

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

**Noviani, Purba Andy Wijaya**

Universitas Islam Riau

[novia0008@gmail.com](mailto:novia0008@gmail.com), [purbaandywijaya@edu.uir.ac.id](mailto:purbaandywijaya@edu.uir.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Untuk mengetahui proses pengembangan E-modul berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) pada materi perusahaan dagang. (2) Untuk mengetahui kelayakan E-modul berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) pada materi perusahaan dagang. Desain penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan yaitu model yang diadaptasi dari Sugiyono, yakni (1) potensi dan masalah, (2) mengumpulkan informasi, (3) desain produk. (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) pembuatan produk masal. Hasil penelitian ini adalah tersedianya bahan ajar berupa e-modul berbasis HOTS untuk menumbuhkan/meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik yang telah valid melalui tahapan validitas dan teruji kelayakan melalui tahap uji coba.

**Kata Kunci:** E-Modul, Akuntansi, Perusahaan Dagang

### **PENDAHULUAN**

Sistem pendidikan di Indonesia saat ini telah menggunakan kurikulum 2013, yang mendorong para peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pandangan kurikulum 2013, proses pembelajarannya mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik dilihat dari berbagai aspek, yaitu: 1) sikap (afektif), 2) pengetahuan (kognitif), dan 3) keterampilan (psikomotorik). Jadi, peserta didik sangat dituntut untuk ikut berperan aktif dalam proses belajar mengajar dan dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dengan mandiri serta bertanggung jawab. Dalam pembelajaran kurikulum 2013 juga menuntut peserta didik untuk memiliki

kemampuan berpikir tingkat tinggi/HOTS (*Higher Order Thinking Skills*).

Berpikir dapat diartikan sebagai pengetahuan awal yang dapat diperoleh dengan cara menghubungkan antara satu dengan yang lainnya baik berupa konsep, gagasan, ataupun pengertian sehingga baru terbentuk suatu kesimpulan (Luluk Hamidah, 2018). Untuk memperoleh pengetahuan, peserta didik membutuhkan sumber belajar. Sumber belajar merupakan semua hal yang bersumber dari manusia, baik data atau wujud tertentu yang dapat membantu peserta didik dalam proses belajar-mengajar serta mempermudah mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu sumber

belajar yang dapat digunakan adalah modul.

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

Elektronik modul merupakan modifikasi dari modul cetak yang ditata agar lebih interaktif. Elektronik modul dapat disebut juga media untuk belajar sendiri karena di dalamnya telah disempurnakan panduan untuk belajar mandiri. E-modul dapat diisi materi dalam bentuk pdf, gambar, diagram serta grafik yang dapat membuat penggunaanya belajar aktif, atraktif dan interaktif.

*Smartphone* merupakan telpon seluler pintar yang berfungsi komputerisasi, maksudnya telpon seluler pintar yang memiliki kegunaan yang menyerupai komputer dan mengakses internet berupa sosial media, pengiriman pesan, dan mempunyai banyak aplikasi yang digunakan untuk pencarian informasi seperti olahraga, pendidikan, kesehatan, uang dan bermacam-macam topik lain yang sangat berguna bagi penggunaanya (Brusco, 2010). Berdasarkan data dari Regina Suci (2016) mengatakan bahwa jumlah pengguna *smartphone* atau *telpon seluler pintar* di negara Indonesia adalah anak muda 18-24 (50%), pelajar (11%),

dan tinggal di kota (39%). Berdasarkan jenis kelamin jumlah penggunaanya tidak berbeda jauh yaitu jenis kelamin perempuan sebesar 47% dan jenis kelamin laki-laki sebesar 53%. Dilansir dari google consumer barometer pada Januari 2018 tentang penggunaan aktivitas *smartphone*, diketahui bahwa penggunaan alarm 17%, pengelolaan buku harian atau janji pertemuan 6%, periksa cuaca 4%, melacak kesehatan, diet atau tingkat aktivitas 4%, mengambil foto/video 44%, periksa berita informasi 18%, membaca E-books atau E-magazines 3% dan mengelola daftar (belanja, tugas, dll) sebesar 4%.

Peserta didik banyak yang menggunakan *smartphone* tetapi cenderung tidak dimanfaatkan untuk unsur pendidikannya, sejalan dengan pernyataan Vera Itabilina (2019) seorang psikolog anak menyatakan bahwa penelitian di Amerika setiap harinya remaja memeriksa layar gadget/*smartphone* menggunakan waktu selama 7 jam 38 menit. Untuk lebih jelasnya ia mengatakan ada 75% remaja sudah menggunakan *smartphone*/telpon seluler pintar. Sebesar 25% digunakan untuk media sosial, sebesar 54% mengambil foto atau video dan sisanya sebesar 21% untuk pesan singkat.

