

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MODUL ELEKTRONIK (E-MODUL)  
AKUNTANSI DASAR MENGGUNAKAN CANVA PADA MATERI JURNAL  
DI KELAS X AKUNTANSI SMKN 6 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:**

**WHINDY DECHA PUTRI**

**NPM. 186810637**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

**2022**

# LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Judul

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MODUL ELEKTRONIK (E-MODUL)  
AKUNTANSI DASAR MENGGUNAKAN CANVA PADA MATERI JURNAL DI  
KELAS X AKUNTANSI SMKN 6 PEKANBARU**

**Disusun oleh :**

WHINDY DECHA PUTRI

Jurusan : Pendidikan Akuntansi

NPM: (186810637)

**Disetujui oleh :**

**Pembimbing/Sponsor**

**Ketua Program Studi Pendidikan  
Akuntansi**

Purba Andy Wijaya M.Pd

NPK : 110802411

NIDN:1002128501

Purba Andy Wijaya, M.Pd

NPK : 110802411

NIDN:1002128501

**Diketahui oleh :**

Pekanbaru, 8 Agustus 2022

**Dekan**



Dr. Miranti Eka Putri, S.Pd., M.Ed

NIDN.1005068201

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana  
di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Islam Riau

## JUDUL

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MODUL ELEKTRONIK (E-MODUL) AKUNTANSI  
DASAR MENGGUNAKAN *CANVA* PADA MATERI JURNAL DI KELAS X  
AKUNTANSI SMKN 6 PEKANBARU

## SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

WHINDY DECHA PUTRI

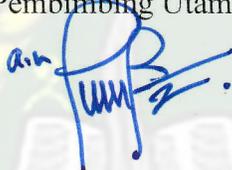
186810637

Setelah Proses Pengujian

Tanggal 26 Agustus 2022, dan dinyatakan lulus

Maka Skripsi ini layak untuk diperbanyak dan dipublikasikan

**Tim Pembimbing**  
Pembimbing Utama



**Purba Andy Wijaya, M. Pd**

NPK. 110802411

NIDN. 1002128501

**Tim Penguji**

Penguji I



**Dr. Nurhuda, M. Pd**

NIP. 19630927 199003 2002

NIDN. 0027096301

Penguji II



**Dr. Andri Eko Prabowo, M. Pd**

NIDN. 1014038701

NPK. 110802415

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Islam Riau

Pekanbaru, 26 Agustus 2022

**Dekan**



**Dr. Miranti Eka Putri, S.Pd, M.Ed**

NIDN. 1005068201

## SURAT KETERANGAN

Saya Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini :

Nama : Whindy Decha Putri  
NPM : 186810637  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas : Universitas Islam Riau  
Judul : Pengembangan Bahan Ajar Modul Elektronik (E-Modul)  
Akuntansi Dasar Menggunakan Canva Pada Materi Jurnal  
Di Kelas X Akuntansi SMKN 6 Pekanbaru

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi atau karya ilmiah ini merupakan karya sendiri kecuali ringkasan dan kutipan (baik langsung maupun tidak langsung) saya mengambil dari berbagai sumber dan disebutkan namanya. Secara ilmiah saya bertanggung jawab atas kebenaran data dan fakta skripsi ini.

Pekanbaru, 26 Agustus 2022

Yang menyatakan



**WHINDY DECHA PUTRI**  
NPM.186810637



**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU**  
**UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

F.A.3.10

Jalan Kaharuddin Nasution No. 113 P. Marpoyan Pekanbaru Riau Indonesia – Kode Pos: 28284  
 Telp. +62 761 674674 Fax. +62 761 674834 Website: [www.uir.ac.id](http://www.uir.ac.id) Email: [info@uir.ac.id](mailto:info@uir.ac.id)

**KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR**  
**SEMESTER GANJIL TA 2022/2023**

NPM : 186810637  
 Nama Mahasiswa : WHINDY DECHA PUTRI  
 Dosen Pembimbing : 1. PURBA ANDY WIJAYA M.Pd  
 Program Studi : PENDIDIKAN AKUNTANSI  
 Judul Tugas Akhir : Pengembangan Bahan Ajar Modul Elektronik (E-Modul) Akuntansi Dasar Menggunakan Canva Pada Materi Jurnal Di Kelas X Akuntansi SMKN 6 Pekanbaru  
 Judul Tugas Akhir (Bahasa Inggris) : Development Of Teaching Materials Electronic Module (E-Modul) Of Basic Accounting Using Canva On Journal Materials In Class X Accounting SMKN 6 Pekanbaru  
 Lembar Ke : 1

NO	Hari/Tanggal Bimbingan	Materi Bimbingan	Hasil / Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1	Kamis, 23 Desember 2021	ACC Judul	Pengembangan Bahan Ajar Modul Elektronik (E-Modul) Akuntansi Dasar Menggunakan Canva Pada Materi Jurnal Di Kelas X Akuntansi SMKN 6 Pekanbaru	
2	Jum'at, 4 Maret 2022	Bimbingan I, II, III	Revisi Bab I, II, III dan lengkapi lampiran	
3	Senin, 21 Maret 2022	ACC untuk diseminarkan	Lanjut ke Ujian Seminar Proposal	
4	Senin, 25 April 2022	Revisi Bab I, II, III	Tambahkan Tinjauan Teori	
5	Senin, 4 Juli 2022	Bimbingan Bab IV dan Bab V	Revisi Bab IV	
6	Selasa, 26 Juli 2022	ACC Skripsi	Lanjut Ujian Kompre dan mempersiapkan Persyaratan Ujian	

Pekanbaru, .....26 Juli 2022.....  
 Wakil Dekan I/Ketua Departemen/Ketua Prodi

(PURBA ANDY WIJAYA M.Pd)



MTG20DEWNJM3

Catatan :

1. Lama bimbingan Tugas Akhir/ Skripsi maksimal 2 semester sejak TMT SK Pembimbing diterbitkan
2. Kartu ini harus dibawa setiap kali berkonsultasi dengan pembimbing dan HARUS dicetak kembali setiap memasuki semester baru melalui SIKAD
3. Saran dan koreksi dari pembimbing harus ditulis dan diparaf oleh pembimbing
4. Setelah skripsi disetujui (ACC) oleh pembimbing, kartu ini harus ditandatangani oleh Wakil Dekan I/ Kepala departemen/Ketua prodi
5. Kartu kendali bimbingan asli yang telah ditandatangani diserahkan kepada Ketua Program Studi dan kopiannya dilampirkan pada skripsi.
6. Jika jumlah pertemuan pada kartu bimbingan tidak cukup dalam satu halaman, kartu bimbingan ini dapat di download kembali melalui SIKAD

## SURAT KETERANGAN

Kami pembimbing skripsi, dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa yang bersangkutan di bawah ini :

Nama : Whindy Decha Putri

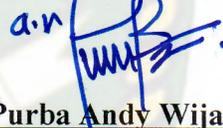
NPM : 186810637

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Telah selesai menyusun skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MODUL ELEKTRONIK (E-MODUL) AKUNTANSI DASAR MENGGUNAKAN CANVA PADA MATERI JURNAL DI KELAS X AKUNTANSI SMKN 6 PEKANBARU”** dan telah siap untuk diajukan.

Berdasarkan surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Pekanbaru, 26 Agustus 2022  
Pembimbing Utama



Purba Andy Wijaya, M. Pd

NPK. 110802411

NIDN. 1002128501

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan atas rahmat, hidayah, dan kasih sayang-nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Modul Elektronik (*E-Modul*) Akuntansi Dasar Menggunakan *Canva* Pada Materi Jurnal Di Kelas X Akuntansi SMKN 6 Pekanbaru” dengan lancar dan baik. Shalawat dan salam tidak lupa penulis haturkan kepada Rasulullah Muhammad SAW. Penulisan karya ilmiah ini bertujuan untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau. Terima kasih kepada semua pihak yang membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Syafrinaldi, S.H., MCL., Rektor Universitas Islam Riau.
2. Ibu Dr. Miranti Eka Putri, S.Pd., M. Ed, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau, Ibu Dr. Hj. Nurhuda, M.Pd, Wakil Dekan I Bidang Akademik, Bapak Drs. Daharis, M.Pd, Wakil Dekan II Bidang Administrasi dan Keuangan Universitas Islam Riau.
3. Bapak Purba Andy Wijaya, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau, Ibu Fitriani, M.Pd Sekretaris Program Studi Pendidikan Akuntansi Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
4. Bapak Purba Andy Wijaya, M.Pd, Selaku Pembimbing yang telah membimbing penulis dengan ikhlas dan penuh kesabaran dari awal penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen FKIP UIR khususnya Program Studi Pendidikan Akuntansi yang telah memberikan ilmu kepada penulis, serta Staf Tata Usaha yang telah memberikan pelayanan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.

6. Kedua Orang Tua Penulis, Ayahanda Zulkani dan Ibunda Helpinawati tersayang yang telah bekerja keras, memberikan do'a, motivasi, dan pengorbanan materil, dan moril serta kasih sayangnya dalam menyemangati penulis untuk tabah dan semangat dalam menghadapi kesulitan selama proses penulisan skripsi ini, dan Adikku tersayang Raffa Zuhdi Naufal yang selalu memberikan semangat kepada penulis.
7. Sahabat-sahabat penulis Nadia J, Rani, Refi, Anisha, Hikmah, Tania, Tuning, Selly, Fatiha, dan Cici yang telah memberikan semangat kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
8. Teman-Teman kost krakatau terkhusus yang bernama Dinda, Yashmine, Evi, dan Monic yang telah memberikan semangat kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
9. Untuk yang teristimewa FADP yang telah memberikan semangat kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
10. Rekan seperjuangan angkatan 2018 Pendidikan Akuntansi, serta semua pihak yang telah memberikan dukungan untuk penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis senantiasa mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca untuk skripsi ini.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pekanbaru, Agustus 2022

Whindy Decha Putri

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	i
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vi
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	ix
<b>ABSTRAK</b> .....	x
<b>ABSTRACT</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Pembatasan Masalah .....	4
1.4 Rumusan Masalah .....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.6.2 Manfaat Praktis .....	5
1.7 Spesifikasi Produk.....	6
1.8 Definisi Operasional.....	6
1.8.1 Bahan Ajar .....	6
1.8.2 Modul Elektronik ( <i>E-Modul</i> ) .....	7
1.8.3 <i>Canva</i> .....	7
<b>BAB II TINJAUAN TEORI</b>	
2.1 Deskripsi Teori .....	8
2.1.1 Bahan ajar .....	8
2.1.2 Modul.....	9
2.1.3 Modul Elektronik ( <i>E-Modul</i> ) .....	10
2.1.4 <i>Canva</i> .....	12
2.1.5 Jurnal.....	13
2.2 Penelitian Relevan.....	13
2.3 Kerangka Berpikir .....	15

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1 Jenis Penelitian .....	18
3.2 Prosedur Penelitian .....	19
3.2.1 Tahap Analisis ( <i>Analyze</i> ) .....	19
3.2.2 Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	20
3.2.3 Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	20
3.2.4 Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	21
3.2.5 Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	21
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian .....	22
3.4 Subjek dan Objek Penelitian .....	22
3.5 Instrumen Pengumpulan Data .....	22
3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	24
3.7 Teknik Analisis Data .....	27

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1 Gambaran Umum Sekolah .....	31
4.1.1 Sejarah Singkat Sekolah SMKN 6 Pekanbaru .....	31
4.1.2 Visi, Misi dan Tujuan SMKN 6 Pekanbaru .....	32
4.2 Hasil Penelitian Pengembangan Bahan Ajar Modul Elektronik ( <i>E-Modul</i> ) .....	33
4.2.1 Analisis ( <i>Analyze</i> ) .....	33
4.2.2 Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	34
4.2.3 Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	45
4.2.4 Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	56
4.2.5 Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	58

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan .....	65
5.2 Keterbatasan Penelitian .....	65
5.3 Saran .....	65
5.3.1 Praktisi Pembelajaran .....	65
5.3.2 Peserta Didik .....	65
5.3.3 Penelitian Selanjutnya .....	66

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>67</b>
-----------------------------	-----------

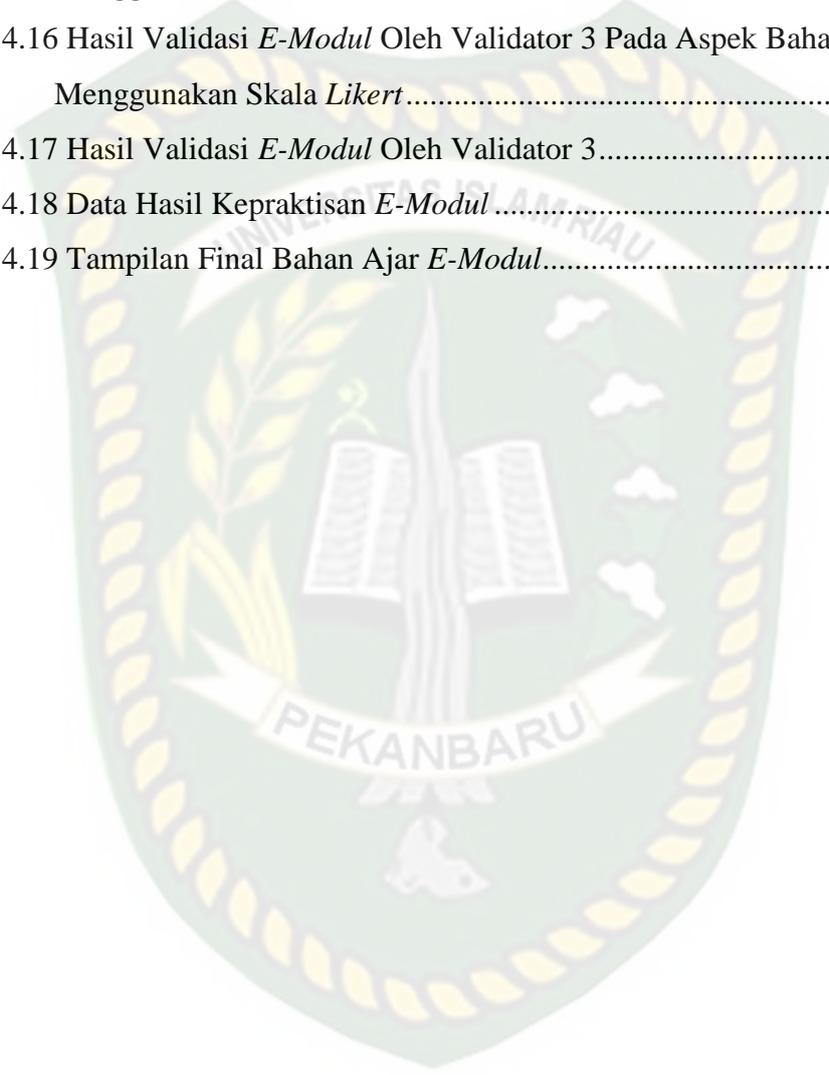


Dokumen ini adalah Arsip Milik :  
**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Validasi <i>E-Modul</i> .....	23
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Siswa .....	23
Tabel 3.3 Skor dan Kategori Instrumen Penilaian Skala <i>Guttman</i> .....	24
Tabel 3.4 Skor dan Kategori Penilaian Skala <i>Likert</i> .....	25
Tabel 3.5 Kategori Penilaian Pada Angket Validasi Skala <i>Guttman</i> .....	26
Tabel 3.6 Skor dan Kategori Penilaian Skala <i>Likert</i> .....	26
Tabel 3.7 Skor dan Kategori Penilaian Skala <i>Likert</i> .....	27
Tabel 3.8 Pengkategorian Kevalidan <i>E-Modul</i> .....	28
Tabel 3.9 Pengkategorian Kevalidan <i>E-Modul</i> .....	29
Tabel 3.10 Pengkategorian Kepraktisan <i>E-Modul</i> .....	30
Tabel 4.1 Story Board Produk Bahan Ajar <i>E-Modul</i> .....	35
Tabel 4.2 Desain Tampilan Awal Produk Bahan Ajar <i>E-Modul</i> .....	40
Tabel 4.3 Hasil Validasi <i>E-Modul</i> Oleh Validator 1 Pada Aspek Kelayakan Penyajian Menggunakan Skala <i>Guttman</i> .....	47
Tabel 4.4 Hasil Validasi <i>E-Modul</i> Oleh Validator 1 Pada Aspek Media Menggunakan Skala <i>Likert</i> .....	48
Tabel 4.5 Hasil Validasi <i>E-Modul</i> Oleh Validator 1 Pada Aspek Materi Menggunakan Skala <i>Likert</i> .....	48
Tabel 4.6 Hasil Validasi <i>E-Modul</i> Oleh Validator 1 Pada Aspek Bahasa Menggunakan Skala <i>Likert</i> .....	49
Tabel 4.7 Hasil Validasi <i>E-Modul</i> Oleh Validator 1 .....	49
Tabel 4.8 Hasil Validasi <i>E-Modul</i> Oleh Validator 2 Pada Aspek Kelayakan Penyajian Menggunakan Skala <i>Guttman</i> .....	50
Tabel 4.9 Hasil Validasi <i>E-Modul</i> Oleh Validator 2 Pada Aspek Media Menggunakan Skala <i>Likert</i> .....	51
Tabel 4.10 Hasil Validasi <i>E-Modul</i> Oleh Validator 2 Pada Aspek Materi Menggunakan Skala <i>Likert</i> .....	51
Tabel 4.11 Hasil Validasi <i>E-Modul</i> Oleh Validator 2 Pada Aspek Bahasa Menggunakan Skala <i>Likert</i> .....	52
Tabel 4.12 Hasil Validasi <i>E-Modul</i> Oleh Validator 2 .....	52

Tabel 4.13 Hasil Validasi <i>E-Modul</i> Oleh Validator 3 Pada Aspek Kelayakan Penyajian Menggunakan Skala <i>Guttman</i> .....	53
Tabel 4.14 Hasil Validasi <i>E-Modul</i> Oleh Validator 3 Pada Aspek Media Menggunakan Skala <i>Likert</i> .....	54
Tabel 4.15 Hasil Validasi <i>E-Modul</i> Oleh Validator 3 Pada Aspek Materi Menggunakan Skala <i>Likert</i> .....	54
Tabel 4.16 Hasil Validasi <i>E-Modul</i> Oleh Validator 3 Pada Aspek Bahasa Menggunakan Skala <i>Likert</i> .....	55
Tabel 4.17 Hasil Validasi <i>E-Modul</i> Oleh Validator 3.....	55
Tabel 4.18 Data Hasil Kepraktisan <i>E-Modul</i> .....	57
Tabel 4.19 Tampilan Final Bahan Ajar <i>E-Modul</i> .....	59



## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	17
----------------------------------	----



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Model Desain Pengembangan ADDIE.....	19
Gambar 4.1 Pengembangan <i>E-Modul</i> Menggunakan <i>Canva</i> .....	45
Gambar 4.2 Pengembangan Tombol-Tombol Pada <i>E-Modul</i> Menggunakan <i>Canva</i> .....	45
Gambar 4.3 Share <i>E-Modul</i> Dengan Link .....	46



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara Kepada Pendidik

Lampiran 2 Silabus

Lampiran 3 Lembar Validasi Validator

Lampiran 4 Lembar Angket Respon Siswa

Lampiran 5 Prototype E-Modul



**Pengembangan Bahan Ajar Modul Elektronik (*E-Modul*) Akuntansi Dasar  
Menggunakan *Canva* Pada Materi Jurnal Di Kelas X Akuntansi  
SMKN 6 Pekanbaru**

**Whindy Decha Putri**

**NPM. 186810637**

**Program Studi Pendidikan Akuntansi**

**Universitas Islam Riau**

**Email: [whindy@student.uir.ac.id](mailto:whindy@student.uir.ac.id)**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil validitas dan kepraktisan dari Pengembangan Bahan Ajar Modul Elektronik (*E-Modul*) Akuntansi Dasar Menggunakan *Canva* Pada Materi Jurnal Di Kelas X Akuntansi SMKN 6 Pekanbaru. Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan. Model pengembangan yang digunakan yaitu Model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, 5) evaluasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) penilaian *e-modul* pada aspek kelayakan penyajian menggunakan skala *Guttman* diperoleh rata-rata sebesar 100% dengan kriteria sangat valid dan pada aspek media, materi, dan bahasa dengan menggunakan skala *Likert* diperoleh rata-rata 94,28% dengan kriteria sangat valid. 2) Hasil uji kepraktisan berdasarkan penilaian siswa pada angket respon siswa diperoleh rata-rata 96,07% dengan kriteria sangat praktis dan memperoleh respon yang positif dari siswa.

