



Variasi Bahan Ajar Akuntansi Keuangan: M-Learning Website Interaktif pada Materi Utang Obligasi

Siti Fatimah^{1*}, Sheila Febriani Putri²
^{1,2} Universitas Negeri Malang

*siti.fatimah.2204216@students.um.ac.id

Abstrak

Kurikulum Merdeka menuntut pendidik untuk terus memperbarui kompetensi pendidik dan kualitas pembelajaran di sekolah. Selain itu Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada pendidik dalam pengembangan bahan ajar dan pemilihan media pembelajaran. Bahan ajar yang interaktif merupakan alternatif yang digunakan pendidik untuk mendukung pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penyerapan materi atau pemahaman materi. Variasi bentuk bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran pada kelas secara riil mampu menumbuhkan motivasi belajar dari peserta didik. Penelitian ini dilakukan mengembangkan bahan ajar berbasis *website* dengan fokus materi bahan ajar yaitu utang obligasi di mata pelajaran akuntansi keuangan. Tujuan dari dilakukannya penelitian ini yaitu mengembangkan bahan ajar berbasis *website* interaktif pada materi utang obligasi akuntansi keuangan. Penelitian ini merupakan penelitian *Research & Development* (Penembangan). Pengembangan bahan ajar *website* ini mengadopsi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implementation, Evaluation*). Akan tetapi penelitian ini terbatas hanya sampai pada tahapan pengembangan (*Develop*) pada model ADDIE. Produk jadi bahan ajar awal berupa *website* yang memuat materi utang obligasi dengan tampilan yang menarik dengan disertai gambar-gambar yang relevan serta video pembelajaran. Bahan ajar ini juga berintegrasi dengan AR (*Augmented Reality*) untuk menampilkan video pembelajaran. Bahan ajar interaktif ini dapat menambah pengalaman belajar peserta didik, sehingga pembelajaran tidak membosankan/monoton.

Kata Kunci: Bahan ajar, Pengembangan, Website, Interaktif.

Abstract

According to the Merdeka Curriculum, teachers must constantly improve their own professional development as well as the standard of instruction in their classrooms. Furthermore, the Merdeka Curriculum grants teachers autonomy in creating lesson plans and choosing instructional resources. Alternatives to traditional teaching methods, such as interactive teaching resources, help teachers enhance their instruction and help students comprehend the topic better. Students' enthusiasm to learn can be increased by utilizing different types of educational materials. The purpose of this research was to create web-based instructional materials centered around bond debt in financial accounting courses. The creation of interactive web-based educational resources on financial accounting bond debt content is the aim of this research project. This study is part of a research and development project. This study is part of a research and development project. The ADDIE development process (Analysis, Design, Develop, Implementation, Evaluation) is used in the creation of the instructional materials on this website. But, the scope of this study is restricted to the development phase "Develop". The final result of the original teaching materials is a visually appealing website with debt bond materials, learning videos, and pertinent photos. Additionally, this educational resource uses augmented reality (AR) to display instructional videos.

Keywords: Teaching Materials, Development, Website, Interactive.

PENDAHULUAN

Teknologi informasi di era revolusi industri 4.0 saat ini sudah semakin canggih dan terus berkembang pada berbagai bidang termasuk bidang pendidikan dalam hal ilmu pengetahuan dan teknologi informasi. Pendidikan harus mampu beradaptasi dan berkembang sejalan dengan kemajuan berbagai teknologi informasi (Puspasari, 2022). Pengembangan kebijakan kurikulum terus dilakukan oleh kemendibudristek (Kementerian Pendidikan,

Kebudayaan, Riset, dan Teknologi) untuk mewujudkan mutu pendidikan yang lebih baik sehingga tujuan pendidikan tercapai. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang dipakai oleh seluruh satuan pendidikan saat ini. Kurikulum Merdeka membawa dampak/perubahan yang signifikan kepada pendidik dalam segi strategi, metode, dan evaluasi pembelajaran (Rahimah, 2022). Merdeka belajar menuntut pendidik untuk terus memperbarui kompetensi pendidik dan kualitas pembelajaran di sekolah. Selain itu Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada pendidik dalam melakukan inovasi melalui pengembangan *learning materials* (bahan ajar) dan pemilihan media pembelajaran (Maulidia, 2022).

Pengembangan *learning materials* (bahan ajar) dan media sebagai instrumen pembelajaran terus dilakukan diberbagai lini jenjang satuan pendidikan termasuk SMK (Sekolah Menengah Kejuruan). Pembelajaran di kelas melibatkan berbagai aspek seperti pendidik, peserta didik, metode pembelajaran, media pembelajaran, lingkungan, serta sarana dan prasarana yang saling berkaitan untuk membentuk atmosfer pembelajaran di kelas. Pendidik dalam kegiatan pembelajaran berperan sebagai fasilitator yang memberikan fasilitas dalam kemudahan belajar bagi peserta didik dalam belajar, sehingga peserta didik mampu mencapai *learning outcomes* (tujuan pembelajaran) dengan baik. Inovasi dalam hal instrumen pembelajaran perlu dilakukan agar peserta didik untuk mendapat hasil belajar yang maksimal (Puspasari, 2022). Agar peserta didik memiliki motivasi belajar belajar yang maksimal pendidik perlu untuk melakukan terobosan dalam kegiatan pembelajaran yang inovatif, salah satunya yaitu pengembangan bahan ajar interaktif untuk menarik minat dan peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam memahami materi yang harus dimiliki sebagai kompetensi di akhir pembelajaran.

