

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER AKUNTANSI MATERI POKOK DATA AWAL PERUSAHAAN DAGANG KELAS XI JURUSAN AKUNTANSI DI SMKN 1 JATIREJO - MOJOKERTO

Fitriana Wahyu Santoso

Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, email: Fitrianasantoso@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk mengetahui kelayakan serta keefektifan dari media E-modul terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer akuntansi. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan R&D oleh Sugiyono dengan subjek uji coba kelas XI jurusan akuntansi SMKN 1 Jatirejo Mojokerto. Teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan uji validasi pada ahli dan angket respon siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan kelayakan pada kelayakan materi data awal perusahaan dagang (76%) menunjukkan kategori layak. Uji kelayakan media E-modul berbasis android (83%) menunjukkan kategori sangat layak. Uji kelayakan bahan penyerta media (90%) menunjukkan kategori sangat layak. Media E-modul berbasis android dinyatakan efektif berdasarkan perbandingan *post-test* antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen yaitu rata-rata kelas kontrol sebesar 10,12 sedangkan rata-rata kelas eksperimen sebesar 21,48.

Kata kunci: Pengembangan, E-modul berbasis android, hasil belajar

Abstract

The purpose of this development to determine the expediency and effectiveness of E-module media on student learning outcomes in accounting computer subjects. The development model used is the R & D development model by Sugiyono with the test subject of second grades accounting majors class at Vocational High School 1 Jatirejo Mojokerto. Technique of collecting data which is done by validation test on some experts and student response questionnaire. The result of this study indicate the expediency test of the learning implementation plan (80%) shows it is proper. For the expediency test of the base data of the trading company (76%) shows a it is proper. expediency test for Android-based E-module media (83%) shows a reasonable. The expediency test of the media of attaches material (90%) shows it is proper. . E-module media with Android-based was declared effective based on the comparison of post-test between the control class and the experimental class, namely the control class average in 10.12 while the experimental class average was 21.48.

Keywords: Development, Android-based E-module, learning outcomes

PENDAHULUAN

Penerapan Kurikulum 2013 pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menekankan pada pengembangan kompetensi melalui vokasional. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Vokasional merupakan kemampuan dalam melakukan sebuah eksplorasi terhadap masalah pendidikan dan pekerjaan, kemudian penilaian terhadap potensi diri yang dikaitkan dengan permasalahan pekerjaan, perencanaan pekerjaan, dan pengambilan keputusan dalam pemilihan pekerjaan. Hal tersebut berkesinambungan dengan tujuan diadakannya

SMK dimana tujuannya ialah menyiapkan individu yang siap bersaing di dunia kerja berkat keahlian-keahlian yang diberikan selama di sekolah, berbeda halnya dengan Sekolah Menengah Atas (SMA) yang lebih menitik beratkan pada kesiapan kognitif individu yang memerlukan tindak lanjut dalam penguatannya agar mampu mencapai tingkatan pemikiran yang lebih tinggi.

M-Learning (*Mobile Learning*) erat kaitannya dengan penggunaan perangkat mobile seperti *mobile phone*, laptop, komputer,

Games Consoles, Smartphone, dan perangkat teknologi lainnya yang terdiri dari mesin dan dirangkai khusus sehingga dapat dimanfaatkan oleh manusia sebagai alat komunikasi. Keuntungan dari penggunaan M-Learning menurut Empy Effendi (2005: 176), antara lain:

1. *Convenience*: dapat diakses dari mana saja pada konten pembelajaran seperti kuis, jurnal, game, dan lainnya.
2. *Collaboration*: pembelajaran dapat dilakukan setiap saat secara *real time*.
3. *Portability*: penggunaan buku diganti menjadi RAM dengan pembelajaran yang dapat diatur dan dihubungkan dengan perangkat lain.
4. *Compatibility*: pembelajaran dirancang untuk digunakan pada perangkat mobile.
5. *Interesting*: pembelajaran dikombinasikan dengan game sehingga menyenangkan untuk dilakukan.

