

Pengembangan Bahan Ajar *E-Book* Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Kelas XI SMK

Firda Sukma Hardini^{1*}, Susanti²

¹Universitas Negeri Surabaya, firdahardini16080304051@mhs.unesa.ac.id

²Universitas Negeri Surabaya, susanti@unesa.ac.id

Abstrak

Perkembangan IPTEK yang makin pesat dan modern membawa paradigma baru dalam kehidupan manusia disegala aspek. Dunia pendidikan tidak luput dengan adanya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Beriringan dengan perubahan kurikulum yang dilakukan di Indonesia yang berjalan selaras dengan perkembangan perangkat pembelajaran yaitu salah satunya bahan ajar. Tujuan dari penelitian pengembangan ini untuk menjadikan *e-book* yang tersedia lebih sempurna dengan melakukan pengembangan bahan ajar elektronik berdasarkan pendekatan kontekstual untuk kelas XI SMK semester II mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga/instansi pemerintah. Model 4D dipilih oleh peneliti karena model ini disusun secara sistematis untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Peneliti hanya melakukan tahap *define*, *design*, dan *develop* karena peneliti berfokus untuk menghasilkan bahan ajar *e-book* berbasis kontekstual dan menguji kelayakan *e-book* tersebut untuk digunakan dalam proses belajar. Untuk mengetahui kelayakan *e-book* dilakukan uji telaah dan uji validasi oleh tiga ahli dari berbagai jurusan dan dilakukan uji coba kepada 20 siswa. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh kriteria sangat layak untuk digunakan dan siswa dapat memahami materi yang disajikan.

Kata Kunci: *E-book*; berbasis kontekstual; praktikum akuntansi

Abstract

The increasingly rapid and modern development of science and technology brings a new paradigm in human life in all aspects. The educional world does not desert from the use of technology in the learning process. Along with curriculum charges occurs in Indonesia, which are in line with the development of learning tools, namely one of the teaching materials. The aim of this development research is to make the available e-books more perfect by developing electronic teaching materials based on a contextual approach for class XI SMK second semester accounting practicum subjects/government agencies. The 4D model was chosen by the researchers because this model was systematically arranged to solve problems in learning and adapted to the needs of students. The researcher only carried out the stages of determining, designing, and developing because the researcher focused on producing contextual-based learning materials, testing the feasibility of the book to be used in the learning process. To be carried out, a study and trial was carried out by three experts from various majors and a trial was carried out on 20 students. Based on these results, the criteria were "very feasible" to be used and students were able to understand the material presented.

Keywords: *E-books*; contextual based; accounting practice

*✉ Corresponding author: firdahardini16080304051@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Perkembangan abad 21 ditandai dengan perubahan IPTEK yang makin modern, sehingga membawa paradigma baru dalam kehidupan manusia. Perkembangan tersebut menjadikan manusia modern dan melek akan teknologi. Teknologi menghubungkan dunia dalam melewati ruang dan waktu membuat seakan-akan tidak ada jarak di dunia. Banyak yang beranggapan bahwa saat ini zamannya digital di mana teknologi selalu digunakan dalam kehidupan manusia. Perkembangan teknologi abad 21 mendorong masyarakat untuk melakukan perubahan disegala aspek kehidupan,

termasuk pendidikan (Mulyasa, 2018). Perubahan teknologi abad 21 membawa pembaruan dalam dunia pendidikan. Dunia pendidikan saat ini dituntut untuk melakukan perubahan dan mempersiapkan peserta didik yang memiliki pola pikir kritis, memecahkan masalah, dan dapat bekerja sama agar peserta didik mampu bersaing dan bertahan untuk menghadapi perkembangan abad 21 (Daryanto & Syaiful, 2017). Siswa memerlukan keterampilan kognitif, interpersonal, dan intrapersonal untuk menghadapi perkembangan pada masa depan (Reimers, 2020). Pendidikan abad 21 menyerukan pengajaran yang personal, produktif, dan berkolaborasi sehingga peserta didik dapat menemukan potensi dan menumbuhkan kreativitas yang ada dalam diri siswa sebagai pengalaman belajar (Bordoloi, 2021).

Pendidikan merupakan tiang atau penopang dalam meningkatkan sumber daya manusia agar dapat memecahkan masalah dalam lingkungannya sehingga unggul dalam persaingan global (Daryanto & Syaiful, 2017). Melalui pendidikan seseorang akan memiliki potensi dalam meningkatkan agama/keyakinan, akhlak mulia, memiliki kepribadian baik, memiliki kecerdasan intelektual, serta meningkatkan keterampilan yang dapat digunakan untuk bersaing dalam menghadapi abad 21. Menurut (Rahmawati & Susilowibowo, 2019) pendidikan berperan dalam meningkatkan kualitas SDM, karena dengan adanya pendidikan manusia akan memiliki keterampilan untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki. Pendidikan mempersiapkan peserta didik pada masa depan guna memiliki pengalaman dan memiliki pola pikir yang inisiatif (Suparno, 2017).

