

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR AKUNTANSI
MATERI JURNAL PENYESUAIAN MENGGUNAKAN SOFTWARE EXE
SEBAGAI SARANA SISWA BELAJAR MANDIRI
KELAS XI IPS SMA NEGERI 7 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2014/2015**

Anita Diah Mawarni, Wahyu Adi, Sri Sumaryati*

*Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret
Surakarta, 57126, Indonesia
anitadiahm@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui prosedur pengembangan bahan ajar akuntansi materi jurnal penyesuaian menggunakan software eXe dan menghasilkan bahan ajar akuntansi materi jurnal penyesuaian dari pengembangan software eXe yang layak digunakan di SMA Negeri 7 Surakarta

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*). Penelitian pengembangan dilakukan di kelas XI IPS SMA Negeri 7 Surakarta. Model pengembangan menggunakan prosedural deskriptif dengan mengadopsi model penelitian pengembangan Borg & Gall. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan kuisioner. Metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor skala lima terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji coba ahli materi mendapatkan nilai 4,25 yang diinterpretasikan sangat baik. Uji coba ahli media mendapatkan nilai 4,91 yang diinterpretasikan sangat baik. Uji coba skala kecil mendapatkan nilai 3,9 yang diinterpretasikan baik. Uji coba skala besar mendapatkan nilai 4,23 yang diinterpretasikan sangat baik

Simpulan dari penelitian ini adalah prosedur pengembangan bahan ajar akuntansi materi jurnal penyesuaian dengan menggunakan software eXe sebagai sarana siswa belajar mandiri siswa telah sesuai dengan prosedur pengembangan Borg & Gall dan Bahan ajar akuntansi materi jurnal penyesuaian dengan menggunakan software eXe layak diterapkan sebagai sarana siswa belajar mandiri

Kunci : Teknologi Pembelajaran, Pembelajaran Berbasis Komputer, Belajar Mandiri

ABSTRACT

The demands in the era of globalization requires that students learn quickly, effectively and efficiently. Therefore, we need a technology that can be applied to support learning. One of the components that need to be considered in learning is learning materials. In creating effective learning, teachers need to design teaching materials of interest, relevant to the learning objectives and can increase student interest in learning. The objectives of this research are to investigate the procedure of development of interactive Accounting learning material on the topic of discussion of Journal Adjustment using the software of eXe and to produce a feasible interactive Accounting learning material on the topic of discussion of Journal Adjustment resulting from the development of eXe at State Senior Secondary School 7 of Surakarta.

This research used the research and development (R&D) method. The development model used the procedural and descriptive one by adopting the research model claimed by Borg & Gall. The data of research were collected through observation, in-depth interview, and questionnaire. They were analyzed by using the descriptive quantitative one expressed in the score distribution of Scale 5 with the determined score scale categories.

The result of research shows that the score of product testing by the expert of learning material and the expert of learning media is 4.25 interpreted as the very good one and 4.91 an interpreted as the good one too respectively. The score of the small scale testing was 3.9 interpreted as the good one whereas that of the large scale testing was 4.23 interpreted as the very good one respectively.

Thus, the procedure of the development of development of interactive Accounting learning material on the topic of discussion of Journal Adjustment using the software of eXe as a means of autonomous learning of the students in Grade XI of Social Science Program of State Senior Secondary School 7 of Surakarta has been compliant with the procedure of development claimed by Borg & Gall, and such a developed Accounting learning material is feasible to be applied at State Senior Secondary School 7 of Surakarta as a means of having autonomous learning for the students.