Bahan ajar yang interaktif merupakan alternatif yang digunakan pendidik untuk mendukung pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penyerapan materi atau pemahaman materi. Seels & Richey dalam Rahmat (2019) menyatakan bahwa bahan ajar (*learning materials*) dapat berupa bahan ajar cetak, bahan ajar *audiovisual*, bahan ajar berbasis komputer dan teknologi terpadu. Di era digital saat ini, bahan ajar berbasis digital dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran karena dapat diakses kapanpun dan dimanapun tidak terbatas dalam ruang dan waktu melalui internet, sehingga memudahkan peserta didik dalam mengakses bahan ajar dan belajar secara mandiri mengenai materi yang ada dalam bahan ajar tanpa perlu menunggu pembelajaran di kelas secara *offline* (Wiyanto, 2017).

Berbagai bentuk bahan ajar digital dikembangkan untuk menambah variasi yang dapat dipilih oleh pendidik untuk diadopsi dalam kegiatan pembelajaran. Ketika seorang pendidik hanya memberikan penjelasan yang membosankan tentang materi pelajaran, siswa akan dengan cepat menjadi tidak tertarik. Selain memiliki ketidakstabilan emosi dan berbagai masalah lainnya, siswa remaja awal juga memiliki gaya berpikir yang rasional, abstract, dan idealis serta keinginan untuk mempelajari hal-hal baru (Diananda, 2019). Variasi bentuk bahan ajar yang digunakan/diterapkan dalam pembelajaran kelas riil dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik tidak mengalami rasa kebosanan/jenuh dalam belajar. Bahan ajar digital interaktif mengkombinasikan berbagai media seperti audio, visualisasi gambar, video, tabel, atau grafik (Prastowo, 2015). Kombinasi ini akan menjembatani gaya belajar siswa yang beragam, seperti gaya belajar visual, auditori dan kinestetik. Dalam hal ini bahan ajar interaktif dapat mendukung siswa memiliki pengalaman belajar yang lebih baik dan menarik.

Pada jenjang SMK terutama jurusan akuntansi penggunaan bahan ajar cetak seperti buku paket dan bahan ajar non cetak seperti *e-book* sering digunakan pendidik dalam pembelajaran di

kelas nyata, contohnya pada SMK Negeri 1 Malang yang menggunakan bahan ajar buku paket dan *e-book* yang berupa *handout* dan modul untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan Kepala Jursan Akuntansi, diketahui bahwa penggunaan bahan ajar *e-book* dan buku biasanya sering digunakan dalam pembelajaran di berbagai mata pelajaran termasuk Akuntansi Keunagan. Selain itu pendidik akan membebaskan siswa untuk mengeksplor pengetahuan lain yang didapat dari internet untuk menambah pengetahuan. Melalui wawancara juga disebutkan bahwa variasi bentuk bahan ajar dapat meningkatkan gairah peserta didik dalam belajar sehingga pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran harus terus dijalankan agar peserta didik mendapat pengalaman belajar yang menyenangkan.

Alternatif lain yang dapat digunakan pendidik dalam mengembangkan bahan ajar interaktif adalah bahan ajar *M-Learning* berbasis *website*. Bahan ajar yang disusun dalam bentuk *website* yang dapat diakses melalui internet dalam *smartphone* sebagai *mobile learning*. Pemanfaatan gawai dalam belajar akan lebih maksimal dengan banyaknya fitur yang ada dalam system *android* menggunakan bahan ajar berbasis *website* ini. Setya & Qohar (2017) menyebutkan bahwa penggunaan *website* sebagai media pembelajaran mampu menghidupkan suasana kelas dan membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menarik sehingga motivasi peserta didik meningkat.

Pada penelitian ini bahan ajar interaktif yang digunakan adalah bahan ajar berbasis *website* yang dibuat melalui *Carrd.co*. Platform *Carrd.co* digunakan dalam membuat berbagai media seperti *personal profile* dan juga *landing page* (Raudah, dkk., 2021). Berbagai fitur yang disediakan dalam *Carrd.co* dapat mempermudah dalam pengembangan bahan ajar sehingga pendidik mampu mengkreasikan bahan ajar semenarik mungkin. *Website* yang dibuat dari *Carrd.co* dapat diakses melalui gawai maupun laptop yang terhubung dengan internet. Dalam penelitian Raudah, dkk. (2021) menyebutkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan *Carrd.co* mampu memberikan peningkatan motivasi belajar dan kualitas belajar peserta didik.

Berdasarkan paparan tersebut, dilakukan penelitian mengenai pengembangan bahan ajar berbasis *website* dengan fokus materi bahan ajar yaitu utang obligasi di mata pelajaran akuntansi keuangan. Tujuan penelitian ini yaitu melakukan pengembangan bahan ajar (*learning materials*) berbasis *website* interaktif pada materi utang obligasi di mata pelajaran akuntansi keuangan.

