

Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Materi Jurnal Khusus Akuntansi Perusahaan Dagang Berbasis *Scientific Approach* Sebagai Sumber Belajar Alternatif Kelas XI SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo

Devita Rezalia Dewi

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,

Universitas Negeri Surabaya, email: drd.devitarezade@gmail.com

Suci Rohayati

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,

Universitas Negeri Surabaya, email: sucirohayati@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan, dan respon siswa terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 4-D dari Thiagarajan. Namun penelitian ini hanya sampai pada pengembangan (*develop*). Uji coba dilakukan dengan 20 peserta didik kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar telaah, lembar validasi, dan angket respon siswa. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dengan teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan isi sebesar 86,15% dengan kriteria sangat layak, penyajian sebesar 84,5% dengan kriteria sangat layak, bahasa sebesar 91,42% dengan kriteria sangat layak, dan kegrafikan sebesar 94,88% dengan kriteria sangat layak. Rata-rata keempat komponen tersebut adalah sebesar 89,23% dengan kriteria sangat layak. Rata-rata persentase dari respon siswa adalah sebesar 94,08% dengan kriteria sangat baik.

Kata Kunci: bahan ajar, *e-book* interaktif, pendekatan saintifik, akuntansi perusahaan dagang.

Abstract

This study aims to determine the development process, the appropriateness, and the students' responses toward teaching materials developed. This is a research and development study which uses 4D developing model proposed by Thiagarajan. However, this study was managed to the developing stage only. The try-out was administered toward 20 students of eleventh grade of accounting in state vocational school 2 Buduran Sidoarjo. The data collection technique used study sheets, validation sheets, and questionnaires of students' responses. The obtained data were analyzed descriptively with percentage technique. The result of this study shows that the content appropriateness is 86,15% with the criteria of very appropriate, the presentation is 84,5% with the criteria of very appropriate, the language is 91,42% with the criteria of very appropriate, and the graphics is 94,88% with the criteria of very appropriate. The average of those components is 89,23% with the criteria of very appropriate. The average percentage of students' responses is 94,08% with the criteria of very good.

Keywords: teaching material, *e-book* interactive, scientific approach, trading company accounting.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi yang begitu pesat saat ini juga berdampak luas hingga ke wilayah bahan ajar. Pemilihan bahan ajar yang tepat diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah. Prastowo (2015) menyatakan bahwa bahan ajar merupakan bahan yang disusun dan dikumpulkan dari berbagai sumber belajar yang dibuat secara sistematis. Dengan adanya bahan ajar, dapat membantu pendidik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan peserta didik memperoleh kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.

Bentuk bahan ajar tidak hanya berbentuk cetak tetapi juga terdapat bahan ajar berbentuk interaktif. Hal ini juga dikemukakan Prastowo (2015) yang menyatakan bahwa bahan ajar interaktif merupakan pengombinasian bahan ajar dari beberapa media dalam pembelajaran (audio, video, teks, atau grafik) yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah yang ada. Dengan demikian, terjadi hubungan dua arah antara bahan ajar dan penggunaannya. Salah satu jenis bahan ajar yaitu yang *electronic book* juga disebut buku digital. Bahan ajar yang ditampilkan diharapkan dapat memberikan

motivasi, memudahkan pemahaman dan daya ingat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Sumber belajar terdiri atas sumber-sumber yang mendukung proses pembelajaran termasuk sistem penunjang, materi, dan lingkungan pembelajaran. Dirman dan Cicih (2014) menyatakan bahwa sumber belajar merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dan kompetensi tertentu mudah dicapai. *The research of Horsley and Huntly (2010) revealed a continuum of centrality of learning resources, depending on the importance of the resource to the successful completion of the course.* Pada dasarnya sumber belajar mencakup segala yang tersedia untuk membantu individu belajar dan menunjukkan kemampuan dan kompetensinya.

Pengadaan buku sebagai sumber belajar tidak hanya sebatas buku yang berbentuk cetak tetapi juga sudah ada buku dalam bentuk digital. Supanda (2013) menyatakan bahwa buku digital merupakan buku dalam bentuk digital, yang terdiri atas teks, gambar atau keduanya. Diproduksi dan dibaca di komputer atau perangkat elektronik lainnya. Salah satu yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah adalah Buku Sekolah Elektronik (BSE) yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan Nasional (Kemendiknas). Format file BSE berupa *pdf* yang hanya bisa memuat konten teks dan gambar saja. Suarez dkk (2013) mengungkapkan bahwa buku ajar cetak pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang berisi teks dan gambar, namun *e-book* berbentuk data digital yang di dalamnya tidak hanya teks dan gambar saja melainkan juga ada video dan suara sehingga memberikan kesan membaca yang lebih kaya. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Cetin Gurcan, et al (2016) *ebooks initially contained only text, new generation rich content. Ebooks supported by interactive materials such as sound, image, graphic, animation or simulation have also started to be published as a consequence of the development in digital publishing.* Menyajikan konten materi yang sama atau bahkan lebih banyak dan menarik serta praktis dalam membawa dibandingkan buku cetak, membuat *e-book* interaktif ini mempunyai keunggulan tersendiri dan diharapkan penggunaannya dapat menambah tingkat keberhasilan *e-book* interaktif dalam penyampaian pesan informasi kepada peserta didik.

Kurikulum 2013 menekankan pada penyempurnaan pola pikir peserta didik dari yang semula pembelajaran berpusat pada guru beralih berpusat pada peserta didik, pembelajaran yang semula satu arah menjadi lebih interaktif, pembelajaran yang semula maya atau abstrak didorong untuk mengikuti konteks dunia nyata, serta mendorong peserta didik untuk dapat meningkatkan

kemampuan berpikirnya secara mandiri. Dalam Kemendikbud (2013,a) menjelaskan bahwa tujuan pendidikan nasional pada kurikulum 2013 dicerminkan dalam empat kompetensi yaitu (KI 1) sikap spiritual, (KI 2) sikap sosial, (KI 3) sikap pengetahuan, dan (KI 4) sikap keterampilan. Kemendikbud (2013, b) juga menjelaskan bahwa pelaksanaan kurikulum 2013 dilakukan dengan menekankan pelatihan keterampilan proses yang yang dicerminkan dalam kegiatan pembelajaran. Keterampilan proses yang diterapkan pada kurikulum 2013 adalah 5M (Mengamati, Menanya, Mengumpulkan Informasi, Mengasosias, dan Mengkomunikasikan). Kegiatan ini dikenal sebagai pendekatan saintifik (*scientific approach*).