Keywords: *Learning technology, Computer Assisted Instruction, Self Directed Learning*

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin modern, teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat sehingga mampu mengubah hampir di segala aspek kehidupan manusia baik dalam bidang ekonomi, bisnis, pemerintahan dan pendidikan. Perkembangan yang terjadi dalam bidang pendidikan terlihat sangat jelas, seperti pendidikan yang dahulunya menggunakan pendidikan berbasis tradisional yang berpusat pada guru berubah dan berkembang menjadi pendidikan berbasis modern yang berpusat pada siswa. Pendidikan adalah sarana yang mutlak untuk mewujudkan masyarakat yang mampu menguasai dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang. Oleh karena itu, pendidikan merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia

Upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dapat menggunakan salah satu cara yakni perbaikan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan salah satu bagian yang tidak pernah lepas dari pendidikan. Proses pembelajaran adalah suatu aktivitas yang kompleks yang melibatkan berbagai komponen penunjang pembelajaran yang membentuk sebuah sistem untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu komponen pembelajaran yang harus dirancang oleh guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif ialah bahan ajar yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pengertian bahan ajar menurut *National Centre for Competency Based Training* dalam Prastowo (2012:16) bahwa "Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang

digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran dikelas. Bahan ajar yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun tak tertulis”.

Lestari(2013:1) mengungkapkan bahwa Bahan ajar adalah sarana atau alat pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi pembelajaran yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi dengan segala kompleksitasnya. Pengertian tersebut menggambarkan bahwa bahan ajar seharusnya dibuat dan dirancang sesuai dengan kaidah instruksional, karena nantinya akan digunakan siswa dalam belajar dan digunakan guru untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satu jenis bahan ajar yang dapat digunakan siswa adalah bahan ajar interaktif yang dalam pembuatannya melibatkan beberapa media seperti teks, grafik dan animasi. Bahan ajar interaktif ini dapat digunakan siswa untuk memperoleh pengetahuan, mengembangkan ketrampilan dan juga meningkatkan minat siswa untuk belajar mandiri

Belajar mandiri merupakan kegiatan belajar yang memiliki ciri keaktifan, kemauan untuk belajar, kesadaran diri

sendiri, bertanggung jawab dan melakukan tugas belajarnya tanpa bergantung pada orang lain. Hal ini berkaitan dengan pengertian belajar mandiri yang diungkapkan Mujiman, 2007 dalam (Taman dan Aini, 2012) bahwa “Belajar Mandiri dapat diartikan sebagai sifat serta kemampuan yang dimiliki siswa untuk melakukan kegiatan belajar aktif, yang didorong oleh motif untuk menguasai sesuatu kompetensi yang telah dimiliki”. Dengan diterapkannya kegiatan belajar mandiri maka siswa diharapkan dapat terlibat secara aktif dalam memecahkan masalah yang dialami pada saat proses pembelajaran maupun diluar jam pelajaran, selain itu manfaat belajar mandiri bagi siswa adalah mereka akan mendapatkan pengetahuan lain meskipun itu diluar jam pelajaran sekolah

Berdasarkan observasi penulis di SMA Negeri 7 Surakarta, materi jurnal penyesuaian masih menjadi mata pelajaran yang ditakuti oleh siswa. Hal ini disebabkan karena materi jurnal penyesuaian cenderung lebih sukar dibandingkan materi akuntansi lainnya. Selain itu, minimnya bahan ajar yang digunakan guru dalam pembelajaran menjadi salah satu faktor kurangnya pemahaman siswa terhadap materi jurnal penyesuaian. Siswa hanya menggunakan

modul dan buku pelajaran untuk sumber belajarnya, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam pemahaman materi pembelajaran terutama pada materi jurnal penyesuaian. Padahal banyak jenis bahan ajar yang dapat digunakan oleh siswa sebagai sumber belajar siswa baik bersama guru, teman atau belajar mandiri.

