

**PENGEMBANGAN ELEKTRONIK MODUL (*E-MODUL*) AKUNTANSI DASAR UNTUK
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA
(Studi Pengembangan e-modul) Akuntansi Dasar Pada Kelas X SMK Negeri 2 Lahat)**

Maryani N¹⁾

¹⁾maryaninawawi2@gmail.co.id

¹⁾ SMK Negeri 2 Lahat

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1). Pengembangan e-modul akuntansi yang dapat mempermudah proses belajar 2). Mendeskripsikan kelayakan pengembangan e-modul akuntansi dengan dasar uji ahli dan ujiterbata agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran 3.) Mendeskripsikan bagaimana elektronik modul dapat meningkatkan prestasi siswa. Penelitian ini sasaran utamanya adalah mengembangkan elektronik modul atau e-modul yang dapat membantu siswa dalam belajar karena dapat menggunakan laptop dan juga smarphone(HP). Proses pengembangan e- modul ini dengan mengguankan aplikasi Sigil untuk proses pembuatannya dan untuk membacanya m,enggunakan EPUB reader Azardi di laptop dan Reasiliy di smartphone (HP). Pengembangan ini diharapkan dapat menuntun siswa dengan pola belajar digital 4.0. Karena materi dan evaluasi dapat disesuaikan dengan kemampuan belajar siswa masing- masing. E-modul ini diharapkan dapat: 1) Membantu siswa belajar sendiri tanpa kehadiran guru 2)Membantu guru mempunyai saran belajar digital yang berentuk elektronik modul (e-modul), 3) Salah satu referensi untuk belajar akuntansi secara digital. Acuan mengembangkan e-modul memamkai ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Setelah divalidasi oleh ahli diujicobakan secara terbatas kemudian diperbaiki dan diuji cobakan secara luas E-Module. Modul dapat digunakan dalam proses belajar dan mengajar.

Kata kunci: *Elektronik Modul (e-modul) akuntansi Dsar Untuk Meningkatkan Pestasi Belajar Siswa.*

DEVELOPMENT OF BASIC ACCOUNTING MODULE ELECTRONICS TO IMPROVE LEARNING ACHIEVEMENT

(Study of Basic accounting-module Development in class X SMK Negeri 2 Lahat)

Maryani N¹⁾

¹⁾ maryaninawawi2@gmail.co.id

¹⁾ SMK Negeri 2 Lahat

ABSTRACT

This research aims: 1) Development of e-accounting modules that can facilitate the learning process, 2) Describe the feasibility of developing an e-module of accounting on the basis of expert tests and tests to be used in learning process, 3) Describe how electronics module can improve student achievement. This research main goal is to develop electronic modules or modules that can help students in learning because they can use a laptop and also smartphone (HP). The module development process uses sigil application for manufacturing process and to read it using EPUB reader using Azardi for laptop and easily for smartphone (HP). This development is expected to guide students with digital learning patterns 4.0. Because the material and evaluation can be adjusted to the learning abilities of each student. This e-module is expected to be able to: 1) Help students learn by themselves without the presence of teacher, 2) Help teacher have digital learning suggestions in the form of electronic module (e-module), 3) One of the references for learning accounting digitally. This development research used ADDIE method (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation). After validation the e-module will try to the student in basic area and in the width area. To see if test the e-module. The result the e-module can be used in learning process.

Keywords: *Electronics module (e-module) Basic Accounting for Increasing Learning achievement Student.*

PENDAHULUAN

Pendidik mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam logika mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadikan manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan yang tersebut diperlukan berbagai upaya pengembangan dibidang pendidikan antara lain meliputi pengembangan proses pembelajaran, manajemen pendidikan, sarana dan prasarana dan sebagainya.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan formal yang bertujuan menciptakan lulusan berkualitas, siap kerja dan mampu bersaing dalam dunia usaha dan dunia industri (DUDI). Sejalan dengan tujuan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yaitu:

