

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS HOTS (HIGHER ORDER THINKING SKILLS) PADA MATERI PERUSAHAAN DAGANG DI KELAS XII MIPA 2 SMA NEGERI 8 PEKANBARU

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau Pekanbaru



Disusun Oleh :
NOVIANI
NPM : 166810157

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2019/2020**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS HOTS (HIGHER ORDER THINKING SKILLS) PADA MATERI PERUSAHAAN DAGANG DI KELAS XII MIPA 2 SMA NEGERI 8 PEKANBARU

Dipersembahkan dan disusun oleh :

Nama : **NOVIANI**
NPM : 166810157
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Pembimbing Utama



Purba Andy Wijaya, M.Pd

NPK. 110802411

NIDN. 1002128501

Ketua Program Studi



Dr. Hj. Nurhuda, M.Pd

NIP. 196309271990032002

NIDN. 0027096301

Skripsi ini Telah Diterima sebagai salah satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.

Pekanbaru, Maret 2020

Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Hj. Sri Amnah, S.Pd, M.Pd

NIP. 197010071998032002

NIDN. 0007107005

JUDUL

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS HOTS (HIGHER ORDER THINKING SKILLS) PADA MATERI PERUSAHAAN DAGANG DI KELAS XII MIPA 2 SMA NEGERI 8 PEKANBARU

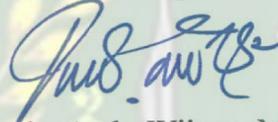
SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh :

NOVIANI
166810157

Setelah Proses Pengujian
Tanggal 17 April 2020, dan dinyatakan lulus
Maka Skripsi ini layak untuk diperbanyak dan dipublikasikan

Tim Pembimbing
Pembimbing Utama



Purba Andy Wijaya, M.Pd
NPK. 110802411

Penata Muda TK I/Asist. Ahli/IIIb
NIDN. 1002128501

Tim Penguji

Penguji I



Akhmad Suyono, M.Pd
NPK. 110802417
Penata Muda I/Asisten Ahli/IIIb
NIDN. 1015068601

Penguji II



Andri Eko Prabowo, M.Pd
NPK. 110802415
Penata Muda TK I/Asist. Ahli/IIIb
NIDN. 1014038701

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Islam Riau.

Pekanbaru, 20 April 2020
Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Sri Annah, S.Pd, M.Pd
NPK. 1970 10071998 032002
Penata. IIIc/Lector
NIDN. 0007107005
Sertifikat Pendidikan:
13110100601134

SURAT PERNYATAAN

Saya mengakui bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri kecuali ringkasan dan kutipan (baik secara langsung maupun tidak langsung), saya ambil dari berbagai sumber. Secara ilmiah saya bertanggung jawab atas kebenaran dan fakta skripsi ini.

Pekanbaru, April 2020

Saya yang menyatakan



Noviani

166810157



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan bimbingan skripsi terhadap :

Nama : NOVIANI
NPM : 166810157
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Jenjang Pendidikan : S1 (Strata 1)
Pembimbing Utama : Purba Andy Wijaya, M.Pd
JUDUL : PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS HOTS (HIGHER ORDER THINKING SKILLS) PADA MATERI PERUSAHAAN DAGANG DI KELAS XII MIPA 2 SMA NEGERI 8 PEKANBARU

No	Tanggal	Berita Bimbingan	Paraf
1	29-Agustus-2019	Pengajuan Pembimbing	l
2	13-November-2019	ACC Judul	l
3	25-November-2019	Perbaiki Latar Belakang	l
4	17-Desember-2019	Lanjutkan Bab 2 & 3	l
5	23-Desember-2019	- Perbaiki Bab 2 & 3 - Tambahkan Instrumen Penilaian	l
6	26-Desember-2019	- Bahan E-modul - ACC Proposal, Lanjut Turnitin - ACC Diseminarkan	l
7	09-Maret-2020	Perbaiki E-modul (Lanjut Penelitian)	l
8	23-Maret-2020	Perbaiki Bab IV dan V	l
9	28-Maret-2020	ACC Ujian Skripsi	l

Pekanbaru, 30 Maret 2020

Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Hj. Sri Amnah, S.Pd, M.Pd

NIP. 197010071998032002

NIDN. 0007107005

SURAT KETERANGAN

Kami pembimbing Skripsi dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : NOVIANI
NPM : 166810157
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

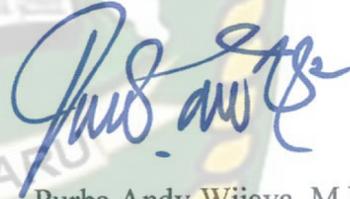
Telah menyusun skripsi dengan judul :

“PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS HOTS (HIGHER ORDER THINKING SKILLS) PADA MATERI PERUSAHAAN DAGANG DI KELAS XII MIPA 2 SMA NEGERI 8 PEKANBARU”

Dan siap untuk diujikan.

Berdasarkan surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana perlunya.

Pekanbaru, Maret 2020
Pembimbing Utama



Purba Andy Wijaya, M.Pd

NPK. 110802411

NIDN. 1002128501

Penata Muda TK I/Asisst. Ahli/IIIb

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat, hidayah, dan kasih sayang-nya kepada penulis sehingga penulisan skripsi dengan judul “Pengembangan E-modul Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills) Pada Materi Perusahaan Dagang Kelas XII MIPA 2 SMA Negeri 8 Pekanbaru” dengan lancar dan baik. Shalawat dan salam tidak lupa penulis haturkan kepada Rasulullah Muhammad SAW. Terima kasih kepada semua pihak yang membantu penulis dalam menyelesaikan proposal penelitian ini, khususnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Syafrinaldi, S. Hum, M. Hum, Rektor Universitas Islam Riau.
2. Dr. Sri Amnah, S.Pd, M.Si, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
3. Dr. Sri Amnah, S.Pd, M.Si, Wakil Dekan Bidang Akademik. Dr. Sudirman Somary, M.A, Wakil Dekan Bidang Administrasi dan Keuangan. H. Muslim S.Kar, S.Sn, Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
4. Dr. Hj. Nurhuda, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
5. Purba Andy Wijaya, M.Pd, Sebagai Sekretaris Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau, sekaligus pembimbing utama yang telah banyak

membantu dalam membimbing, memotivasi, memberikan masukan sehingga skripsi ini selesai.

6. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau yang banyak membekali dengan ilmu pengetahuan dan informasi yang penulis butuhkan selama mengikuti perkuliahan.
7. Kedua Orang tua, Ayahanda Jama'ali dan Almarhumah Ibunda tersayang Sawiyah. Dan abang ku Muhammad Khoiron serta kakak ku Ilmiati.
8. Sahabat-sahabat ku lantai 3 Hazeeda kos (Nurul, Rina, Dina, Dini, Ema, Windah, Uci) dan rekan seperjuangan angkatan tahun 2016 kelas 7B khususnya (Ica, Yolla) serta pihak-pihak yang membantu dalam proses penyelesaian skripsi penelitian ini, seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi.
9. Dan terakhir untuk kamu yang selalu menemani serta mendukung penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Beriring doa semoga Allah SWT membalas semua kebaikan pihak yang membantu, mudah-mudahan bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin ya Robbal Alamin.

Pekanbaru, April 2020

Noviani

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR BAGAN	vi
DAFTAR GRAFIK	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Pembatasan Masalah.....	10
1.4 Rumusan Masalah.....	10
1.5 Tujuan Penelitian.....	11
1.6 Manfaat Penelitian.....	11
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	11
1.6.2 Manfaat Praktis.....	12
1.7 Definisi Operasional.....	12
1.7.1 Elektronik Modul.....	12
1.7.2 Higher Order Thinking Skills.....	13
1.7.3 Perusahaan Dagang.....	13
BAB II	14
KAJIAN TEORI	14
2.1 Deskripsi Teori.....	14
2.1.1 Modul.....	14
2.1.2 Elektronik Modul.....	16
2.1.3 Higher Order Thinking Skills.....	17
2.1.4 Perusahaan Dagang.....	22
2.2 Penelitian Relevan.....	25
2.3 Kerangka Berpikir.....	28
BAB III	29
METODELOGI PENELITIAN	29
3.1 Jenis Penelitian.....	29
3.2 Prosedur Penelitian.....	30
3.2.1 Potensi dan Masalah.....	30
3.2.2 Mengumpulkan Informasi.....	30
3.2.3 Desain Produk.....	31
3.2.4 Validasi Desain.....	31
3.2.5 Perbaikan Desain.....	32
3.2.6 Uji Coba Produk.....	32
3.2.7 Revisi Produk.....	33
3.2.8 Uji Coba Pemakaian.....	33
3.2.9 Revisi Produk.....	33
3.2.10 Pembuatan Produk Masal.....	33

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
3.4 Subjek Penelitian.....	34
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.6 Instrumen Pengumpulan Data.....	35
3.7 Teknik Analisa Data.....	36
3.7.1 Data Proses Pengembangan Produk.....	36
3.7.2 Data Penilaian Kelayakan Produk.....	36
BAB IV.....	38
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
4.1 Gambaran Umum Sekolah.....	38
4.1.1 Sejarah Singkat Sekolah SMA NEGERI 8 PEKANBARU.....	38
4.1.2 Visi, Misi dan Budaya Mutu.....	40
4.1.3 Penggunaan Sekolah.....	42
4.1.4 Tenaga Pengajar/Staff SMA Negeri 8 Pekanbaru Tahun Ajaran 2019/2020.....	43
4.1.5 Struktur Organisasi SMA Negeri 8 Pekanbaru.....	43
4.1.6 Prestasi sekolah dan atau Siswa/i SMA Negeri 8 Pekanbaru.....	43
4.2 Prosedur Penelitian.....	43
4.2.1 Potensi dan Masalah.....	43
4.2.2 Mengumpulkan Informasi.....	44
4.2.3 Desain Produk.....	45
4.2.4 Validasi Desain.....	49
4.2.5 Perbaikan Desain.....	54
4.2.6 Uji Coba Produk.....	57
4.2.7 Revisi Produk.....	64
4.2.8 Uji Coba Pemakaian.....	66
4.2.9 Revisi Produk.....	80
4.2.10 Pembuatan Produk Masal.....	86
BAB V.....	87
KESIMPULAN DAN SARAN.....	87
5.1 Kesimpulan.....	87
5.2 Keterbatasan Penelitian.....	87
5.3 Saran.....	88
5.3.1 Peneliti Selanjutnya.....	88
5.3.2 Praktisi Pembelajaran.....	88
5.3.3 Peserta Didik.....	89
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN.....	94

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 2.1 Tabel Perbandingan E-modul dengan Modul Konvensional</i>	17
<i>Tabel 2.2 Tabel Kategori, Kata Kunci Tingkatan Berpikir</i>	19
<i>Tabel 3.3 Tabel Kriteria</i>	36
<i>Tabel 4.4 Tabel SK & KD</i>	45
<i>Tabel 4.5 Tabel Desain Awal Produk Bahan Ajar E-modul</i>	45
<i>Tabel 4.6 Penilaian Validasi 1 oleh Ahli Materi</i>	49
<i>Tabel 4.7 Penilaian Validasi 1 oleh Ahli Media Pertama</i>	51
<i>Tabel 4.8 Penilaian Validasi 1 oleh Ahli Media Kedua</i>	53
<i>Tabel 4.9 Tabel Uji Coba 1 Bahan Ajar E-modul</i>	58
<i>Tabel 4.10 Tabel Penilaian Uji Coba 1 oleh Peserta Didik</i>	61
<i>Tabel 4.11 Tabel Pedoman Wawancara Kepada Pendidik</i>	63
<i>Tabel 4.12 Tabel Uji Coba 2 Bahan Ajar E-modul</i>	67
<i>Tabel 4.13 Tabel Penilaian Uji Coba 2 oleh Peserta Didik</i>	72
<i>Tabel 4.14 Tabel Pedoman Wawancara Kepada Pendidik</i>	74
<i>Tabel 4.15 Penilaian Validasi 2 oleh Ahli Materi</i>	75
<i>Tabel 4.16 Penilaian Validasi 2 oleh Ahli Media Pertama</i>	77
<i>Tabel 4.17 Penilaian Validasi 2 oleh Ahli Media Kedua</i>	79
<i>Tabel 4.18 Tabel Revisi (Perbaikan) E-modul</i>	82
<i>Tabel 4.19 Tabel Schedule Pengembangan Bahan Ajar E-modul</i>	86

DAFTAR BAGAN

<i>Bagan 2.1 Siklus Operasi Perusahaan Dagang</i>	23
<i>Bagan 2.2 Kerangka Berpikir</i>	28
<i>Bagan 3.3 Model R&D Adaptasi Sugiyono</i>	30



DAFTAR GRAFIK

<i>Grafik 4.1 Grafik Validasi Oleh Ahli Materi</i>	<i>83</i>
<i>Grafik 4.2 Grafik Validasi Oleh Ahli Media Pertama.....</i>	<i>84</i>
<i>Grafik 4.3 Grafik Validasi Oleh Ahli Media Kedua</i>	<i>85</i>
<i>Grafik 4.4 Grafik Perkembangan E-modul Peserta Didik</i>	<i>85</i>



DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1 Silabus</i>	<i>95</i>
<i>Lampiran 2 Instrumen Penilaian Ahli Materi</i>	<i>97</i>
<i>Lampiran 3 Instrumen Penilaian Ahli Media</i>	<i>104</i>
<i>Lampiran 4 Instrumen Penilaian Peserta Didik</i>	<i>111</i>
<i>Lampiran 5 Pedoman Wawancara Kepada Pendidik</i>	<i>118</i>
<i>Lampiran 6 Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran</i>	<i>119</i>
<i>Lampiran 7 Rubrik</i>	<i>123</i>
<i>Lampiran 8 Struktur Organisasi SMA Negeri 8 Pekanbaru</i>	<i>126</i>
<i>Lampiran 9 Tenaga Pengajar/Staff SMA Negeri 8 Pekanbaru</i>	<i>127</i>
<i>Lampiran 10 Prestasi Sekolah dan tau Siswa/i SMA Negeri 8 Pekanbaru ..</i>	<i>130</i>
<i>Lampiran 11 Perhitungan Tahap Validasi</i>	<i>149</i>

Pengembangan E-Modul Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills) Pada Materi Perusahaan Dagang di Kelas XII MIPA 2 SMA Negeri 8 Pekanbaru

ABSTRAK

Oleh :

Noviani

166810157

Tujuan penelitian ini adalah : (1) Untuk mengetahui proses pengembangan E-modul berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills) Pada Materi Perusahaan Dagang. (2) Untuk mengetahui kelayakan E-modul berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills) Pada Materi Perusahaan Dagang.

Desain penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan yaitu model yang diadaptasi dari Sugiyono, yakni (1) Potensi dan Masalah. (2) Mengumpulkan Informasi. (3) Desain Produk. (4)Validasi Desain. (5) Perbaikan Desain. (6) Uji Coba Produk. (7) Revisi Produk. (8) Uji Coba Pemakaian. (9) Revisi Produk. (10) Pembuatan Produk Masal.

Hasil penelitian ini adalah tersedianya bahan ajar berupa E-modul Berbasis Hots untuk menumbuhkan/meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik yang telah valid melalui tahapan validitas dan teruji kelayakan melalui tahap uji coba.

Kata Kunci :E-Modul, akuntansi, perusahaan dagang

**Development of E-Modules Based on HOTS (Higher Order Thinking Skills) on
Material Trading Companies in Class XII MIPA 2 SMA Negeri 8 Pekanbaru**

ABSTRACT

By :

Noviani

166810157

The objectives of this study are: (1) To determine the process of developing E-modules based on HOTS (Higher Order Thinking Skills) on Trading Company Materials. (2) To determine the feasibility of HOTS (Higher Order Thinking Skills) - based E-modules on Trading Company Material.

The design of this research is research and development. The development model used is a model adapted from Sugiyono, namely (1) Potential and Problems. (2) Gathering Information. (3) Product Design. (4) Design Validation. (5) Design Improvements. (6) Product Testing. (7) Product Revision. (8) Usage Trial. (9) Product Revision. (10) Manufacturing of Mass Products.

The results of this study are the availability of teaching materials in the form of Hot-Based E-modules to foster / enhance the ability to think of high-level students who have been valid through the stages of validity and feasibility tested through the testing phase.

Keywords: E-Module, accounting, trading company

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era industri 4.0 dapat terlihat dengan banyaknya media digital seperti, media sosial, televisi serta portal berita di internet. Namun, belum semua lapisan masyarakat mengetahui akibat yang akan terjadi dari modifikasi- modifikasi yang dimunculkannya. Era industri 4.0 akan secara gencar memunculkan banyak modifikasi yang tidak bisa terhalang. Maka, sangat pentingnya jika pemerintah perlu mendorong & memberi pengetahuan serta wawasan kepada semua lapisan masyarakat tentang hakikat era-industri 4.0 dengan semua akibat yang akan ditimbulkannya. Tindakan ini perlu karena sangat banyak masyarakat yang belum berkeinginan mengetahui serta memahami industri 4.0. Dampak dari modifikasi itu memang sudah dialami oleh masyarakat, tetapi perhatian pada tantangan di era media digital saat ini pun masih termasuk rendah.

Oleh karena itu, pemerintah harus menyongsong daya usaha guna memotivasi semua lapisan masyarakat lebih perhatian di era industri 4.0 dengan memberi pengetahuan dan wawasan yang lengkap serta matang, secara otomatis masyarakat akan termotivasi untuk bersiap menempuhi dan menanggapi modifikasi-modifikasi yang akan terjadi. Kemudian yang paling utama adalah menyongsong sektor pendidikan nasional bermulai dari pendidikan dasar sampai dengan pendidikan tinggi yang disesuaikan dengan

kurikulum pendidikan, dengan kebutuhan serta tantangan pada era saat ini. Kurikulum yang memberi jalan masuk bagi generasi milineal/ generasi Y mendapatkan ilmu & pelatihan untuk menjadi pekerja yang kompetitif serta produktif.

Di era sekarang ini, pendidikan indonesia telah memakai kurikulum 2013, yang mendorong para peserta didik indonesia lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pandangan kurikulum 2013, proses pembelajarannya mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik dilihat dari berbagai aspek : 1. Sikap (Afektif), 2. Pengetahuan (Kognitif), & 3. Keterampilan (Psikomotorik) serta dalam prosesnya berorientasi pada peserta didik itu sendiri. Jadi, peserta didik sangat dituntut untuk ikut berperan aktif dalam proses belajar mengajar dan dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dengan mandiri serta bertanggung jawab. Dalam pembelajaran kurikulum 2013 juga menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi/HOTS (Higher Order Thinking Skills).

