

Pengembangan E –Module Mata Kuliah Akuntansi Biaya Pada Mahasiswa Fakultas Bisnis Universitas Mitra Indonesia Di Masa Pandemi Covid 19

Pipit Novilasari Sanjaya, Desi Derina Yusda

Fakultas Bisnis
Prodi D3 akuntansi
Universitas Mitra Indonesia
Bandar Lampung, Indonesia
pipit@umitra.ac.id, desiderina@umitra.ac.id

Abstract- Conditions during the COVID-19 period require each individual to carry out activities at home, one of them is learning activities. The implication for learning activities is the implementation of online learning. Lecturers are required to increase creativity and be innovative to design learning patterns and get used to use technology in online learning. This research will develop an e-module to increase the effectiveness of learning. E-module can improve the quality of learning compared to the use of textbooks. This study aims to (1) obtain information about the condition of teaching materials used by lecturers to teach Cost Accounting, (2) develop learning media in the form of an e-module for cost accounting courses that are in accordance with student needs to improve the learning effectiveness of third semester students of Business Faculty in Mitra Indonesia University. This study uses a research and development design, in the form of product development and validation with test subjects consisting of 2 learning experts, 2 colleagues, and 20 students to test the effectiveness of the application by providing an E-Cost Accounting Module to be seen and studied, after that the student given a questionnaire to assess the attractiveness of the E-Module. The results show that based on the opinion of experts, the cost accounting e-module developed is easy to use (user friendly) and still needs to be refined. The implication of this research is that the development of e-module is feasible to be developed in different subjects.

Keywords: Cost Accounting, E-module, Development, Learning Media

Abstrak-Kondisi pada masa covid 19 mengharuskan setiap individu untuk melakukan kegiatan dirumah, salah satunya kegiatan pembelajaran. Implikasi bagi kegiatan pembelajaran yaitu penyelenggaraan pembelajaran secara daring. Dosen diharuskan meningkatkan kreatifitas dan inovatif dalam mendisain pola pembelajaran dan dibiasakan menggunakan teknologi dalam pembelajaran daring. Penelitian ini akan mengembangkan e-module untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran. Dengan e-module dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dibanding penggunaan buku teks. Penelitian ini bertujuan adalah untuk (1) memperoleh informasi tentang kondisi bahan ajar yang digunakan oleh dosen untuk mengajar Akuntansi Biaya, (2) mengembangkan media pembelajaran berupa e-module mata kuliah akuntansi biaya yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran mahasiswa semester III Fakultas Bisnis Universitas Mitra Indonesia. Penelitian ini menggunakan rancangan research and development, berupa pengembangan dan validasi produk dengan subjek uji terdiri dari 2 ahli pembelajaran, 2 teman sejawat, dan 20 mahasiswa untuk uji efektifitas penerapan dengan cara memberikan E- Modul Akuntansi Biaya untuk dilihat dan dipelajari, setelah itu mahasiswa tersebut diberikan angket untuk menilai kemenarikan E-Modul tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan pendapat para ahli, e-module akuntansi biaya yang dikembangkan mudah untuk digunakan (user friendly) dan masih perlu disempurnakan lagi. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa pengembangan e-module layak untuk dikembangkan pada mata kuliah yang berbeda.

Kata Kunci: Akuntansi Biaya, E-module , Pengembangan, Media Belajar

1. Pendahuluan

Pengaruh dari covid-19 telah mengubah konsep, metode dan desain pembelajaran di sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pandemi covid 19 mengubah metode pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring.

Dalam penelitian ini, secara keseluruhan covid -19 membuat dosen mengadopsi model pembelajaran *student center learning*. Kreatifitas dan inovasi dibutuhkan untuk merancang model pembelajaran yang memanfaatkan

Vol.12 no.2 | Desember 2021

EXPLORE : ISSN: 2087-2062, Online ISSN: 2686-181X / DOI: <http://dx.doi.org/10.36448/jisit.v12i2.2157>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

teknologi dan multimedia, sehingga penyampaian pembelajaran menjadi lebih efektif. Perguruan Tinggi mendapatkan nilai yang signifikan jika E-module dapat dikembangkan dan dipakai menjadi sarana belajar mahasiswa. Hal tersebut dapat meningkatkan pengetahuan tentang disiplin ilmu dan keterampilan mahasiswa dalam bidang teknologi informasi. Pemanfaatan e-module sedapat mungkin digunakan pada semua mata kuliah termasuk mata kuliah akuntansi biaya, dimana mata kuliah akuntansi biaya merupakan bidang akuntansi bagi proses pelacakan, pencatatan, dan analisis terhadap biaya produksi barang atau jasa sehingga diperlukan media pembelajaran yang bisa memfasilitasi mahasiswa dalam proses perkuliahan. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk memberikan kontribusi kepada lembaga dalam menyediakan bahan ajar yang praktis, efisien dan efektif.

