menyesuaikan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu, modul dapat digunakan diberbagai perangkat keras (*hardware*), 3) Bersahabat atau Akrab (*User Friendly*) Modul hendaknya juga memenuhi kaidah bersahabat atau akrab dengan pemakainya. Setiap instruksi dan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakai, dalam merespon dan mengakses sesuai dengan keinginan.

Menurut Istiyanto (2013) *Flip Book Maker* merupakan *software* yang dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku. Tidak hanya itu, *Ncesoft Flip Book Maker* juga dapat membuat file PDF menjadi seperti sebuah majalah, majalah digital, flipbook, katalog perusahaan, katalog digital dan lain-lain. Kelebihan *software* ini diantaranya ; file pdf merupakan file yang memiliki ukuran lebih kecil dari file doc dan aman terhadap serangan virus. Keunggulan lain file pdf adalah file ini dapat diupload ke internet dengan mudah sehingga dapat diakses oleh semua siswa.

Ada kalanya dalam membuat modul atau handout berisi materi ajar dan soal-soal latihan, para guru menggunakan file-file pdf. Namun, seiring perkembangan waktu tampilan file-file pdf saat ini cenderung biasa-biasa saja. *Software Flip Book Maker* dapat mengubah file-file pdf menjadi lebih menarik. *Software* ini dapat digunakan agar materi terlihat lebih menarik dengan efek musik yang tampil dengan file SWF ataupun EXE, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih menyenangkan. Pada prinsipnya jenis *software* ini memiliki fungsi yang sama yaitu untuk mengkonversi file pdf, gambar, atau video menjadi file bertipe SWF atau EXE sehingga menjadi file buku yang menarik.

Borg and Gall dalam Arifin (2011), mengemukakan "*research and development is a powerful strategy for improving practice. It is a process used to develop and validate educational product.*" Produk pendidikan yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan ini mengandung 3 pengertian pokok. Pertama, produk tersebut tidak hanya meliputi perangkat keras seperti buku namun juga dalam perangkat lunak seperti kurikulum. Kedua, produk tersebut merupakan produk baru atau memodifikasi produk yang sudah ada. Ketiga, produk tersebut harus bermanfaat bagi pelaksanaan pendidikan. Langkah-langkah menurut Borg & Gall tersebut diterjemahkan dan diberikan penjelasan Arifin (2011), antara lain: 1) *Research and Information Collecting*, pada langkah ini peneliti melakukan pendahuluan untuk mengkaji, menyelidiki, dan mengumpulkan informasi. Dalam hal ini peneliti harus mempertimbangkan beberapa hal, antara lain: a) produk tersebut harus merupakan produk yang penting dan bermanfaat, b) produk tersebut memungkinkan untuk

dikembangkan, c) tersedianya SDM yang memiliki kemampuan, ketrampilan dan pengalaman yang akan mengembangkan produk, dan d) adanya waktu untuk mengembangkan produk, 2) *Planning*, aspek-aspek penting perencanaan meliputi, produk tentang apa, tujuan dan mafaat, siapa pengguna produknya, mengapa produk dianggap penting dan bagaimana mengembangkannya, 3) *Develop Preliminary Form of Product*, Pada langkah ini, peneliti mulai mengembangkan bentuk produk awal (draft) yang bersifat sementara, 4) *Preliminary Field Testin*, disini peneliti melakukan uji coba secara terbatas yang melibatkan sekolah dengan subjek antara 10-15 orang dengan berulang-ulang untuk mendapatkan produk yang dapat digunakan dengan baik, 5) *Main Product Revisio*, melakukan revisi tahap pertama, yaitu perbaikan dan penyempurnaan terhadap produk utama, berdasarkan hasil uji coba terbatas termasuk hasil diskusi, observasi, wawancara dan angket, 6) *Main Field Testin*, pada langkah ini adalah melakukan uji coba yang lebih luas. Perkiraan subjek antara 30 sampai dengan 100 orang, 7) *Operational Product Revision*, melakukan revisi tahap kedua, yaitu memperbaiki dan menyempurnakan produk berdasarkan masukan dan saran-saran hasil uji coba lapangan yang lebih luas, 8) *Operational Field Testing*, melakukan uji pelaksanaan lapangan dengan melibatkan antara 40- 200 subjek, 9) *Final Product Revision*, melakukan revisi terhadap produk akhir, berdasarkan saran, dan masukan dalam pelaksanaan uji coba lapangan, 10) *Dissemination and Implementation*, pada langkah terakhir peneliti mendesiminasikan kepada seluruh subjek melalui pertemuan dan jurnal ilmiah, bekerjasama dengan penerbit jika sosialisasi bersifat komersial.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Mengapa penelitian pengembangan karena penelitian ini merupakan upaya untuk mengatasi kesenjangan antara penelitian terapan dan penelitian dasar. Hasil penelitian dasar bersifat teoritis dan terapan bersifat praktis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan dilakukan di kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Kendari. Penelitian tersebut menghasilkan produk Media Pembelajaran berbasis modul pembelajaran digital menggunakan Software Kvisoft Flip Book Maker 3.0.0. Produk dikemas dalam bentuk Software yang diberikan kepada guru maupun siswa yang dapat digunakan udalam proses belajar mengajar di dalam kelas ataupun belajar secara mandiri dengan bantuan perangkat komputer .