Menurut Anderson & Krathwohl (2017), Indikator dan Tingkat Berpikir kritis, Proses Kognitif terdiri atas : 1. Kemampuan berfikir tingkat rendah atau LOTS (Lower order thinking skills), Indikator : Mengetahui. Kata kerja : Mengingat, mendaftar, mengulang, menirukan. 2. Kemampuan berfikir tingkat menengah atau MOTS (Middle order thinking skills), Indikator : Mengaplikasi, Memahami. Kata kerja : Menggunakan, mendemonstrasikan, mengilustrasikan, mengoperasikan, menjelaskan, mengklasifikasi, menerima, melaporkan. 3. Kemampuan berfikir tingkat tinggi atau HOTS (Higher order

thinking skills), Indikator : Mengkreasi, Mengevaluasi, dan Menganalisis. Kata kerja : Mengkontruksi, desain, kreasi, mengembangkan, menulis, memformulasikan, evaluasi, menilai, menyanggah, memutuskan, memilih, mendukung, membandingkan, memeriksa, mengkritisi dan menguji.

Muhadjir Effendy selaku Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) dikutip dari berita kompas 2018 mengimbau pendidik untuk terus-menerus mengembangkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang mengacu kepada cara berpikir tingkat tinggi/HOTS peserta didik. Dengan menggunakan model pembelajaran yang mengacu kepada cara berpikir tingkat tinggi/HOTS, beliau mengatakan dapat menghasilkan peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis, berkolaborasi serta memiliki keterampilan berkomunikasi yang baik juga berpola pikir inovatif serta mantap dalam menghadapi permasalahan.

Sumber belajar merupakan semua hal yang bersumber dari manusia, baik data atau wujud tertentu yang dapat membantu peserta didik dalam proses belajar-mengajar serta mempermudah mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sumber belajar yang umumnya sudah difasilitasi oleh sekolah berupa pendidik, perpustakaan, ruang labor, ruang belajar, lapangan olahraga dan lainnya.

Buku di perpustakaan yang menjadi sumber belajar peserta didik sebenarnya sudah sangat memadai, tetapi minat membaca peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya kunjungan peserta didik ke perpustakaan apalagi dengan adanya teknologi masa kini (internet), peserta

didik lebih memilih menggunakan teknologi (internet) dibandingkan dengan pergi ke perpustakaan untuk membaca. Dan padahal membaca itu merupakan gudang ilmu selaras dengan pernyataan Henry Guntur Tarigan (2008 : 7), Membaca adalah proses memperoleh informasi/pesan yang hendak disampaikan penulis melalui media kata-kata / bahasa tulis.

Tidak hanya itu, pada tahun 2012. UNESCO atau United Nations of Educational, Scientific and Cultural Organization melakukan survei, mengatakan bahwa kebiasaan membaca penduduk negara indonesia sangat rendah dibandingkan dengan penduduk negara asing. Hanya 1 : 1.000 penduduk indonesia yang mempunyai hasrat atau hobi membaca yang benar-benar serius. Pada umumnya warga/penduduk indonesia membaca buku setiap tahun-nya kurang dari 1 judul buku, dibandingkan dengan penduduk jepang, mereka membaca 10 sampai 15 judul buku per tahun-nya. Dan penduduk amerika setiap tahun-nya membaca buku 20 sampai 30 judul buku.

Penggunaan media pembelajaran sudah mulai digunakan oleh semua kalangan termasuk pendidik dan peserta didik sejalan dengan maraknya bermunculan E-book yang menjadi alat bantu dalam proses belajar-mengajar pendidik maupun peserta didik. Untuk beberapa tahun belakangan ini E-book menjadi media pembelajaran yang paling tersohor dan beken dalam penggunaannya. Pemerintah juga sangat mendukung maksimum dalam penggunaan E-book karna sangat bermanfaat serta membantu dalam proses belajar-mengajar. Dengan adanya E-book yang berbentuk data digital membantu pendidik sebagai referensi agar tidak kehabisan bahan ajar yang

akan disampaikan kepada peserta didik dan dengan praktis untuk dibawa kemana pun dan digunakan dimana saja.

Smartphone merupakan telpon seluler pintar yang berfungsi komputerisasi, maksudnya telpon seluler pintar yang memiliki kegunaan yang menyerupai komputer. guna akses internet berupa sosial media, pengiriman pesan, dan mempunyai banyak aplikasi yang digunakan untuk pencarian informasi seperti olahraga, pendidikan, kesehatan, uang dan bermacam-macam topik lain yang sangat berguna bagi penggunanya (Brusco, 2010:503).

Berdasarkan data dari Regina Suci (2016) dalam Journal-nya mengatakan bahwa Jumlah pengguna *Smartphone atau telpon seluler pintar* di negara indonesia adalah anak muda 18-24 (50%), terpelajar (11%), dan tinggal di kota (39%). Berdasarkan jenis kelamin jumlah pengguna-nya tidak berbeda jauh yaitu jenis kelamin perempuan sebesar 47% dan jenis kelamin laki-laki sebesar 53% dari 100%.

Dilansir dari google Consumer Barometer Januari 2018 Aktivitas Manajemen kehidupan smartphone. Penggunaan Alarm 17%, pengelolaan buku harian atau janji pertemuan 6%, periksa cuaca 4%, melacak kesehatan, diet atau tingkat aktivitas 4%, mengambil foto/video 44%, periksa berita informasi 18%, membaca E-books atau E-magazines 3% dan mengelola daftar (belanja, tugas, dll) sebesar 4%. Serta peringkat pertumbuhan internet januari 2019, Negara Indonesia ada peringkat 4 dengan +17.300.000 pengguna-nya atau sebesar +13% setelah india, china dan USA yang menduduki peringkat pertama, kedua dan ketiga.

Sekarang ini sudah menempuh masa korelasi antara Smartphone dengan manusia yang bersifat ubicom atau alamiah dengan ditandai: 1. Adanya ketersediaan jaringan internet guna komunikasi (baik berupa data, video dan audio) serta semakin kompleksnya teknologi Mikroprosesor. 2. Pengguna yang bergantung pada sosial media dan menjadikannya kebutuhan. Seperti telekomunikasi, mengakses berita dan banyak lainnya (Istiyanto, 2013).

Penggunaan telpon seluler pintar dilingkupan peserta didik bertumpu atas beberapa argumen, yaitu peserta didik menggunakan smartphone hanya mengikuti trendi atau modis, argumen kedua yaitu agar aktif di dunia maya yaitu sosial media, peserta didik juga memanfaatkan telpon seluler pintar sebagai sumber belajar yang membantu mereka dalam proses belajar mengajar baik berupa menemukan informasi materi dan membagikan informasi kepada orang lain.

Modul ialah Rangkaian informasi yang berisi materi pelajaran yang berguna untuk belajar sendiri maupun belajar mandiri yang digunakan oleh peserta didik. Modul disusun terstruktur juga berisi contoh, latihan soal yang berguna untuk evaluasi diri peserta didik. Elektronik Modul atau E-modul adalah transformasi dari modul konvensional / modul cetak dengan menggabungkan penggunaan TIK atau teknologi, informasi dan komunikasi. Sehingga modul yang biasanya dapat lebih atraktif serta interaktif. Elektronik modul juga dilengkapi dengan fasilitas multimedia seperti gambar, grafik audio dan lainnya. Agar peserta didik lebih berinteraksi dengan sumber belajarnya

Elektronik modul juga disempurnakan dengan fasilitas tes atau latihan sehingga peserta didik terbiasa dengan persoalan yang ada.

Keunggulan Elektronik modul dibandingkan dengan modul cetak ialah

1. Lebih interaktif terhadap bahan ajar karena peserta didik dapat melaksanakan evaluasi pribadi terhadap suatu persoalan atau permasalahan yang dihadapi.
2. Jika dibandingkan dengan modul cetak, elektronik modul lebih efektif penggunaannya karena mudah dibawa kemanapun, dimana pun dan lebih simple.
3. Tanpa kertas, karena berbentuk data digital, jadi pendayagunaan kertas bisa berkurang.
4. Multiplatform, elektronik modul dapat beroperasi di segala peralatan baik Smartphone (telpon seluler pintar) laptop atau komputer, bahkan notebook. Dengan kemudahan yang ada pada elektronik modul, maka kegunaan yang bisa di dapatkan dari elektronik modul adalah sebagai sumber referensi bagi pendidik serta peserta didik yang lebih mudah untuk dipahami.

Penelitian yang dilakukan oleh Gandico Pratama (2016) yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran akuntansi pada bahasan Akuntansi pada perusahaan jasa” berkaitan dengan judul yang akan diangkat oleh peneliti. Yang dapat disimpulkan bahwa : Pengembangan media pembelajaran interaktif akuntansi untuk siswa kelas XI IPS dibuat dengan Macromedia Flash8® pada materi pelajaran akuntansi pada perusahaan jasa melalui beberapa tahapan seperti : 1. Analisis (*analysis*), 2. Desain (*design*), 3. Pengembangan (*development*), 4. Implementasi (*implementation*), 5. Evaluasi (*evaluation*).

Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan di atas, Karena banyaknya peserta didik yang menggunakan Smartphone tetapi cenderung tidak

dimanfaatkan unsur pendidikannya, sejalan dengan pernyataan Vera Itabilina dilansir dari berita Kompas tahun 2019 Seorang Psikolog Anak menyatakan bahwa penelitian di Amerika menunjukkan bahwa setiap harinya remaja memeriksa layar gadget/smartphone memakan waktu selama 7 jam 38 menit. Untuk lebih jelasnya ia mengatakan ada 75% remaja sudah menggunakan smartphone/telpon seluler pintar. Dan penggunaannya terhadap smartphone/telpon seluler pintar ialah sebesar 25% digunakan untuk media sosial, sebesar 54% mengambil foto atau video dan sisanya sebesar 21% untuk pesan singkat. Maka peneliti tertarik untuk mengembangkan E-modul untuk mempermudah proses belajar mengajar, serta pendidik kebanyakan menggunakan bahan ajar terbatas, satu atau dua buku. Maka dengan e-modul menjadi sumber referensi bagi pendidik.

Dengan itu, peneliti akan mengembangkan bahan ajar yang berbentuk Elektronik modul yang telah dibuat untuk meningkatkan atau menggali kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) peserta didik. E-modul terdahulu yang dikembangkan oleh Universitas Negeri Malang (Smart Accounting). Sudah sangat bagus, materi yang dipaparkan juga jelas, tetapi ada beberapa materi yang perlu ditambahkan. Oleh sebab itu peneliti bermaksud mengembangkan E-modul terdahulu. Kelebihan e-modul yang peneliti kembangkan yaitu soal-soal yang ada di E-modul mengacu kepada keterampilan berpikir tingkat tinggi/HOTS (Higher Order Thinking Skill) yang dapat menguji/meningkatkan keterampilan berfikir tingkat tinggi peserta didik. Dengan itu peneliti mengangkat judul “ Pengembangan E-Modul Berbasis Hots

(Higher Order Thinking Skills) Pada Materi Perusahaan Dagang Di Kelas XII MIPA 2 SMA NEGERI 8 PEKANBARU ”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas maka dapat diidentifikasi masalah penelitian yang berkaitan dengan Pengembangan E-Modul Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skills) Pada Materi Perusahaan Dagang Di Kelas XII MIPA 2 SMA NEGERI 8 PEKANBARU. Hal ini dapat ditinjau dari gejala-gejala yang terlihat di SMA NEGERI 8 PEKANBARU.

1. Rendahnya kunjungan peserta didik ke perpustakaan, tetapi lebih memilih teknologi masa kini (smartphone/Laptop) dalam memperoleh informasi.
2. Buku memang penting, tetapi dengan menggunakan e-modul lebih mempermudah serta praktis.
3. Pendidik menggunakan bahan ajar terbatas, satu atau dua buku. Maka dengan e-modul ini menjadi sumber referensi bagi pendidik.
4. Banyaknya peserta didik yang menggunakan smartphone tetapi cenderung tidak dimanfaatkan unsur pendidikannya, maka dengan e-modul ini untuk mempermudah proses belajar mengajar.
5. Konsep kurikulum 2013 yang menuntut peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi/Hots (Higher Order Thinking Skills).
6. Pentingnya pengembangan e-modul untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi/Hots (Higher Order Thinking Skills).

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas yang berhubungan dengan Pengembangan E-Modul Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skills) Pada Materi Perusahaan Dagang. Maka batasan masalahnya adalah :

1. Pembuatan E-modul berbasis Hots dalam mata pelajaran akuntansi pada materi perusahaan dagang.
2. Pengujian terhadap produk yang dibuat hanya meliputi pengujian terhadap produk dan tidak menguji pengaruhnya terhadap prestasi belajar peserta didik.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan E-modul Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skills) Pada Materi Perusahaan Dagang ?
2. Bagaimana kelayakan E-modul berbasis Hots (Higher Order Thinking Skills) Pada Materi Perusahaan Dagang ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui proses pengembangan E-modul berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills) Pada Materi Perusahaan Dagang.
2. Untuk mengetahui kelayakan E-modul berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills) Pada Materi Perusahaan Dagang.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi atas 2 (dua), yaitu penelitian yang diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun secara praktis yang tidak hanya bermanfaat bagi SMA Negeri 8 Pekanbaru saja, tetapi juga dapat berguna bagi semua pihak. Manfaat Penelitian secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Menurut Satriawati Helna (2015) menyatakan bahwa manfaat yang diperoleh ialah penggunaan Elektronik modul sebagai sumber belajar serta bahan ajar dalam membantu proses belajar-mengajar, dapat menambahkan serta memperluas cakrawala pengetahuan, dapat menstimulasi untuk berlatih berpikir, tingkah laku serta berkembang. Materi yang dikembangkan didalam Elektronik modul bersifat pengayaan. Peserta didik juga dapat mengevaluasi diri karena dapat lebih interaktif terhadap bahan ajar-nya.

- b. Sebagai bahan referensi dan rujukan untuk mengembangkan E-modul berbasis HOTS yang sesuai dengan mata pelajaran akuntansi.
- c. Sebagai acuan bagi peneliti-peneliti selanjutnya yang mengkaji dan mengembangkan E-modul berbasis HOTS dalam menumbuhkan atau menggali kemampuan berpikir tingkat tinggi.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Pendidik dan Calon Pendidik, dapat menambah pengetahuan serta mengembangkan bahan ajar berupa E-modul yang mengacu pada Hots/ Kemampuan berpikir tingkat tinggi.
- b. Bagi Peserta Didik, sebagai subyek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan melalui bantuan e-modul. Dan peserta didik dapat tertarik mempelajari akuntansi khususnya materi perusahaan dagang.

1.7 Definisi Operasional

1.7.1. Elektronik Modul (E-Modul)

Menurut Yeni Prasetyowati (2015) dalam jurnal-nya mengatakan bahwa E-Modul merupakan media pembelajaran berupa bahan ajar yang dapat digunakan untuk belajar sendiri dan disusun secara terstruktur serta apik ke dalam pembelajaran yang memuat materi yang saling berhubungan antara sub materi satu dengan sub materi lainnya serta dimodifikasi dalam bentuk elektronik yang bersifat self contained (mandiri), self intruction (pengenalan diri), stand alone (dapat

berdiri sendiri), adaptif (penyesuaian diri terhadap keadaan) dan User Friendly (sangat mudah digunakan).

Elektronik Modul (E-modul) pembelajaran yang tepat untuk memudahkan pendidik dan peserta didik dalam menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menjadi lebih bermanfaat serta menunjang proses belajar mengajar. Ini juga menunjukkan bahwa pendidikan pun beradaptasi serta berbanding lurus dengan perkembangan teknologi yang sedang berjalan.

1.7.2 HOTS (Higher Order Thinking Skills) / Berpikir Tingkat Tinggi

Keterampilan berpikir tingkat tinggi (higher order thinking skills)/HOTS merupakan suatu keterampilan berpikir yang membutuhkan kemampuan lain yang lebih tinggi, tidak hanya membutuhkan kemampuan mengingat saja (Luluk Hamidah 2018:62). Menurut Ridwan Abdullah (2019:2) Keterampilan berpikir tingkat tinggi (higher order thinking skills) merupakan hal-hal yang mencakup berupa kemampuan berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif, dan kreatif. Keterampilan berpikir tingkat tinggi juga diperlukan dalam menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi serta dalam membuat keputusan yang tepat.

1.7.3 Perusahaan Dagang

Menurut Achmad Fachruddin (2016) menyatakan bahwa Perusahaan dagang adalah perusahaan yang kegiatan utamanya membeli barang-barang dari pemasok (supplier) dan menjualnya kembali kepada konsumen tanpa mengubah baik wujud fisik maupun sifatnya semula. Berdasarkan besar kecilnya kegiatan, perusahaan dagang dapat dibedakan menjadi dua, yaitu grosir dan pedagang pengecer.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1. Deskripsi Teori

2.1.1 Modul

Modul ialah sebuah rangkaian pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai beberapa tujuan pembelajaran yang diformulasikan secara jelas serta spesifik guna belajar mandiri dan dapat didefinisikan sebagai suatu unit yang dapat berdiri sendiri dan tersusun secara terstruktur. Sehingga, pengajaran modul dapat disinkronkan dengan kepribadian masing-masing peserta didik, yaitu tentang kegiatan pembelajaran atau belajar-mengajar dan bahan ajar atau bahan pelajaran (Daryanto & Dwicahyo 2014: 178).

Modul merupakan alat bantu pembelajaran yang berisi batasan, materi pembelajaran yang berhubungan antara sub materi satu dengan sub materi lainnya yang khusus dirancang terstruktur sehingga interaktif digunakan oleh penggunanya dan tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Atau dapat diartikan sebagai bahan ajar cetak yang dirancang sedemikian rupa untuk dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta pembelajaran (Ditjend PMPTK, 2008).

Modul adalah suatu unit kurikulum yang berisi materi pembelajaran, metode serta tujuan berlandaskan Kompetensi dasar (KD), Kompetensi inti (KI) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) dalam bentuk cetak atau tertulis yang disusun secara terstruktur. Dan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menguji/ mengevaluasi diri sendiri melalui tes atau latihan yang disajikan dalam

modul tersebut (Hamdani, 2011). Dapat disimpulkan bahwa modul merupakan alat bantu yang disusun sistematis memuat materi yang dirancang dengan apik guna mempermudah dalam proses belajar mengajar.

Menurut Ditjend PMPTK, 2008. Karakteristik Modul yang baik adalah sebagai berikut.

