

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam segala bidang kehidupan, termasuk juga di dalam bidang pendidikan yang mengharuskan melakukan perubahan dan inovasi dalam proses pembelajaran. Kemajuan teknologi dalam pendidikan dapat memenuhi kebutuhan dalam pembelajaran di era ini (Peng dan Zeng, 2022). Ada beberapa wujud nyata dari bentuk perkembangan teknologi terhadap bidang pendidikan yang telah dialami seperti internet, pembelajaran secara daring, media pembelajaran yang canggih dan fasilitas belajar berbasis komputer serta para guru harus menyesuaikan pengajaran mereka dengan lingkungan baru (Lauret dan Jacobs, 2021).

Peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran komputer akuntansi dan juga menyebarkan kuesioner kepada siswa kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 6 Medan. Berikut hasil dari kuesioner yang disebarkan kepada siswa :

Tabel 1. 1
Data Awal Kuesuiner

No	Pertanyaan	Respon		Persentase	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Apakah sekolah menyediakan bahan ajar untuk mata pelajaran MYOB <i>accounting</i> ?	44	0	100,0%	0,0%
2	Apakah bahan ajar yang ada sudah cukup efektif?	5	39	11,4%	88,6%

3	Apakah anda mengalami kesulitan memahami materi MYOB <i>accounting</i> dari bahan ajar yang disediakan sekolah?	37	7	84,1%	15,9%
4	Pernahkah guru anda menggunakan bahan ajar lain selain yang disediakan sekolah?	9	35	20,5%	79,5%
5	Di era ini, apakah penggunaan modul berbasis elektronik dalam proses pembelajaran akan memudahkan anda dalam memahami materi?	44	0	100,0%	0,0%
6	Penggunaan bahan ajar berbasis modul elektronik dalam proses pembelajaran lebih efektif, karena tidak monoton dan mudah dibawa	41	3	93,2%	6,8%
7	Apakah anda setuju jika dibuat bahan ajar berbasis modul elektronik dalam proses pembelajaran sehingga bisa membantu dalam mata pelajaran MYOB <i>accounting</i> ?	44	0	100,0%	0,0%

Kemudian dari hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru mata pelajaran komputer akuntansi mengenai bahan ajar yang ada sekolah.

Bahan ajar yang ada di sekolah cenderung jarang digunakan dikarenakan materi antar bab tidak saling berhubungan. Misalnya pada bab transaksi penjualan menggunakan contoh data perusahaan A sedangkan di bab selanjutnya pada bab pembelian menggunakan contoh data perusahaan B.

Bahan ajar yang ada di sekolah hanya digunakan untuk tugas ataupun pekerjaan rumah berupa mengerjakan soal dari bahan ajar yang ada.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, peneliti menemukan masalah bahwa selama pembelajaran pada mata pelajaran komputer akuntansi materi perusahaan dagang terdapat permasalahan yang

dialami yaitu buku pegangan siswa jarang digunakan dikarenakan materi di setiap bab antara bab 1 dengan lainnya tidak saling berhubungan. Dalam bab transaksi penjualan barang digunakan contoh data dari PT. A, tetapi di bab selanjutnya di materi pembelian barang menggunakan contoh data dari PT. B dan hal ini membuat setiap pembelajaran memasuki bab baru proses pengerjaan siklus akuntansi menggunakan MYOB *Accounting* harus mengulang dari awal. Selain itu, buku pegangan siswa kurang praktis untuk dibawa, dan memiliki tampilan yang monoton dan kurang menarik. Hal tersebut mengakibatkan proses pembelajaran tidak berjalan dengan efektif.

E-modul yang akan dikembangkan nanti dalam bentuk digital sehingga lebih praktis. Kemudian e-modul yang akan dikembangkan akan lebih berfokus kepada proses pengerjaan pencatatan akuntansi menggunakan MYOB *Accounting*. Di dalam e-modul akan memuat tutorial pengerjaan langkah demi langkah disertai dengan video tutorial dan tentunya dengan tampilan yang lebih menarik dan tidak monoton.

Dari permasalahan yang ditemukan, diperlukan adanya inovasi agar dapat mengatasi permasalahan yang terjadi seperti menggunakan media belajar yang bervariasi, salah satunya adalah dengan mengembangkan bahan ajar dalam bentuk e-modul. E-modul (modul elektronik) merupakan suatu bentuk media belajar mandiri yang disusun dalam bentuk digital dimana hal ini bertujuan untuk mewujudkan kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai (Rahmi, 2018). E-modul adalah media pembelajaran yang disusun secara sistematis dan menarik yang mencakup isi materi, metode dan

evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri untuk mencapai kompetensi yang diharapkan (Anwar, 2020).