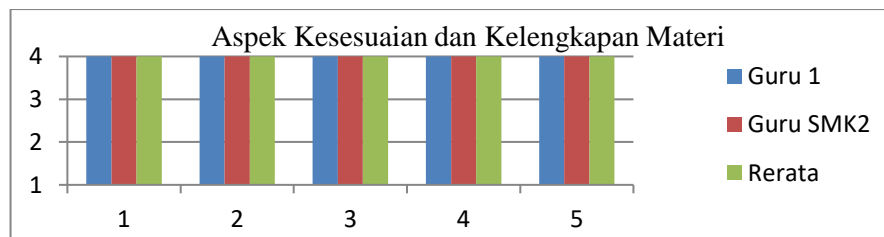
Pengembangan media pembelajaran berbasis modul pembelajaran digital ini dikembangkan melalui lima tahap pengembangan yaitu: tahap analisis kebutuhan, tahap, tahap perencanaan, tahap pengembangan produk, tahap uji coba, tahap produk akhir dan penyebaran.

Tabel 1 Penilaian Ahli Materi pada Aspek Kesesuaian dan Kelengkapan Materi

No	Pernyataan	Penilaian		RerataSkor	Kategori
		Guru SMK	Guru SMK		
Aspek Kesesuaian Materi					
1	Kesesuaian materi dengan KD	4	4	4	Sangat Baik
2	Kesesuaian materi dengan KI	4	4	4	Sangat Baik

No	Pernyataan	Penilaian		RerataSkor	Kategori
		Guru SMK	Guru SMK		
3	Kesesuaian dengan tujuan	4	4	4	Baik
	Jumlah			12	Sangat Baik
	Persentase			100%	Sangat Layak
Aspek Kelengkapan Materi					
4	Kelengkapan materi	4	4	4	Sangat Baik
5	Kelengkapan dan kedalaman materi sesuai dengan kebutuhan siswa	4	4	4	Sangat Baik
	Jumlah			8	Sangat Baik
	Persentase			100%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh kesimpulan bahwa aspek kesesuaian materi termasuk sangat baik dan sangat layak dengan memperoleh angka 12,00 dan persentase sebesar 100%. Pada aspek kelengkapan materi termasuk sangat baik dan sangat layak dengan memperoleh angka 8 dan persentase sebesar 100%. Berdasarkan tabel 8 dapat diketahui penilaian aspek kesesuaian materi dan kelengkapan materi pada diagram:



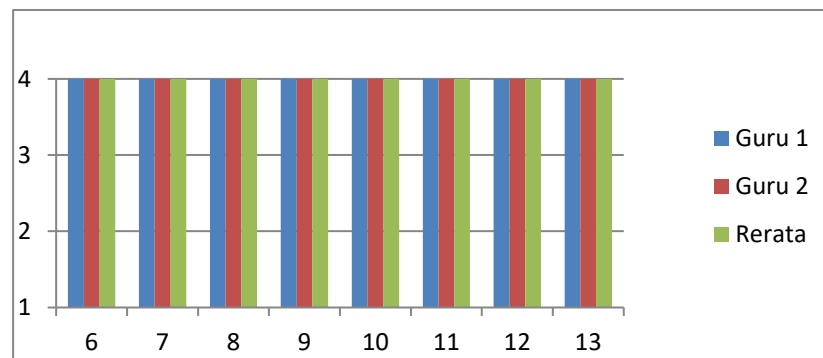
Gambar 1 Aspek Kesesuaian dan Kelengkapan Materi

Tabel 2 Penilaian Ahli Materi pada Aspek Keakuratan & Teknik Penyajian Materi

No	Pernyataan	Penilaian		RerataSkor	Kategori
		GuruSMK	GuruSMK		
Aspek Keakuratan dan kemitakhiran Materi					
6	Materi dari sumber relevan	4	4	4	Sangat Baik
7	Kebenaran materi (teori dan konsep)	4	4	4	Sangat Baik
8	Keterkinian contoh-contoh	4	4	4	Sangat Baik
	Jumlah			12	Sangat Baik
	Persentase			100%	Sangat Layak
Aspek Teknik Penyajian Materi					
9	Kejelasan penyampaian materi	4	4	4	Sangat Baik
10	Kejelasan contoh soal	4	4	4	Sangat Baik
11	Kemenarikan materi	4	4	4	Sangat Baik
12	Keruntutan materi	4	4	4	Sangat Baik

No	Pernyataan	Penilaian			Kategori
		GuruSMK	GuruSMK	RerataSkor	
13	Sistematis sesuai peta konsep	4	4	4	Sangat Baik
	Jumlah			20	Sangat Baik
	Persentase			100%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh kesimpulan bahwa aspek keakuratan materi termaksud sangat baik dan sangat layak dengan memperoleh angka 12,00 dan persentase sebesar 100%. Pada aspek teknik penyajian materi termaksud sangat baik dan sangat layak dengan memperoleh angka 20 dan persentase sebesar 100%. Berdasarkan tabel 8 penilaian pada aspek keakuratan dan teknik penyajian materi dapat dilihat pada diagram di bawah:



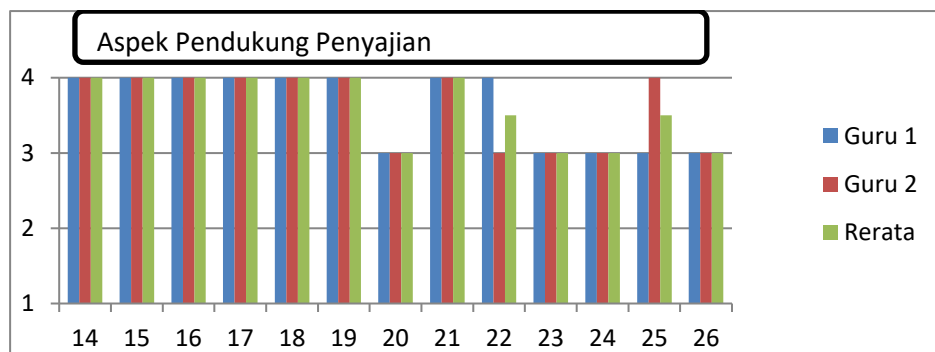
Gambar 2 Penilaian Ahli Materi pada Aspek Keakuratan & Teknik Penyajian Materi