1. Self Instructional, yaitu dengan adanya modul, individu dapat belajar secara mandiri serta dapat menghadapi masalah dan menyelesaikan masalah tersebut dengan sendirinya, tidak tergantung pada orang lain.
2. Self Contained, yaitu antara materi satu dengan materi yang lainnya, atau antara satu unit kompetensi dengan sub kompetensi saling berhubungan secara utuh atau terkandung dalam modul tersebut.
3. Stand Alone, yaitu modul yang dikembangkan dapat berdiri sendiri tidak tergantung pada media pembelajaran lain.
4. Adaptive, yaitu modul yang dirancang dapat menyesuaikan diri terhadap perkembangan ilmu dan teknologi masa kini.
5. User Friendly, yaitu setiap informasi yang dipaparkan bersifat membantu serta bersahabat dengan penggunanya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, serta mengakses sesuai keinginan penggunanya.

2.1.2 Elektronik Modul (E-modul)

Elektronik modul merupakan modifikasi dari modul cetak yang ditata agar lebih interaktif. Elektronik modul dapat disebut juga media untuk belajar sendiri karena di dalamnya telah disempurnakan panduan untuk belajar mandiri. E-modul dapat diisi materi dalam bentuk pdf, gambar, diagram serta grafik yang dapat membuat penggunanya belajar aktif, atraktif dan interaktif. Sehingga disimpulkan bahwa e-modul merupakan modifikasi dari modul konvensional yang dirancang dengan sedemikian rupa agar menarik serta memudahkan penggunanya dalam memperoleh informasi.

Manfaat e-modul menurut Sukaryadi, 2018. adalah sebagai berikut.

1. Mengalihkan perhatian peserta didik dari melihat konten-konten atau situs-situs pada telpon seluler pintar/smartphone dan jaringan internet yang kurang bermanfaat ke konten-konten atau situs-situs pembelajaran yang lebih berguna serta bermanfaat.
2. Memberikan atau menganjurkan opsi terhadap peserta didik untuk menggunakan sumber belajar yang interaktif serta menarik guna untuk menanggapi rasa keingin-tahuan mereka serta membantu mengevaluasi diri sendiri untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS).
3. Memberikan jalan keluar bagi peserta didik untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara tepat serta bijak.
4. Memberikan atau menganjurkan opsi kepada pendidik untuk menanggapi tantangan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mau maupun tidak mau akan berakibat terhadap dunia ilmu pengetahuan serta pendidikan.

Perbandingan elektronik modul dengan Modul konvensional diadaptasi dari Saputro (2009 : 55-56). adalah sebagai berikut.

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan E-modul dengan Modul Konvensional

E-Modul	Modul Konvensional
1. Bisa dioperasikan dengan menggunakan monitor atau layar komputer, laptop, notebook serta smartphone.	1. Tidak bisa dioperasikan dengan menggunakan smartphone tetapi tampilannya berupa kumpulan kertas yang dicetak, dijilid dan diberi cover .
2. Karena bentuknya relatif simple dapat dengan mudah serta praktis untuk dibawa kemana-mana.	2. Karena bentuknya relatif besar dan berat sehingga kurang praktis untuk dibawa kemana-mana.
3. Sebagai medium penyimpanan data dapat menggunakan CD, USB Flashdisk, CD serta memori card.	3. Sebagai medium penyimpanan data, Tidak dapat menggunakan CD, USB Flashdisk atau memori card.
4. Untuk memperbanyak produk bisa dilakukan dengan mengcopy file antar pengguna. Penyebaran atau distribusi bisa dilakukan dengan menggunakan e-mail. Sehingga biaya produksi lebih murah.	4. Untuk memperbanyak dan mendistribusikan produk diperlukan biaya tambahan. Karena itu biaya produksi lumayan mahal.
5. Dalam pengoperasiannya diperlukan sumber daya berupa tenaga listrik untuk komputer, laptop atau notebook serta smartphone.	5. Dalam penggunaannya tidak membutuhkan sumber daya khusus apapun.
6. Dapat bertahan untuk waktu yang lama.	6. Tidak dapat tahan lama, karena modul berbahan kertas yang mudah koyak dan mudah lapuk.
7. Penyajiannya dapat dilengkapi dengan gambar, audio, animasi dan video dalam penyajiannya.	7. Dalam penyajian-nya, tidak dapat disempurnakan dengan audio maupun video hanya terdapat ilustrasi berupa gambar dan grafis.

2.1.3 Higher Order Thinking Skills (HOTS)

Berpikir dapat diartikan sebagai pengetahuan awal yang dapat diperoleh dengan cara menghubungkan antara satu dengan yang lainnya baik berupa konsep, gagasan, ataupun pengertian sehingga baru terbentuk suatu kesimpulan (Luluk Hamidah 2018:4).

Macam-macam berpikir menurut Luluk Hamidah (2018:6) adalah sebagai berikut.

1. Berpikir alamiah yaitu pola pikiran yang didasarkan kebiasaan sehari-hari dari pengaruh alam sekitarnya. Contohnya, panasnya api yang membakar. jika dikenakan kayu, maka kayu tersebut akan hangus terbakar.
2. Berpikir ilmiah yaitu pola pikiran yang didasarkan dari sarana tertentu secara cermat serta teratur. Contohnya, dua hal yang berbeda sifat tetapi memiliki satu kesatuan yang menyeluruh.
3. Berpikir autistik adalah dengan berpenalaran autistik seseorang menghindari dari kenyataan, dan hanya beranggapan kehidupan sebagai gambar-gambar fantasi. Contohnya adalah mengkhayal, berangan-angan serta berfantasi.
4. Berpikir realistis adalah berpenalaran sesuai dengan kehidupan nyata.

Kemampuan berpikir tingkat tinggi menuntut kita berbuat sesuatu berdasarkan fakta fakta. Langkah awal, kita dituntut memahaminya, menghubungkan antara satu dengan yang lainnya, kemudian mengkategorikan, memanipulasi, menempatkannya bersama-sama dengan metode-metode baru, dan diterapkan dalam penyelesaian masalah yang dihadapi (Luluk Hamidah 2018:60).

Terminologi perubahan taksonomi Bloom yang berkaitan dengan Keterampilan berpikir tingkat tinggi/Higher Order Thinking Skills (HOTS) adalah Analysing (analisis), evaluating (penilaian) dan creating (penciptaan).

Uraian dan kata kunci setiap kategori dapat dilihat pada tabel di bawah ini, yaitu sebagai berikut.

Tabel 2.2 Tabel Kategori, Kata Kunci Tingkatan Berpikir

KATEGORI	KATA KUNCI	JK
Ingatan(remembering): Dapatkah peserta didik mengucapkan atau mengingat informasi?	Menyebutkan definisi, menyatakan susunan, menirukan ucapan, mengulang, menyatakan dan mengucapkan.	LOTS
Pemahaman (understanding) : Dapatkah peserta didik menjelaskan konsep, hukum, prinsip serta prosedur?	Melaporkan, mengelompokkan, menjelaskan, menempatkan, menjelaskan identifikasi, menggambarkan, paraprasede, serta menerjemahkan.	LOTS
Penerapan (applying) : Dapatkah peserta didik menerapkan pemahamannya dalam kondisi baru?	Menulis, memilih, menggunakan, menginterpretasi, mendemonstrasikan, menyusun jadwal, memerankan, , mengilustrasikan, membuat sketsa, serta memecahkan masalah.	MOTS
Analisis (analyzing) : Dapatkah peserta didik memilah bagian-bagian yang berlandaskan kesamaan dan perbedaannya?	Mempertanyakan, mengkaji, memisahkan, membandingkan, membedakan, mengkontraskan, menguji, melakukan deskriminasi, serta melakukan eksperimen.	HOTS
Evaluasi (evaluating) : Dapatkah peserta didik memilah buruk atau baik terhadap sebuah objek atau fenomena tertentu?	Mempertahankan, memberi argumentasi, menyatakan, memberi dukungan, memilih, melakukan evaluasi, serta memberi penilaian.	HOTS
Penciptaan (creating) : Dapatkah peserta didik menciptakan suatu pandangan atau produk/benda?	Mendirikan, merakit, mencipta, merancang, mengubah, membangun, serta merumuskan.	HOTS

Kemampuan berpikir tingkat tinggi /higher order thinking skills (HOTS) adalah pola penalaran peserta didik dengan mengandalkan keterampilan untuk mengevaluasi, mencipta, serta menganalisis berbagai dimensi serta permasalahan (Luluk Hamidah 2018:64-65). Dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi merupakan pola pemikiran yang tidak semua orang dapat melakukannya tetapi meskipun begitu keterampilan berpikir tingkat tinggi dapat dipelajari serta di asah oleh setiap orang.

Karakteristik Pembelajaran Berbasis HOTS, aktivitas peserta didiknya dalam pembelajaran HOTS adalah sebagai berikut.

a. Aktif dalam berpikir

Pembelajaran HOTS harus membuat peserta didik ikut berperan aktif dalam proses belajar mengajar khususnya dalam berpikir. Peran pendidik tidak lagi berpusat kepadanya, namun lebih berperan sebagai fasilitator atau pengarah bagi peserta didik. Oleh sebab itu, pendidik harus mempersiapkan tugas-tugas atau soal-soal yang dapat membuat peserta didik berpikir tingkat tinggi serta dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya. Peserta didik juga diberi kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi sehingga terbiasa menyelesaikan masalahnya sendiri.

b. Memformulasikan masalah

Proses belajar-mengajar yang bisa menuntut peserta didik harus merumuskan permasalahan merupakan pembelajaran berbasis HOTS. Kegiatan belajar yang diawali dengan perumusan masalah kemudian dilakukan pencarian solusi dengan penyelidikan guna mengidentifikasi kreativitas individu.

c. Mengkaji permasalahan kompleks

Permasalahan yang dikaji dalam pembelajaran berbasis HOTS merupakan permasalahan yang sulit diselesaikan hanya dengan mengingat atau menerapkan strategi yang telah umum diketahui. Dalam menyelesaikan permasalahan yang kompleks membutuhkan kreativitas

serta kemampuan berpikir kritis. Peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi akan mudah dalam menyelesaikan permasalahan tersebut.

d. Berpikir divergen dan mengembangkan ide

Melatih peserta didik untuk berpikir divergen (berbeda) dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam mengajukan ide yang berbeda pula. Pengembangan ide-ide kreatif sangat berhubungan dengan kemampuan berpikir divergen. Semakin berbeda cara berpikir peserta didik maka ide-ide kreatif dalam menyelesaikan masalah juga semakin kreatif serta inovatif.

e. Mencari informasi dari berbagai sumber

Belajar dengan mencari informasi dari berbagai sumber serta referensi akan mengakomodasi perbedaan karakteristik peserta didik dalam gaya belajar, kemampuan belajar, kebutuhan, minat, keingintahuan serta pengetahuan awal masing-masing peserta didik. Sebaiknya peserta didik dilatih untuk membuat pertanyaan-pertanyaan yang akan dicari informasinya serta solusinya dari berbagai sumber dan referensi yang berbeda.

f. Berpikir kritis dan menyelesaikan masalah secara kreatif

Pembelajaran berbasis HOTS harus memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk terbiasa dalam menghadapi masalah atau ketika menerima suatu informasi. Jika peserta didik mampu berpikir tingkat tinggi, mereka tidak mudah terpengaruh oleh berita negatif karena

mereka dapat mencari kebenaran dan merefleksikan nilai, serta membuat keputusan yang tepat.

- g. Berpikir analitik, evaluatif, dan membuat keputusan

Aktivitas belajar membuat keputusan dapat dilihat ketika peserta didik diminta memilih suatu cara diantara beberapa cara alternatif yang tersedia. Pendidik dapat melatih peserta didik untuk membuat suatu keputusan secara analitik, yaitu dengan mempertimbangkan beberapa kelebihan dan kelemahan dari masing-masing solusi alternatif yang akan dipilih. Kelebihan dan kelemahan solusi tersebut dapat ditulis pada lembar kerja peserta didik (LKPD).

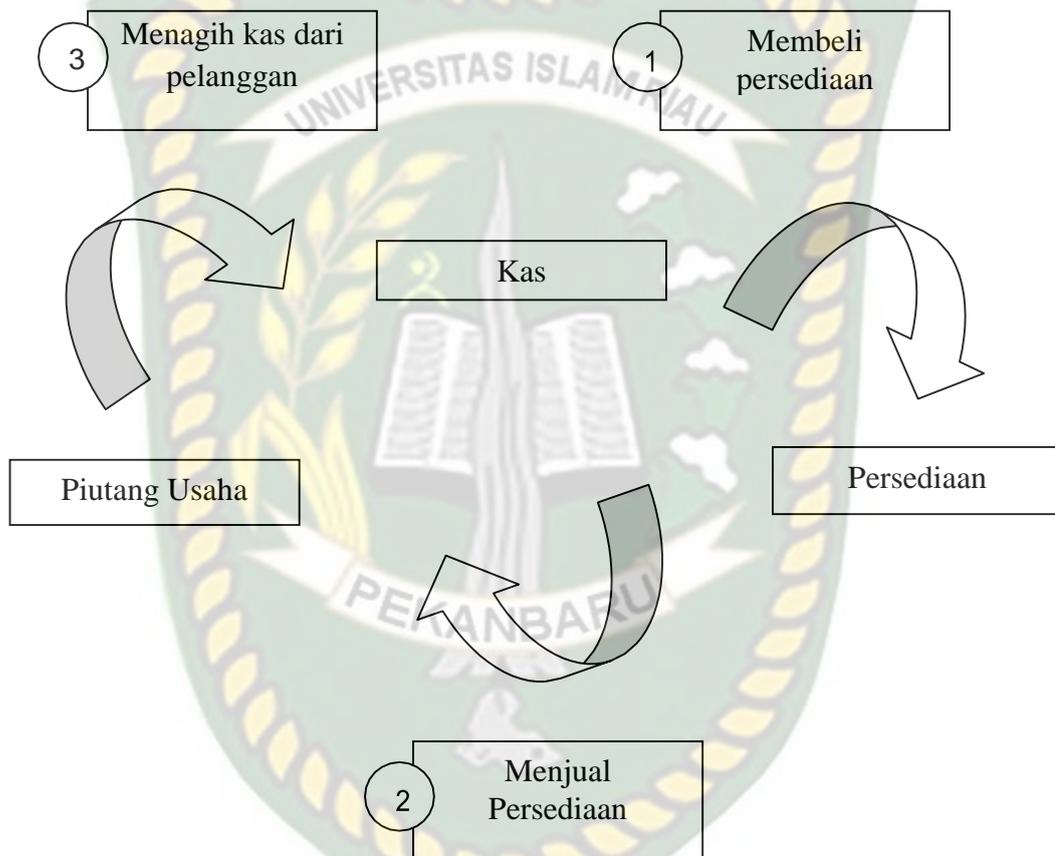
2.1.4 Perusahaan Dagang

Rabia Edra (2017) menyatakan bahwa Perusahaan dagang merupakan perusahaan yang kegiatan utamanya membeli barang untuk dijual kembali tanpa mengolah apapun. Disini maksudnya tanpa mengolah kembali atau mengubah bentuk sifat barang, sehingga langsung dijual kembali ke konsumen.

Menurut Carl S. Warren, dkk (2014 : 282) Transaksi perusahaan dagang dicatat di akun-akun dengan menggunakan aturan debit dan kredit. Sebagian besar perusahaan dagang menggunakan sistem akuntansi terkomputerisasi yang dilengkapi laporan seperti jurnal khusus dan buku besar pembantu.

Siklus operasi Perusahaan dagang yang diawali ketika perusahaan membeli persediaan, kemudian menjual kembali persediaan dan terakhir menagih kas dari pelanggan (Menurut Harrison, H. 2007 : 245 dalam Kinanti Geminastiti 2016 : 151).

Bagan 2.1 Siklus Operasi Perusahaan Dagang



Berikut ada 3 Karakteristik khas yang sangat menggambarkan Perusahaan Dagang yaitu :

1. Kegiatan utamanya membeli barang, kemudian disimpan lalu kemudian dijual kembali.

2. Barang dagangan yang dijual, tidak ada yang diubah dalam proses produksinya.
3. Laba berasal dari penjualan dikurangi (pembelian ditambah biaya operasional).

Jenis-jenis Perusahaan Dagang adalah sebagai berikut.

1. Berdasarkan Produk yang diberdayakan.
 - a. Perusahaan yang menjual-belikan produk berupa bahan baku sebagai bahan dasar pembuatan produk yang menghasilkan produk-produk lain merupakan Perusahaan Dagang Barang Produksi.
Contohnya : Kayu gelondongan dan Mesin bubut.
 - b. Perusahaan yang menjual-belikan produk akhir dari barang yang siap dipakai merupakan Perusahaan Dagang Barang Jadi.
Contohnya : Pakaian, Ransel.
2. Berdasarkan Macam konsumen yang terlibat .
 - a. Perusahaan Dagang Pengecer : Perusahaan yang langsung berkaitan dengan pelanggan. Pelanggan dapat langsung membeli barang dengan pengecer baik secara eceran maupun produk yang di tawarkan.
Contohnya : kios, warung.
 - b. Perusahaan Dagang Perantara : Perusahaan yang membeli dalam partai besar dalam jumlah sedang dan menjual kembali kepada pengecer.
Contohnya : pedagang subgrosir.

- c. Perusahaan Dagang Besar : Perusahaan yang membeli langsung barang dagangan dari pabrik dengan jumlah besar kemudian dijual kembali dalam jumlah yang besar pula.

Contohnya : pedagang grosir.