2. Metodologi

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan. Metode *Research and Development (R&D)* merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji efektivitas. Sugiyono (2017) [3]. Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritis. Model prosedural adalah model bersifat deskriptif, yang menggambarkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk. Model konseptual adalah model analitik yang menyediakan komponen produk yang akan dikembangkan dan keterkaitan antar komponen. Model teoritis adalah model yang mewakili perubahan hubungan antar peristiwa Sugiyono (2017) [3]. Peneliti menggunakan rancangan pengembangan procedural dengan mengembangkan tahapan yaitu,

identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, uji coba skala kecil, revisi produk, uji coba skala besar, revisi desain dan produk final. Prosedur pengembangan dimulai dari tahap analisis masalah dan kebutuhan meliputi, analisis validasi design sesuai kebutuhan, mengumpulkan informasi dan menetapkan tujuan, dan membuat rencana kerja. Desain penelitian ini terdiri dari desain pembelajaran dan produk. Desain pembelajaran menghasilkan rencana pembelajaran dan silabus. Selanjutnya, desain produk menghasilkan konten dan tampilan produk pada modul digital. Penelitian pengembangan ini terdiri dari 2 orang ahli pembelajaran, 2 dosen sejawat dan 20 mahasiswa sebagai subjek uji untuk menguji efektifitas penerapan e-modul. Selanjutnya, tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahap pengembangan produk menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan belajar-mengajar siswa terutama di era pandemi Covid 19. Penelitian ini menggunakan angket sebagai instrument penelitian, yang terdiri dari penilaian oleh ahli media pembelajaran, dosen dan mahasiswa. Angket berupa jawaban tertutup yang berisi k,omponen dengan skor 1 sampai 5 untuk setiap penilaian bagi dosen dan mahasiswa. Selanjutnya, angket untuk ahli media pembelajaran berisi deskripsi komponen media dan design. Pendekatan kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini sebagai analisis data. Pendekatan kualitatif dipakai untuk mendeskripsikan kebutuhan e-module pada perkuliahan daring saat ini. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur sejauh mana uji efektivitas e- module yang dihasilkan. Data validasi oleh ahli media pembelajaran yang meliputi aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa dan kegrafikan (media). Penilaian yang diberikan menggunakan skala *likert*. Skala likert digunakan untuk uji coba skala kecil dan besar.

Tabel 1 Skala Likert

| Kriteria Nilai | Skor |
|----------------|------|
| Sangat baik | 5 |
| Baik | 4 |
| Sedang | 3 |
| Buruk | 2 |
| Sangat Buruk | 1 |

Berdasarkan skor yang diperoleh, kemudian dihitung menggunakan persentase untuk menentukan kelayakan isi, penyajian, Bahasa dan kegrafikan., serta penilaian indikator ketertarikan, materi dan Bahasa dihitung menggunakan rumus sebagai berikut: [4]

P = Angka persentase

F= Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

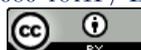
Selanjutnya dapat diinterpretasikan ke dalam kriteria berikut:

| | |
|------------|----------------------|
| 0% - 20% | : Sangat tidak layak |
| 21% - 40% | : Tidak Layak |
| 61% - 80% | : Layak |
| 81% - 100% | : Sangat Layak |

3. Hasil dan Pembahasan

Identifikasi potensi dan masalah, dari langkah analisis ini, ditemukan permasalahan pada proses pembelajaran selama pandemi covid 19 dalam penyampaiannya menggunakan sistem daring dan

ceramah dengan aplikasi zoom, buku ajar yang dipakai dan disampaikan dengan menggunakan media *power point*. Hal ini mengakibatkan mahasiswa cenderung pasif dalam mengikuti perkuliahan, tidak jarang mahasiswa