Sistem pendidikan yang diterapkan di Indonesia yaitu sistem pendidikan nasional, terdapat jenjang, jalur, dan jenis pendidikan yang harus diimplementasikan sesuai sistem tersebut. Program “wajib belajar 12 tahun” merupakan program dalam sistem tersebut yakni sekolah dasar selama 6 tahun, sekolah menengah pertama selama 3 tahun, dan sekolah menengah atas selama 3 tahun. Salah satu jenis pendidikan menengah adalah sekolah menengah kejuruan yang bertujuan mencetak sumber daya yang mampu menguasai suatu bidang tertentu agar memperoleh keterampilan sebelum masuk dalam dunia kerja. Pendidikan kejuruan mengharapkan peserta didik dapat menguasai pengetahuan, memiliki ketrampilan, sikap, dan nilai-nilai yang dibutuhkan untuk bekerja. Untuk mendukung peserta didik maka sekolah menengah kejuruan harus memiliki hubungan baik dengan dunia kerja. Dalam (Permendikbud, 2018) tujuan dari pendidikan kejuruan yaitu untuk memenuhi tuntutan tenaga kerja yang memiliki keterampilan sesuai kebutuhan dunia kerja, yang dapat beradaptasi dan menhadapi perkembangan zaman serta dapat mengembangkan potensi yang dimiliki.

Pentingnya pendidikan dalam kemajuan suatu bangsa, maka pemerintah senantiasa melakukan pembaruan pendidikan dan menggunakan teknologi dalam pendidikan. Sebagai upaya pemerintah untuk memajukan pendidikan Indonesia yaitu dengan terus melakukan pembaruan kurikulum pendidikan yang merupakan fondasi pelaksanaan pendidikan, maka kurikulum harus disusun dan dirancang sesuai dengan tujuan pendidikan. Dalam (Boekel, 2018) kurikulum merupakan jalan pembimbing untuk mencapai tujuan pendidikan yang membentuk pengetahuan, perilaku, nilai, kinerja, kompetensi dan hasil belajar. Kedudukan kurikulum yang strategis sebagai penentu keberhasilan pembelajaran. Indonesia menggunakan kurikulum 2013 revisi dengan tujuan menjadikan kegiatan pembelajaran lebih berfokus kepada siswa sehingga siswa lebih inovatif dan kreatif. Kegiatan pembelajaran dalam kurikulum 2013 revisi, diharapkan peserta didik memiliki kemampuan untuk membentuk karakter, literatur, ketrampilan abad ke-21 atau 4C, dan kemampuan *higher order thinking skill* (Ningsih & Hakim, 2020). Dengan diberlakukannya kurikulum 2013 revisi, peserta didik memerlukan model pembelajaran *scientific* supaya meningkatkan keterampilan belajar. Menurut (Dianti & Hakim, 2021) kurikulum 2013 revisi belum diterapkan secara sempurna karena tidak tersedianya faktor pendukung seperti ketersediaan bahan ajar dan sumber daya yang memadai.

Selain perubahan kurikulum, pemerintah juga mengharuskan penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya penggunaan teknologi dalam bahan ajar. Untuk meningkatkan efektivitas dalam belajar mengajar pendidik perlu diberikan pelatihan tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Bordoloi, 2021). Menurut (Raihan et al., 2018) untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan implementasi kurikulum diperlukan adanya sarana dan prasarana pendukung khususnya bahan ajar. Tujuan penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran yaitu untuk menyampaikan informasi atau ide dari penulis kepada pembaca/siswa. Dalam (Prastowo, 2015) bahan ajar didefinisikan sebagai bahan yang secara sistematis disusun agar memperoleh kompetensi utuh yang harus dikuasai oleh siswa agar tercapai tujuan dan implementasi pembelajaran. Hendaknya bahan ajar yang digunakan tepat dan selaras dengan kebutuhan siswa serta mengikuti perkembangan zaman

sehingga dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar. Sesuai penelitian yang dilakukan (Saputri & Susilowibowo, 2020) mengatakan bahwa materi yang ada dalam bahan ajar diharapkan bisa mendorong peserta didik agar bersedia mempelajari dan lebih menguasai materi tersebut.

Seiring dengan perkembangan teknologi abad 21 dan perkembangan zaman bahan ajar yang diterapkan tidak hanya bahan ajar cetak saja, namun juga menggunakan bahan ajar elektronik atau *e-book*. *E-book* merupakan bahan ajar yang dirancang dengan kombinasi *hardware* dan *software* dalam bentuk file digital biasanya berisi gambar, tulisan, audio maupun video dan penggunaannya menggunakan alat elektronik (Kolle et al.; 2017). Keberadaan *e-book* sebagai inovasi dalam pembelajaran abad 21, diharapkan penggunaan *e-book* dalam pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi. Menurut (Arini & Kustijono, 2017) buku digital atau *e-book* memiliki keunggulan yaitu 1) memudahkan dalam proses distribusi, 2) mempermudah dalam proses penyimpanan, 3) dipermudah dengan pengaturan ukuran dan penambahan teks, dan 4) tidak mudah lapuk.

Bahan ajar akan lebih efektif jika disusun dan dirancang secara sistematis serta mengaitkan materi yang diajarkan dengan keadaan di sekitar lingkungan peserta didik yang dikenal dengan istilah bahan ajar kontekstual. Bahan ajar kontekstual dipilih karena dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran dan mengubah pola pikir mereka terhadap lingkungan. Peserta didik akan lebih memahami jika contoh-contoh yang disajikan berupa kasus nyata dan tidak hanya sebatas memahami materi dan konsep saja (Alawiyah & Susanti, 2019). Menurut (Widodo, 2017), dalam belajar seseorang akan menemukan tujuan belajar dan makna belajar jika dapat mengaitkan kompetensi yang di pelajari dengan pengalamannya.

