

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR AKUNTANSI BERBASIS INKUIRI UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN PRESTASI BELAJAR DI SMK
NEGERI 1 SURAKARTA**

Dian Hermawati

Magister Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, UNS

Dianhermawati66@gmail.com

ABSTRAK

Akuntansi adalah suatu seni pencatatan transaksi keuangan. Pencatatan transaksi dapat dilakukan dengan metode atau pendekatan yang berbeda. Siswa dituntut untuk dapat berfikir kritis secara logis, analitis, dan sistematis untuk memecahkan berbagai variasi permasalahan yang ada dalam setiap materi. Bahan ajar harus dibuat berdasarkan metode tertentu agar dapat menarik siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran. Metode pembelajaran inkuiri merupakan suatu metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk berfikir kritis, menganalisis suatu permasalahan hingga menemukan alternatif solusi untuk memecahkan permasalahan. Tujuan Penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar Akuntansi berbasis inkuiri untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan prestasi belajar pada siswa. Bahan ajar yang dikembangkan pada materi rekonsiliasi bank dan transaksi lain dan penyesuaian. Metode yang digunakan penelitian ini adalah *research and development (R&D)* yang mengadaptasi model penelitian pengembangan Borg & Gall. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Akuntansi pada SMK Negeri 1 Surakarta. Hasil validasi dan uji coba produk menunjukkan bahwa bahan ajar layak digunakan dalam pembelajaran. Bahan ajar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan prestasi belajar.

Kata Kunci : bahan ajar, akuntansi, berpikir kritis, rekonsiliasi, penyesuaian

ABSTRACT

Accounting is an art of recording financial transactions. Recording transactions can be performed by a different method or approach. Students are required to be able to think critically logically, analytically, and systematically to solve a wide variety of problems that exist in each material. Instructional materials should be made based on the specific methods in order to attract students to be active in the following study. Inquiry learning method is a method of learning that encourages students to think critically, analyze a problem to find alternative solutions to problems. The purpose of this research is to develop inquiry-based teaching materials accounting to improve critical thinking skills and learning achievement in students. Teaching materials developed in the material bank reconciliations and other transactions and adjustments. This research method used is research and development (R & D) which adapts the model of development research Borg & Gall. Subjects in this study is a class XI student of Accounting at SMK Negeri 1 Surakarta. The results of the validation and testing of the product showed that decent teaching materials used in learning. Teaching materials can enhance critical thinking skills and learning achievement.

Key words : teaching materials, accounting, critical thinking, reconciliation, adjustment.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pergeseran paradigma dalam pendidikan melahirkan banyak pemikiran akan perlunya inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di sekolah yang semula hanya berpusat pada guru, telah bergeser menjadi berpusat pada siswa. Kegiatan pembelajaran masa kini menuntut siswa lebih aktif menggali dan menemukan pengetahuannya sendiri, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar. Kini hasil belajar siswa tidak lagi dipengaruhi oleh kualitas guru, akan tetapi tergantung sejauh mana siswa belajar secara mandiri.

Pergeseran paradigma dalam pembelajaran, dimana proses pembelajaran tradisional yang banyak didominasi oleh guru sekarang pembelajaran lebih mengutamakan keaktifan siswa untuk memperoleh

pengalaman belajarnya sendiri. Pembelajaran yang berpusat pada siswa, guru sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar untuk tercapainya pengalaman belajar bagi siswa. Sebagai fasilitator, pengaruh guru sepenuhnya berpengaruh terhadap pengalaman belajar siswa. Sebagai fasilitator guru dituntut untuk menciptakan lingkungan belajar yang menjamin pencapaian hasil belajar siswanya. Sebagai fasilitator guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan yang mampu menjawab tuntutan jaman akan pentingnya pendidikan yang berkualitas.

