

PENGEMBANGAN E-MODUL PADA MATA PELAJARAN DASAR KEUANGAN 3 BERBASIS KONTEKSTUAL UNTUK PEMBELAJARAN AKUNTANSI ABAD 21

Fery Dwi Candra¹, Cipto Wardoyo²
Universitas Negeri Malang

*Fery.dwi.2004216@students.um.ac.id

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul dengan konsep kontekstual pada materi Dasar Keuangan 3. Dasar Keuangan 3 merupakan mata pelajaran yang menggabungkan dua elemen sekaligus, yakni komputer akuntansi dan aplikasi pengolah angka/spreadsheet sebagai bentuk implementasi kurikulum merdeka. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE yang digunakan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran tidak berbasis perangkat lunak. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara, kuesioner. Teknik pengumpulan data melalui kuesioner dilakukan pada saat peneliti memvalidasi ahli media, ahli materi, dan uji coba lapangan untuk diisi oleh peserta didik. E-modul ini bisa diakses menggunakan Laptop, Smartphone. Hasil uji coba lapangan dan uji validasi diperoleh rata-rata 87,76% untuk uji validasi produk oleh Ahli Media, 80,1% untuk uji validasi produk oleh ahli materi, dan 88,5% untuk uji coba produk pada peserta didik. Dapat disimpulkan untuk E-Modul Dasar Keuangan dengan konsep kontekstual layak untuk digunakan.

Kata Kunci: E-Modul, Dasar Keuangan 3, Konsep Kontekstual

Abstract:

This study aims to develop e-modules with contextual concepts on Basic Finance 3 material. Basic Finance 3 is a subject that combines two elements at once, namely accounting computers and spreadsheet/number processing applications as a form of independent curriculum implementation. This study used the ADDIE method (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) which was used to produce non-software-based learning tools. Data collection techniques in this study consisted of observation, interviews, questionnaires. Data collection techniques through questionnaires were carried out at the time of researchers validate media experts, material experts, and field trials to be filled in by students. This e-module can be accessed using laptops, smartphones. The results of field trials and validation tests obtained an average of 87.76% for product validation tests by experts Media, 80.1% for product validation tests by material experts, and 88.5% for product trials on students. It can be concluded that the Basic Finance E-Module with contextual concepts is feasible to use.

Keyword: E-Module, Basic Finance 3, Contextual Concept

PENDAHULUAN

Bahan Ajar merupakan seperangkat, konsep, pedoman, yang disusun secara terstruktur guna membantu sebuah proses pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai (Malena et al., 2020). Bahan ajar menjadi bagian yang perlu diperhatikan agar tujuan pembelajaran bisa tercapai karena digunakan sebagai pedoman bagi guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun, bahan ajar yang digunakan pada beberapa Sekolah Menengah Kejuruan masih menggunakan bahan ajar cetak yang menyebabkan minat peserta didik dalam membaca rendah. Hal ini dibuktikan dengan analisis angket kebutuhan peserta didik pada SMK Islam Batu, diperoleh hasil ketersediaan bahan ajar pada mata pelajaran Dasar

Keuangan 2 tentang siklus akuntansi sebagian besar 90% masih berupa bahan ajar cetak dalam bentuk buku pelajaran dan sebagian besar bahan ajar tersebut 87% peserta didik menganggap kurang efektif dan kurang menarik. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian peserta didik (presentase) membutuhkan bahan ajar berupa *e-book* karena jumlah buku di sekolah yang masih terbatas dan buku yang disediakan masih belum memperbarui materi sesuai dengan perkembangan akuntansi saat ini.