KAJIAN PUSTAKA

1. Bahan Ajar

Bahan ajar atau disebut juga *learning material* adalah sekumpulan materi yang dibuat secara sistematis terstruktur yang memuat kompetensi yang akan dipelajari dan menjadi output dari peserta didik (Hernawan, dkk., 2012). Bahan ajar dalam kegiatan belajar digunakan peserta didik dalam mempelajari suatu kompetensi secara terstruktur, sehingga penguasaan kompetensi dapat seluruhnya didapat peserta didik secara utuh. Sungkono, dkk. (2003) menyebutkan bahwa bahan ajar adalah sekumpulan bahan yang berisi materi pembelajaran yang dirancang untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Prastowo (2015), bahan ajar merupakan cakupan dari segala sumber informasi, praktis, dan tekstual yang dikaji secara struktural untuk memberikan gambaran penuh mengenai kompetensi (*outcomes*) yang akan dimiliki/dikuasai peserta didik, bahan ajar ini memiliki beragam bentuk seperti buku paket, modul, *handout*, LKPD, dan banyak lainnya.

Bahan ajar interaktif adalah bahan ajar yang isinya merupakan perpaduan dari berbagai media seperti diantaranya tekstural, audiovisual, audio, dan grafik/tabel yang interaktif untuk memerintah sesuatu sehingga terbentuk hubungan antara peserta didik dan bahan ajar (Prastowo, 2015). Bahan ajar interaktif dapat menarik peserta didik dalam belajar sehingga memotivasi peserta didik dalam membaca materi. Inovasi IPTEK berdampak positif pada berkembangnya bahan ajar sehingga tidak hanya buku cetak saja yang dapat digunakan, akan tetapi berbagai bentuk digital dari bahan ajar baik *e-book*, PPT, atau *website* (Fahira, 2021).

2. Pembelajaran

Belajar merupakan sebuah proses atau kegiatan yang dilakukan untuk mendapat ilmu, perubahan pikiran maupun perubahan tingkah laku dengan berinteraksi langsung agar mendapatkan hasil yang berdasarkan pada pengalaman yang pernah dialami oleh seorang individu (Fitriyah & Puspasari, 2021). Ihsana dalam Della, dkk., (2022) mendefinisikan belajar adalah sebuah kegiatan yang membuat individu berubah dalam suatu proses dari yang belum memahami menjadi paham, belum mengetahui menjadi tahu, belum bisa menjadi bisa agar tercapai hasil belajar (*learning outcomes*) yang maksimal. Di sisi lain, pembelajaran adalah bentuk usaha yang dilakukan oleh seorang pendidik agar terbentuk suatu siklus belajar pada peserta didik (Ihsana, 2017). Menurut Arifin dalam Fahira (2021), pembelajaran adalah gabungan dari berbagai kegiatan yang diselenggarakan oleh pendidik dalam membimbing dan memberikan pengarahan proses belajar peserta didik sehingga terbentuk dalam sebuah pengalaman. Warsita (2010) menyebutkan bahwa “*mobile learning* (m-learning) merupakan sebuah model pembelajaran yang mengadopsi perkembangan teknologi seluler dan perangkat handphone (HP) yang dimanfaatkan sebagai sebuah media pembelajaran.”

3. Website

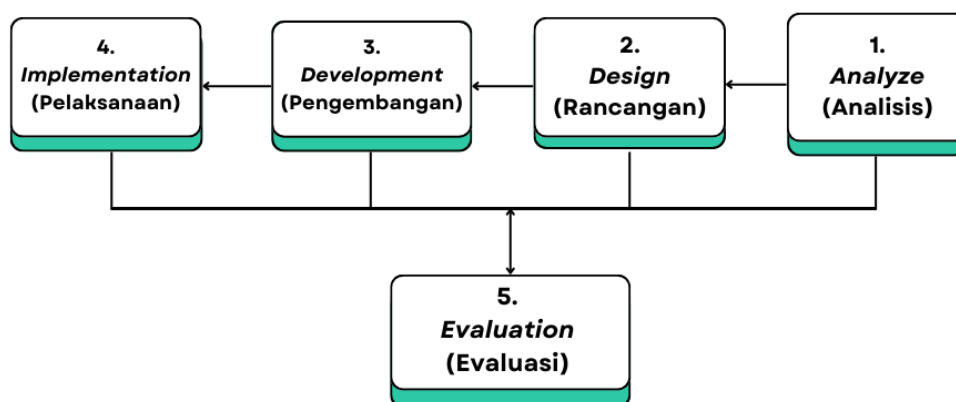
Jhonsen dalam Dani (2013) menyatakan bahwa *website* atau situs web adalah rangkaian dari beberapa halaman dari web yang terhubung dengan file-file yang terkait. Menurut Abdullah (2018), *website* merupakan suatu kumpulan berbagai halaman yang memuat berbagai informasi berupa data digital yang dapat berupa gabungan dari teks, gambar, suara, dan visualaudio yang tersedia dalam jalur koneksi jaringan internet sehingga pengaksesan dapat dilakukan oleh semua orang secara global. *Website* merupakan susunan baris berbagai kode-kode yang memuat serangkaian perintah, kemudian diterjemahkan/divisualisasikan melalui suatu *browser* (Sarwono dalam Tuti, dkk., 2020). Carrd.co merupakan sebuah tempat/*platform* yang digunakan untuk merancang media yang diakses dalam bentuk *website* (Raudah, dkk., 2021). *Website* sebagai bentuk media bahan ajar memberikan suatu dorongan positif pada peserta didik dalam kegiatan belajar antara lain yaitu, peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa batas ruang dan waktu dalam menambah pengetahuan sesuai pada topik yang dipelajari. Selain itu, media bahan ajar *website* menyediakan sumber belajar pelengkap materi untuk menunjang pemahaman peserta didik sehingga hasil belajar menjadi maksimal (Darussalam dalam Setyadi & Qohar, 2017).