Mobile learning represents the next step in a long tradition of technology-mediated learning. it will feature new strategies, practices, tools, applications, and resources to realize the promise of ubiquitous, pervasive, personal, and connected learning. (Wagner dalam Molenda, 2007: 97). Pendapat Wagner tersebut telah dibuktikan pada masa ini bahwasanya banyak pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang terdapat dalam ponsel yang beredar luas di masyarakat atau biasa disebut *Smartphone*. Pembelajaran masa sekarang tidak dibatasi hanya dalam ruang kelas saja, namun juga dapat dilakukan kapanpun, dimanapun, dan dalam keadaan apapun apabila memanfaatkan teknologi sebagai media yang mampu memfasilitasi pembelajaran tersebut. Hal tersebut memberikan banyak segi kebermanfaatannya bagi siswa dan guru untuk dapat memahami materi tanpa harus adanya pendampingan setiap saat. Teknologi *Smartphone* tidak hanya dimiliki oleh orang-orang tertentu, namun berbagai kalangan telah banyak yang menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. *Smartphone* memberikan banyak keuntungan terhadap penggunaannya yaitu untuk memudahkan penyebaran informasi, berinteraksi secara jauh, serta sebagai sarana hiburan. Lebih dari itu fitur *Smartphone* yang semakin beragam dapat memberikan keuntungan lebih apabila dimanfaatkan secara tepat utamanya di bidang pendidikan, sehingga perlu adanya pengembangan sebuah media pembelajaran yang mampu diakses oleh *Smartphone* agar proses penyerapan informasi dapat dilakukan

oleh guru dan siswa dengan mudah dan berpengaruh pada tingkat pengetahuan dan keterampilan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di SMKN 1 Jatirejo - Mojokerto, dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang diterapkan masih sangat konvensional dimana hanya guru sebagai penyedia informasi pembelajaran. Dikarenakan kondisi di sekolah yang minim akan fasilitas penunjang pembelajaran, terutama jumlah komputer yang tersedia tidak sepadan dengan jumlah siswa yang ada sehingga kegiatan praktik di laboratorium komputer tidak memiliki waktu yang banyak. Tidak sedikit siswa yang kesulitan dalam memahami materi komputer akuntansi yang diajarkan oleh guru, hal ini disebabkan tidak adanya modul cetak yang mampu menyediakan informasi bagi siswa mengenai materi pelajaran komputer akuntansi sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah karena terbatasnya sarana belajar yang mereka peroleh di sekolah.

Berdasarkan permasalahan di atas maka perlu adanya sebuah media yang memungkinkan siswa tetap memahami materi pelajaran dengan berbagai keterbatasan yang dihadapi. Media yang memungkinkan sekali untuk penyelesaian masalah di atas ialah dengan mengembangkan *E-modul* bagi siswa yang dapat diakses melalui ponsel siswa. Hal ini lebih efektif dibandingkan pengadaan modul yang pastinya memerlukan biaya lebih serta pemanfaatan media elektronik lainnya yang membutuhkan komputer sebagai sarana belajar mandiri nya. hal ini juga didasarkan pada karakteristik materi dari data awal perusahaan dagang yang memerlukan gambaran langsung langkah untuk mengentri data perusahaan dalam software Accounting yang ditentukan kurikulum SMKN 1 Jatirejo Mojokerto.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk meneliti sehingga dapat menghasilkan produk baru, dan selanjutnya diuji kelayakan dan keefektifan dari produk tersebut. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Komputer Akuntansi kelas XI Jurusan Akuntansi materi pokok data awal perusahaan dagang.

Model pengembangan R&D dipilih karena langkah-langkahnya rinci dan jelas, sehingga pelaksanaan penelitian menjadi lebih teratur. Dari sepuluh langkah tersebut, penelitian dapat berhenti pada tahap kedelapan yaitu tahapan pemakaian. Hal tersebut dikarenakan tidak semua pengembangan memerlukan produksi massal apabila tujuan dari penelitian hanya terbatas pada subjek tertentu. Begitu pula dengan pengembangan modul elektronik ini, karena subjek penelitian dan pengembangannya terbatas pada siswa kelas XI jurusan Akuntansi SMKN 1 Jatirejo - Mojokerto sehingga tahap penelitian dan pengembangan hanya melalui tahap: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) ujicoba produk, (7) revisi produk, dan (8) ujicoba pemakaian.

