



Pengembangan E-Modul Berorientasi *Drill and Practice* Penunjang *Blended Learning* Mata Pelajaran Komputer Akuntansi

Akinta Fatma Hosela^{1*}, Agung Listiadi²

S1 Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

*email : akinta.17080304039@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Bahan ajar berperan penting dalam aktivitas pembelajaran, sehingga perlu terus dikembangkan dan disesuaikan dengan kondisi pembelajaran terkini. Tujuan pengembangan ini untuk mengetahui proses pengembangan elektronik modul, mendeskripsikan kelayakan elektronik modul dan mendeskripsikan respon peserta didik terhadap elektronik modul. Menggunakan metode *research and Development (R&D)* dengan model 4-D Thiagarajan. Subjek uji coba pengembangan ini yaitu 20 peserta didik kelas XI Akuntansi Keuangan dan Lembaga SMK Negeri 2 Nganjuk. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar telaah dan validasi oleh ahli materi, ahli kebahasaan dan ahli kegrafikan serta angket respon peserta didik. Hasil penelitian pada pengembangan elektronik modul ini menunjukkan bahwa e-modul berhasil dikembangkan dengan model 4-D Thiagarajan, dengan memperoleh persentase ahli materi 95%, persentase ahli kebahasaan 91% dan ahli Kegerafikan 90% dengan keseluruhan berkategori sangat layak, hasil respon peserta didik dengan persentase sebesar 99% dengan berkategori sangat baik. Sehingga dalam penelitian ini diperoleh kesimpulan yakni elektronik modul berorientasi *Drill and practice* penunjang *Blended learning* dapat berpengaruh positif terhadap kelayakan dan kepraktisan serta dapat dipertimbangkan sebagai bahan ajar

Kata Kunci: Pengembangan, E-Modul, *Drill and practice*, *Blended learning* dan bahan ajar

ABSTRACT

Teaching materials play an important role in learning activities, so they need to continue to be Developed and adapted to the latest learning conditions. The purpose of this Development is to determine the process of Developing the electronic module, to describe the feasibility and response of students to the electronic module. Using research and Development (R&D) method with 4-D Thiagarajan model. The subjects of this Development trial were 20 students of XI Financial Accounting SMK Negeri 2 Nganjuk. The data collection instrument used a review sheet and validation by material experts, linguists and graphic experts as well as student response questionnaires. The results of the research on the electronic Development of this module show that the e-module was successfully Developed with the 4-D Thiagarajan model, by obtaining a percentage of material experts 95%, the percentage of linguists 91% and graphic experts 90% with the overall category being very feasible, the results of student responses with percentage of 99% with very good category. So in this study, it was concluded that the Drill and practice-oriented electronic module supporting Blended learning can have a positive effect on the feasibility and practicality and can be considered as teaching materials.

Keywords: *R&D, E-Modul, Drill and practice, Blended learning and Teaching Materials*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia selalu diharapkan semakin berkualitas dan berdaya saing. Untuk mendapatkan kedua hal tersebut terdapat tiga hal yang perlu diperhatikan, pertama yaitu aspek pendidikan, kedua aspek kurikulum dan ketiga aspek pembelajaran (Trianto, 2015). Ketiga aspek yang tidak dapat dipisahkan tersebut menjadi hal yang sangat berpengaruh terhadap proses pelaksanaan pendidikan di Indonesia, salah satunya adalah pembelajaran. Kegiatan pembelajaran adalah sebuah implementasi dari aspek pendidikan dan aspek kurikulum. Aktivitas inti dalam pendidikan adalah aktivitas pembelajaran karena dalam proses pembelajaran ini terdapat interaksi-interaksi yang melibatkan peserta didik dan pendidik. Interaksi tersebut juga sebagai media transformasi bahan ajar atau materi pembelajaran (Musanna, 2017). Tidak dapat dipungkiri kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, seperti faktor pendidik, fasilitas belajar, lingkungan dan juga media yang digunakan dalam pembelajaran serta faktor lain yaitu kelayakan bahan ajar atau bahan kajian yang akan di pakai dalam pembelajaran (Afriandi, 2016). Modul merupakan bentuk lain dari bahan ajar dalam pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang saat itu berlaku (Prastowo, 2015). Bahan ajar harus disesuaikan dengan iklim pendidikan yang sedang berlangsung, mulai dari kurikulum pendidikan yang berlaku serta kebijakan lain yang diterapkan dalam sekolah, supaya kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan juga materi yang disampaikan dapat efektif diterima dan dipahami oleh peserta didik. Artinya bahan ajar sebagai sumber belajar harus senantiasa di perbarui sesuai dengan kebutuhan belajar antara pendidik dan peserta didik serta perkembangan zaman seperti halnya saat ini sedang marak dengan model pembelajaran *Blended learning*.