- 1) menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif. Mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam profram keahlian yang dipilih, 2) menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompetensi, beradaptasi dilingkungan, dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya, 3) membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni agar mampu megembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri maupun jenjang pendidikan yang lebih tinggi, 4) membekali peserta didik dengan kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan kompetensi keahlian yang dipilihnya. Oleh karena itu diperlukan perbaikan dan

pengembangan yang terus menerus dalam bidang kurikulum maupun proses pembelajaran dan media pembelajaran yang merupakan salah satu kompenen penting untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan meningkatkan minat serta motivasi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) diharapkan mempunyai ilmu pengetahuan dan kompetensi sesuai dengan bidang kompetensinya. Untuk menyelesaikan studi di SMK siswa akan menempuh ujian teori dan praktek. Ujian teori digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa dalam bidang konitif dan praktek untuk mengetahui kemampuan/kompetensi siswa dalam bidang psikomotor.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada kompetensi Akuntansi dan Keuangan Lembaga adalah Akuntansi Dasar. Pelajaran akuntansi adalah pelajaran yang membosankan bagi yang tidak menyukainya. Kenyaman dan kesukaan siswa mengenai satu mapel merupakan kata kunci untuk keberhasilan mempelajari akuntansi. Pembelajaran akuntansi masih diberikan dengan cara tradisional yang monoton sehingga membosankan.

Untuk merubahkan sikap ini diperlukan kreasi dan inovasi guru yang mengajar sehingga dapat menciptakan proses dan alat mengajar yang inovsi dan kreatif, serta menumbuhkan motivasi bagi siswa untuk memahaminya. Dalam Kurikulum 2013 memberikan kesempatan kepada para guru untuk mengembangkan kreativitas siswa dengan merencanakan, menyiapkan dan membuat bahan ajar secara matang yang inovatif.

Di jaman yang sudah canggih dan berkembang ini belajar tidak hanya melalui guru yang berada dikelas. Dengan kemajuan zaman sekarang ini peserta didik dapat belajar dimana saja dan dan

dengan alat yang terhubung dengan internet. Untuk itu guru yang kreatif dan inovatif akan menyediakan sarana dan prasarana.

Salah satu sarana yang dibutuhkan tersedianya modul baik dalam bentuk buku yang dapat dipelajari dimana saja atau data dalam bentuk elektronik modul yang sesuai dengan kemandirian zaman saat ini. Dengan adanya modul siswa dapat belajar sendiri sehingga bisa membuat siswa itu belajar mandiri, karena menurut Asyhar (2012).

Alasan kuat pengembangan modul elektronik karena buku bantuan elektronik Dasar Akuntansi belum banyak digunakan untuk menunjang kemajuan dalam proses pembelajaran. Buku akuntansi manual banyak sudah digunakan berdasarkan belajar dan mengajar.

Modul pembelajaran merupakan satuan program belajar dan mengajar terkecil yang dipelajari oleh siswa sendiri secara perseorangan atau diajarkan kepada siswa kepada siswa sendiri self-instructional (winkel 2009: 472). Menurut Direktorat Jenderal Penjamin Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan (2008:3) Modul merupakan bahan ajar cetak yang dirancang untuk dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta pembelajaran. Modul merupakan salah satu media untuk belajar mandiri karena didalamnya dilengkapi petunjuk untuk belajar mandiri.

Berdasarkan uraian diatas pemaparan dan permasalahan data diatas dapat disimpulkan, untuk menjalankan kurikulum 13 dengan baik dan menyesuaikan dengan kemajuan jaman saat ini berlomba-lomba melaksanakan kegiatan belajar dengan menggunakan teknologi. Untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sangat perlu menyesuaikan kegiatan belajarnya menggunakan modul elektronik untuk menyesuaikan dengan teknologi

sekarang.

Purwanto (2007:9) "Modul adalah bahan belajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk satuan pembelajaran terkecil dan memungkinkan dipelajari secara mandiri dalam satuan waktu tertentu".