Tabel 3 Penilaian Ahli Materi pada Aspek Pendukung Penyajian

No	Pernyataan	Penilaian			Kategori
		Guru SMK	GuruSMK	Rerata Skor	
Aspek Pendukung Penyajian					
14	Contoh soal setiap sub bab	4	4	4	Sangat Baik
15	Soal teori akhir kegiatan belajar	4	4	4	Sangat Baik
16	Soal latihan praktik pada akhir kegiatan belajar	4	4	4	Sangat Baik
17	Ringkasan hal penting setiap penjelasan	4	4	4	Sangat Baik
18	Peta konsep	4	4	4	Sangat Baik
19	Informasi akuntansi	4	4	4	Sangat Baik
20	Daftar Pustaka	3	3	3	Sangat Baik
21	Ketercukupan jumlah soal teori maupun praktik	4	4	4	Sangat Baik
22	Tingkat kesulitan soal sesuai materi	4	3	3,5	Sangat Baik
23	Ketepatan penggunaan istilah akuntansi	3	3	3	Sangat Baik
24	Konsistensi penggunaan istilah akuntansi	3	3	3	Sangat Baik
25	Ketepatan penulisan istilah akuntansi (dalam bahasa asing)	3	4	3,5	Sangat Baik
26	Ketepatan penggunaan istilah akuntansi	3	3	3	Sangat Baik

No	Pernyataan	Penilaian		Kategori
		Guru SMK	Rerata Skor	
	(bahasa asing) dalam glosarium			
	Jumlah		47	Sangat Baik
	Persentase		83,92%	Sangat Layak

Berdasarkan table diatas dapat diperoleh kesimpulan bahwa aspek pendukung penyajian termaksud sangat baik dan sangat layak dengan memperoleh angka 47,00 dan persentase sebesar 83,92 %.

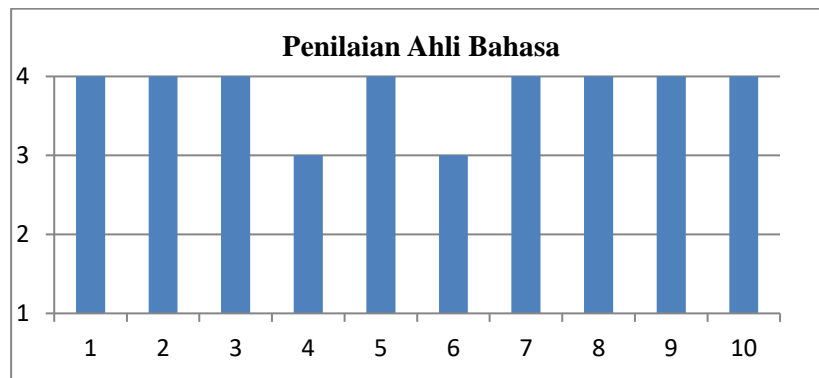


Gambar 3 Penilaian Ahli Materi pada Aspek Pendukung Penyajian

Tabel 4 Penilaian Ahli Bahasa

No	Pernyataan	Nilai	Kriteria
1	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar	4	Sangat Baik
2	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan	4	Sangat Baik
3	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa	4	Sangat Baik
4	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif	3	Baik
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	4	Sangat Baik
6	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan	3	Baik
7	Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung kesasaran	4	Sangat Baik
8	Ketepatan ejaan	4	Sangat Baik
9	Konsistensi penggunaan istilah	4	Sangat Baik
10	Konsistensi penggunaan simbol dan ikon	4	Sangat Baik
	Jumlah	38	Sangat Baik
	Persentase	92,5%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh kesimpulan bahwa penilaian ahli bahasa termaksud sangat baik dan sangat layak dengan memperoleh angka 38,00 dan persentase sebesar 92,5 %. Penilaian ahli bahasa dapat dilihat pada diagram:

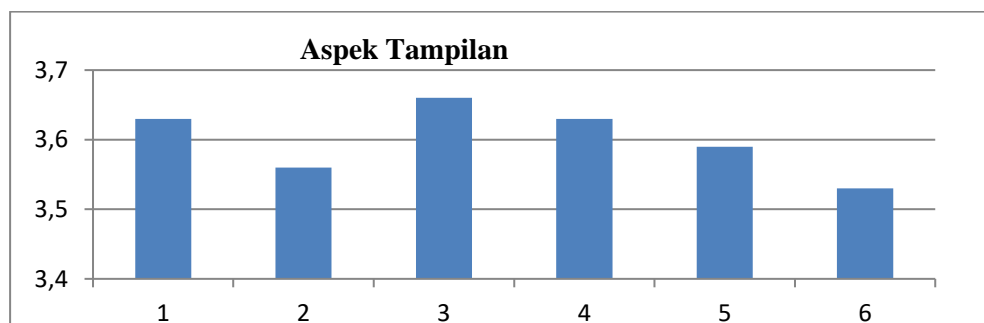


Gambar 4 Penilaian Ahli Bahasa

Tabel 5 Penilaian Aspek tampilan pada Uji Coba Siswa

No	Indikator	Rerata skor	Kategori
Aspek Tampilan			
1	Tampilan awal media menarik	3,63	Sangat Baik
2	Tampilan sampul modul menarik dan harmonis	3,56	Sangat Baik
3	Teks atau tulisan pada modul ini mudah dibaca	3,66	Sangat Baik
4	Kesesuaian pemilihan jenis dan ukuran huruf	3,63	Sangat Baik
5	Kontas warna secara keseluruhan menarik	3,59	Sangat Baik
6	Tampilan dalam penyajian materi menarik	3,53	Sangat Baik
	Jumlah	20,94	Sangat Baik
	Persentase	87,25%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh kesimpulan bahwa aspek tampilan termaksud sangat baik dan sangat layak dengan memperoleh angka 20,94 dan persentase sebesar 87,25%. (Perhitungan pada lampiran). Penilaian aspek ini dapat dilihat dalam diagram:

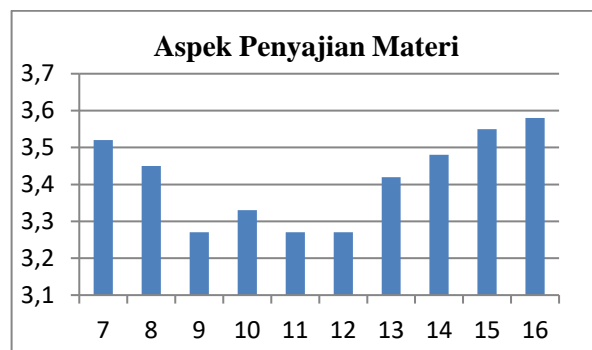


Gambar 5 Penilaian Aspek tampilan pada Uji Coba Siswa

Tabel 6 Penilaian Aspek Penyajian Materi pada Uji Coba Siswa

No	Indikator	Rerata skor	Kategori
Aspek Penyajian Materi			
7	Terdapat gambar pendukung dan keterangannya	3,52	Sangat Baik
8	Kelengkapan materi	3,45	Sangat Baik
9	Kejelasan penyampaian materi	3,27	Sangat Baik
10	Kejelasan dalam penjelasan contoh soal	3,33	Sangat Baik
11	Kemenarikan materi	3,27	Sangat Baik
12	Materi mudah dimengerti	3,27	Sangat Baik
13	Keruntutan dan penyampaian materi	3,42	Sangat Baik
14	Sistematis sesuai peta konsep	3,48	Sangat Baik
15	Peta konsep	3,55	Sangat Baik
16	Informasi akuntansi	3,58	Sangat Baik
	Jumlah	30,58	Sangat Baik
	Persentase	87,37%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh kesimpulan bahwa aspek penyajian materi termaksud sangat baik dan sangat layak dengan memperoleh angka 30,58 dan persentase sebesar 87,37%. (Perhitungan pada lampiran). Penilaian aspek ini dapat dilihat dalam diagram:



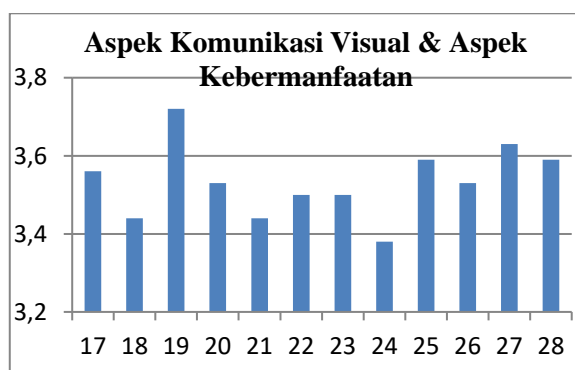
Gambar 6 Penilaian Aspek Penyajian Materi pada Uji Coba Siswa