Bahan ajar yang inovatif menjadi solusi untuk permasalahan tersebut. Salah satu adaptasi teknologi di bidang pendidikan adalah dengan menggunakan *flipbook* atau *e-book* atau *e-modul*. E-modul memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran secara mandiri dan memberikan pembaharuan dalam pembelajaran, yakni substitusi buku ajar tanpa mengurangi fungsi sebagai sumber informasi (Astra et al., 2020; Putri et al., 2020). Berdasarkan hasil penelitian dari Yesni dan Ratnawulan (2021) mengenai analisis pengembangan buku ajar fisika berbasis kontekstual pada materi fluida statis untuk pembelajaran keterampilan abad 21 bahwa hasil uji empiris dari peserta didik sebesar 88,99% dapat disimpulkan modul fisika kontekstual pada materi perkembangan fluida sudah baik dan layak digunakan sebagai bahan ajar mandiri dalam proses pembelajaran fisika.

Contextual Teaching and Learning adalah suatu konsep dimana seorang guru menghadirkan pembelajaran kelas yang mengkombinasikan hubungan antara pengetahuannya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Idrus, 2014). CTL memiliki beberapa bagian yang saling berhubungan, sehingga proses pembelajaran yang dihasilkan juga mampu dimaksimalkan (Johnson, 2009). Berdasarkan uraian tersebut, konsep CTL memberikan efek pada proses pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, menarik untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga perlu diterapkan pada kelas (Khairunnisa Ifitah, 2020). Konsep CTL bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memaknai suatu materi yang dipelajari melalui kejadian dan aktivitas yang terjadi sehari-hari (Yolanda & Amin, 2014). Alasan diperlukannya pembelajaran berbasis kontekstual pada pelajaran akuntansi adalah apapun jenis aktivitas yang meliputi dari pemasukan dan pengeluaran kas perlu adanya untuk pembukuan sederhana untuk mempermudah dalam mendeteksi rugi atau laba dalam aktivitas tersebut. Oleh karena itu, banyak hal yang bisa peserta didik eksplor untuk mengetahui bagaimana fungsi akuntansi pada lingkungan sekitar dan bagaimana melakukan pembukuan sederhana yang benar.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penting untuk melakukan inovasi pada perangkat pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan mengadaptasi teknologi di dalamnya dan menerapkan pembelajaran kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan referensi bagi peneliti selanjutnya dan bagi pendidik untuk mempersiapkan perangkat pembelajaran yang interaktif dan inovatif mengingat perkembangan teknologi yang sangat dinamis ini. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi rujukan bagi pendidik bahwa perangkat pembelajaran yang interaktif dan mengadaptasi teknologi mampu meningkatkan minat peserta didik untuk belajar.

KAJIAN PUSTAKA

Bahan Ajar Elektronik Untuk Siklus Akuntansi

Pembelajaran abad ke-21 memberikan warna baru dalam kehidupan manusia dimana setiap orang dituntut untuk menguasai berbagai kompetensi agar mampu bersaing dalam menghadapi perkembangan era yang begitu cepat. Kebutuhan pada abad ke-21 adalah memiliki peserta didik yang belajar mandiri, kreatif, berpikir kritis, mampu memecahkan masalah, mengambil keputusan, berkomunikasi, berkolaborasi dan bekerja dalam tim. Tantangan tersebut bisa dilewati ketika adanya kolaborasi di dunia pendidikan guna mempersiapkan peserta didik

untuk memenuhi kompetensi yang diperlukan di masa akan datang. Perkembangan teknologi menjadi tantangan baru yang perlu dihadapi melalui dunia pendidikan untuk mempersiapkan kompetensi yang dibutuhkan.

Dasar Keuangan merupakan mata pelajaran akuntansi dasar dan perusahaan jasa dan dagang akibat penerapan kurikulum merdeka. Mata pelajaran Dasar Keuangan ini dibedakan menjadi 3 jenis, yakni Dasar Keuangan 1 berisikan elemen Etika Profesi, Perbankan Dasar. Kemudian Dasar Keuangan 2 adalah gabungan dari elemen Dasar Akuntansi dan Praktikum Perusahaan Jasa dan Dagang. Dasar Keuangan 3 merupakan gabungan dari elemen komputer akuntansi dan *spreadsheet*. Adapun capaian pembelajaran yang ditentukan pada Dasar Keuangan 2 adalah Peserta didik mampu menganalisis bukti transaksi dalam jurnal umum dan jurnal khusus, posting buku besar, dan membuat neraca saldo. Materi ini menjadi pondasi bagi peserta didik jurusan akuntansi untuk melanjutkan materi selanjutnya karena materi akuntansi yang bersifat berkesinambungan, sehingga perlu adanya solusi untuk bahan ajar yang inovatif dan interaktif untuk mendorong minat belajar peserta didik.