Sesuai SK & KD pada semester genap, materi perusahaan dagang merupakan materi yang cocok untuk melakukan penelitian. Menurut Rabia Edra (2017) menyatakan bahwa perusahaan dagang merupakan perusahaan yang kegiatan utamanya membeli barang untuk dijual kembali tanpa mengolah apapun. Disini maksudnya tanpa mengolah kembali atau mengubah bentuk sifat barang, sehingga

langsung dijual kembali ke konsumen. Pendidik di SMA Negeri 8 masih menggunakan bahan ajar terbatas, satu atau dua buku. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan e-modul dengan mengangkat judul penelitian pengembangan e-modul berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) pada materi perusahaan dagang di kelas XII MIPA 2 SMA Negeri 8 Pekanbaru. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan sebagai sumber referensi bagi pendidik.

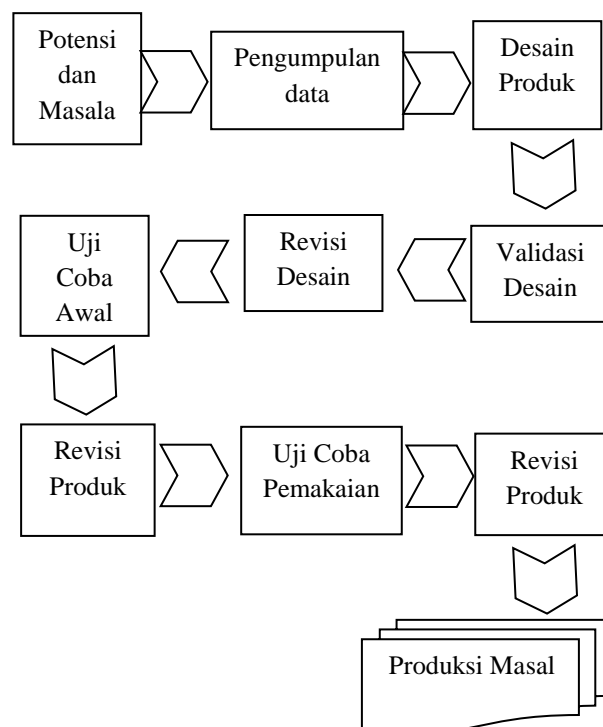
## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Penelitian pengembangan ini mengembangkan produk berupa e-modul untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2019) Penelitian & Pengembangan berfungsi untuk mengembangkan serta memvalidasi produk. Memvalidasi produk, maksudnya produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas/validitas produk tersebut.

### Prosedur Penelitian

Langkah-langkah atau prosedur penggunaan metode pengembangan (*Research and Development*) menurut Sugiyono (2019) yaitu sebagai berikut.



Gambar. 1 Langkah-langkah Pengembangan

### Tempat dan Waktu Penelitian

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

### Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer merupakan sumber data yang langsung memberikan informasi/data kepada pengumpul data, dan sumber sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan informasi/data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2007).

### Wawancara (interview)

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melaksanakan tahap pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui perihai dari informan

yang lebih mendalam dan jumlah informannya kecil maupun sedikit (Sugiyono, 2019).

Kuisisioner (angket)

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

### **Teknik Analisa Data**

Data Proses Pengembangan Produk

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

Data Penilaian Kelayakan Produk

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

## **HASIL PENELITIAN**

### **Potensi Dan Masalah**

1. Pendidik menggunakan bahan ajar terbatas, satu atau dua buku. Maka dengan E-modul ini menjadi sumber referensi bagi pendidik.

2. Banyaknya peserta didik yang menggunakan *smartphone*. Tetapi cenderung tidak dimanfaatkan unsur pendidikannya.

3. Konsep kurikulum 2013 yang menuntut peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi/HOTS

Permasalahan tersebut merupakan potensi dan masalah bagi peneliti untuk mengembangkan bahan ajar berupa e-modul berbasis HOTS. Pada tahapan ini peneliti mulai melakukan perencanaan untuk pelaksanaan penelitian akan dilakukan dimana, kapan serta siapa responden yang akan menjadi subjek penelitian tersebut. Setelah peneliti mengkaji bagaimana ketersediaan/kelayakan fasilitas sekolah, peneliti memutuskan penelitian akan dilakukan di SMA Negeri 8 Pekanbaru pada bulan Maret 2020 dan respondennya adalah ahli media (dosen FKIP Prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Islam Riau), ahli materi (dosen FKIP Prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Islam Riau), praktisi pembelajaran yakni pendidik mata pelajaran Akuntansi SMA Negeri 8 Pekanbaru dan peserta didik kelas XII MIPA 2 SMA Negeri 8 Pekanbaru.