Modul merupakan salah satu bahan ajar yang diperlukan guru/instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Menurut panduan pengembangan bahan ajar Depdiknas (2007: 12) ada 3 fungsi bahan ajar yaitu: 1. Pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada peserta didik. 2. Pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari/dikuasainya. 3. Alat evaluasi pencapaian/penguasaan hasil pembelajaran. Dengan demikian fungsi bahan ajar sangat terkait dengan perencanaan

Wijaya (1992:231) menyebutkan bahwa: Batasan modul menurut buku pedoman penyusunan modul yang dimaksud dengan modul ialah satu unit program belajar terkecil yang cara rinci menggariskan: 1. Tujuan-tujuan instruksional umum, 2. Tujuan-tujuan instruksional khusus, 3. Topik yang akan dijadikan pangkal proses belajar mengajar, 4. Pokok-pokok materi yang akan dipelajari dan diajarkan, 5. Kedudukan dan fungsi modul dalam kesatuan program yang lebih luas, 6. Peranan guru dalam proses belajar mengajar 7. Alat dan sumber yang akan dipakai, 8. Kegiatan belajar mengajar yang akan/harus dilakukan dan dilhayati peserta didik secara berurutan, 9. Lembaran-lembaran kerja yang akan dilaksanakan selama berjalannya proses

belajar ini

Modul elektronik ada tidak dapat dilepaskan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menjelang berakhirnya abad 20. Selama ini kita menggunakan modul dalam bentuk buku dengan berkembangnya zaman maka buku sekarang sudah berubah bentuk digital tidak menggunakan kertas dan dapat diakses dengan mudah kapanpun dan dimana pun.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada program Keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Lahat. Waktu penelitian pada semester ganjil tahun ajaran 2019-2020. Kelas yang akan dijadikan sampel adalah kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini metode pengembangan dan penelitian (Research and Development). Metode pengembangan dan penelitian ini (R&D) ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Menurut Gall dan Borg dalam Emzir (2014: 263) model pengembangan pendidikan berdasarkan pada industri yang menggunakan temuan-temuan penelitian dalam merancang produk dan prosedur baru. Sedangkan menurut Borg dan Gall (1983: 772) mendefinisikan penelitian pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Richey dan Kein dalam Emzir (2014: 266) mengemukakan dasar-dasar pengetahuan desain dan pengembangan memiliki enam komponen utama, dimana keenam komponen ini mengarahkan fokusnya pada elemen-elemen yang berbeda dari usaha desain dan pengembangan. Menurut Kantun (2016:76) penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk. Strategi

penelitian pengembangan dalam dunia pendidikan dimaksudkan untuk mengembangkan produk baru untuk menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan.

Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan Ada beberapa model penelitian pengembangan yang kita ketahui menurut Sukmadinata (2009) model penelitian pengembangan terdiri dari studi pendahuluan, pengembangan dan pengujian. Berikut ini langkah-langkah penelitian pengembangan yang dikembangkan dan dimodifikasi oleh Sukmadinata (2009) adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

Pada uji coba skala terbatas akan dilakukan pada siswa kelas X SMK Negeri 2 Lahat. Pretest dilakukan pada pertemuan pertama sebelum materi diberikan kepada siswa. Pertemuan ini akan dilaksanakan pada siswa kelas X dengan jumlah siswa 30 siswa. Kemudian dilanjutkan proses pembelajaran menggunakan elektronik modul yang telah dibuat. Kegiatan proses pembelajaran ini akan dilakukan 3 kali pertemuan dengan waktu 5 x 45 menit setiap pertemuannya. Pada pertemuan yang keempat berakhir akan dilakukan post test. Pada uji coba skala luas akan diujikan pada siswa kelas X Akuntansi Keuangan Lembaga 2. Pretest dilakukan diawal pertemuan pertama, setelah pelaksanaan pre test dilanjutkan dengan proses pembelajaran menggunakan media elektronik pertemuan sebanyak 2 kali selama 5 x 45 menit. Post test dilaksanakan setelah pertemuan kedua berakhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti tentang kondisi pembelajaran di bidang studi akuntansi dasar di kelas X SMK Negeri 2

Lihat secara umum guru sudah menggunakan embelajaran cooperative learning . Hal ini erlihat dari RPP yang digunakan oleh guru.