Hasset dalam Danim (2010: 39) mengemukakan “Ketika berbicara tentang kualitas mengajar seorang guru, fokusnya berkaitan dengan masalah-masalah teknik, konten, dan presentasi”. Kualitas guru meliputi teknik penguasaan kelas atau keterampilan mengelola pembelajaran, penguasaan materi dan penyampaian materi. Seringkali terjadi guru yang mahir dalam penguasaan materi namun kurang dalam penguasaan kelas dan penyampaian materi, ataupun sebaliknya guru yang kurang penguasaan materi namun pandai dalam penguasaan dan penyampaian materi. Agar terlihat sempurna, guru bisa menutup kekurangannya dengan berbagai media, model, dan bahan ajar.

Perkembangan dunia pendidikan saat ini menuntut guru untuk selalu berusaha mengikuti perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta memanfaatkan perkembangan IPTEK dalam dunia pendidikan. Kemajuan IPTEK sangat membantu guru untuk menciptakan berbagai media maupun bahan ajar yang mendukung pelaksanaan pembelajaran. Penggunaan media maupun bahan ajar akan membantu guru dalam memfasilitasi siswa agar terlihat sempurna.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi awal tentang kegiatan pembelajaran diperoleh beberapa fakta mengenai kondisi pembelajaran. Studi pendahuluan dilakukan dengan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran akuntansi untuk mengetahui permasalahan dalam kegiatan belajar siswa, prestasi belajar siswa, dan pemanfaatan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran. Selain wawancara, untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa dilakukan dengan lembar pengamatan dengan beberapa indikator yang telah ditentukan sebelumnya dan diukur dengan skala likert.

Studi pendahuluan dilakukan dengan mencari permasalahan yang ada pada pembelajaran akuntansi di SMK N 1 Surakarta. Permasalahan yang paling besar ada pada pembelajaran komputer akuntansi. Pembelajaran komputer akuntansi di SMK N 1 Surakarta menggunakan aplikasi *MYOB* dan *Accurate*. Pembelajaran komputer akuntansi dengan *Accurate* masih permulaan, sehingga masih banyak kendala yang dihadapi baik oleh guru maupun siswa. Terdapat banyak permasalahan yang menghambat kelancaran pembelajaran komputer akuntansi dengan *Accurate*. Permasalahan yang ditemukan diantaranya ketiadaan bahan ajar dan penguasaan materi yang kurang dari guru.

Ketiadaan bahan ajar diatasi guru dengan memberikan tugas kepada siswa untuk mencari informasi dari buku dan internet, kemudian siswa menyusunnya dalam bentuk laporan. Laporan yang terbaik akan dipilih untuk menjadi bahan ajar dalam mengajar komputer akuntansi. Materi yang tidak terdapat dalam bahan ajar yang ada akan diberikan dalam bentuk catatan. Selain materi, soal dan kasus yang digunakan dalam pembelajaran diberikan oleh guru dalam bentuk catatan. Guru menugaskan siswa untuk bergiliran membaca bukti transaksi yang disediakan dan sambil siswa mencatat untuk kemudian dipraktekkan.

Sebagai perbandingan, peneliti mendatangi SMK N 6 Surakarta yang mengajarkan komputer akuntansi dengan *Accurate*. Pembelajaran di SMK 6 Surakarta jauh lebih baik, pembelajaran di SMK N 6 Surakarta sudah sangat baik karena ditunjang dengan kemampuan guru pengampu Komputer Akuntansi yang merupakan instruktur nasional untuk *Accurate*. Tidak ditemukan permasalahan yang signifikan dalam pembelajaran, bahkan siswa sudah mampu menyusun modul pada tugas akhirnya. Pembelajaran di SMK N 6 Surakarta sudah diarahkan untuk mengikuti program sertifikasi yang dinamakan *Certified Accurate Professional (CAP)* dan *Certified Accurate Data Entry (CADE)* yang sudah diakui oleh Lembaga Sertifikasi Profesi (LSP). Program sertifikasi *CAP/CADE* merupakan bukti bahwa telah memenuhi standart kualifikasi *Accurate* terutama untuk setup database dan input transaksi. Sertifikat *CAP* dan *CADE* dapat menjadi nilai tambah saat melamar pekerjaan. Sertifikat tersebut juga akan memudahkan perusahaan dalam mencari tenaga siap pakai yang menguasai computer akuntansi menggunakan software *Accurate*