Tabel 7 Penilaian Aspek Komunikasi dan Visual pada Uji Coba Siswa

No	Indikator	Rerata skor	Kategori
Aspek Komunikasi dan Visual			
17	Daftar pustaka	3,56	Sangat Baik
18	Komunikatif (mudah dipahami)	3,44	Sangat Baik
19	Menggunakan bahasa yang baik, benar dan efektif	3,72	Sangat Baik
20	Sederhana pengoperasiannya	3,53	Sangat Baik
21	Memikat atau menarik	3,44	Sangat Baik
22	Kreatif (baru dan luwes)	3,5	Sangat Baik
	Jumlah	21,19	Sangat Baik

No	Indikator	Rerata skor	Kategori
	Persentase	88,29%	Sangat Layak
Aspek Kebermanfaatan			
23	Useabilitas (mudah digunakan)	3.50	Sangat Baik
24	Keefektifan dan keefisienan dalam penggunaan	3.38	Sangat Baik
25	Dapat digunakan kembali	3.59	Sangat Baik
26	Modul digunakan lebih praktis dari pada buku teks	3.53	Sangat Baik
27	Modul digital dapat meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar	3.63	Sangat Baik
28	Menjadikan tidak bosan belajar	3.59	Sangat Baik
	Jumlah	21,22	Sangat Baik
	Persentase	88,41%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh kesimpulan bahwa aspek komunikasi dan visual termaksud sangat baik dan sangat layak dengan memperoleh angka 21,19 dan persentase sebesar 88,29%. Begitu pula dengan aspek kebermanfaatan termaksud sangat baik dan sangat layak dengan memperoleh angka 21,22 dan persentase sebesar 88,41%. (Perhitungan pada lampiran). Penilaian aspek ini dapat dilihat dalam diagram:



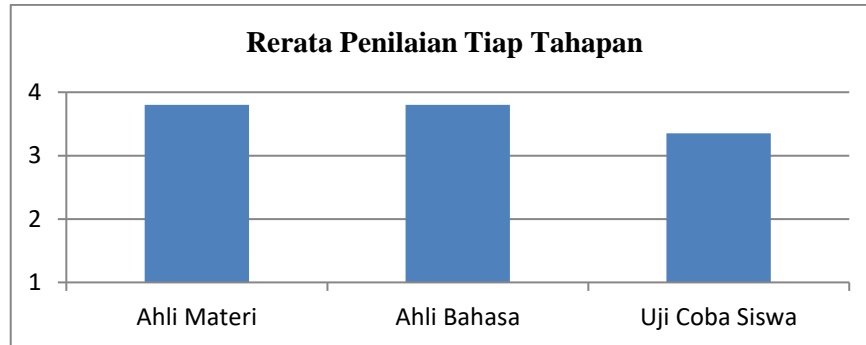
Gambar 7 Penilaian Aspek Komunikasi dan Visual pada Uji Coba Siswa

Tabel 8 Tabel Kelayakan Setiap Tahapan

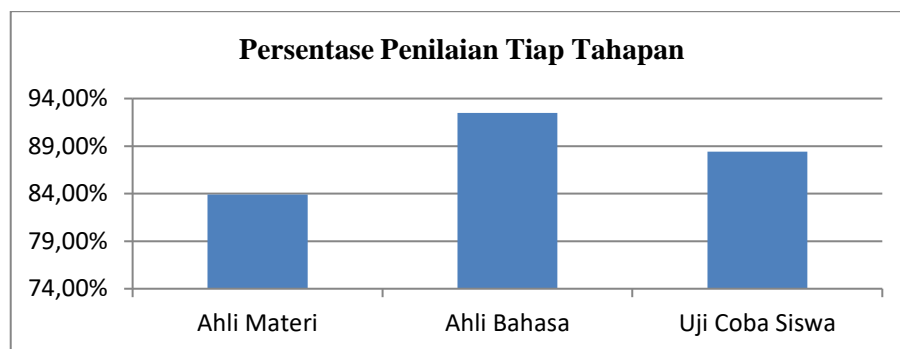
No	Tahapan Penilaian	Jumlah Skor	Rerata Skor	Kategori	Persentase	Kriteria
1	Penilaian Ahli Materi	99	3,80	SB	83,92	SL
2	Penilaian Ahli Bahasa	38	3,8	SB	92,5	SL
3	Uji Coba Siswa	93,93	3,35	SB	88,41	SL
	Rerata		3,65	SB	88,27	SL