**Kata Kunci: E-Modul, Akuntansi Dasar, Canva**

**Development Of Teaching Materials Electronic Module (E-Modul) Of  
Basic Accounting Using Canva On Journal Materials  
In Class X Accounting SMKN 6 Pekanbaru**

**Whindy Decha Putri**  
**NPM. 186810637**  
**Accounting Education**  
**Islamic University Of Riau**  
**E-mail: [whindy@student.uir.ac.id](mailto:whindy@student.uir.ac.id)**

**ABSTRACT**

This study aims to determine the results of the validity and practicality of the Development of Basic Accounting Electronic Module (E-Module) Teaching Materials Using Canva in Journal Materials in Class X Accounting at SMKN 6 Pekanbaru. This research includes the type of research and development. The development model used is the ADDIE Model which consists of five stages, namely 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, 5) evaluation. The results of this study indicate that 1) the evaluation of the e-module on the aspect of presentation feasibility using the Guttman scale obtained an average of 100% with very valid criteria and on the aspects of media, material, and language using a Likert scale obtained an average of 94.28% with criteria very valid. 2) The results of the practicality test based on student assessments on student response questionnaires obtained an average of 96.07% with very practical criteria and received positive responses from students.

**Keywords: E-Module, Basic Accounting, Canva**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi yang begitu pesat terjadi dalam berbagai aspek kehidupan manusia baik dalam bidang sosial, politik, ekonomi, seni, termasuk pada bidang pendidikan (Lubis, 2016). Perkembangan teknologi dan informasi memberikan perubahan dan pengaruh yang cukup besar terhadap pendidikan. Pendidikan saat ini sudah memasuki abad ke-21 sehingga dituntut untuk melakukan inovasi yang berbasis teknologi. Sejalan dengan hal ini, Wahyuni (2018) berpendapat bahwa inovasi tersebut berawal dari pendidikan yang baik, sehingga pendidikan harus ditempatkan sebagai faktor penentu untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Dampak perkembangan teknologi dan informasi terhadap pendidikan dapat mendorong pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan. Dalam kegiatan pembelajaran perkembangan teknologi dan informasi ini dapat menunjang proses pembelajaran (Mulyati dan Evendi, 2020). Pada abad-21 guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi dan menjelaskan materi pembelajaran, akan tetapi guru juga harus mampu untuk memvariasikan bahan ajar sebaik mungkin. Dengan cara memilih atau menentukan bahan ajar yang sesuai untuk digunakan dan dapat mendukung proses pembelajaran, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menyenangkan (Tarihoran, 2019).

Majid (2013:174) menyatakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis untuk menciptakan suasana yang memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik. Bahan ajar terbagi menjadi cetak dan non cetak. Kemudian bahan ajar yang baik juga harus mampu membuat siswa agar mau belajar mandiri dan mampu untuk menguasai kompetensi yang diberikan, seperti bahan ajar modul. Modul pembelajaran adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis dan menarik yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa, sehingga mudah untuk dipahami oleh siswa (Herlin, 2019:108).

Perkembangan teknologi informasi yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat mengubah penyajian bahan ajar ke dalam bentuk elektronik.

Salah satunya modul, yang diubah penyajiannya ke dalam bentuk elektronik, sehingga menciptakan istilah modul elektronik atau yang juga disebut dengan istilah *e-modul* (Saputra, 2019). *E-modul* adalah modul elektronik yang merupakan bahan ajar yang disajikan secara sistematis sehingga para penggunanya dapat belajar dengan atau tanpa seorang fasilitator atau guru/dosen (Prastowo, 2011).

Hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia (APJII) tahun 2020, menunjukkan bahwa persentase dari pengguna perangkat elektronik terbanyak yaitu *smarthphone* (Maulida, 2020). Pengguna *smarthpone* saat ini banyak didominasi oleh kalangan muda sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Sulisworo, Jauhari dan Firdausy, 2014). Proses pembelajaran harus dikaitkan dengan perkembangan zaman yang terjadi, dan disesuaikan dengan adanya perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi menghadirkan inovasi dalam berbagai fitur baru yang dapat mendukung penyajian materi pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton. Agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, maka diperlukan adanya inovasi baru dalam pembelajaran seperti pengembangan bahan ajar *e-modul* yang dapat dipadukan dengan perkembangan teknologi. Hal ini dapat dilakukan salah satunya dengan cara melakukan pengembangan *e-modul* menggunakan *canva* (Wiryani, 2021).

*Canva* adalah platform berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat berbagai macam desain yang menarik. Ada berbagai macam fitur yang dapat digunakan dalam *canva*, yaitu seperti grafik, poster, presentasi, *flayer*, brosur dan lain-lain (Kartiwi dan Rostikawati, 2022). Pengembangan bahan ajar *e-modul* menggunakan *canva* menjadi pilihan dalam pembuatan *e-modul* yang lebih interaktif. Disajikan dalam bentuk yang praktis dan mudah untuk dibawa kemanapun dibandingkan dengan bahan ajar cetak. *Canva* tersedia dalam beberapa versi seperti, web, iphone, dan android sehingga *e-modul* menggunakan *canva* dapat di gunakan pada perangkat elektronik apa saja (Randa dan Ta'ali, 2020).

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru mata pelajaran akuntansi dasar di SMKN 6 Pekanbaru menyatakan bahwa, pada saat pembelajaran tatap muka guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku cetak. Namun pada saat pembelajaran daring guru menggunakan *e-modul* dengan format PDF. Guru belum mengembangkan *e-modul* menggunakan aplikasi, Hal ini, karena keterbatasan guru dalam menguasai teknologi dan informasi. Sehingga guru belum bisa memanfaatkan *software* dengan maksimal dalam mengembangkan *e-modul* dengan tampilan yang lebih menarik. Siswa kurang memperhatikan pelajaran yang sedang dilaksanakan karena bahan ajar yang digunakan kurang bervariasi sehingga menimbulkan rasa bosan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat menyajikan materi yang menarik untuk menghilangkan kebosanan siswa dalam materi pembelajaran. Salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam menyusun materi yang menarik yaitu dengan aplikasi *canva*.

Aplikasi *canva* ini menyediakan berbagai macam *template* menarik yang dapat digunakan untuk mendesain *e-modul* (Ekawarna, Denmark dan Hutabarat, 2022). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ekawarna, Denmark dan Hutabarat (2022) yang berjudul pengembangan modul perbankan dasar untuk kelas x SMK dan implementasinya pada pembelajaran daring menunjukkan bahwa *e-modul* yang menggunakan *canva* yang dikembangkan telah layak untuk digunakan dan dapat menarik minat belajar peserta didik untuk memahami materi tentang kredit perbankan, sehingga peserta didik dapat meluangkan waktunya untuk belajar dimanapun berada.

Beberapa peneliti terdahulu yang telah melakukan penelitian tentang pengembangan *e-modul* antara lain penelitian yang dilakukan oleh Noviani (2020) yang berjudul Pengembangan *E-Modul* Berbasis *HOTS (Higher Order Thinking Skills)* Pada Materi Perusahaan Dagang Di Kelas XII MIPA 2 SMA 8 Pekanbaru menunjukkan bahwa bahan ajar telah layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian Hermalina (2021) yang berjudul Pengembangan *E-Modul* Berbantu *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Materi Zakat Dalam Pembelajaran PAI Kelas X Di SMAN 2 Rambutan menunjukkan bahwa pengembangan *e-modul*

berbantu *kvisoft flipbook maker* pada materi zakat dalam pembelajaran PAI layak dan efektif digunakan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar *e-modul* menggunakan *canva* dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Modul Elektronik (*E-Modul*) Akuntansi Dasar Menggunakan *Canva* Pada Materi Jurnal Di Kelas X Akuntansi SMKN 6 Pekanbaru”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Guru sudah menggunakan *e-modul*, akan tetapi masih dalam format PDF.
2. Guru belum bisa memanfaatkan *software* dengan maksimal dalam mengembangkan *e-modul* dengan tampilan yang lebih menarik.
3. Siswa kurang memperhatikan pelajaran dikarenakan bahan ajar yang digunakan kurang bervariasi sehingga menimbulkan rasa bosan dalam proses pembelajaran.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menghindari kesalahpahaman dan agar lebih efisien dalam pelaksanaan penelitian yang selaras dengan judul penelitian, maka peneliti memberikan pembatasan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Peneliti memfokuskan pada pengembangan *E-modul* kelas X SMK pada mata pelajaran Akuntansi Dasar materi Jurnal.
2. Bahan ajar yang dikembangkan *E-modul* menggunakan aplikasi *Canva*.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimana menciptakan Modul Elektronik (*E-Modul*) Akuntansi Dasar Menggunakan *Canva*

Pada Materi Jurnal Di Kelas X Akuntansi SMKN 6 Pekanbaru yang valid dan praktis?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah terciptanya Modul Elektronik (*E-Modul*) Akuntansi Dasar Menggunakan *Canva* Pada Materi Jurnal Di Kelas X Akuntansi SMKN 6 Pekanbaru yang valid dan praktis.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Sesuai dengan tujuan penelitian di atas, maka manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya, mengenai pengembangan bahan ajar *e-modul* dan pemanfaatannya dalam pembelajaran.

#### **1.6.2 Manfaat Praktis**

a. Bagi Siswa

Dapat digunakan sebagai bahan ajar bagi siswa dalam belajar mandiri untuk meningkatkan pengetahuan yang dapat dibaca oleh siswa dimanapun dan kapanpun dibutuhkan.

b. Bagi Guru

Sebagai masukan dan wawasan baru untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menggunakan dan mengembangkan bahan ajar.

c. Bagi Sekolah

Memberikan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan peneliti sebagai bekal untuk menjadi seorang guru yang profesional, terutama untuk mengembangkan bahan ajar.

## 1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu Bahan Ajar Modul Elektronik (*E-Modul*) Akuntansi Dasar Menggunakan *Canva* Pada Materi Jurnal Di Kelas X Akuntansi SMKN 6 Pekanbaru.
- 2) E-modul ini terdiri dari:
  - a. Cover yang memuat identitas *e-modul*.
  - b. Kata pengantar
  - c. Daftar isi
  - d. Bagian pendahuluan yang meliputi deskripsi *e-modul*, petunjuk penggunaan *e-modul*, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan peta konsep materi jurnal.
  - e. Kegiatan pembelajaran materi jurnal yang dikemas dalam unit-unit kecil.
  - f. Evaluasi akhir.
  - g. Penutup (rangkuman, daftar pustaka, glosarium).
- 3) *E-Modul* dikembangkan dengan membuat atau merancang materi modul dan mendesain dari halaman awal hingga halaman akhir menggunakan *canva*. Selanjutnya membuat tombol-tombol pada *canva* agar tampilannya lebih menarik dan interaktif.
- 4) *E-Modul* diakses dengan cara share link agar dapat diakses melalui *smartphone*.

## 1.8 Definisi Operasional

Sesuai dengan judul penelitian ini, maka perlu dijelaskan beberapa istilah yaitu sebagai berikut:

### 1.8.1 Bahan Ajar

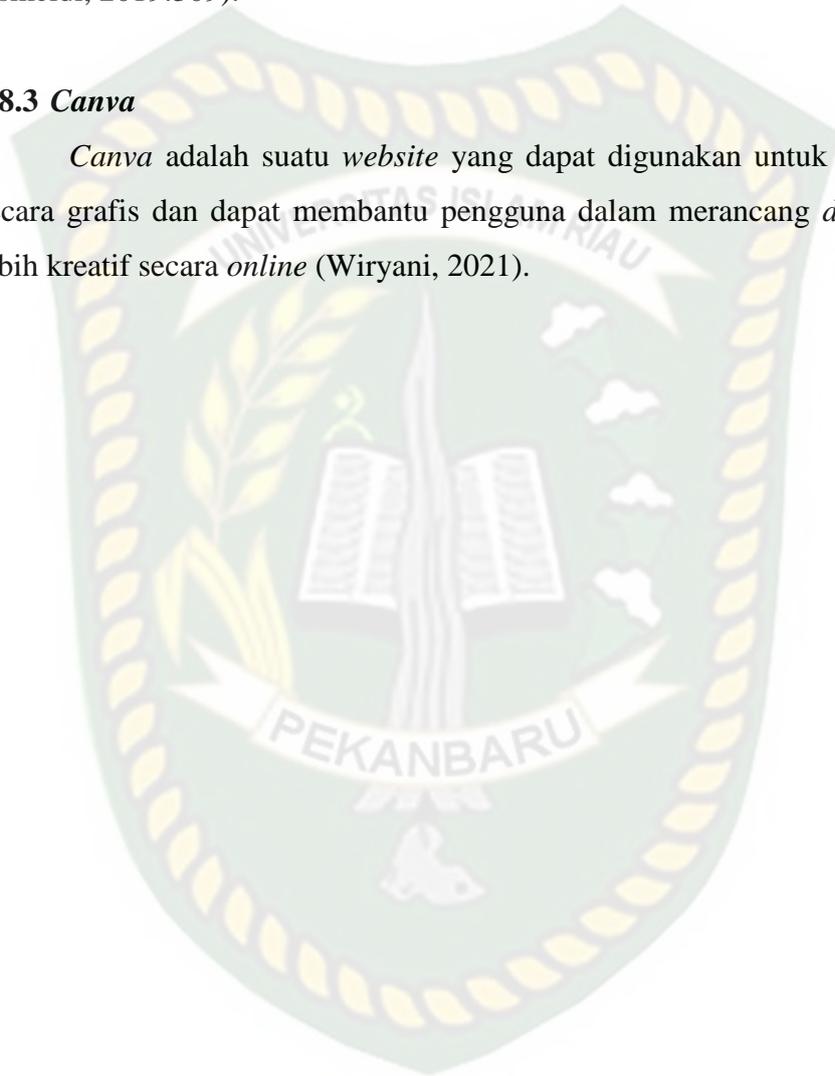
Bahan ajar adalah segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis yang menampilkan keutuhan dari kompetensi yang akan dikuasai oleh siswa yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan mengimplementasikan pembelajaran (Prastowo, 2014:138).

### 1.8.2 Modul Elektronik (*E-Modul*)

*E-Modul* adalah sumber belajar yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang dengan sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang sesuai dengan kesulitan secara elektronik yang dapat diakses melalui komputer atau *smartphone* (Laili, Ganefri, dan Usmeldi, 2019:309).

### 1.8.3 *Canva*

*Canva* adalah suatu *website* yang dapat digunakan untuk merancang secara grafis dan dapat membantu pengguna dalam merancang *desain* yang lebih kreatif secara *online* (Wiryani, 2021).



## BAB II

### TINJAUAN TEORI

#### 2.1 Deskripsi Teori

##### 2.1.1 Bahan Ajar

Menurut Hamdani (2010:120) Bahan ajar adalah segala bentuk bahan atau materi yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga akan tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. Kosasih (2021:1) bahan ajar merupakan suatu alat yang dapat digunakan oleh guru atau siswa guna memudahkan dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan hal itu, Prastowo (2014:138) juga berpendapat bahwa bahan ajar adalah segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang tersusun secara sistematis yang menampilkan keutuhan dari kompetensi yang akan dikuasai oleh siswa yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan mengimplementasikan pembelajaran.

Bahan ajar memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, sehingga bahan ajar ini mempunyai beberapa fungsi dalam proses pembelajaran. Prastowo (2014:139-140) menjelaskan bahwa terdapat dua pembagian fungsi dari bahan ajar, yaitu berdasarkan pihak yang memanfaatkan bahan ajar dan berdasarkan strategi pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan pihak yang memanfaatkan bahan ajar, fungsi bahan ajar terbagi menjadi dua macam, yaitu fungsi bagi guru dan bagi siswa. Sedangkan berdasarkan strategi pembelajaran yang digunakan, fungsi bahan ajar dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu dalam pembelajaran klasikal, individual, dan kelompok.

Menurut Prastowo (2014:141) Adapun tujuan pembuatan dari bahan ajar terbagi menjadi tiga, yaitu:

- 1) Menyediakan bahan ajar yang disesuaikan dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan dari siswa yakni bahan ajar yang disesuaikan dengan karakteristik dan lingkungan sosial.
- 2) Dapat membantu siswa dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku teks yang terkadang sulit untuk didapatkan.
- 3) Dapat memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Menurut Majid (dalam Arsanti, 2018:74) jenis bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi empat, yaitu:

- 1) Bahan cetak antara lain *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar, model/maket.
- 2) Bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan CD audio.
- 3) Bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti video CD, film.
- 4) Bahan ajar interaktif seperti CD interaktif.

Empat jenis bahan ajar ini akan sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran apabila digunakan secara tepat, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah seperangkat alat atau bahan pembelajaran yang tersusun secara sistematis yang digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan siswa sehingga akan tercipta suasana belajar yang memungkinkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

### 2.1.2 Modul

Menurut Prastowo (2014:209) modul merupakan sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan menggunakan bahasa yang mudah untuk dimengerti oleh siswa dan disesuaikan dengan tingkat pengetahuan dan usianya agar mereka dapat belajar sendiri (mandiri) dengan bantuan atau bimbingan minimal dari guru. Kosasih (2021:18) mengatakan bahwa modul

merupakan bahan ajar cetak yang dirancang untuk dipelajari secara mandiri oleh siswa.

Sedangkan menurut Daryanto (2014:171) modul merupakan suatu paket kurikulum yang disediakan bagi siswa agar dapat belajar sendiri, karena modul adalah suatu unit yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan secara khusus dan jelas. Tujuan utama dari bahan ajar berbentuk modul adalah agar pembaca dapat menyerap materi atau bahan ajar secara mandiri sehingga akan tercipta kemandirian belajar (Daryanto, 2013). Sehingga dapat disimpulkan bahwa modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dan disediakan bagi siswa untuk bisa belajar secara mandiri.

Menurut Fitri, dkk (2013:20) menyatakan bahwa kualitas modul dapat dilihat dari beberapa aspek diantaranya yaitu: (1) aspek kelayakan isi, yang mencakup: kesesuaian dengan SK dan KD, kesesuaian dengan perkembangan anak, kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar, kebenaran substansi materi pembelajaran, manfaat untuk penambahan wawasan, kesesuaian dengan nilai moral dan nilai-nilai sosial, (2) aspek kelayakan bahasa, yang mencakup: keterbacaan, kejelasan informasi, kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar, pemanfaatan bahasa secara efektif dan efisien, (3) aspek kelayakan penyajian, yang mencakup: kejelasan tujuan (indikator) yang ingin dicapai, urutan sajian, pemberian motivasi, daya tarik, interaksi (pemberian stimulus dan respon), kelengkapan informasi, (4) aspek kelayakan kegrafikan yang mencakup: penggunaan font (jenis dan ukuran), *layout* atau tata letak, ilustrasi, gambar, foto, serta desain tampilan.

### **2.1.3 Modul Elektronik (*E-Modul*)**

Menurut Laili, Ganefri dan Usmeldi (2019:309) *E-modul* merupakan sumber belajar yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang telah disesuaikan dengan kesulitan yang dialami siswa, secara elektronik yang dapat diakses melalui komputer atau *smartphone*. *E-*

*modul* adalah modul yang mempunyai kompleksitas secara elektronik atau modul yang diubah bentuknya kedalam bentuk format digital (Zahro, Abidin, dan Nursit, 2019:124).

Sedangkan menurut Susilo dan Harsono (2021:101) mengatakan bahwa *e-modul* merupakan modul dengan format elektronik yang dapat diakses melalui perangkat komputer atau *smartphone*. *E-modul* dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video, sehingga dapat efektif dalam meningkatkan kemampuan dari siswa.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa *e-modul* adalah sumber belajar yang disusun secara sistematis dan menarik dengan format elektronik yang dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran dan dapat diakses melalui komputer atau *smartphone*.

Kelebihan *e-modul* dengan modul cetak adalah sifatnya yang lebih interaktif dan dapat memudahkan dalam menavigasi, memungkinkan untuk menampilkan gambar, audio, video dan animasi serta dilengkapi tes/kuis formatif yang memungkinkan adanya umpan balik secara otomatis dengan segera (Suarsana dan Mahayukti, 2013:266).

Kemendikbud (2017:6) menjelaskan bahwa terdapat beberapa karakteristik *e-modul* yaitu sebagai berikut:

- a) *Self instructional*, siswa mampu untuk membelajarkan diri sendiri, tidak bergantung kepada pihak lain.
- b) *Self contained*, seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi yang dipelajari terdapat didalam satu modul yang utuh.
- c) *Stand alone*, modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media lain.
- d) *Adaptif*, modul hendaknya mempunyai daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi.
- e) *User friendly*, modul hendaknya juga memenuhi kaidah akrab bersahabat/akrab dengan para penggunanya.
- f) Konsisten dalam penggunaan font, spasi, dan tata letak.
- g) Disampaikan dengan menggunakan suatu media elektronik berbasis komputer.