2.2 Penelitian Relevan

Untuk mencegah terjadinya peniruan hasil temuan yang membahas permasalahan atau materi yang sama atau bahkan hampir sama dari seseorang dalam buku, skripsi, jurnal dan dalam bentuk tulisan apapun, maka peneliti akan menguraikan beberapa bentuk tulisan yang berkaitan dengan penelitian ini, diantara lain :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rosida (2017) yang berjudul “Pengembangan bahan ajar e-book interaktif untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi dampak pencemaran bagi kehidupan” dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berupa e-book interaktif yang telah dihasilkan dalam bentuk compact disk interaktif yang memiliki karakteristik dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kritis.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Taufik Solihudin (2018) yang berjudul “Pengembangan e-modul berbasis web untuk meningkatkan pencapaian kompetensi pengetahuan fisika pada materi listrik statis & dinamis SMA” dapat disimpulkan bahwa : 1. E-modul berbasis web yang dikembangkan pantas digunakan sebagai media pembelajaran fisika SMA dengan kategori secara umum sangat baik. 2. E-modul berbasis

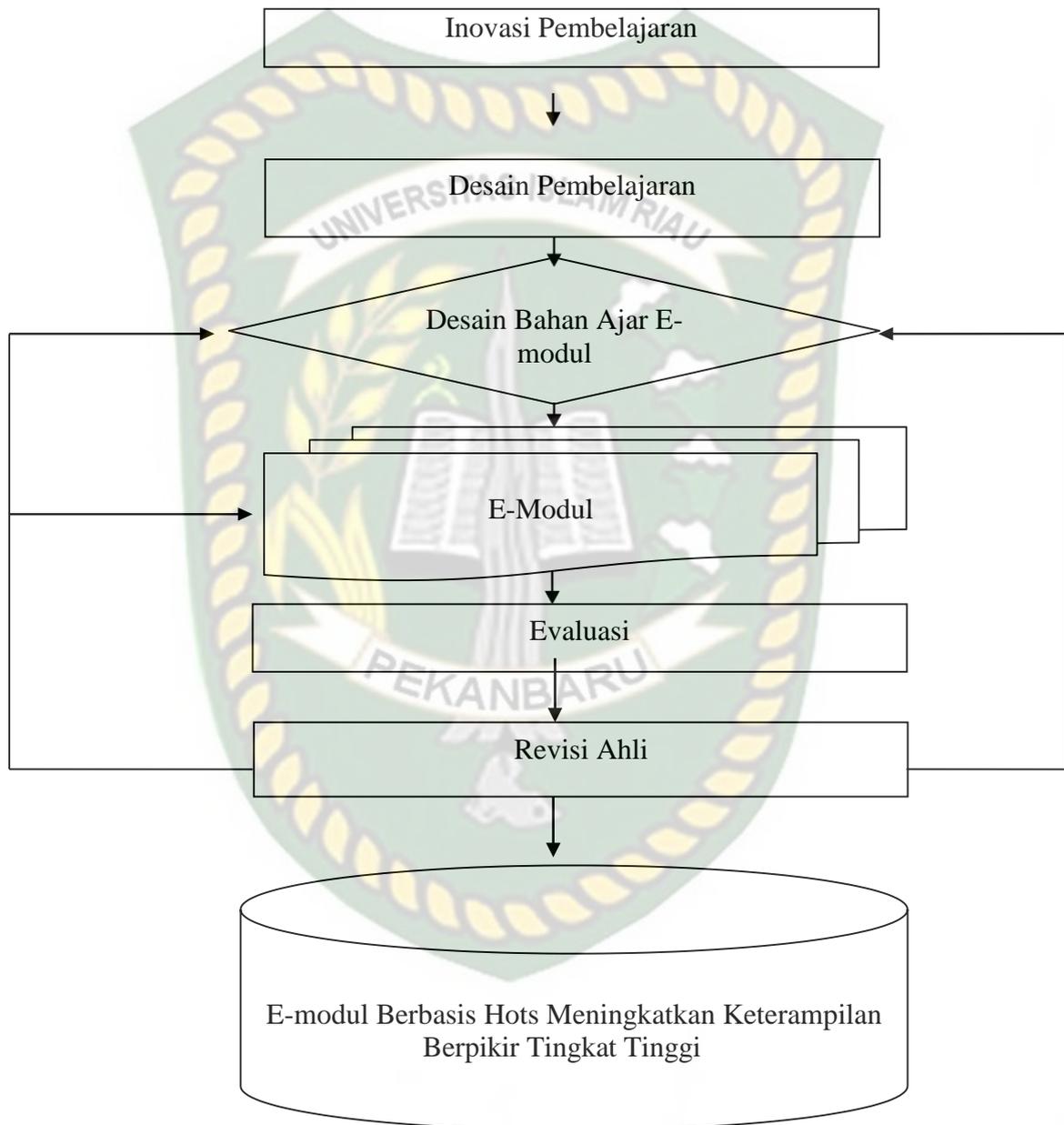
web dapat meningkatkan pencapaian kompetensi pengetahuan fisika SMA dengan Skor N-Gain pencapaian pada materi listrik statis & listrik dinamis sama-sama berkategori tinggi.

3. penelitian yang dilakukan oleh Adnavi Ulfa (2019) yang berjudul “Pengembangan e-modul berbasis masalah untuk meningkatkan penguasaan konsep hukum newton tingkat SMA” dapat disimpulkan bahwa : e-modul berbasis web konsep hukum newton memenuhi kriteria sangat layak atau valid dengan persentase 87.35% dari hasil uji para ahli media, desain pembelajaran dan materi. Dan sangat praktis secara perencanaan dengan persentase 87.34%. E-modul berbasis web konsep hukum newton memenuhi kriteria praktis aktualisasinya dengan persentase sebesar 91.90%. Sebelumnya, secara perencanaan kepraktisan e-modul mencapai 92.26%.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Gandico Pratama (2016) yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran akuntansi pada bahasan Akuntansi pada perusahaan Jasa” dapat disimpulkan bahwa : Pengembangan media pembelajaran interaktif akuntansi untuk siswa kelas XI IPS dibuat dengan Macromedia Flash8® pada materi pelajaran akuntansi pada perusahaan jasa melalui beberapa tahapan seperti : 1. Analisis (*analysis*) 2. Desain (*design*) 3. Pengembangan (*development*) 4. Implementasi (*implementation*) 5. Evaluasi (*evaluation*).

Persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu, yakni : sama-sama menggunakan jenis penelitian R&D, tetapi prosedur penelitiannya berbeda. Taufik & Gandico menggunakan model ADDIE : Analysis, Design, Development, Implementation & Evaluation. Rosida menggunakan Model Borg & gall, yang memiliki 3 langkah : Pendahuluan, Perancangan & Pengujian Produk. Dan adnavi menggunakan Model Akker dengan jenis Development Studies, yakni : Pengembangan Prototipe, Evaluasi Summatif, Kesimpulan Sistematis & Dokumentasi. Sedangkan peneliti menggunakan model yang di adaptasi dari Sugiyono, yakni : Potensi & Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Uji Coba Awal, Revisi Produk, Uji Coba Pemakaian, Revisi Produk, Produksi Masal.

2.3 Kerangka Berpikir

Bagan 2.2 Kerangka Berpikir



BAB III

METODELOGI PENELITIAN

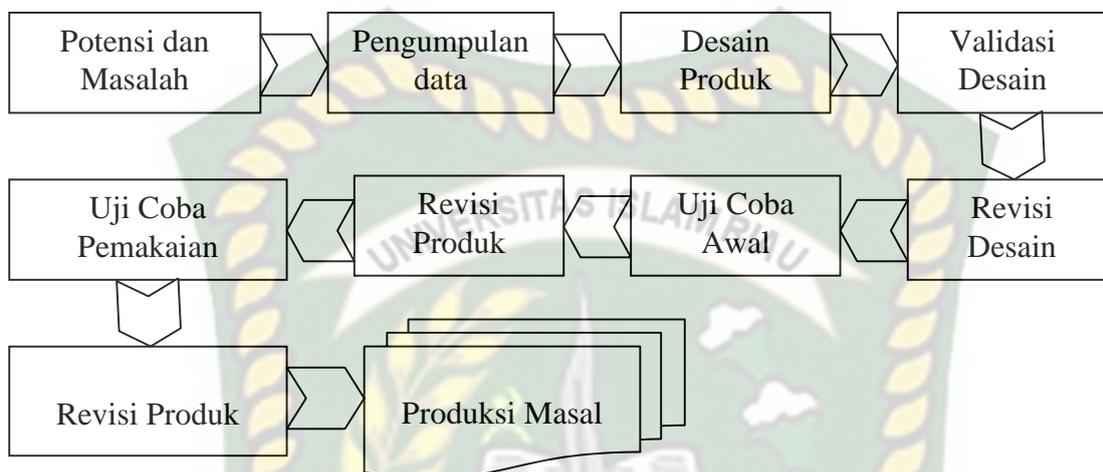
3.1 Jenis Penelitian

Penelitian pengembangan ini mengembangkan produk berupa e-modul untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2019:395) Penelitian & Pengembangan berfungsi untuk mengembangkan serta memvalidasi produk. Memvalidasi produk, maksudnya produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas / validitas produk tersebut. Mengembangkan produk, maksudnya dalam arti luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih efektif, efisien serta praktis) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada).

Produk yang akan dihasilkan dari penelitian yang akan dilaksanakan adalah berupa E-modul. E-modul tersebut berisi 1 Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang yang dilengkapi dengan contoh-contoh soal. E-modul yang akan dibuat ini dilaksanakan sesuai prosedur sehingga akan diperoleh hasil akhir e-modul yang dapat mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) peserta didik khususnya pada mata pelajaran Akuntansi pada materi perusahaan dagang.

3.2 Prosedur Penelitian

Langkah-langkah atau Prosedur Penggunaan Metode Pengembangan atau R&D Research and Development yaitu sebagai berikut.



Bagan 3.3 Model R&D Adaptasi Sugiyono

3.2.1 Potensi dan Masalah

Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah juga dapat dijadikan potensi, apabila kita dapat mendayagunakannya. Masalah merupakan penyimpangan antara yang diharapkan dengan apa yang sedang terjadi. Potensi dan masalah yang dipaparkan dalam penelitian harus disertai dengan data empirik.

Seperti yang telah dipaparkan diidentifikasi masalah, salah satunya : Penggunaan Smartphone tetapi cenderung tidak dimanfaatkan unsur pendidikannya menjadi potensi bagi peneliti untuk mengembangkan E-modul berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills).

3.2.2 Mengumpulkan Informasi

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan uptodate, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang

berkaitan dengan masalah tersebut yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

3.2.3 Desain Produk

Produk yang diperoleh dalam penelitian R&D atau *Research and Development* bermacam-macam. Dalam bidang teknologi, orientasi produk teknologi yang dapat dipergunakan untuk kehidupan manusia adalah produk yang hemat energi, harga murah, menarik serta berkualitas, ergonomis, bobot ringan, dan bermanfaat ganda. Hasil akhir dari penelitian ini adalah berbentuk desain produk baru, yang komplit dengan detailnya.

Tahap selanjutnya yaitu perancangan produk yang meliputi :

1. Pengumpulan Bahan Pustaka.
2. Penyusunan Desain Produk secara keseluruhan.
3. Pengumpulan Objek Rancangan berupa teks materi, soal serta jawaban yang mengacu berpikir tingkat tinggi (HOTS), gambar, dan lainnya.
4. Pembuatan Instrumen Penilaian Produk berupa lembar pengamatan.
5. Penyusunan Tes.

3.2.4 Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk efektif atau tidak. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah

berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Validasi desain dapat dilakukan dalam forum diskusi.

Selanjutnya pada tahap ini adalah Instrumen penilaian/validasi pada penelitian ini berupa lembar pengamatan yang ditujukan kepada satu ahli materi (Dosen pendidikan akuntansi Universitas Islam Riau), dua ahli media (Dosen pendidikan akuntansi Universitas Islam Riau), praktisi pembelajaran Akuntansi (Pendidik Akuntansi SMA Negeri 8 Pekanbaru), dan peserta didik SMA Negeri 8 Pekanbaru Kelas XII MIPA 2.

3.2.5 Perbaikan Desain

Setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahlinya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Pada tahap ini produk mengalami perbaikan berdasarkan masukan dan saran oleh ahli materi (Dosen pendidikan akuntansi Universitas Islam Riau) serta ahli media (Dosen pendidikan akuntansi Universitas Islam Riau), praktisi pembelajaran Akuntansi yaitu Pendidik Akuntansi SMA Negeri 8 Pekanbaru dan Peserta didik SMA Negeri 8 Pekanbaru Kelas XII MIPA 2.

3.2.6 Uji Coba Produk

Seperti yang telah dipaparkan, apabila dalam bidang teknik, desain produk yang telah dibuat tidak bisa langsung diuji coba dulu, tetapi harus dibuat terlebih dahulu, menghasilkan barang dan barang tersebut yang di uji

coba. Dalam penelitian ini produk di uji cobakan kepada Peserta didik Kelas XII MIPA 2 SMA Negeri 8 Pekanbaru berjumlah 5 orang peserta didik secara proporsional.

3.2.7 Revisi Produk

Pada tahap ini produk direvisi berdasarkan masukan dan saran oleh ahli media dan ahli materi praktisi pembelajaran Akuntansi yaitu pendidik Akuntansi dan peserta didik.

3.2.8 Uji Coba Pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu perlu, maka selanjutnya produk tersebut diterapkan dalam kondisi nyata untuk lingkup yang lebih luas. Dalam operasinya produk tersebut, tetap harus dinilai hambatan dan kekurangannya yang tampak guna untuk perbaikan lebih lanjut.

3.2.9 Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan, apabila dalam pemakaian kondisi nyata terdapat kekurangan dan kelemahan. Dalam uji pemakaian, sebaiknya pembuat produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk tersebut.

3.2.10 Pembuatan Produk Masal

Pembuatan produk masal ini dilakukan apabila produk yang telah diuji coba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi masal. Pada penelitian ini maka diperoleh produk akhir berupa E-modul berbasis HOTS yang dapat menumbuhkan atau menggali kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dan waktu penelitian di kelas XII MIPA 2 SMA Negeri 8 Pekanbaru Tahun Ajaran 2019/2020.

3.4 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah ahli materi yaitu dosen pendidikan akuntansi Universitas Islam Riau, ahli media yaitu dosen pendidikan akuntansi Universitas Islam Riau, praktisi pembelajaran yaitu pendidik akuntansi SMA Negeri 8 Pekanbaru dan peserta didik SMA Negeri 8 Pekanbaru Kelas XII MIPA 2.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data bisa memakai sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer merupakan sumber data yang langsung memberikan informasi atau data kepada pengumpul data, dan sumber sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan informasi atau data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2007:129).

Dalam tahap ini, peneliti memerlukan alat bantu berupa instrumen pengumpulan data. Instrumen pengumpulan data yang dikembangkan dalam penelitian ini berhubungan dengan teknik pengumpulan data yang telah dilaksanakan pada tiap-tiap tahap penelitian, yakni:

1. Wawancara (Interview)

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melaksanakan tahap pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui perihal dari informan yang lebih mendalam dan jumlah informan-nya kecil maupun sedikit (Sugiyono, 2019:195).

2. Kuisisioner (Angket)

Menurut (Sugiyono, 2019:199) Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya. Angket digunakan untuk mendata tentang pemakaian elektronik modul yang digunakan oleh ahli media, ahli materi, pendidik serta peserta didik. Analisis daftar acuan selanjutnya digunakan untuk menjelaskan format atau format bahan ajar berupa elektronik modul yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen Penelitian (Menurut Arikunto, 2010:203 dalam Gandico Pratama 2016:44) merupakan fasilitas atau alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar lebih mudah dalam pengerjaannya dan mendapatkan hasil yang lebih baik, dalam arti lebih cermat, sistematis serta lengkap sehingga lebih mudah diolah. Instrumen dikembangkan dengan menggunakan skala likert dengan 4 skala. Skor terendah diberi angka 1 dan skor tertinggi diberi skor 4 (Sugiyono,

2010:312 dalam Gandico Pratama 2016:44). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ialah angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, serta pendidik mata pelajaran akuntansi dan peserta didik SMA Negeri 8 Pekanbaru Kelas XII MIPA 2 sebagai respondennya.

3.7 Teknik Analisa Data

Data yang telah terkumpul akan dianalisis untuk mengetahui penilaian dan pendapat dari produk yang dihasilkan.

3.7.1 Data Proses Pengembangan Produk

Data proses pengembangan produk merupakan data deskriptif. Data proses pengembangan produk diperoleh dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi serta peserta didik berupa masukan dan perbaikan atau koreksi.

3.7.2 Data Penilaian Kelayakan Produk

Data penilaian kualitas produk diperoleh dari isian angket oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran Akuntansi.

1. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan

Tabel 3.3 Kriteria menurut Suharsimi Arikunto (2013:319) dalam Pratama Gandico (2016:45)

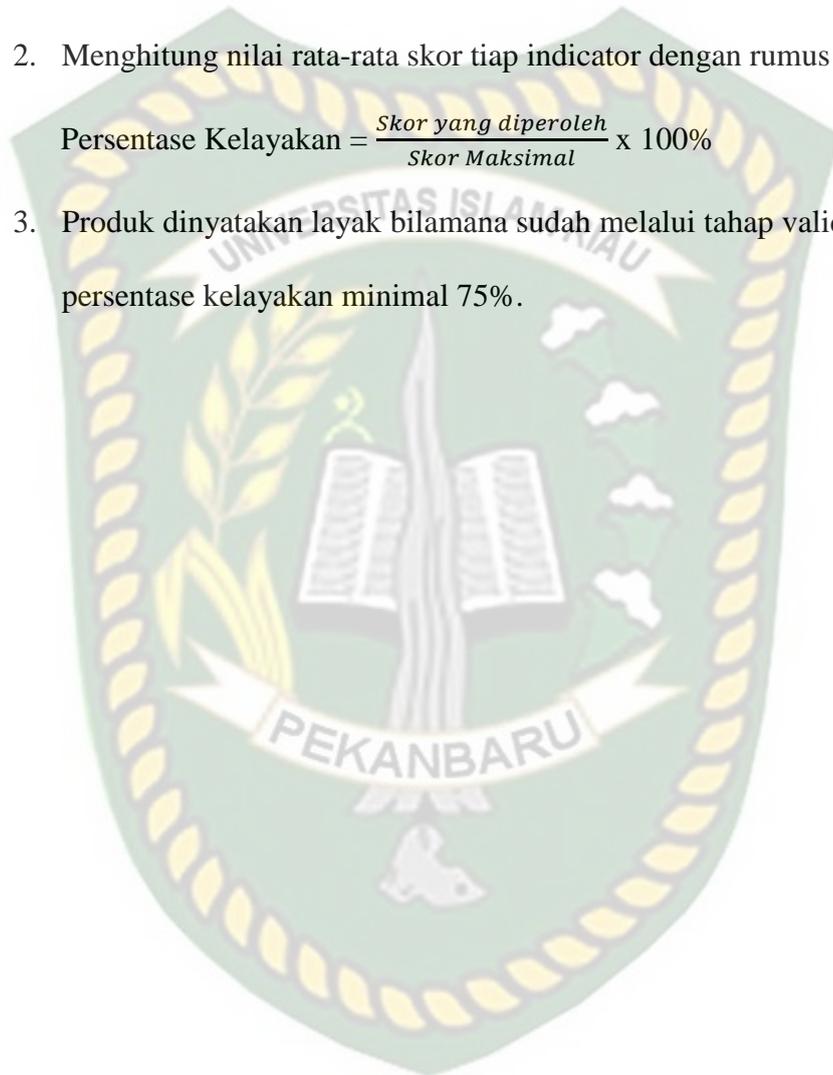
Kriteria	Interpretasi
0,80-1,00	Tinggi
0,60-0,80	Cukup
0,40-0,60	Agak Rendah

0,20-0,40	Rendah
0,00-0,20	Sangat Rendah

2. Menghitung nilai rata-rata skor tiap indicator dengan rumus :

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

3. Produk dinyatakan layak bilamana sudah melalui tahap validasi dengan persentase kelayakan minimal 75%.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Sekolah

4.1.1 Sejarah Singkat Sekolah SMA NEGERI 8 PEKANBARU

SMA Negeri 8 Pekanbaru pada mulanya adalah SMPP 49 Pekanbaru yang didirikan pada bulan Januari 1976 dengan SK Mendikbud 26 November 1975 Nomor 0261/0/1975. Pada mulanya siswa SMPP 49 belajar dengan duduk di lantai seadanya karena belum memiliki kursi dan meja dibawah asuhan 17 orang guru tetap, 7 orang guru tidak tetap dan 5 orang staf tata usaha dengan siswa berjumlah 317 orang. Walaupun demikian siswa SMPP 49 mampu belajar dengan semangat yang tinggi, melangkah pasti sehingga pada tahun 1986 siswa SMPP 49 mencapai angka tertinggi yaitu 1200 siswa dengan tenaga pengajar berjumlah 70 orang dan 32 kelas. Berbagai prestasi diraih berkat kemauan keras, usaha yang gigih dan semangat yang tinggi.