Blended learning merupakan model pembelajaran yang terdiri atas kombinasi pembelajaran secara tatap muka dengan pembelajaran jarak jauh, yang dalam kegiatannya memanfaatkan peran teknologi digital dan macam-macam media. Dapat dijadikan sebagai pilihan oleh pendidik guna menciptakan iklim pembelajaran yang berpusat pada peserta didik karena dapat melatih peserta didik dalam keterampilan penggunaan teknologi dan kemandirian dalam mengakses sumber belajar (Kemendikbud, 2020). Pembelajaran jarak jauh dapat dilakukan jika dalam pembelajaran memanfaatkan *electronic learning*, atau berbasis digital. Supaya pelaksanaan pembelajaran dapat efektif dan dapat mencapai tujuan pembelajaran maka perlu dilakukan perencanaan dalam memanfaatkan e-learning sebagai teknologi pembelajaran (Islamiyah & Widayanti, 2016). Karena dalam pembelajaran e-learning secara langsung maupun tidak langsung mengharuskan peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik dituntut untuk mencari materi dengan inisiatif dan usahanya sendiri (Amri, Syuhendri, & Wiyono, 2015). Pemilihan sumber belajar dan bahan ajar sangat penting untuk dipertimbangkan dalam memahami kebutuhan dan tujuan pembelajaran, pemilihan bahan ajar yang tepat dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih efektif.

Prosedur pembelajaran *Blended learning* dalam kegiatan belajar mengajar dapat menggunakan tutorial, yaitu suatu proses penyampaian melalui bantuan dari seseorang kepada orang lain yang dapat dilakukan secara perorangan maupun kelompok (Nasution, Jalinus, & Syahril, 2019). Pemberian tutorial dapat dilakukan banyak cara salah satunya memanfaatkan teknologi berupa audio video. Tutorial yang diberikan pada saat pembelajaran dalam bentuk digital dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang dapat diakses dan dipelajari secara mandiri oleh peserta didik terlebih dalam pembelajaran *Blended learning*. Sebelum menyelenggarakan *Blended learning* terdapat enam tahapan yang disarankan oleh (Soekartawi, 2006) agar berhasil secara optimal. Salah satunya adalah menetapkan materi dan macam bahan ajar yang hendak digunakan, setelah itu mengubahnya bahan ajar menjadi bahan ajar yang memenuhi syarat dan layak digunakan untuk Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Jika model pembelajaran yang sedang di gunakan adalah *Blended learning* maka sebaiknya bahan ajar dirancang atau dibedakan menjadi tiga macam, yakni yang pertama bahan ajar dapat difungsikan dalam kegiatan belajar mandiri peserta didik, kedua bahan ajar dapat digunakan untuk pembelajaran yang membutuhkan interaksi secara langsung atau tatap muka dan yang ketiga yaitu bahan ajar dapat digunakan pada saat pembelajaran online.

Melalui observasi yang telah dilakukan di kelas XI Jurusan Akuntansi Keuangan dan Lembaga di SMK Negeri 2 Nganjuk, terdapat tuntutan menerapkan model pembelajaran inovatif yang beragam salah satunya adalah model *Blended learning* pada mata pelajaran komputer akuntansi. Namun, bahan ajar yang diterapkan untuk model pembelajaran *Blended learning* tersebut dinilai masih sangat kurang sebab bahan ajar yang digunakan hanya satu sumber yaitu buku paket yang diberikan kepada peserta didik dengan materi yang ada di buku paket pegangan peserta didik beberapa bagian kurang sesuai dengan kompetensi dasar mata pelajaran komputer akuntansi (Myob). Bahan ajar yang digunakan masih kurang dalam memicu kemandirian belajar peserta didik, padahal dalam pembelajaran di kelas guru mata pelajaran komputer akuntansi telah menerapkan metode pembelajaran yang telah sesuai dengan kebutuhan kompetensi dasar. Serta dengan fasilitas yang disediakan sekolah yang sangat menunjang pembelajaran mulai dari penyediaan fasilitas belajar berupa web sekolah dan lab komputer sebagai sarana pembelajaran. Padahal apabila *Blended learning* dimanfaatkan sebagai model pembelajaran yang terstruktur dan didukung oleh komponen pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar. Karena pada dasarnya *Blended learning* dapat memiliki dampak yang signifikan pada nilai ujian akhir semester peserta didik (Onofrei & Ferry, 2020).

Pada sekolah menengah kejuruan (SMK) jurusan akuntansi dan keuangan lembaga, mata pelajaran komputer akuntansi yang memanfaatkan program komputer Mind Your Own Business (Myob) menerapkan metode pembelajaran latihan dan praktik atau disebut juga *Drill and practice*. *Drill and practice* merupakan metode instruksi yang dicirikan dengan pengulangan secara sistematis pada latihan dan praktik untuk menjadi lebih mahir (Lim, Tang, & Kor, 2012). Dalam suasana *Blended learning* salah satu pengaplikasian metode *Drill and practice* dapat diberikan melalui tutorial sebagai sarana latihan mandiri melalui pengamatan yang selanjutnya dapat diaplikasikan ketika praktik. Hal ini membutuhkan pengemasan materi secara sesuai sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Suatu materi pembelajaran dapat disajikan dalam bentuk berbagai macam bentuk, salah satunya adalah modul. Modul jika dijadikan sebagai pelengkap dalam pembelajaran bermetode *Drill and practice* dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar peserta didik (Nugroho, Redjeki, & Mulyani, 2014). Modul merupakan jenis bahan ajar yang dalam penyusunannya menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik dengan memperhatikan tingkat usia dan tingkat pengetahuan, supaya dapat memicu kemandirian belajar dengan tidak menggantungkan bantuan dari pendidik (Prastowo, 2015)