Keterangan: SB = Sangat Baik, SL = Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, penilaian tiap tahapan dapat disajikan dalam diagram batang dibawah ini:



Gambr 8 Tabel Rerata Kelayakan Setiap Tahapan



Gambr 9. Tabel Persentase Kelayakan Setiap Tahapan

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa penilaian dari berbagai macam aspek pada setiap tahapan menunjukkan hasil yang memuaskan. Berdasarkan penilaian media pada tahapan penilaian ahli materi, penilaian ahli bahasa dan uji coba siswa “Sangat Baik”. Berdasarkan persentase penilaian kelayakan dapat diketahui dari ketiga tahapan penilaian yaitu penilaian ahli materi, ahli bahasa, dan uji coba siswa menunjukkan hasil “Sangat Layak”.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat diperoleh kesimpulan pengembangan media pembelajaran berbentuk modul *digital* pada materi pokok Akuntansi Utang untuk siswa kelas XI SMK Negeri 1 Kendari telah dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan yang telah ditentukan. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini meliputi 5 tahap pengembangan yaitu: 1) tahap analisis kebutuhan, 2) tahap perencanaan, 3) tahap pengembangan produk, 4) tahap uji coba dan evaluasi, 5) tahap produk akhir dan penyebaran. Tahapan validasi meliputi validasi ahli materi (guru) serta validasi ahli bahasa (guru). Tahap uji coba dilakukan di SMK Negeri 1 Kendari pada siswa kelas XI Jurusan Akuntansi Keuangan. Kelayakan media pembelajaran berbentuk modul digital pada materi pokok Akuntansi Utang dihitung berdasarkan penilaian ahli materi, ahli bahasa, dan uji coba.

Kelayakan media dihitung dari persentase kelayakan. Penilaian ahli materi Sangat Layak (83,92%) dan Sangat Baik. Hasil penilaian ahli bahasa Sangat Layak (92,5%) dan Sangat Baik. Hasil penilaian pada uji coba siswa Sangat Layak (88,41%) dan Sangat Baik.. Berdasarkan hasil penilaian dari ketiga tahapan tersebut, maka media pembelajaran modul digital dinyatakan Sangat Layak (88,27%) untuk digunakan dalam pembelajaran Akuntansi pada materi pokok Akuntansi Utang untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Kendari.

Beberapa saran yang dapat diberikan yaitu : 1) Saran untuk Guru, sebaiknya guru menggunakan modul digital Akuntansi Utang dalam proses belajar mengajar dan sebaiknya guru dapat membuat modul dalam bentuk dan model yang sama dengan materi Akuntansi yang lain, 2) Saran untuk penelitian yang akan datang, materi yang digunakan sebaiknya lebih luas, tidak hanya pada satu materi pokok, misalnya diterapkan dalam materi satu semester atau satu tahun ajaran, sebaiknya produk modul pembelajaran digital diujicobakan tidak hanya pada satu sekolah sehingga dapat digunakan secara lebih luas dan menghasilkan produk yang lebih baik, perlu adanya pengembangan modul digital yang tidak hanya berbasis pada komputer, melainkan bisa juga pada handphone agar lebih praktis dan fleksibel dalam penggunaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Tjahjono dan Sulastuiningsih. (2003). *Akuntansi Pengantar Pendekatan Terpadu*. Jakarta: PT. Raja Grasindo Persada.
- Agus N Cahyo. (2013) *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual Dan Terpopuler*, Jogjakarta, Divapres.
- Andi Prastowo. (2011). *Panduan Kreatif Membuat bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grasindo Persada. Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar ruzz Media.
- Borg. W. R. Dan Gall. M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction (4th)*. New York: Longman.
- Conny Semiawan, dkk. 2000. *Pendekatan Keterampilan Proses*, Jakarta, PT Gramedia:.
- Dale H. Schunk, *Learning Theories An Education Perspective*, Di Terjemahkan Oleh Eva Hamdiah, Rahmat Fajar, Dengan Judul Teori-Teori Pembelajaran Perspektif Pendidikan. ,Yogyakarta, Pustaka Pelajar: 2012
- Daryanto.(2010). *Belajar dan Mengajar*. Bandung: Yrama Widya.
- Dimiyati dan Mudjiono.(2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.