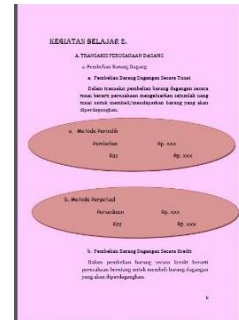
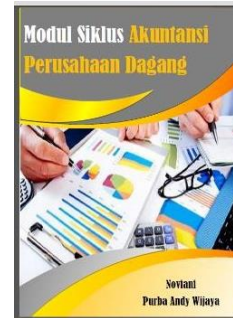
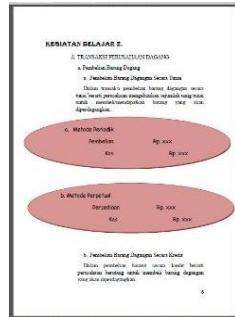
### **Pengumpulan Data**

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

Kemudian menganalisis silabus untuk mengetahui SK & KD.

### Uji Coba Awal

### Desain Produk



### Revisi Produk

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

### Validasi Desain

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

### Uji Coba Pemakaian

### Perbaikan Desain

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



### Revisi Produk

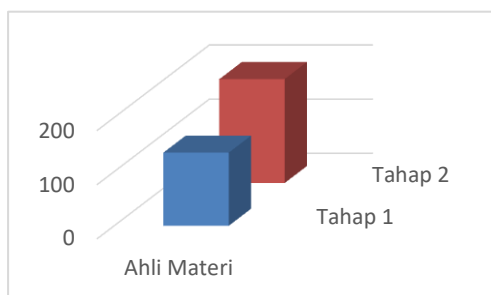
Setelah Uji coba 2 dan tahap validasi 2, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Tahap ini produk mengalami perbaikan berdasarkan masukan dan saran oleh peserta didik, praktisi pembelajaran serta ahli materi (dosen Pendidikan Akuntansi Universitas Islam Riau) serta ahli media (dosen Pendidikan Akuntansi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

## Produksi Massal

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

## Pembahasan Hasil Penelitian

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

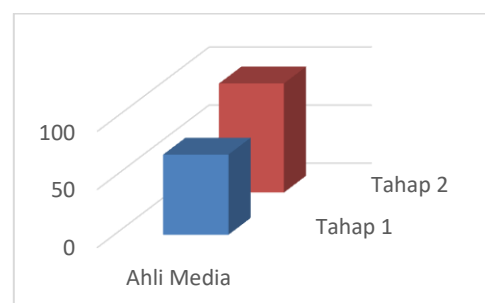


(Akhmad Suyono, M.Pd)

Grafik 1. Validasi oleh Ahli Materi

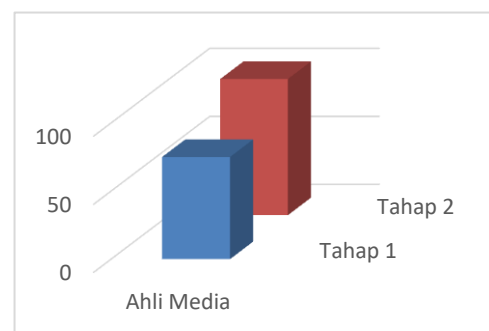
2. Perkembangan bahan ajar e-modul dari ahli media pertama (Andri Eko Prabowo, M.Pd ) pada tahap validasi awal mendapat nilai 69 dari total 124

yang apabila di presentasikan yakni 55,6% yang terkategori agak rendah. Setelah melakukan revisi tahap awal terhadap bahan ajar e-modul yakni pada tahap validasi 2 e-modul mendapat nilai 94 dari total 124 yang apabila dipresentasikan yakni 75,8%, artinya bahan ajar e-modul mengalami kenaikan 25 point. Dan ahli media kedua (Agus Baskara, M.Pd) pada tahap validasi awal mendapat nilai 75 dari total 124 yang apabila di presentasikan yakni 60,4% yang terkategori cukup. Setelah melakukan revisi tahap awal terhadap bahan ajar e-modul yakni pada tahap validasi 2 e-modul mendapat nilai 100 dari total 124 yang apabila dipresentasikan yakni 80,6%, artinya bahan ajar e-modul juga mengalami kenaikan 25 point seperti yang tergambar pada grafik 2 dan 3.