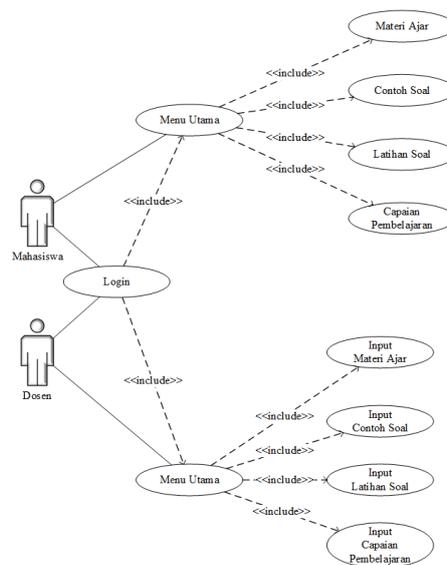


menonaktifkan video, kehabisan kuota serta jaringan yang tidak bagus. Sehingga dibutuhkan pengembangan alternatif media pembelajaran yang lebih optimal sehingga mahasiswa bisa lebih aktif. Dalam penentuan media pembelajaran di masa pandemi covid 19 selain mengikuti perkembangan teknologi juga harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan mahasiswa. Sehingga dapat dimanfaatkan oleh dosen dan mahasiswa untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat diakses

dalam kondisi dan waktu tertentu. Berdasarkan hasil penyebaran kuisioner melalui whatsapp group didapat informasi bahwa mahasiswa menginginkan adanya media pembelajaran yang bersifat interaktif, selain materi yang berisi teks terdapat juga video/audio dilengkapi dengan adanya latihan/tes yang memiliki umpan balik, dengan kata lain ini membuktikan perlunya pengembangan media pembelajaran dalam kegiatan proses pembelajaran.

1. Tahapan Desain. Tahap desain merupakan rancangan dalam membuat desain produk e-modul.

E-Module. Berikut desain e-modul yang didesain melalui *use case diagram*.



Gambar 1. Use Case Diagram E-Modul

Pada desain di atas, pengguna e-modul dibagi menjadi 2 yaitu ; dosen dan mahasiswa. Dimana akses yang diberikan dosen dapat tambah, edit, hapus materi, contoh soal, latihan soal serta capaian pembelajaran baik berupa

teks ataupun video dari e-modul. sedangkan akses yang diberikan mahasiswa dapat mengakses materi dan capaian pembelajaran, mengerjakan latihan soal dan contoh soal.

a. Halaman *Login*



Gambar 2. Halaman *Login*



Halaman login merupakan tampilan pertama yang dilihat oleh mahasiswa ketika melihat E-Modul, Halaman depan login menampilkan judul E-modul, nama, password, daftar baru (identitas mahasiswa), lupa password, *username*

digunakan mahasiswa yang sudah mendaftar diri, dan lupa *password* digunakan saat mahasiswa tersebut lupa *password login* masuk.

b. Halaman Utama Mahasiswa



Gambar 3. Halaman Utama

Halaman utama merupakan halaman berikutnya yang tampil setelah mahasiswa berhasil *login* masuk. Ada beberapa isi dari halaman utama ini yang terdiri dari nama mahasiswa, nama matakuliah, capaian pembelajaran yang berisi indikator lulusan yang ada dicapai setelah mengampu matakuliah akuntansi biaya, materi ajar berisi materi-materi yang akan disampaikan dan diberikan pada

matakuliah akuntansi biaya, contoh soal berisi soal-soal dan penyelesaiannya dimana soal dan jawaban yang diberikan dalam bentuk teks dan video, latihan soal yang harus diselesaikan oleh mahasiswa didik yang dalam penyelesaiannya dengan mengupload dokumen format pdf atau docx ataupun dalam bentuk video format mp4 atau mkv.