Hasil observasi awal pada guru program keahlian akuntansi di SMK Negeri 1 Surabaya, guru menyatakan bahwasanya mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga yang tergolong mata pelajaran baru di kurikulum 2013 sehingga peserta didik sedikit sulit dalam mempelajari hal tersebut. Dalam mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga terdapat perbedaan konsep dan laporan dengan akuntansi umum. Pada akuntansi keuangan umumnya membahas tentang akuntansi yang ada di perusahaan sedangkan praktikum akuntansi lembaga memuat akuntansi yang ada di instansi pemerintah baik daerah maupun desa. Selain permasalahan tersebut, penggunaan bahan ajar juga merupakan salah satu dalam pembelajaran karena hanya menggunakan bahan ajar cetak LKPD yang cenderung lebih banyak memuat soal daripada materi sehingga pemahaman siswa terhadap materi masih kurang, serta bahan ajar lainnya yang berupa fotokopi dari guru sehingga belum memenuhi standar kompetensi yang runtut.

Solusi dari permasalahan di atas yaitu pengembangan bahan ajar agar mempermudah pendidik dalam aktivitas belajar mengajar serta dapat menambah penguasaan siswa terhadap materi. Solusi yang diambil peneliti yaitu melakukan penelitian pengembangan bahan ajar *e-book* dengan basis kontekstual yang memenuhi kriteria dalam perkembangan teknologi abad 21 serta isi yang disajikan dikaitkan dengan kehidupan lingkungan sekitar sehingga memudahkan pemahaman peserta didik. Peneliti memilih bahan ajar *e-book* karena sekolah sudah memiliki fasilitas lab komputer dan banyak peserta didik yang memiliki laptop. Bahan ajar *e-book* berbasis kontekstual dilengkapi dengan pendekatan *scientific* atau kegiatan 5M, *character building*, *key words*, *for your information*, dan soal HOTS (*higher order thinking skill*). Kedudukan dari *e-book* ini sebagai bahan ajar pendamping yang dapat dimanfaatkan untuk aktivitas belajar mengajar.

E-book berbasis kontekstual ini memuat materi tentang sistem akuntansi pemerintah baik pemerintah daerah maupun pemerintah desa. Adapun alasan pemilihan mata pelajaran tersebut untuk dikembangkan karena 1) tergolong mata pelajaran baru; 2) belum tersedianya bahan ajar yang memiliki kompetensi dasar yang runtut; 3) menyiapkan tenaga kerja yang dapat bekerja di instansi pemerintah. Dalam bahan ajar *e-book* berbasis kontekstual ini, peneliti akan mengembangkan enam KD yaitu 3.7, 4.7, 3.8, 4.8, 3.9, dan 4.9. Materi yang dipelajari dalam KD ini adalah pendapatan satker dan desa, belanja satker dan desa, serta pembiayaan satker dan desa.

Sebagai pendukung dalam penelitian ini, terdapat beberapa penelitian yang sejenis dengan bahan ajar *e-book* berbasis kontekstual yang akan dikembangkan. Penelitian yang dilakukan oleh (Widodo, 2017) mengungkapkan bahwasanya bahan ajar yang dikembangkan dikatakan sangat layak serta mendapat tanggapan baik dari siswa, dan pengembangan bahan ajar tersebut dikatakan efektif untuk menaikkan hasil belajar siswa. Penelitian lain dilakukan oleh (Pratiwi, 2019) diperoleh hasil validasi

yang dilakukan oleh ahli bahasa, grafis, dan materi yaitu bahan ajar yang dikembangkan mendapat kategori layak digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan penelitian lain dilakukan oleh (Rahmawati & Susanti, 2019) menunjukkan hasil bahwa bahan ajar yang dikembangkan dikatakan sangat layak untuk komponen validasi kelayakan materi, bahasa, grafis, serta mendapatkan respons baik dari peserta didik.

Berdasarkan paparan permasalahan di atas, fokus dan tujuan dari penelitian pengembangan *e-book* yaitu untuk menganalisis proses pengembangan bahan ajar *e-book* berbasis kontekstual; untuk menganalisis kelayakan baik materi, bahasa dan grafis pada bahan ajar; dan untuk menganalisis respons peserta didik terhadap bahan ajar yang dikembangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *research and development*, *Output* yang dihasilkan berupa bahan ajar *e-book* berbasis kontekstual untuk mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga kelas XI yang mengacu pada kurikulum 2013 revisi. Sedangkan model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan 4D oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel dalam (Trianto, 2015) yang terdiri dari empat tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Namun peneliti hanya menggunakan sampai tahap *develop* atau pengembangan, untuk tahap *disseminate* atau penyebaran tidak dilakukan karena peneliti ingin mengetahui hasil kelayakan bahan ajar *e-book* berbasis kontekstual tanpa menguji efektivitas ebook, selain itu juga keterbatasan biaya serta waktu.