- h) Memanfaatkan berbagai fungsi media elektronik sehingga disebut sebagai multimedia.
- i) Memanfaatkan berbagai fitur yang ada pada aplikasi *software*.
- j) Perlu didesain secara cermat (memperhatikan prinsip pembelajaran).

#### 2.1.4 *Canva*

*Canva* merupakan suatu *tools* yang digunakan untuk mendesain secara grafis yang menghubungkan para penggunanya agar dapat lebih mudah dalam merancang berbagai macam desain yang kreatif secara *online* (Randa dan Ta'ali, 2020). Adapun kelebihan dalam penggunaan *canva* yaitu dapat diakses dengan mudah dan menyajikan tampilan yang menarik (Wiryani, 2021).

Sedangkan menurut Tanjung dan Faiza (2019) beberapa kelebihan *canva* yaitu:

- 1) Memiliki berbagai desain yang menarik.
- 2) Dapat meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran, karena terdapat banyak fitur yang disediakan.
- 3) dapat menghemat waktu sebagai media pembelajaran secara praktis.
- 4) Dalam mendesain, tidak harus menggunakan laptop, akan tetapi bisa dilakukan melalui gawai.

Menurut Resmini, Sarianti dan Rafi (2021) adapun cara untuk mengoperasikan *canva* adalah sebagai berikut:

- 1) Membuka *website* Canva.com di *google*.
- 2) Membuat akun *canva*. Mendaftar dengan cara menghubungkan ke akun *googlemail*, *facebook*, maupun registrasi dengan mengisi data pribadi untuk membuat akun *canva*.
- 3) Pilih lembar kosong (*template*). Terdapat lembar kerja kosong yang merupakan area desain. Lembar ini memungkinkan pengguna untuk mendesain *template* sesuai dengan keinginannya.
- 4) Gunakan fitur-fitur *canva*. *Canva* mempunyai banyak fitur yang dapat memudahkan pengguna untuk mendesain.
- 5) Menyimpan hasil dan mengunduh serta membagikan desain.

### 2.1.5 Jurnal

Pura (2013:34) mengatakan bahwa jurnal disebut juga dengan buku jurnal, yaitu buku catatan secara kronologis atas transaksi keuangan yang terjadi pada suatu perusahaan.

Menurut Lubis dan Dewi (2017:30) adapun fungsi dari jurnal adalah sebagai berikut:

- 1) Fungsi mencatat adalah alat yang digunakan untuk mencatat seluruh transaksi yang telah terjadi secara menyeluruh dan disesuaikan dengan bukti transaksi yang ada.
- 2) Fungsi historis adalah alat yang digunakan untuk mencatat seluruh transaksi yang terjadi disesuaikan berdasarkan urutan kronologis.
- 3) Fungsi analisis adalah suatu hasil analisis dari bukti-bukti transaksi sehingga terlihat jelas penempatan debit atau kredit dari akun yang akan dicatat dan jumlahnya.
- 4) Fungsi instruktif adalah perintah untuk melakukan kegiatan pemindah bukuan (*posting*) pada buku besar.
- 5) Fungsi informatif adalah memberikan informasi tentang transaksi yang telah terjadi, agar kegiatan dari perusahaan terlihat jelas.

Menurut Hery (2019:35) jurnal dapat dibedakan menjadi dua, yakni jurnal umum (*general journal*) dan jurnal khusus (*special journal*). Jurnal umum ini dibuat menurut transaksi yang tidak dicatat pada jurnal khusus.

## 2.2 Penelitian Relevan

Peneliti akan menguraikan beberapa bentuk tulisan yang berkaitan dengan penelitian ini agar tidak terjadi adanya peniruan hasil temuan yang membahas permasalahan atau materi yang sama dari dalam buku, jurnal, skripsi atau bentuk tulisan lainnya, antara lain adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Noviani (2020) dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Berbasis *HOTS* (Higher Order Thinking Skills) Pada Materi Perusahaan Dagang Di Kelas XII MIPA 2 SMA Negeri 8 Pekanbaru” dapat disimpulkan bahwa bahan ajar telah layak digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, praktisi

pembelajaran dan peserta didik. Persamaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama meneliti tentang pengembangan *e-modul*. Perbedaannya adalah pada penelitian Noviani menggunakan model yang diadaptasi 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. Sedangkan peneliti menggunakan model ADDIE : *Analysis, Design, Development, Implementation & Evaluation*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Hermalina (2021) dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Materi Zakat Dalam Pembelajaran PAI Kelas X Di SMAN 2 Rambatan” dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian beberapa ahli menunjukkan beberapa komponen yaitu uji validasi yaitu 86,3% dengan kategori sangat valid. Sedangkan uji praktikalitas melalui angket respon siswa memperoleh persentase 98,6% dengan kategori sangat praktis. Persamaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama meneliti tentang pengembangan *e-modul*. Perbedaannya adalah pada penelitian Hermalina menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari tahap *Define, Design, Develop & Disseminate*. Dan aplikasi yang digunakan juga berbeda yaitu menggunakan *Kvsoft Flipbook Maker*. Sedangkan peneliti menggunakan model ADDIE : *Analysis, Design, Development, Implementation & evaluation*. Dan aplikasi yang peneliti gunakan yaitu *Canva*.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Kana Puspita, Muhammad Nazar, Latifa Hanum dan Muhammad Reza (2021) dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Praktikum Kimia Dasar Menggunakan Aplikasi *Canva Design*” dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian diperoleh hasil validasi menunjukkan bahwa nilai rata-rata validasi adalah 91,48% untuk tampilan, isi, tata bahasa, dan sistem evaluasi item. Uji *alpha cronbach* menunjukkan nilai *mean alpha* sebesar 0,903. Hasil tanggapan kuesioner menunjukkan bahwa skor tanggapan rata-rata lebih signifikan dari 8,00 untuk masing-masing item angket, sedangkan nilai rata-rata penerapan mata kuliah laboratorium *e-modul*

adalah 8,88. Hasil ini menunjukkan bahwa e-modul untuk praktikum kimia dasar sudah baik dan sesuai untuk bahan ajar dalam proses pembelajaran online. Persamaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama meneliti tentang pengembangan *e-modul* menggunakan *canva* dan sama-sama menggunakan model ADDIE : *Analysis, Design, Development, Implementation & evaluation*. Perbedaannya adalah terletak pada subjek, dan mata pelajaran.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Anisatul Fauziah dan Siti Sri Wulandari (2022) dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Flipbook* untuk Pembelajaran Materi Ruang Lingkup Administrasi Kepegawaian” dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian kevalidan dan kelayakan *e-modul* diketahui dari hasil uji validasi dan hasil respon siswa dengan kategori valid dan sangat layak. Berlandaskan dengan hasil tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan *e-modul* dengan menerapkan basis *flipbook* untuk pembelajaran materi ruang lingkup administrasi kepegawaian ini ditetapkan valid dan sangat layak diterapkan dalam pembelajaran. Persamaan Penelitian yang peneliti lakukan dengan sebelumnya adalah sama-sama meneliti tentang pengembangan *e-modul*. Perbedaannya adalah pada penelitian Anisatul Fauziah dan Siti Sri Wulandari menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari tahap *Define, Design, Develop & Disseminate*. Dan aplikasi yang digunakan juga berbeda yaitu menggunakan *Flipbook*. Sedangkan peneliti menggunakan model ADDIE : *Analysis, Design, Development, Implementation & evaluation*. Dan aplikasi yang peneliti gunakan yaitu *Canva*.

### 2.3 Kerangka Berpikir

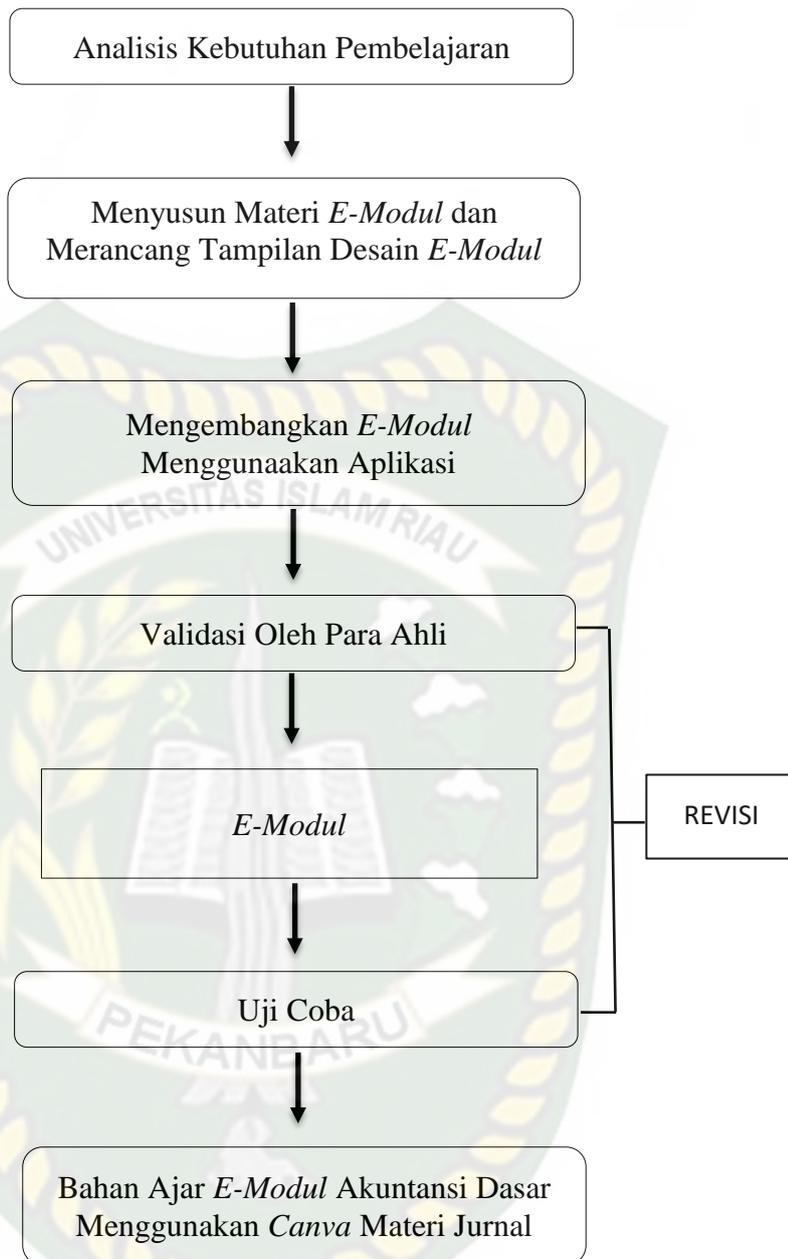
Dengan adanya suatu inovasi baru dalam pembelajaran yaitu *e-modul* dengan menggunakan aplikasi, diharapkan agar kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Adanya tuntutan agar guru mampu untuk mengembangkan bahan ajar yang interaktif sehingga diperlukan kreativitas guru yang tinggi untuk mampu mengembangkan bahan ajar tersebut. *E-modul*

menggunakan *canva* memiliki keunggulan tersendiri sehingga dalam penggunaanya lebih mudah dalam penyampaian materi.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dibuat kerangka berfikir dengan langkah, yaitu:

- 1) Analisis berdasarkan kebutuhan pembelajaran
- 2) Meyusun materi *e-modul* dan merancang tampilan desain *e-modul*
- 3) Mengembangkan *e-modul* menggunakan aplikasi
- 4) Validasi oleh para ahli
- 5) *E-modul*
- 6) Uji Coba
- 7) Revisi
- 8) Bahan ajar *e-modul* akuntansi dasar menggunakan *canva* materi jurnal





Bagan 2.1. Kerangka Berpikir

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

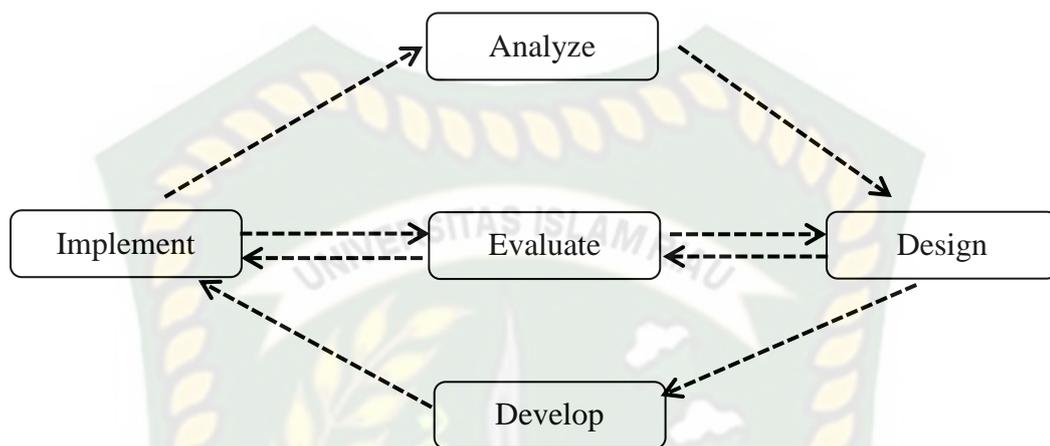
Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan mengembangkan bahan ajar berbentuk *e-modul*. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, dan dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2015:164). Metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang dapat digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu (Sugiyono, 2013:97).

Jenis penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Alasan pemilihan model pengembangan ADDIE ini karena sesuai dengan prosedur pengembangan bahan ajar e-modul yang akan dikembangkan, sederhana dan mudah untuk dipahami, serta memberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi dan revisi secara terus menerus pada setiap tahap yang dilalui. Hal ini sejalan dengan alasan yang dijelaskan oleh Suyetno, Solichin dan Wahono (2019) menyatakan bahwa prosedur pengembangan model ADDIE sesuai untuk digunakan dalam mengembangkan bahan ajar, serta memiliki tujuan khusus yang ingin dicapai oleh produk pembelajaran yang dikembangkan. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono, 2015).

Produk yang akan dihasilkan dari penelitian yang akan dilakukan adalah modul elektronik (*e-modul*) akuntansi dasar pada materi jurnal yang dilengkapi dengan contoh-contoh soal. *E-modul* yang akan dibuat ini disesuaikan dengan prosedur.

### 3.2 Prosedur Penelitian

Langkah-langkah atau prosedur dalam penggunaan metode penelitian dan pengembangan ini mengikuti tahapan ADDIE yang diadaptasi dari Rayanto & Sugiyanti (2020) dan Anglada dalam Puspasari & Suryaningsih (2019) adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahapan Model Desain Pengembangan ADDIE  
(Anglada dalam Puspasari dan Suryaningsih, 2019:142)

#### 3.2.1 Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini dilakukan kegiatan-kegiatan yang bertujuan melakukan analisis untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan dalam proses pembelajaran, adalah sebagai berikut:

- a) Studi pustaka, adalah melakukan kajian literatur yang relevan dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Sehingga dari kajian hasil observasi yang telah dikumpulkan, kemudian melakukan analisis masalah dan kebutuhan tentang bagaimana variasi bentuk bahan ajar yang digunakan guru dan siswa.
- b) Studi lapangan, dalam penelitian ini dilakukan observasi dan wawancara dengan guru akuntansi kelas X SMKN 6 Pekanbaru. Melalui hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru, dapat dianalisis masalah yang di hadapi saat pembelajaran tatap muka, adalah kurangnya variasi bahan ajar yang menarik dengan memanfaatkan teknologi elektronik, sehingga sulit untuk membantu siswa dalam belajar mandiri.

Pada tahap analisis ini, setelah dilakukan analisis masalah, maka peneliti dapat menganalisis kebutuhan yaitu bentuk bahan ajar yang efektif untuk digunakan dalam mendukung pembelajaran. Sehingga kemudian ditentukan, bahwa penelitian ini akan mengembangkan produk berupa bahan ajar modul elektronik (*e-modul*) akuntansi dasar menggunakan *canva* pada materi jurnal di kelas X akuntansi SMKN 6 Pekanbaru.

### 3.2.2 Tahap Perancangan (*Design*)

Pada penelitian ini, berdasarkan tahap analisis, maka tahap perancangan bahan ajar modul elektronik (*e-modul*) akuntansi dasar pada materi jurnal di kelas X akuntansi SMKN 6 Pekanbaru, dilakukan kegiatan yang meliputi:

- a) Menyiapkan buku referensi terkait materi jurnal kelas X akuntansi.
- b) Menyusun kerangka *e-modul* yang disesuaikan dengan sistematika penyusunan materi yang akan digunakan dalam mengembangkan suatu produk.
- c) Menentukan desain tampilan *e-modul* agar tersusun dengan rapi dan lebih terencana.
- d) Menyusun instrumen penilaian *e-modul* menggunakan *canva* berupa lembar validasi dan angket respon siswa.

### 3.2.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya adalah mengembangkan *e-modul* berdasarkan rancangan awal. Kegiatan yang akan dilakukan dalam mengembangkan *e-modul* akuntansi dasar pada materi jurnal yaitu sebagai berikut:

- a. Melakukan pengembangan bahan ajar modul elektronik (*e-modul*) akuntansi dasar menggunakan *canva* pada materi jurnal di kelas X akuntansi SMKN 6 Pekanbaru, membuat tombol-tombol dan menggunakan fitur-fitur yang terdapat pada *canva* untuk mendukung pengoperasian *e-modul*. Kemudian hasil akhir *e-modul* ini adalah dipublikasikan dengan *share link* atau video MP4 agar dapat diakses melalui *smartphone*.

b. Setelah dihasilkan produk bahan ajar modul elektronik (*e-modul*) akuntansi dasar menggunakan *canva* pada materi jurnal di kelas X akuntansi SMKN 6 Pekanbaru, maka selanjutnya *e-modul* ini divalidasi oleh validator sebagai ahli produk. Jika setelah validasi harus dilakukan perbaikan maka akan dilakukan revisi yaitu memperbaiki *e-modul* yang disesuaikan dengan saran serta masukan dari validator sehingga terdapat perbandingan dari *e-modul* awal dan *e-modul* setelah revisi. Setelah modul elektronik (*e-modul*) akuntansi dasar menggunakan *canva* pada materi jurnal di kelas X akuntansi direvisi, maka akan dapat dilakukan tahap selanjutnya yaitu implementasi.

### 3.2.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap keempat yaitu dilakukan implementasi *e-modul* dalam proses pembelajaran yaitu dengan uji terbatas pada kelompok kecil. Produk *e-modul* yang sudah dinyatakan valid oleh validator, kemudian dilakukan uji coba kepada siswa. Siswa menilai *e-modul* untuk mengetahui kepraktisan *e-modul* dalam aspek pemanfaatan dan kemudahan *e-modul*.

### 3.2.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dalam penelitian ini dilakukan hanya pada evaluasi formatif, hal ini karena jenis evaluasi ini berhubungan dengan tahapan penelitian pengembangan untuk memperbaiki produk pengembangan yang dihasilkan melalui uji kevalidan dan kepraktisan, tidak sampai uji keefektifan untuk melihat pengaruh dari *e-modul* terhadap hasil belajar siswa.

Evaluasi formatif ini dilakukan dalam setiap empat tahap sebelumnya, yaitu: 1) tahap analisis dan desain dilakukan evaluasi oleh peneliti sendiri, 2) tahap pengembangan dilakukan evaluasi oleh validator untuk mendapatkan hasil kevalidan dari *e-modul* dan saran untuk memperbaiki *e-modul*, 3) dan tahap implementasi dilakukan evaluasi berdasarkan respon siswa untuk mendapatkan hasil kepraktisan *e-modul*.

### 3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian dilakukan di SMKN 6 Pekanbaru yang beralamat di Jalan Seroja, Kulim, Kecamatan Tenayan Raya, Kota Pekanbaru. Waktu penelitian dilaksanakan pada Tahun Ajaran 2021/2022.

### 3.4 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah validator yang terdiri atas 2 orang validator dari dosen pendidikan akuntansi Universitas Islam Riau, dan 1 orang validator adalah guru mata pelajaran akuntansi dasar sebagai praktisi pembelajaran, dan siswa yang berjumlah 15 orang siswa dikelas X Akuntansi SMKN 6 Pekanbaru. Objek dalam penelitian ini adalah bahan ajar modul elektronik (*e-modul*) akuntansi dasar menggunakan *canva* pada materi jurnal di kelas X akuntansi.