METODE PENELITIAN

Kegiatan dalam penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development*, biasa disebut *R&D* yang merupakan penelitian untuk meningkatkan sebuah produk yang dapat secara efektif digunakan instansi pendidikan (Gay dalam Okpatroka, 2023). Sugiyono (2016) mengemukakan bahwa *Research & Development* merupakan metode penelitian untuk memanifestasikan sebuah produk tertentu, juga digunakan dalam pengujian daya guna produk tersebut. Pada penelitian pengembangan bahan ajar ini terbatas sampai

menghasilkan sebuah produk, sehingga tidak memuat penilaian mengenai daya guna produk. Oleh karena keterbatasan dalam penelitian pengembangan produk *website* bahan ajar ini hanya sampai pengembangan produk jadi sebelum divalidasi oleh para ahli. Pengembangan bahan ajar berbasis web ini menggunakan *website* Carrd.co dalam pembuatan produk. Model pengembangan ADDIE dipilih untuk mengembangkan sebuah produk yang diimplementasikan dalam pembelajaran di SMK Akuntansi dalam bentuk bahan ajar dalam penelitian ini. ADDIE adalah sebuah metode pengembangan yang dibuat dan dikembangkan oleh Dick & Carey yang berguna untuk perancangan skema pembelajaran kelas (Mulyatiningsih dalam Della, 2022).

Menurut Rahmat (2019), model ADDIE memiliki tahapan yang implementasi antara lain yang pertama adalah tahap *Analysis* (Analaisis), pada tahapan ini kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis urgensi dari pengembangan *learning materials*. Beberapa analisis yang dilakukan pada tahap ini adalah (1) menganalisis masalah yang dihadapi dalam kegiatan belajar-mengajar, (2) menganalisis karakter dari peserta didik dalam hal pengetahuan dan keterampilan, (3) menganalisis materi yang akan dituangkan dalam bahan ajar agar relevan, (4) menganalisis capaian pembelajaran dari materi yang akan dibuat. Tahap kedua adalah tahapan *Design* (Rancangan), tahapan ini meliputi penyusunan bahan ajar, perancangan *time-line* kegiatan pembelajaran di kelas, perancangan media ajar/perangkat pembelajaran, dan merancang materi ajar serta alat tes sebagai evaluasi pembelajaran. Tahap ketiga adalah *Development* (Pengembangan) yang merupakan tahap implementasi dari rancangan bahan ajar yang sudah direncanakan pada tahap *design* menjadi sebuah produk. Produksi bahan ajar ini akan diolah pada tahap ini untuk mengimplementasikan capaian pembelajaran yang sudah disusun. Selain itu pada tahap *development*, dilakukan pula revisi untuk menyempurnakan bahan ajar agar sesuai dan baik ketika diimplementasikan dalam kelas riil. Tahap keempat adalah *Implementation* (Penyelenggaraan) yaitu tahap penyelenggaraan produk bahan ajar yang dibuat/dikembangkan kepada situasi riil dalam kelas pembelajaran. Tujuan pada Langkah implementasi adalah membimbing peserta didik untuk mencapai kompetensi yang akan dimiliki sebagai *output* dari capaian pembelajaran. Tahap terakhir yaitu tahapan *Evaluation* (Evaluasi) yang mana pada tahap ini dilakukan evaluasi bahan ajar yang telah dikembangkan dan diimplementasikan oleh pendidik dalam pembelajaran pada sebuah kelas. Evaluasi dapat dilakukan secara sumatif maupun formatif. Berikut adalah diagram untuk tahapan pengembangan ADDIE:



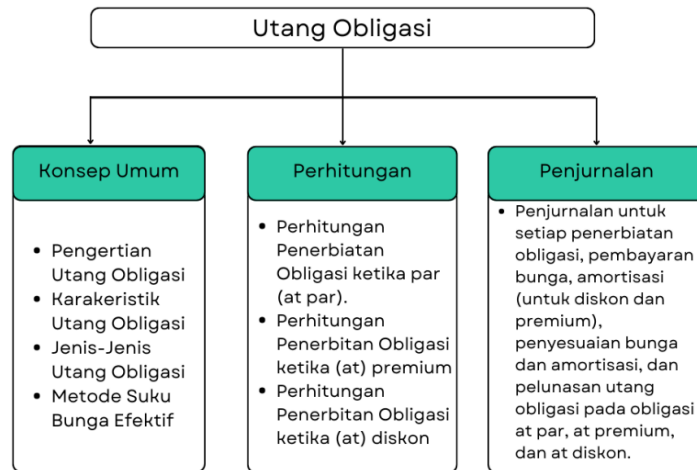
Gambar 1.1 Diagram Model ADDIE

Sumber: Budoya, dkk. (2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bahan ajar berbasis *website* untuk materi utang obligasi pada mata pelajaran akuntansi keuangan dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implementation, Evaluation*). Tahap pertama yang dilakukan adalah analisis, tahapan analisis ini diantaranya adalah melakukan analisis kinerja yaitu identifikasi permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan observasi dengan salah satu guru akuntansi di SMK yang bertempat di Malang bahwa bahan ajar yang bervariasi akan memotivasi peserta didik untuk belajar, pengembangan perlu dilakukan untuk menjembatani kegiatan belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Saputri, dkk. (2022) di SMK Negeri 1 Malang yang menyebutkan adanya penurunan tingkat pemahaman peserta didik dan motivasi belajar, sehingga perlu dilakukan pengembangan media maupun bahan ajar yang interaktif sehingga pembelajaran tidak berjalan secara monoton. Selanjutnya analisis peserta didik yang mana setiap individu memiliki karakteristik yang berbeda seperti gaya belajar peserta didik. Gaya belajar peserta didik dapat berupa visual, auditori dan kinestetik. Pengembangan media yang mampu mencakup gaya belajar peserta didik akan dapat meningkatkan motivasi belajar (Syarifuddin, dkk., 2021). Selanjutnya adalah analisis materi yang akan dipakai dalam pembelajaran yaitu, menggunakan materi obligasi pada mata pelajaran akuntansi keuangan. Analisis materi meliputi studi literatur dan pengumpulan fakta dan konsep berupa topik yang akan diajarkan serta sebagai dasar untuk membuat indikator tujuan pembelajaran. Analisis selanjutnya adalah menentukan indikator capaian pembelajaran untuk menentukan *output* atau kapabilitas peserta didik yang akan didapatkan.

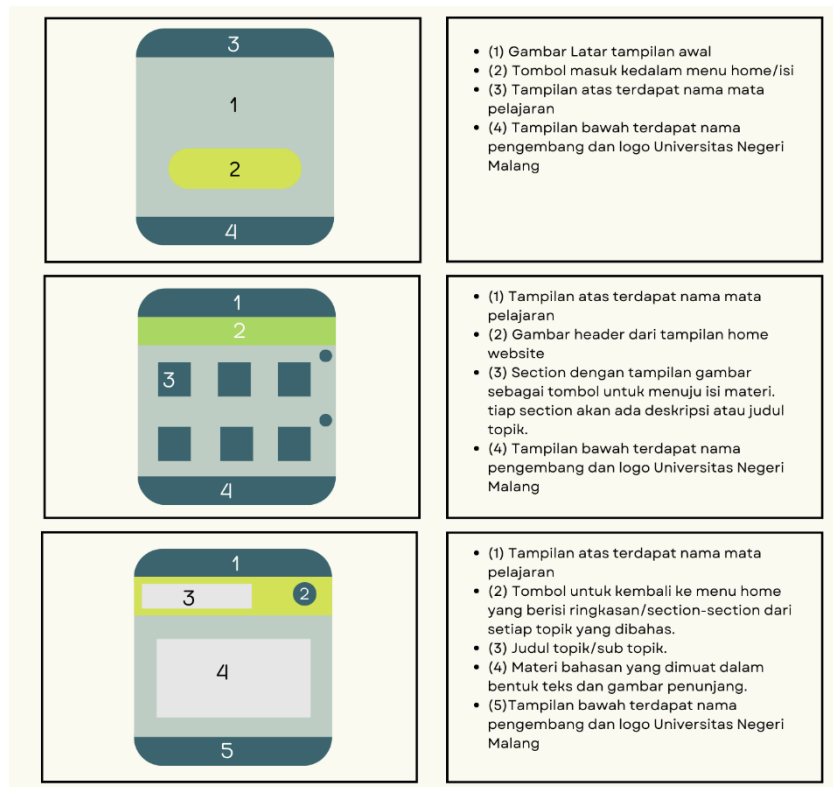
Tahapan kedua yaitu tahap desain, tahapan ini meliputi pemilihan alat/aplikasi/*website* yang akan digunakan untuk membuat bahan ajar berbasis *website*. Alat produksi bahan ajar ini menggunakan aplikasi Carrd.co untuk pengembangan *website*. *Website* ini mudah digunakan dan tidak memerlukan Bahasa pengkodean dalam pembuatan *website* sehingga cocok untuk digunakan karena dapat mengefisiensi waktu produksi bahan ajar untuk materi utang obligasi. Step selanjutnya pada tahapan desain adalah merumuskan rincian topik yang akan dimuat pada *website*. Topik-topik dipilih sesuai dengan capaian pembelajaran dengan melakukan tinjauan kepustakaan untuk materi utang obligasi sehingga informasi yang akan dimuat pada bahan ajar relevan. Materi-materi yang akan dimuat dalam bahan ajar dikumpulkan dan diketik pada *Microsoft Word* terlebih dahulu, lalu ketika sudah pada tahap pembuatan produk, materi untuk setiap topik hanya perlu di salin (*copy*). Materi yang digunakan menggunakan referensi buku yang terbaru sehingga materi yang termuat dalam bahan ajar secara kontekstual. Selanjutnya adalah penyusunan alat evaluasi pemahaman peserta didik menggunakan tes. Bentuk tes yang dibuat untuk materi utang obligasi ini adalah *multiple choice item* yang akan dibuat dengan Quizizz. Bahan ajar akan berintegrasikan dengan Quizizz untuk latihan soal dengan model pilihan ganda. Berikut adalah topik-topik materi yang termuat pada bahan ajar:



Gambar 1.2 Topik-Topik Materi Utang Obligasi

Sumber: Data Olahan Peneliti (2024)

Tahapan selanjutnya yaitu merancang prototipe desain dari *website* bahan ajar berupa storyboard yang akan memuat tampilan dari *website* bahan ajar. Alur tampilan *website* bahan ajar yaitu (1) halaman tampilan awal yang memuat petunjuk penggunaan *website* dan tombol menuju halaman isi; (2) halaman home/isi, halaman ini memuat capaian pembelajaran, petunjuk penyelesaian bahan ajar, *overview* materi, dan section-section perbagian topik materi utang obligasi; (3) halaman sub section yang berisi materi dalam bentuk teks dan terdapat gambar-gambar penunjang. Berikut adalah bentuk storyboard untuk bahan ajar *website* yang dikembangkan:





Gambar 1.3 Alur Tampilan *Website* (Rancangan)

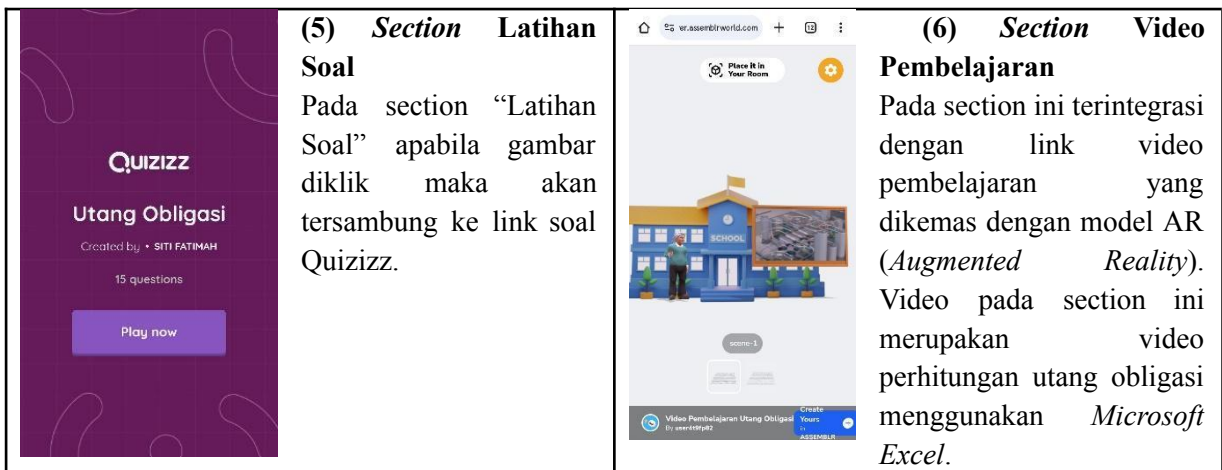
Sumber: Data Olahan Peneliti (2024)

Tahap ketiga adalah tahapan *development* (pengembangan). Pada *step* ini dilakukan implementasi dari rancangan yang sudah dibuat pada tahap desain untuk dibuat menjadi produk jadi awal. Tahapan ini bertujuan untuk mendapatkan/menghasilkan sebuah produk yang berupa bahan ajar berbasis *website* interaktif. Step yang dilakukan yaitu memproduksi bahan ajar sesuai dengan rencana *storyboard* yang pada tahap sebelumnya sudah dirancang dengan menggunakan Carrd.co sebagai alat pembuat *website*. Setelah produk selesai dibuat, selanjutnya situs laman akan dibuat dalam bentuk QR Code untuk memudahkan pengaksesan *website*. Tampilan produk bahan ajar berbasis web interaktif yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hasil Produk Bahan Ajar *Website* Awal

Sumber: Data Olahan Peneliti (2024)

