

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Belajar

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Gagne Briggs menyatakan bahwa penggunaan media untuk belajar adalah alat yang membantu siswa untuk lebih memahami isi materi pembelajaran. Media pembelajaran bisa berupa buku, tape recorder, kaset video, film, slide, foto, gambar, televisi, dan lain-lain Komputer. Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa media Belajar adalah alat yang dapat dilihat, didengar, dan diraba oleh siswa indera manusia. Alat tersebut digunakan oleh guru untuk membantu siswa belajar dan mencapai tujuan belajarnya.(Arsyad, 2002)

Media pembelajaran adalah media pendidikan yang digunakan pengajar sebagai seperangkat alat atau pelengkap. untuk berkomunikasi dengan siswa, peserta didik, atau pendidik. Penegasan ini mengarah pada kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan guru untuk berkomunikasi topik yang berisi informasi untuk penerima pesan. penerima pesan Mereka adalah murid (Danim, 1995)

Menurut banyak alat instruktur yang digunakan dalam media pembelajaran untuk berkomunikasi dengan siswa secara visual dan aural. Karena dapat dilihat, didengar, dan dipahami, media pendidikan merupakan sumber daya fisik. Guru menggunakan alat tersebut sebagai

alat bantu mengajar. Guru mengkomunikasikan unsur-unsur pengajaran kepada siswa selama pertemuan mengajar dalam bentuk pesan pengajaran (Sadiman, 2002).

Berdasarkan beberapa pandangan para ahli tersebut, peneliti sampai pada kesimpulan bahwa media pembelajaran mengacu pada suatu alat atau bantuan fisik yang dapat digunakan oleh orang yang memiliki panca indera dan anggota tubuh seperti tangan. Alat tersebut berfungsi sebagai jembatan untuk menyampaikan gagasan materi pelajaran. Topiknya terkait dengan kejadian nyata. Tujuan pesan, ditujukan kepada penerima dan dikomunikasikan oleh media pembelajaran. Dalam skenario itu, penerima adalah pembelajar.

2. Jenis-jenis Media Belajar

a. Media Audio

Banyak pesan sumber audio dan audio disajikan kepada penerima pesan oleh berbagai mediator audio. Alat-alat pendengaran terhubung lintas waktu. Instrumen dapat menyampaikan pesan verbal (kata atau kata yang diucapkan) dan non-verbal (bunyi dan vokal), dilihat dari sifat informasi yang diterima. Contoh alat komunikasi sosial antara lain radio, televisi, telepon, laboratorium bahasa, dan lainnya.

b. Media Visual

Banyak alat komunikasi visual adalah media yang dapat dipahami dengan penglihatan saja. Sekelompok umum alat bantu visual untuk kelas digunakan untuk memperluas materi menggunakan proyektor dan

alat proyektor. Pesan dalam bentuk visual tidak berdasar. Selain itu, fungsi media visual juga berfungsi untuk memperjelas konsep, konsep, dan menggambarkan fakta yang mudah dicerna dan diingat jika disajikan dalam format visual terdiri dari :

1) Media Visual Diam

Gambar kecantikan, ilustrasi, kartu flash, gambar pilih dan pilih, film, seri, OHP, grafik, bagan, diagram, gambar poster, peta, dan banyak lagi.

2) Media Visual Gerak

Berupa gambar-gambar proyeksi bergerak seperti pantomime dan film atau video yang tak memiliki suara.

c. Media Audio Visual

Ada banyak alat komunikasi visual, sosial, dan kognitif, yang merupakan media sebagaimana adanya dan seperti yang dibayangkan. Dilihat dari ciri-cirinya, alat musik audio visual dapat dibedakan menjadi 2, yaitu alat audio visual diam, alat audio visual, dan audio visual gerak. Yang telah dibilang :

1) Media Audio Visual Diam

Media berisi tentang wujud TV, film rangkai bersuara, dan beberapa media yang memiliki gambar tidak bergerak dan memiliki suara suara.

2) Media Visual Gerak

Berupa tayangan TV, film, video dan beberapa media yang terdapat gambar bergerak dan ada suara.

d. Media Serbaneka

Instrumen yang berbeda Media sastra yang berbeda adalah media yang mengakomodasi siswa potensial di ruang kelas, di sekitar sekolah, di lokasi lain, dan di komunitas di mana mereka memiliki akses ke perangkat ilmiah. Contoh berbagai alat sastra untuk komunikasi sosial antara lain data tabular, media tiga dimensi, serta keterampilan dan sumber belajar bagi masyarakat. Yang telah dibilang, Daftar dalam alat ini antara lain papan tulis, papan pengumuman, flanel, panel magnet, panel listrik, dan paku. Model tiga dimensi dari diorama dua dimensi dan mencemooh wacana, Orisinalitas adalah yang terpenting; kebenaran adalah kebenaran. Misalnya untuk keperluan praktis, guru membawa kelinci, burung, ikan, atau membawa siswa langsung ke kebun sekolah atau ke peternakan sekolah, Sumber daya pendidikan di masyarakat, seperti perkemahan dan rencana perjalanan perkemahan.