(Andri Eko Prabowo, M.Pd)

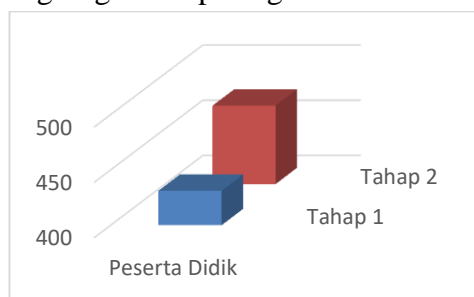
Grafik 2. Validasi oleh Ahli Media 1



(Agus Baskara, M.Pd)

Grafik 3. Validasi oleh Ahli Media 2

3. Perkembangan bahan ajar e-modul dari peserta didik pada tahap validasi awal mendapat nilai 431 dari total 500 yang apabila di presentasikan yakni 86,2% yang terkategori tinggi. Setelah melakukan revisi tahap awal terhadap bahan ajar e-modul yakni pada tahap validasi 2 e-modul mendapat nilai 471 dari total 500 yang apabila dipresentasikan yakni 94,2%, artinya bahan ajar e-modul mengalami kenaikan 40 point seperti yang tergambar pada grafik 4.



Grafik. 4 Perkembangan E-modul oleh Peserta Didik

## PENUTUP

### Kesimpulan

1. Pengembangan e-modul berbasis HOTS pada materi perusahaan dagang di kelas XII MIPA 2 dibuat dengan menggunakan prosedur penelitian R&D dari Sugiyono, melalui beberapa tahapan seperti: 1). potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain 5) revisi desain, 6) uji coba awal, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, 10) produksi massal.
2. Hasil pengujian kelayakan bahan ajar menyatakan bahwasanya bahan ajar telah layak digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, praktisi

pembelajaran dan peserta didik SMA Negeri 8 Pekanbaru.

### Saran

1. Peneliti selanjutnya: a) Sebagai pengembangan bahan ajar berikutnya, sepertinya lebih baik ditambahkan kuantitas sekolah yang menjadi tempat penelitian. b) dikarenakan e-modul ini hanya untuk semester genap, disarankan untuk peneliti berikutnya lebih baik membuat e-modul untuk 2 periode, yakni semester genap dan ganjil. c) dengan dikembangkannya bahan ajar berupa e-modul berbasis HOTS ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk menciptakan bahan ajar pada mata pelajaran yang lain atau pada materi pembelajaran yang lainnya.
2. Pengembangan bahan ajar berikutnya, dapat memberi dampak langsung terhadap hasil belajar peserta didik, dorongan semangat dalam pembelajaran, ataupun kreatifitas dalam berfikir tingkat tinggi peserta didik.
3. Praktisi pembelajaran. Sebelum mengaplikasikan bahan ajar berupa e-modul terhadap peserta didik disarankan kepada pendidik untuk mencoba bahan ajar e-modul ini terlebih dahulu agar mudah dalam mengaplikasikannya di kelas.
4. Peserta didik, disarankan untuk ikut berperan aktif dalam proses belajar mengajar serta mangaplikasikan bahan ajar berupa e-modul ini untuk belajar secara optimal, sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Brusco, J.M. 2010. *Using Smartphone Application in Perioperative Practice*. AORN Journal Vol.92 No. 5. Hlm. 503- 508.
- Daryanto dan Dwicahyo Aris. 2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Silabus, RPP, PHB, Bahan Ajar)*. Yogyakarta: Gavamedia.
- Edra, Rabia. 2017. *Mengenal Perusahaan Dagang (Ciri, Jenis, dan Karakteristik)*. Tersedia: <https://blog.ruangguru.com/mengenal-perusahaan-dagang-ciri-jenis-dan-karakteristik> Diakses: 21 Desember 2019.
- Geminastiti, Kinanti dan Nella Nurlita. 2016. *Buku Ekonomi Untuk SMA/MA Kelas XII Kelompok Peminatan Ilmu-Ilmu Sosial*. Bandung: Yrama Widya.
- Google Consumer Barometer. Tersedia: <https://www.consumerbarometer.com> Diakses : 28 Desember 2019.
- Hamidah, Luluk. 2018. *Higher Order Thinking Skills: Seni Melatih Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi*. Yogyakarta: Hijaz Pustaka Mandiri.
- Kompas. 2019. *Akibat Kecanduan Gadget, Siswa Tidak Fokus Pada Materi Pembelajaran di Sekolah*. Tersedia: <https://www.kompasiana.com/hanifariski/5dbd125cd541df5be86d0d02/akibat-kecanduan-gadget-menjadikan-siswa-tidak-fokus-pada-materi-pembelajaran-di-sekolah?page=all> Diakses: 24 Desember 2019.
- Pratama, Gandico. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Pada Bahasan Akuntansi Pada Materi Perusahaan Jasa*. Skripsi. Pekanbaru.
- Suci, Regina Prima Yuni dan Adi Cilik Pierewan. 2016. *Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone dengan disiplin Belajar Siswa*. E-Journal. Pendidikan Sosiologi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Yogyakarta: Alfabeta.