Januari 1986, nama SMPP 49 diganti menjadi SMA Negeri 6 Pekanbaru yang diresmikan oleh Bapak Kepala Kantor Wilayah. Perubahan nama tersebut sesuai dengan SK No. 0353/0/1985 seiring dengan pergantian nama SMPP di seluruh Indonesia menjadi SMA. Kemudian pada tahun Pengajaran 1995/1996, berdasarkan SK Kanwil Depdikbud Propinsi Riau nomor 12/KPTS/KKP/P-1995 tanggal 8 Maret 1995, SMA Negeri 6 Pekanbaru ditetapkan menjadi SMA Binaan Khusus. Pada saat itu seluruh KBM dilaksanakan pada pagi hari. Pada 15 April 1997, SMA Negeri 6 Pekanbaru mengalami perubahan nama menjadi SMU Negeri 8 Pekanbaru Binaan Khusus sesuai dengan SK Mendikbud No. 034/0/1997 -

tanggal 7 Maret 1997. Saat ini SMU Negeri 8 Pekanbaru mengalami perubahan nama menjadi SMA Negeri 8 Pekanbaru.

PROFIL SEKOLAH

Nama Sekolah : SMA Negeri 8 Pekanbaru

Ala m a t : Jl. Abdul Muis No. 14
Kecamatan Sail - Kota Pekanbaru
Propinsi Riau

Telp. / Fax : 0761 – 23073 / 0761 – 853758

E m a i l : sman8_pekanbaru@yahoo.com

Website : sman8pku.sch.id

N S S : 301096005004

Nama Kepala Sekolah : Tavip Tria Candra,S.Pd.

N I P : 196503081990021002

Pangkat / Golongan : Pembina Tk. I/IV/b

Tempat / Tgl. Lahir : Dabo Singkep, 08 Maret 1965

Alamat : Jl. Kelapa Sawit Ujung No.80
Tangkerang Labuai – Bukit Raya
Riau

No.Telp.Rumah / HP : 081270022070

4.1.2 Visi, Misi dan Budaya Mutu

a. Visi

“Terwujudnya SMA Negeri 8 Pekanbaru Sebagai Sekolah Nasional Yang Unggul Di Bidang Akademis, Disiplin, Agamis Dan Kompetitif di lingkungan Sekolah yang Bersih, Indah, Rindang dan Alami“

b. Misi

1. Menyelenggarakan pembelajaran yang efektif dan inovatif yang berorientasi kepada pencapaian kompetensi berstandar nasional dan internasional dengan tetap mempertimbangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik
2. Menumbuhkan semangat keunggulan, ketauladanan dan penguasaan ilmu dan teknologi serta terus meningkatkan profesionalisme
3. Melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi informatika dengan pengantar bahasa nasional dan bahasa asing
4. Memperluas jaringan kerjasama nasional dan internasional
5. Menumbuhkan semangat ketaqwaan dan keimanan bagi seluruh warga sekolah
6. Menumbuhkan semangat keunggulan dan kompetitif secara intensif kepada seluruh warga sekolah sehingga lulusannya dapat diterima pada perguruan tinggi ternama di dalam dan di luar negeri
7. Menerapkan manajemen pengelolaan/ mengadopsi sekolah standar internasional, dengan melibatkan seluruh warga sekolah dan stakeholders

8. Menumbuhkan suasana akademis untuk terciptanya sekolah atau kelas berstandar internasional

c. Budaya Mutu Sma Negeri 8 Pekanbaru

Sebagai Instansi yang bergerak dalam bidang jasa Pendidikan dan Pelatihan Pembelajaran maka kami Kepala Sekolah, Majelis Guru dan seluruh Pegawai sekolah bertekad untuk memuaskan pelanggan, yaitu Peserta didik, orangtua/wali peserta didik dengan cara sebagai berikut:

1. Berkomitmen melaksanakan penerapan sistem Manajemen Mutu secara terus menerus dan konsisten demi kemajuan SMA Negeri 8 Pekanbaru.
2. Bertekad menyelenggarakan pengelolaan SMA Negeri 8 Pekanbaru yang mangacu kepada Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional dan sejalan dengan Visi dan Misi sekolah dengan mengutamakan Pendidikan yang Bermutu.

Untuk mencapai hal tersebut diatas, maka dalam segala aktifitas SMA Negeri 8 Pekanbaru menetapkan Budaya Mutu "**KEMILAU**" yaitu :

K	= Kreatif
E	= Efektif
M	= Mandiri
I	= Inovatif
L	= Loyal
A	= Antusias
U	= Unggul

MOTTO LINGKUNGAN HIDUP SMA NEGERI 8 PEKANBARU :

- a. Buma: Buka Mata **5 R** Reduce : Mengurangi Sampah
- b. Buha : Buka Hati Reuse : Menggunakan Kembali Sampah
- c. Mata : Menjaga Amanah Recycle : Mendaur Ulang Sampah
- Titipan Allah Replant : Menanam Kembali
- Respect : Penghargaan terhadap lingkungan

NILAI-NILAI YANG DIANUT SMA NEGERI 8 PEKANBARU SBB :

- a. Kedisiplinan
- b. Kebersihan
- c. Kesehatan
- d. Tanggung jawab
- e. Percaya diri
- f. Kompetitif
- g. Hubungan Sosial
- h. Kejujuran

4.1.3 Penggunaan Sekolah

- a. Jumlah sekolah yang menggunakan bangunan ini yakni SMAN 8 Pekanbaru
- b. Jumlah “Shift” tiap hari:
 1. Jam masuk sekolah dari pukul 06.45 s/d 15.45
 2. Hari efektif yaitu 5 (Lima) hari dalam seminggu
 3. Sabtu kegiatan Ekstrakurikuler

4.1.4 Tenaga Pengajar/Staff SMA Negeri 8 Pekanbaru Tahun Ajaran 2019/2020

Tenaga pengajar dan Staff SMA Negeri 8 Pekanbaru tahun ajaran 2019/2020 terlampir pada lampiran.

4.1.5 Struktur Organisasi SMA Negeri 8 Pekanbaru

Struktur organisasi SMA Negeri 8 Pekanbaru terlampir pada lampiran.

4.1.6 Prestasi sekolah dan atau Siswa/i SMA Negeri 8 Pekanbaru

Prestasi sekolah dan atau Siswa/i SMA Negeri 8 Pekanbaru terlampir pada lampiran.

4.2 Prosedur Penelitian & Pengembangan

4.2.1 Potensi dan Masalah

Pada tahapan ini dilaksanakan dengan melihat permasalahan pendidikan yang terjadi di Indonesia, yakni pendidikan Indonesia telah memakai Kurikulum 2013, dimana peserta didik menjadi student center atau pembelajaran sudah berorientasi kepada peserta didik. Konsep Kurikulum 2013 juga menuntut peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi dalam menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi. Kemudian pendidik menggunakan bahan ajar terbatas, satu atau dua buku. Dan juga banyaknya peserta didik yang menggunakan smartphone tetapi cenderung tidak dimanfaatkan unsur pendidikannya.

Seperti yang telah dipaparkan di atas, menjadi potensi bagi peneliti untuk mengembangkan bahan ajar berupa E-modul berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills) untuk menumbuhkan/meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Pada tahapan ini juga peneliti mulai melakukan perencanaan untuk pelaksanaan penelitian akan dilakukan dimana, kapan serta siapa responden yang akan menjadi subjek penelitian tersebut. Setelah peneliti mengkaji bagaimana ketersediaan/kelayakan fasilitas sekolah, dengan itu peneliti memutuskan penelitian akan dilakukan di SMA Negeri 8 Pekanbaru pada bulan Maret 2020 dan responden-nya adalah ahli media (Dosen FKIP Akuntansi Universitas Islam Riau), ahli materi (Dosen FKIP Akuntansi Universitas Islam Riau), praktisi pembelajaran yakni pendidik mata pelajaran Akuntansi SMA Negeri 8 Pekanbaru dan Peserta didik kelas XII MIPA 2 SMA Negeri 8 Pekanbaru.

4.2.2 Mengumpulkan Informasi

Pada tahapan ini peneliti mengumpulkan data untuk proposal penelitian, baik pengumpulan bahan pustaka, pengumpulan data yang beracuan pada penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian ini, data-data dari e-journal, data-data dari google consumer barometer serta data-data yang berkaitan dengan penelitian ini.

Setelah itu, tahapan ini dilaksanakan dengan menganalisis silabus mata pelajaran Akuntansi khususnya pada materi akuntansi semester genap untuk peserta didik kelas XII MIPA 2 SMA Negeri 8 Pekanbaru. Tahapan

ini dilaksanakan untuk mengidentifikasi Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) dan di dapat SK dan KD sebagai berikut :

Tabel 4.4 Tabel SK & KD

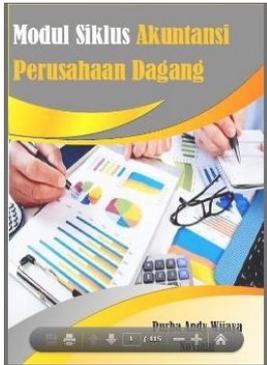
Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
4. Memahami Penyusunan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang	4.1 Mendeskripsikan Karakteristik Perusahaan Dagang
	4.2 Mendeskripsikan Transaksi-transaksi Perusahaan Dagang
	4.3 Mendeskripsikan Akun-akun pada Perusahaan Dagang
	4.4 Menyajikan Tahapan Pencatatan dalam Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang.
	4.5 Menyajikan Tahapan Pengikhtisaran dalam Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang.
	4.6 Menyajikan Tahapan Pelaporan dalam Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang.

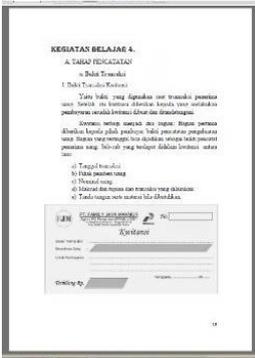
Kemudian selanjutnya penyusunan materi sampai penyusunan tes disusun secara kompleks pada tahapan ini.

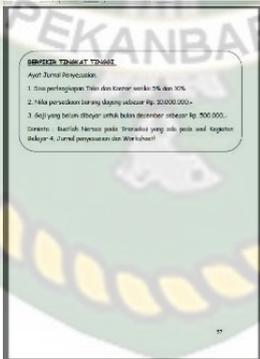
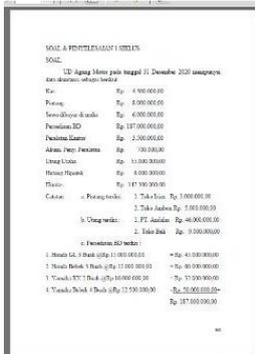
4.2.3 Desain Produk

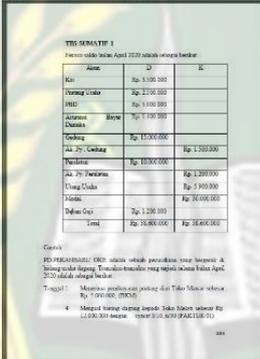
Tabel 4.5 DESAIN AWAL PRODUK BAHAN AJAR E-MODUL

Judul : Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang

NO.	Keterangan	Visual	Penjelasan
1	Cover		Cover E-Modul Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang.

<p>2</p>	<p>Kegiatan Belajar 1</p>		<p>Kegiatan Belajar 1 berisi tentang Karakteristik Perusahaan Dagang.</p>
<p>3</p>	<p>Kegiatan Belajar 2</p>		<p>Kegiatan Belajar 2 berisi tentang Transaksi Perusahaan Dagang.</p>
<p>4</p>	<p>Kegiatan Belajar 3</p>		<p>Kegiatan Belajar 3 berisi tentang Akun-akun pada Perusahaan Dagang.</p>
<p>5</p>	<p>Kegiatan Belajar 4</p>		<p>Kegiatan Belajar 4 berisi tentang Tahapan Pencatatan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang.</p>

<p>6</p>	<p>Kegiatan Belajar 5</p>		<p>Kegiatan Belajar 5 berisi tentang Tahapan Pengikhtisaran Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang.</p>
<p>7</p>	<p>Kegiatan Belajar 6</p>		<p>Kegiatan Belajar 6 berisi tentang Tahapan Pelaporan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang.</p>
<p>8</p>	<p>Berpikir Tingkat tinggi</p>		<p>Pada setiap kegiatan belajar, masing-masing terdapat soal yang menguji berpikir tingkat tinggi peserta didik, seberapa paham peserta didik memahami materi tersebut.</p>
<p>9</p>	<p>Soal & Penyelesaian 1 Siklus</p>		<p>Pada slide ini berisi contoh soal dan cara penyelesaiannya lengkap 1 siklus.</p>

<p>10</p>	<p>Soal Pilihan Ganda</p>		<p>Pada slide ini, e-modul juga dilengkapi soal pilihan ganda.</p>
<p>11</p>	<p>Tes Sumatif</p>		<p>Pada slide ini, e-modul dilengkapi tes sumatif 1 & 2 untuk mengukur keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik.</p>
<p>12</p>	<p>Daftar Pustaka</p>		<p>Pada slide ini berisi daftar bacaan/pustaka e-modul berbasis HOTS.</p>

4.2.4 Validasi Desain

Selanjutnya pada tahap ini adalah Instrumen penilaian/validasi pada penelitian ini berupa lembar pengamatan yang ditujukan kepada satu ahli materi (Dosen pendidikan akuntansi Universitas Islam Riau), dua ahli media (Dosen pendidikan akuntansi Universitas Islam Riau).

1. Validasi oleh Ahli Materi

PENILAIAN E-MODUL BERBASIS HOTS (HIGHER ORDER THINKING SKILLS) PADA MATERI PERUSAHAAN DAGANG

Tabel 4.6 Penilaian Validasi 1 oleh Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Nilai	
				Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1.	Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1,2,3	9	12
		Keakuratan Materi	4,5,6,7,8,9,10,11	23	32
		Pendukung materi pembelajaran	12,13,14,15,16,17	17	24
		Kemuktahiran Materi	18,19,20,21	11	16
2.	Kelayakan-Penyajian	Teknik Penyajian	1,2	6	8
		Pendukung Penyajian	3,4,5,6,7,8,9,10	17	32
		Penyajian Pembelajaran	11	3	4
		Kelengkapan Penyajian	12,13,14	8	12
3.	Penilaian-Bahasa	Lugas	1,2,3	9	12
		Komunikatif	4,5	6	8
		Dialogis dan Interaktif	6,7	7	8
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	8,9	7	8
		Keruntutan dan keterpaduan alur pikir	10,11	6	8
		Penggunaan Istilah, simbol atau ikon	12,13	6	8
JUMLAH				135	192
Persentase Dan Kelayakan				70,3% (Cukup)	

Berdasarkan tabel diatas, dilihat dari 3 aspek penilaian, yakni kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan penilaian bahasa. Berdasarkan ke tiga aspek tersebut pada tahap validasi awal oleh ahli materi yaitu bapak Akhmad Suyono, M.Pd memperoleh nilai rata-rata 70,3% ($\frac{135}{192} \times 100\%$) yang terkategori cukup layak untuk digunakan. Berikut penjelasannya

- a Aspek Kelayakan Isi mendapatkan skor 60 atau 71,4% ($\frac{60}{84} \times 100\%$) yang tergolong cukup. Dikarenakan kesesuaian materi dengan SK dan KD cukup baik. Nilai ini menjadi evaluasi untuk melakukan revisi produk bahan ajar e-modul.
- b Aspek Kelayakan Penyajian mendapatkan skor 34 atau 60,7% ($\frac{34}{56} \times 100\%$) yang tergolong cukup. Dikarenakan teknik penyajian dan pendukung penyajian cukup baik. Nilai ini menjadi evaluasi untuk melakukan revisi produk bahan ajar e-modul.
- c Aspek Penilaian Bahasa mendapatkan skor 41 atau 78,8% ($\frac{41}{52} \times 100\%$) yang tergolong cukup. Dikarenakan penggunaan istilah, symbol atau ikon cukup baik. Nilai ini menjadi evaluasi untuk melakukan revisi produk bahan ajar e-modul.

2. Validasi oleh Ahli Media

- a Ahli Media Pertama

PENILAIAN E-MODUL BERBASIS HOTS (HIGHER ORDER THINKING SKILLS) PADA MATERI PERUSAHAAN DAGANG

(AHLI MEDIA)

Tabel 4.7 Penilaian Validasi 1 oleh Ahli Media Pertama

No.	Aspek	Kompenen	Indikator Kompenen	Nomor Butir	Nilai	
					Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1.	Kelayakan Kefrafikan	Ukuran E-modul	Ukuran Fisik E-modul	1,2	4	8
		Desain Sampul E-modul	Tata Letak Sampul E-modul	3,4,5,6	9	16
			Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca	7,8,9	7	12
			Ilustrasi sampul E-modul	10,11,11	5	8
		Desain isi E-modul	Konsistensi tata letak	12,13	4	8
			Unsur tata letak harmonis	14,15,16	7	12
			Unsur tata letak lengkap	17,18	4	8
			Tata letak mempercepat pemahaman	19,20	5	8
			Tipografi isi e-modul sederhana	21,22	4	8
			Tipografi mudah dibaca	23,24,25	6	12
			Tipografi isi e-modul memudahkan pemahaman	26,27	4	8
Ilustrasi isi	28,29,30,31	10	16			
JUMLAH					69	124
Persentase Dan Kelayakan					55,6% (Agak Rendah)	

Berdasarkan tabel diatas, dilihat dari 3 kompenen penilaian, yakni Ukuran E-modul, Desain Sampul E-modul dan Desain Isi E-modul. Berdasarkan ke tiga kompenen tersebut pada tahap validasi awal oleh ahli media yaitu bapak Andri Eko Prabowo, M.Pd memperoleh nilai rata-rata 55,6% ($\frac{69}{124} \times 100\%$) yang terkategori agak rendah untuk layak digunakan.