### 3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Agar pelaksanaan penelitian dapat dilakukan dengan mudah maka sebuah penelitian memerlukan instrumen pengumpulan data. Berdasarkan tujuan penelitian, instrumen yang dipakai pada penelitian ini yaitu berupa angket yang dapat digunakan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari *e-modul* yang sudah dikembangkan. Adapun instrumen penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1) Instrumen Validasi *E-Modul*

Instrumen validasi *e-modul* berbentuk angket yang dipakai untuk mengetahui kevalidan *e-modul* yang dikembangkan. Lembar validasi yang dipakai adalah lembar validasi untuk menilai kelayakan pemakaian *e-modul* dan kesesuaian materi secara menyeluruh dalam aspek kelayakan penyajian, media, materi dan bahasa. Dimana data dan informasi yang didapatkan melalui instrumen ini dipakai sebagai saran dalam merevisi *e-modul* yang sudah dikembangkan.

Berikut kisi-kisi lembar validasi yang telah dimodifikasi sesuai kebutuhan dari lembar validasi yang dikemukakan oleh Ariani, Daningsih & Yokhebed (2017:6-7), Prasetyo & Perwiraningtyas (2017:22), dan Fonda & Sumargiyani (2018:12), Putri & Damayanti (2019:123-124) :

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Validasi *E-Modul*

Aspek	Indikator	Nomor Butir
Kelayakan Penyajian	Kelengkapan penyajian komponen pada bagian pendahuluan <i>e-modul</i>	1, 2, 3, 4, 5
	Kelengkapan penyajian komponen pada bagian isi <i>e-modul</i>	6, 7, 8, 9
	Kelengkapan penyajian komponen pada bagian penutup <i>e-modul</i>	10, 11
Media	Kemudahan penggunaan sistem <i>e-modul</i>	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
	Kejelasan prosedur penggunaan <i>e-modul</i>	8, 9
	Kesesuaian tulisan, warna, gambar pada <i>e-modul</i>	10, 11, 12
	Kesesuaian tata letak/layout <i>e-modul</i>	13, 14
	Kemenarikan tampilan <i>e-modul</i>	15, 16, 17
	Kesesuaian manfaat <i>e-modul</i>	18,19,20
Materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, dan indikator pencapaian kompetensi	1, 2
	Kelengkapan materi yang disajikan pada <i>e-modul</i>	3, 4
	Sistematika materi pada <i>e-modul</i>	5, 6
	Ketepatan materi yang disajikan pada <i>e-modul</i>	7, 8, 9, 10
Bahasa	Kesesuaian penggunaan bahasa pada <i>e-modul</i> dengan pedoman EYD	1, 2
	Kemudahan penggunaan bahasa pada <i>e-modul</i>	3, 4, 5

Sumber: Ariani, Daningsih & Yokhebed (2017:6-7), Prasetyo & Perwiraningtyas (2017:22), dan Fonda & Sumargiyani (2018:12), Putri & Damayanti (2019:123-124)

## 2) Instrumen Kepraktisan *E-Modul*

Instrumen kepraktisan *e-modul* berbentuk lembar angket respon siswa untuk mengetahui manfaat dan kemudahan dari pemakaian *e-modul* dalam pembelajaran berdasarkan penilaian siswa.

Berikut kisi-kisi lembar angket respon siswa yang dimodifikasi dari Amiq dan Suwito (2016:105), Surahman, Ranti & Tisrin (2020:6), dan Marisa, Yulianti & Hakim (2020:326):

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Siswa

Aspek	Indikator	Nomor Butir
Kemanfaatan	Ketertarikan siswa menggunakan <i>e-modul</i>	1
	Kenyamanan siswa menggunakan <i>e-modul</i>	2
	Penyajian materi pada <i>e-modul</i> membantu siswa dalam memahami materi	3, 4, 5
	Penyajian soal pada <i>e-modul</i> menarik dan tidak menyulitkan siswa	6, 7
	Penggunaan <i>e-modul</i> menambah pengetahuan siswa	8

	Penggunaan <i>e-modul</i> menambah variasi bahan ajar siswa	9, 10
Kemudahan	Kemudahan dan kesesuaian <i>e-modul</i> digunakan dalam pembelajaran	11, 12
	Kemudahan dalam mengulang materi jurnal dimanapun dan kapanpun	13
	Kemudahan memahami petunjuk penggunaan <i>e-modul</i>	14
	Kemudahan pengoperasian <i>e-modul</i>	15, 16
	Kemudahan memahami kalimat dan bahasa pada <i>e-modul</i>	17

Sumber: Amiq dan Suwito (2016:105), Surahman, dkk. (2020:6), dan Marisa, Yulianti & Hakim (2020:326)

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk menjawab rumusan dari masalah penelitian (Juliansyah, 2012:138). Dalam tahap ini, peneliti memerlukan alat bantu berupa instrumen pengumpulan data, berdasarkan tujuan penelitian, instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik angket. Angket pada teknik pengumpulan data digunakan saat uji kevalidan *e-modul* oleh validator dan uji kepraktisan *e-modul* kepada siswa. Angket diberikan dalam bentuk pernyataan tertulis dan selanjutnya diisi oleh validator dan siswa yang disesuaikan dengan penilaian pada *e-modul* yang dikembangkan.

Angket yang digunakan pada penelitian ini menggunakan dua skala pengukuran, yaitu skala *Guttman* dan skala *Likert*. Pada angket lembar validasi penilaian pada aspek kelayakan penyajian diukur menggunakan skala *Guttman*. Skala *Guttman* ini dipakai apabila ingin memperoleh jawaban yang tegas terhadap permasalahan (Sugiyono, 2019:150).

Adapun skor dan kategori penilaian dari skala *Guttman* yaitu :

Tabel 3.3 Skor dan Kategori Instrumen Penilaian Skala *Guttman*

No	Skor Penilaian	Kategori
1	1	Ya/Benar/Pernah
2	0	Tidak/Salah/Tidak Pernah

Sumber : Widoyoko (2017:116)

Kemudian pada aspek media, materi dan bahasa diukur dengan menggunakan skala *Likert*. Sedangkan pada angket respon siswa, dan penilaian seluruh aspek diukur dengan menggunakan skala *Likert*.

Jika skala *Guttman* hanya terdapat 2 interval, maka skala *Likert* ada interval 3, 4, dan 5 yakni mulai dari sangat baik hingga sampai dengan tidak baik (Widyoko, 2017:116). Sugiyono (2019:146) mengatakan bahwa skala *Likert* adalah skala yang dipakai dalam mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai fenomena sosial. Widoyoko (2017:104) terdapat 3 alternatif dari model penggunaan skala *Likert*, yakni model tiga pilihan (skala tiga), empat pilihan (skala empat), dan lima pilihan (skala lima).

Skala *Likert* yang dipakai pada penelitian ini yakni model skala empat, hal ini karena pilihan respon skala empat memiliki keberagaman respon lebih baik atau lebih lengkap jika dibandingkan dengan skala tiga, sehingga bisa mengungkapkan lebih maksimal perbedaan sikap responden. Dan tidak ada peluang bagi responden untuk bersikap netral yang memaksakan responden untuk menentukan sikap terhadap yang dinyatakan atau ditanyakan pada instrumen (Widoyoko, 2017:106).

Widoyoko (2017:107) mengatakan bahwa kelemahan skala lima sama dengan skala tiga yakni ada kecenderungan responden untuk memilih alternatif tengah sebagai pilihan yang dianggap paling aman (cukup, netral, dan ragu-ragu). Untuk menghindari kecenderungan pada pilihan tengah, maka dapat mengganti istilah “cukup, netral atau ragu-ragu” dengan pilihan istilah “kurang”. Oleh karena itu maka digunakan skala empat dengan mempertimbangan untuk mendapatkan gambaran validator dan responden secara lebih jelas tentang pernyataan yang disajikan pada angket. Skor dan beberapa contoh kategori penilaian skala empat yang ada dalam Widoyoko (2017:105) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Skor dan Kategori Penilaian Skala *Likert*

No	Skor Penilaian	Kategori
1	4	Sangat Baik/Sangat Setuju/Sangat Tinggi
2	3	Baik/Setuju/Tinggi
3	2	Kurang Baik/Kurang Setuju/Rendah
4	1	Tidak Baik/Tidak Setuju/Sangat Rendah

Sumber : Widoyoko (2017:105)

Teknik pengumpulan data angket validasi dan angket respon siswa yaitu sebagai berikut:

1) Angket Lembar Validasi

Angket lembar validasi ini diisi oleh validator ahli yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan *e-modul* pada aspek kelayakan penyajian, media, materi, dan bahasa. Untuk mengisi angket validasi, validator diminta untuk memilih salah satu jawaban dari kategori yang sudah disediakan yang disesuaikan dengan nilai yang akan diberikan. Berikut skor dan kategori penilaian kevalidan *e-modul* pada aspek kelayakan penyajian angket lembar validasi berdasarkan skala *Guttman*, adalah:

Tabel 3.5 Kategori Penilaian Pada Angket Validasi Skala *Guttman*

No	Skor Penilaian	Kategori
1	1	Ya
2	0	Tidak

Sumber : Widoyoko (2017:116)

Skor dan kategori penilaian validasi *e-modul* pada aspek media, materi dan bahasa e-modul dari angket lembar validasi berdasarkan skala Likert, adalah:

Tabel 3.6 Skor dan Kategori Penilaian Skala *Likert*

No	Skor Penilaian	Kategori
1	4	Sangat Baik
2	3	Baik
3	2	Kurang Baik
4	1	Tidak Baik

Sumber : Widoyoko (2017:105)

2) Angket Respon Siswa

Angket respon siswa diisi oleh siswa untuk mengetahui respon siswa tentang *e-modul*. Untuk mengisi angket, siswa diminta untuk memilih salah satu jawaban kategori yang sudah disediakan yang disesuaikan dengan nilai yang akan diberikan. Adapaun skor kategori penilaian kepraktisan *e-modul* pada aspek manfaat dan kemudahan dalam angket respon siswa berdasarkan skala *Likert*, adalah:

Tabel 3.7 Skor dan Kategori Penilaian Skala *Likert*

No	Skor Penilaian	Kategori
1	4	Sangat Baik
2	3	Baik
3	2	Kurang Baik
4	1	Tidak Baik

Sumber : Widoyoko (2017:105)

### 3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu proses untuk mencari serta menyusun secara sistematis dari data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan lainnya, sehingga mudah untuk dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain (Sugiyono, 2019:320). Rayanto & Sugiyanti (2020: 39) teknik analisis data terbagi menjadi dua, yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

Pada penelitian ini, teknik analisis data didapatkan dari instrumen yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif ini digunakan untuk menyajikan data berupa tanggapan dan saran dari validator dan siswa yang dapat digunakan untuk memperbaiki atau merevisi *e-modul*. Sedangkan teknik analisis data kuantitatif digunakan dalam menyajikan hasil data pada lembar validasi dan lembar angket respon siswa, yaitu sebagai berikut:

#### 1) Analisis Data Validasi *E-Modul* Skala *Guttman*

Analisis data validasi *e-modul* menggunakan skala *Guttman* dilaksanakan pada bagian validasi aspek kelayakan penyajian dan bertujuan untuk memperoleh jawaban yang tegas terhadap struktur format atau komponen yang harus ada didalam *e-modul* yang dikembangkan. Teknik analisis data untuk mengukur tingkat validitas menurut skala *Guttman* yang didapatkan dari lembar validasi. Menurut Akbar (2017:95), rumus yang dapat digunakan yaitu:

$$NP_{r_1} = \frac{TS_{-e}}{TS_{-max}} \times 100\%$$

$$NP_{r_2} = \frac{TS_{-e}}{TS_{-max}} \times 100\%$$

$$NP_{r_3} = \frac{TS_{-e}}{TS_{-max}} \times 100\%$$

Setelah didapatkan hasil validasi dari masing-masing validator, kemudian dihitung validasi gabungan hasil analisis menggunakan rumus menurut Akbar (2017:95) yaitu :

$$V = \frac{NP_{r_1} + NP_{r_2} + NP_{r_3}}{3} = \dots \%$$

Keterangan :

$V$  = Validasi (gabungan)

$NP_{r_1}$  = Nilai proses validator ke-1

$NP_{r_2}$  = Nilai proses validator ke-2

$NP_{r_3}$  = Nilai proses validator ke-3

$TS_e$  = Total skor empiris (skor yang diperoleh dari validator)

$TS_{max}$  = Total skor maksimum yang diharapkan

Setelah diperoleh hasil analisis validasi gabungan skala *Guttman*, kemudian untuk melihat tingkat kevalidan *e-modul* yang dikembangkan pada aspek kelayakan penyajian, maka dapat ditentukan dengan menyesuaikan kriteria kevalidan yaitu:

Tabel 3.8 Pengkategorian Kevalidan *E-Modul*

No	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1	80,01% - 100%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
2	60,01% - 80,00%	Valid, dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
3	40,01% - 60,00%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4	20,01% - 40,00%	Tidak valid, tidak boleh dipergunakan
5	00,00% - 20,00%	Sangat tidak valid, tidak boleh dipergunakan

Sumber : Akbar (2017:42)

## 2) Analisis Data Validasi *E-Modul* Skala Linkert

Analisis data validasi *e-modul* dengan menggunakan skala *Likert* dilakukan pada bagian validasi aspek media, materi, dan bahasa yang akan dinilai oleh masing-masing validator terhadap *e-modul* yang dikembangkan. Teknik analisis data untuk mengukur tingkat validasi berdasarkan skala *Likert* yang didapatkan dari lembar validasi, menggunakan rumus menurut Akbar (2017:83) yaitu sebagai berikut:

$$V_{a_1} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V_{a_2} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V_{a_3} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Setelah didapatkan hasil dari validasi dari masing-masing validator, kemudian dihitung validasi gabungan hasil analisis menggunakan rumus menurut Akbar (2017:83) yaitu:

$$V = \frac{V_{a_1} + V_{a_2} + V_{a_3}}{3} = \dots \%$$

Keterangan :

$V$  = Validasi (gabungan)

$V_{a_1}$  = Validasi ahli ke-1

$V_{a_2}$  = Validasi ahli ke-2

$V_{a_3}$  = Validasi ahli ke-3

$Tse$  = total skor empiris (skor yang diperoleh dari validator)

$Tsh$  = total skor maksimal yang diharapkan

Setelah diperoleh hasil validasi gabungan skala *Likert*, kemudian untuk melihat tingkat kevalidan *e-modul* pada aspek media, materi, dan bahasa, maka ditentukan dengan disesuaikan pada kriteria kevalidan yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.9 Pengkategorian Kevalidan *E-Modul*

No	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1	80,01% - 100%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
2	60,01% - 80,00%	Valid, dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
3	40,01% - 60,00%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4	20,01% - 40,00%	Tidak valid, tidak boleh dipergunakan
5	00,00% - 20,00%	Sangat tidak valid, tidak boleh dipergunakan

Sumber : Akbar (2017:42)

### 3) Analisis Data Kepraktisan *E-Modul*

Data penilaian pada semua aspek yang didapatkan dari lembar angket respon siswa dianalisis untuk mendapat persentase kriteria kepraktisan *e-*

*modul* dengan menggunakan rumus menurut Ridwan (dalam Prasetyo & Cahyaka, 2017:163) adalah:

$$P = \frac{\sum F}{(N \times I \times R)} \times 100\%$$

Keterangan :

$P$  = Angka Persentase

$\sum F$  = Jumlah skor dari keseluruhan responden

$N$  = Jumlah Responden

$I$  = Skor Maksimal

$R$  = Jumlah Indikator

Selanjutnya, ketentuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan *e-modul* berdasarkan analisis data angket respon siswa, maka digunakan pengkategorian pada tabel yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.10 Pengkategorian Kepraktisan *E-Modul*

No	Kriteria Kepraktisan	Tingkat Kepraktisan
1	80,01% - 100%	Sangat praktis, dapat digunakan tanpa revisi
2	60,01% - 80,00%	Praktis, dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
3	40,01% - 60,00%	Kurang praktis, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4	20,01% - 40,00%	Tidak praktis, tidak boleh dipergunakan
5	00,00% - 20,00%	Sangat tidak efisien, tidak boleh dipergunakan

Sumber : Akbar (2017:42)

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Gambaran umum sekolah

##### 4.1.1 Sejarah Singkat Sekolah SMKN 6 Pekanbaru

SMK Negeri 6 Pekanbaru merupakan Sekolah Menengah Kejuruan Tingkat Atas di Bidang Teknologi dan Bisnis. SMK Negeri 6 Pekanbaru didirikan berdasarkan Keputusan Walikota Pekanbaru Nomor 91.b Tahun 2007 tanggal 9 Mei 2007. Dengan jurusan Teknik Mekatronika, Teknik Grafika, Rekayasa Perangkat Lunak (IT), Teknik Mekatronika, Akuntansi. SMK Negeri 6 Pekanbaru telah terakreditasi A.

##### Profil Sekolah

Nama Sekolah	: SMK Negeri 6 Pekanbaru
Nomor Statistik Sekolah	: 322096010015
NPSN	: 1049619
NIS	: 320150
Bentuk Pendidikan	: SMK
Bidang Studi	: Teknologi dan Bisnis Manajemen
Status Sekolah	: Negeri
Status Kepemilikan	: Pemerintah Daerah
SK Pendirian	: 91.b Tahun 2007
Tanggal SK	: 9 Mei 2007
Alamat	: Jl. Seroja
Desa/Kelurahan	: Sialang Rampai
Provinsi	: Riau
Kode Pos	: 28266
Tanah Milik	: 40.000 m <sup>2</sup>
Nomor Telepon	: 0812 150 6600
Email	: <a href="mailto:smkn6.pekanbaru@gmail.com">smkn6.pekanbaru@gmail.com</a>
Website	: <a href="http://www.smkn6.pekanbaru.sch.id">www.smkn6.pekanbaru.sch.id</a>

#### 4.1.2 Visi, Misi dan Tujuan SMKN 6 Pekanbaru

##### a. Visi

“Menjadikan SMK Negeri 6 Pekanbaru sebagai Lembaga Pendidikan dan Pelatihan yang Profesional dan Mandiri dalam menghasilkan Lulusan yang kompeten, berdedikasi, berakhlak mulia serta berwawasan lingkungan”.

##### b. Misi

1. Menerapkan keterbukaan, kemitraan dan pelayanan prima kepada siswa, masyarakat dan *stakeholder*.
2. Mengembangkan kompetensi, inovasi dan kreativitas dengan mengutamakan kedisiplinan, kejujuran yang dilandasi oleh iman dan taqwa serta kekeluargaan.
3. Membangun dan meningkatkan jaringan kerjasama dengan dunia usaha dan industri nasional serta internasional dalam mengembangkan standar lulusan.
4. Meningkatkan profesionalisme guru dan tenaga kependidikan yang peduli lingkungan.
5. Menumbuhkan sifat kompetisi dan kewirausahaan pada peserta didik secara efektif serta berbudaya lingkungan.
6. Meningkatkan kualitas dan kuantitas fasilitas pendidikan yang ramah lingkungan
7. Mewujudkan SMK Negeri 6 yang berwwasan lingkungan.

##### c. Tujuan Sekolah

1. Terwujudnya pemahaman, penghayatan dan pengamalan karakter bangsa dalam kehidupan sehari-hari.
2. Terwujudnya tamatan yang unggul sesuai dengan bidang keahliannya dengan penguasaan IPTEK dan mampu bersaing secara global.
3. Terwujudnya layanan yang prima dengan manajemen berstandar ISO.

4. Adanya fasilitas pendidikan baik jumlah maupun kualitas sesuai kebutuhan.
5. Terwujudnya professional guru dan tenaga pendidikan (SDM) yang peduli lingkungan.
6. Terwujudnya tamatan yang mempunyai jiwa dan kemampuan berwirausaha untuk hidup mandiri serta cinta lingkungan.
7. Terwujudnya jalinan kemitraan dengan dunia industri dan dunia usaha.
8. Terwujudnya rasa kebersamaan sesama warga sekolah dengan kondusif dan peduli lingkungan.

## **4.2 Hasil Penelitian Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Modul Elektronik (*E-Modul*)**

### **4.2.1 Analisis (*Analyze*)**

Tahap analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah langkah awal yang dilakukan dengan studi pustaka dan studi lapangan. Kegiatan ini memiliki tujuan untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi tentang permasalahan dan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran yaitu pada materi pelajaran akuntansi dasar, karakteristik siswa dalam proses pembelajaran, dan bahan ajar yang digunakan. Studi pustaka ini dilakukan dengan mencari kajian-kajian pustaka yang relevan, agar penelitian ini memiliki dasar teoritis yang kuat. Kemudian dilakukan studi lapangan dengan mewawancarai guru akuntansi dasar kelas X akuntansi SMKN 6 Pekanbaru.