Instrumen Penelitian

Adapun instrumen yang perlu dibuat oleh pengembang ialah instrumen yang digunakan untuk mengukur kelayakan dari produk penelitian, antara lain:

- a) Instrumen validasi media
Instrumen validasi media digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media E-modul berbasis android, proses validasi media ini dinilai oleh ahli media dengan kualifikasi seperti yang dijelaskan peneliti pada BAB I. Instrumen validasi media disusun berdasarkan aspek dari karakteristik media E-modul pada pembahasan BAB II.
- b) Instrumen validasi materi
Instrumen validasi materi dinilai oleh ahli materi yang berhubungan dengan materi akuntansi khususnya materi data awal perusahaan dagang. Validasi materi tersebut digunakan untuk mengukur kelayakan dari penyajian dari segi konten materi data awal perusahaan dagang yang akan disajikan dalam E-modul berbasis android. Instrumen ini juga digunakan untuk menguji kelayakan media oleh siswa kelas eksperimen.
- c) Instrumen validasi rencana pelaksanaan pembelajaran
Rencana pelaksanaan pembelajaran divalidasi sebelum disusunnya materi yang akan dimuat dalam E-modul. Hal ini karena rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan langkah paling awal untuk menentukan model pembelajaran yang sesuai untuk penggunaan media E-modul tersebut.

- d) Instrumen validasi bahan penyerta media
Validasi bahan penyerta media perlu dilakukan untuk menguji kelayakan dari bahan penyerta media yang digunakan sebagai penjelas dari media E-modul berbasis android tersebut. Validasi dinilai oleh ahli dengan kualifikasi sesuai dengan penjelasan di BAB II.
- e) Instrumen tes siswa
Tes siswa divalidasi oleh ahli materi data awal perusahaan dagang. Pengujian tes siswa dilakukan kepada 10 siswa kemudian dihitung dengan validitas serta reliabilitas butir soal untuk menguji apakah soal yang digunakan sesuai dengan tingkat kesulitan yang dimiliki oleh siswa SMKN 1 Jatirejo Mojokerto.
- f) Kuisisioner (angket)
Angket merupakan teknik pengambilan data secara tertulis untuk diberikan kepada responden. Dalam pengembangan E-modul data awal perusahaan dagang menggunakan angket dengan perhitungan skala linkert.

Teknik Analisis Data

Untuk analisis setiap instrumen kelayakan menggunakan perhitungan Skala Linkert dengan rentang nilai 1-4 dengan ketentuan: 1 = Sangat Buruk ; 2 = Buruk ; 3 = Baik ; 4 = Sangat Baik. Berikut adalah tabel interpretasi hasil kelayakan ahli:

Skor	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: Arikunto (2009:35)

Sedangkan analisis uji test untuk siswa menggunakan rumus Uji-T dengan rumus :

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

Sumber: Arikunto (2013:35)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan pada bab ini akan menjawab rumusan masalah yaitu mengenai kelayakan serta keefektifan dari E-modul berbasis android data awal perusahaan dagang. Adapun data pendukung dari hasil kelayakan ialah berupa validasi rencana pelaksanaan pembelajaran, validasi materi data awal perusahaan dagang, validasi media E-modul, serta validasi bahan penyerta media. Sedangkan untuk data pendukung keefektifan dibuktikan dengan hasil perhitungan pre-test serta post-test dari kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Proses Pengembangan

Pengembangan media E-modul berbasis android dengan materi pokok data awal perusahaan dagang pada mata pelajaran komputer akuntansi kelas XI di SMKN 1 Jatirejo Mojokerto yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan R&D oleh Sugiyono, langkah-langkah yang ada dalam pengembangan R&D ialah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, revisi produk, ujicoba pemakaian, revisi produk, dan produksi masal. Secara rinci langkah dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