E-modul dapat disisipkan teknologi lainnya seperti gambar, video, dan lainnya yang dapat menjadi sumber belajar yang lebih baik daripada modul cetak. *E-modul* yang dapat diakses secara mobile ini sangat bermanfaat bagi peserta didik. Ketika siswa membutuhkan modul pembelajaran yang mereka inginkan, mereka dapat menemukan sumber belajar dengan mudah. Dengan adanya e-modul, pembaca tidak perlu lagi membawa buku kemanapun ingin pergi. Selain itu juga lebih hemat karena dapat mengakses modul atau knowledge secara gratis (Muqarrobin & Kuswanto, 2016).

Pendekatan *Contextual Teaching and Learning*

Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* merupakan sebuah konsep dalam suatu pembelajaran dimana siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang berkaitan langsung dengan situasi yang sebenarnya terjadi di lingkungan sekitar. Pendekatan CTL melibatkan tujuh komponen, yakni (1) konstruktivisme, (2) bertanya, (3) inkuiri, (4) komunitas belajar, (5) pemodelan, (6) refleksi, dan (7) penilaian otentik (Järvenoja H & J, 2015). Masing-masing komponen memiliki prinsip yang perlu diperhatikan dalam penerapannya agar mampu menghasilkan makna-makna yang menghubungkan muatan akademik dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik (Ben-Eliyahu & Bernacki, 2015). Langkah pertama diambil oleh guru dalam menerapkan pendekatan CTL di dalam kelas adalah membangun olah pikir peserta didik melalui pembelajaran yang lebih bermakna dengan bekerja secara mandiri melalui kelompok, menemukan diri sendiri, dan mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan baru mereka. Konsep ini menjadikan peserta didik untuk memiliki pembelajaran mandiri, bukan untuk memilih strategi yang cocok untuk memecahkan masalah. Selain itu, konsep CTL membuat peserta didik juga belajar untuk bertanggung jawab, tidak hanya menjadi penerima informasi yang pasif tetapi juga aktif mencari informasi yang dibutuhkan sesuai dengan kemampuannya. Peserta didik harus terampil mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pandangan, selektif dan selalu memvalidasi sumber secara langsung, memecahkan masalah dengan solusi, dan menyusun strategi yang paling efektif untuk memecahkan masalah.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model pengembangan ADDIE dipilih dikarenakan produk yang akan dihasilkan berupa perangkat pembelajaran tidak berbasis perangkat lunak (Teguh & Jampel, 2014). Peneliti telah melakukan analisis kebutuhan menggunakan kuesioner

yang dibagikan kepada seluruh peserta didik jurusan akuntansi dengan metode penyebaran kuesioner tertulis.

Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara, kuesioner. Teknik pengumpulan data melalui kuesioner yang dilakukan ketika peneliti memvalidasi ahli media, ahli materi, dan uji coba lapangan untuk diisi oleh peserta didik. Hasil observasi digunakan untuk menjadi latar belakang pengembangan bahan ajar elektronik. Instrumen yang digunakan sebagai pengumpulan data adalah lembar validasi modul untuk ahli media dan materi, guru, dan peserta didik. Instrumen ini harus divalidasi oleh seorang ahli.