Pendekatan saintifik merupakan dasar dari pembelajaran kurikulum 2013. Kemendikbud (2013,c) juga menjelaskan bahwa prinsip pendekatan saintifik adalah pola pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang produktif, kreatif, inovatif, serta efektif. Melalui pembelajaran saintifik, diharapkan peserta didik benar-benar mampu mengembangkan pola pikir dan mampu aktif dalam proses pembelajaran.

Kesulitan memahami konsep materi yang diterima ketika diajar dengan metode tradisional, menjadikan permasalahan tersendiri bagi peserta didik. Permasalahan ini juga tidak selaras dengan implementasi kurikulum 2013 dimana pembelajaran menekankan untuk berpusat pada peserta didik. Peserta didik sangat perlu untuk memahami konsep-konsep tersebut saat terjun di dunia kerja maupun pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Hal ini juga dikemukakan oleh Trianto (2013) bahwa suatu konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari disebut sebagai pembelajaran kontekstual.

Hal tersebut juga dialami peneliti ketika menjalani PPP dan observasi studi pendahuluan di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo di kelas XI. Peneliti juga mendapati dimana peserta didik masih kesulitan memahami konsep materi yang diterima ketika mereka diajar dengan metode tradisional karena minimnya ketersediaan sumber belajar. Peserta didik menganggap mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang termasuk mata diklat yang sulit. Setelah dibagikan beberapa angket bebas mengenai pertanyaan materi yang dirasa sulit, ternyata jawaban peserta didik lebih cenderung mengatakan sulit pada materi jurnal khusus akuntansi perusahaan dagang. Peserta didik juga masih mengalami kesulitan dalam hal teori atau pemahaman.

Berdasarkan hasil observasi dengan 3 guru mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang di sekolah yang

bersangkutan, dapat disimpulkan bahwa kesulitan belajar peserta didik dalam mengerjakan jurnal khusus akuntansi perusahaan dagang disebabkan oleh dua hal. Pertama dari sisi materi itu sendiri, untuk mengerjakan jurnal khusus akuntansi perusahaan dagang daya nalar lebih dibandingkan dengan bagian-bagian lain dalam siklus akuntansi perusahaan dagang. Kedua, dari semangat belajar peserta didik yang masih kurang.

Dalam hal ini juga, tidak terlepas dari kurangnya buku-buku pelajaran baik yang dimiliki peserta didik maupun yang tersedia di perpustakaan. Kurangnya pemahaman dalam konsep teori membuat peserta didik menagalami kesulitan pada saat mengerjakan soal teori, sementara pada prakteknya mereka lebih bisa untuk mengerjakan. Akuntansi perusahaan dagang yang dipelajari di kelas XI ini nantinya akan berkelanjutan di kelas XII, di mana perlu adanya pemahaman yang mendasar bagi peserta didik. Materi jurnal khusus akuntansi perusahaan dagang adalah materi awal dalam aplikasi siklus akuntansi perusahaan dagang. Oleh karena itu perlu adanya bahan ajar sebagai sumber belajar alternatif peserta didik yang bertujuan untuk mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi yang disajikan.

Dalam silabus Akuntansi Perusahaan Dagang sesuai Kurikulum 2013, materi jurnal khusus masuk dalam Kopetensi Dasar (KD) 3.5 dan KD 4.5 Menjelaskan penggunaan buku harian (jurnal khusus) untuk mencatat berbagai transaksi keuangan perusahaan dagang. Untuk memudahkan peserta didik menangkap konsep jurnal khusus perlu dikembangkan suatu bahan ajar berupa *e-book* yang berbeda dari *e-book* yang beredar di pasaran, yaitu *e-book* interaktif berbasis saintifik dan kontekstual. Hal ini sesuai dengan Trianto (2013) yang mengemukakan bahwa pemanduan materi pelajaran dengan konteks keseharian peserta didik dalam pembelajaran kontekstual akan menghasilkan dasar-dasar pengetahuan yang mendalam dimana peserta didik kaya akan pemahaman masalah dan cara untuk menyelesaikannya. Selain itu, Komalasari (2013) juga menyatakan bahwa konsep materi yang dikaitkan dengan kondisi dunia nyata dapat mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari untuk bekal bekerja di kemudian hari. Dengan demikian, *e-book* interaktif berbasis saintifik dan kontekstual ini akan mampu mempermudah peserta didik memahami bagaimana terjadinya transaksi yang berkaitan dengan perusahaan dagang serta mampu mengidentifikasi dan menganalisis bagaimana menuliskan ayat jurnal yang seharusnya diperlukan.

Untuk mengatasi masalah yang terjadi pada SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo, diperlukan adanya

pengembangan bahan ajar *e-book* interaktif akuntansi perusahaan dagang pada materi jurnal khusus akuntansi perusahaan dagang yang disusun dengan tepat sesuai kriteria kelayakan *e-book* menurut BSNP. Dengan adanya bahan ajar *e-book* interaktif ini, diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif sumber belajar dan tambahan literasi bagi sekolah. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, perlu dikembangkan bahan ajar bentuk digital atau *e-book* untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Masalah semangat dan kemandirian belajar peserta didik yang masih kurang karena lebih banyak bergantung pada penjelasan guru, dapat diatasi dengan pengembangan bahan ajar berupa *e-book* yang disusun dengan tepat sesuai kriteria kelayakan *e-book*.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka dapat diperoleh judul “Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Materi Jurnal Khusus Akuntansi Perusahaan Dagang Berbasis *Scientific Approach* Sebagai Sumber Belajar Alternatif Kelas XI SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo”.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah 1) bagaimana proses pengembangan bahan ajar *e-book* interaktif materi jurnal khusus akuntansi perusahaan dagang berbasis *scientific approach* sebagai sumber belajar alternatif kelas XI SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo, 2) bagaimana kelayakan bahan ajar *e-book* interaktif materi jurnal khusus akuntansi perusahaan dagang berbasis *scientific approach* sebagai sumber belajar alternatif kelas XI SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo, 3) bagaimana respon siswa terhadap bahan ajar *e-book* interaktif materi jurnal khusus akuntansi perusahaan dagang berbasis *scientific approach* sebagai sumber belajar alternatif kelas XI SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah 1) untuk mengetahui proses pengembangan bahan ajar *e-book* interaktif materi jurnal khusus akuntansi perusahaan dagang berbasis *scientific approach* sebagai sumber belajar alternatif kelas XI SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo, 2) untuk mengetahui kelayakan bahan ajar *e-book* interaktif materi jurnal khusus akuntansi perusahaan dagang berbasis *scientific approach* sebagai sumber belajar alternatif kelas XI SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo, 3) untuk mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar *e-book* interaktif materi jurnal khusus akuntansi perusahaan dagang berbasis *scientific approach* sebagai sumber belajar alternatif kelas XI SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model