	<p>(1) Halaman Awal Website</p> <p>Terdapat tombol “my course” yang mengarahkan pada home/isi <i>website</i>, dan tombol petunjuk untuk menyajikan petunjuk penggunaan <i>website</i></p>	 <p>(2) Halaman isi pada menu “Petunjuk”</p> <p>Tampilan menu petunjuk yaitu berisi petunjuk penggunaan <i>website</i> berupa petunjuk penggunaan tombol pada tampilan <i>website</i>.</p>
	 <p>(3) Halaman menu home/ isi bahan ajar</p>	 <p>(4) Halaman isi topik/sub topik</p>
<p>Pada menu home terdapat berbagai <i>section</i> yang memuat topik-topik mengenai obligasi, untuk membuka isi materi maka pengguna hanya perlu menekan pada gambar. Keterangan mengenai <i>section</i> ada pada bagian header/atas gambar.</p>		<p>Pada halaman ini berisi isi <i>section</i> pada halaman sebelumnya. Isi halaman ini berbeda-beda tergantung pada <i>section</i> yang diklik pada halaman home.</p>



Alat evaluasi capaian pembelajaran yang harus dimiliki peserta didik sebagai kompetensi yang akan diperoleh selepas melakukan pembelajaran untuk materi ini adalah bentuk tes pilihan ganda. Pengembangan untuk alat tes menggunakan Quizizz sebagai media tes. Terdapat 15 soal yang terdiri atas soal yang memuat materi konsep, perhitungan, dan penjumlahan. Quizizz dipilih sebagai media untuk memuat tes karena tampilan soal sangat menarik dengan adanya suara latar dan gambar-gambar yang lucu sehingga peserta didik akan mengerjakan soal dengan nyaman dan tidak dengan perasaan tegang. Setelah selesai mengerjakan tes, peserta didik dapat mengevaluasi secara mandiri pemahaman mereka dengan adanya pembahasan berupa jawaban yang benar pada setiap soal tes. Ditambahkan pula video penunjang untuk perhitungan obligasi yang berintegrasi dengan AR (*Augmented Reality*) sebagai variasi bahan ajar. Video tersebut akan membahas mengenai perhitungan penerbitan obligasi, perhitungan bunga obligasi, dan *schedule amortization* menggunakan metode suku bunga efektif, perhitungan ini menggunakan *Microsoft Excel* untuk membantu belajar peserta didik dan menambah pengetahuan peserta didik dalam alternatif perhitungan. Video yang berintegrasi dengan VR tersebut akan fokus pada perhitungan obligasi dengan premium dan juga diskon. Pembuatan VR menggunakan bantuan dari *website* *assemblrworld.com*. Variasi bahan ajar ini untuk menambah pengalaman belajar siswa sehingga peserta didik lebih termotivasi dalam melakukan kegiatan belajar (Maleno, dkk., 2022).

Penelitian pengembangan ini terbatas hanya sampai tahap pengembangan produk jadi awal. Tahapan pengembangan selanjutnya yaitu berupa kegiatan pengujian/telaah kelayakan produk bahan ajar dari para ahli, tahap implementasi dan tahap evaluasi belum dilakukan karena keterbatasan penelitian. Tahapan pengujian akan dilakukan oleh para ahli, yang terdiri atas uji kelayakan bahan ajar dari segi materi yang dibahas dalam bahan ajar, grafis berupa tampilan produk secara visualisasi dan tata letak dari produk bahan ajar, dan validitas bahan ajar. Selanjutnya akan dilakukan revisi untuk semua evaluasi produk bahan ajar yang diberikan pada pengujian kelayakan sebelum diimplementasikan. Tahap implementasi akan diterapkan pada peserta didik di kelas riil. Lalu tahapan selanjutnya adalah tahapan evaluasi bahan ajar. Evaluasi bahan ajar ini dapat dilakukan secara sumatif maupun formatif yang memuat ketercapaian tujuan pembelajaran, evaluasi bahan ajar dari segi keefektifan, kelengkapan materi, dan tampilan bahan ajar.

Bahan ajar berbasis *website* interaktif ini dapat diakses menggunakan gawai maupun laptop yang tersambung dengan internet. Bahan ajar berbasis *website* ini dapat diakses oleh peserta didik dengan rentang waktu tidak terbatas dan ditempat apapun. Peserta didik dengan adanya kemudahan akses bahan ajar ini dapat meningkatkan motivasi belajar. Motivasi belajar

yang meningkat secara simultan juga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga peserta didik akan berhasil mencapai tujuan pembelajaran (Rofiah & Bahtiar, 2022).