- Eko Putro Widyoko. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Eldon Hendrikson. (1989). *Teori Akuntansi*. Jakarta: Erlangga.
- Endang Mulyatiningsih. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Eveline Siregar dan Hartini Nara.(2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hector Fernandes. (2012). “Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Buku Digital dengan Menggunakan Software Adobe Flash CS 3 pada Pelajaran Seni Musik di SMP Negeri 1 Tempel.”Skripsi. Yogyakarta: FBS UNY.
- Istiyanto.(2013). Pembuatan Media Ajar dengan Flip Book Maker. Diakses melalui <http://istiyanto.com/pembuatan-media-ajar-dengan-flip-book-maker/> pada tanggal 18 Januari 2021 pukul 10.34 WIB
- Margono.(2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Miftah Fahmi F. (2012). “Pengembangan Modul Digital Pembelajaran Untuk Kompetensi Menggunakan Internet Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas Xi Sma Negeri 11 Yogyakarta.”Journal. Diambil dari <http://journal.student.uny.ac.id/jurnal/artikel/690/54/175> pada tanggal 18 Januari 2021
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai.(1997). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: PT. Sinar Baru.
- Nana Syaodih.(2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nasution.(2010). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nina Risnawati. (2015). “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Untuk Siswa SMKN 1 Bantul Jurusan Akuntansi”. Skripsi, Yogyakarta : Fakultas Ekonomi dan Bisnis UNY.
- Nindya Fauziah. (2013). “Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sebagai Penunjang Pembelajaran CTL Di SMA”. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi UNY.
- Oemar Hamalik. (2005). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Punaji Setyosari. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Ratna Wilis Dahar, *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran*, Jakarta: Erlangga. 2006.
- Sadiman,dkk. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grasindo Persada.
- Samryn.(2011). *Pengantar Akuntansi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Slameto.(2013). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta

- Stice dan Skousen.(2004). *Intermediate Accounting*. diterjemahkan oleh teamwork. Jakarta: Salemba Empat.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (1993). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukiman.(2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Tim Badan Standar Nasional Pendidikan.(2014). Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran Tahun 2014. Diambil dari: <http://bsnp-indonesia.org/id/?p=1340> pada tanggal 18 Januari 2021 pada pukul 16.03 WIB
- Unton Ali Rahmat. (2011). *Pengembangan E Learning dengan menerapkan prinsip modalty sebagai Media Pembelajaran.Tesis*. Yogyakarta: Pascasarjana UNY
- Walter Harrison, dkk. (2011). *Akuntansi Keunagan*, Diterjemahkan Gina Gania. Jakarta : Erlangga.
- W. Gulo. (2002). *Strategi Belajar-Mengajar*, Jakarta, PT Grasindo.
- Yulian Handoko, dkk. (2004). *Akuntansi*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Zainal Arifin. (2011). *Penelitian pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan.(2012). *Pengembangan Pembelajaran Aktifdengan ICT*.Yogyakarta : Skripta Media Creative.
- Zaki Baridwan. (2004). *Intermediate Accounting*. Yogyakarta: BPFE. Zamroni,Pendidikan dan Demokrasi dalam Transisi (Prakondisi Menuju Era Globalisasi),Jakarta, PSAP Muhammadiyah.