Potensi dan masalah

Dalam tahapan ini sebelum peneliti menentukan fokus masalah yang akan dibahas, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi awal dengan mengamati proses pembelajaran di kelas XI jurusan Akuntansi SMKN 1 Jatirejo Mojokerto. Dari observasi awal tersebut peneliti menemukan beberapa kendala dalam pembelajaran, salah satunya ialah bahwa siswa kurang dapat memahami inti materi yang diajarkan pada mata pelajaran komputer akuntansi. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu kurangnya waktu yang diberikan kepada siswa untuk mempraktikkan secara langsung materi yang dipelajari, tidak diberikannya sumber belajar yang dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri, serta kurangnya efektifnya media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Kemudian peneliti menemukan sebuah potensi dimana mayoritas siswa kelas XI jurusan akuntansi SMKN 1 Jatirejo memiliki fasilitas smartphone android. Dari permasalahan yang ditemukan serta dengan pertimbangan potensi yang dimiliki oleh siswa, maka peneliti menentukan sebuah pengembangan untuk

media pembelajaran berupa E-modul berbasis android yang dapat diakses siswa secara offline dan mandiri.

Tahapan ini juga berisi data yang bersifat kuantitatif dimana peneliti melakukan wawancara terstruktur dengan guru mata pelajaran komputer akuntansi di SMKN 1 Jatirejo sebagai fakta penguat bahwasanya diperlukan sebuah pengembangan media untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran komputer akuntansi di SMKN 1 Jatirejo Mojokerto.

Pengumpulan data

Setelah peneliti menentukan fokus permasalahannya, hal yang harus dilakukan oleh peneliti adalah mengumpulkan data yang dapat dijadikan dasar dari penelitian dan pengembangan tersebut. Adapun data yang didapatkan oleh peneliti ialah daftar sarana dan pra-sarana, kualifikasi guru mata pelajaran komputer akuntansi, daftar nama siswa kelas XI jurusan akuntansi, silabus mata pelajaran komputer akuntansi, dan RPP mata pelajaran komputer akuntansi kelas XI jurusan akuntansi di SMKN 1 Jatirejo Mojokerto.

Desain produk

Pada tahapan ini peneliti mulai menyusun desain awal dari produk yang dikembangkan, antara lain: rencana pelaksanaan pembelajaran, materi data awal perusahaan dagang, media E-modul, bahan penyerta media, serta instrumen validasi.

Validasi desain

Proses validasi ini dilakukan oleh validator yang ahli dalam bidang tersebut. Validasi dilaksanakan selama kurun waktu satu bulan sebelum penelitian dilakukan. Validasi dilakukan agar produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini terbukti keahliannya didasarkan oleh teori dari para ahli dan validator yang telah ahli dalam bidangnya masing-masing. Pemilihan validator desain produk ditentukan berdasarkan saran dari dosen pembimbing serta rekomendasi dari pihak fakultas dengan mempertimbangkan kualifikasi yang sesuai dengan keperluan peneliti.

Revisi desain

Tahap revisi desain merupakan langkah penyempurnaan dari desain produk penelitian. Revisi desain ini merupakan tahapan revisi pertama yang dilakukan oleh pengembang yang mencakup perbaikan dari desain media E-modul berbasis android. Adapun poin yang disempurnakan didasarkan pada masukan ahli kemudian diperbaiki oleh peneliti.

Ujicoba produk

Dalam tahapan ini pengembang mulai menguji cobakan produk berupa latihan soal siswa kepada siswa lain untuk melihat validitas dan reliabilitas dari masing-masing butir soal yang dibuat. Kemudian produk berupa E-modul di uji oleh ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan beberapa penyempurnaan sebelum dibagikan untuk proses pembelajaran di kelas eksperimen.