2. Tahap Validasi Desain

- a. Deskripsi Data Validasi Oleh Dosen Ahli Materi E-modul yang divalidasi oleh ahli materi dan media. Data divalidasi oleh dosen ahli materi meliputi aspek isi, penyajian dan bahasa. Skor

maksimal untuk penilaian e-modul yang dikembangkan dari tiga aspek adalah "5". Berdasarkan penilaian oleh dosen ahli materi maka hasil rekapitulasi penilaian sebagai berikut :

Tabel 1 Skala Likert

| Validasi Pembelajaran(Revisi Pembelajaran) | Persentase | Keterangan |
|--|------------|-------------|
| Aspek Isi | 88,33% | Sangat Baik |
| Aspek Penyajian | 88 % | Sangat Baik |
| Aspek Bahasa | 86,67 % | Sangat Baik |

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa hasil evaluasi dari dosen ahli materi diperoleh nilai rata-rata untuk aspek isi diperoleh 88,33%, aspek penyajian diperoleh rata-rata 88% dan untuk aspek Bahasa diperoleh rata-rata 86,67% ,sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran E-Modul Akuntansi Biaya dikategorikan sangat layak untuk digunakan.

Validasi produk dilakukan oleh dosen ahli media, Juni Hartiwi,S.Pd.,M.Pd. Hasil validasi oleh dosen ahli media meliputi aspek kelayakan kegrafikan dan bahasa. Pada proses validasi, skor maksimal untuk penilaian e-module yang dikembangkan dari dua aspek adalah "5". Berikut hasil data validasi tiap aspek:

- b. Deskripsi Data Validasi Oleh Dosen Ahli Media

Tabel 2 Hasil Validasi Dosen Ahli Media

| Validasi Pembelajaran (Revisi Pembelajaran) | Persentase | Keterangan |
|---|------------|-------------|
| Aspek Bahasa | 86,67% | Sangat Baik |



| | | |
|--------------|--------|-------------|
| Aspek Grafik | 87,40% | Sangat Baik |
|--------------|--------|-------------|

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa hasil evaluasi dari ahli media diperoleh nilai rata-rata untuk aspek kebahasaan diperoleh 86,67% dan aspek kegrafikan diperoleh nilai rata-rata 87,40%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran E-Modul Akuntansi Biaya dikategorikan sangat layak untuk digunakan.

c. Uji coba skala kecil

Uji coba skala kecil melibatkan 5 mahasiswa yang dipilih secara acak, dan dijadikan sebagai sampel. E-Modul Akuntansi Biaya diberikan kepada mahasiswa sebagai sampel uji coba produk. Setelah itu, mahasiswa tersebut diberikan angket untuk menilai

ketertarikan mahasiswa terhadap E-Modul tersebut. Hasil uji coba skala kecil respon mahasiswa terhadap E-Modul Akuntansi biaya diperoleh rata-rata dari aspek ketertarikan didapat 88,67%, aspek materi 86,40% sedangkan dari aspek bahasa didapat 96%, dan untuk rata-rata keseluruhan aspek tersebut didapat 90,35%, sehingga masuk dalam kategori sangat layak.

d. Revisi Produk

Revisi terhadap rancangan e-modul dilakukan setelah mendapatkan hasil revisi dari ahli pembelajaran. Adapun saran dan revisi dari ahli pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 3 Saran ahli pembelajaran

| Nama Ahli | Komentar | Saran |
|--------------------------------------|--|--|
| Yulita Zanaria, SE.; M.Si. ,Akt., CA | Sudah sangat baik dan mudah dipelajari | Sebaiknya ditambahkan daftar Pustaka dan petunjuk penggunaan E-modul |
| Juni Hartiwi,S.Pd.,M.Pd | Sangat menarik | Sebaiknya diberi kontras warna pada tampilan menu utama |

Pada tabel 3, terdapat saran perbaikan pada aspek kelayakan isi, dan penyajian, aspek kegrafikan. Saran ini kemudian diproses agar e-modul akuntansi biaya lebih baik. Perbaikan e-modul dapat dilihat pada gambar di bawah ini. Perbaikan yang dilakukan antara lain (1)

penambahan daftar Pustaka dan petunjuk penggunaan, (2) pemberian kontras warna pada menu tampilan menu utama.

Berikut tampilan desain E-module akuntansi biaya sebelum dan sesudah dilakukan revisi.