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil analisis bahwa pada saat pembelajaran tatap muka guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku cetak. Namun pada saat pembelajaran daring guru menggunakan *e-modul* dengan format PDF. Guru belum mengembangkan *e-modul* menggunakan aplikasi, Hal ini, karena keterbatasan guru dalam menguasai teknologi dan informasi. Sehingga guru belum bisa memanfaatkan *software* dengan maksimal dalam mengembangkan *e-modul* dengan tampilan yang lebih menarik.

Siswa kurang memperhatikan pelajaran yang sedang dilaksanakan karena bahan ajar yang digunakan kurang bervariasi sehingga menimbulkan rasa bosan dalam proses pembelajaran.

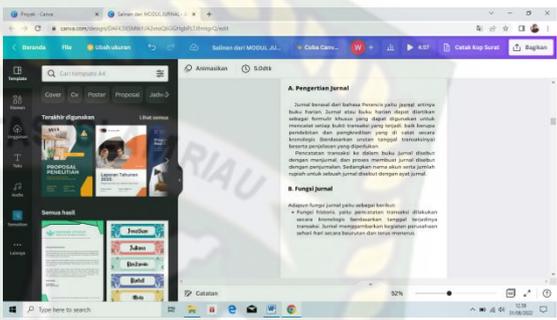
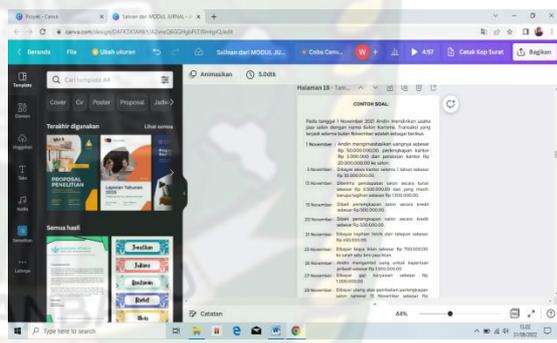
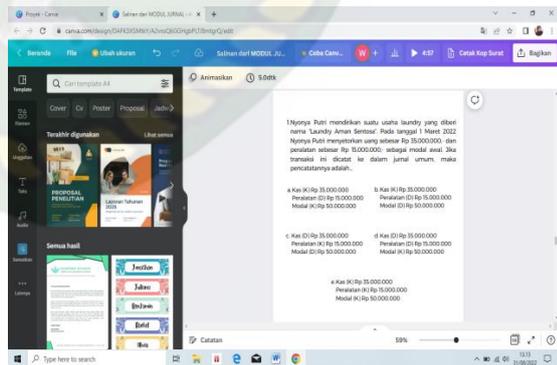
#### 4.2.2 Perancangan (*Design*)

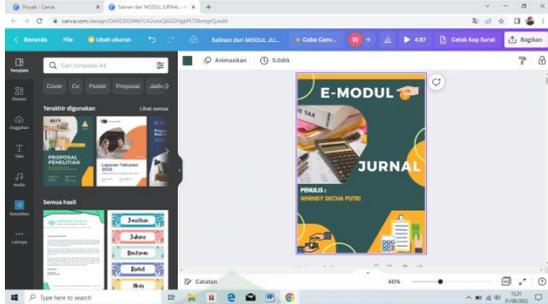
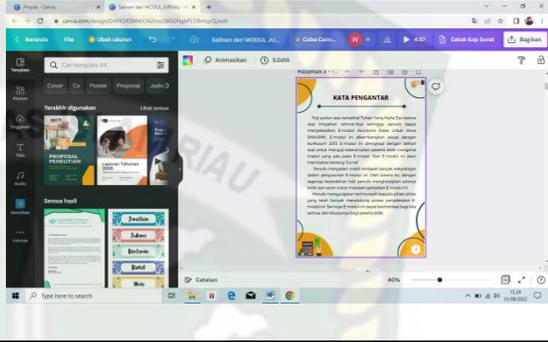
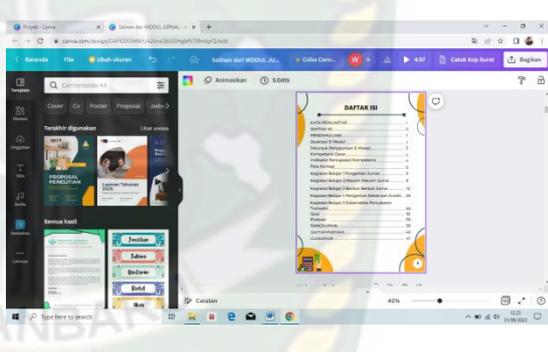
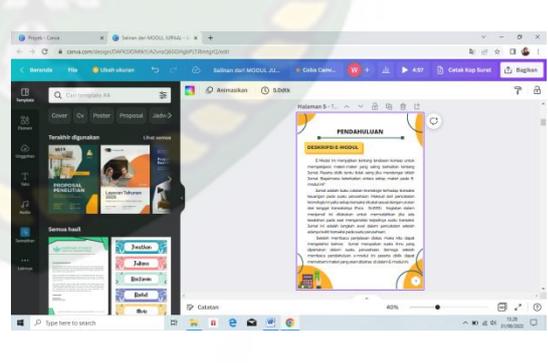
Pada tahap perancangan ini terdiri dari beberapa kegiatan yaitu kegiatan perancangan pertama dilakukan penyusunan dan perancangan isi materi jurnal menggunakan *canva*, yang diambil dari beberapa sumber referensi, seperti buku cetak akuntansi dasar kelas X, internet dan buku lainnya yang berkaitan dengan materi jurnal. Dalam penyusunan materi ini, peneliti juga menyusun dan menentukan contoh soal dan soal latihan yang akan disajikan pada *e-modul* untuk menguji kemampuan siswa. Selanjutnya dilakukan perancangan desain *e-modul* yaitu seperti pemilihan tampilan *cover* dengan memilih warna untuk latar belakang, penentuan jenis huruf dan ukuran huruf, serta gambar agar tampilan *cover* menjadi lebih menarik. Kemudian dilakukan perancangan pada bagian kata pengantar, daftar isi, dan pendahuluan yang terdiri dari deskripsi *e-modul*, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan peta konsep. Perancangan ini dilakukan dengan memilih warna yang sesuai untuk latar belakang, penentuan jenis huruf, serta gambar pendukung agar tampilannya lebih menarik, dan tidak memberikan kesan yang terlalu berlebihan.

Kemudian, dilakukan tahap perancangan pada bagian kegiatan pembelajaran yaitu dengan mempertimbangkan warna yang akan digunakan, menentukan jenis huruf dan ukuran huruf, serta gambar yang berkaitan dengan materi *e-modul* yang di desain dengan menarik, agar pengguna menjadi lebih fokus dan tertarik dengan *e-modul*. Merancang tampilan evaluasi akhir pada *e-modul*, perancangan ini dilakukan dengan membuat pertanyaan dan tampilan beberapa opsi jawaban. Selanjutnya melakukan perancangan pada bagian penutup yang, terdiri dari rangkuman, daftar pustaka, dan glosarium. Dilakukan dengan memilih warna untuk latar belakang, pemilihan jenis huruf dan

tata letak yang akan digunakan di dalam *e-modul*. Tahap terakhir dari perancangan ini yaitu melakukan perancangan isi instrumen yang digunakan untuk menilai *e-modul* berupa lembar validasi dan angket respon siswa. Berikut story board perancangan produk bahan ajar *e-modul* :

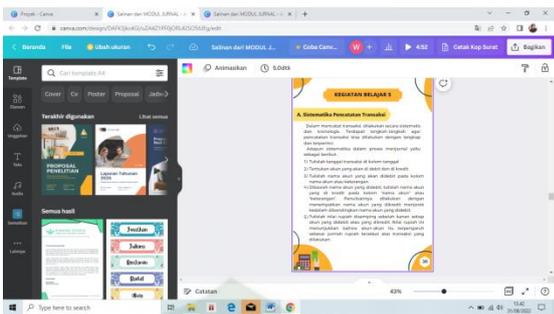
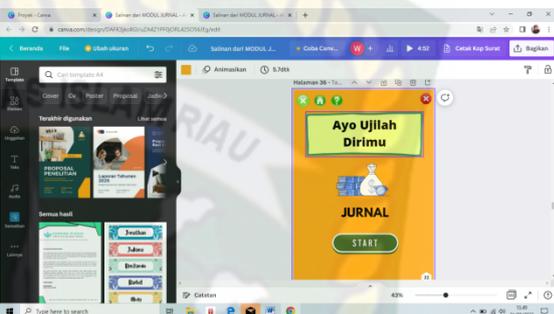
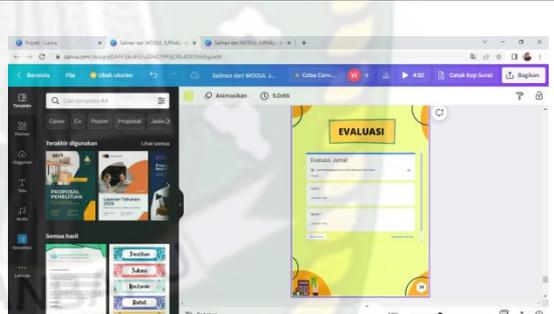
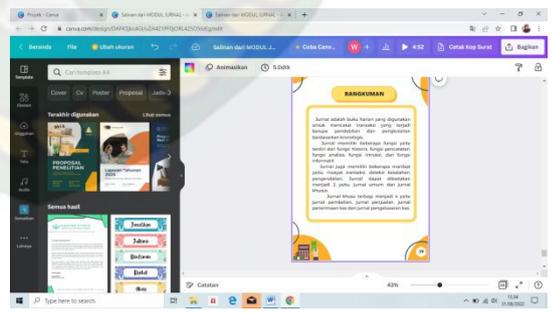
Tabel 4.1 Story Board Produk Bahan Ajar *E-Modul*

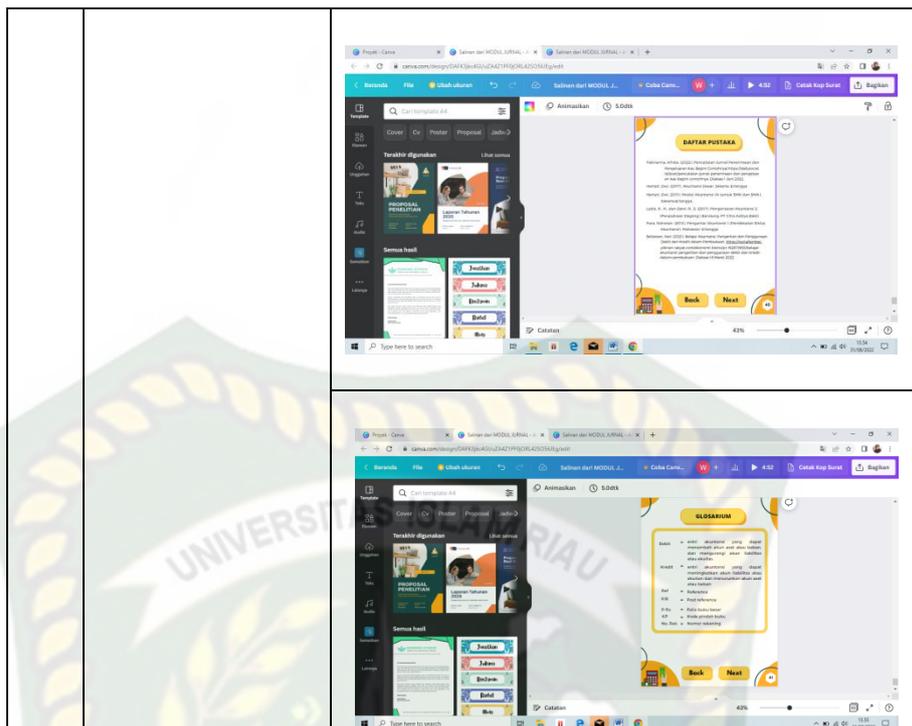
No.	Keterangan	Visual
1.	Penyusunan dan perancangan isi materi jurnal	
	Menyusun dan menentukan contoh soal dan latihan soal	
		

<p>2</p>	<p>Perancangan tampilan cover <i>e-modul</i></p>	
<p>3</p>	<p>Perancangan bagian kata pengantar, daftar isi, dan pendahuluan</p>	  

4 Perancangan kegiatan pembelajaran

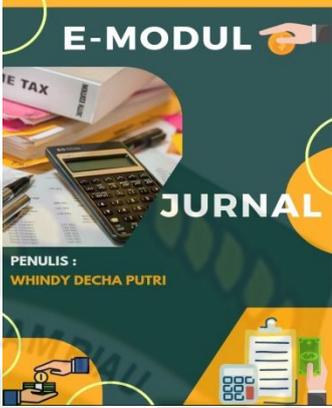
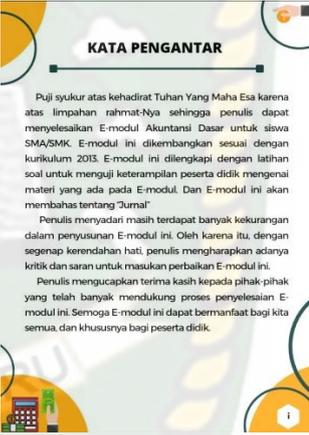
The image displays four sequential screenshots of a digital learning module interface. Each screenshot shows a lesson plan for a specific learning activity, titled 'KEGIATAN BELAJAR 1' through '4'. The interface includes a sidebar on the left with navigation options like 'Cover', 'Peta', 'Profil', and 'Jadual'. The main content area contains text-based lesson plans with sections for 'A. Tujuan Pembelajaran' (Learning Objectives), 'Bahan Pembelajaran' (Learning Materials), and 'A. Kegiatan Belajar dan Sifatnya' (Learning Activities and Characteristics). The screenshots show the progression of the module through different pages.

		
<p>5</p>	<p>Merancang tampilan evaluasi akhir pada <i>e-modul</i></p>	 
<p>6</p>	<p>Perancangan pada bagian penutup yang terdiri dari, rangkuman, daftar pustaka, dan glosarium</p>	



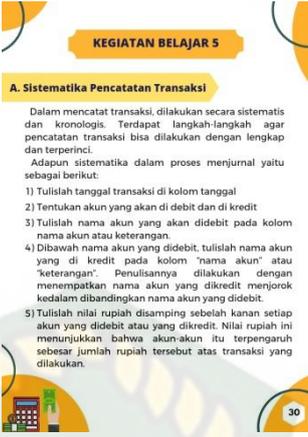
Dokumen ini adalah Arsip Milik :  
Perpustakaan Universitas Islam Riau

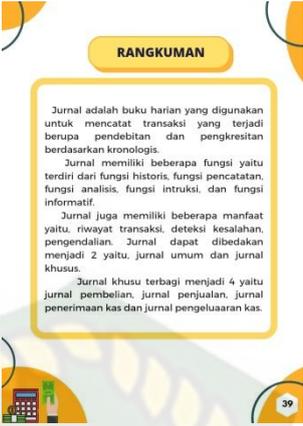
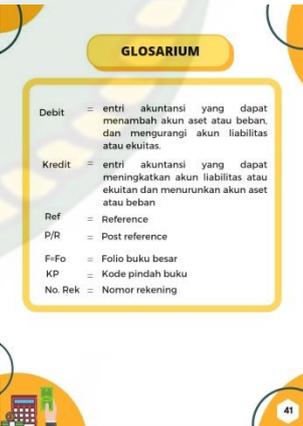
Tabel 4.2 Desain Tampilan Awal Produk  
Bahan Ajar *E-Modul*

No.	Keterangan	Visual
1	Cover	
2	Kata Pengantar	 <p style="text-align: center;"><b>KATA PENGANTAR</b></p> <p>Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas limpahan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan E-modul Akuntansi Dasar untuk siswa SMA/SMK. E-modul ini dikembangkan sesuai dengan kurikulum 2013. E-modul ini dilengkapi dengan latihan soal untuk menguji keterampilan peserta didik mengenai materi yang ada pada E-modul. Dan E-modul ini akan membahas tentang "Jurnal"</p> <p>Penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan E-modul ini. Oleh karena itu, dengan segenap kerendahan hati, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran untuk masukan perbaikan E-modul ini.</p> <p>Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah banyak mendukung proses penyelesaian E-modul ini. Semoga E-modul ini dapat bermanfaat bagi kita semua, dan khususnya bagi peserta didik.</p>

3	Daftar Isi	 <p style="text-align: center;"><b>DAFTAR ISI</b></p> <p>KATA PENGANTAR..... i      DAFTAR ISI..... ii      PENDAHULUAN..... 1      Deskripsi E-Modul..... 1      Petunjuk Penggunaan E-Modul..... 3      Kompetensi Dasar..... 4      Indikator Pencapaian Kompetensi..... 4      Peta Konsep..... 5      Kegiatan Belajar 1 Pengertian Jurnal..... 6      Kegiatan Belajar 2 Macam-Macam Jurnal..... 9      Kegiatan Belajar 3 Bentuk-Bentuk Jurnal..... 12      Kegiatan Belajar 4 Pengertian Debet dan Kredit..... 28      Kegiatan Belajar 5 Sistematis Pencatatan Transaksi..... 30      Quiz..... 32      Evaluasi..... 38      RANGKUMAN..... 39      DAFTAR PUSTAKA..... 40      CLOSARIUM..... 41</p>
4	Pendahuluan	 <p style="text-align: center;"><b>PENDAHULUAN</b></p> <p><b>DESKRIPSI E-MODUL</b></p> <p>E-Modul ini menyajikan tentang landasan konsep untuk mempelajari materi-materi yang saling berkaitan tentang Jurnal. Peserta didik tentu tidak asing jika mendengar istilah Jurnal. Bagaimana keterkaitan antara setiap materi pada E-modul ini?</p> <p>Jurnal adalah buku catatan kronologis terhadap transaksi keuangan pada suatu perusahaan. Maksud dari pencatatan kronologis ini yaitu setiap transaksi dicatat sesuai dengan urutan dari tanggal transaksinya (Purno, 34:2015). Kegiatan dalam menjurnal ini dilakukan untuk memuatkan jika ada kesalahan pada saat menganalisis terjadinya suatu transaksi. Jurnal ini adalah langkah awal dalam pencatatan setelah adanya bukti transaksi pada suatu perusahaan.</p> <p>Setelah membaca penjelasan diatas, maka kita dapat mengetahui bahwa Jurnal merupakan suatu ilmu yang diperlukan dalam suatu perusahaan. Semoga setelah membaca pendahuluan e-modul ini peserta didik dapat memahami materi yang akan dibahas di dalam E-modul ini.</p>
5	Kegiatan Belajar 1	 <p style="text-align: center;"><b>KEGIATAN BELAJAR 1</b></p> <p><b>A. Pengertian Jurnal</b></p> <p>Jurnal berasal dari bahasa Perancis yaitu <i>journal</i> artinya buku harian. Jurnal atau buku harian dapat diartikan sebagai formulir khusus yang dapat digunakan untuk mencatat setiap bukti transaksi yang terjadi, baik berupa pendebitan dan pengkreditan yang di catat secara kronologis (berdasarkan urutan tanggal transaksinya) beserta penjelasan yang diperlukan.</p> <p>Pencatatan transaksi ke dalam buku jurnal disebut dengan menjurnal, dan proses membuat jurnal disebut dengan penjurnalan. Sedangkan nama akun serta jumlah rupiah untuk sebuah jurnal disebut dengan ayat jurnal.</p> <p><b>B. Fungsi Jurnal</b></p> <p>Adapun fungsi jurnal yaitu sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Fungsi historis, yaitu pencatatan transaksi dilakukan secara kronologis berdasarkan tanggal terjadinya transaksi. Jurnal menggambarkan kegiatan perusahaan sehari-hari secara berurutan dan terus-menerus.</li> </ul>