Revisi produk

Setelah mendapatkan masukan dari para ahli mengenai produk E-modul berbasis android maka pengembang melanjutkan pada tahap revisi atau perbaikan produk dengan pertimbangan dari ahli. Hasil uji coba tersebut digunakan untuk perbaikan hasil akhir produk media E-modul berbasis android sebelum di uji coba pada kelas yang sebenarnya.

Ujicoba pemakaian

Peneliti mulai melakukan pengambilan data di lapangan dengan melibatkan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada uji coba ini peneliti melakukan pre-test dan post-test yang diterapkan pada kedua kelas tersebut. Adapun perhitungan yang dilakukan oleh penelitian pada kelas kontrol dan eksperimen adalah uji homogenitas, uji normalitas, uji test.

Revisi produk

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti bahwasanya ada pengaruh dari media E-modul terhadap hasil belajar siswa di kelas XI jurusan akuntansi SMKN 1 Jatirejo Mojokerto, hal ini disimpulkan dari perbandingan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sehingga pada tahap ini peneliti tidak menemukan kendala apapun dalam penerapan media E-modul yang diterapkan pada siswa kelas XI jurusan akuntansi SMKN 1 Jatirejo Mojokerto dan tidak adanya produk yang perlu direvisi kembali oleh peneliti setelah dilaksanakannya penelitian.

Produksi masal

Tahapan ini tidak dilakukan oleh peneliti dikarenakan keterbatasan biaya dan waktu yang tersedia untuk melakukan penelitian. Produksi masal juga memerlukan adanya observasi serta analisis kebutuhan guna menentukan apakah media E-modul berbasis android cocok untuk digunakan dalam pembelajaran komputer akuntansi selain di kelas XI jurusan akuntansi SMKN 1 Jatirejo Mojokerto.

Kelayakan Pengembangan

Pengembangan E-modul berbasis android materi data awal perusahaan dagang ini dinilai kelayakannya sebagai media pembelajaran melalui perhitungan instrumen yang telah dinilai oleh para ahli di bidangnya masing-masing.

PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk E-modul pembelajaran berbasis android yang dapat di akses melalui smarthphone android. Produk E-modul berbasis android ini diperuntukkan siswa kelas XI jurusan Akuntansi di SMKN 1 Jatirejo Mojokerto. Tujuan dari pengembangan E-modul ini adalah untuk mengatasi permasalahan yang dialami oleh guru dan siswa mengenai mata pelajaran komputer akuntansi khususnya materi pokok data awal perusahaan dagang, dimana materi yang dibahas mengenai kecerdasan kognitif dan kemampuan praktik siswa dalam program komputer akuntansi. Setelah melalui tahapan yang sesuai dengan model pengembangan R&D oleh Sugiyono, pengembangan media E-modul berbasis android ini sudah dikatakan layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran kelas XI Jurusan Akuntansi SMKN 1 Jatirejo - Mojokerto.

Data yang diperoleh dari uji kelayakan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh ahli rencana pelaksanaan pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan penilaian tersebut dapat dikatakan bahwa rencana pelaksanaan pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan E-modul berbasis android materi data awal perusahaan dagang mendapatkan nilai yang baik dan layak digunakan dalam pengembangan E-modul berbasis android materi data awal perusahaan dagang.

Data yang diperoleh dari uji kelayakan materi yang dilakukan oleh ahli materi mendapatkan persentase sebesar 76%. Berdasarkan penilaian tersebut maka dapat dikatakan bahwa penyusunan materi yang dimuat dalam E-modul berbasis android materi data awal perusahaan dagang memiliki nilai yang baik dan layak untuk dikembangkan dalam sebuah media pembelajaran.

Data yang diperoleh dari uji kelayakan media oleh ahli media mendapatkan persentase sebanyak 83%. Berdasarkan penilaian tersebut dapat dikatakan media E-modul berbasis android materi data awal perusahaan dagang memiliki nilai sangat baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Data yang diperoleh dari uji kelayakan bahan penyerta media oleh ahli bahan penyerta media mendapatkan persentase sebesar 90%. Berdasarkan penilaian tersebut maka dapat dikatakan bahwa bahan penyerta yang dimuat dalam E-modul materi data awal perusahaan dagang memiliki nilai sangat baik dan layak digunakan sebagai bahan penyerta media E-modul berbasis android materi data awal perusahaan dagang.