Modul dibuat sesuai dengan analisis-analisis kebutuhan baik tenaga pendidik maupun peserta didik. Karena pada dasarnya peserta didik dan guru mengharapkan media pembelajaran yang digunakan sesuai (Hamid & Alberida, 2021). Oleh karenanya perlu dilakukan penyesuaian kebutuhan modul berdasarkan karakteristik mata pelajaran dan model pembelajaran yang membutuhkan modul tersebut. Sehubungan dengan pelaksanaan pembelajaran *Blended learning* memungkinkan kegiatan interaksi pembelajaran dapat dilaksanakan kapan saja dan dimana saja, sehingga sangat dibutuhkan sekali modul yang dapat menunjang model pembelajaran tersebut yaitu modul yang dapat diakses secara fleksibel. Pengemasan modul dalam bentuk elektronik menjadi pilihan yang sesuai untuk dijadikan sebagai bahan ajar yang tidak terikat ketat oleh waktu dalam aksesnya. Elektronik modul dapat dijadikan sebagai bahan ajar pada model pembelajaran *Blended learning* karena dapat meningkatkan minat belajar peserta didik (Fatmianeri, Hidayanto, & Susanto, 2021).

Penelitian yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar *Drill and practice* dan berkaitan dengan *Blended learning*. Penelitian yang dilakukan oleh (Yana, 2018) memperoleh kealayaan hasil pada pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi Myob mata pelajaran praktikum akuntansi dengan berorientasi metode *drill*. Penelitian yang dilakukan oleh (Sutrisna, Damayanthi, Artana, & Wahyuni, 2014) juga mengatakan bahwa metode *drill* sangat cocok diterapkan untuk mata pelajaran praktikum pembuatan storyboard. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Widowati, 2016) menyatakan bahwa *Drill and practice* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Penelitian lain yaitu dari (Santoso, 2018) tentang pengembangan e-Modul berbasis android untuk materi perusahaan dagang mendapat respon yang layak digunakan. Penelitian lain mengenai *Blended learning* menurut (Puri & Suhartini, 2018) membahas tentang *Blended learning* layak diterapkan dalam pembelajaran yang membutuhkan praktik secara langsung.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan berupa E-Modul Berorientasi *Drill and practice* Sebagai Penunjang *Blended learning* Mata Pelajaran Komputer Akuntansi (Myob) Perusahaan Dagang. E-Modul yang hendak dikembangkan merupakan modul untuk mata pelajaran komputer akuntansi (*Myob*) berorientasi *Drill and practice* sebagai penunjang *Blended learning* pada materi semester genap kelas XI SMK. Dalam E-Modul ini nantinya terdapat materi yang dikemas secara menarik dilengkapi dengan gambar serta video yang diintegrasikan dengan *QRCode* dan juga *Link* yang tersambung (*Hyperlink*) dengan video tutorial *Youtube* berisi penjelasan pencatatan aktivitas akuntansi perusahaan dagang menggunakan program *MYob*. Dengan tujuan penelitian 1) untuk mengetahui langkah-langkah pembuatan produk, 2) untuk mengetahui tingkat kelayakan pada E-Modul, 3) Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap E-Modul

METODE PENELITIAN

Pengembangan E-Modul Berorientasi *Drill and practice* Sebagai Penunjang *Blended learning* Mata Pelajaran Komputer Akuntansi (Myob) Kelas XI SMK menggunakan metode pengembangan dengan model 4-D (Four D Models) oleh Thiagarajan dengan melalui empat tahap yaitu tahap pendefinisian (*Define*), tahap perencanaan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*) serta tahap yang terakhir yaitu tahap penyebaran (*Disseminate*) (Trianto, 2015). Namun penelitian ini terbatas sampai pada tahap *Define*, *Design* dan *Develop*, pada tahap *Disseminate* belum dapat dilakukan karena terdapat keterbatasan pada peneliti.

Uji coba yang digunakan dalam penelitian pengembangan yakni tiga tahap desain uji coba, yang pertama telaah ahli yang meliputi dari ahli materi, ahli kebahasaan dan ahli kegrafikan. Kedua, setelah dilakukan telaah maka produk akan direvisi kemudian hasil revisi akan divalidasi oleh para ahli. Ketiga, yaitu uji coba dengan jalan memberikan perlakuan kepada peserta didik sejumlah 20 berupa penggunaan produk yang telah dibuat, kemudian peneliti mengamati untuk mengetahui hasil dari perlakuan berupa minat dan respon peserta didik terhadap produk.

Subjek yang akan digunakan pada penelitian pengembangan E-Modul Berorientasi *Drill and practice* ini yaitu adalah ahli materi, ahli kebahasaan dan ahli kegrafikan, serta peserta didik berjumlah 20 Kelas XI Jurusan Akuntansi SMK Negeri 2 Nganjuk. Uji coba produk dibutuhkan 10 sampai dengan 20 peserta didik sebagai subjek uji coba, apabila kurang dari 10 maka data yang didapat kurang menggambarkan, sedangkan jika lebih dari 20 peserta didik maka informasi yang didapat melebihi yang dibutuhkan (Sadiman, 2018)

Instrumen pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini meliputi dua jenis angket yang terdiri dari angket terbuka yaitu angket berupa lembar telaah untuk para ahli dan juga angket tertutup yakni lembar validasi kelayakan produk dengan skala *Likert* yang diberikan pada ahli materi kebahasaan dan kegrafikan serta angket tertutup berupa lembar respon peserta didik dengan skala *Guttman* sebagai pengukur respon peserta didik terhadap produk.