<p>6</p>	<p>Kegiatan Belajar 2</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p><b>A. Macam-macam Jurnal</b></p> <p>Jurnal dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jurnal Umum (<i>General Journal</i>)                      Jurnal umum merupakan formulir khusus yang digunakan untuk mencatat setiap bukti pencatatan transaksi berupa pendebitan dan pengkreditan secara kronologis dilengkapi dengan penjelasan yang dibutuhkan dari transaksi-transaksi yang ada.</li> <li>2. Jurnal Khusus (<i>Special Journal</i>)                      Jurnal khusus merupakan format buku jurnal yang dikembangkan menjadi lebih spesifik yang disesuaikan dengan jenis transaksinya, yaitu transaksi pembelian, transaksi penjualan, transaksi penerimaan kas, transaksi pengeluaran kas, dan transaksi lainnya.</li> </ol> <p>a) Manfaat Jurnal Khusus                      Manfaat jurnal khusus yaitu sebagai berikut:                      • Memungkinkan adanya pembagian tugas                      Setiap jenis buku jurnal dikerjakan oleh seorang petugas, adanya pembagian tugas ini akan memperlancar pekerjaan.</p> <div style="text-align: right;">  </div>																														
<p>7</p>	<p>Kegiatan belajar 3</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p><b>A. Bentuk-Bentuk Jurnal</b></p> <p>a) Jurnal Umum</p> <p>Bentuk jurnal umum yaitu sebagai berikut:</p> <p>Jurnal Umum Halaman</p> <table border="1" data-bbox="948 898 1214 965"> <thead> <tr> <th>Tanggal (1)</th> <th>No. SB (2)</th> <th>Akun dan Keterangan (3)</th> <th>Debit (4)</th> <th>Kredit (5)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table> <p>Keterangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) Kolom tanggal digunakan untuk mencatat tanggal, bulan, dan tahun terjadinya transaksi.</li> <li>(2) No. SB merupakan nomor kode bukti transaksi. Kolom ini digunakan untuk mencatat nomor surat bukti. Seperti, nomor faktur dan nomor cek.</li> <li>(3) Kolom akun atau keterangan digunakan untuk mencatat akun yang didebit atau dikredit beserta keterangan singkat. Biasanya akun yang dikredit ditulis menjorok ke dalam.</li> </ol> <div style="text-align: right;">  </div>	Tanggal (1)	No. SB (2)	Akun dan Keterangan (3)	Debit (4)	Kredit (5)																									
Tanggal (1)	No. SB (2)	Akun dan Keterangan (3)	Debit (4)	Kredit (5)																												
<p>8</p>	<p>Kegiatan Belajar 4</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p><b>A. Pengertian Debet dan Kredit</b></p> <p>Debit atau debet dalam bahasa latin disebut dengan istilah <i>debere</i>. Debit merupakan entri akuntansi yang dapat menambah akun aset atau beban, dan mengurangi akun liabilitas atau ekuitas.</p> <p>Sedangkan kredit dalam bahasa latin disebut dengan istilah <i>credere</i>. Kredit merupakan entri akuntansi yang dapat meningkatkan akun liabilitas atau ekuitas, dan menurunkan akun aset atau beban.</p> <p><b>B. Aturan Pendebitan dan Pengkreditan</b></p> <p>Aturan pendebitan dan pengkreditan dalam akuntansi yaitu sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Semua akun yang termasuk ke dalam kelompok akun aset, jika bertambah nilainya maka dimasukkan ke sisi debit. Namun jika berkurang nilainya dimasukkan ke dalam sisi kredit.</li> <li>b) Semua akun yang termasuk ke dalam kelompok akun utang atau kewajiban, jika bertambah nilainya maka dimasukkan ke sisi kredit. Namun jika berkurang nilainya dimasukkan ke dalam sisi debit.</li> </ol> <div style="text-align: right;">  </div>																														

9	Kegiatan Belajar 5	 <p><b>KEGIATAN BELAJAR 5</b></p> <p><b>A. Sistematika Pencatatan Transaksi</b></p> <p>Dalam mencatat transaksi, dilakukan secara sistematis dan kronologis. Terdapat langkah-langkah agar pencatatan transaksi bisa dilakukan dengan lengkap dan terperinci.</p> <p>Adapun sistematika dalam proses menjurnal yaitu sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Tulislah tanggal transaksi di kolom tanggal</li> <li>2) Tentukan akun yang akan di debit dan di kredit</li> <li>3) Tulislah nama akun yang akan didebit pada kolom nama akun atau keterangan.</li> <li>4) Dibawah nama akun yang didebit, tulislah nama akun yang di kredit pada kolom "nama akun" atau "keterangan". Penulisan dilakukan dengan menempatkan nama akun yang dikredit menjorok kedalam dibandingkan nama akun yang didebit.</li> <li>5) Tulislah nilai rupiah disamping sebelah kanan setiap akun yang didebit atau yang dikredit. Nilai rupiah ini menunjukkan bahwa akun-akun itu terpengaruh sebesar jumlah rupiah tersebut atas transaksi yang dilakukan.</li> </ol>
10	Quiz	 <p><b>Ayo Ujilah Dirimu</b></p> <p><b>JURNAL</b></p> <p><b>START</b></p>
11	Evaluasi	 <p><b>EVALUASI</b></p> <p>Evaluasi Jurnal</p> <p>Log in to Google untuk menyimpan progres. Pelajari lebih lanjut</p> <p>* Nama</p> <p>NAMA *</p> <p>Jumlah karakter: 0/20</p> <p>* Kelas</p> <p>KELAS *</p> <p>Jumlah karakter: 0/20</p> <p>Berikutnya <span style="float: right;">Kembalikan formulir</span></p>

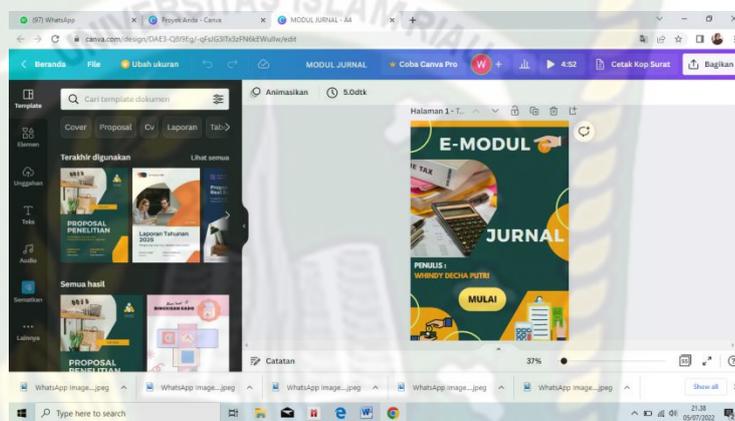
12	Rangkuman	 <p><b>RANGKUMAN</b></p> <p>Jurnal adalah buku harian yang digunakan untuk mencatat transaksi yang terjadi berupa debit dan pengkreditan berdasarkan kronologis.</p> <p>Jurnal memiliki beberapa fungsi yaitu terdiri dari fungsi historis, fungsi pencatatan, fungsi analisis, fungsi intruksi, dan fungsi informatif.</p> <p>Jurnal juga memiliki beberapa manfaat yaitu, riwayat transaksi, deteksi kesalahan, pengendalian. Jurnal dapat dibedakan menjadi 2 yaitu, jurnal umum dan jurnal khusus.</p> <p>Jurnal khusus terbagi menjadi 4 yaitu jurnal pembelian, jurnal penjualan, jurnal penerimaan kas dan jurnal pengeluaran kas.</p>
13	Daftar pustaka	 <p><b>DAFTAR PUSTAKA</b></p> <p>Febrianna, Afrida. (2022). Pencatatan Jurnal Penerimaan dan Pengeluaran Kas, Begini Contohnya! <a href="https://dailysocial.id/post/pencatatan-jurnal-penerimaan-dan-pengeluaran-kas-begini-contohnya">https://dailysocial.id/post/pencatatan-jurnal-penerimaan-dan-pengeluaran-kas-begini-contohnya</a>. Diakses 1 Juni 2022.</p> <p>Hartati, Dwi. (2007). Akuntansi Dasar. Jakarta: Erlangga.</p> <p>Hartati, Dwi. (2011). Modul Akuntansi 1A (untuk SMK dan SMA). Jakarta: Erlangga.</p> <p>Lubis, R. H., dan Dewi, R. S. (2017). Pengantar Akuntansi 2 (Perusahaan Dagang). Bandung: PT Citra Aditya Bakti.</p> <p>Pura, Rahman. (2013). Pengantar Akuntansi 1 (Pendekatan Siklus Akuntansi). Makassar: Erlangga.</p> <p>Setiawan, Hari. (2021). Belajar Akuntansi Pengertian dan Penggunaan Debit dan Kredit dalam Pembukuan. <a href="https://portal.sumber.gidren-rakyat.com/ekonomi/bisnis/pr-162873653/belajar-akuntansi-pengertian-dan-penggunaan-debit-dan-kredit-dalam-pembukuan">https://portal.sumber.gidren-rakyat.com/ekonomi/bisnis/pr-162873653/belajar-akuntansi-pengertian-dan-penggunaan-debit-dan-kredit-dalam-pembukuan</a>. Diakses 18 Maret 2022.</p>
14	Glosarium	 <p><b>GLOSARIUM</b></p> <p>Debit = entri akuntansi yang dapat menambah akun aset atau beban, dan mengurangi akun liabilitas atau ekuitas.</p> <p>Kredit = entri akuntansi yang dapat meningkatkan akun liabilitas atau ekuitas dan menurunkan akun aset atau beban.</p> <p>Ref = Reference</p> <p>P/R = Post reference</p> <p>Fo = Folio buku besar</p> <p>KP = Kode pindah buku</p> <p>No. Rek = Nomor rekening</p>

### 4.2.3 Pengembangan (*Development*)

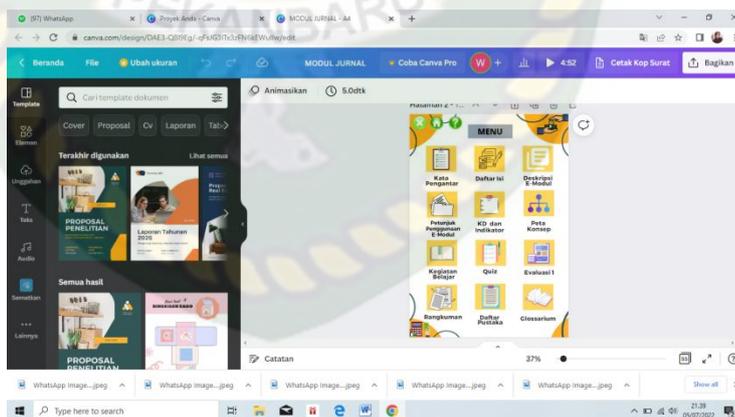
Pada tahap pengembangan ini terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

a. Pengembangan bahan ajar modul elektronik (*e-modul*)

Pada tahap ini dilakukan pengembangan desain *e-modul* yang telah dirancang pada tahap perancangan dengan menggunakan *canva*. Pada tahap pengembangan ini, juga dilanjutkan dengan membuat tombol-tombol pada setiap halaman-halaman *e-modul*, dan melakukan pengaturan untuk beberapa tombol, serta menambahkan *gift* pada *e-modul* untuk mendukung pengoperasian dari *e-modul* yang dikembangkan.

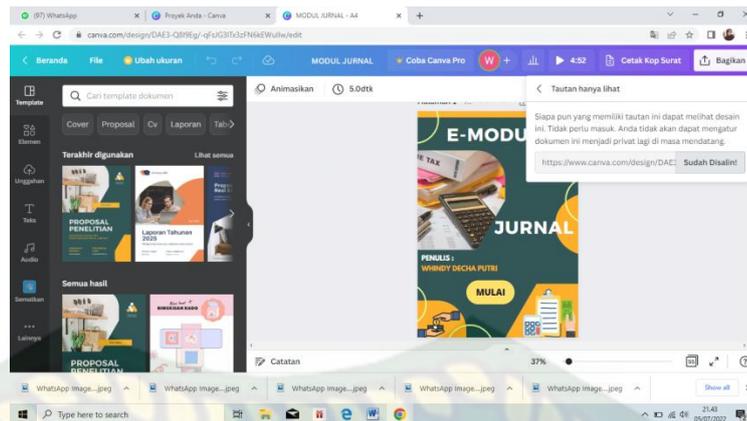


Gambar 4.1 Pengembangan *E-Modul* Menggunakan *Canva*



Gambar 4.2 Pengembangan Tombol-Tombol Pada *E-Modul* Menggunakan *Canva*

Selanjutnya *e-modul* yang telah dikembangkan menggunakan *canva* akan *dishare* melalui *link*. Sehingga *e-modul* dapat dijalankan dengan mengakses *link* tersebut melalui *smartphone*.



Gambar 4.3 Share E-Modul Dengan Link

b. Validasi kelayakan produk

Setelah bahan ajar *e-modul* ini dibuat, kemudian hasil produk awal *e-modul* ini divalidasi berdasarkan empat aspek yaitu aspek kelayakan penyajian, media, materi, dan bahasa oleh tiga validator. Validator terdiri dari 2 dosen pendidikan akuntansi UIR sebagai ahli media, ahli materi, dan bahasa, serta 1 guru akuntansi SMK Negeri 6 Pekanbaru sebagai praktisi pembelajaran. Hasil uji *kevalidan e-modul* dihitung dengan menggunakan dua skala pengukuran, yaitu skala *Guttman* dan skala *Likert*.

- Validasi Oleh Validator 1

Penilaian validasi oleh validator 1, yaitu berasal dari dosen Pendidikan Akuntansi UIR yang dilakukan oleh Bapak Andri Eko Prabowo, M.Pd yang menilai empat aspek meliputi aspek kelayakan penyajian, media, materi, dan bahasa. Selain menilai kelayakan *e-modul* validator 1 juga memberikan komentar dan saran masukan untuk memperbaiki bahan ajar *e-modul*. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh validator 1 dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi *E-Modul* Oleh Validator 1  
Pada Aspek Kelayakan Penyajian Menggunakan Skala *Guttman*

Aspek	Indikator	Nomor Butir	Skor Yang Diperoleh
Kelayakan Penyajian	Kelengkapan penyajian komponen pada bagian pendahuluan <i>e-modul</i>	1, 2, 3, 4, 5	5
	Kelengkapan penyajian komponen pada bagian isi <i>e-modul</i>	6, 7, 8, 9	4
	Kelengkapan penyajian komponen pada bagian penutup <i>e-modul</i>	10, 11	2
JUMLAH			11

Berdasarkan tabel diatas, dilihat dari aspek kelayakan penyajian untuk memperoleh kesimpulan validitas dari validator 1 dilakukan perhitungan dengan menggunakan skala *Guttman*, rumusnya yaitu:

$$NP_{r_1} = \frac{TS_e}{TS_{max}} \times 100\%$$

$$NP_{r_1} = \frac{11}{11} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas dilihat dari aspek kelayakan penyajian dapat diambil kesimpulan bahwa *e-modul* memperoleh persentase sebesar 100% dengan kriteria “Sangat Valid”.

Kemudian dilakukan validasi *e-modul* oleh validator 1, pada aspek media, materi dan bahasa yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Validasi *E-Modul* Oleh Validator 1  
Pada Aspek Media Menggunakan Skala *Likert*

Aspek	Indikator	Nomor Butir	Nilai	
			Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimum
Media	Kemudahan penggunaan sistem <i>e-modul</i>	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	27	28
	Kejelasan prosedur penggunaan <i>e-modul</i>	8, 9	6	8
	Kesesuaian tulisan, warna, gambar pada <i>e-modul</i>	10, 11, 12	12	12
	Kesesuaian tata letak/ <i>layout e-modul</i>	13, 14	8	8
	Kemenarikan tampilan <i>e-modul</i>	15, 16, 17	12	12
	Kesesuaian manfaat <i>e-modul</i>	18,19,20	11	12
JUMLAH			76	80

Tabel 4.5 Hasil Validasi *E-Modul* Oleh Validator 1  
Pada Aspek Materi Menggunakan Skala *Likert*

Aspek	Indikator	Nomor Butir	Nilai	
			Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimum
Materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, dan indikator pencapaian kompetensi	1, 2	8	8
	Kelengkapan materi yang disajikan pada <i>e-modul</i>	3, 4	8	8
	Sistematika materi pada <i>e-modul</i>	5, 6	8	8
	Ketepatan materi yang disajikan pada <i>e-modul</i>	7, 8, 9, 10	16	16
JUMLAH			40	40

Tabel 4.6 Hasil Validasi *E-Modul* Oleh Validator 1  
Pada Aspek Bahasa Menggunakan Skala *Likert*

Aspek	Indikator	Nomor Butir	Nilai	
			Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimum
Bahasa	Kesesuaian penggunaan bahasa pada <i>e-modul</i> dengan pedoman EYD	1, 2	8	8
	Kemudahan penggunaan bahasa pada <i>e-modul</i>	3, 4, 5	12	12
JUMLAH			20	20

Tabel 4.7 Hasil Validasi *E-Modul* Oleh Validator 1

No	Aspek	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimum
1	Media	76	80
2	Materi	40	40
3	Bahasa	20	20
JUMLAH		136	140

Berdasarkan tabel diatas, dilihat dari aspek media, materi dan bahasa untuk memperoleh kesimpulan validitas dari validator 1 dilakukan perhitungan dengan menggunakan skala *Likert*, rumusnya yaitu:

$$V_{a_1} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V_{a_1} = \frac{136}{140} \times 100\% = 97,14\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas dilihat dari aspek media, materi dan bahasa dapat diambil kesimpulan bahwa *e-modul* memperoleh persentase sebesar 97,14% dengan kriteria “Sangat Valid”.

Adapun saran yang diberikan oleh validator 1 yaitu perbaikan kalimat pada bagian petunjuk penggunaan *e-modul*, tambahkan tombol menu, dan tambahkan petunjuk penggunaan *e-modul* pada setiap slide. Kemudian peneliti merevisi bagian-bagian *e-modul* yang disarankan oleh validator 1.

- Validasi Oleh Validator 2

Penilaian validasi oleh validator 2, yaitu berasal dari dosen Pendidikan Akuntansi UIR yang dilakukan oleh Bapak Agus Baskara, M.Pd yang menilai empat aspek meliputi aspek kelayakan penyajian, media, materi, dan bahasa. Selain menilai kelayakan *e-modul* validator 2 juga memberikan komentar dan saran masukan untuk memperbaiki bahan ajar *e-modul*. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh validator 2 dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil Validasi *E-Modul* Oleh Validator 2 Pada Aspek Kelayakan Penyajian Menggunakan Skala *Guttman*

Aspek	Indikator	Nomor Butir	Skor Yang Diperoleh
Kelayakan Penyajian	Kelengkapan penyajian komponen pada bagian pendahuluan <i>e-modul</i>	1, 2, 3, 4, 5	5
	Kelengkapan penyajian komponen pada bagian isi <i>e-modul</i>	6, 7, 8, 9	4
	Kelengkapan penyajian komponen pada bagian penutup <i>e-modul</i>	10, 11	2
JUMLAH			11

Berdasarkan tabel diatas, dilihat dari aspek kelayakan penyajian untuk memperoleh kesimpulan validitas dari validator 1 dilakukan perhitungan dengan menggunakan skala *Guttman*, rumusnya yaitu:

$$NP_{r_2} = \frac{TS_e}{TS_{max}} \times 100\%$$

$$NP_{r_2} = \frac{11}{11} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas dilihat dari aspek kelayakan penyajian dapat diambil kesimpulan bahwa *e-modul* memperoleh persentase sebesar 100% dengan kriteria “Sangat Valid”.

Kemudian dilakukan validasi *e-modul* oleh validator 2, pada aspek media, materi, dan bahasa yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Validasi *E-Modul* Oleh Validator 2  
Pada Aspek Media Menggunakan Skala *Likert*

Aspek	Indikator	Nomor Butir	Nilai	
			Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimum
Media	Kemudahan penggunaan sistem <i>e-modul</i>	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	25	28
	Kejelasan prosedur penggunaan <i>e-modul</i>	8, 9	8	8
	Kesesuaian tulisan, warna, gambar pada <i>e-modul</i>	10, 11, 12	11	12
	Kesesuaian tata letak/ <i>layout e-modul</i>	13, 14	8	8
	Kemenaarikan tampilan <i>e-modul</i>	15, 16, 17	11	12
	Kesesuaian manfaat <i>e-modul</i>	18,19,20	11	12
JUMLAH			74	80

Tabel 4.10 Hasil Validasi *E-Modul* Oleh Validator 2  
Pada Aspek Materi Menggunakan Skala *Likert*

Aspek	Indikator	Nomor Butir	Nilai	
			Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimum
Materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, dan indikator pencapaian kompetensi	1, 2	8	8
	Kelengkapan materi yang disajikan pada <i>e-modul</i>	3, 4	7	8
	Sistematika materi pada <i>e-modul</i>	5, 6	8	8
	Ketepatan materi yang disajikan pada <i>e-modul</i>	7, 8, 9, 10	15	16
JUMLAH			38	40

Tabel 4.11 Hasil Validasi *E-Modul* Oleh Validator 2  
Pada Aspek Bahasa Menggunakan Skala *Likert*

Aspek	Indikator	Nomor Butir	Nilai	
			Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimum
Bahasa	Kesesuaian penggunaan bahasa pada <i>e-modul</i> dengan pedoman EYD	1, 2	8	8
	Kemudahan penggunaan bahasa pada <i>e-modul</i>	3, 4, 5	12	12
JUMLAH			20	20

Tabel 4.12 Hasil Validasi *E-Modul* Oleh Validator 2

No	Aspek	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimum
1	Media	74	80
2	Materi	38	40
3	Bahasa	20	20
JUMLAH		132	140

Berdasarkan tabel diatas, dilihat dari aspek media, materi dan bahasa untuk memperoleh kesimpulan validitas dari validator 2 dilakukan perhitungan dengan menggunakan skala *Likert*, rumusnya yaitu:

$$V_2 = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V_{a_2} = \frac{132}{140} \times 100\% = 94,28\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas dilihat dari aspek media, materi dan bahasa dapat diambil kesimpulan bahwa *e-modul* memperoleh persentase sebesar 94,28% dengan kriteria “Sangat Valid”.