pengembangan 4-D Thiagarajan, Semmel and Semmel (dalam Trianto, 2013). Model ini terdiri dari 4 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Namun dalam penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap *develop* (pengembangan) karena keterbatasan waktu dan biaya.

Subjek uji coba terdiri atas: 1) ahli materi selaku orang yang berkompeten dalam bidang akuntansi yang terdiri dari satu orang dosen pendidikan akuntansi dan satu orang guru akuntansi, 2) ahli bahasa selaku orang yang berkompeten dalam bidang bahasa yaitu satu orang dosen Bahasa Indonesia, 3) ahli media selaku orang yang berkompeten dalam bidang media yaitu satu orang dosen teknologi pendidikan, dan 4) peserta didik kelas XI Akuntansi untuk uji coba terbatas dilakukan dengan 20 peserta didik yang terdiri atas 7 peserta didik dari kelas XI Ak-1, 6 peserta didik dari kelas XI Ak-2, dan 7 peserta didik dari kelas XI Ak-3. Menurut Sadiman, dkk (2012) mengemukakan bahwa dalam evaluasi kelompok kecil perlu diujicobakan kepada 10-20 peserta didik yang dapat mewakili populasi target.

Jenis data yang diperoleh dalam pengembangan ini adalah data deskriptif dan kuantitatif. Sugiyono (2013) menyatakan bahwa data deskriptif yaitu data yang berbentuk kalimat, kata, ataupun gambar. Data deskriptif didapatkan dari hasil telaah bahan ajar berupa telaah oleh ahli materi dan ahli grafis. Hasil tersebut dianalisis kembali dengan cara dideskripsikan dan dijadikan sebagai acuan dalam melakukan revisi pada pengembangan bahan ajar *e-book* interaktif. Sugiyono (2013) juga menyatakan bahwa data kuantitatif yaitu data yang berbentuk angka. Data kuantitatif didapatkan dari hasil validasi berupa lembar validasi yang diberikan kepada ahli grafis, ahli bahasa, dan ahli materi serta pendapat siswa yang kemudian dianalisis dengan teknik persentase.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas: 1) lembar telaah, 2) lembar validasi, dan 3) angket respon siswa. Lembar telaah dan lembar validasi diberikan kepada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Angket respon siswa diberikan kepada peserta didik setelah mengikuti uji coba terbatas. Lembar telaah para ahli berupa data kualitatif berdasarkan saran dan masukan dari para ahli. Lembar telaah ini dianalisis secara deskriptif dan hasilnya digunakan untuk revisi dalam penyempurnaan. Lembar validasi dan angket respon siswa merupakan angket tertutup dan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase. Pada lembar validasi, para ahli diminta untuk memberi skor pada setiap pernyataan dengan ketentuan skor 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (sedang), 2 (tidak baik), dan 1 (sangat tidak baik). Riduwan (2013) menjelaskan bahwa

persentase tersebut diperoleh berdasarkan perhitungan skor menurut skala Likert. Pada angket respon siswa, peserta didik diminta untuk memberi jawaban “ya” atau “tidak” pada setiap pertanyaan dengan ketentuan skor 1 (ya) atau 0 (tidak). Riduwan (2013) menjelaskan bahwa persentase tersebut diperoleh berdasarkan perhitungan skor menurut skala Guttman. Hasil perhitungan nilai dari para ahli dan respon siswa diinterpretasikan ke dalam kategori sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor Kelayakan Bahan Ajar

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	Sangat Tidak Baik
21% - 40%	Tidak Baik
41% - 60%	Cukup Baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Sumber : Riduwan (2013:15)

Berdasarkan kriteria tersebut, bahan ajar *e-book* interaktif dalam penelitian ini dikatakan layak apabila persentase $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Proses Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model pengembangan 4-D dari Thiagarajan, Semmel and Semmel. Model ini terdiri dari 4 tahap yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Namun dalam penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap *develop* (pengembangan) karena keterbatasan waktu dan biaya.

Pada tahap pendefinisian (*define*), ada lima langkah dalam tahap ini, yaitu 1) analisis ujung depan (kurikulum yang digunakan, kesulitan belajar peserta didik, dan bahan ajar yang telah digunakan), 2) analisis siswa (usia, semangat belajar, dan kebutuhan belajar peserta didik), 3) analisis tugas (tugas-tugas yang harus dikerjakan peserta didik dalam menggunakan *e-book*), 4) analisis konsep (peta konsep materi jurnal khusus), dan 5) perumusan tujuan pembelajaran berdasarkan analisis kompetensi dasar (KD) dan indikator yang ditentukan.

Pada tahap perancangan (*design*), dilakukan pemilihan format dan penyusunan *e-book* interaktif. Format *e-book* interaktif yang dikembangkan sesuai dengan mengikuti format dari Direktorat Pembinaan SMK (2008) yang dimodifikasi sendiri oleh peneliti. Format *e-book* interaktif dirancang terdiri atas 3 bagian utama yaitu pembuka, isi, dan penutup. Bagian pembuka

terdiri atas *cover* depan, halaman identitas *e-book* interaktif, kata pengantar, daftar isi, dan peta kedudukan *e-book* interaktif. Bagian isi terdiri atas pendahuluan, aktivitas belajar 1, dan penilaian. Bagian penutup terdiri atas daftar pustaka, glosarium, dan *cover* belakang. Setelah dilakukan pemilihan format, selanjutnya *e-book* interaktif dikembangkan dengan menggunakan *ms. word* 2010 yang dipindah ke program *adobe photoshop CS 3* dan *flash profesional CS 3* dengan aplikasi (.*exe*) yang disebut sebagai *draft I*.