Tabel 1.
Skor Skala *Likert*

Penilaian	Nilai Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Sangat buruk	1

Sumber : (Riduwan, 2016)

Tabel 2.
Skala Guttman

Jawaban	Skor
Ya (Y)	1
Tidak (T)	0

Sumber : (Riduwan, 2016)

Sedangkan teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data yang berasal dari analisis lembar telaah ahli yaitu berupa saran, masukan serta komentar yang kemudian diinterpretasikan oleh peneliti untuk penyempurnaan produk. Data yang berasal dari angket tertutup yaitu analisis lembar validasi berupa data kuantitatif dianalisis dengan cara deskriptif kuantitatif berdasarkan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Sumber : (Riduwan, 2016)

Setelah hasil presentase diperoleh maka dikonveriskan dengan skala *Likert* yang disesuaikan dengan tabel kriteria interpretasi sebagai berikut :

Tabel. 3

Kriteria Interpretasi Bahan Ajar E-Modul

Presentase (%)	kelayakan
0-20	Sangat tidak layak
21-40	Tidak layak
41-60	Cukup layak
61-80	Layak
81-100	Sangat layak

Sumber : diadaptasi dari (Riduwan, 2016)

Bahan ajar E-Modul dapat dikatakan layak apabila hasil penilaian mencapai $\geq 61\%$. Kemudian analisis data untuk angket tertutup berupa data kuantitatif dianalisis secara deskriptif kuantitatif pula dengan menggunakan rumus perhitungan yang sama pada analisis lembar validasi dengan hasil yang dikonversikan menggunakan skala *Likert* dengan pernyataan layak jika mencapai $\geq 61\%$.

Tabel.4

Interprestasi Kriteria Respon peserta didik

Presentase (%)	Kelayakan
0-20	Sangat tidak baik
21-40	Tidak baik
41-60	Cukup baik
61-80	Baik
81-100	Sangat baik

Sumber : (Riduwan, 2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah produk berupa elektronik modul yang didalamnya terdapat glosarium, kompetensi dasar, tujuan, indikator pencapaian kompetensi, uraian materi, aktivitas pembelajaran, contoh soal berupa video tutorial, latihan dan kasus, rangkuman, evaluasi pembelajaran serta kunci jawaban. Melalui tahapan-tahapan berdasarkan model pengembangan oleh Thiagarajan, tetapi penelitian ini cukup dapat dilakukan sampai pada tahap ketiga atau tahap pengembangan (*Develop*).

Peneliti memulai penelitian dari tahap pendefinisian (*Define*) yaitu tahap yang bertujuan untuk menganalisis serta menentukan kebutuhan sesuai dengan karakteristik subjek dan objek penelitian pengembangan yang nantinya diperlukan selama pembuatan produk sehingga dapat menetapkan masalah dan batasan materi yang akan dirancang. Terdiri dari lima hal yang dianalisis, yang pertama analisis awal yaitu menganalisis masalah yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Analisis kedua yaitu analisis peserta didik, yaitu terkait dengan kemampuan secara kognitif dan karakteristik peserta didik. Kegiatan peserta didik SMK Negeri 2 Nganjuk selama *Blended learning* pada mata pelajaran praktikum termasuk mata pelajaran komputer akuntansi, cenderung mengalami kesulitan karena kurang terdapat kesesuaian bahan ajar dengan model pembelajaran yang digunakan, karena bahan ajar yang digunakan saat itu berupa buku dengan materi terbatas kurang memacu sikap mandiri peserta didik. Analisis ketiga yaitu analisis konsep, bertujuan untuk menentukan inti konsep pengembangan yang akan dilakukan, atau alur produk dalam sebuah peta konsep. Peta konsep yang disajikan memuat Materi yang dikembangkan yakni materi satu semester mata pelajaran komputer akuntansi program Myob kasus perusahaan dagang terdiri dari KD 3.11 sampai dengan KD 3.19. Analisis keempat yaitu spesifikasi tujuan pembelajaran yang sesuai dengan silabus dan analisis konsep yang telah dibuat. Dari analisis- analisis inilah dikonklusikan sebagai dasar perencanaan produk pengembangan.

Tahap pengembangan kedua yaitu tahap perencanaan (*Design*) yang bertujuan merancang produk E-Modul yang berorientasi pada metode *Drill and practice*. Sesuai analisa pada tahap pertama, produk yang dibuat adalah Electronic Modul yang didalamnya memuat materi semester genap mata pelajaran komputer akuntansi (Myob) kelas XI SMK yang disesuaikan dengan kondisi terkini serta model pembelajaran yang digunakan. E-Modul yang berorientasi *Drill and practice* ini berintegrasi dengan Link dan juga QR Code yang terhubung langsung dengan Youtube berisikan video tutorial interaktif penggunaan aplikasi Myob sebagai panduan mengerjakan kegiatan pada lembar kerja keterampilan.

Berbasis *Flipbook* maka E-Modul ini dapat diakses secara offline dengan menggunakan file E-Modul yang berformat *.exe* menggunakan komputer dan juga akses online menggunakan link melalui handphone ataupun komputer.