Mengembangkan e-modul merupakan suatu kegiatan mendesain bahan ajar agar lebih inovatif, praktis dan modern. Pada penggunaannya e-modul lebih praktis, dapat dibawa serta dibaca kapan saja dan dimanapun (Asmi, dkk, 2018). Peluang tersebut tentunya dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik. Penggunaan e-modul tak hanya lebih praktis dan modern, namun dapat dikatakan lebih murah dari segi biaya dibandingkan modul cetak ataupun buku cetak.

Menurut Suarsana (2013), kelebihan e-modul ialah sifatnya yang interaktif, mudah dalam penggunaannya, serta dapat memuat tampilan foto/gambar, audio, video, animasi dan dilengkapi dengan tes/kuis formatif. Pada umumnya sering ditemukan bahwa e-modul hanya memuat tulisan saja. Hal tersebut mengakibatkan siswa merasa jenuh dalam belajar karena memiliki tampilan yang monoton. Namun dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, e-modul dapat didesain semenarik mungkin agar pembelajaran tidak terasa membosankan dan e-modul tidak hanya berisi teks ataupun tulisan saja sehingga membuat siswa tertarik untuk mempelajarinya.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mendesain e-modul tersebut adalah dengan menggunakan aplikasi, yaitu *flipbuilder*. Aplikasi *flipbuilder* dikenal sebagai perangkat lunak profesional pengubah pdf menjadi buku yang dapat dibolak balik dalam bentuk *flipbook*. *Flip builder*

dapat mendesain bahan ajar agar menjadi lebih menarik karena aplikasi ini tidak terpaku hanya pada teks saja, tetapi dapat ditambahkan sebuah tampilan animasi gerak, video, dan audio yang menarik (Rusli, 2019).

Senada dengan hal tersebut, penelitian mengenai e-modul MYOB *Accounting* Perusahaan Dagang, penelitian ini dilakukan karena adanya penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Inka Ana Afifa, dkk (2021) dalam jurnalnya yang berjudul “*Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Audio Visual Pada Pelajaran Akuntansi*” menyatakan bahwa e-modul berbasis *flipbook audio visual* pada pelajaran akuntansi buku besar adalah layak digunakan untuk diujicobakan dalam skala besar pada tahap selanjutnya.

Berdasarkan pemaparan permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan yang terjadi di lapangan dengan melakukan sebuah penelitian dengan judul

“Pengembangan E-Modul MYOB *ACCOUNTING* Perusahaan Dagang Menggunakan Aplikasi *Flipbook Maker* Untuk Siswa Kelas XI Akuntansi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, peneliti dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Buku cetak jarang digunakan karena materi antar bab tidak saling berhubungan
2. Siswa merasa buku cetak kurang praktis

3. Siswa merasa buku cetak memiliki tampilan yang monoton dan kurang menarik

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini berdasarkan identifikasi dan latar belakang masalah di atas, antara lain sebagai berikut :

1. Pengembangan e-modul *MYOB Accounting* Perusahaan Dagang dilakukan pada siswa akuntansi kelas XI SMK Negeri 6 Medan.
2. Pengembangan e-modul *MYOB Accounting* Perusahaan Dagang pada materi perusahaan dagang, (data awal perusahaan, kartu hutang & piutang, kartu persediaan, saldo awal, transaksi pembelian dan pengeluaran kas, transaksi penjualan dan penerimaan kas, jurnal penyesuaian).
3. Pengembangan e-modul *MYOB Accounting* Perusahaan Dagang menggunakan aplikasi *flipbook maker*.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Pengembangan e-modul *MYOB Accounting* Perusahaan Dagang pada siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 6 Medan?
2. Apakah e-modul *MYOB Accounting* Perusahaan Dagang layak digunakan oleh siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 6 Medan?

3. Apakah e-modul MYOB *Accounting* Perusahaan Dagang efektif digunakan oleh siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 6 Medan?
4. Apakah e-modul MYOB *Accounting* Perusahaan Dagang praktis digunakan oleh siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 6 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan e-modul MYOB *Accounting* Perusahaan Dagang untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 6 Medan.
2. Untuk mengetahui kelayakan e-modul MYOB *Accounting* Perusahaan Dagang pada siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 6 Medan.
3. Untuk mengetahui keefektifan e-modul MYOB *Accounting* Perusahaan Dagang pada siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 6 Medan.
4. Untuk mengetahui kepraktisan e-modul MYOB *Accounting* Perusahaan Dagang pada siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 6 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi :

1. Bagi peneliti

Sebagai sarana untuk menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman tentang penelitian dan pengembangan (R&D), serta

berguna untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana.

2. Bagi Universitas Negeri Medan

Diharapkan penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk mahasiswa yang akan melanjutkan penelitian yang sama di masa mendatang.

3. Bagi SMK Negeri 6

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada guru maupun siswa dalam proses pembelajaran agar menjadi lebih efektif serta dapat membantu memahami materi pelajaran lebih cepat.

4. Bagi perkembangan IPTEK

Sebagai sarana pendukung dan menambah referensi aplikasi yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan.

THE
Character Building
UNIVERSITY