Adapun saran yang diberikan oleh validator 2 yaitu tambahkan contoh bukti transaksi pada *e-modul* sesuai dengan pengelompokannya, mengganti soal evaluasi dengan bukti transaksi.

- Validasi Oleh Validator 3

Penilaian validasi oleh validator 3, yaitu guru akuntansi SMK Negeri 6 Pekanbaru yang dilakukan oleh Ibu Rina Hastuti, SE yang menilai empat aspek meliputi aspek kelayakan penyajian, meida, materi dan bahasa. Selain menilai kelayakan *e-modul* validator 3 juga memberikan komentar dan saran masukan untuk memperbaiki bahan ajar *e-modul*. Adapun validasi yang dilakukan oleh validator 3 dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.13 Hasil Validasi *E-Modul* Oleh Validator 3 Pada Aspek Kelayakan Penyajian Menggunakan Skala *Guttman*

Aspek	Indikator	Nomor Butir	Skor Yang Diperoleh
Kelayakan Penyajian	Kelengkapan penyajian komponen pada bagian pendahuluan <i>e-modul</i>	1, 2, 3, 4, 5	5
	Kelengkapan penyajian komponen pada bagian isi <i>e-modul</i>	6, 7, 8, 9	4
	Kelengkapan penyajian komponen pada bagian penutup <i>e-modul</i>	10, 11	2
JUMLAH			11

Berdasarkan tabel diatas, dilihat dari aspek kelayakan penyajian untuk memperoleh kesimpulan validitas dari validator 3 dilakukan perhitungan dengan menggunakan skala *Guttman*, rumusnya yaitu:

$$NP_{r_3} = \frac{TS_{-e}}{TS_{-max}} \times 100\%$$

$$NP_{r_3} = \frac{11}{11} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas dilihat dari aspek kelayakan penyajian dapat diambil kesimpulan bahwa *e-modul* memperoleh persentase sebesar 100% dengan kriteria “Sangat Valid”.

Kemudian dilakukan validasi *e-modul* oleh validator 3, pada aspek media, materi, dan bahasa yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.14 Hasil Validasi *E-Modul* Oleh Validator 3  
Pada Aspek Media Menggunakan Skala *Likert*

Aspek	Indikator	Nomor Butir	Nilai	
			Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimum
Media	Kemudahan penggunaan sistem <i>e-modul</i>	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	25	28
	Kejelasan prosedur penggunaan <i>e-modul</i>	8, 9	8	8
	Kesesuaian tulisan, warna, gambar pada <i>e-modul</i>	10, 11, 12	10	12
	Kesesuaian tata letak/ <i>layout e-modul</i>	13, 14	7	8
	Kemenarikan tampilan <i>e-modul</i>	15, 16, 17	11	12
	Kesesuaian manfaat <i>e-modul</i>	18,19,20	11	12
JUMLAH			72	80

Tabel 4.15 Hasil Validasi *E-Modul* Oleh Validator 3  
Pada Aspek Materi Menggunakan Skala *Likert*

Aspek	Indikator	Nomor Butir	Nilai	
			Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimum
Materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, dan indikator pencapaian kompetensi	1, 2	8	8
	Kelengkapan materi yang disajikan pada <i>e-modul</i>	3, 4	7	8
	Sistematika materi pada <i>e-modul</i>	5, 6	6	8
	Ketepatan materi yang disajikan pada <i>e-modul</i>	7, 8, 9, 10	15	16
JUMLAH			36	40

Tabel 4.16 Hasil Validasi *E-Modul* Oleh Validator 3  
Pada Aspek Bahasa Menggunakan Skala *Likert*

Aspek	Indikator	Nomor Butir	Nilai	
			Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimum
Bahasa	Kesesuaian penggunaan bahasa pada <i>e-modul</i> dengan pedoman EYD	1, 2	8	8
	Kemudahan penggunaan bahasa pada <i>e-modul</i>	3, 4, 5	12	12
JUMLAH			20	20

Tabel 4.17 Hasil Validasi *E-Modul* Oleh Validator 3

No	Aspek	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimum
1	Media	72	80
2	Materi	36	40
3	Bahasa	20	20
JUMLAH		128	140

Berdasarkan tabel diatas, dilihat dari aspek media, materi dan bahasa untuk memperoleh kesimpulan validitas dari validator 3 dilakukan perhitungan dengan menggunakan skala *Likert*, rumusnya yaitu:

$$V_{a_3} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V_{a_3} = \frac{128}{140} \times 100\% = 91,42\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas dilihat dari aspek media, materi dan bahasa dapat diambil kesimpulan bahwa *e-modul* memperoleh persentase sebesar 91,42% dengan kriteria “Sangat Valid”.

Adapun saran yang diberikan oleh validator 3 yaitu tambahkan bukti transaksi pada setiap jurnal sebagai contoh pencatatan ke dalam jurnal yang ada pada *e-modul*.

Untuk memperoleh hasil validasi gabungan yang diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator 1, validator 2, dan validator 3 pada aspek kelayakan penyajian pada *e-modul* dengan menggunakan skala *Guttman*, dapat dilakukan cara perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{NP_{r_1} + NP_{r_2} + NP_{r_3}}{3} = \dots \%$$

$$V = \frac{100 + 100 + 100}{3} = 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan validasi gabungan diatas pada aspek kelayakan dengan menggunakan skala *Guttman* diperoleh rata-rata persentase dari ketiga validator yaitu sebesar 100% dengan kriteria “Sangat Valid”. Sehingga hal ini membuktikan bahwa e-modul yang telah dikembangkan telah disusun sesuai dengan format dan komponen yang wajib ada pada sebuah bahan ajar modul, yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan aplikasi *Canva* telah layak digunakan.

Kemudian untuk memperoleh hasil validasi gabungan yang diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator 1, validator 2, dan validator 3 pada aspek media, materi dan bahasa pada *e-modul* dengan menggunakan skala *Likert*, dapat dilakukan cara perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{V_{a_1} + V_{a_2} + V_{a_3}}{3} = \dots \%$$

$$V = \frac{97,14 + 94,28 + 91,42}{3} = 94,28\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan validasi gabungan diatas pada aspek media, materi dan bahasa dengan menggunakan skala *Likert* diperoleh rata-rata persentase sebesar 94,28% dengan kriteria “Sangat Valid”. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa secara keseluruhan bahan ajar *e-modul* yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan aplikasi *Canva* dilihat dari aspek kelayakan penyajian, media, materi dan bahasa *e-modul* telah layak digunakan.

#### 4.2.4 Implementasi (*Implementation*)

Setelah e-modul yang telah dikembangkan teruji kevalidannya dan telah dilakukan revisi sesuai dengan saran validator, maka langkah selanjutnya yaitu tahap implementasi. Dilakukan uji coba *e-modul* pada

kelompok kecil yang terdiri dari 15 siswa kelas X Akuntansi SMKN 6 Pekanbaru. Uji coba ini dilakukan kepada siswa yang memiliki dan dapat menggunakan *smartphone*.

Agar lebih efektif dan efisien sebelum melakukan tahap uji coba, kegiatan uji coba ini diawali dengan peneliti terlebih dahulu mengajarkan siswa mengoperasikan *e-modul*, dengan melihat petunjuk penggunaan *e-modul*, serta menjelaskan kegiatan-kegiatan dan komponen-komponen yang terdapat pada *e-modul*. Kemudian pada tahap uji coba, peneliti mengajak siswa untuk mempelajari beberapa kegiatan pembelajaran yang disajikan pada *e-modul*, hal ini termasuk dengan mengerjakan soal di halaman kuis dan evaluasi yang terdapat pada *e-modul*.

Kemudian setelah siswa mempelajari *e-modul* yang telah dikembangkan, diakhir kegiatan pembelajaran pada tahap uji coba, siswa diberikan angket respon siswa. Kemudian dianalisis, hal ini bertujuan untuk mengetahui data hasil kepraktisan dari bahan ajar *e-modul* yang telah dikembangkan menggunakan *canva*. Adapun hasil penilaian dari angket respon siswa untuk mengetahui hasil kepraktisan *e-modul*, dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.18 Data Hasil Kepraktisan *E-Modul*

No	Responden	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimum
1	DAF	66	68
2	RY	65	68
3	RD	66	68
4	SNR	63	68
5	YY	65	68
6	DU	66	68
7	IPS	65	68
8	MFG	66	68
9	SD	64	68
10	NJ	66	68
11	ZDA	66	68
12	YPP	65	68
13	AR	66	68
14	RAS	66	68
15	SNEP	65	68
JUMLAH		980	1020

Berdasarkan tabel diatas, untuk memperoleh kesimpulan dari angket respon siswa untuk mengetahui kepraktisan *e-modul*, dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus yaitu:

$$P = \frac{\sum F}{(N \times I \times R)} \times 100\%$$

$$P = \frac{980}{(15 \times 4 \times 17)} \times 100\%$$

$$P = \frac{980}{1020} \times 100\% = 96,07\%$$

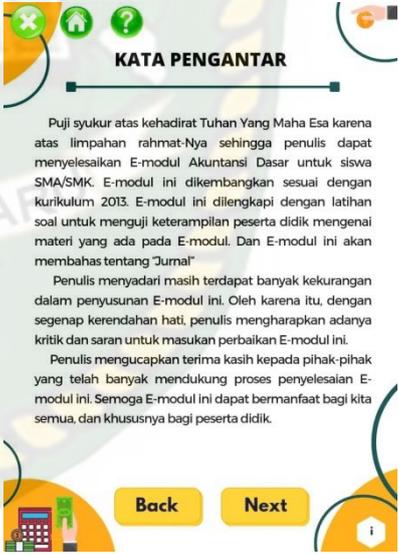
Berdasarkan perhitungan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa respon siswa memperoleh persentase sebesar 96,07% dilihat dari tingkat kepraktisan *e-modul* berdasarkan persentase tersebut adalah termasuk dalam kategori “Sangat Praktis” dan memperoleh respon yang positif. Siswa berpendapat bahwa bahan ajar *e-modul* akuntansi dasar menggunakan *canva* pada materi jurnal memiliki warna yang menarik, memiliki tombol-tombol pada setiap halaman dan tidak membuat bosan. Sehingga secara keseluruhan bahan ajar *e-modul* yang telah peneliti kembangkan menggunakan aplikasi *canva* dapat dimanfaatkan tanpa revisi.

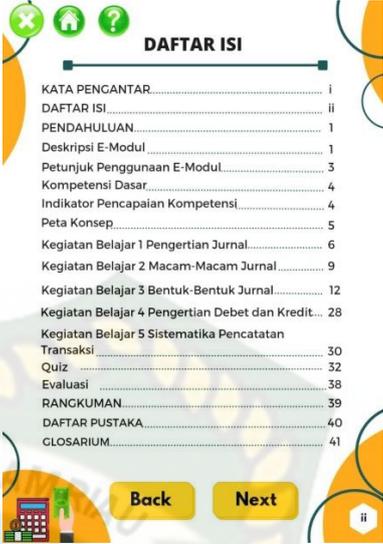
#### 4.2.5 Evaluasi (*Evaluation*)

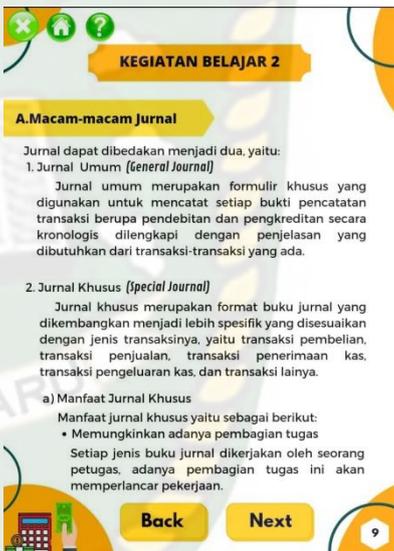
Tahap terakhir pada penelitian ini adalah tahap evaluasi. Evaluasi yang dilakukan pada penelitian ini hanya dilakukan pada evaluasi formatif. Dimana evaluasi ini merupakan evaluasi yang dilakukan untuk memperbaiki *e-modul* yang dikembangkan, berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari uji kevalidan *e-modul* dan uji kepraktisan *e-modul*. Sehingga perbaikan *e-modul* dilakukan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator dan siswa selama kegiatan uji coba dilaksanakan. Berdasarkan tahap evaluasi ini, maka dilakukan revisi akhir pada bahan ajar *e-modul*.

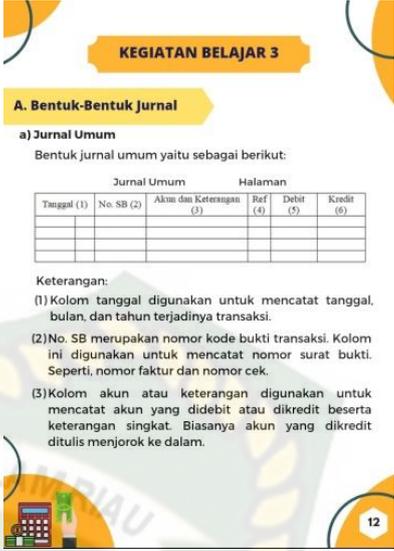
Berikut tampilan bahan ajar *e-modul* akuntansi dasar materi jurnal setelah dilakukan revisi akhir:

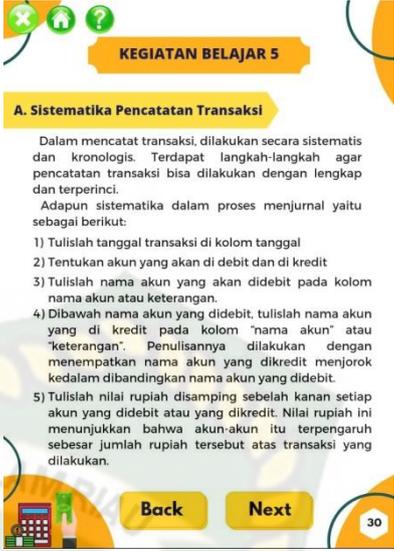
Tabel 4.19 Tampilan Final Bahan Ajar *E-Modul*

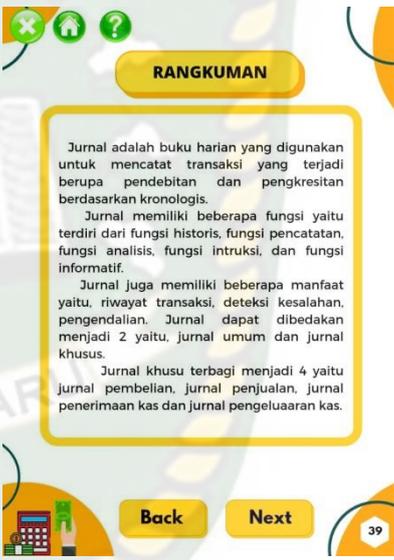
No.	Keterangan	Visual
1	Cover	
2	Kata Pengantar	 <p><b>KATA PENGANTAR</b></p> <p>Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas limpahan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan E-modul Akuntansi Dasar untuk siswa SMA/SMK. E-modul ini dikembangkan sesuai dengan kurikulum 2013. E-modul ini dilengkapi dengan latihan soal untuk menguji keterampilan peserta didik mengenai materi yang ada pada E-modul. Dan E-modul ini akan membahas tentang "Jurnal".</p> <p>Penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan E-modul ini. Oleh karena itu, dengan segenap kerendahan hati, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran untuk masukan perbaikan E-modul ini.</p> <p>Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah banyak mendukung proses penyelesaian E-modul ini. Semoga E-modul ini dapat bermanfaat bagi kita semua, dan khususnya bagi peserta didik.</p> <p><b>Back</b>      <b>Next</b></p>

3	Daftar Isi	 <p><b>DAFTAR ISI</b></p> <table border="0"> <tr><td>KATA PENGANTAR.....</td><td>i</td></tr> <tr><td>DAFTAR ISI.....</td><td>ii</td></tr> <tr><td>PENDAHULUAN.....</td><td>1</td></tr> <tr><td>Deskripsi E-Modul.....</td><td>1</td></tr> <tr><td>Petunjuk Penggunaan E-Modul.....</td><td>3</td></tr> <tr><td>Kompetensi Dasar.....</td><td>4</td></tr> <tr><td>Indikator Pencapaian Kompetensi.....</td><td>4</td></tr> <tr><td>Peta Konsep.....</td><td>5</td></tr> <tr><td>Kegiatan Belajar 1 Pengertian Jurnal.....</td><td>6</td></tr> <tr><td>Kegiatan Belajar 2 Macam-Macam Jurnal.....</td><td>9</td></tr> <tr><td>Kegiatan Belajar 3 Bentuk-Bentuk Jurnal.....</td><td>12</td></tr> <tr><td>Kegiatan Belajar 4 Pengertian Debet dan Kredit... ..</td><td>28</td></tr> <tr><td>Kegiatan Belajar 5 Sistematika Pencatatan</td><td></td></tr> <tr><td>Transaksi.....</td><td>30</td></tr> <tr><td>Quiz.....</td><td>32</td></tr> <tr><td>Evaluasi.....</td><td>38</td></tr> <tr><td>RANGKUMAN.....</td><td>39</td></tr> <tr><td>DAFTAR PUSTAKA.....</td><td>40</td></tr> <tr><td>GLOSARIUM.....</td><td>41</td></tr> </table> <p>Back Next ii</p>	KATA PENGANTAR.....	i	DAFTAR ISI.....	ii	PENDAHULUAN.....	1	Deskripsi E-Modul.....	1	Petunjuk Penggunaan E-Modul.....	3	Kompetensi Dasar.....	4	Indikator Pencapaian Kompetensi.....	4	Peta Konsep.....	5	Kegiatan Belajar 1 Pengertian Jurnal.....	6	Kegiatan Belajar 2 Macam-Macam Jurnal.....	9	Kegiatan Belajar 3 Bentuk-Bentuk Jurnal.....	12	Kegiatan Belajar 4 Pengertian Debet dan Kredit... ..	28	Kegiatan Belajar 5 Sistematika Pencatatan		Transaksi.....	30	Quiz.....	32	Evaluasi.....	38	RANGKUMAN.....	39	DAFTAR PUSTAKA.....	40	GLOSARIUM.....	41
KATA PENGANTAR.....	i																																							
DAFTAR ISI.....	ii																																							
PENDAHULUAN.....	1																																							
Deskripsi E-Modul.....	1																																							
Petunjuk Penggunaan E-Modul.....	3																																							
Kompetensi Dasar.....	4																																							
Indikator Pencapaian Kompetensi.....	4																																							
Peta Konsep.....	5																																							
Kegiatan Belajar 1 Pengertian Jurnal.....	6																																							
Kegiatan Belajar 2 Macam-Macam Jurnal.....	9																																							
Kegiatan Belajar 3 Bentuk-Bentuk Jurnal.....	12																																							
Kegiatan Belajar 4 Pengertian Debet dan Kredit... ..	28																																							
Kegiatan Belajar 5 Sistematika Pencatatan																																								
Transaksi.....	30																																							
Quiz.....	32																																							
Evaluasi.....	38																																							
RANGKUMAN.....	39																																							
DAFTAR PUSTAKA.....	40																																							
GLOSARIUM.....	41																																							
4	Pendahuluan	 <p><b>PENDAHULUAN</b></p> <p><b>DESKRIPSI E-MODUL</b></p> <p>E-Modul ini menyajikan tentang landasan konsep untuk mempelajari materi-materi yang saling berkaitan tentang Jurnal. Peserta didik tentu tidak asing jika mendengar istilah Jurnal. Bagaimana keterkaitan antara setiap materi pada E-modul ini?</p> <p>Jurnal adalah buku catatan kronologis terhadap transaksi keuangan pada suatu perusahaan. Maksud dari pencatatan kronologis ini yaitu setiap transaksi dicatat sesuai dengan urutan dari tanggal transaksinya (Pura, 342013). Kegiatan dalam menjurnal ini dilakukan untuk memudahkan jika ada kesalahan pada saat menganalisis terjadinya suatu transaksi. Jurnal ini adalah langkah awal dalam pencatatan setelah adanya bukti transaksi pada suatu perusahaan.</p> <p>Setelah membaca penjelasan diatas, maka kita dapat mengetahui bahwa Jurnal merupakan suatu ilmu yang diperlukan dalam suatu perusahaan. Semoga setelah membaca pendahuluan e-modul ini peserta didik dapat memahami materi yang akan dibahas di dalam E-modul ini.</p> <p>Back Next 1</p>																																						