Tahap pengembangan (*Develop*) elektronik modul ini berkaca pada hasil penilaian para ahli setelah melakukan telaah. Hasil telaah dari ahli materi menyebutkan bahwa secara umum elektronik modul sudah sesuai dengan materi di kompetensi dasar dan juga telah sesuai dengan tingkat belajar peserta didik sehingga peserta didik tertarik untuk memahami elektronik modul tersebut untuk menyempurnakan produk ahli materi juga menyarankan untuk pengembangan pada outputnya. Ahli kebahasaan memberikan hasil telaah bahwa secara garis besar elektronik modul Komputer akuntansi perusahaan dagang ini telah layak digunakan untuk peserta didik dan tenaga pendidik karena telah sesuai dengan kelayakan bahasa. Elektronik modul dapat digunakan oleh peserta didik sebagai bahan pertimbangan penunjang bahan ajar pembelajaran di sekolah dan di rumah. Untuk tenaga pendidik elektronik modul ini dapat dijadikan bahan ajar dalam pembelajaran dan dapat mempermudah menyampaikan materi yang lebih terarah dan terfokus dengan kurikulum 2013 revisi serta kondisi terkini. Ahli kegrafikan memberikan telaah terhadap elektronik modul ini bahwa sudah layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil telaah dan saran dari validator oleh peneliti digunakan sebagai dasar pertimbangan dilakukannya revisi. Hasil produk yang telah direvisi selanjutnya dilakukan validasi. Validator ahli materi adalah Munaji, S.Pd, M.M yang merupakan guru mata pelajaran komputer akuntansi sekaligus ketua kompetensi keahlian akuntansi SMK Negeri 2 Nganjuk memperoleh hasil validasi 95% “sangat layak” berikut adalah rinciannya :

Tabel 5
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Yang Diamati	Presentase
1	Cakupan materi	93%
2	Akurasi isi materi	93%
3	Kemutakhiran kontekstual	93%
4	Ketaatan hukum dan undang-undang	100%
5	Dimensi keterampilan (KI 4)	90%
6	Teknik penyajian	92%
7	Pendukung penyajian	100%
8	Penyajian pembelajaran	96%
9	Kelengkapan penyajian	100%
Rata-Rata Kelayakan Materi		95%

Sumber : Hasil olah data peneliti (2021)

Validator ahli kebahasaan yaitu Erwanto Wibowo, S.Pd. M.Si memberikan penilaian atas kelayakan Bahasa pada elektronik modul yaitu “sangat layak” dengan perolehan presentase 91% berikut perinciannya :

Tabel 6
Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang Diamati	Presentase
1	Tingkat kesesuaian perkembangan peserta didik	100%
2	Keterbacaan	100%
3	Kemampuan motivasi	90%
4	Kelugasan	90%
5	Koherensi dan Keruntutan alur pikir	80%
6	Sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	80%
7	Penggunaan istilah, simbol dan lambang	100%
Rata-Rata Kelayakan Kebahasaan		91%

Sumber : Hasil olah data peneliti (2021)

Tabel 7
Hasil Validasi Ahli Grafis

No	Aspek yang Diamati	Presentase
1	Ukuran bahan ajar	100%
2	Tata letak sampul bahan ajar	87%
3	Tipografi sampul bahan ajar	95%
4	Tata letak bahan ajar	93%
5	Tipografi isi bahan ajar	87%
6	Ilustrasi bahan ajar	80%
Rata-Rata Kelayakan Kegrafikan		90%

Sumber : Hasil olah data peneliti (2021)

Validasi yang dilakukan oleh para ahli dihitung dengan rerata keseluruhan dan menghasilkan skor 92% kategori “sangat layak” yang artinya produk elektronik modul dapat digunakan dengan layak sebagai sumber belajar peserta didik. Berikut penghitungannya:

Tabel 8
Rata-Rata Hasil Keseluruhan Validasi

No	Aspek yang Diamati	Persentase
1	Materi	95%
2	Kebahasaan	91%
3	Kegrafikan	90%
Rata-rata persentase		92%

Sumber : Hasil olah data peneliti (2021)

Setelah melalui validasi ahli dan dinyatakan kelayakannya, langkah selanjutnya adalah uji coba terbatas produk pada responden sebanyak 20 peserta didik guna diketahui respon terhadap produk

dengan cara mengisi angket lembar respon peserta didik yang telah dibuat oleh peneliti. Angket yang diperuntukan peserta didik berisi 10 pertanyaan yang terkandung dalam aspek materi, aspek penyajian, aspek kebahasaan dan aspek kegrafikan. Dari hasil angket yang telah terisi secara keseluruhan menunjukkan hasil “sangat baik” yaitu dengan persentase sebesar 99%, berikut adalah tabel perinciannya:

Tabel 9
Hasil Respon Peserta Didik

No	Aspek	Persentase
1	Materi	100%
2	Penyajian	100%
3	Kebahasaan	100%
4	Kegrafikan	95%
Rata-rata persentase		99%

Sumber : Hasil olah data peneliti (2021)

Merujuk pada hasil validasi dan respon peserta didik atas pengembangan elektronik modul tersebut dapat dikatakan bahwa dari hasil keseluruhan rata-rata validasi ahli menunjukkan hasil sebesar “92” dengan penilain sangat layak, termasuk hasil perolehan rata-rata persentase dari respon peserta didik yaitu sebesar “99%” dengan penilaian sangat baik. Sehingga elektronik modul yang sedang dikembangkan oleh peneliti memiliki makna telah sesuai dan layak untuk dijadikan sebagai bahan ajar atau tambahan referensi dalam pendampingan kegiatan *Blended learning*.