Berdasarkan kuesioner yang diedarkan diketahui minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, siswa merasa pembelajaran komputer akuntansi sangat menarik jika menguasai. Sebagian siswa merasa menarik karena merupakan suatu pengetahuan baru, praktek dengan komputer, dan menantang. Sebagian besar siswa merasa biasa saja karena tidak menguasai, rumit, susah, kurang bisa memahami penjelasan

guru, dan siswa membutuhkan bahan ajar untuk mengatasi berbagai kesulitan tersebut. Ketidadaan bahan ajar membuat siswa merasa kekurangan sumber materi, siswa harus mendengar dan mencatat, pembelajaran menjadi monoton, kurang variasi, beberapa siswa tidak dapat mengikuti pelajaran. Beberapa siswa menganggap membosankan karena tidak menyukai pembelajaran karena terlalu fokus pada praktek dengan komputer dan merasa rumit untuk diselesaikan.

Pada dasarnya siswa SMK N 1 Surakarta mempunyai minat yang tinggi dalam mempelajari komputer akuntansi. Sebagian siswa merasa mata pelajaran tersebut sangat penting. Siswa merasa sangat penting untuk mempelajari sebagai pengetahuan tambahan untuk bekerja dimasa depan. Siswa merasa penting untuk mempelajari karena tuntutan dalam ujian nasional. Siswa merasa sangat penting karena siswa mengetahui bahwa *Accurate* buatan Indonesia dan sesuai dengan kondisi lapangan yang ada di Indonesia.

Hasil wawancara dengan guru diperoleh fakta mengenai permasalahan yang ada dalam pembelajaran akuntansi. Pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan metode konvensional karena ketidadaan bahan ajar. Sebagai sarana untuk mereka belajar, siswa membuat catatan sendiri di bukunya sehingga prestasi belajar siswa tidak maksimal. Prestasi belajar siswa tergambar pada nilai akhir yang diperoleh siswa yang dinilai dari segi pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Nilai akhir terendah adalah dari pengetahuan menunjukkan 24 siswa dari total siswa 32 berhasil memenuhi KKM melalui proses remediasi terlebih dahulu.

Prestasi belajar siswa diyakini berhubungan dengan cara belajar dan aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selama ini sebagian besar siswa hanya pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa belum memaksimalkan kemampuan berfikir kritis dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan lembar pengamatan yang diukur dengan 7 indikator dengan skala likert. Indikator yang diamati, antara lain: Kemampuan memahami permasalahan; Kemampuan mengidentifikasi permasalahan, Kemampuan menganalisis; Kemampuan mencari informasi; Kemampuan memecahkan permasalahan; kemampuan membuat kesimpulan; dan kemampuan memberikan argumen. Observasi dilakukan pada siswa sejumlah 32 siswa. Hasil observasi mengenai kemampuan berpikir kritis menunjukkan 68,75% kurang mampu berpikir kritis. Hanya ada 1 siswa yang memang aktif dan mempunyai kemampuan berpikir kritis yang baik. Sementara 29,125% sisanya menunjukkan kemampuan yang sedang. Hasil observasi tersebut merupakan permasalahan yang menarik untuk dicarikan solusinya.

Akuntansi adalah suatu seni pencatatan transaksi keuangan. Setiap orang mempunyai seni pencatatan transaksi yang berbeda-beda dalam penggunaan metode atau pendekatan dalam pencatatan. Pembelajaran akuntansi merupakan suatu siklus pencatatan transaksi yang saling berhubungan dari awal hingga akhir. Pencatatan pada saat transaksi akan berpengaruh pada hasil akhir, karena akuntansi merupakan suatu siklus. Siswa harus menggunakan keterampilan berpikir kritis untuk menyajikan laporan keuangan yang mutakhir. Agar data yang disajikan mutakhir, diperlukan penyesuaian yang dibuat berdasarkan pencatatan awal pada saat transaksi. Pembelajaran akuntansi mempunyai banyak variasi permasalahan seperti adanya pengakuan dalam pembelian perlengkapan, pengakuan dalam beban yang dibayar dimuka, pengakuan dalam pendapatan yang diterima dimuka, dan lain-lain. Siswa dituntut untuk dapat berfikir kritis secara logis, analitis, dan sistematis untuk memecahkan berbagai variasi permasalahan yang ada dalam setiap materi.