Data hasil perbandingan pre-test dan post-test antara kelas kontrol dan kelas eksperimen membuktikan adanya perbedaan yang signifikan yang diakibatkan oleh perlakuan media E-modul berbasis android materi data awal perusahaan dagang dengan perbandingan rata-rata kelas untuk kelas kontrol sebesar 10,12 sedangkan rata-rata kelas eksperimen sebesar 21,48. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media E-modul berbasis android pada mata pelajaran komputer akuntansi materi data awal perusahaan dagang untuk kelas XI jurusan akuntansi SMKN 1 Jatirejo Mojokerto efektif untuk digunakan.

PENUTUP

Simpulan

Penyusunan skripsi pada penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media E-modul berbasis android materi data awal perusahaan dagang keefektifan E-modul dalam pembelajaran kelas XI jurusan akuntansi SMKN 1 Jatirejo. Hasil yang didapatkan dari penelitian pengembangan membuktikan bahwa media E-modul berbasis android materi data awal perusahaan dagang layak untuk digunakan dalam pembelajaran komputer akuntansi karena telah sesuai dengan karakteristik materi serta metode pembelajaran

yang digunakan di kelas XI jurusan akuntansi SMKN 1 Jatirejo.

Keefektifan dari media E-modul data awal perusahaan dagang telah dibuktikan melalui perbandingan hasil post-test antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, yaitu adanya perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Saran

Untuk melakukan pengembangan media pembelajaran E-modul berbasis android tentang materi data awal perusahaan dagang, Langkah pertama yang perlu dilakukan ialah menganalisis permasalahan yang ada di lapangan, setelah diketahui permasalahan yang ada maka perlu dilakukan pengumpulan data yang mendukung untuk diperlukannya sebuah pengembangan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Apabila data yang diperlukan telah terkumpul, langkah selanjutnya ialah menyusun desain produk yang akan dikembangkan yang sesuai dengan potensi yang dimiliki, setelah desain produk telah disusun kemudian dimulai untuk uji coba agar diketahui apakah pengembangan media tersebut dapat mengatasi permasalahan yang ada atau diperlukan beberapa perbaikan sebelum diterapkan dalam kegiatan pembelajaran seterusnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bachri, S Bachtiar. 2016. *"Ciri-ciri Pengajaran Modul: Identifikasi Bentuk Pengajaran Mandiri dengan Pemanfaatan Modul"*.
- Januszewski Alan dan Molenda Michael. 2007. *Educational Technology: a Definition With Commentary*. New York & London: Lawrence Erlbaum Associates
- Kantun, Sri. 2016. "Pengembangan Accounting Electronic Module Berbantuan Program Aplikasi Accurate Accounting V5 untuk Siswa SMK Kelas XI Program Keahlian Akuntansi". *Seminar Nasional Pendidikan*. ISSN: 2503-4855.
- Miarso, Yusufhadi. 1986. *Definisi Teknologi Pendidikan "Satuan Tugas Definisi Terminologi AECT"*. Jakarta: Rajawali.
- Moh Fuasih dan Danang T. 2005. "Pengembangan Media E-Modul Mata Pelajaran Produktif Pokok Bahasan 'Instalasi Jaringan LAN (Local Area Network)' untuk Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 1 Labang Bangkalan Madura". Vol.1, Nomor 01 halaman 3.
- Mustaji. 2013. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.

Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 lampiran IV tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran

Seels, Barbara dan Rita R Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Seri Pustaka Teknologi Pendidikan.



Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. cetakan ke-22. Bandung: CV Alfabeta

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan. (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.

pada Proses Pembelajaran. Surabaya.

Suyono.2013. *Komputer Akuntansi Kelas XI Jilid 2*. Halaman 2-3