B. Pembahasan

1. Proses pengembangan Elektronik modul berorientasi *Drill and practice* penunjang *Blended learning*

Penelitian pengembangan elektronik modul ini dikembangkan dengan model 4-D Thiagarajan. Tahapan awal dimulai dari tahap pendefinisian (*Define*), pada analisis awal ditemukan bahwa permasalahan dari kegiatan pembelajaran di SMK Negeri 2 Nganjuk menerapkan *Blended learning* sedangkan bahan ajar yang digunakan belum sepenuhnya sesuai dengan bahan ajar untuk model pembelajaran *Blended learning* dari segi materi. Bahan ajar pembelajaran *Blended learning* memiliki karakteristik dapat memacu kemandirian peserta didik (Nasution et al., 2019). Analisis ini sangat penting karena melalui analisis awal ini menjadi gambaran untuk penetapan masalah yang akan diatasi. Ketika suatu masalah telah ditetapkan, maka akan dilakukan pencarian solusi yang sesuai dengan masalah yang terjadi dilapangan yaitu mencanangkan pengembangan elektronik modul yang sesuai dengan kebutuhan baik peserta didik maupun tenaga pendidik. Selanjutnya dari hasil analisis peserta didik didapatkan bahwa karakteristik dan kognitif peserta didik SMK Negeri 2 Nganjuk ini dijadikan sebagai pedoman penyusunan elektronik modul. Analisis berikutnya yaitu terkait dengan analisis untuk pengonsepan elektronik modul, konsep utama dari modul ini yaitu mencakup materi komputer akuntansi menggunakan program Myob perusahaan dagang dari KD 3.11 menerapkan file data akuntansi, KD 3.12 Menganalisis daftar akun, KD 3.13 Daftar saldo, KD 3.14 transaksi pembelian, KD 3.15 transaksi penjualan, KD 3.16 transaksi penerimaan kas, KD 3.17 transaksi penyesuaian, KD 3.18 Analisis laporan keuangan dan KD 3.19 file back up. Analisis terakhir adalah analisis tujuan yaitu perumusan tujuan yang berdasar pada KD dan KI untuk dicapai peserta didik dalam tujuan pembelajaran.

Tahap perencanaan (*Design*) sebagai tahap kedua setelah tahap pendefinisian memuat kegiatan perancangan produk yang akan dibuat. Pada tahap ini, dimulailah dengan membuat desain produk sesuai dengan analisis yang telah dilakukan pada tahap pertama. Elektronik modul ini dirancang sesuai dengan kondisi terkini serta penyesuain pada analisis di tahap pertama dengan kerangka: 1) cover, 2) kata pengantar, 3) daftar isi juga termasuk daftar gambar dan daftar tabel, 4) glosarium, 5) pendahuluan yang memuat KD, Deskripsi, waktu, prasyarat dan petunjuk penggunaan modul, 6) Pembelajaran yang didalamnya terdapat tujuan, uraian materi, rangkuman dan tugas yang sesuai dengan kegiatan 5M, 7) Evaluasi, 8) kunci jawaban dan 9) daftar pustaka (Kemendikbud dan Direktorat Pembinaan SMA,

2017). Serta berformat sesuai dengan BNSP 2016 yang telah dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Pemilihan aplikasi *Flipbook* sebagai basis pembuatan elektronik modul ini menjadi alasan agar modul dapat diakses kapanpun dan dimanapun, baik melalui komputer ataupun handphone. Serta pada penelitian oleh (Sa'diyah, 2021) bahwa e-modul yang berbasis *Flipbook* memiliki hasil yang valid yaitu sebesar 0,91 secara teoritis. Disajikan dalam dua versi pemilihan akses yaitu akses secara offline maupun online menjadikan modul dapat lebih mendorong peserta didik dapat belajar secara mandiri. Sama halnya penelitian yang dilakukan oleh (Linda & Putra, 2021) elektronik modul dapat meningkatkan kemandirian belajar peserta didik dari kategori sedang menjadi tinggi. Orientasi elektronik modul komputer akuntansi ini adalah metode *drill practice* sehingga modul ini lebih menekankan pada latihan dan praktik. Fitur-fitur dalam elektronik modul ini diantaranya terdapat *QR code* serta *link youtube* yang memuat penjelasan dan praktik dalam bentuk tutorial audio video, pada setiap halaman terdapat link daftar isi hal tersebut dimaksudkan untuk mempermudah jika ingin meloncat ke halaman yang diinginkan.