SIMPULAN

Bahan ajar yang interaktif merupakan alternatif yang digunakan pendidik untuk mendukung pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penyerapan materi atau pemahaman materi. Berbagai bentuk bahan ajar digital dikembangkan untuk menambah variasi yang dapat dipilih oleh pendidik untuk diadopsi dalam kegiatan pembelajaran. Variasi bentuk bahan ajar yang digunakan dalam aktivitas belajar-mengajar dapat menumbuhkan gairah belajar pada peserta didik. Penelitian ini diselenggarakan untuk berinovasi dalam pengembangan bahan ajar berbasis *website* dengan fokus materi bahan ajar yaitu utang obligasi di mata pelajaran akuntansi keuangan. Pengembangan bahan ajar *website* ini mengadopsi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implementation, Evaluation*). Akan tetapi penelitian ini terbatas hanya sampai pada tahap pengembangan (*Develop*). Dengan demikian, perlu dilakukan kelanjutan penelitian untuk mengetahui kontribusi bahan ajar dalam pembelajaran, sehingga bahan ajar yang dikembangkan mampu menjembatani peserta didik untuk mencapai keterampilan dalam capaian pembelajaran. Selain itu, pengembangan bahan ajar interaktif ini hanya sebatas untuk materi utang obligasi, sehingga pada kegiatan penelitian selanjutnya perlu untuk mengembangkan bahan ajar ini untuk materi pada pelajaran akuntansi yang lebih luas dan perlu dilakukan penyempurnaan tahap-tahap pada model ADDIE untuk hasil yang lebih maksimal. Bentuk bahan ajar ini juga dapat digunakan untuk eksperimen dalam mengetahui hasil belajar dari peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aspi, M., & Syahrani, S. (2022). Profesional guru dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi pendidikan. *Adiba: Journal of Education*, 2(1), 64-73.
- Budoya, C. M., Kissaka, M. M., & Mtebe, J. S. (2019). Instructional Design Enabled Agile Method Using ADDIE Model and Feature Driven Development Process. *International Journal of Education and Development Using Information and Communication Technology*, 15(1), n1.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Diananda, A. (2019). Psikologi Remaja Dan Permasalahannya. *Journal ISTIGHNA*, 1(1), 116–133. <https://doi.org/10.33853/istighna.v1i1.20>
- Hasanah, N. I. (2024). Pengembangan Media Belajar Mandiri Bahasa Arab dengan Menggunakan Website Carrd. Co Bagi Siswa Kelas XI MAN 1 Tapin Kalimantan Selatan.
- Hernawan, A. H., Permasih, H., & Dewi, L. (2012). Pengembangan bahan ajar. *Direktorat UPI, Bandung*, 4(11), 1-13.
- Kriswanto, D. B. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis M-Learning Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 18(2), 28-44.
- Maleno, T., Ibrahim, B., & Asril, A. (2022). Pengaruh Variasi Media terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMA Negeri 8 Pekanbaru. *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah*, 4(2), 79-87.
- Maulida, U. (2022). Pengembangan modul ajar berbasis kurikulum merdeka. *Tarbawi: jurnal pemikiran dan pendidikan islam*, 5(2), 130-138.

- Nafidah, R., & Suratman, B. (2021). Pengembangan bahan ajar digital interaktif berbantuan adobe flash pada mata pelajaran korespondensi kelas x otkp di smk ypm 3 Taman. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 39-50.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- Puspasari, D. (2022). Pengembangan bahan ajar interaktif sigil pada materi komunikasi efektif kehumasan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10311-10322.
- Qotrunnada, F., & Susilowibowo, J. (2021). Pengembangan bahan ajar e-book akuntansi keuangan kelas XII SMK pada materi aset tetap berwujud berbasis pendekatan saintifik. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 6(2), 34-46.
- Rahimah, R. (2022). Peningkatan Kemampuan Guru SMP Negeri 10 Kota Tebingtinggi Dalam Menyusun Modul Ajar Kurikulum Merdeka Melalui Kegiatan Pendampingan Tahun Ajaran 2021/2022. *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 92-106.
- Raudah, R., Mansur, H., & Satrio, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Carrd. Co Untuk Menyongsong Pendidikan Di Abad 21. *J-INSTECH*, 2(2), 151-159.
- Rofiah, B. N., & Bahtiar, M. D. (2022). Analisis Penggunaan E-Learning, Intensitas Latihan Soal, dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2143-2155.
- Saputri, O. E. W., Sabila, R. I., Sabila, R., Rahaju, M., & Andayani, E. S. (2022, December). Peningkatan Motivasi Siswa Akuntansi SMKN 1 Malang dalam Pembelajaran Tatap Muka Usai Pembelajaran Daring. In *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)* (Vol. 2, No. 8).
- Sulistiaty, T., Yuliansyah, F., Romzi, M., & Aryani, R. (2020). Membangun website toko online pempek nthree menggunakan PHP dan MySQL. *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, 3(1), 35-44.
- Susilo, F. A. N., & Pahlevi, T. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Berbantuan Media Pembelajaran Smartphone pada Mata Pelajaran Kearsipan Kompetensi Dasar Menerapkan Prosedur Pemeliharaan Arsip Kelas X APK SMK Muhammadiyah 1 Lamongan. *Journal of Office Administration: Education and Practice*, 1(2), 179-195.
- Syarifuddin, M., Wijoyo, S. H., & Wardhono, W. S. (2021). Pengaruh online learning experience dan gaya belajar terhadap motivasi belajar peserta didik smkn 2 Malang saat pembelajaran jarak jauh (PJJ). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 6(1), 94-105.
- Warsita, B. (2010). Mobile learning sebagai model pembelajaran yang efektif dan inovatif. *Jurnal Teknodik*, 062-073.
- Yulastuti, R., & Soebagyo, J. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Matematika Terapan pada Materi Matriks. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2270-2284.
- Yulaika, N. F., Harti, H., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis flip book untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67-76.