Tahap pengembangan (*develop*), dilakukan telaah, revisi, validasi, dan uji coba terbatas. Telaah dan validasi *e-book* interaktif dilakukan oleh para ahli yang terdiri atas: 1) ahli materi yaitu Ibu Suci Rohayati, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing dan dosen Prodi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya dan Ibu Dra. Supriatin, M.M selaku guru Akuntansi Perusahaan Dagang di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. 2) ahli bahasa yaitu Bapak Andik Yulianto, S.S., M.Si. selaku dosen Bahasa Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, dan 3) ahli media yaitu Ibu Utari Dewi, S.Sn., M.Pd. selaku dosen Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Pada kegiatan telaah, para ahli diminta untuk memberikan saran terhadap *draft I* dengan mengisi angket telaah yang disediakan. Lembar telaah diadaptasi dari BSNP (2014a) dan BSNP (2014b) yang meliputi komponen kelayakan isi, penyajian, bahasa dan kegrafikaan.

Telaah bahan ajar *e-book* interaktif dilakukan untuk memperoleh masukan untuk perbaikan bahan ajar yang dikembangkan. Perbaikan yang dilakukan pada bahan ajar *e-book* interaktif berdasarkan masukan dari ahli materi antara lain: 1) akun aktiva diganti dengan aset, 2) daftar pustaka cari yang terbaru, 3) pada peta konsep subpokok “bentuk”, diganti dengan “jenis”, 4) pada jenis jurnal khusus “jurnal umum” diganti dengan jurnal memorial, 5) perbanyak latihan soal.

Perbaikan yang dilakukan pada bahan ajar *e-book* interaktif berdasarkan masukan dari ahli bahasa antara lain: 1) kalimat efektif dengan pola SPOK, 2) konsisten penulisan kata, 3) Penggunaan tanda baca sesuai jenis kalimat.

Perbaikan yang dilakukan pada bahan ajar *e-book* interaktif berdasarkan masukan dari ahli media antara lain: 1) *layout* perlu diperbaiki, 2) penggunaan warna perlu diperbaiki agar serasi (teori warna), 3) perataan, spasi dan tipografi diperbaiki, 4) *background* media dibuat lebih menarik.

Bahan ajar *e-book* interaktif yang telah direvisi disebut sebagai *draft II* yang selanjutnya divalidasi oleh para ahli. Bahan ajar yang telah dinilai layak kemudian digunakan untuk uji coba terbatas dengan peserta didik.

Kelayakan Bahan Ajar E-Book Interaktif

Kelayakan bahan ajar *e-book* interaktif yang dikembangkan dapat diketahui dari hasil validasi para ahli. Hasil validasi dapat berupa skala penilaian dan saran perbaikan dari masing-masing validator. Validasi ahli diperoleh dari angket tertutup untuk menilai bahan ajar setelah direvisi berdasarkan telaah ahli. Hasil validasi berupa data kuantitatif yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan kualitas atau kelayakan bahan ajar.

Berikut disajikan rekapitulasi hasil validasi bahan ajar *e-book* interaktif dari para ahli:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Para Ahli

No.	Kemampuan	Persentase	Kriteria
1.	Isi	86,15%	Sangat Layak
2.	Penyajian	84,5%	Sangat Layak
3.	Bahasa	91,42%	Sangat Layak
4.	Kegrafikan	94,88%	Sangat Layak
	Rata-rata	89,23%	Sangat Layak

Sumber: data diolah peneliti (2017)

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata keseluruhan persentase kelayakan bahan ajar *e-book* interaktif dari validasi para ahli yaitu sebesar 89,23% dengan kriteria “Sangat Layak”.

Respon Siswa

Respon siswa diperoleh dari hasil uji coba terbatas yang dilakukan dengan jumlah 20 peserta didik kelas XI akuntansi dari 3 kelas (kelas XI Ak-1, XI Ak-2, dan XI Ak-3) Masing-masing kelas diambil 7 peserta didik dari kelas XI Ak-1, 6 peserta didik dari kelas XI Ak-2, dan 7 peserta didik dari kelas XI Ak-3. Peserta didik mengikuti uji coba terbatas dengan cara dipilih oleh guru akuntansi di sekolah untuk mendapatkan responden yang mempunyai kemampuan heterogen.

Pada uji coba terbatas ini, peserta didik diberi *soft copy* terlebih dahulu sehari sebelum pelaksanaan kegiatan di mulai untuk dipelajari di rumah. Peserta didik diberi penjelasan mengenai pengembangan yang dilakukan, kemudian peserta didik diarahkan dalam mempelajari *e-book* interaktif secara bertahap agar peserta didik mengerti cara mempelajari *e-book* interaktif yang dikembangkan. Di akhir kegiatan, peserta didik diminta untuk memberikan penilaian terhadap *e-book* interaktif yang dikembangkan dengan mengisi angket respon siswa.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Respon Siswa

No.	Kemampuan	Persentase	Kriteria
1.	Isi	90%	Sangat Baik
2.	Penyajian	93,33%	Sangat Baik

No.	Kemampuan	Persentase	Kriteria
3.	Bahasa	100%	Sangat Baik
4.	Kegrafikan	93%	Sangat Baik
	Rata-rata	94,08%	Sangat Baik

Sumber: data diolah peneliti (2017)

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata keseluruhan persentase kelayakan bahan ajar *e-book* interaktif dari respon siswa yaitu sebesar 94,08% dengan kriteria "Sangat Baik".

Pembahasan

Proses Pengembangan

Proses pengembangan bahan ajar *e-book* interaktif materi jurnal khusus akuntansi perusahaan dagang berbasis *scientific approach* sebagai sumber belajar alternatif kelas XI SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo dilaksanakan dengan mengikuti model pengembangan 4-D dari Thiagarajan, Semmel and Semmel. Model ini terdiri dari 4 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Namun dalam penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap *develop* (pengembangan) karena keterbatasan waktu dan biaya.