Strategi pembelajaran cooperative Learning uaitu strategi pembelajaran yang menekankan pada kegiatan kerjasama sehinga menyebabkan siswa masih kurang kemandirian belajarnya, kemampuan memecahkan masalah dan memutuskan pilihan sendiri terkadang belum bisa bertanggung jawab terhadap keputusannya sendiri dalam menjawab soal, selain itu juga juga sering terjadi mencontek pekerjaan orang lain. Guru juga terkadang mengambil sumber bahan belajar yaitu dari internet dan buku cetak yang ada.

Hal ini akan berdampak pada prestasi belajar siswa masih rendah. Selain itu prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntanis dasar rata-rata belum mencapai nilai KKM 75 ini menunjukkan belum tercapainya ketuntasan minimal untuk mata pelajaran akuntans dasar. Untuk mengatasi masalah tersebut solusi yang dapat ditempuh yaitu dengan cara menambahkan sumber bahan ajar individu yang dapat dipelajari dimana saja kapan saja untuk meningkatkan kemampuan proses pembelajaran terhadap siswa. Salah satu sarana yang digunakan salah satunya adalah elektronik modul (e- modul).

Keunggulan elektronik modul (e-modul) Meningkatkan kemampuan siswa karena setiap kali mengerjakan pelajaran dibatasi dengan jelals dan sessuai kemampuan. Setelah dilakukan evaluasi guru dan siswa mengetahui benar pada modul yang mana telah berhasil dan pada bagian modul yang mana mereka belum berhasil. Bahan pelajaran terbagi lebih merata dalam satu semester. Pendidikan lebih berdaya guna karena pelajaran disusun menurut jenjang

akademik. Penyajian yang bersifat statis pada modul cetak dapat diubah menjadi lebih interaktif dan lebih dinamis.

Unsur verbalisme yang terlalu tinggi pada modul cetak dapat dikurnagi dengan menyajikan unsure visual dngan menggunakan video tutorial. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan Pelajaran akuntansi dasar di kelas X.

Akuntansi Keuangan Lembaga (AKL) merupakan pelajaran dasar dalam proses pelaksanaan pencatatan keuangan di bidang akuntansi. Oleh karena itu diperlukan pemahaman yag mendalam untuk proses akuntansi berikutnya. Pembahasan dilakukan untuk akuntansi perusahaan jasa, dagang dan manufaktur. Proses belajar selama ini menggunakan sarana pembantu yaitu modul yang berupa hardcopy. Penulis berusaha menyesuaikan dengan perkembang zaman dengan menggunakan elektronik modul atau yang biasa disebut dengan e-modul.

Kriteria Ketuntasan Minimal tahun tahun sebelumnya adalah 75, dan pada tahun ini pun Ketuntasan Minimal tetap 75 hanya saja dalam prosesnya niali peserta didik belum mencapai nilai rata-rata 80.

Dari analisis diatas dapat diambil kesimpulan peserta didik kurang menyukai proses pembelajaran yang monoton dengan menggunakan buku paket. Salah satu bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan zaman sekaran yaitu dengan menggunakan e-modul yang dapat digunakan oleh siswa dengan menggunakan laptop dan juga smar phone. Yang memungkinkan peserta didikbelajar dimana saja dan kapan saja.

Studi pendahuluan merupakan tahap awal untuk penelitian yabg terdiri dari 3 (tiga) kegiatan studi pustaka, survey dan penyusunan elektronik modul (e-modul)

a. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan ditujukan untuk mempelajari cara penyusunan modul elektronik. Desain modul elektronik ditetapkan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Isi modul mencakup substansi yang dibutuhkan untuk menguasai suatu Kompetensi Dasar (KD).