Berikut penjelasannya :

- a. Komponen Ukuran E-modul mendapatkan skor 4 atau 50% ($\frac{4}{8} \times 100\%$) yang tergolong agak rendah. Dikarenakan Ukuran fisik e-modul belum mengikuti standar ISO yaitu B5. Nilai ini menjadi evaluasi untuk melakukan revisi produk bahan ajar e-modul.
- b. Komponen Desain Sampul E-modul mendapatkan skor 21 atau 58,3% ($\frac{21}{36} \times 100\%$) yang tergolong agak rendah. Dikarenakan Desain sampul e-modul masih tergolong biasa. Nilai ini menjadi evaluasi untuk melakukan revisi produk bahan ajar e-modul.
- c. Komponen Desain Isi E-modul mendapatkan skor 44 atau 55% ($\frac{44}{80} \times 100\%$) yang tergolong agak rendah. Dikarenakan konsisten tata letak tidak harmonis dan penggunaan font huruf terlalu formal (kurang menarik). Nilai ini menjadi evaluasi untuk melakukan revisi produk bahan ajar e-modul.

b. Ahli Media Kedua

PENILAIAN E-MODUL BERBASIS HOTS (HIGHER ORDER THINKING SKILLS) PADA MATERI PERUSAHAAN DAGANG
(AHLI MEDIA)

Tabel 4.8 Penilaian Validasi 1 oleh Ahli Media Kedua

No.	Aspek	Komponen	Indikator Komponen	Nomor Butir	Nilai	
					Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1.	Kelayakan Kegrafikan	Ukuran E-modul	Ukuran Fisik E-modul	1,2	4	8
		Desain Sampul E-modul	Tata Letak Sampul E-modul	3,4,5,6	8	16
			Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca	7,8,9	7	12
			Ilustrasi sampul E-modul	10,11	4	8
		Desain isi E-modul	Konsistensi tata letak	12,13	6	8
			Unsur tata letak harmonis	14,15,16	6	12
			Unsur tata letak lengkap	17,18	5	8
			Tata letak mempercepat pemahaman	19,20	5	8
			Tipografi isi e-modul sederhana	21,22	4	8
			Tipografi mudah dibaca	23,24,25	9	12
			Tipografi isi e-modul memudahkan pemahaman	26,27	6	8
			Ilustrasi isi	28,29,30,31	11	16
		JUMLAH				
Persentase Dan Kelayakan					60,4% (Cukup)	

Berdasarkan tabel diatas, dilihat dari 3 komponen penilaian, yakni Ukuran E-modul, Desain Sampul E-modul dan Desain Isi E-modul. Berdasarkan ke tiga komponen tersebut pada tahap validasi awal oleh ahli media yaitu bapak Agus Baskara, M.Pd memperoleh nilai rata-rata - 60,4% ($\frac{75}{124} \times 100\%$) yang terkategori cukup untuk layak digunakan.

Berikut penjelasannya :

- a. Komponen Ukuran E-modul mendapatkan skor 4 atau 50% ($\frac{4}{8} \times 100\%$) yang tergolong agak rendah. Dikarenakan Ukuran fisik e-modul perlu diperbaiki agar konten lebih menarik. Nilai ini menjadi evaluasi untuk melakukan revisi produk bahan ajar e-modul.
- b. Komponen Desain Sampul E-modul mendapatkan skor 19 atau 52,7% ($\frac{19}{36} \times 100\%$) yang tergolong agak rendah. Dikarenakan tampilan yang kurang menarik serta terlalu banyak warna dan jenis shape terlihat norak. Nilai ini menjadi evaluasi untuk melakukan revisi produk bahan ajar e-modul.
- c. Komponen Desain Isi E-modul mendapatkan skor 52 atau 65% - ($\frac{52}{80} \times 100\%$) yang tergolong Cukup. Dikarenakan konsisten tata letak tidak harmonis serta tidak proporsional dan penggunaan font huruf terlalu formal (kurang menarik). Nilai ini menjadi evaluasi untuk melakukan revisi produk bahan ajar e-modul.

4.2.5 Perbaikan Desain

Setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahlinya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Pada tahap ini produk mengalami perbaikan berdasarkan masukan dan saran oleh ahli materi (Dosen pendidikan akuntansi Universitas Islam Riau) serta ahli media (Dosen pendidikan akuntansi Universitas Islam Riau).

1. Revisi Ahli Materi

Pada tahap validasi 1 ada beberapa aspek yang harus di perbaiki yaitu aspek kelayakan isi mendapatkan skor 60 atau 71,4% ($\frac{60}{84} \times 100\%$) yang tergolong cukup, aspek kelayakan penyajian mendapatkan skor 34 atau 60,7% ($\frac{34}{56} \times 100\%$) yang tergolong cukup, dan aspek penilaian bahasa mendapatkan skor 41 atau 78,8% ($\frac{41}{52} \times 100\%$) yang tergolong cukup. Pada tahapan ini focus revisi ditujukan pada pendalaman materi yang kurang kompleks (Mekanisme debit kredit, penggolongan akun serta pengkodean akun), penambahan daftar pustaka/bacaan, penambahan glosarium.

2. Revisi Ahli Media

a. Ahli Media Pertama

Pada tahap validasi 1 ada beberapa komponen yang harus di perbaiki yaitu Komponen ukuran E-modul skor 4 atau 50% ($\frac{4}{8} \times 100\%$) yang tergolong agak rendah, Komponen Desain Sampul E-modul mendapatkan skor 21 atau 58,3% ($\frac{21}{36} \times 100\%$) yang tergolong agak rendah, dan Komponen Desain Isi E-modul mendapatkan skor 44 atau 55% ($\frac{44}{80} \times 100\%$) yang tergolong agak rendah.

Pada tahapan ini focus revisi ditujukan pada desain sampul e-modul, tampilan e-modul serta penggunaan shape dan penggunaan font huruf e-modul..

b. Ahli media Kedua

Pada tahap validasi 1 ada beberapa komponen yang harus di perbaiki yaitu Komponen Ukuran E-modul dengan skor 4 atau 50% ($\frac{4}{8} \times 100\%$) yang tergolong agak rendah, Komponen Desain Sampul E-modul mendapatkan skor 19 atau 52,7% ($\frac{19}{36} \times 100\%$) yang tergolong agak rendah, dan Komponen Desain Isi E-Modul mendapatkan skor 52 atau 65% ($\frac{52}{80} \times 100\%$) yang tergolong Cukup. Pada tahapan ini focus revisi ditujukan pada desain sampul e-modul, tampilan e-modul serta penggunaan shape dan penggunaan variasi font/huruf yang berlebihan juga kekurangan kreatifan terhadap tampilan e-modul.

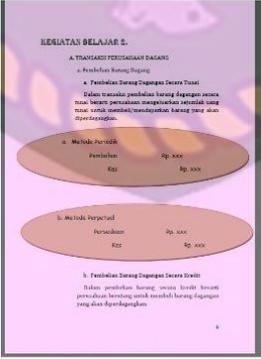
Setelah melakukan validasi desain terhadap ahli materi dan ahli media, peneliti hanya mengubah tampilan e-modul yang tadinya berwarna putih menjadi pink muda. Kemudian memberikan warna pada tabel dan mengubah font/huruf pada e-modul yang tadinya huruf berjenis Times New Roman menjadi Cambria. Sehingga revisi/perbaikan yang dilakukan peneliti belum terlalu kompleks dikarenakan waktu untuk penelitian pertama mendesak dan akibatnya perbaikan yang dilakukan belum maksimal. Revisi tahap awal dilakukan mulai tanggal 29 Februari s/d 02 Maret 2020.

4.2.6 Uji Coba Produk

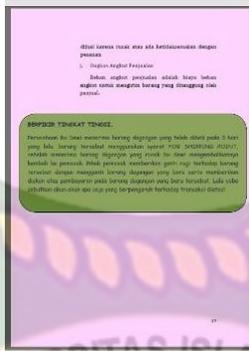
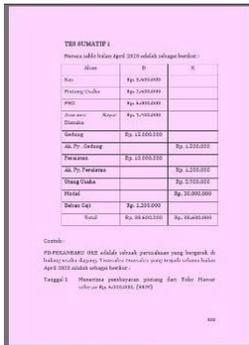
Dalam penelitian ini produk di uji cobakan kepada Peserta didik Kelas XII MIPA 2 SMA Negeri 8 Pekanbaru berjumlah 5 orang peserta didik secara proporsional dan pendidik Mata pelajaran Akuntansi SMA Negeri 8 Pekanbaru pada 05 Maret 2020. Uji coba 1 dilakukan dengan cara memberikan kesempatan kepada peserta didik dan pendidik untuk menggunakan bahan ajar e-modul pada smartphone yang bertepatan di ruang tamu wakil kepala sekolah SMA Negeri 8 Pekanbaru. Setelah peserta didik dan pendidik selesai mengoperasikan bahan ajar e-modul, lalu peserta didik diberikan instrument penilaian dan peneliti melakukan wawancara terhadap pendidik. Instrument yang diberikan kepada peserta didik untuk menilai kualitas instruksional dari bahan ajar e-modul. Instrument penilaian berisi 25 butir pernyataan yang di isi dengan cara check list dan berupa saran dan komentar dari peserta didik. Berikut merupakan tampilan dari bahan ajar e-modul uji coba 1 dan hasil dari penilaian tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 4.9 TABEL UJI COBA 1 BAHAN AJAR E-MODUL

Judul : Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang

NO.	Keterangan	Visual	Penjelasan
1	Cover		Cover E-Modul Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang.
2	Kegiatan Belajar 1		Kegiatan Belajar 1 berisi tentang Karakteristik Perusahaan Dagang.
3	Kegiatan Belajar 2		Kegiatan Belajar 2 berisi tentang Transaksi Perusahaan Dagang.
4			

	<p>Kegiatan Belajar 3</p>		<p>Kegiatan Belajar 3 berisi tentang Akun-akun pada Perusahaan Dagang.</p>
<p>5</p>	<p>Kegiatan Belajar 4</p>		<p>Kegiatan Belajar 4 berisi tentang Tahapan Pencatatan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang.</p>
<p>6</p>	<p>Kegiatan Belajar 5</p>		<p>Kegiatan Belajar 5 berisi tentang Tahapan Pengikhtisaran Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang.</p>
<p>7</p>	<p>Kegiatan Belajar 6</p>		<p>Kegiatan Belajar 6 berisi tentang Tahapan Pelaporan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang.</p>

<p>8</p>	<p>Berpikir Tingkat tinggi</p>		<p>Pada setiap kegiatan belajar, masing-masing terdapat soal yang menguji berpikir tingkat tinggi peserta didik, seberapa paham peserta didik memahami materi tersebut.</p>
<p>9</p>	<p>Soal & Penyelesaian 1 Siklus</p>		<p>Pada slide ini berisi contoh soal dan cara penyelesaian-nya lengkap 1 siklus.</p>
<p>10</p>	<p>Soal Pilihan Ganda</p>		<p>Pada slide ini, e-modul juga dilengkapi soal pilihan ganda.</p>
<p>11</p>	<p>Tes Sumatif</p>		<p>Pada slide ini, e-modul dilengkapi tes sumatif 1 & 2 untuk mengukur keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik.</p>

12	Daftar Pustaka		Pada slide ini berisi daftar bacaan/pustaka e-modul berbasis HOTS.
----	----------------	---	--

a. Penilaian Uji Coba 1 oleh Peserta didik

PENILAIAN E-MODUL BERBASIS HOTS (HIGHER ORDER THINKING SKILLS) PADA MATERI PERUSAHAAN DAGANG

Tabel 4.10 Tabel Penilaian Uji Coba 1 oleh Peserta Didik

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Nilai	
				Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1.	Tampilan	Kejelasan teks	1	20	20
		Kejelasan gambar	2,3,4	55	60
		Kemenarikan gambar	5	17	20
		Kesesuaian gambar dengan materi	6	19	20
2.	Penyajian Materi	Penyajian materi	7,8,9,10,11	82	100
		Kemudahan memahami materi	12	18	20
		Ketepatan sistematika penyajian materi	13,14	37	40
		Kejelasan kalimat	15,16	34	40
		Kejelasan simbol dan lambang	17	18	20
		Kejelasan istilah	18	15	20
		Kesesuaian contoh dengan materi	19	19	20
3.	Manfaat	Kemudahan belajar	20,21	36	40
		Ketertarikan menggunakan bahan ajar berbentuk E-modul	22	16	20
		Peningkatan motivasi belajar	23,24,25	45	60
JUMLAH				431	500
Persentase Dan Kelayakan				86,2% (Tinggi)	

Berdasarkan tabel diatas, dilihat dari kualitas instruksional bahan ajar e-modul terdapat 3 aspek penilaian, yakni 1. Tampilan, 2. Penyajian materi, 3. Manfaat. Dari ke tiga aspek tersebut tanggapan 5 peserta didik terhadap bahan ajar e-modul memperoleh nilai rata-rata 86,2% ($\frac{431}{500} \times 100\%$) yang terkategori tinggi yang berarti baik untuk digunakan. Berikut penjelasannya :

- a. Aspek tampilan mendapatkan skor 111 atau 92,5% ($\frac{111}{120} \times 100\%$) yang tergolong tinggi. Dikarenakan kejelasan teks, gambar, kemenarikan gambar serta kesesuaian gambar dengan materi cukup baik.
- b. Aspek penyajian materi mendapatkan skor 223 atau 85,7% ($\frac{223}{260} \times 100\%$) yang tergolong tinggi. Dikarenakan penyajian materi, kemudahan memahami materi, ketepatan sistematika penyajian materi, kejelasan kalimat, kejelasan symbol dan lambing, kejelasan istilah, serta kesesuaian contoh dengan materi cukup baik.
- c. Aspek manfaat mendapatkan skor 97 atau 80,8% ($\frac{97}{120} \times 100\%$) yang tergolong tinggi. Dikarenakan kemudahan belajar, ketertarikan menggunakan bahan ajar berbentuk e-modul, serta peningkatan motivasi belajar cukup baik.

b. Penilaian Uji coba 1 oleh pendidik

PEDOMAN WAWANCARA KEPADA PENDIDIK SETELAH
PENGUNAAN E-MODUL BERBASIS HOTS (HIGHER ORDER THINKING
SKILLS) PADA MATERI PERUSAHAAN DAGANG

Tabel 4.11 Tabel Pedoman Wawancara Kepada Pendidik

Indikator	Butir
Metode pembelajaran Akuntansi yang biasa digunakan	1. Dalam pembelajaran Akuntansi, metode apa yang biasa digunakan oleh Bapak/Ibu?
	2. Mengapa Bapak/Ibu menggunakan metode tersebut?
	3. Pernahkah Bapak/Ibu menggunakan E-modul Berbasis Hots?
Perlunya bahan ajar Akuntansi	4. Apakah Bapak/Ibu memerlukan suatu bahan ajar?
Bahan ajar yang pernah digunakan dalam pembelajaran Akuntansi	5. Bahan apa saja yang pernah Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran?
	6. Bahan ajar seperti apa saja yang baik/layak untuk digunakan oleh peserta didik kelas XII?
Pandangan tentang bahan ajar	7. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu tentang bahan ajar Akuntansi yang tersedia sekarang?
	8. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu tentang bahan ajar yang kami kembangkan?
	9. Apa kekurangan maupun kendala di dalam pemanfaatan bahan ajar ini dalam pembelajaran Akuntansi?

Pada tabel diatas, dapat dideskripsikan hasil wawancara peneliti dengan pendidik, yaitu sebagai berikut :

Biasanya pendidik menggunakan metode ceramah & diskusi. Setelah pendidik menjelaskan materi didepan kelas lalu memberikan satu contoh soal dan menyelesaikannya. Kemudian pendidik akan meminta beberapa peserta didik untuk maju menyelesaikan contoh soal lainnya serta peserta didik yang lainnya memerhatikan dengan seksama. Karena mata pelajaran akuntansi materinya banyak perhitungan menurut ibu Darmina, M.Pd metode ini cukup efektif, karena peserta didik langsung terjun menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Ibu darmina juga mengatakan bahwa ia belum pernah menggunakan e-modul berbasis HOTS dan biasanya pendidik hanya menggunakan bahan ajar berupa modul atau buku yang tersedia di perpustakaan.

Kemudian ibu darmina juga menyatakan bahwa pendidik sangat memerlukan bahan ajar, karena sangat membantu dalam proses belajar mengajar/pembelajaran. Dan ia juga mengatakan bahan ajar yang dapat dikatakan baik/layak ialah :

- a. Bahan ajar yang dapat membuat peserta didik mampu belajar sendiri dengan mandiri untuk mengembangkan kemampuan diri sendiri.
- b. Bahan ajar yang saling berkaitan antara materi 1 dengan materi lainnya.
- c. Bahan ajar hendaknya mempunyai daya adaptif atau dapat mengikuti perkembangan zaman dan IPTEK.
- d. Bahan ajar yang bersahabat dengan penggunanya. Maksudnya pengguna/pemakai mendapat kemudahan dalam mengoperasikannya.

Ibu darmina juga mengatakan : Bahan ajar sekarang sudah cukup memadai, dan bahan ajar yang dikembangkan peneliti berupa e-modul sudah sangat baik dan menarik serta berinovasi. Tetapi ada beberapa yang perlu di perbaiki yaitu bukti transaksi dalam materi sebaiknya menggunakan tahun tinggi 2015-2020. Sedangkan di e-modul masih menggunakan tahun rendah yaitu 2003/2004. Tahun tersebut sangat jauh dengan tahun sekarang. Kemudian alamat sebaiknya menggunakan alamat pekanbaru atau nama PT dan alamatnya pakai di daerah Riau saja.

4.2.7 Revisi Produk

Pada tahap ini produk direvisi berdasarkan masukan dan saran oleh praktisi pembelajaran Akuntansi yaitu pendidik Akuntansi dan peserta didik SMA Negeri 8 Pekanbaru.