Model pengembangan 4-D dalam penelitian pengembangan bahan ajar *e-book* berbasis kontekstual pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Pemerintah Kelas XI adalah sebagai berikut : langkah pertama tahap *define* berupa analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Langkah kedua tahap *design* untuk menentukan dan membuat rancangan awal produk yang akan disusun. Langkah ketiga tahap *develop* dilakukan pembuatan produk yang menghasilkan *draft I* lalu di telaah oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli grafis untuk diberikan saran dan masukkan. Setelah di telaah oleh para ahli, peneliti akan melakukan revisi pada produk yang akan dikembangkan proses ini menghasilkan *draft II*. Setelah itu, *draft II* akan dilakukan validasi oleh para ahli untuk memperoleh hasil kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Peneliti mengambil subjek uji coba yaitu ahli materi, ahli bahasa, ahli grafis, dan siswa. Ahli materi dalam penelitian ini terdiri dari dua ahli materi yaitu dosen Prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Surabaya dan Guru Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Kelas XI SMK Negeri 1 Surabaya. Sedangkan ahli bahasa yaitu dosen Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Surabaya. Sedangkan ahli grafis yaitu dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya yang memiliki keahlian di bidang grafis. Peserta didik terdiri dari 20 siswa yang direkomendasikan oleh guru dengan kriteria sedang menempuh atau sudah menempuh mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga kelas XI khususnya materi pendapatan, belanja, dan pembiayaan satker maupun desa.

Penelitian pengembangan *e-book* menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa bentuk tulisan atau kata yang bermakna. Data Kuantitatif berupa angka atau pengolahan dari data kualitatif sehingga berbentuk angka (Riduwan, 2016). Data kualitatif bersumber dari lembar telaah ahli yang berupa saran atau masukan dari para ahli. Data kuantitatif bersumber dari lembar validasi ahli yang berupa penskoran yang berpedoman pada skala *Likert* lalu dipersentasekan. Selain itu juga diperoleh dari hasil kuesioner peserta didik berupa penskoran yang berpedoman skala *Guttman* lalu dipersentasekan.

Peneliti menggunakan alat bantu yang berguna sebagai pengumpulan data yaitu instrument pengumpulan data agar lebih sistematis dan mempermudah untuk penyusunan data, (Arikunto dalam Riduwan, 2016). Lembar telaah ahli termasuk angket terbuka karena responden harus mengisi sendiri jawaban atas pertanyaan dan pernyataan yang tersedia. Sedangkan lembar validasi ahli dan lembar respons peserta didik termasuk angket tertutup karena jawaban atas pertanyaan dan pernyataan telah tersedia dan harus dipilih oleh responden (Rahmawati & Susanti, 2019).

Sebuah data dapat dibaca dan dipahami oleh pembaca jika data tersebut data diolah menggunakan teknik analisis data, sehingga data dapat bermanfaat bagi pembaca dan sebagai solusi dari suatu

permasalahan (Fitriyani & Susanti, 2020). Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data kualitatif untuk menganalisis lembar telaah ahli dan saran yang diberikan untuk melakukan perbaikan pada *e-book*, dan teknik analisis data kuantitatif untuk menganalisis lembar validasi ahli dan dihitung berdasarkan penilaian skala likert.

Tabel 1.
Penilaian Skala Likert

Kriteria	Nilai/Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Sangat Buruk	1

Sumber: Riduwan (2016)

Persentase penilaian melalui lembar validasi para ahli dianalisis melalui cara :

$$\text{Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor hasil validasi}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan (2016)

Hasil lembar validasi para ahli disimpulkan dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 2.
Kriteria Interpretasi Validasi Ahli

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

Sumber: Riduwan (2016)

Bahan ajar *e-book* berbasis kontekstual dinilai layak untuk dikembangkan dan digunakan jika rata-rata komponen angket validasi memiliki nilai $\geq 61\%$. Untuk respons peserta didik dianalisis menggunakan skala Guttman yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.
Penilaian Skala Guttman

Respons	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber: Riduwan (2016)

Persentase penilaian melalui lembar respons peserta didik dianalisis melalui cara :

$$\text{Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor hasil validasi}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan (2016)

Hasil analisis lembar respons peserta didik disimpulkan dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 4.
Kriteria Interpretasi Respons Peserta Didik

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

Sumber: Riduwan (2016)

Bahan ajar *e-book* berbasis kontekstual dikategorikan dapat dipahami oleh peserta didik apabila rata-rata komponen mendapatkan nilai $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pengembangan bahan *e-book* berbasis kontekstual menggunakan model 4D dari Thiagarajan, Semmel dan Semmel yang terdiri dari empat tahapan. Namun peneliti hanya menggunakan tiga tahapan saja yaitu pendefinisian, perancangan, dan pengembangan, sedangkan pendistribusian tidak dilakukan karena peneliti hanya ingin mengetahui hasil kelayakan bahan ajar *e-book* berbasis kontekstual tanpa menguji efektivitas ebook selain itu juga keterbatasan biaya serta waktu. Hasil dari pengembangan ini berupa bahan ajar elektronik yang sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 revisi bahwa dalam kegiatan belajar mengajar dianjurkan menggunakan teknologi sesuai dengan perkembangan abad 21. Untuk mempermudah pemahaman materi, maka *e-book* disusun secara kontekstual yaitu mengaitkan materi dengan permasalahan lingkungan.

Tahap pertama yang dilakukan yaitu tahap pendefinisian atau *define* yang bertujuan untuk mengetahui fenomena dan permasalahan yang sedang dihadapi yaitu ketersediaan bahan ajar untuk mata pelajaran PALIP belum sesuai dengan kompetensi yang runtut sehingga peneliti menentukan solusi untuk fenomena tersebut yaitu melakukan pengembangan bahan ajar *e-book* berbasis kontekstual. Dalam tahap ini terdapat 5 kegiatan yaitu analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Langkah awal dalam tahap pendefinisian yaitu menganalisis ujung depan agar mengetahui fakta dan masalah yang dialami peserta didik maupun pendidik. Dari hasil analisis ujung depan peneliti memperoleh informasi bahwa untuk program keahlian akuntansi keuangan lembaga ada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga yang merupakan mata pelajaran baru. Maka guru maupun siswa memiliki kesulitan dalam proses belajar mengajar. Di samping itu, bahan ajar yang tersedia belum berisi kompetensi dasar yang runtut dan menggunakan LKS sebagai bahan ajar yang tentunya lebih banyak memuat soal daripada materi, maka penguasaan materi pada siswa masih kurang. Selaras akan permasalahan ini, peneliti memberikan solusi dengan melakukan pengembangan bahan ajar *e-book* berbasis kontekstual pada mata pelajaran praktikum akuntansi keuangan lembaga sesuai kebutuhan siswa.