Pada tahap pendefinisian (*define*), dilakukan analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Pertama, berdasarkan analisis ujung depan diketahui bahwa kurikulum yang digunakan pada Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo adalah Kurikulum 2013 yang menuntut agar pembelajaran berpusat pada peserta didik. Dalam Kurikulum 2013 SMK terdapat mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang yang di dalamnya terdapat materi jurnal khusus pada KD 3.5 dan 4.5. Namun berdasarkan hasil observasi, sebanyak 64% peserta didik kelas XI Ak-1, 71% peserta didik kelas XI Ak-2, dan 74% peserta didik kelas XI Ak-3 menganggap bahwa jurnal khusus akuntansi perusahaan dagang adalah materi akuntansi yang sulit. Bahan ajar yang digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran berupa buku dan modul hasil cetakan dari penerbit dan *foto copy* soal baik teori maupun praktek. Peserta didik menganggap bahwa bahan ajar itu kurang menarik untuk dipelajari, uraian materi dan contoh soal jurnal khusus masih terlalu ringkas. Selain itu, bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran masih belum bersifat kontekstual yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

Kedua, berdasarkan hasil analisis peserta didik dapat diketahui bahwa menurut guru, semangat dan kemandirian peserta didik masih kurang, karena lebih banyak bergantung kepada penjelasan guru bahkan lebih cenderung untuk selalu ingin dituntun dalam

mengerjakan. Peserta didik masih kurang aktif jika diajak untuk belajar mandiri, menemukan, dan membangun konsepnya sendiri seperti apa yang menjadi tuntutan dalam Kurikulum 2013. Dalam hal ketersediaan bahan ajar untuk pembelajaran, peserta didik menginginkan bahan ajar yang menarik dari segi tampilan, yaitu penggunaan warna-warna yang tidak monoton (hitam-putih) dan gambar. Dari hasil observasi, diperoleh data bahwa sebanyak 89% peserta didik kelas XI Ak-1, 85% peserta didik kelas XI Ak-2, dan 89% peserta didik kelas XI Ak-3 lebih menyukai mempelajari materi jurnal khusus akuntansi perusahaan dagang dalam bentuk *soft copy* (*e-book*).

Berdasarkan dari hasil analisis ujung depan dan analisis peserta didik, diperlukan pengembangan bahan ajar yang dapat menumbuhkan motivasi dan belajar secara mandiri dengan bimbingan guru yang minimal dalam memahami jurnal khusus akuntansi perusahaan dagang. Bahan ajar yang dikembangkan adalah *e-book* interaktif yang berbasis *scientific approach* dan kontekstual. Menurut Fenwick Jr, James B. (2015) *Fenwick Jr., James B. (2015) Electronic Book (E-Book) is now widespread. Where it involves active interaction with the reader or user. e-books have great potential in learning.* Materi yang terdapat dalam *e-book* interaktif dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dan menggunakan pendekatan saintifik dalam pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami konsep tentang materi jurnal khusus akuntansi perusahaan dagang. Sehingga materi yang diperoleh peserta didik akan menjadi lebih bermakna. Selain itu, *e-book* interaktif disajikan secara menarik dengan penggunaan warna dan gambar guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Ketiga, yaitu dilakukan analisis tugas untuk mengidentifikasi tugas-tugas yang perlu dilakukan peserta didik dalam pembelajaran menggunakan *e-book* interaktif. Aktivitas belajar 1 membahas mengenai jurnal khusus. Tugas-tugas yang harus dikerjakan peserta didik pada setiap aktivitas pembelajaran dimulai dengan mengamati ilustrasi yang berkaitan dengan materi yaitu jurnal khusus akuntansi perusahaan dagang, menuliskan pendapat dari hasil pengamatan, menuliskan pertanyaan setelah melakukan pengamatan dan mengenai sesuatu hal yang ingin diketahui sesuai lingkup materi yang akan dibahas, mempelajari materi secara berkelompok heterogen, mengerjakan *e-quiz* dan tugas kelompok dengan membuat portofolio dari hasil setiap kegiatan kelompok hingga mempresentasikan hasilnya, Mengerjakan tugas mandiri pada buku tugas masing-masing yang hasilnya dikumpulkan kepada guru, menuliskan penilaian sikap pada buku tugas masing-masing dan menghitung nilai yang diperoleh,

mengerjakan soal penilaian pengetahuan yang terdiri atas 15 soal pilihan ganda yang langsung dapat diketahui nilainya, dan 5 soal essay yang dikerjakan pada buku tugas masing-masing, dan penilaian keterampilan yang berisi 2 soal praktek yang dikerjakan pada buku tugas masing-masing, mengerjakan soal remedi jika belum tuntas dalam penilaian pengetahuan dan keterampilan, jika sudah tuntas, maka peserta didik akan mengerjakan pengayaan yang dikerjakan pada buku tugas masing-masing.

Keempat, yaitu dilakukan analisis konsep untuk mengidentifikasi konsep-konsep utama yang akan dikembangkan dan menyusunnya secara sistematis dengan konsep yang relevan dengan materi. Materi yang digunakan dalam *e-book* interaktif yang dikembangkan adalah materi jurnal khusus akuntansi perusahaan dagang kelas XI pada Kompetensi Dasar (KD) 3.5 menjelaskan penggunaan buku harian (jurnal khusus) untuk mencatat berbagai transaksi keuangan perusahaan dagang dan Kompetensi Dasar (KD) 4.5 menjelaskan penggunaan buku harian (jurnal khusus) untuk mencatat berbagai transaksi keuangan perusahaan dagang. Materi ini dikembangkan dengan mengacu pada Kurikulum 2013. Hasil dari analisis konsep pada penelitian ini yaitu berupa suatu peta konsep untuk materi jurnal khusus dalam siklus akuntansi perusahaan dagang. Subpokok materi jurnal khusus ada 3, yaitu pengertian, fungsi, dan jenis. Pada subpokok jenis jurnal khusus dibagi menjadi 5 jurnal yaitu jurnal pembelian, jurnal pengeluaran kas, jurnal penjualan, jurnal penerimaan kas, dan jurnal memorial. Masing-masing subpokok jenis jurnal khusus berisi tentang pengertian, bentuk, contoh transaksi, catatan penting dan *e-quiz* dari materi yang dibahas.