Bahan ajar merupakan salah satu alat untuk dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar harus dibuat berdasarkan metode tertentu agar dapat menarik siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran. Metode pembelajaran inkuiri merupakan suatu metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk berfikir kritis, menganalisa suatu permasalahan hingga menemukan alternative solusi untuk memecahkan permasalahan. Metode ini melatih siswa untuk terampil dalam melihat sebab timbulnya suatu permasalahan hingga menemukan solusi dari suatu permasalahan. Metode inkuiri adalah metode yang mendorong siswa untuk berfikir secara ilmiah, berfikir dengan tahapan tertentu dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Selain itu pembelajaran inkuiri memotivasi peserta didik untuk mengetahui, memotivasi untuk menyelesaikan suatu permasalahan hingga memperoleh suatu solusi dari suatu persoalan. Pengembangan bahan ajar berbasis inkuiri diharapkan akan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan prestasi belajar siswa.

Kompetensi inti dalam pembelajaran akuntansi yang harus dicapai siswa banyak menuntut keterampilan berpikir tingkat tinggi pada siswa. Pembelajaran akuntansi mempunyai banyak variasi permasalahan. Siswa dituntut untuk dapat berfikir kritis secara logis, analitis, dan sistematis untuk

memecahkan berbagai variasi permasalahan yang ada dalam setiap materi. Kompetensi tersebut diharapkan akan meningkatkan kemampuan siswa dalam mengatasi suatu permasalahan.

Model pembelajaran inkuiri salah satu model pembelajaran yang menuntut siswanya untuk berfikir secara mendalam, menggali sendiri informasi dan membangun sendiri pengetahuannya. Pada saat penerapan model pembelajaran inkuiri, siswa diharapkan akan memahami sebuah pengetahuan secara konsep. Seorang siswa yang telah memahami konsep secara mendalam dari hasil pengalaman belajarnya sendiri, pasti akan lebih mudah dalam memecahkan permasalahan. Pemahaman konsep pengetahuan yang dibangun sendiri oleh siswa, akan melatih kemampuan siswa tersebut dalam memecahkan berbagai persoalan dan mencapai prestasi belajar yang maksimal.

Model pembelajaran inkuiri tentu saja memerlukan bahan ajar yang dapat membantu guru untuk mengelola lingkungan belajar bagi siswanya. Bahan ajar adalah salah satu dari komponen pembelajaran yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Guru dapat menggunakan bahan ajar untuk membantunya dalam mengelola kelas, serta membimbing peserta didik mencapai pengalaman belajar. Pengalaman belajar yang diperoleh siswa dari pengalaman belajarnya sendiri diharapkan akan meningkatkan pemahaman dan prestasi belajarnya.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dikemukakan perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan bahan ajar berbasis inkuiri yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan prestasi belajar pada siswa?
2. Bagaimana keefektifan pengembangan bahan ajar akuntansi berbasis inkuiri berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan prestasi belajar siswa?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Mengembangkan bahan ajar akuntansi berbasis inkuiri untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan prestasi belajar siswa.
2. Mengetahui keefektifan bahan ajar akuntansi berbasis inkuiri dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan prestasi belajar siswa.

D. Tinjauan Pustaka

Bahan ajar menurut Paykoc dan Simsek dalam Ibrahim (2011: 36) adalah "*All materials and resources used for developing the desired knowledge, skills, attitudes and values in students are regarded within the scope of teaching materials*". (Bahan ajar adalah semua bahan yang digunakan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai). Semua bahan yang digunakan guru untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswanya, serta menanamkan nilai-nilai terhadap siswanya disebut bahan ajar.

Bahan ajar bukan hanya sekedar bahan yang digunakan guru untuk membelajarkan siswanya. Widodo dan Jasmadi (2008: 40) menjelaskan secara lebih luas mengenai bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan evaluasi yang di desain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, yaitu mencapai kompetensi atau sub kompetensi dengan segala kompleksitasnya.