Teknik analisis data pada penelitian berasal dari skor yang disusun pada kuesione. Skor yang diperoleh kemudian ditransformasi dari skala likert empat poin. Kelayakan hasil pengembangan e-modul, baik dari aspek materi maupun media, akan dinilai berupa skor dan diubah menjadi data kualitatif dengan skala empat. Acuan untuk transformasi data yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Aturan Penilaian Skala Likert

Kategori	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Buruk	2
Sangat Buruk	1

Langkah menentukan persentase kelayakan setiap aspek e-modul menggunakan rumus skala likert.

$$xi = \frac{\sum S}{S_{max}} \times 100\%$$

Diketahui:

S_{max} = Nilai Maksimum

$\sum S$ = Total Nilai

Xi = Kelayakan Kuesioner untuk Setiap Aspek

Tabel transformasi nilai rata-rata menjadi data kualitatif mengikuti kriteria penilaian tabel berikut:

Tabel 2. Skala Kelayakan Media Belajar

Skor Kelayakan Media Pembelajaran	Criteria
0-20%	Sangat Tidak Layak
20,01% - 40%	Tidak Layak
40,1-60%	Cukup Layak
60,01% -80%	Layak
80,01% -100%	Sangat Layak

(Syarlisjswan et al., 2020)

Dengan tabel skala likert, peneliti dapat menentukan layak atau tidak layaknya perangkat pembelajaran yang dirancang (Sugiono, 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

E-modul Dasar Keuangan yang dihasilkan menggunakan pendekatan kontekstual terdapat materi Akuntansi Dasar mengenai penggunaan formula dan rumus dalam menganalisis transaksi akuntansi pada jurnal umum dan jurnal khusus, posting buku besar, dan menyusun neraca saldo. Materi yang disusun pada e-modul dibagi menjadi 3 kegiatan, yakni memahami penggunaan formula, memahami penggunaan rumus matematika, serta mengkombinasikan formula dan rumus matematika dalam menyusun siklus akuntansi.

Pada tahap awal dilakukannya analisis kebutuhan media dengan cara menyebarkan kuesioner untuk mengetahui kebutuhan media kepada peserta didik dan guru. Hasil dari tahap analisis ini bahwa guru merasakan bahwa media pembelajaran yang digunakan mengakibatkan kesulitan untuk menguasai materi yang diberikan guru dan mengakibatkan peserta didik kurang memahami materi dengan konsep kontekstual. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan e-modul masih cenderung jarang untuk dilakukan oleh guru saat pembelajaran karena masih berpedoman pada buku ajar cetak. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis kebutuhan media pada peserta didik melalui kuesioner tertutup yang berjumlah 70 peserta didik disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Persentase analisis kebutuhan media peserta didik

Jawaban Peserta Didik	
1.)	(80%) peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi melalui bahan ajar cetak yang digunakan oleh guru
2.)	(85,3%) peserta didik membutuhkan bahan ajar alternatif yang dapat digunakan untuk pembelajaran Dasar Keuangan
3.)	(82,5%) peserta didik setuju untuk perlu mengembangkan bahan ajar berupa e-modul menggunakan <i>flipbook</i> dengan pendekatan kontekstual agar konsep akuntansi mudah dipahami.

Tahap kedua adalah merancang desain yang terdiri dari langkah-langkah yang harus dilakukan, yakni pemilihan format produk, pengumpulan bahan referensi, dan pembuatan desain awal produk yang disebut draft e-modul setelah dikonsultasikan oleh guru pembimbing sehingga tercipta e-modul revisi pertama. Langkah pertama yang dilakukan pada tahap ini adalah menentukan format yang akan dikembangkan. Format e-modul yang digunakan berdasarkan panduan penulisan modul pada kurikulum merdeka. Berikut format e-modul yang akan dikembangkan.