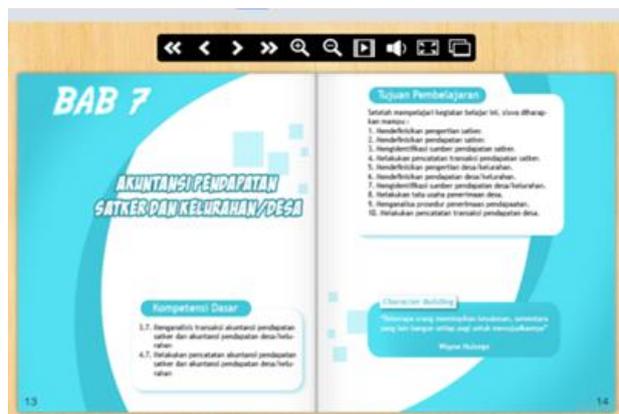
Langkah selanjutnya yaitu analisis peserta didik agar memahami karakter siswa sehingga dapat memberikan motivasi pada siswa. Dari hasil analisis peserta didik, peneliti menyimpulkan peserta didik cenderung mudah bosan, bergantung pada penjelasan guru, dan peserta didik kurang memiliki motivasi sehingga pemahaman materi masih kurang, serta pemanfaatan laptop atau komputer dalam pembelajaran belum maksimal. Selain itu proses pembelajaran masih menggunakan pendekatan *teacher center* yang menyebabkan siswa selalu bergantung kepada guru yang menjelaskan sehingga siswa tidak bisa belajar secara mandiri untuk memahami materi. Langkah berikutnya yaitu menganalisis tugas agar mengetahui indikator pengetahuan yang harus dipahami oleh siswa pada materi akuntansi pendapatan, belanja, dan pembiayaan satker maupun desa dan kelurahan menggunakan *e-book* berbasis kontekstual serta mempermudah dalam perumusan tugas - tugas yang disajikan *e-book*. Langkah selanjutnya yaitu menganalisis konsep untuk menentukan materi yang disajikan dalam *e-book* berbasis kontekstual. Isi Materi *e-book* disusun secara sistematis berdasarkan KI dan KD mengacu pada BNSP dan Kurikulum 2013. Materi pokok dalam *e-book* ini yaitu akuntansi pendapatan, belanja, dan pembiayaan satker dan desa/kelurahan. Langkah terakhir yaitu

merumuskan tujuan pembelajaran sebagai syarat dalam perancangan materi, kegiatan pembelajaran serta soal evaluasi yang disajikan dalam bahan ajar *e-book*.

Setelah tahap pendefinisian atau *define* dilaksanakan selanjutnya melakukan perancangan atau *design*. Peneliti membuat *prototype e-book* berbasis kontekstual dengan merancang dan mempersiapkan desain awal sehingga menghasilkan *draft I*. Rancangan dan desain *e-book* berbasis kontekstual berpedoman pada format penyusunan bahan ajar BNSP 2014 dan dimodifikasi oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan siswa. Bahan ajar *e-book* ini dibagi dalam 3 bagian yakni pendahuluan, isi dan penutup. Bagian pendahuluan berisi sampul depan, halaman judul, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, dan petunjuk penggunaan. Pada bab isi berisi kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, *character building*, peta konsep, *magic key*, ayo mengamati, ayo menanya, ayo mengumpulkan informasi, materi, *for your information*, tugas mandiri, ayo menalar, ayo mengomunikasikan, rangkuman dan soal evaluasi. Sedangkan bagian penutup berisi *glosarium*, kunci jawaban, daftar pustaka, dan tentang penulis. Luaran produk berupa file aplikasi komputer dengan format(.exe) berukuran 148 MB dapat digunakan melalui perangkat komputer/laptop secara *offline*.



Sumber: Data Peneliti (2021)
Gambar 1. Halaman Sampul



Sumber: Data Peneliti (2021)
Gambar 2. Halaman Sub-BAB



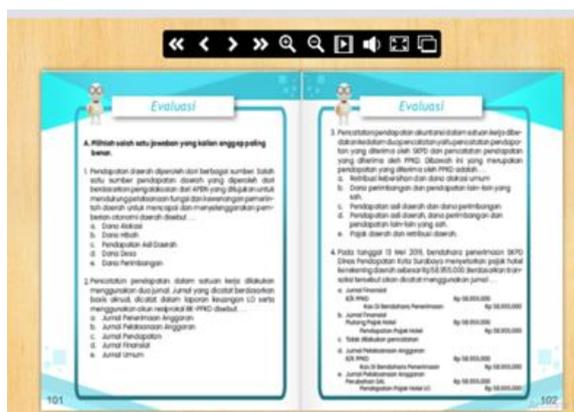
Sumber: Data Peneliti (2021)
Gambar 3. Bagian Ayo Mengamati



Sumber: Data Peneliti (2021)
Gambar 4. Bagian Materi



Sumber: Data Peneliti (2021)
Gambar 5. Bagian Ayo Menalar



Sumber: Data Peneliti (2021)
Gambar 6. Bagian Evaluasi

Bahan ajar *e-book* berbasis kontekstual dirancang agar dapat mengaitkan materi dengan kejadian yang ada disekitar lingkungan peserta didik. Pemahaman kontekstual ditunjukkan dalam bagian awal sebelum materi, diberikan gambaran transaksi terlebih dahulu sebelum masuk dalam materi. Selain itu peneliti memasukkan beberapa bukti transaksi yang berkaitan dengan materi dan dalam bagian tugas mandiri, ayo menalar, maupun kasus dalam evaluasi peneliti mengambil beberapa data real dari situs pemerintah yang dirujuk dari internet.