Menurut DIKMENJUR "bahan ajar merupakan seperangkat materi atau substansi pembelajaran (*teaching material*) yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran" (DEPDIKNAS, 2008: 8). Bahan ajar menyajikan semua kompetensi yang harus dikuasai siswa dan disusun secara sistematis. Penggunaan bahan ajar memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi atau KD (Kompetensi Dasar) secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diartikan bahwa bahan ajar adalah semua sarana pembelajaran yang digunakan guru untuk mengembangkan kemampuan, keterampilan, sikap pada siswa yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang digunakan guru untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswanya, serta menanamkan nilai-nilai terhadap siswanya yang disusun secara sistematis sesuai kompetensi dasar dan standar kompetensi dalam silabus.

Pengembangan bahan ajar adalah penyusunan bahan ajar yang disesuaikan dengan kondisi pembelajaran dan menurut acuan tertentu. Bahan ajar yang disusun memuat materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dikembangkan berdasarkan standar kompetensi (SK),

kompetensi dasar (KD) pada standar isi yang harus di pelajari oleh siswa dalam rangka mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Penyusunan bahan ajar harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Pengembangan bahan ajar harus dapat mengatasi kesulitan dalam pembelajaran. Bahan ajar akan membantu guru untuk mengelola kegiatan pembelajaran dan membantu siswa dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasai.

Pembelajaran komputer akuntansi di SMK Negeri 1 Surakarta dilaksanakan berdasarkan silabus komputer akuntansi. Silabus komputer akuntansi menyebutkan beberapa kompetensi inti yang di uraikan dalam kompetensi dasar. Setiap kompetensi dasar memuat standar kompetensi tertentu yang dicapai melalui pembelajaran setiap materi pokok. Pembelajaran setiap materi pokok dilaksanakan berdasarkan kegiatan, alokasi waktu, dan penilaian dalam silabus.

Komputer akuntansi adalah sebuah sistem akuntansi dengan menggunakan komputer sebagai teknologi untuk menjalankan aplikasi yang digunakan dalam mengolah transaksi akuntansi dan sekaligus untuk menghasilkan laporan keuangan dalam sebuah perusahaan. *Accurate* merupakan salah satu software karya anak bangsa yang mulai banyak digunakan di Indonesia. *Software* ini biasanya digunakan oleh SMK Negeri 1 Surakarta untuk pembelajaran komputer akuntansi.

Inkuiri merupakan bagian inti dari komponen pembelajaran kontekstual. Peran guru dalam pembelajaran inkuiri adalah menciptakan lingkungan belajar yang memfasilitasi siswanya untuk menemukan sendiri pengetahuan dan keterampilan dari pengalaman belajarnya. Inkuiri berasal dari kata *to inquire* yang berarti ikut serta, atau terlibat, dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan, mencari informasi, dan melakukan penyelidikan. Pembelajaran inkuiri ini bertujuan untuk memberikan cara bagi siswa untuk membangun kecakapan-kecakapan intelektual (kecakapan berpikir) terkait dengan proses-proses berpikir reflektif. Siswa mencari sendiri informasi, mengolah informasi, membuat kesimpulan dan membangun sendiri sebuah pengetahuan. Siswa mendapatkan sebuah pengetahuan dari pengalaman belajarnya sendiri, bukan dari mengingat materi yang dihafalkan.

Selanjutnya Yamin (2013: 73) menjelaskan bahwa “Proses pembelajaran dalam bentuk *inquiry*, yaitu membangun pengetahuan/konsep yang bermula dari melakukan observasi, bertanya, investigasi, analisis, kemudian membangun teori atau konsep”. Pembelajaran ini menuntut siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa harus aktif untuk melakukan observasi, mencari informasi, mengolah informasi dan membangun teori.