Gambar 4. Tampilan menu utama e-module sebelum dilakukan revisi





Gambar 5. Tampilan menu utama e-module sesudah dilakukan revisi

Uji coba skala besar. Setelah melakukan uji coba skala kecil dan memiliki hasil yang sangat layak, kemudian produk di uji cobakan kembali dalam skala besar. Hal tersebut dilakukan untuk memastikan kelayakan hasil produk dalam skala yang luas. Untuk kelompok responden pada uji coba skala besar ini dengan berjumlah 20 mahasiswa fakultas bisnis serta 2 dosen sejawat Fakultas Bisnis Universitas Mitra Indonesia dengan memberikan E-Modul terhadap mahasiswa dan dosen untuk digunakan. Selanjutnya, dosen dan mahasiswa diberi angket untuk menilai E - modul tersebut dari aspek

ketertarikan, aspek materi dan bahasa. Uji coba dilaksanakan pada Fakultas Bisnis Universitas Mitra Indonesia. Rata-rata hasil dari pengujian diperoleh nilai sebesar 93,41% , diperoleh dari 20 mahasiswa yang mengisi angket. Selanjutnya, rata-rata penilaian dari 2 dosen sejawat sebesar 93,67%, sehingga dari kedua angket tersebut disimpulkan bahwa e-modul akuntansi biaya termasuk dalam kategori sangat layak. Oleh karena itu, e-modul akuntansi biaya dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian dan pembahasan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan E-modul Akuntansi Biaya bagi mahasiswa Fakultas Bisnis Universitas Mitra Indonesia yang terdiri dari berbagai materi, contoh dan latihan soal.
2. Hasil validasi dari dosen ahli materi bahwa media pembelajaran E-Modul Akuntansi Biaya dikategorikan sangat layak digunakan dengan hasil penilaian rata-rata untuk aspek isi diperoleh 88,33%, aspek penyajian diperoleh rata-rata 88% dan untuk aspek Bahasa diperoleh rata-rata 86,67%.
3. Hasil validasi dari dosen ahli materi bahwa media pembelajaran E-Modul Akuntansi Biaya dikategorikan sangat layak digunakan dengan hasil penilaian rata-rata untuk aspek Bahasa diperoleh 86,67% dan aspek grafik diperoleh nilai rata-rata 87,40%.
4. Hasil uji coba skala besar diperoleh nilai rata-rata 93,41% yang diperoleh dari 20 orang mahasiswa Fakultas Bisnis Universitas Mitra Indonesia yang mengisi angket, kemudian rata-rata penilaian dari 2 dosen sejawat didapat rata-rata 93,67% sehingga dari kedua angket tersebut hasil uji coba skala besar masuk dalam kategori sangat layak.

5. Daftar Pustaka

- [1] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung: CV Alfabeta, 2017.
- [2] Riduwan, Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian, Bandung: Alfabeta, 2015.
- [3] F. & R. Firman, "Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid 19," Indonesian Journal of Educational Science (IJES), vol. 2, pp. 81-89, 2020.
- [4] S. S. W. Sudji Munadi, "Pengembangan Modul Konstruktivistik Kontekstual Berbantuan Komputer Dalam Mata Diklat Pemesinan," Jurnal Pendidikan Vokasi, vol. 1, no. 1, pp. 51-67, 2011.
- [5] D. K. A. S. M. .. G. S. S. S. M. .. Kadek Aris Priyanthi ., "engembangan E-Modul Berbantuan Simulasi Berorientasi Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data (Studi Kasus : Siswa Kelas XI TKJ SMK Negeri 3 Singaraja)," Jurnal Karmapati, vol. 6, no. 1, pp. 40-49, 2017.
- [6] Nasution, Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar dan Mengajar, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010.
- [7] A. Nugroho, Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP (Unified

- Software Developing Process), Yogyakarta: Andi, 2010.
- [8] F. Constantianus and R. B. Suteja, "Analisa dan Desain Sistem Bimbingan Tugas Akhir Berbasis Web dengan Studi Kasus Fakultas Teknologi Informasi," *Jurnal InformatikaUKM*, vol. 1, no. 2, pp. 93-106, 2005.
- [9] B. P. d. P. Bahasa, "KBBI Daring," *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia*, 2016. [Online]. Available: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>. [Accessed Agustus 2021].
- [10] A. M. Kusuma and E. Yosrita, "Aplikasi Nuku Digital Bidang Teknologi Informasi Berbasis Android Mobile pada Perpustakaan BPPKI Surabaya Badan Litbang Kementerian Koinfo," *Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika*, vol. 5, no. 2, pp. 57-70, 2016.