Tabel 4. Outline e-modul

No.	Bagian Awal	Konten	Bagian Akhir
1	Cover	Judul Materi	Evaluasi
2	Rancangan Proses Pembelajaran	Deskripsi Bahan	Asesmen
3	Tujuan Pembelajaran	Video deskripsi materi	Referensi
4		Latihan Soal (Observasi)	

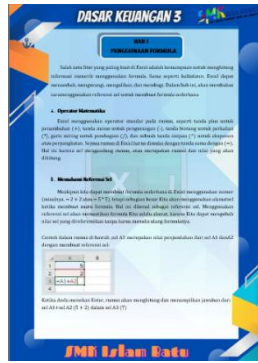
Langkah kedua merupakan pengumpulan referensi berbagai informasi materi untuk dicantumkan pada e-modul. E-modul yang disusun adalah e-modul yang terdiri dari sub penggunaan formula, rumus, dan Menyusun siklus akuntansi menggunakan formula dan rumus matematika. Langkah terakhir adalah tahap konsultasi pada guru untuk menemukan kekurangan pada e-modul yang harus diperbaiki, pada tahap ini peneliti telah merevisi draft e-modul hasil konsultasi pada guru mengenai format penyusunan modul, sehingga dihasilkan format e-modul di atas.

Tahap selanjutnya adalah pengembangan e-modul fengan menggunakan software canva dan flipbook untuk membuat e-modul yang interaktif karena fiturnya yang lengkap. Berikut adalah tampilan dari e-modul Dasar Keuangan 3.

Tabel 5. Tampilan E-Modul dengan basis kontekstual

No.	Tampilan	Keterangan																														
1		Sampul Modul terdiri dari Judul Mata Pelajaran dan tujuan pembelajaran secara umum.																														
2	<table border="1"> <tr> <td>Capaian Pembelajaran</td> <td>Pada akhir fase E, peserta didik mampu mengoperasikan paket program pengolah angka spreadsheet dengan menggunakan rumus matematika dan fungsi dalam menyusun Jurnal Umum, Posting Buku Besar dan Neraca Saldo.</td> </tr> <tr> <td>Elemen</td> <td>Penggunaan Aplikasi pengolah angka spreadsheet.</td> </tr> <tr> <td>Alokasi Waktu</td> <td>48 JP x 45 Menit (Pertemuan 16)</td> </tr> <tr> <td colspan="2">B. KOMPETENSI AWAL</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Sebelum dilakukan pembelajaran, peserta didik sudah memiliki pengetahuan awal tentang</td> </tr> <tr> <td colspan="2">1. Peserta didik mengetahui tentang cara menginstal aplikasi Excel dalam pengolah angka</td> </tr> <tr> <td colspan="2">2. Peserta didik mengetahui tentang fungsi dan penggunaan aplikasi Excel dalam mengolah angka</td> </tr> <tr> <td colspan="2">C. PROFIL PELAJAR PANCASILA</td> </tr> <tr> <td>Beriman, berakhlak kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia</td> <td>Membicarakan berdiskus setiap akan mulai kegiatan dan mengemukakan salam kepada guru</td> </tr> <tr> <td>Berkebhinekaan global Nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika</td> <td>Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam menyampaikan pendapat.</td> </tr> <tr> <td>Gotong royong</td> <td>Melaksanakan kegiatan kolaborasi dalam menjawab pertanyaan.</td> </tr> <tr> <td>Mandiri</td> <td>Mengerjakan asesmen sumatif secara mandiri.</td> </tr> <tr> <td>Bernalar kritis</td> <td>Menjawab pertanyaan pada setiap kegiatan pembelajaran dengan proses menganalisis.</td> </tr> <tr> <td>Kreatif</td> <td>Kreativitas peserta didik dalam menyajikan cupur penguasaan.</td> </tr> <tr> <td colspan="2">D. SARANA DAN PRASARANA</td> </tr> </table>	Capaian Pembelajaran	Pada akhir fase E, peserta didik mampu mengoperasikan paket program pengolah angka spreadsheet dengan menggunakan rumus matematika dan fungsi dalam menyusun Jurnal Umum, Posting Buku Besar dan Neraca Saldo.	