Tahapan dalam pembelajaran inkuiri adalah mencari informasi, mengolah informasi, dan menemukan. Kegiatan awal inkuiri dilakukan dengan mencari informasi, tahap ini kegiatan siswa akan merumuskan masalah, melaksanakan observasi dan membuat hipotesis. Tahap selanjutnya adalah mengolah informasi, dalam tahap ini kegiatan siswa menganalisis informasi, menyajikan, dan mengkomunikasikannya dengan presentasi. Tahap yang terakhir adalah menemukan, pada tahap ini siswa akan menarik kesimpulan, membangun teori dan mengaplikasikan.

Pembelajaran pada masa kini menekankan pada pengalaman belajar. Pengalaman belajar diharapkan akan lebih bermakna bagi siswa karena dengan keterampilan berpikirnya siswa akan membangun pengetahuannya sendiri. Guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran harus memfasilitasi kegiatan belajar, guru memerlukan bahan ajar agar mudah mengendalikan kegiatan pembelajaran dan menghasilkan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Bahan ajar berbasis inkuiri merupakan solusi suatu solusi yang akan memudahkan guru dalam mengendalikan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran berbasis inkuiri menuntut siswa untuk aktif mencari informasi, menganalisis, dan membangun pengetahuan dengan keterampilan berpikirnya.

Kegiatan pembelajaran inkuiri menuntut siswa untuk memahami materi sendiri melalui proses mencari dan menemukan, guru hanya berperan sebagai fasilitator. Pembelajaran inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Proses berpikir itu sendiri biasanya dilakukan melalui tanya jawab antara guru dan siswa.

Berpikir kritis dapat dikembangkan melalui pembelajaran CTL. Menurut Johnson (2006: 182) untuk membantu siswa mengembangkan potensi intelektual mereka, CTL mengajarkan langkah-langkah yang dapat digunakan dalam berpikir kritis dan kreatif serta memberikan kesempatan untuk menggunakan keahlian berpikir dalam tingkatan yang lebih tinggi ini dalam dunia nyata”. Pembelajaran inkuiri merupakan salah satu komponen CTL yang dapat mengembangkan potensi intelektual siswa. Pembelajaran berbasis inkuiri mendorong siswa untuk berpikir kritis hingga memperoleh informasi yang

relevan untuk membangun pengetahuan. Pengetahuan yang diperoleh sendiri siswa dari membangun sendiri pengetahuan akan meningkatkan pemahaman dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Sesuai dengan namanya, *Research & Development* dipahami sebagai kegiatan penelitian yang dimulai dengan *research* dan diteruskan dengan *development*. Kegiatan penelitian dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna (*need assessment*) sedangkan kegiatan pengembangan dilakukan untuk menghasilkan bahan ajar. Bahan ajar yang disusun adalah bahan ajar dalam bentuk LKS (Lembar Kegiatan Siswa).

Menurut pendapat Sugiyono (2014) “metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Menurut Sukmadinata (2011) “penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.”

Tahapan dalam penelitian dan pengembangan (R&D) ini secara operasional mengadopsi model Borg & Gall yang terdiri dari : 1) Potensi dan Masalah; 2) Pengumpulan data; 3) Desain Produk; 4) Validasi Desain; 5) Revisi Desain; 6) Uji Coba Produk; 7) Revisi Produk; 8) Uji Coba Produk; 9) Revisi Produk; dan 10) Produksi Masal (Sugiyono, 2014).

Gall, Gall, & Borg (2007) menjelaskan bahwa “*Research and Development is an industry based development, which the findings of research are used to design new product and procedures, which then are systematically field tested, evaluated and refined until they meet specified criteria of effectiveness, quality, or similar standards*”. Penelitian dan pengembangan adalah pengembangan berbasis industri, yang penemuan dari penelitiannya digunakan untuk merancang produk dan prosedur baru, kemudian dilakukan uji lapangan secara sistematis, dievaluasi dan disempurnakan sampai diketahui efektifitas, kualitas, atau standar yang sama dari kriteria yang ditentukan.

Borg & Gall (1983: 782) berpendapat bahwa:

“Educational research and development (R & D) is a process used to develop and validate educational products. The steps of this process are usually referred to as the R & D cycle, which consists of studying research findings pertinent to the product to be developed, developing the product based on the finding, field testing it in the setting where it will be used eventually, and revising it to correct the deficiencies found in the field testing stage. In indicate that product meets its behaviorally defined objectives”.