Setelah melalui tahap perencanaan, tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan (*Develop*) guna menciptakan produk akhir yang telah melewati tahap perencanaan dan revisi. Pada tahap ini memuat beberapa langkah yang telah disusun yaitu pertama Draft I disebut sebagai rancangan awal produk yang akan dibuat. Kedua telaah produk yang dilakukan oleh para ahli yang telah ditentukan, dengan memberikan lembar Draft I serta lembar telaah yang disediakan peneliti kepada para validator ahli untuk dilakukan penilaian awal serta saran. Langkah ketiga yaitu revisi, revisi dilakukan berdasarkan penilaian awal dan saran dari validator agar produk dapat digunakan dengan layak. Hasil revisi ini nantinya akan menjadi Draft II sebagai bahan validasi para ahli. Langkah keempat, merupakan validasi ahli dengan menyerahkan Draft II kepada para validator ahli untuk menguji kelayakan dan validitas produk untuk diuji cobakan pada langkah selanjutnya.

2. Kelayakan Elektronik modul berorientasi *Drill and practice* penunjang *Blended learning*

Kelayakan elektronik modul didapat dari hasil validasi oleh ahli yang sesuai dengan bidangnya dan berkompeten. Pengukuran validasi ini menggunakan angket validasi yang diolah dan disesuaikan dengan BNSP. Validasi penting dilakukan karena produk belum dapat diuji cobakan sebelum dinilai layak. Pernyataan ini selaras dengan (Martin, Irwan, Elnati, & Djuandi, 2017) yang mengatakan bahwa para ahli memberikan ulasan yang hasilnya perlu dijadikan pertimbangan dalam evaluasi serta ulasan untuk produk pengembangan. Dilihat dari hasil tabel bahwa dari segi materi mendapat presentase sebesar 95% kategori "sangat layak" artinya materi yang dimuat dalam elektronik modul tersebut dapat dijadikan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran baik oleh peserta didik maupun tenaga pendidik. Karena materi dinilai telah tersusun sesuai konsep yang telah dibuat yaitu dilengkapi dengan kegiatan 5M.

Skor yang didapat dari hasil validasi kebahasaan yaitu 91% dengan kategori "sangat layak", hal tersebut menunjukkan bahwa elektronik modul telah sesuai dengan ketentuan kebahasaan yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik karena menggunakan bahasa serta ejaan yang sesuai dengan PEUBI. Sehingga elektronik modul dapat diaplikasikan sebagai pertimbangan bahan ajar pada kegiatan pembelajaran. Sedangkan dari segi kegrafikan hasil validasi menunjukkan skor 90% yaitu "sangat layak" artinya dari aspek ukuran, desain sampul dan desain isi elektronik modul sangat layak digunakan dalam elektronik modul dan telah sesuai dengan yang dikonsepskan.

Sedangkan jika hasil validasi secara keseluruhan di rata-rata maka diperoleh hasil skor sebesar 92% hal tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan baik segi materi, kebahasaan dan kegrafikan layak diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran. oleh penelitian yang dilakukan oleh (Pamungkas & Listiadi, 2017) mengenai pengembangan media interaktif yang berbasis CAI jenis *Drill and practice* pada materi akuntansi kas kecil sebagai penunjang kurikulum 2013 mendapat persentase validasi sebesar 91% dengan kategori sangat layak.

3. Respon Peserta Didik terhadap Elektronik modul berorientasi *Drill and practice* penunjang *Blended learning*

Hasil respon peserta didik di peroleh dari pengolahan angket respon peserta didik dalam uji coba penggunaan elektronik modul pada 20 peserta didik SMK Negeri 2 Nganjuk menggunakan skala *Guttman* dan mendapat persentase sebesar 100% disebut “sangat layak” pada aspek materi, hal ini menunjukkan bahwa materi dalam modul mudah dipahami dan meningkatkan wawasan peserta didik. Pada aspek penyajian persentase yang didapatkan 100% pada ketegori “sangat baik” menunjukkan bahwa penyajian materi, soal Latihan dan informasi pada elektronik modul mudah dipahami peserta didik. Aspek bahasa mendapat persentase sebesar 100% juga dengan kategori “sangat baik” karena bahasa yang digunakan mudah dipahami dan menggunakan kalimat bahasa Indonesia yang baik dan benar. Aspek kegrafikan persentase mencapai 95% yang berkategori sangat baik, artinya secara tampilan, keterbacaan dan penataan isi dapat mendorong minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Hasil persentase validasi dari seluruh aspek jika dirata-rata mendapatkan persentase 99% dengan kriteria “sangat baik”. Hal ini juga terdapat dalam penelitian (Novita, Burhan, & Darlius, 2016) bahwa respon peserta didik terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan dengan model *Drill and practice* persentase respon peserta didik yaitu sebesar 89% pada rentang persentase 81%-100% dengan kaetegori sangat praktis. Sehingga dapat dikatakan bahwa sesuai dengan persentase respon peserta didik elektronik modul berorientasi *Drill and practice* penunjang *Blended learning* dapat digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Dari penelitian pengembangan ini diperoleh kesimpulan : 1) penelitian menghasilkan produk elektronik modul berorientasi *Drill and practice* penunjang *Blended learning* pada mata pelajaran komputer akuntansi Myob kelas IX SMK dengan model pengembangan 4-D menurut Thiagarajan yang cukup sampai tahap pengembangan (*Develop*), 2) elektronik modul yang dihasilkan layak dijadikan sebagai pertimbangan bahan ajar oleh tenaga pendidik dalam menunjang pelaksanaan *Blended learning* dengan perolehan persentase ahli materi yakni 95%, ahli kebahasaan 90% dan ahli kegrafikan 91% dari rentang 81%-100% dengan kriteria interpretasi sangat layak , 3) elektronik modul berorientasi *Drill and practice* penunjang *Blended learning* praktis diterapkan dalam kegiatan pembelajaran karena dari respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 99% dengan kriteria sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriandi, A. T. (2016). *Pengembangan Modul Komputer Akuntansi Myob Berbasis Scientific Approach pada Kompetensi Dasar Pencatatan Transaksi Perusahaan Dagang untuk Siswa Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Soko*. Surabaya.
- Amri, I., Syuhendri, & Wiyono, K. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran E-learning Berbasis Web Untuk Mata Kuliah Pendahuluan Fisika Inti. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 2(1), 25–35.
- Fatmianeri, Y., Hidayanto, E., & Susanto, H. (2021). Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Differentiated Instruction untuk Pembelajaran Blended Learning. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 10(1), 50–62. <https://doi.org/10.25273/jipm.v10i1.8709>
- Hamid, A., & Alberida, H. (2021). Pentingnya Mengembangkan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 911–918.
- Islamiyah, M., & Widayanti, L. (2016). Efektifitas Pemanfaatan E-Learning Berbasis Website Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa STMIK Asia Malang pada Mata Kuliah Fisika Dasar. *Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Informasi ASIA (JITIKA)*, 10, 41–46.
- Kemendikbud dan Direktorat Pembinaan SMA. (2017). *Panduan Praktis Penyusun e-Modul Pembelajaran*. Jakarta.
- Kemendikbud, P. (2020). *Panduan Penerapan Model Pembelajaran Inovatif Dalam Bdr Yang Memanfaatkan Rumah Belajar*. Jakarta: Rumah Belajar Kemendikbud.
- Lim, C. S., Tang, K. N., & Kor, L. K. (2012). Encyclopedia of the Sciences of Learning. *Springer - Encyclopedia of the Sciences of Learning*. <https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1428-6>
- Linda, R., & Putra, T. P. (2021). *Peningkatan Kemandirian dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi E-Modul Interaktif IPA Terpadu Tipe Connected Pada Materi Energi SMP / MTs*