Tahap terakhir yang dilakukan yaitu pengembangan atau *develop* tujuannya untuk menentukan kelayakan bahan *e-book* yang dikembangkan dengan cara telaah dan validasi oleh 3 ahli serta uji coba terbatas kepada siswa. *Draft I* yang telah selesai akan diajukan untuk ditelaah oleh ahli. Ahli materi memberikan saran untuk menyesuaikan materi dengan kompetensi dasar, melakukan pendalaman materi, menambah contoh-contoh soal, memperbanyak soal HOTS dan menyesuaikan kunci jawaban. Ahli bahasa memberikan masukan untuk melakukan perbaikan kalimat dan ejaan sesuai dengan ketentuan PUEBI dan melakukan perbaikan paragraf pada BAB 8. Sedangkan ahli grafis memberikan saran untuk mengganti warna tulisan yang kontras dengan kolom agar tulisan lebih jelas dan mudah untuk dibaca. Berdasarkan saran, komentar, dan masukkan para ahli yang berbentuk data kualitatif berguna sebagai pedoman dan acuan untuk memperbaiki *e-book*.

Setelah proses telaah, *draft I* diperbaiki oleh peneliti sehingga memperoleh hasil *draft II*. Saran dan masukkan yang diberikan oleh para ahli saat proses telaah merupakan dasar untuk melakukan perbaikan *draft I*. Para ahli memberikan penilaian pada lembar validasi berupa skor 1-5. Validasi yang dilakukan para ahli merupakan data kuantitatif yang menunjukkan kelayakan bahan ajar *e-book*. Setelah tahap telaah dan validasi ahli dilakukan, maka dilakukan uji coba kepada 20 siswa kelas XII AKL SMKN 1 Surabaya menggunakan google form. Seharusnya bahan ajar *e-book* ini digunakan untuk kelas XI semester 2 karena materi dalam *e-book* ini merupakan materi untuk semester 2, namun saat uji coba berlangsung kelas XI masih menempuh semester 1 sehingga peneliti memilih uji coba pada kelas XII karena telah memenuhi kriteria subjek uji coba yaitu siswa AKL yang sedang menempuh atau sudah menempuh materi pendapatan satker dan desa, belanja satker dan desa, dan pembiayaan satker dan desa.

Hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli sebagai pedoman dalam menilai kelayakan bahan ajar *e-book* berbasis kontekstual. Pengambilan skor validasi menggunakan angket tertutup pada lembar validasi ahli yang berpedoman pada penskoran skala likert sebagai dasar penilaian. *E-book* ini dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar apabila memperoleh persentase kelayakan sebesar $\geq 61\%$

Tabel 5.
Hasil Validasi Kelayakan Materi

Subjek	Persentase	Interpretasi
Kelayakan Isi	81,4%	Sangat Layak
Kelayakan Penyajian	80,6%	Layak
Rata-Rata Kelayakan Materi	81,0%	Sangat Layak

Sumber: Data primer peneliti (2021)

Kelayakan materi *e-book* ini dilaksanakan oleh dua ahli materi dari prodi pendidikan akuntansi yaitu Dr. Susanti, S.Pd., M.Pd. dan guru mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga yaitu Dra. Sumiatun. Hasil dari validasi materi diperoleh dari dua ahli materi kemudian hasilnya dibagi dua. Aspek yang dinilai dari validasi materi diantaranya 1) kelayakan isi *e-book* berbasis kontekstual meliputi a) kelengkapan, kesesuaian, dan kedalaman isi materi yang sesuai dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran; b) isi materi memiliki akurasi fakta, konsep/hukum/teori dan prosedur/metode; c) isi materi mengikuti perkembangan teknologi, memiliki contoh konkret dari lingkungan dan saling keterkaitan antar contoh dan ikon; d) isi materi tidak mengandung unsur sara, pornografi dan gender serta sesuai dengan HAKI; dan e) isi materi sesuai dengan kegiatan 5M yang tepat dan membangkitkan keterampilan peserta didik, memperoleh persentase 81,4% sehingga kelayakan isi dinyatakan sangat layak; 2) kelayakan penyajian *e-book* berbasis kontekstual memperoleh persentase 80,6% sehingga kelayakan penyajian dinyatakan layak. Dapat disimpulkan validasi media *e-book* berbasis kontekstual dikategorikan “sangat layak” dengan perolehan persentase 81,0% yang artinya *e-book* ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 6.
Hasil Validasi Kelayakan Bahasa