Kelima, dilakukan perumusan tujuan pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi dasar (KD) dan indikator yang ditentukan. *E-book* interaktif yang dikembangkan ini, terdapat tujuan pembelajaran yang ditampilkan pada aktivitas belajar yang mencakup ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Pada tahap perancangan (*design*), dilakukan pemilihan dan penyusunan format *e-book* interaktif. Perancangan sesuai dengan mengikuti format dari Direktorat Pembinaan SMK (2008) yang dimodifikasi oleh peneliti. Modifikasi ini dilakukan karena untuk menyesuaikan dengan Kurikulum 2013, menambah daya tarik, dan kelengkapan. Format yang diubah dan disesuaikan adalah:

1. Merubah istilah Standar Kompetensi (SK) menjadi Kompetensi Inti (KI).
2. Menambah soal remedi dan pengayaan sebagai tindak lanjut peserta didik.
3. Menambah fitur-fitur untuk menambah daya Tarik

dan kelengkapan *e-book* interaktif yaitu peta konsep materi, pendidikan karakter, catatan penting, dunia usaha, *e-quiz*, dan tokoh akuntansi.

Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh *Cetin Gurcan, et al (2016) the development of ebook standards and the widespread adoption of ebook readers are pushing the reuse of various functions of the book in education*. Dalam *e-book* interaktif yang dikembangkan, peserta didik diminta untuk mempelajari secara berkelompok dengan jumlah 3-5 orang. Hal ini sesuai dengan komponen pembelajaran berbasis kontekstual yaitu masyarakat belajar. Trianto (2013) menyatakan bahwa dalam konsep masyarakat belajar, disarankan agar guru membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang anggotanya mempunyai kemampuan heterogen. Dalam pembelajaran menggunakan *e-book* interaktif yang dikembangkan, diharapkan guru tidak lagi menjelaskan materi di depan kelas. Tetapi guru hanya sebagai fasilitator untuk membimbing peserta didik dalam mempelajari *e-book* interaktif secara bertahap. Misalnya dalam pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik yaitu guru memberi instruksi kepada peserta didik untuk mengamati konsep, menuliskan pendapat atau pertanyaan, mendampingi peserta didik saat presentasi tugas kelompok, dan menjawab pertanyaan-pertanyaan peserta didik. Dalam hal ini, guru diharapkan mampu mendorong peserta didik untuk belajar mandiri sehingga dapat tercipta pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Agar peserta didik dapat dengan mudah memahami konsep jurnal khusus akuntansi perusahaan dagang, penyajian materi dirancang berbasis *scientific approach* dan kontekstual. Dalam *e-book* interaktif yang dikembangkan pada setiap sub pokok bahasan diberi contoh implementasi transaksi yang terjadi pada perusahaan dagang yang memakai jurnal khusus sebagai sistem pencatatan transaksi. Digunakan bukti transaksi pada setiap transaksi yaitu berupa faktur, nota kontan, nota kredit, nota debit, dan nota kredit dimaksudkan agar dalam pembelajaran peserta didik seolah-olah secara nyata menyelesaikan transaksi dalam perusahaan. Selain itu, digunakan bahasa yang mudah dipahami. Bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi dirancang seolah-olah guru sedang memberikan pengajaran kepada peserta didik di dalam kelas.

Bahan ajar *e-book* interaktif dikembangkan dengan menggunakan warna dasar buku berwarna biru. Anggraini S. dan Nathalia (2014) mengemukakan bahwa warna biru melambangkan keharmonisan, memberi kesan lapang, ketenangan, kesetiaan dan kepercayaan. Dalam *e-book* interaktif ini, warna biru mempunyai makna

bahwa isi *e-book* interaktif mengandung banyak ilmu pengetahuan. Sedangkan untuk ilustrasi yang terdapat di dalam *e-book* interaktif yang dikembangkan menggunakan variasi warna dengan tujuan untuk menambah daya tarik peserta didik dalam mempelajari materi. Selain penggunaan warna, *e-book* interaktif dirancang dengan memberi gambar-gambar dan animasi untuk menambah daya tarik, motivasi belajar, dan memperjelas materi. Hal ini sesuai dengan pendapat Prastowo (2015) bahwa tujuan pembuatan bahan ajar, setidaknya ada empat hal pokok yang melingkupinya yaitu 1) membantu peserta didik dalam mempelajari sesuatu, 2) menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar, sehingga mencegah timbulnya rasa bosan pada peserta didik, 3) memudahkan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. 4) agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.

Pada tahap perancangan ini, menghasilkan *e-book* interaktif secara utuh yang disebut sebagai *draft I*. *E-book* interaktif dirancang terdiri atas 3 bagian utama yaitu pembuka, isi, dan penutup. Bagian pembuka terdiri atas *cover* depan, halaman identitas *e-book* interaktif, kata pengantar, daftar isi, dan peta kedudukan *e-book* interaktif. Bagian isi terdiri atas pendahuluan, aktivitas belajar 1, dan penilaian. Bagian penutup terdiri atas daftar pustaka, glosarium, dan *cover* belakang.

Pada tahap pengembangan (*develop*), dilakukan telaah, revisi, validasi dan uji coba terbatas. *Draft I e-book* interaktif yang dihasilkan pada tahap perancangan ditelaah oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dengan menggunakan lembar telaah yang disediakan. Berdasarkan saran dari para ahli, selanjutnya dilanjutkan revisi terhadap bahan ajar *e-book* interaktif yaitu mengubah akun sesuai dengan buku tahun terbaru, mengubah subpokok pada peta konsep “bentuk” jurnal khusus diganti dengan “jenis” jurnal khusus, pada jenis jurnal khusus “jurnal umum” diganti dengan “jurnal memorial”, memperbaiki kalimat efektif dengan pola SPOK, konsisten penulisan kata, penggunaan tanda baca sesuai jenis kalimat, memperbanyak latihan soal, memperbaiki *layout*, penggunaan warna perlu diperbaiki agar serasi (teori warna), perataan, spasi dan tipografi diperbaiki dan *background* media dibuat lebih menarik. Setelah dilakukan revisi, selanjutnya dilakukan validasi bahan ajar *e-book* interaktif oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk menilai kelayakan bahan ajar *e-book* interaktif serta dilakukan uji coba terbatas dengan peserta didik.