Saat ini pembelajaran dituntut untuk lebih efektif dan efisien, oleh karena itu dibutuhkan suatu teknologi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Teknologi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran dapat diartikan suatu piranti keras (*hardware*) atau piranti lunak (*software*) yang dapat digunakan secara sistematis dalam proses pembelajaran (Sutarno, 2014). Salah satu piranti keras yang mayoritas dimiliki siswa yang dapat mendukung pembelajaran adalah perangkat komputer dan laptop. Hampir semua siswa kelas XI IPS SMA Negeri 7 Surakarta memiliki perangkat komputer atau laptop yang seharusnya dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran di rumah maupun di sekolah. Namun faktanya siswa belum menggunakan perangkat komputer atau laptop yang mereka miliki tersebut secara maksimal dalam hal yang berkaitan dengan pembelajaran. Selain itu, guru kelas XI IPS SMA Negeri 7 Surakarta hanya menggunakan bahan ajar jenis cetak yang bermedia power point. Padahal

banyak jenis bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, seperti bahan ajar visual, bahan ajar audiovisual dan bahan ajar interaktif

Salah satu cara untuk memecahkan permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan bahan ajar yang berbasis teknologi yang dapat menarik siswa untuk membaca dan mendapatkan pengetahuan serta pengayaan bagi kegiatan belajar siswa. Siswa dapat belajar secara mandiri dan mendapatkan pengetahuan tentunya dengan cara yang menarik, sehingga siswa mudah paham terhadap materi pelajaran terutama jurnal penyesuaian. Selain itu, bahan ajar berbasis teknologi juga menunjang proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien dalam hal waktu dan biaya. Bahan ajar berbasis teknologi dapat diciptakan salah satunya menggunakan software eXe (E-learning XHTML Editor). Software eXe adalah suatu aplikasi yang dipergunakan untuk pembuatan bahan ajar berbasis *e-learning* (Priyambodo, 2010)

eXe merupakan suatu aplikasi yang dibuat untuk guru agar lebih mudah dalam merancang bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran. Dengan menggunakan software eXe, guru dapat membuat bahan ajar berbasis web tanpa harus belajar tentang HTML. Keunggulan dari software eXe adalah dapat dibuatnya berbagai macam evaluasi untuk materi pelajaran, seperti soal pilihan ganda, benar salah,

jawaban singkat dan kuis sehingga evaluasi tersebut dapat digunakan untuk uji kompetensi siswa untuk menguji penguasaan materi yang telah dimiliki siswa. Selain itu, bahan ajar yang dibuat menggunakan software eXe dapat disusun secara hierarki sehingga materi ajar didalamnya terstruktur dengan baik. Susunan yang demikian akan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Sehingga bahan ajar berbasis software eXe ini sesuai dengan karakteristik pelajaran akuntansi yang prosedural yaitu akuntansi merupakan tahap-tahap yang berhuruf, dan menjadi syarat untuk memahami tahap berikutnya.

Tersedianya bahan ajar berbasis teknologi dengan menggunakan software eXe dapat memaksimalkan sarana belajar yang dimiliki oleh siswa. Disamping itu, kemampuan siswa dalam mengoperasikan komputer akan meningkat. Penelitian tentang bahan ajar berbasis teknologi dengan menggunakan software eXe pada materi jurnal penyesuaian perlu dilakukan agar siswa SMA Negeri 7 Surakarta dapat mudah memahami jurnal penyesuaian dengan memanfaatkan teknologi. Penggunaan bahan ajar berbasis teknologi ini diperuntukkan agar siswa dapat belajar mandiri tanpa bertatap muka dengan guru di ruang kelas

Berdasarkan paparan di atas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian Menggunakan Software eXe sebagai Sarana Siswa Belajar Mandiri Kelas XI IPS SMA Negeri 7 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015"

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*). Seels & Richey (1994) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program, proses dan hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria tertentu.

Prosedur penelitian pengembangan menggunakan model prosedural deskriptif yang dikemukakan oleh Borg & Gall (1983) yang didalamnya terdapat sembilan langkah-langkah meliputi : (1) penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) perencanaan, (3) pengembangan format produk awal, (4) uji coba awal, (5) revisi produk, (6) uji coba lapangan skala kecil (7) revisi produk, (8) uji coba lapangan skala besar, dan (9) penyempurnaan produk.