Subjek	Persentase	Interpretasi
Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	90,0%	Sangat Layak
Keterbacaan	100%	Sangat Layak
Kemampuan motivasi	80,0%	Layak
Kelugasan	80,0%	Layak
Koherensi dan keruntutan alur pikir	80,0%	Layak
Kesesuaian dengan KBBI	80,0%	Layak
Penggunaan istilah dan simbol/lambang	86,7%	Sangat Layak
Rata Rata Kelayakan bahasa	85,2%	Sangat Layak

Sumber: Data primer peneliti (2021)

Kelayakan bahasa *e-book* ini dilakukan oleh ahli bahasa dari jurusan bahasa dan sastra indonesia yaitu Dr. Anas Ahmadi, M.Pd. Aspek yang dinilai dari validasi grafis diantaranya 1) bahasa yang digunakan selaras dengan perkembangan pola pikir serta emosional siswa memperoleh persentase 90,0% sehingga dinyatakan sangat layak; 2) bahasa yang dipakai dapat dipahami oleh siswa memperoleh persentase 100% sehingga dinyatakan sangat layak; 3) bahasa yang digunakan dapat memberi motivasi dan dorongan kepada peserta didik memperoleh persentase 80,0% sehingga dinyatakan layak; 4) struktur kalimat dan istilah yang digunakan sesuai memperoleh persentase 80,0% sehingga dinyatakan layak; 5) antar bab/subbab/ alinea disusun secara runtut dan memenuhi kebutuhan makna memperoleh persentase 80% sehingga dinyatakan layak; 6) Aspek kesesuaian dengan kaidah KBBI memperoleh persentase 80,0% sehingga dinyatakan layak; dan 7) istilah dan simbol/lambang serta penggunaan nama asing/istilah asing sesuai dan konsisten dalam penggunaan memperoleh persentase 86,7% sehingga dinyatakan sangat layak. Dapat disimpulkan validasi bahasa *e-book* berbasis kontekstual dikategorikan sangat layak dengan perolehan persentase 82,5% yang artinya *e-book* ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 7.
Hasil Validasi Kelayakan Grafis

Subjek	Persentase	Interpretasi
Ukuran <i>E-book</i>	100%	Sangat Layak
Desain Kulit <i>E-book</i>	87,1%	Sangat Layak
Desain Isi <i>E-book</i>	87,3%	Sangat Layak
Rata-Rata Kelayakan Grafis	91,5%	Sangat Layak

Sumber : Data Primer Peneliti (2021)

Kelayakan grafis *e-book* ini dilakukan oleh ahli grafis yang berasal dari jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan yaitu Khusnul Khotimah, S.Pd., M.Pd. Aspek yang dinilai dari validasi grafis diantaranya 1) ukuran *e-book* yang digunakan sesuai dengan standar ISO dan ukurannya sesuai dengan isi materi perolehan persentase 100% sehingga dikategorikan sangat layak; 2) desain kulit *e-*

book yang digunakan memiliki tata letak dan warna yang sesuai, huruf yang digunakan dalam *cover* menarik dan jelas, huruf yang digunakan komunikatif atau sederhana, dan ilustrasi *cover* buku mencerminkan isi buku memperoleh persentase 87,1% sehingga dinyatakan sangat layak; dan 3) desain isi *e-book* yang digunakan memiliki tata letak yang konsisten, harmonis, dan sesuai dengan tampilan, tipografi yang digunakan sederhana, mudah dibaca, jelas dan dapat dipahami, serta menggunakan ilustrasi yang menarik memperoleh persentase 87,3% sehingga dinyatakan sangat layak. Validasi grafis *e-book* berbasis kontekstual dikategorikan sangat layak dengan perolehan persentase 91,5% yang artinya *e-book* ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 8.
Rata-Rata Hasil Validasi para ahli

Subjek	Persentase	Interpretasi
Validasi Materi	81,0%	Sangat Layak
Validasi Bahasa	85,2%	Sangat Layak
Validasi Grafis	91,5%	Sangat Layak
Rata-Rata Kelayakan <i>e-book</i>	85,9%	Sangat Layak

Sumber: Data primer peneliti (2021)

Mengacu pada data validasi dari ketiga ahli, kesimpulannya bahwa bahan aja *e-book* memperoleh persentase 85,9% dengan kriteria sangat layak untuk digunakan dalam aktivitas belajar dan diujicobakan kepada peserta didik

Uji coba *e-book* berbasis kontekstual dilakukan kepada kelas XII SMK Negeri 1 Surabaya yang berjumlah 20 siswa guna mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang ada dalam *e-book*. Uji coba dilakukan secara daring dengan memasukkan 20 peserta didik dalam grup diskusi. Peneliti menjelaskan ketentuan pengisian angket dan memberikan aplikasi *e-book* berbasis kontekstual untuk dioperasikan pada komputer/laptop masing-masing. Peserta didik diminta untuk mempelajari materi praktikum akuntansi lembaga pada *e-book* dan mengisi angket yang tersedia melalui *google form*.