Elemen	Penggunaan Aplikasi pengolah angka spreadsheet.	Alokasi Waktu	48 JP x 45 Menit (Pertemuan 16)	B. KOMPETENSI AWAL		Sebelum dilakukan pembelajaran, peserta didik sudah memiliki pengetahuan awal tentang		1. Peserta didik mengetahui tentang cara menginstal aplikasi Excel dalam pengolah angka		2. Peserta didik mengetahui tentang fungsi dan penggunaan aplikasi Excel dalam mengolah angka		C. PROFIL PELAJAR PANCASILA		Beriman, berakhlak kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia	Membicarakan berdiskus setiap akan mulai kegiatan dan mengemukakan salam kepada guru	Berkebhinekaan global Nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam menyampaikan pendapat.	Gotong royong	Melaksanakan kegiatan kolaborasi dalam menjawab pertanyaan.	Mandiri	Mengerjakan asesmen sumatif secara mandiri.	Bernalar kritis	Menjawab pertanyaan pada setiap kegiatan pembelajaran dengan proses menganalisis.	Kreatif	Kreativitas peserta didik dalam menyajikan cupur penguasaan.	D. SARANA DAN PRASARANA		Rancangan Kegiatan berisikan pendekatan, perangkat, model dan sarana prasana yang harus digunakan dalam proses pembelajaran
Capaian Pembelajaran	Pada akhir fase E, peserta didik mampu mengoperasikan paket program pengolah angka spreadsheet dengan menggunakan rumus matematika dan fungsi dalam menyusun Jurnal Umum, Posting Buku Besar dan Neraca Saldo.																															
Elemen	Penggunaan Aplikasi pengolah angka spreadsheet.																															
Alokasi Waktu	48 JP x 45 Menit (Pertemuan 16)																															
B. KOMPETENSI AWAL																																
Sebelum dilakukan pembelajaran, peserta didik sudah memiliki pengetahuan awal tentang																																
1. Peserta didik mengetahui tentang cara menginstal aplikasi Excel dalam pengolah angka																																
2. Peserta didik mengetahui tentang fungsi dan penggunaan aplikasi Excel dalam mengolah angka																																
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA																																
Beriman, berakhlak kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia	Membicarakan berdiskus setiap akan mulai kegiatan dan mengemukakan salam kepada guru																															
Berkebhinekaan global Nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam menyampaikan pendapat.																															
Gotong royong	Melaksanakan kegiatan kolaborasi dalam menjawab pertanyaan.																															
Mandiri	Mengerjakan asesmen sumatif secara mandiri.																															
Bernalar kritis	Menjawab pertanyaan pada setiap kegiatan pembelajaran dengan proses menganalisis.																															
Kreatif	Kreativitas peserta didik dalam menyajikan cupur penguasaan.																															
D. SARANA DAN PRASARANA																																
3		Tujuan pembelajaran berisikan capaian yang akan ditempuh oleh guru dan peserta didik selama proses pembelajaran																														