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 7 Surakarta kelas XI IPS 2 Tahun Ajaran 2014/2015. Produk yang diuji coba adalah bahan ajar akuntansi materi jurnal penyesuaian menggunakan software eXe. Subjek uji coba adalah ahli materi, ahli media dan pengguna (siswa). Instrument pengumpulan data penelitian ini menggunakan wawancara, observasi dan kuisioner (angket).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif, dan data kuantitatif yang dikonversi menjadi data kualitatif dengan acuan rumus konversi skor ke nilai pada skala lima yang dikemukakan oleh Sukardjo (2008).

Konversi Skor ke Nilai pada Skala Lima

Interval skor	Nilai	Kategori
$X > X_i + 1,80 SB_i$	A	Sangat Baik
$X_i + 0,60 SB_i < X \leq X_i + 1,80 SB_i$	B	Baik
$X_i - 0,60 SB_i < X \leq X_i + 0,60 SB_i$	C	Cukup
$X_i - 1,80 SB_i < X \leq X_i - 0,60 SB_i$	D	Kurang
$X \leq X_i - 1,80 SB_i$	E	Sangat Kurang

Keterangan :

1. Rerata skor ideal (X_i): $\frac{1}{2}$ (Skor maksimal ideal + skor minimal ideal)
2. Simpangan baku skor ideal : $\frac{1}{6}$ (Skor maksimal ideal - skor minimal ideal)
3. X ideal: Skor empiris

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum memutuskan pembuatan produk pengembangan bahan ajar akuntansi

materi jurnal penyesuaian dengan menggunakan software eXe, peneliti mengadakan pengamatan dikelas pada saat guru sedang melaksanakan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pengamatan peneliti, guru dan siswa menggunakan bahan ajar yang berjenis buku cetak. Pada saat pembelajaran berlangsung, guru menerangkan materi pelajaran sedangkan siswa hanya mendengarkan dan menyimak guru. Namun faktanya siswa masih merasa kesulitan terhadap pemahaman materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Selain itu antusias siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar tersebut bisa dikatakan kurang, sehingga perhatian, ketertarikan dan kemauan siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan bahan ajar tersebut juga kurang.

Untuk memecahkan permasalahan tersebut, peneliti memutuskan untuk membuat bahan ajar akuntansi materi jurnal penyesuaian menggunakan software eXe. Bahan ajar tersebut dibuat dengan tujuan agar siswa dapat lebih tertarik dan antusias dalam belajar akuntansi terutama materi jurnal penyesuaian. Bahan ajar tersebut berbasis teknologi dan berbentuk multimedia interaktif, sehingga lebih menarik digunakan apabila dibandingkan dengan bahan ajar berbentuk cetak yang digunakan sebelumnya. Bahan ajar akuntansi materi jurnal penyesuaian menggunakan software eXe dibuat dengan model pengembangan yang dikemukakan oleh Borg & Gall. Pembuatan bahan ajar akuntansi dilakukan sesuai

dengan prosedur yang sudah ditentukan yaitu (1) pengumpulan informasi awal (2) perencanaan (3) pengembangan format produk awal (4) uji coba ahli (5) revisi produk (6) uji coba skala kecil (7) revisi produk (8) uji coba skala besar (9) penyempurnaan produk akhir.

Bahan ajar yang dikembangkan merupakan bahan ajar akuntansi SMA Kelas XI yang memuat satu kompetensi dasar yaitu menafsirkan jurnal penyesuaian dan memiliki fitur pendukung yang dapat membantu siswa dalam belajar mandiri tanpa tergantung dengan guru. Pengembangan bahan ajar akuntansi ini menggunakan software utama eXe (E-learning XHTML Editor) yang dapat dioperasikan menggunakan perangkat komputer maupun laptop yang dimiliki siswa. Software pendukung yang digunakan dalam pembuatan bahan ajar akuntansi ini adalah microsoft word, notepad, corel draw, photoscape dan paint.