1. Revisi Peserta didik

Pada tahap uji coba 1 terhadap peserta didik ada beberapa yang harus di perbaiki yaitu :

- a. Maya Cantika Putri : Menurut maya, penggunaan shape halaman 6-14 kurang menarik, latar belakang sebaiknya putih atau warna lain yang lebih tepat, tampilan e-modul juga lebih baik diperbaiki dan akan lebih baik ditambahkan animasi atau hiasan.
- b. Diva kemala : Menurut diva, tampilan warna kurang menarik, walaupun pemilihan gambar sudah tepat. Dan sebaiknya perlu dilakukan perbaikan.
- c. Rebecca Patricia : Menurut Becca, pemilihan warna dasar sebaiknya warna putih dan juga tampilan e-modul di ubah agar lebih menarik lagi.
- d. Famella Gustriani : Menurut mella, materi di e-modul sudah lengkap, tetapi tampilan perlu ditingkatkan lagi. Latarnya sebaiknya putih & pemilihan shape lebih menarik lagi dan juga tabel lebih baik berwarna.
- e. Muhammad Zikriansyah : Menurut zikri, dari segi tampilan akan lebih baik jika ditambahkan gambar-gambar yang menarik.

Pada tahapan ini focus revisi ditujukan pada tampilan e-modul dan penggunaan/pemilihan shape yang menarik. Peneliti tidak menambahkan animasi/hiasan serta gambar yang menarik dikarenakan tampilan di e-modul

sudah menarik dan apabila ditambah animasi/hiasan serta gambar akan terlihat terlalu ramai serta menurut peneliti dengan mengubah tampilan e-modul yang menarik itu sudah cukup. Revisi tahap uji coba 1 ini dilakukan mulai tanggal 06 sampai dengan 08 Maret 2020.

2. Revisi Pendidik

Pada tahap uji coba 1 terhadap pendidik ada beberapa yang harus di perbaiki yaitu : seperti yang sudah dipaparkan bahwa menurut ibu Darmina, M.Pd bukti transaksi dalam materi sebaiknya menggunakan tahun tinggi 2015-2020. Sedangkan di e-modul masih menggunakan tahun rendah yaitu 2003/2004. Tahun tersebut sangat jauh dengan tahun sekarang. Kemudian alamat sebaiknya menggunakan alamat pekanbaru atau nama PT dan alamatnya pakai di daerah Riau saja. Revisi tahap uji coba 1 ini dilakukan mulai tanggal 06 sampai dengan 08 Maret 2020.

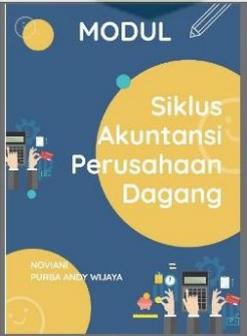
4.2.8 Uji Coba Pemakaian

Dalam Uji Coba 2 ini produk di uji cobakan kepada Peserta didik di Kelas XII MIPA 2 SMA Negeri 8 Pekanbaru berjumlah 5 orang peserta didik yang sama secara proporsional, pendidik Mata pelajaran Akuntansi SMA Negeri 8 Pekanbaru dan tahap validasi 2 oleh ahli materi (Dosen FKIP Akuntansi Universitas Islam Riau) serta ahli media (Dosen FKIP Akuntansi Universitas Islam Riau) pada 09 Maret 2020.

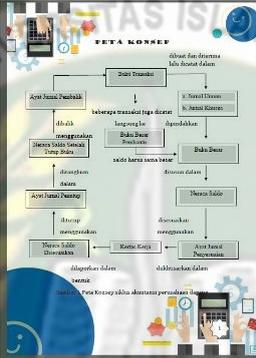
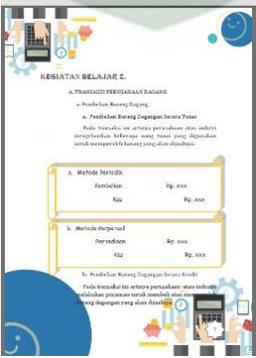
Uji coba 2 dilakukan dengan cara memberikan kesempatan kepada peserta didik dan pendidik untuk menggunakan bahan ajar e-modul pada smartphone yang bertepatan di ruang tamu wakil kepala sekolah SMA Negeri 8 Pekanbaru. Dan tahap validasi 2 dilakukan dengan memberikan instrument penilaian kepada ahli media dan ahli materi di Universitas Islam Riau. Setelah peserta didik dan pendidik selesai mengoperasikan bahan ajar e-modul, lalu peserta didik diberikan instrument penilaian dan peneliti melakukan wawancara terhadap pendidik. Instrument yang diberikan kepada peserta didik untuk menilai kualitas instruksional dari bahan ajar e-modul. Instrument penilaian berisi 25 butir pernyataan yang di isi dengan cara check list dan berupa saran dan komentar dari peserta didik. Berikut merupakan tampilan dari bahan ajar e- modul uji coba 2 dan hasil dari penilaian serta validasi tahap 2 tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 4.12 TABEL UJI COBA 2 BAHAN AJAR E-MODUL

Judul : Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang

NO	Keterangan	Visual	Penjelasan
1	Cover		Cover E-Modul Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang.

Dokumen ini adalah Arsip Miik :
 Perpustakaan Universitas Islam Riau

<p>2</p>	<p>Pendahuluan</p>		<p>Pada slide ini berisi pendahuluan/deskripsi tentang Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang.</p>
<p>3</p>	<p>Peta Konsep</p>		<p>Pada slide ini berisi Peta Konsep/Peta Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang</p>
<p>4</p>	<p>Kegiatan Belajar 1</p>		<p>Kegiatan Belajar 1 berisi tentang Karakteristik Perusahaan Dagang.</p>
<p>5</p>	<p>Kegiatan Belajar 2</p>		<p>Kegiatan Belajar 2 berisi tentang Transaksi Perusahaan Dagang.</p>

<p>6</p>	<p>Kegiatan Belajar 3</p>		<p>Kegiatan Belajar 3 berisi tentang Akun-akun pada Perusahaan Dagang.</p>
<p>7</p>	<p>Kegiatan Belajar 4</p>		<p>Kegiatan Belajar 4 berisi tentang Tahapan Pencatatan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang.</p>
<p>8</p>	<p>Kegiatan Belajar 5</p>		<p>Kegiatan Belajar 5 berisi tentang Tahapan Pengikhtisaran Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang.</p>
<p>9</p>	<p>Kegiatan Belajar 6</p>		<p>Kegiatan Belajar 6 berisi tentang Tahapan Pelaporan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang.</p>

<p>10</p>	<p>Berpikir Tingkat tinggi</p>		<p>Pada setiap kegiatan belajar, masing-masing terdapat soal yang menguji berpikir tingkat tinggi peserta didik, seberapa paham peserta didik memahami materi tersebut.</p>
-----------	--------------------------------	---	---

<p>11</p>	<p>Soal & Penyelesaian 1 Siklus</p>		<p>Pada slide ini berisi contoh soal dan cara penyelesaian-nya lengkap 1 siklus.</p>
-----------	---	--	--

<p>12</p>	<p>Soal Pilihan Ganda</p>		<p>Pada slide ini, e-modul juga dilengkapi soal pilihan ganda.</p>
-----------	---------------------------	---	--

<p>13</p>	<p>Tes Sumatif</p>		<p>Pada slide ini, e-modul dilengkapi tes sumatif 1 & 2 untuk mengukur keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik.</p>
-----------	--------------------	---	--

Perustakaan Universitas Islam Riau
 Dokumen ini adalah Arsip Miik :

<p>14</p>	<p>Rangkuman</p>		<p>Pada slide ini, berisi rangkuman isi materi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang.</p>
<p>15</p>	<p>Daftar Pustaka</p>		<p>Pada slide ini berisi daftar bacaan/pustaka e-modul berbasis HOTS.</p>
<p>16</p>	<p>Glosarium</p>		<p>Pada slide ini, berisi glosarium atau daftar abjad tentang Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang yang dilengkapi dengan definisi atau istilah-istilah tersebut.</p>

Dokumen ini adalah Arsip Miik :
 Perpustakaan Universitas Islam Riau

a. Penilaian Uji Coba 2 oleh Peserta Didik.

PENILAIAN E-MODUL BERBASIS HOTS (HIGHER ORDER THINKING SKILLS) PADA MATERI PERUSAHAAN DAGANG

Tabel 4.13 Tabel Penilaian Uji Coba 2 Peserta Didik

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Nilai	
				Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1.	Tampilan	Kejelasan teks	1	20	20
		Kejelasan gambar	2,3,4	57	60
		Kemenarikan gambar	5	19	20
		Kesesuaian gambar dengan materi	6	20	20
2.	Penyajian Materi	Penyajian materi	7,8,9,10,11	92	100
		Kemudahan memahami materi	12	20	20
		Ketepatan sistematika penyajian materi	13,14	39	40
		Kejelasan kalimat	15,16	37	40
		Kejelasan simbol dan lambang	17	18	20
		Kejelasan istilah	18	18	20
		Kesesuaian contoh dengan materi	19	20	20
3.	Manfaat	Kemudahan belajar	20,21	37	40
		Ketertarikan menggunakan bahan ajar berbentuk E-modul	22	19	20
		Peningkatan motivasi belajar	23,24,25	55	60
JUMLAH				471	500
Persentase Dan Kelayakan				94,2% (Tinggi)	

Berdasarkan tabel diatas, dilihat dari kualitas instruksional bahan ajar e-modul terdapat 3 aspek penilaian, yakni 1. Tampilan, 2. Penyajian materi, 3. Manfaat. Dari ke tiga aspek tersebut tanggapan 5 peserta didik terhadap bahan ajar e-modul memperoleh nilai rata-rata 94,2% ($\frac{431}{500} \times 100\%$) yang terkategori tinggi yang berarti sangat baik untuk digunakan. Berikut penjelasannya :

- a. Aspek tampilan mendapatkan skor 116 atau 96,6% ($\frac{116}{120} \times 100\%$) yang tergolong tinggi. Dikarenakan kejelasan teks, gambar, kemenarikan gambar serta kesesuaian gambar dengan materi sangat baik.
- b. Aspek penyajian materi mendapatkan skor 244 atau 93,8% ($\frac{223}{260} \times 100\%$) yang tergolong tinggi. Dikarenakan penyajian materi, kemudahan memahami materi, ketepatan sistematika penyajian materi, kejelasan kalimat, kejelasan symbol dan lambing, kejelasan istilah, serta kesesuaian contoh dengan materi sangat baik.
- c. Aspek manfaat mendapatkan skor 111 atau 92,5% ($\frac{111}{120} \times 100\%$) yang tergolong tinggi. Dikarenakan kemudahan belajar, ketertarikan menggunakan bahan ajar berbentuk e-modul, serta peningkatan motivasi belajar sangat baik.

b. Penilaian Uji coba 2 oleh pendidik.

**PEDOMAN WAWANCARA KEPADA PENDIDIK SETELAH
PENGUNAAN E-MODUL BERBASIS HOTS (HIGHER ORDER THINKING
SKILLS) PADA MATERI PERUSAHAAN DAGANG**

Tabel 4.14 Tabel Pedoman Wawancara Kepada Pendidik

Indikator	Butir
Metode pembelajaran Akuntansi yang biasa digunakan	1. Dalam pembelajaran Akuntansi, metode apa yang biasa digunakan oleh Bapak/Ibu?
	2. Mengapa Bapak/Ibu menggunakan metode tersebut?
	3. Pernahkah Bapak/Ibu menggunakan E-modul Berbasis Hots?
Perlunya bahan ajar Akuntansi	4. Apakah Bapak/Ibu memerlukan suatu bahan ajar?
Bahan ajar yang pernah digunakan dalam pembelajaran Akuntansi	5. Bahan apa saja yang pernah Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran?
	6. Bahan ajar seperti apa saja yang baik/layak untuk digunakan oleh peserta didik kelas XII?
Pandangan tentang bahan ajar	7. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu tentang bahan ajar Akuntansi yang tersedia sekarang?
	8. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu tentang bahan ajar yang kami kembangkan?
	9. Apa kekurangan maupun kendala di dalam pemanfaatan bahan ajar ini dalam pembelajaran Akuntansi?

Pada tabel diatas, deskripsi/uraian wawancara dapat dilihat di penjelasan penilaian uji coba 1 oleh pendidik. Kemudian uji coba 2 terhadap pendidik setelah di revisi dan melakukan uji coba 2. Ibu darmina cukup puas dengan perbaikan yang dilakukan peneliti tetapi ada beberapa kalimat yang tertutupi/tertimpa watermark. Serta ada tabel yang terputus, sehingga harus melakukan perbaikan lagi.

c. Penilaian Validasi 2 oleh ahli materi dan ahli media

1. Validasi 2 oleh Ahli Materi

PENILAIAN E-MODUL BERBASIS HOTS (HIGHER ORDER THINKING SKILLS) PADA MATERI PERUSAHAAN DAGANG

Tabel 4.15 Tabel Penilaian Uji Coba 2 oleh Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Nilai	
				Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1.	Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1,2,3	12	12
		Keakuratan Materi	4,5,6,7,8,9,10,11	28	32
		Pendukung materi pembelajaran	12,13,14,15,16,17	22	24
		Kemuktahiran Materi	18,19,20,21	16	16
2.	Kelayakan-Penyajian	Teknik Penyajian	1,2	7	8
		Pendukung Penyajian	3,4,5,6,7,8,9,10	26	32
		Penyajian Pembelajaran	11	4	4
		Kelengkapan Penyajian	12,13,14	11	12
3.	Penilaian-Bahasa	Lugas	1,2,3	10	12
		Komunikatif	4,5	7	8
		Dialogis dan Interaktif	6,7	8	8
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	8,9	7	8
		Keruntutan dan keterpaduan alur pikir	10,11	8	8
		Penggunaan Istilah, simbol atau ikon	12,13	8	8
JUMLAH				174	192
Persentase Dan Kelayakan				90,6% (Tinggi)	

Berdasarkan tabel diatas, dilihat dari 3 aspek penilaian, yakni kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan penilaian bahasa. Berdasarkan ke tiga aspek tersebut pada tahap validasi 2 oleh ahli materi yaitu bapak

Akhmad Suyono, M.Pd memperoleh nilai rata-rata 90,6% ($\frac{174}{192} \times 100\%$)

yang terkategori tinggi dan layak untuk digunakan. Berikut penjelasannya

a. Aspek Kelayakan Isi mendapatkan skor 78 atau 92,8% ($\frac{78}{84} \times 100\%$)

yang tergolong tinggi. Dikarenakan kesesuaian materi dengan SK dan KD, keakuratan materi, pendukung materi pembelajaran serta kemuktahiran materi sudah baik.

b. Aspek Kelayakan Penyajian mendapatkan skor 48 atau 85,7% ($\frac{48}{56} \times 100\%$) yang tergolong tinggi. Dikarenakan teknik penyajian,

pendukung penyajian, penyajian pembelajaran serta kelengkapan penyajian sudah baik.

c. Aspek Penilaian Bahasa mendapatkan skor 48 atau 92,3% ($\frac{48}{52} \times 100\%$)

yang tergolong tinggi. Dikarenakan penggunaan bahasa sudah lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik, keruntutan serta penggunaan symbol, ikon, istilah juga sudah baik.

2. Validasi 2 oleh Ahli Media

a. Ahli Media Pertama

PENILAIAN E-MODUL BERBASIS HOTS (HIGHER ORDER THINKING SKILLS) PADA MATERI PERUSAHAAN DAGANG

Tabel 4.16 Tabel Penilaian Uji Coba 2 oleh Ahli Media Pertama

No.	Aspek	Komponen	Indikator Komponen	Nomor Butir	Nilai	
					Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1.	Kelayakan Kegrafikan	Ukuran E-modul	Ukuran Fisik E-modul	1,2	6	8
		Desain Sampul E-modul	Tata Letak Sampul E-modul	3,4,5,6	14	16
			Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca	7,8,9	10	12
			Ilustrasi sampul E-modul	10,11	6	8
		Desain isi E-modul	Konsistensi tata letak	12,13	7	8
			Unsur tata letak harmonis	14,15,16	8	12
			Unsur tata letak lengkap	17,18	7	8
			Tata letak mempercepat pemahaman	19,20	6	8
			Tipografi isi e-modul sederhana	21,22	5	8
			Tipografi mudah dibaca	23,24,25	7	12
			Tipografi isi e-modul memudahkan pemahaman	26,27	7	8
			Ilustrasi isi	28,29,30,31	11	16
		JUMLAH				
Persentase Dan Kelayakan					75,8% (Cukup)	

Berdasarkan tabel diatas, dilihat dari 3 komponen penilaian, yakni Ukuran E-modul, Desain Sampul E-modul dan Desain Isi E-modul. Berdasarkan ke tiga komponen tersebut pada tahap validasi 2 oleh ahli media yaitu bapak Andri Eko Prabowo, M.Pd memperoleh nilai rata-rata 75,8% ($\frac{94}{124} \times 100\%$) yang terkategori cukup layak untuk digunakan. Berikut Penjelasannya:

- a. Komponen Ukuran E-modul mendapatkan skor 6 atau 75% ($\frac{6}{8} \times 100\%$) yang tergolong cukup. Dikarenakan Ukuran fisik e-modul sudah mengikuti standar ISO yaitu B5.
- b. Komponen Desain Sampul E-modul mendapatkan skor 30 atau 83,3% ($\frac{30}{36} \times 100\%$) yang tergolong Tinggi. Dikarenakan Desain sampul e-modul berupa tata letak sampul, huruf yang digunakan mudah terbaca, dan ilustrasi sampul e-modul sudah sangat menarik.
- c. Komponen Desain Isi E-modul mendapatkan skor 58 atau 72,5% ($\frac{58}{80} \times 100\%$) yang tergolong cukup. Dikarenakan konsisten tata letak, unsur tata letak, tipografi isi e-modul, dan ilustrasi isi cukup baik dan harmonis.
- b. Ahli Media Kedua

PENILAIAN E-MODUL BERBASIS HOTS (HIGHER ORDER THINKING SKILLS) PADA MATERI PERUSAHAAN DAGANG

Tabel 4.17 Tabel Penilaian Uji Coba 2 oleh Ahli Media Kedua

No.	Aspek	Komponen	Indikator Komponen	Nomor Butir	Nilai	
					Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1.	Kelayakan Kegrafikan	Ukuran E-modul	Ukuran Fisik E-modul	1,2	7	8
		Desain Sampul E-modul	Tata Letak Sampul E-modul	3,4,5,6	12	16
			Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca	7,8,9	9	12
			Ilustrasi sampul E-modul	10,11	6	8
		Desain isi E-modul	Konsistensi tata letak	12,13	6	8
			Unsur tata letak harmonis	14,15,16	11	12
			Unsur tata letak lengkap	17,18	6	8
			Tata letak mempercepat pemahaman	19,20	8	8
			Tipografi isi e-modul sederhana	21,22	6	8
			Tipografi mudah dibaca	23,24,25	9	12
			Tipografi isi e-modul memudahkan pemahaman	26,27	8	8
		Ilustrasi isi	28,29,30,31	12	16	
		JUMLAH				
Persentase Dan Kelayakan					80,6% (Tinggi)	

Berdasarkan tabel diatas, dilihat dari 3 komponen penilaian, yakni Ukuran E-modul, Desain Sampul E-modul dan Desain Isi E-modul. Berdasarkan ke tiga komponen tersebut pada tahap validasi 2 oleh ahli media yaitu bapak Agus Baskara, M.Pd memperoleh nilai rata-rata - $80,6\% \left(\frac{100}{124} \times 100\% \right)$ yang terkategori Tinggi untuk layak digunakan. Berikut

Penjelasannya:

- a. Komponen Ukuran E-modul mendapatkan skor 7 / 87,5% ($\frac{6}{8} \times 100\%$) yang tergolong Tinggi. Dikarenakan Ukuran fisik e-modul sudah memiliki konten yang menarik.
- b. Komponen Desain Sampul E-modul mendapatkan skor 27 atau 75 % ($\frac{27}{36} \times 100\%$) yang tergolong Cukup. Dikarenakan Desain sampul e-modul berupa tata letak sampul dan ilustrasi sampul e-modul sudah memiliki tampilan yang menarik.
- c. Komponen Desain Isi E-modul mendapatkan skor 66 atau 82,5% ($\frac{66}{80} \times 100\%$) yang tergolong Tinggi. Dikarenakan konsisten tata letak, unsur tata letak, tipografi isi e-modul, dan ilustrasi isi cukup baik serta sudah sangat Proporsional.