- Pendahuluan*. 9(2), 191–200. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i2.19012>
- Martin, S. N., Irwan, Elnati, S., & Djuandi, D. (2017). The Development of Scientific Approach Based Students' Worksheet on Trigonometry for Grade X Student. *Proceedings of ADVED 2017-3rd International Conference on Advances in Education and Social Sciences*, (October), 345–355.
- Musanna, A. (2017). Indigenisasi Pendidikan : Rasionalitas Revitalisasi Praksis Pendidikan Ki Hadjar Dewantara Indigenizing Education: Rationalization toward Revitalization of Ki Hadjar Dewantara Educational Praxis. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2, 117–133.
- Nasution, B., Jalinus, N., & Syahril. (2019). *Buku Model Blende Learning*. Pekanbaru: Unilak Press.
- Novita, E. W., Burhan, A., & Darlius. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Model Drill and Practice Pada Mata Kuliah Pengukuran Teknik Di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 3, 9–17.
- Nugroho, S. A., Redjeki, T., & Mulyani, S. (2014). Penerapan Metode Drill and Practice Dilengkapi Belajar pada Materi Pokok Hidrolisis Garam Kelas XI IPA SMA Negeri 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2012 / 2013. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 3(4), 93–99.
- Onofrei, G., & Ferry, P. (2020). Reusable learning objects: a blended learning tool in teaching computer-aided design to engineering undergraduates. *International Journal of Educational Management*, 34(10), 1559–1575. <https://doi.org/10.1108/IJEM-12-2019-0418>
- Pamungkas, K. Y., & Listiadi, A. (2017). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Computer Assisted Instruction (CAI) Jenis Drill And Practice Sebagai Media Pembelajaran Penunjang Kurikulum 2013 Pada Materi Akuntansi Kas Kecil Kelas XI Akuntansi Di SMKNegeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 9(2), 1–7.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva press.
- Puri, S. A., & Suhartini, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Tailoring. *Jurnal Tata Busana*, 7(3), 8–15.
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran dan Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sa'diyah, K. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk Mempermudah Pembelajaran. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1298–1308.
- Sadiman, A. S. (2018). *Media Pendidikan*. Depok: PT.Raja Grafindo persada.
- Santoso, F. W. (2018). 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. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2).
- Soekartawi. (2006). Blended E-Learning : Alternatif Model Pembelajaran Jarak Jauh di Indonesia. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2006 (SNATI 2006)*, 2006, A93–A100. Yogyakarta.
- Sutrisna, I. N. D., Damayanthi, L. P. E., Artana, K. R., & Wahyuni, D. S. (2014). *Pengembangan Modul Ajar Pembuatan Storyboard Berbasis Metode Pembelajaran Drill And Practice Untuk Siswa Kelas XI Program Keahlian Multimedia*. 3, 424–428.
- Trianto. (2015). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Widowati, H. (2016). Meningkatkan Prestasi Belajar Komputer Akuntansi (Myob Accounting) dengan metode Drill and Practice. *Edukikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 24–33. Retrieved from <https://ojs.iptpisurakarta.org/index.php/Edudikara/article/view/107>
- Yana, E.-. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Praktikum Akuntansi Dengan Myob Accounting Berorientasi Pada Metode Drill. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(2), 97. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v5i2.310>