4



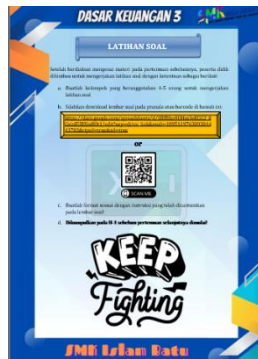
Deskripsi bahan berisikan materi Dasar Keuangan 3

5



Pada materi, disisipkan video interaktif aktif dalam mengikuti pembelajaran berbasis teknologi

6



Latihan soal dengan konsep kontekstual yang diadaptasi oleh teknologi QR dan Pranala membantu peserta didik untuk interaktif pada perkembangan teknologi

7

ASPEK	
<p>ASPEK KUALIFIKASI</p> <p>Keahlian dan pengetahuan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui konsep dasar akuntansi 2. Mengetahui konsep dasar akuntansi 3. Mengetahui konsep dasar akuntansi 4. Mengetahui konsep dasar akuntansi <p>Keahlian dan keterampilan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui konsep dasar akuntansi 2. Mengetahui konsep dasar akuntansi 3. Mengetahui konsep dasar akuntansi <p>Keahlian dan sikap:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui konsep dasar akuntansi 2. Mengetahui konsep dasar akuntansi 3. Mengetahui konsep dasar akuntansi 	<p>Perencanaan belajar yang nyata:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui konsep dasar akuntansi 2. Mengetahui konsep dasar akuntansi 3. Mengetahui konsep dasar akuntansi 4. Mengetahui konsep dasar akuntansi <p>Keahlian dan keterampilan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui konsep dasar akuntansi 2. Mengetahui konsep dasar akuntansi 3. Mengetahui konsep dasar akuntansi <p>Keahlian dan sikap:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui konsep dasar akuntansi 2. Mengetahui konsep dasar akuntansi 3. Mengetahui konsep dasar akuntansi
<p>Keahlian dan pengetahuan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui konsep dasar akuntansi 2. Mengetahui konsep dasar akuntansi 3. Mengetahui konsep dasar akuntansi <p>Keahlian dan keterampilan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui konsep dasar akuntansi 2. Mengetahui konsep dasar akuntansi 3. Mengetahui konsep dasar akuntansi <p>Keahlian dan sikap:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui konsep dasar akuntansi 2. Mengetahui konsep dasar akuntansi 3. Mengetahui konsep dasar akuntansi 	<p>Keahlian dan pengetahuan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui konsep dasar akuntansi 2. Mengetahui konsep dasar akuntansi 3. Mengetahui konsep dasar akuntansi <p>Keahlian dan keterampilan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui konsep dasar akuntansi 2. Mengetahui konsep dasar akuntansi 3. Mengetahui konsep dasar akuntansi <p>Keahlian dan sikap:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui konsep dasar akuntansi 2. Mengetahui konsep dasar akuntansi 3. Mengetahui konsep dasar akuntansi

Rancangan Asesmen yang akan digunakan untuk menilai proses belajar peserta didik

8



Referensi yang digunakan untuk menyusun E-Modul

Selanjutnya, tahap Implementasi. Tahap ini merupakan langkah yang harus dilakukan setelah membuat dan mengembangkan e-modul Dasar Keuangan. E-modul yang telah dirancang selanjutnya di uji coba kan oleh peserta didik dan dinilai oleh ahli. Berikut hasil implementasi dan uji validasi pada ahli materi dan media serta peserta didik.

Tabel 6. Hasil Uji Validasi Produk oleh Ahli Media

No.	Aspek	Persentase
1	Format tampilan modul elektronik	88,6%
2	Kelengkapan komponen modul elektronik	86,9%
3	Tata bahasa penulisan pada modul elektronik	87,8%

Tabel 7. Hasil Uji Validasi Produk oleh Ahli Materi

No.	Aspek	Persentase
1	Cakupan materi Penggunaan Formula dan Rumus dalam menyusun Siklus Akuntansi	80,2%
2	Kompatibilitas komponen modul elektronik dengan material	80%

Tabel 8. Hasil Uji Coba Produk oleh Peserta Didik

No.	Aspek	Persentase
1	Cakupan materi Penggunaan Formula dan Rumus dalam menyusun Siklus Akuntansi	89,1%
2	Representatif e-modul	87,5%
3	Penggunaan Bahasa pada e-modul	88,9%

Hasil uji coba lapangan dan uji validasi diperoleh rata-rata 87,76% untuk uji validasi produk oleh Ahli Media, 80,1% untuk uji validasi produk oleh ahli materi, dan 88,5% untuk uji coba produk

pada peserta didik. Dapat disimpulkan untuk E-Modul Dasar Keuangan dengan konsep kontekstual layak untuk digunakan.