4.2.9 Revisi Produk

Setelah Uji coba 2 dan tahap validasi 2, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Tahap ini produk mengalami perbaikan berdasarkan masukan dan saran oleh peserta didik, praktisi pembelajaran serta ahli materi (Dosen pendidikan akuntansi Universitas Islam Riau) serta ahli media (Dosen pendidikan akuntansi Universitas Islam Riau).

1. Revisi Peserta didik

Pada tahap uji coba 2 terhadap peserta didik ada beberapa yang harus di perbaiki yaitu :

- a. Maya Cantika Putri : Menurut maya, sebaiknya kunci jawaban pilihan ganda tersedia diakhir e-modul, dan lebih baik watermark dirapikan agar tulisan di e-modul lebih jelas.
- b. Diva kemala : Menurut diva, perlu diadakan perbaikan karena ada beberapa tulisan yang kurang jelas karena tertutupi watermark.
- c. Rebecca Patricia : Menurut Becca, karena ada kalimat yang tertutupi watermark, sebaiknya diperbaiki. Selainnya sudah oke.
- d. Famella Gustriani : Menurut mella, kalimat yang kurang jelas sebaiknya di enter kebawah agar kelihatan.
- e. Muhammad Zikriansyah : Menurut zikri, dari segi tampilan akan lebih baik jika tulisan yang tertutupi watermark diperbaiki.

Pada tahapan ini focus revisi ditujukan pada kalimat-kalimat yang tertutupi watermark sehingga kalimat tersebut jelas. Peneliti tidak menambahkan kunci jawaban Pilihan Ganda di akhir e-modul dikarenakan agar peserta didik dapat berpikir lebih keras serta penasaran dalam mengerjakan soal dan tidak bergantung pada kunci jawaban.

2. Revisi Pendidik

Pada tahap uji coba 2 terhadap pendidik ada beberapa yang harus di perbaiki yaitu : ada kalimat yang tertutupi watermark dan beberapa tabel ada yang terputus.

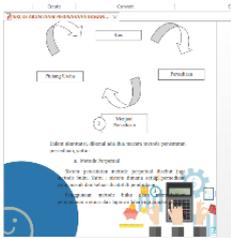
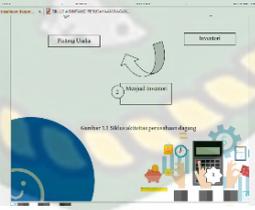
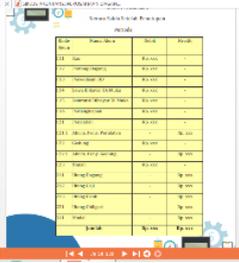
3. Revisi Ahli Materi

Pada tahap validasi 2, tahapan ini focus revisi ditujukan pada kalimat yang tertutupi watermark dan tabel yang terputus sehingga kalimat di materi lebih jelas.

4. Revisi Ahli Media

Pada tahap validasi 2, Bapak Agus Baskara, M.Pd menyatakan bahwa E-modul sudah baik dan memiliki tampilan yang menarik dan bapak Andri Eko Prabowo, M.Pd memberikan saran bahwa warna watermark sebaiknya diberi warna biru muda agar tulisan lebih jelas. Tetapi saran dari bapak andri tidak peneliti lakukan karena menurut peneliti konsep dari e-modul ini yakni berwarna biru donker dan kuning emas. Revisi tahap Uji coba 2 dan tahap Validasi 2 ini dilakukan mulai tanggal 21 sampai dengan 26 Maret 2020.

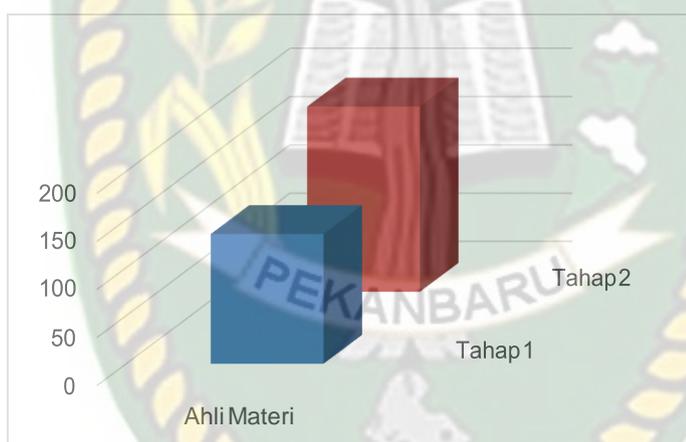
TABEL 4.18 TABEL REVISI (PERBAIKAN) E-MODUL

BEFORE	AFTER	KETERANGAN
		<p>Gambar disamping menunjukkan perubahan sebelum dan sesudah Revisi.</p>
		<p>Focus revisi adalah pada kalimat yang tertimpa watermark dan tabel yang terputus-putus.</p>

Analisis data dari validasi produk

1. Perkembangan bahan ajar e-modul dari ahli materi pada tahap validasi awal mendapat nilai 135 dari total 192 yang apabila di presentasikan yakni 70,3% yang terkategori cukup. Setelah melakukan revisi tahap awal terhadap bahan ajar e-modul yakni pada tahap validasi 2 e-modul mendapat nilai 174 dari total 192 yang apabila dipresentasikan yakni 90,6%, artinya bahan ajar e-modul mengalami kenaikan 39 point seperti yang tergambar pada grafik 1.

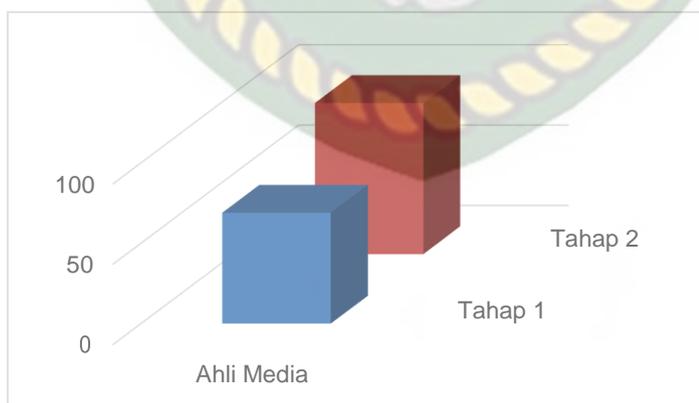
Grafik 4.1 Validasi oleh Ahli Materi



(Akhmad Suyono, M.Pd)

2. Perkembangan bahan ajar e-modul dari ahli media pertama (Andri Eko Prabowo, M.Pd) pada tahap validasi awal mendapat nilai 69 dari total 124 yang apabila di presentasikan yakni 55,6% yang terkategori agak rendah. Setelah melakukan revisi tahap awal terhadap bahan ajar e-modul yakni pada tahap validasi 2 e-modul mendapat nilai 94 dari total 124 yang apabila dipresentasikan yakni 75,8%, artinya bahan ajar e-modul mengalami kenaikan 25 point. Dan ahli media Kedua (Agus Baskara, M.Pd) pada tahap validasi awal mendapat nilai 75 dari total 124 yang apabila di presentasikan yakni 60,4% yang terkategori cukup. Setelah melakukan revisi tahap awal terhadap bahan ajar e-modul yakni pada tahap validasi 2 e-modul mendapat nilai 100 dari total 124 yang apabila dipresentasikan yakni 80,6%, artinya bahan ajar e-modul juga mengalami kenaikan 25 point seperti yang tergambar pada grafik 2.

Grafik 4.2 Validasi oleh Ahli Media Pertama



(Andri Eko Prabowo, M.Pd)

Grafik 4.3 Validasi oleh Ahli Media Kedua



(Agus Baskara, M.Pd)

3. Perkembangan bahan ajar e-modul dari peserta didik pada tahap validasi awal mendapat nilai 431 dari total 500 yang apabila di presentasikan yakni 86,2% yang terkategori tinggi. Setelah melakukan revisi tahap awal terhadap bahan ajar e-modul yakni pada tahap validasi 2 e-modul mendapat nilai 471 dari total 500 yang apabila dipresentasikan yakni 94,2%, artinya bahan ajar e-modul mengalami kenaikan 40 point seperti yang tergambar pada grafik 3.

Grafik 4.4 Perkembangan E-modul oleh Peserta Didik



4.2.10 Pembuatan Produk Masal

Tabel 4.19 Tabel Schedule Pengembangan bahan ajar E-modul

Jenis Kegiatan	Tanggal Mulai	Tanggal Selesai
Pembuatan Produk	13/01/2020	17/02/2020
Validasi 1	24/02/2020	28/02/2020
Revisi 1	29/02/2020	02/03/2020
Uji Coba 1	05/03/2020	05/03/2020
Revisi 2	06/03/2020	08/03/2020
Uji Coba 2	09/03/2020	09/03/2020
Validasi 2	09/03/2020	20/03/2020
Revisi	21/03/2020	26/03/2020

Pembuatan produk masal ini dilakukan setelah peneliti melakukan kerjasama dengan penerbit, tetapi terlebih dahulu produk atau bahan ajar berupa e-modul akan didaftarkan E-ISBN. Pada penelitian ini maka diperoleh produk akhir berupa E-modul berbasis HOTS yang dapat menumbuhkan atau menggali kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik dan produk ini akan ada di playstore dan dapat dengan mudah diunduh oleh penggunanya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut

1. Pengembangan E-modul Berbasis HOTS pada Materi Perusahaan Dagang di Kelas XII Mipa 2 dibuat dengan menggunakan Prosedur Penelitian R&D dari Sugiyono, melalui beberapa tahapan seperti : a. Potensi dan Masalah b. Pengumpulan Data c. Desain Produk d. Validasi Desain e. Revisi Desain f. Uji Coba Awal g. Revisi Produk h. Uji Coba Pemakaian i. Revisi Produk j. Produksi Massal.
2. Hasil pengujian kelayakan bahan ajar menyatakan bahwasanya Bahan Ajar telah layak digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan anggapan ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran dan peserta didik SMA Negeri 8 Pekanbaru.

5.2 Keterbatasan Penelitian

Diuji cobakan hanya di sekolah SMA Negeri 8 Pekanbaru yang dipilih secara subjektif dikarenakan peneliti pernah melaksanakan PPL (Program Pengalaman Lapangan) di Sekolah tersebut, sehingga menurut peneliti sarana dan prasarana yang ada pada sekolah cukup memadai untuk penelitian ini.

Dan kenapa memilih kelas XII MIPA daripada XII IPS dikarenakan Guru Pamong peneliti menyarankan kelas XII MIPA karena XII MIPA lebih cepat tanggap daripada XII IPS serta alasan mengapa di kelas XII MIPA 2 bukan di kelas XII MIPA yang lain dikarenakan menurut pengalaman peneliti kelas XII MIPA 2 lebih cepat tanggap dalam penelitian yang sudah berbasis HOTS ini.

5.3 Saran

5.3.1 Peneliti Selanjutnya

1. Sebagai Pengembangan bahan ajar berikutnya, sepertinya lebih baik ditambahkan kuantitas sekolah yang menjadi tempat penelitian.
2. Dikarenakan e-modul ini hanya untuk semester Genap, disarankan untuk peneliti berikutnya lebih baik buat e-modul untuk 2 periode, yakni semester genap dan ganjil.
3. Dengan dikembangkan-nya bahan ajar berupa E-modul berbasis HOTS ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk menciptakan bahan ajar pada mata pelajaran yang lain atau pada materi pembelajaran yang lainnya.
4. Sebagai Pengembangan bahan ajar berikutnya, dapat memberi dampak langsung terhadap hasil belajar peserta didik, dorongan semangat dalam pembelajaran, ataupun kreatifitas dalam berfikir tingkat tinggi peserta didik.

5.3.2 Praktisi Pembelajaran

Sebelum mengaplikasikan bahan ajar berupa E-modul terhadap peserta didik disarankan kepada pendidik untuk mencoba bahan ajar e-modul ini terlebih dahulu agar mudah dalam mengaplikasikannya dikelas.

5.3.3 Peserta Didik

Disarankan kepada peserta didik untuk ikut berperan aktif dalam proses belajar mengajar serta mengaplikasikan bahan ajar berupa e-modul ini untuk belajar secara optimal, sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ridwan Sani. 2019. *Pembelajaran Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Tangerang : Tira Smart.
- Al-Fadillah, Nizar. 2018. *E-Modul Cara Pendidikan Adaptif Pada Perkembangan Teknologi*. Tersedia : <http://www.disdik.jabarprov.go.id/news/632/e-modul%2C-cara-pendidikan-adaptif-pada-perkembangan-teknologi>
Diakses 21 Desember 2019
- Asmurti, dkk. 2017. *Dampak Penggunaan Smartphone Di Lingkungan Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Siswa*. E-Journal. Ilmu Komunikasi. Universitas Hasanuddin Makasar.
- Brusco, J.M. (2010). *Using Smartphone Application in Perioperative Practice*. AORN Journal Vol.92 No. 5. Hlm. 503- 508
- Daryanto dan Dwicahyo Aris. 2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Silabus, RPP, PHB, Bahan Ajar)*. Yogyakarta : Gavamedia.
- Edra, Rabia. 2017. *Mengenal Perusahaan Dagang (Ciri, Jenis, dan Karakteristik)*. Tersedia : <https://blog.ruangguru.com/mengenal-perusahaan-dagang-ciri-jenis-dan-karakteristik> Diakses : 21 Desember 2019.
- Fachruddin, Achmad. dkk. 2016. *Dasar Akuntansi Program Studi Agribisnis Perusahaan Dagang*. Modul. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Geminastiti, Kinanti dan Nella Nurlita. 2016. *Buku Ekonomi Untuk SMA/MA Kelas XII Kelompok Peminatan Ilmu-Ilmu Sosial*. Bandung : Yrama Widya.

Google Consumer Barometer. Tersedia : <https://www.consumerbarometer.com>

Diakses : 28 Desember 2019

Guntur, Henry Tarigan. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.

Hamidah, Luluk. 2018. *Higher Order Thinking Skills : Seni Melatih Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi*. Yogyakarta : Hijaz Pustaka Mandiri.

Kompas. 2018. *Mendikbud Imbau Guru Kembangkan Pembelajaran HOTS*.

Tersedia:<https://edukasi.kompas.com/read/2018/11/12/21323171/mendikbud-imbau-guru-kembangkan-pembelajaran-hots> Diakses : 21 Desember 2019

Kompas. 2019. *Akibat Kecanduan Gadget, Siswa Tidak Fokus Pada Materi Pembelajaran di Sekolah*. Tersedia :

<https://www.kompasiana.com/hanifariski/5dbd125cd541df5be86d0d02/akibat-kecanduan-gadget-menjadikan-siswa-tidak-fokus-pada-materi-pembelajaran-di-sekolah?page=all> Diakses : 24 Desember 2019

Kompas. 2015. *Popularitas Perpustakaan Semakin Pudar Dilibas Digital*.

Tersedia:<https://edukasi.kompas.com/read/2015/09/16/09111961/Popularitas.Perpustakaan.Semakin.Pudar.Dilibas.Digital?page=all> Diakses 21 Desember 2019

Penulisan Modul Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional 2008. Tersedia :

https://www.academia.edu/24741148/penulisan_modul_direktorat_tenaga_kependidikan_direktorat_jenderal_peningkatan_mutu_pendidik_dan_tenaga_kependidikan_departemen_pendidikan_nasional_2008 Diakses 21 Desember 2019.

Prasetyowati, Yeni. 2015. *Pengembangan Modul Elektronik Pada Mata Pelajaran Animasi 3 Dimensi Materi Pokok Pemodelan Objek 3D Kelas Xi Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di SMK NEGERI 1 MAGETAN*. E-Journal. Magetan.

Pratama, Gandico. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Pada Bahasan Akuntansi Pada Materi Perusahaan Jasa*. Skripsi. Pekanbaru.

Rosida. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Untuk Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Dampak Pencemaran Bagi Kehidupan*. Skripsi. FKIP. Bandar Lampung

Satriawati, Helna. 2015. *Pengembangan E-Modul Interaktif Sebagai Sumber Belajar Elektronika Dasar Kelas X SMKN 3 Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta

Solihudin, Taufik. 2018. *Pengembangan E-Modul Berbasis Web untuk Meningkatkan Pencapaian Kompetensi Pengetahuan Fisika Pada Materi Listrik Statis dan Dinamis SMA*. E-Journal. Pendidikan Fisika. Tangerang Selatan

- Suci, Regina Prima Yuni dan Adi Cilik Pierewan. 2016. *Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone dengan disiplin Belajar Siswa*. E-Journal. Pendidikan Sosiologi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Yogyakarta : Alfabeta
- Sukaryadi. 2018. *Pemanfaatan E-Modul Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Mandiri*. Tersedia: <https://www.sman1karanggede.sch.id/2018/01/23/pemanfaatan-e-modul-sebagai-alternatif-media-pembelajaran-mandiri/> Diakses : 05 Desember 2019
- Tim UNY. 2016. *Modul Vs E-Modul*. PPT. Pendidikan Teknik Elektronika. Yogyakarta.
- Ulfa, Adnavi. 2019. *Pengembangan E-Modul Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Hukum Newton Tingkat SMA*. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Jakarta.
- Wahidmurni. 2018. *Pengembangan Penilaian Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS)*. E-Journal. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Warren, S. Carl. dkk. 2014. *Pengantar Akuntansi Adaptasi Indonesia*. Jakarta : Salemba empat.