Kelayakan Bahan Ajar E-Book Interaktif

Kelayakan pengembangan bahan ajar *e-book* interaktif materi jurnal khusus akuntansi perusahaan dagang sebagai berbasis *scientific approach* sebagai sumber belajar alternatif kelas XI SMK Negeri 2

Buduran Sidoarjo diukur dengan menggunakan lembar validasi para ahli yang disediakan. Para ahli terdiri atas dua orang ahli materi (dosen Pendidikan Akuntansi dan guru akuntansi) yang menilai *e-book* interaktif berdasarkan kriteria kelayakan isi dan penyajian. Satu orang ahli media (dosen Teknologi Pendidikan) yang menilai *e-book* interaktif berdasarkan kriteria kelayakan kegrafikan, dan satu orang ahli bahasa (dosen Bahasa Indonesia) yang menilai *e-book* interaktif berdasarkan kriteria kelayakan bahasa. Angket validasi ahli diadaptasi dari instrumen yang dikeluarkan oleh BSNP 2014. Data hasil validasi ahli dianalisis dengan teknik persentase kemudian diinterpretasikan hasilnya.

Berdasarkan tabel 2, diketahui bahwa komponen isi memperoleh persentase sebesar 86,15%. Riduwan (2013) menjelaskan bahwa kriteria tersebut sangat layak. Hal ini dikarenakan *e-book* interaktif yang dikembangkan memuat dimensi pengetahuan dan keterampilan. Pada dimensi pengetahuan, *e-book* interaktif telah menyajikan materi dengan lengkap sesuai dengan Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran. Pada dimensi keterampilan, *e-book* interaktif telah memuat keterampilan sesuai dengan Kompetensi Dasar serta menggunakan tahapan kegiatan berbasis *scientific approach* (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi/menalar, dan mengkomunikasikan) sesuai dengan Kurikulum 2013.

Komponen penyajian memperoleh persentase sebesar 84,5%. Riduwan (2013) menjelaskan bahwa kriteria tersebut sangat layak. Hal ini dikarenakan *e-book* interaktif yang dikembangkan telah sesuai dengan aspek-aspek yang terdapat pada kriteria kelayakan penyajian sesuai BSNP (2014a), yaitu meliputi: teknik penyajian, pendukung penyajian materi, penyajian pembelajaran, dan kelengkapan penyajian.

Komponen bahasa memperoleh persentase sebesar 91,42%. Riduwan (2013) menjelaskan bahwa kriteria tersebut sangat layak. Hal ini dikarenakan *e-book* interaktif yang dikembangkan telah sesuai dengan aspek-aspek yang terdapat pada kriteria kelayakan bahasa sesuai BSNP (2014a), yaitu meliputi: kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik, keterbacaan, kemampuan memotivasi, kelugasan, koherensi dan keruntutan alur berpikir, kesesuaian dengan kaidah bahas Indonesia, dan penggunaan istilah/symbol.

Komponen kegrafikan memperoleh persentase sebesar 94,88%. Riduwan (2013) menjelaskan bahwa kriteria tersebut sangat layak. Hal ini dikarenakan *e-book* interaktif yang dikembangkan telah sesuai dengan aspek-aspek yang terdapat pada kriteria kelayakan kegrafikan sesuai BSNP (2014b), yaitu meliputi: desain *cover*, dan desain isi.

Rata-rata persentase validasi seluruh ahli adalah sebesar 89,23%. Riduwan (2013) menjelaskan bahwa

kriteria tersebut sangat layak. Hal ini berarti, pengembangan bahan ajar *e-book* interaktif materi jurnal khusus akuntansi perusahaan dagang berbasis *scientific approach* sebagai sumber belajar alternatif kelas XI SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian sejenis dilakukan oleh Agnovic (2017) yang memperoleh kelayakan isi sebesar 86,36%, kelayakan penyajian sebesar 83,75%, kelayakan kegrafikan sebesar 74,74%, kelayakan bahasa sebesar 85,26%. Sehingga rata-rata keempat komponen tersebut adalah 82,53% dengan kriteria sangat layak.

Respon Siswa

Respon siswa diperoleh melalui tahap uji coba terbatas dengan menggunakan *e-book* interaktif yang telah divalidasi ahli. Uji coba terbatas pada 20 peserta didik dari 3 kelas yaitu 7 peserta didik dari kelas XI Ak-1, 6 peserta didik dari kelas XI Ak-2, dan 7 peserta didik dari kelas XI Ak-3. Sesuai dengan pendapat Sadiman, dkk (2012) yakni dalam evaluasi kelompok kecil perlu diujicobakan kepada 10-20 peserta didik yang dapat mewakili target. Sebab, jika jumlah sampel kurang dari 10, data yang diperoleh kurang dapat menggambarkan jumlah populasi target. Sebaliknya jika target lebih dari 20, maka data yang diperoleh melebihi yang diperlukan dan kurang bermanfaat untuk dianalisis dalam evaluasi kelompok kecil.

Pada tahap kegiatan uji coba terbatas ini, peserta didik diberi *soft copy* terlebih dahulu sehari sebelum pelaksanaan kegiatan di mulai untuk dipelajari di rumah. Peserta didik diberi penjelasan mengenai pengembangan yang dilakukan, kemudian peserta didik diarahkan dalam mempelajari *e-book* interaktif secara bertahap agar peserta didik mengerti cara mempelajari *e-book* interaktif yang dikembangkan. Di akhir kegiatan, peserta didik diminta untuk memberikan penilaian terhadap *e-book* interaktif yang dikembangkan dengan mengisi angket respon siswa. Sesuai dengan Depdiknas (2008a) angket respon siswa terdiri atas 10 pertanyaan yang meliputi komponen isi, penyajian, bahasa dan kegrafikan. Komponen-komponen yang terdiri atas isi, penyajian, bahasa, dan kegrafikan juga digunakan dalam angket respon siswa pada penelitian yang dilakukan oleh Rosida (2015).

Berdasarkan tabel 3, diketahui bahwa komponen isi memperoleh persentase sebesar 90%. Riduwan (2013) menjelaskan bahwa kriteria tersebut sangat baik. Hal ini dikarenakan sebagian peserta didik menganggap bahwa materi yang disajikan mempermudah pemahaman terhadap materi jurnal khusus. Prastowo (2014) mengemukakan bahwa bahan ajar harus mampu menjelaskan materi pembelajaran secara baik dan mudah

dipahami oleh peserta didik sesuai dengan tingkat pengetahuan dan tingkat usia mereka.