Penelitian dan pengembangan bidang pendidikan (R & D) adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk bidang pendidikan. Langkah-langkah dalam proses ini pada biasanya dikenal sebagai siklus R & D, yang terdiri dari: mempelajari penemuan penelitian yang berhubungan dengan produk yang akan dikembangkan, pengembangan produk berdasarkan penemuan, uji coba lapangan yang dirancang, dan merevisi penemuan yang tidak efisien dalam tahap uji coba lapangan. Produk yang dikembangkan mempunyai tujuan menjadi lebih baik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan bahan ajar akuntansi berbasis inkuiri untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan prestasi belajar. Model inkuiri yang dijadikan dasar pengembangan bahan ajar terdiri atas 1) orientasi, 2) merumuskan masalah, 3) merumuskan hipotesis, 4) mengumpulkan data. 5) menguji hipotesis, 6) merumuskan kesimpulan.

Produk yang telah dikembangkan selanjutnya dilakukan validasi ahli untuk mengetahui kelayakan bahan ajar yang dikembangkan. Validasi ahli dilakukan pada ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan praktisi. Validasi ahli dilakukan sebanyak 2 kali Pada tahap 1, ahli materi 78,38%, ahli media 96,55%, ahli bahasa 100%, dan praktisi 87,57%. Hasil validasi tahap 1 memperoleh skor rata-rata 90,62% dinyatakan sangat baik, meskipun dinyatakan sangat baik tetap harus diperbaiki karena adanya saran dari ahli materi dan praktisi. Hasil validasi tahap 2 didapatkan nilai validasi, ahli materi 91,35% dan praktisi 92,43%. Hasil validasi tahap 1 memperoleh skor rata-rata 95,08% dinyatakan sangat baik. Setelah dilakukan validasi maka bahan ajar dinyatakan layak untuk dilakukan uji coba.

IV. KESIMPULAN

Pengembangan bahan ajar yang dilakukan telah valid dan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar. Hasil validasi memperoleh nilai ahli materi 91,35% dan praktisi 92,43%. Hasil validasi tahap 1 memperoleh skor rata-rata 95,08% dinyatakan sangat baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Soetarno, M.Pd selaku pembimbing 1
2. Dr. Susilaningih, M.Bus selaku pembimbing 2
3. Dr. Dewi Kusuma Wardani selaku Kepala Program Studi Magister Pendidikan Ekonomi
4. Drs. Rohmad, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Surakarta
5. Ariyanti, S.Pd selaku guru komputer akuntansi dan validator praktisi
6. Dr. Suharno, M.Pd selaku validator media
7. Dr. Muhammad Rohmadi, M.Hum selaku validator bahasa
8. Joko Pramono, S.Pd, M.Si, CAP sebagai validator materi

Peneliti menyadari perlu banyak penyempurnaan dalam penelitian ini, peneliti mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca pada umumnya.

REFERENSI

- Danim, S. (2010). *Pedagogi, Andragogi, dan Heutagogi*. Bandung: Alfabeta.
- DEPDIKNAS. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta.
- Fisher, A. (2007). *Berpikir Kritis*. Terjemahan. Benyamin Hadinata. Jakarta : Erlangga.
- Gall, M., & Borg, W. (1983). *Educational Research*. New York: Longmann.
- Gall, M.D., Gall, J.P., & Borg, W.R. (2007). *Educational Research*. New York: Pearson Education.
- Ibrahim, H. (2011). An Investigation on Teaching Materials Used in Social Studies Lesson. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*. Vol .10, No.1, Hlm 36-44.
- Johnson, E. (2006). *Contextual Teaching & Learning*. Terj. Ibnu Setiawan. Bandung: MLC.
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran : Berorientasi Standar proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:
- Widodo, C, dan Jasmadi. (2001). *Buku Panduan Menyusun Bahan Ajar* Jakarta: Elex Media Komputindo
- Yamin, M. (2011). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Yamin, M. (2013). *Strategi & Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: G P Press.