Tabel 9.
Respons Peserta Didik

Subjek	Persentase	Interpretasi
Isi <i>e-book</i>	90,0%	Sangat Memahami
Penyajian <i>e-book</i>	89,2%	Sangat Menarik
Bahasa <i>e-book</i>	85,0%	Sangat Memahami
Kegrafisan <i>e-book</i>	85,7%	Sangat Menarik
Rata-Rata respons peserta didik	87,4%	Sangat Memahami

Sumber: Data primer peneliti (2021)

Uji coba *e-book* ini dilakukan pada 20 siswa, dengan aspek penilaian diantaranya 1) pemahaman terhadap isi memperoleh persentase 90,0% diinterpretasikan sangat memahami; 2) penyajian *e-book* memiliki daya tarik, memotivasi, penempatan petunjuk penggunaan, adanya peta konsep dan rangkuman, ikon menarik, pertanyaan sesuai, dan memiliki solusi keterbatasan memperoleh persentase 89,2% diinterpretasikan sangat menarik; 3) bahasa sesuai EYD dan mudah dipahami memperoleh persentase 85,0% diinterpretasikan sangat memahami; dan 4) tampilan grafis menarik, jenis huruf sesuai, ilustrasi sesuai, menambah minat baca, dan berbasis kontekstual memperoleh persentase 85,7% diinterpretasikan sangat menarik. Kesimpulannya peserta didik sangat memahami *e-book* dengan persentase 87,4%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis di atas, kesimpulan yang didapatkan yaitu penelitian ini menerapkan model pengembangan yaitu model 4-D Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, dilakukan proses telaah dan validasi ahli, serta uji coba peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti hanya sampai 3 tahapan saja yaitu *design*, *define*, dan *develop*, untuk tahap *disseminate* tidak dilakukan karena keterbatasan peneliti dalam melakukan proses penyebaran serta peneliti hanya ingin mengetahui kelayakan bahan ajar untuk digunakan sebagai bahan ajar pendamping dan untuk mengetahui respons

dan pemahaman peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Bahan ajar yang telah di validasi dikatakan layak untuk digunakan jika memperoleh persentase $\geq 61\%$. Dari hasil validasi materi yang memperoleh persentase 81,0% yang dikategorikan sangat layak. Validasi bahasa memperoleh persentase 85,2% yang tergolong sangat layak. Sedangkan validasi grafis memperoleh persentase 91,5 % dan dikatakan sangat layak. Dari ketiga komponen validasi tersebut diperoleh hasil validasi keseluruhan sebesar 85,9% sehingga layak untuk digunakan sebagai bahan ajar pendamping. Uji coba kepada peserta didik dilakukan kepada 20 siswa dengan memperoleh persentase 87,4% dapat dikatakan dengan menggunakan bahan ajar *e-book* ini peserta didik lebih memahami materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, M., & Susanti. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran SMK Kompetensi Keahlian Perbankan Dan Keuangan Mikro. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 7(3), 422–428.
- Arini, D., & Kustijono, R. (2017). The Development of Interactive Electronic Book (BUDIN) Using FlipPDF Professional To Train Higher Order Thinking Skill. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)*, 06(03), 312–318. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/inovasi-pendidikan-fisika/article/view/21800>
- Boekel, V. (2018). *chapter 1 a Shared Definition of*. 1–18.
- Bordoloi, R. (2021). *Perception towards online / blended learning learning at the time of Covid-19 pandemic: an academic analytics in the Indian context*. 16(1), 41–60. <https://doi.org/10.1108/AAOUJ-09-2020-0079>
- Daryanto, & Syaiful, K. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Gava Media.
- Dianti, A. P., & Hakim, L. (2021). *Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Layanan Lembaga Keuangan Syariah*. 9(2), 95–105.
- Fitriyani, A. V., & Susanti. (2020). Bahan Ajar E-Book Interaktif Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Berbasis Kontekstual. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan* 4(3), 514–525.
- Kolle, Shankar Reddy; Shettar, Iranna; M. Vijay Kumar; GS, P. (2017). *Collection and Curation Publication Trends in Literature on eBooks : A Scopus Based Bibliometric Analysis*.
- Mulyasa, E. (2018). *Implementasi Kurikulum 2013 Revisi*. Bumi Aksara.
- Ningsih, I. D. M., & Hakim, L. (2020). Pengembangan Buku Kontekstual Mata Pelajaran Layanan Lembaga Keuangan Syariah. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 278. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i2.26170>
- Permendikbud. (2018). *Permendikbud No. 34/2018 tentang Standar Nasional Pendidikan SMK/MAK*.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. DIVA Pess.
- Pratiwi, A. Z. R. (2019). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Pendekatan Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah Kelas XI AKL SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 07(02), 145–151.
- Rahmawati, N. D., & Susilowibowo, J. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Mata Pelajaran Akuntansi Dasar untuk Kelas X Kompetensi Keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga Semester 2 SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 07(03), 360–365.
- Rahmawati, S., & Susanti. (2019). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Berbasis Kontekstual Untuk SMK. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 7(3), 383–391.
- Raihan, S., Haryono, & Ahmadi, F. (2018). Development of Scientific Learning E-Book Using 3D Pageflip Professional Program. *Innovative Journal Of Curriculum and Educational Technology*, 7(1), 7–14.
- Reimers, F. M. (2020). Transforming education to prepare students to invent the future. *PSU Research Review*, 4(2), 81–91. <https://doi.org/10.1108/prr-03-2020-0010>
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran dan Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Saputri, A. E., & Susilowibowo, J. (2020). Pengembangan Bahan Ajar E-Book pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Manufaktur. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20, 154–162.

- Suparno. (2017). Development of E-Book Multimedia Model to Increase Critical Thinking of Senior High School Students. *Dinamika Pendidikan*, 12(2), 196–206. <https://doi.org/10.15294/dp.v12i2.13567>
- Trianto. (2015). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Prenadamedia Group.
- Widodo, W. (2017). Efektifitas Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Berbantuan Video Pembelajaran Untuk SMK Teknik Mesin pada Materi Elektrokimia. *Prosiding Seminar Pendidikan IPA Pascasarjana UM*, 2, 365–372.