Komponen penyajian memperoleh persentase sebesar memperoleh persentase sebesar 93,33%. Riduwan (2013) menjelaskan bahwa kriteria tersebut sangat baik. Hal ini dikarenakan sebagian peserta didik menganggap bahwa materi yang disajikan dapat meningkatkan motivasi belajar, petunjuk penggunaan, peta konsep, dan rangkuman mudah dipahami.

Komponen bahasa memperoleh persentase sebesar 100%. Riduwan (2013) menjelaskan bahwa kriteria tersebut sangat baik. Hal ini dikarenakan sebagian peserta didik menganggap bahwa *e-book* interaktif disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami.

Komponen kegrafikan memperoleh persentase sebesar 93%. Riduwan (2013) menjelaskan bahwa kriteria tersebut sangat baik. Hal ini dikarenakan sebagian peserta didik menganggap bahwa *e-book* interaktif disajikan dengan warna yang menarik, dapat mempermudah pemahaman terhadap materi, serta mampu mendorong motivasi untuk membacanya.

Rata-rata persentase keseluruhan komponen adalah sebesar 94,08%. Riduwan (2013) menjelaskan bahwa kriteria tersebut sangat baik. Hal ini berarti, menurut peserta didik pengembangan bahan ajar *e-book* interaktif materi jurnal khusus akuntansi perusahaan dagang sebagai sumber belajar alternatif kelas XI SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo sangat baik digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian sejenis dilakukan oleh Rosida (2015) yang memperoleh hasil respon siswa untuk aspek isi materi sebesar 85% dengan kriteria sangat baik, penyajian sebesar 88,3% dengan kriteria sangat baik, bahasa sebesar 95% dengan kriteria sangat baik, kegrafikan sebesar 76,7% dengan kriteria sangat baik, dan rata-rata seluruh komponen sebesar 86,25% dengan kriteria sangat baik.

PENUTUP

Simpulan

Simpulan penelitian ini adalah 1) proses pengembangan bahan ajar *e-book* interaktif menggunakan model pengembangan 4D dari oleh Thiagarajan, Semmel and Semmel. Model ini terdiri dari 4 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Namun tahap pengembangan yang digunakan dalam pengembangan *e-book* interaktif ini hanya sampai tahap ketiga yaitu *develop* (pengembangan). Tahap keempat yaitu tahap *disseminate* (penyebaran) yang tidak dilaksanakan oleh peneliti karena keterbatasan waktu dan biaya, 2) kelayakan bahan ajar *e-book* interaktif adalah sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli pada

komponen kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan kegrafikan dengan perolehan rata-rata dari keseluruhan validasi yaitu sebesar 89,23%, 3) respon siswa terhadap bahan ajar *e-book* interaktif adalah sangat baik berdasarkan komponen isi, penyajian, bahasa, dan kegrafikan dengan perolehan rata-rata sebesar 94,08 %.

Saran

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, saran yang diberikan adalah 1) perlu dilakukan penelitian lebih lanjut hingga tahap terakhir tahap keempat yaitu *disseminate* (penyebaran) guna mengetahui efektifitas *e-book* interaktif, dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran yang sesungguhnya, dan sebagai tambahan literasi akuntansi bagi perpustakaan sekolah, 2) diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan pengembangan *e-book* interaktif berbasis *scientific approach* pada materi akuntansi lainnya seperti laporan keuangan, pengelolaan persediaan, penyusutan aset tetap, akuntansi perusahaan jasa, akuntansi perusahaan manufaktur, dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnovic, Dadat. 2017. "Pengembangan *E-book* Interaktif Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang". *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, (Online), Vol.5, No.1, (<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/18461>, diakses 17 April 2017).
- Angraini S, Lia, dan Nathalia, Kirana, 2014. *Desain Komunikasi Visual : Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- BSNP. 2014a. *Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran Ekonomi (Buku Siswa) Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan (bsnp-indonesia.org/id/wp-content/uploads/2014/05/04-EKONOMI.rar, diakses 18 April 2017).
- BSNP. 2014b. *Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran SMA/MA Komponen Kelayakan Kegrafikan*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan (bsnp-indonesia.org/id/wp-content/uploads/2017/05/04-EKONOMI.rar, diakses 18 April 2017).
- Cetin, Gurcan, et al. 2016. "The Development Of An Ebook With Dynamic Content For The Introduction Of Algorithms And Programming". *Mugla Journal of Science and Technology*, (Online), Vol.2, No.2, (<http://dergipark.ulakbim.gov.tr/muglajsci/article/view/5000209854.pdf>, diakses 15 Juli 2017).
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan*, Jakarta: Depdiknas.
- Direktorat Pembinaan SMK. 2008. *Teknik Penyusunan Bahan Ajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dirman dan Cicih Juarsih. 2014. *Kegiatan Pembelajaran yang Mendidik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fenwick Jr, James B. 2015. "Developing a Highly Interactive eBook for CS Instruction". *International Journal of Education and Research*, (Online), Vol.2, No.7, (<https://dl.acm.org/citation.cfm?id=2445241.pdf> diakses 19 Juli 2017).
- Horsley, Mike, at al. 2010. "The Role Of Textbooks And Other Teaching And Learning Resources In Higher Education In Australia: Change And Continuity In Supporting Learning". *IARTEM e-Journal*, (Online), Vol.3 No.2, (https://biriwa.com/.../HorsleyKinght&Huntly_paper_IARTEMEJournal%20Vol3No2.pdf, diakses 18 Juli 2017).
- Kemendikbud. 2013a. *Pengembangan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. 2013b. *Permendikbud No.81 A Tahun 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. 2013c. *Konsep Pendekatan Saintifik*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Prastowo, Andi. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ridwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rosida, Imroatur. 2015. "Pengembangan Modul Berbasis Scientific Approach Sebagai Bahan Ajar Pendukung Implementasi Kurikulum 2013 Pada Materi Jurnal Khusus". *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, (Online), Vol.3, No.2, (<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmpt/article/view/12561>, diakses 08 April 2017).
- Suarez, Michael F. and Woodhusyen, H.R. 2013. *The Book a Global History*. Oxford: Oxford University Press.
- Sugiyono. 2013. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Supanda, Anda. 2013. *Simulasi Digital Buku Digital*. Jakarta: Guruvalah.
- Trianto. 2013. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.



UNESA

Universitas Negeri Surabaya