Prinsip pengembangan e-modul atau modul elektronik:

1. Diasumsikan menimbulkan minat bagi siswa
2. Ditulis dan dirancang untuk digunakan siswa
3. Menjelaskan tujuan pembelajarannya (goals and objectives)
4. Disusun berdasarkan pola belajar yang fleksibel.
5. Disusun berdasarkan berdasarkan kebutuhan siswa yang belajar dan pencapaian tujuan pembelajaran
6. Berfokus pada pemberian kesempatan bagi siswa untuk berlatih
7. Mengakomodasi kesulitan belajar. Memerlukan system navigasi yang tercermat.
8. Selalu memberikan rangkuman Gaya penulisan (bahasa) komunikatif, interaktif dan semi formal
9. Dikemas untuk digunakan dalam proses pembelajaran
10. Memerlukan strategi pembelajaran (pendahuluan, penyajian, penutup)
11. Mempunyai mekanisme untuk mengumpulkan umpan balik
12. Menunjang self assessment. Menjelaskan cara mempelajari buku ajar. Perlu adanya petunjuk pedoman sebelum sampai sesudah menggunakan e-modul.

b. Survey Lapangan

Informasi dikumpulkan melalui survey lapangan tentang kebutuhan modul pembelajaran yang praktis

informasi yang diperoleh sebagai berikut:

- 1) Pada proses pembelajaran akuntansi dasar khususnya materi siklus akuntansi masih menggunakan hardcopy/media cetak guru menjelaskan semua materi di depan kelas,
- 2) Media pembelajaran yang dipakai masih berupa modul cetak dan belum menggunakan modul elektronik, siswa masih dibawa dalam proses pembelajaran klasikal dengan jumlah murid yang banyak,
- 3) Dibutuhkan sekali media pembelajaran yang interaktif yang mampu menyajikan materi dengan lebih santai dan menyenangkan dan di SMK Negeri 2 Lahat tempat melakukan penelitian memang belum menggunakan e-modul,
- 4) Bisa memanfaatkan gadget dimana saja dan kapan saja.

c. Penyusunan Draft Produk e-Modul

perencanaan aplikasi yang dibutuhkan ada pembuatan e-module ini dibutuhkan aplikasi sigil untuk perancangan atau pembuatannya. Aplikasi Azardi dan Reasily untuk pembacaan e-modulnya. Urutan Kerja pembuatan e-modul. E-modul yang dibuat ini disusun berdasarkan silabus dan RPP.

PENUTUP

Simpulan

Kesimpulan didapat setelah penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dan diuraikan sebagai berikut:

1. Adanya e-modul Akuntansi Dasar yang dapat dipergunakan dalam proses belajar mengajar. Sisa dapat meningkatkan hasil belajar belajar dan memahami materi akuntansi.
2. Tersedianya sarana prasarana pembelajaran e-modul yang dapat digunakan kapan saja dan oleh siapa saja.
3. E-modul Akuntansi Dasar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
4. E-modul dapat dipelajari dengan

mudah karena dapat dibuka melalui smatphone.