Setelah memakai bahan ajar akuntansi menggunakan software eXe, siswa terlihat lebih antusias menggunakan bahan ajar sehingga perhatian dan kemauan siswa untuk belajar juga meningkat. Hal ini dapat dilihat dari antusias siswa ketika melakukan uji coba penggunaan bahan ajar akuntansi menggunakan software eXe. Hasil angket kelayakan uji coba siswa skala kecil dan besar dapat disimpulkan bahwa bahan ajar

tersebut layak digunakan. Selain itu, dalam software eXe dilengkapi dengan soal-soal pengayaan yang dapat digunakan siswa tidak hanya disekolah namun juga dapat digunakan secara mandiri tanpa tatap muka dengan guru dikelas sehingga pembuatan bahan ajar akuntansi menggunakan software eXe dapat bermanfaat bagi siswa dalam belajar akuntansi.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini sudah dilakukan sesuai dengan prosedur penelitian pengembangan menurut Borg & Gall yang dilakukan dengan melalui sembilan langkah yaitu (1) penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) perencanaan, (3) pengembangan format produk awal, (4) uji coba awal, (5) revisi produk, (6) uji coba lapangan skala kecil (7) revisi produk, (8) uji coba lapangan skala besar, dan (9) penyempurnaan produk .

Produk bahan ajar akuntansi materi jurnal penyesuaian dengan menggunakan software eXe sebagai sarana siswa belajar mandiri telah dinyatakan layak digunakan. Kelayakan produk dari ahli materi dapat diketahui dari penilaian rata-rata yang diberikan oleh ahli materi yaitu 4,25 dengan kategori sangat baik. Kelayakan produk dari ahli media dapat diketahui pula dari penilaian yang diberikan oleh ahli media yaitu 4.91

dengan kategori sangat baik. Uji kelayakan dapat dilihat dari tahapan uji coba skala kecil dan skala besar terhadap produk bahan ajar akuntansi yang dikembangkan. Dalam tahapan uji coba skala kecil dengan melibatkan tiga siswa XI IPS 2 SMA Negeri 7 Surakarta, produk mendapatkan nilai 3,9 dengan kategori baik. Tahapan uji coba skala besar yang melibatkan 10 siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 7 Surakarta produk mendapatkan nilai 4,50 dengan kategori sangat baik.

Kinerja (LPTK) Universitas Negeri Jakarta

Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana Prenadamedia

Sukardjo. 2005. *Evaluasi Pembelajaran Modul PPs UNY*. Yogyakarta : UNY

Sutarno, Mutiara Andriani. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Akuntansi Menggunakan Software Lectora Inspire Portable di SMA Negeri 2 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014*. Skripsi Tidak Dipublikasikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta

DAFTAR PUSTAKA

Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang : Akademia Permata

Mudjiman, Haris. 2008. *Belajar Mandiri*. Surakarta : UNS Press

Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta : Diva Press

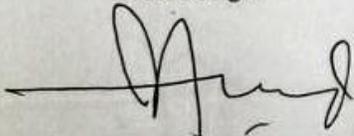
Priyambodo, Erfan. 2010. *Pemanfaatan Program Aplikasi eXe (Elearning XHTML Editor) dalam Penyusunan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : UNY (Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA, UNY, 15 Mei 2010) Prosiding Online yang diunduh pada 10 Oktober 2014

Seels, Barbara B & Richey, Rita C. 1994. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : Lembaga Pengembangan Teknologi

PENGESAHAN

Artikel ini telah dibaca dan direkomendasikan oleh pembimbing I dan pembimbing II.

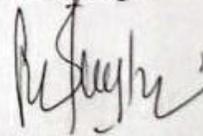
Pembimbing I



Drs. Wahyu Adi, M.Pd
19630520 198903 1 005

Surakarta, Agustus 2015

Pembimbing II



Sri Sumaryati, S.Pd, M.Pd
19691229 200501 2 001