5	Kegiatan Belajar 1	 <p><b>KEGIATAN BELAJAR 1</b></p> <p><b>A. Pengertian Jurnal</b></p> <p>Jurnal berasal dari bahasa Perancis yaitu <i>journal</i> artinya buku harian. Jurnal atau buku harian dapat diartikan sebagai formulir khusus yang dapat digunakan untuk mencatat setiap bukti transaksi yang terjadi, baik berupa pendebitan dan pengkreditan yang di catat secara kronologis (berdasarkan urutan tanggal transaksinya) beserta penjelasan yang diperlukan.</p> <p>Pencatatan transaksi ke dalam buku jurnal disebut dengan menjurnal, dan proses membuat jurnal disebut dengan penjurnalan. Sedangkan nama akun serta jumlah rupiah untuk sebuah jurnal disebut dengan ayat jurnal.</p> <p><b>B. Fungsi Jurnal</b></p> <p>Adapun fungsi jurnal yaitu sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fungsi historis, yaitu pencatatan transaksi dilakukan secara kronologis berdasarkan tanggal terjadinya transaksi. Jurnal menggambarkan kegiatan perusahaan sehari-hari secara berurutan dan terus-menerus.</li> </ul> <p>Back Next 6</p>
6	Kegiatan belajar 2	 <p><b>KEGIATAN BELAJAR 2</b></p> <p><b>A. Macam-macam Jurnal</b></p> <p>Jurnal dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jurnal Umum (<i>General Journal</i>)</li> </ol> <p>Jurnal umum merupakan formulir khusus yang digunakan untuk mencatat setiap bukti pencatatan transaksi berupa pendebitan dan pengkreditan secara kronologis dilengkapi dengan penjelasan yang dibutuhkan dari transaksi-transaksi yang ada.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Jurnal Khusus (<i>Special Journal</i>)</li> </ol> <p>Jurnal khusus merupakan format buku jurnal yang dikembangkan menjadi lebih spesifik yang disesuaikan dengan jenis transaksinya, yaitu transaksi pembelian, transaksi penjualan, transaksi penerimaan kas, transaksi pengeluaran kas, dan transaksi lainnya.</p> <p>a) Manfaat Jurnal Khusus</p> <p>Manfaat jurnal khusus yaitu sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memungkinkan adanya pembagian tugas</li> </ul> <p>Setiap jenis buku jurnal dikerjakan oleh seorang petugas, adanya pembagian tugas ini akan memperlancar pekerjaan.</p> <p>Back Next 9</p>

7	Kegiatan Belajar 3	 <p><b>KEGIATAN BELAJAR 3</b></p> <p><b>A. Bentuk-Bentuk Jurnal</b></p> <p>a) Jurnal Umum</p> <p>Bentuk jurnal umum yaitu sebagai berikut:</p> <table border="1" data-bbox="916 443 1251 528"> <thead> <tr> <th colspan="2">Jurnal Umum</th> <th colspan="4">Halaman</th> </tr> <tr> <th>Tanggal (1)</th> <th>No. SB (2)</th> <th>Akun dan Keterangan (3)</th> <th>Ref (4)</th> <th>Debit (5)</th> <th>Kredit (6)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table> <p>Keterangan:</p> <p>(1) Kolom tanggal digunakan untuk mencatat tanggal, bulan, dan tahun terjadinya transaksi.</p> <p>(2) No. SB merupakan nomor kode bukti transaksi. Kolom ini digunakan untuk mencatat nomor surat bukti. Seperti, nomor faktur dan nomor cek.</p> <p>(3) Kolom akun atau keterangan digunakan untuk mencatat akun yang didebit atau dikredit beserta keterangan singkat. Biasanya akun yang dikredit ditulis menjorok ke dalam.</p> <p>12</p>	Jurnal Umum		Halaman				Tanggal (1)	No. SB (2)	Akun dan Keterangan (3)	Ref (4)	Debit (5)	Kredit (6)																								
Jurnal Umum		Halaman																																				
Tanggal (1)	No. SB (2)	Akun dan Keterangan (3)	Ref (4)	Debit (5)	Kredit (6)																																	
8	Kegiatan Belajar 4	 <p><b>KEGIATAN BELAJAR 4</b></p> <p><b>A. Pengertian Debit dan Kredit</b></p> <p>Debit atau debet dalam bahasa latin disebut dengan istilah <i>debere</i>. Debit merupakan entri akuntansi yang dapat menambah akun aset atau beban, dan mengurangi akun liabilitas atau ekuitas.</p> <p>Sedangkan kredit dalam bahasa latin disebut dengan istilah <i>credere</i>. Kredit merupakan entri akuntansi yang dapat meningkatkan akun liabilitas atau ekuitas, dan menurunkan akun aset atau beban.</p> <p><b>B. Aturan Pendebitan dan Pengkreditan</b></p> <p>Aturan pendebitan dan pengkreditan dalam akuntansi yaitu sebagai berikut:</p> <p>a) Semua akun yang termasuk ke dalam kelompok akun aset, jika bertambah nilainya maka dimasukkan ke sisi debit. Namun jika berkurang nilainya dimasukkan ke dalam sisi kredit.</p> <p>b) Semua akun yang termasuk ke dalam kelompok akun utang atau kewajiban, jika bertambah nilainya maka dimasukkan ke sisi kredit. Namun jika berkurang nilainya dimasukkan ke dalam sisi debit.</p> <p>Back Next 28</p>																																				

9	Kegiatan Belajar 5	 <p><b>KEGIATAN BELAJAR 5</b></p> <p><b>A. Sistematika Pencatatan Transaksi</b></p> <p>Dalam mencatat transaksi, dilakukan secara sistematis dan kronologis. Terdapat langkah-langkah agar pencatatan transaksi bisa dilakukan dengan lengkap dan terperinci.</p> <p>Adapun sistematika dalam proses menjurnal yaitu sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Tulislah tanggal transaksi di kolom tanggal</li> <li>2) Tentukan akun yang akan di debit dan di kredit</li> <li>3) Tulislah nama akun yang akan debit pada kolom nama akun atau keterangan.</li> <li>4) Dibawah nama akun yang debit, tulislah nama akun yang di kredit pada kolom "nama akun" atau "keterangan". Penulisan dilakukan dengan menempatkan nama akun yang dikredit menjorok kedalam dibandingkan nama akun yang debit.</li> <li>5) Tulislah nilai rupiah disamping sebelah kanan setiap akun yang debit atau yang dikredit. Nilai rupiah ini menunjukkan bahwa akun-akun itu terpengaruh sebesar jumlah rupiah tersebut atas transaksi yang dilakukan.</li> </ol>
10	Quiz	 <p><b>Ayo Ujilah Dirimu</b></p> <p><b>JURNAL</b></p> <p><b>START</b></p>

11	Evaluasi	
12	Rangkuman	 <p><b>RANGKUMAN</b></p> <p>Jurnal adalah buku harian yang digunakan untuk mencatat transaksi yang terjadi berupa pendebitan dan pengkresitan berdasarkan kronologis.</p> <p>Jurnal memiliki beberapa fungsi yaitu terdiri dari fungsi historis, fungsi pencatatan, fungsi analisis, fungsi intruksi, dan fungsi informatif.</p> <p>Jurnal juga memiliki beberapa manfaat yaitu, riwayat transaksi, deteksi kesalahan, pengendalian. Jurnal dapat dibedakan menjadi 2 yaitu, jurnal umum dan jurnal khusus.</p> <p>Jurnal khusus terbagi menjadi 4 yaitu jurnal pembelian, jurnal penjualan, jurnal penerimaan kas dan jurnal pengeluaran kas.</p>

13	Daftar pustaka	 <p><b>DAFTAR PUSTAKA</b></p> <p>Febrianna, Afrida. (2022). Pencatatan Jurnal Penerimaan dan Pengeluaran Kas. Begini Contohnya. <a href="https://dailysocial.id/post/pencatatan-jurnal-penerimaan-dan-pengeluaran-kan-kas-begini-contohnya">https://dailysocial.id/post/pencatatan-jurnal-penerimaan-dan-pengeluaran-kan-kas-begini-contohnya</a>. Diakses 1 Juni 2022.</p> <p>Hartati, Dwi. (2017). Akuntansi Dasar. Jakarta: Erlangga</p> <p>Hartati, Dwi. (2011). Modul Akuntansi 1A (untuk SMK dan SMA). Jakarta: Erlangga.</p> <p>Lubis, R. H. dan Dewi, R. S. (2017). Pengantar Akuntansi 2 (Perusahaan Dagang). Bandung: PT Citra Aditya Bakti.</p> <p>Pura, Rahman. (2013). Pengantar Akuntansi 1 (Pendekatan Siklus Akuntansi). Makassar: Erlangga.</p> <p>Setiawan, Hari. (2021). Belajar Akuntansi: Pengertian dan Penggunaan Debit dan Kredit dalam Pembukuan. <a href="https://portal.kembar.pikiran-rakyat.com/ekonomi-bisnis/pr-162875655/belajar-akuntansi-pengertian-dan-penggunaan-debit-dan-kredit-dalam-pembukuan">https://portal.kembar.pikiran-rakyat.com/ekonomi-bisnis/pr-162875655/belajar-akuntansi-pengertian-dan-penggunaan-debit-dan-kredit-dalam-pembukuan</a>. Diakses 18 Maret 2022.</p> <p><b>Back</b> <b>Next</b> 40</p>
14	Glosarium	 <p><b>GLOSARIUM</b></p> <p>Debit = entri akuntansi yang dapat menambah akun aset atau beban, dan mengurangi akun liabilitas atau ekuitas.</p> <p>Kredit = entri akuntansi yang dapat meningkatkan akun liabilitas atau ekuitas dan menurunkan akun aset atau beban</p> <p>Ref = Reference</p> <p>P/R = Post reference</p> <p>F=fo = Folio buku besar</p> <p>KP = Kode pindah buku</p> <p>No, ReK = Nomor rekening</p> <p><b>Back</b> <b>Next</b> 41</p>

Pengembangan *e-modul* dari kelima tahapan model pengembangan ADDIE, yang telah dilakukan pada penelitian ini menghasilkan produk yaitu bahan ajar modul elektronik (*e-modul*) akuntansi dasar menggunakan *canva* pada materi jurnal di kelas X. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan bahwa Bahan Ajar Modul Elektronik (*E-Modul*) Akuntansi Dasar pada Materi Jurnal memperoleh presentase validasi gabungan dari ketiga validator yaitu sebesar 94,28% dengan kategori “Sangat Valid” dan layak untuk digunakan tanpa revisi. Kemudian memperoleh presentase kepraktisan berdasarkan respon siswa sebesar 96,07% yang termasuk dalam

kategori “Sangat Praktis” dan memperoleh respon yang positif dari siswa.



## 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. Berdasarkan penilaian ketiga validator menyatakan bahwa modul elektronik (*e-modul*) telah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Berdasarkan Uji kepraktisan penggunaan modul elektronik (*e-modul*) telah praktis untuk digunakan.

#### 5.2 Keterbatasan Penelitian

1. Implementasi dilakukan sekaligus pada kelas uji coba.
2. Tidak dilakukan uji efektivitas produk.
3. Tidak dilakukan diseminasi atas produk yang dihasilkan.

#### 5.3 Saran

##### 5.3.1 Praktisi Pembelajaran

Sebelum mengaplikasikan bahan ajar *e-modul* kepada peserta didik, disarankan kepada tenaga pendidik untuk mencoba menggunakan bahan ajar *e-modul* ini terlebih dahulu, agar dapat memudahkan dalam mengaplikasikannya di kelas.

##### 5.3.2 Peserta Didik

Disarankan kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam melaksanakan kegiatan belajar mandiri, dengan menggunakan bahan ajar *e-modul* ini sehingga peserta didik dapat memahami pelajaran dengan optimal.

### 5.3.3 Penelitian Selanjutnya

1. Sebagai pengembangan bahan ajar berikutnya, sebaiknya lebih menambahkan kuantitas sekolah yang menjadi tempat penelitian.
2. Dikarenakan *e-modul* ini hanya terdiri atas satu materi, disarankan untuk penelitian selanjutnya membuat *e-modul* yang memuat lebih banyak materi.
3. Dengan dikembangkannya bahan ajar berupa Modul Elektronik (*E-Modul*) menggunakan *canva* ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk menciptakan dan mengembangkan bahan ajar lainnya dengan menggunakan aplikasi dan materi yang berbeda.
4. Sebagai pengembangan bahan ajar berikutnya, dapat memberikan dampak langsung terhadap hasil belajar peserta didik, memotivasi dan menimbulkan semangat belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2017). *Insrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Amiq, B., & Suwito, D. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Teknologi Mekanik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas TPM SMKN 1 Driyorejo. *JPTM*, 6 (3), 101-107.
- Ariani, P., Daningsih, E., & Yokhebed. (2017). Kalayakan media *flipbook* upaya pencegahan pencemaran udara kelas X. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6 (1), 1-11.
- Arsanti, M. (2018). Pengembangan bahan ajar mata kuliah penulisan kreatif bermuatan nilai-nilai pendidikan karakter religius bagi mahasiswa prodi PBSI, FKIP, UNISSULA. *Jurnal Kredo*. Vol 1 (2).
- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul; Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2014). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media Diknas.
- Ekawarna, Denmar, D., dan Hutabarat, L.. (2022). Pengembangan Modul Perbankan Dasar Untuk Kelas X SMK dan Implementasinya Pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmiah Indonesia*. Vol. 7 (3).
- Fauziah, A., dan Wulandari, S., S. (2022). Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Flipbook* untuk Pembelajaran Materi Ruang Lingkup Administrasi Kepegawaian. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol 4 (2).
- Fitria, L., A., Kurniawan, E., S., Ngazizah, N. (2013). Pengembangan Modul Fisika pada Pokok Bahasan Listrik Dinamis Berbasis Domain Pengetahuan Sains untuk Mengoptimalkan *Minds-On* Siswa SMA NEGERI 2 Purworejo Kelas X Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Radiasi*. Vol 3 (1).
- Fonda, A., & Sumargiyani, S. (2018). *The Developing Math Electronic Module With Scientific Approach Using Kvisoft Flipbook Maker Pro for XI Grade Of Senior High School Student*. *Infinity Journal*, 7 (2), 109-122.
- Herlina, S. (2019). Desain Modul Pengantar Dasar Matematika Untuk Mahasiswa Pendidikan Matematika. *AKSIOMA Jurnal Pendidikan Matematika*. 7(3), 107-115.
- Hermalina. (2021). *Pengembangan E-Modul Berbantu Kvisoft Flipbook Maker Pada Materi Zakat Dalam Pembelajaran PAI Kelas X Di SMAN 2 Rambutan*. Skripsi, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.

- Hery. (2019). *Akuntansi (Aktiva = Utang + Modal)*. Jakarta: PT Grasindo.
- Juliyansah, Noor. (2012). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana Perdana Media Grup.
- Kartiwi, Y., M., dan Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan Media Canva dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik SMP. *Semantik*. Vol 11 (1).
- Kemendikbud. (2017). *Panduan Praktis Penyusunan E-Modul Tahun 2017*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA, Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Laili, I., Ganefri, dan Usmeldi. (2019). Efektivitas Pengembangan *E-Modul Project Based Learning* Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol 3 (3).
- Lubis, M. (2016). Peluang Pemanfaatan Pembelajaran Berorientasi Teknologi Informasi Di Lingkup Madrasah (Mempersiapkan Madrasah Berwawasan Global). *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*. Vol 1 (2).
- Majid, A. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maulida, L. (2020). APJII: Penggunaan Internet Indonesia Hampir Capai 200 Juta. <https://www.tek.id/tek/apjii-pengguna-internet-indonesia-hampir-capai-200-juta-b1ZWK9jo8>. Diakses 23 Februari 2022.
- Marisa, U., Yulianti, & Hakim, A. R. (2020). Pengembangan *E-Modul* Berbasis Karakter Peduli Lingkungan Dimasa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional PGSD Unikama*, 4 (1), 323-330.
- Mulyati, S., dan Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol 3 (1).
- Noviani. (2020). *Pengembangan E-Modul Berbasis Hots (Higer Order Thinking Skills) Pada Materi Perusahaan Dagang Di Kelas XII MIPA 2 SMA 8 Pekanbaru*. Skripsi, Universitas Islam Riau.
- Oktiana, G., D. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta.

- Oktavia, B., Zainul., R., Gustapni, dan Putra, Ananda. (2018). Pengenalan dan Pengembangan *E-modul* Bagi Guru-Guru ANGGOTA Mgmp Kimia dan Biologi Kota Padang Panjang. <https://osf.io/preprints/inarxiv/yhau2/>. Diakses 23 Februari 2022.
- Prasetyo, E. B., & Cahyaka, H. W. (2017). Penerapan Model Pembelajaran SAVI Menggunakan Media Maket Pada Mata Pelajaran Menggambar Konstruksi Atap di Kelas XII-TGB 2 SMK Negeri Kudu. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*. Vol 2(2), 2252-5122.
- Prasetyo, N.A., & Perwiraningtyas, P. (2017). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Lingkungan Hidup Pada Mata Kuliah Biologi Di Universitas Tribhuwana Tungadewi. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 3 (1), 19-27.
- Prastowo, Andi. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif; Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Jogjakarta: DIVA Pers.
- Prastowo, Andi. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik (Tinajuan Teoritis dan Praktik)*. Jakarta: KENCANA.
- Puspasari, R., & Suryaningsih, T. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model ADDIE. *Journal Of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*. Vol 3(1)
- Pura, Rahman. (2013). *Pengantar Akuntansi 1 (Pendekatan Siklus Akuntansi)*. Makassar: Erlangga.
- Putri, K. E., & Damayanti, S. (2019). Pengembangan *E-learning* Menggunakan Portal Pembelajaran Mahasiswa Pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPA 2 Di Era Disruption. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5 (1), 117-132.
- Randa, G., dan Ta'ali. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis WEB Pada Mata Kuliah PLC dan Pneumatic. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol 1 (1).
- Rayanto, Y., H., & Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek. Pasuruan: Lembaga Academic & Reaserch Institute. [https://www.google.com/books?hl=id&lr=&id=pJHcDwAAQB\\_AJ](https://www.google.com/books?hl=id&lr=&id=pJHcDwAAQB_AJ). Diakses 25 Februari 2022.
- Resmini, S., Satriani., I dan Rafi, I. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*. Vol 4 (2).

- Saputra, Dimas. (2019). *Pengembangan Modul Praktikum Alat Ukur Fisika Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Radeb Intan Lampung.
- Setyosari, Punaji. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suarsana, I. M., dan Mahayukti, G. A. (2013). Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol 2 (2).
- Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Sukmadinata, N., S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sulisworo, D., Jauhari, I., dan Firdausy, K. (2014). Pengembangan sistem manajemen pembelajaran kooperatif secara *mobile* berbasis sistem operasi android. *IJCETS*. Vol. 3 (1).
- Surahman, F., Ranti, U., & Tisrin, M. D. (2020). Pengembangan Media Modul Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan MINDA*. Vol 1 (2), 1-9.
- Susilo, A., dan Harsono. (2021). Pengembangan E-Modul Akuntansi Kontekstual Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Kemampuan Aplikatif Siswa Generasi Z. *Jurnal Varindika*. Vol 33 (1).
- Suyetno, A., Solichin, dan Wahono. (2019). Pengembangan *Massive Open Online Courses* (MOOCs) pada Materi Pengelasan. *Jurnal Teknik Mesin dan Pembelajaran*. Vol 2 (2).
- Tarihoran, Emmeria. (2019). Guru Dalam Pengajaran Abad 22. <https://e-journal.stp-ipi.ac.id/index.php/sapa/article/download/68/62>. Diakses 22 Februari 2022. Vol 2
- Wahyuni, A. (2018). Pengembangan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Number Head* (NHT) Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Siak Hulu. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol 2(2), 293-299.

Widyoko, E., P. (2017). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wiryani, A., P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Canva Pada Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Sejarah Di Sekolah Menengah Atas*. Skripsi, Universitas Sriwijaya.

Zahro, A., Abidin, Z., dan Nursit, I. (2019). Pengembangan E-Modul Matematika Interaktif Berbasis Adobe Animate Cc Pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII SMP. *JP3*. Vol 14(7), 123-129.