5. E-modul belum dapat menggantikan secara utuh fungsi guru didalam kegiatan belajar dan mengajar.

Saran

1. Bagi Siswa, E-module sebagai media pembelajaran untuk para siswa yang dapat membantu para peserta didik belajar lebih mudah dan menarik dan dapat diulang proses belajarnya kapan saja dan dimana saja.
2. Bagi Guru, Guru SMK khususnya dapat menjadi lebih kreatif dengan membuat e-modul yang bervariasi untuk mata pelajaran lainnya serta dapat meningkatkan prestasi belajar para peserta didik.
3. Bagi Sekolah, Dapat menjadikan e-modul sebagai alternative proses pembelajaran yang inovatif yang sesuai dengan perkembangan zaman. Untuk sekolah harus lebih mensupport para guru agar e- modul untuk berbagai mata pelajaran dapat dikembangkan disekolah khususnya di SMK Negeri 2 Lahat.
4. Peneliti Lebihlagar lebih innovative dalam mengembangkan e-modul. Sehingga belajar lebih menyenangkan bagi para siswa sehingga mereka belajar sendiri walaupun guru tidak menyertai.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Sani, Ridwan. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Bumi Aksara; Jakarta.
- Adnan, Akhmad Syaiful. 2015. *Hubungan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Gambar Teknik Terhadap Prestasi Belajar AutoCAD Kelas XI Program Keahlian Gambar Bangunan di SMK Negeri 3 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014 / 2015*. Yogyakarta : Universitas Yogyakarta.
- Alamo, Marlon. 2014. 10 *Keuntungan Menggambar dengan AutoCAD*. <http://www.berlatihautocad.com/2014/09/10-keuntungan-menggambar-dengan-autocad.html> diakses tanggal 9 juni 2017.
- Arikunto, S.1990. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Akasara.
- Depdiknas. 2008. *Pedoman Umum Pemilihan dan Pemanfaatan Bahan Ajar*. Ditjen Dikdasmenum; Jakarta.
- Dinata, Yogi Nurcahyo. 2013. *Penggunaan Media Pembelajaran Tutorial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Teknik Gambar Bangunan SMK N 1 Seyegan pada Pelajaran Menggambar dengan AutoCAD*. Yogyakarta: Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta.
- http : [eprints.uny.ac.id/10192/1/ jurnal.pdf](http://eprints.uny.ac.id/10192/1/jurnal.pdf).diaks es tanggal 04 juni 2017.
- Emzir, 2014. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Fakroer, Rohman Moch, 2019, *Membuat e-modul Dengan Sigil, You Tube Com*, Dilihat tanggal 2-15 Agustus 2019.
- Hamalik, Oemar. 2005. *Belajar dan Teori Belajar*. Bumi Aksara; Jakarta.
- Kantun, Sri. 2016 *Hakikat dan Prosedur Penelitian Pengembangan* <http://library.unej.ac.id/client/search/asset/468> dikses tanggal 1April 2019.

- Kemandirian, Desi [http://matematika.yess/ wordpress 2 April 2019, 18.00](http://matematika.yess.wordpress.com/2019/04/18/00https://AlilaMulyaa.blogspot.com/2019-04-19)
https:// Alila Mulyaa.
Blogspot.com.2 April 2019-04- 19
- Kurjono. 2010. Proses Belajar Mengajar dengan Aspek-Aspeknya Panduan Bagi Para pendidik, Mahasiswa dan Para Praktisi Pendidikan. Bahan Ajar. Program Pendidikan Akuntansi Universitas Indonesia. Artikel. Dari <http://tugasavan.blogspot.com/2010/8/bahanajar>. Diakses pada tanggal 11 Agustus 2017.
- Mulyasa. 2006. *Kurikulum Yang Disempurnakan*. PT Remaja Rosdakarya Bandung.
- Muslikh, B. 2012. *Metode Penelitian*. <http://eprints.uny.ac.id/9785/3Bab%203%20%2005101241004.pdf> diakses tanggal 06 September 2016.
- Novana, Tri. 2012. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbahasa Inggris Materi Veterbrata Sebagai
- Suplemen Pembelajaran di SMA. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujbe/article/view/381/438> diakses tanggal 27 juli 2016.
- Paidi. 2012. *Pengembangan Pelajaran Dengan Moodle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar (Studi Pada mata pelajaran produktif standar kompetensi keselamatan, kesehatan kerja dan lingkungan hidup di smk Provinsi Bengkulu)*, Bengkulu: Universitas Bengkulu.
- Slameto, 201, Belajar dan Faktor- faktor yang Mempengaruhinya, Edisi Revisi, Jakarta, PT rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. 2013/ *Prosedur Penelitian untuk Pendidikan Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta; Jakarta.
- Sukmadinata, Nana.S. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Program Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia dengan PT Remaja Rosdakarya.