Tahap Terakhir yakni Evaluasi. Tahap ini digunakan sebagai bahan evaluasi atas hasil uji coba dan validasi yang telah dilakukan oleh ahli dan peserta didik. Beberapa komponen yang perlu diperbaiki adalah isi konten dan penggunaan teknologi yang perlu untuk dikembangkan, bisa berupa aplikasi atau games yang mampu meningkatkan motivasi belajar akuntansi pada peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis pengembangan E-Modul Dasar Keuangan 3 dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil uji coba lapangan dan uji validasi menunjukkan bahwa E-Modul Dasar Keuangan 3 dapat menjadi solusi dan pengganti bahan ajar konvensional berupa buku cetak untuk membantu peserta didik memahami materi akuntansi. Selain itu, E-Modul yang dikembangkan oleh peneliti dapat menjadi media pembelajaran tambahan pada proses pembelajaran agar memudahkan peserta didik dalam belajar mandiri. Namun, masih terdapat evaluasi yang perlu untuk dikembangkan lagi E-Modul Dasar Keuangan 3, yakni mengenai perbaikan isi konten yang perlu disusun lebih ringkas dan penggunaan bahasa yang sederhana, serta penggunaan teknologi yang tidak monoton agar meningkatkan motivasi belajar akuntansi pada peserta didik. Peneliti berharap kepada peneliti selanjutnya agar mengembangkan E-Modul pembelajaran lainnya yg lebih interaktif dan inovatif, sehingga mampu meningkatkan dan mendukung pembelajaran yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Astra, I. M., Raihanati, & Mujayanah, N. (2020). Development of Electronic Module Using Creative Problem-Solving Model Equipped with HOTS Problems on The Kinetic Theory of Gases Material. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Fisika*, 6(2), 181–192. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/1.06205>
- Ben-Eliyahu, A., & Bernacki, M. L. (2015). Addressing complexities in self-regulated learning: a focus on contextual factors, contingencies, and dynamic relations Metacognition Learn. *Metacognition and Learning*, 10, 1–13. <https://doi.org/10.1007/s11409-015-9134-6>
- Idrus, A. (2014). *Learning Model CTL (Contextual Teaching And Learning)*. II(1).
- Järvenoja H, J. S., & J, M. (2015). Understanding Regulated Learning in Situative and Contextual Frameworks. *Educational Psychologist*, 50(3), 204–219. <https://doi.org/DOI:10.1080/00461520.2015.1075400>
- Johnson, B. E. (2009). *Contextual Teaching & Learning*. Corwin Press.
- Khairunnisa Iftitah, D. (2020). Analysis of Physics Textbook Presentation for Class XII Semester 2 Regarding Components of the Contextual Teaching and Learning (CTL) Approach. *Pillar of Physics Education*, 13(1), 17–24. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24036/7964171074>
- Malena, L., Danielsson T, A., & Maria, B. (2020). What Is Construed as Relevant Knowledge in Physics Teaching? Similarities and Differences in How Knowledge and Power Are Staged in Three Lower Secondary Classrooms. *Research in Science Education*, 50(5), 1167–1186. <https://doi.org/10.1007/s11165-018-9727-6>
- Muqarrobin, & Kuswanto. (2016). Development of an android-based physics e-book to ease students ' physics learning And its influence on their learning achievement. *American*

- Journal of Engineering Research (AJER)*, 5(10), 223–229.
- Nasional, D. P. (2008). *Penulisan Modul*.
- Putri, I. T., Aminoto, T., & Pujaningsih, F. B. (2020). PENGEMBANGAN E-MODUL FISIKA BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK PADA MATERI TEORI KINETIK GAS. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(01), 53–62.
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Alfabeta.
- Syarlisjiswan, M. R., Sukarmin, & Wahyuningsih, D. (2020). The development of e-modules using Kodular software with problem-based learning models in momentum and impulse material. *Journal of Physics: Conference Series*, 1–12. <https://doi.org/doi:10.1088/1742-6596/1796/1/012078>
- Teguh, & Jampel. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Yesni, O., & Ratnawulan. (2021). Analysis of contextual-based physics textbook development on static fluid materials for 21st century skills learning. *Journal of Physics Conference Series*, 1–5. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1876/1/012046>
- Yolanda, Y., & Amin, A. (2014). Profile of High School Students' Physics Science Process Skills in Lubuklinggau City on the Subject of Dynamic Electricity. *Thabiea: Journal Of Natural Science Teaching*, 1(2), 70–78.