e. Gambar Fotografi

Foto-foto yang diperoleh dari beberapa sumber, misalnya dari jurnal, gambar, gambar, kartun, ilustrasi, gambar yang diperoleh dari berbagai sumber tersebut, dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar dengan tujuan tertentu. antara lain. Sebuah gambar fotografi memuaskan ada, Menganggapnya bisa diperdebatkan apakah kualitas buatan akan terjadi, Ide fotografi yang diajukan dengan cara yang jelas

dan menarik, Validitas citra, atau apakah suatu gagasan itu benar atau salah, Daya tarik anak laki-laki adalah mereka cenderung mengamati hal-hal seperti binatang, kereta api, pesawat, dan kondisi tidak menguntungkan lainnya.

f. Peta dan Globe

Genera berurutan dari instrumen laboratorium dipetakan dan didistribusikan secara global sesuai dengan tanggal inservice. Sifat luas permukaan (bumi, daratan, sungai, pegunungan), dan tidak adanya arah dan jarak. Peta dan dunia juga merupakan alat yang berguna yang dapat digunakan saat beroperasi. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar tentang posisi unit politik, kepulauan dan daerah lain; itu mengilhami minat siswa pada orang dan pengaruh geografis; memungkinkan siswa untuk mendapatkan pemahaman penuh tentang imigrasi dan populasi kehidupan tumbuhan dan hewan dan dalam bentuk bumi itu sendiri.

3. Kelebihan Media Pembelajaran

a. Siswa dapat maju dan belajar dengan kecepatan mereka sendiri. Materi kuliah disusun agar mampu mengakomodasi mahasiswa yang membaca dan memahami informasi secara cepat maupun lambat. Namun, pada akhirnya diharapkan semua siswa menjadi ahli materi pelajaran.

1) Siswa akan mampu mengulang informasi dalam bentuk tulisan dan akan mampu berpikir logis.

- 2) Teks dan gambar pada halaman cetak dapat meningkatkan daya tariknya dan memudahkan pembaca menyerap informasi yang ditawarkan baik dalam format verbal maupun visual.
 - 3) Informasi di media cetak dapat digandakan dengan cepat dan murah, meskipun harus diperbarui dan diubah sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan penemuan-penemuan baru.
4. Kelemahan Media Pembelajaran
- a. Biaya pencetakan akan tinggi jika Anda ingin menampilkan grafik atau gambar yang hidup.
 - b. Gerakan sulit ditampilkan di halaman media cetak.
 - c. Tergantung pada perangkat pencetakan dan kerumitan informasi pada halaman yang dicetak, proses pencetakan media mungkin sering memakan waktu beberapa hari atau bahkan berbulan-bulan.
 - d. Media cetak akan mudah hilang atau rusak jika tidak ditangani dengan benar.

B. Modul Basis Proje

1. Pengertian Modul

Perpaduan pengalaman belajar yang direncanakan dan diciptakan untuk membantu siswa dalam menguasai tujuan pembelajaran tertentu membentuk suatu modul, menurut (Daryanto, 2013), yaitu suatu jenis bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis. pembelajaran dan penilaian Siswa dapat belajar secara individual dan dengan kecepatan

mereka sendiri dengan bantuan modul, yang berfungsi sebagai alat belajar mandiri.

Menurut (Yudhi Munadi, 2013), pengetahuan ini menyampaikan bahwa modul adalah sumber belajar yang dapat dimanfaatkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan sedikit bantuan dari orang lain. Hal ini disebabkan karena modul dibuat berdasarkan sistem pembelajaran yang menyeluruh dan terorganisir serta ditujukan untuk sistem pembelajaran yang mandiri.

Menurut (Nasution, 2011) menyatakan bahwa modul adalah satu kesatuan utuh yang dapat dipelajari secara mandiri dan terdiri dari berbagai kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa mencapai sejumlah tujuan yang dinyatakan dengan jelas.

Sebuah sumber pengajaran yang disebut modul menawarkan siswa serangkaian kesempatan belajar terstruktur. terdiri dari sumber daya untuk pembelajaran individu bagi siswa dengan topik yang akan dibahas dalam pelajaran, serta modul dengan tujuannya agar peserta dan instruktur sama-sama terlibat dalam proses pembelajaran dengan ini Siswa di dalam kelas dapat bergerak lebih cepat dan efektif.

Artikel Indriyanti dalam majalah Sitti Fatimah S. Sirate, Risky Ramadhanamodul dapat dipandang sebagai sistem pengklasifikasian materi yang menekankan pada tujuan pendidikan. Squencing mengacu pada penentuan urutan materi pelajaran yang diberikan, sedangkan synthesing mengacu pada upaya untuk menunjukkan kepada siswa

hubungan antara fakta, konsep, metode, dan prinsip yang terkandung dalam bahan pembelajaran.

Dari uraian di atas modul adalah alat pembelajaran fisik berupa buku yang berisi materi pembelajaran, metode, batasan, dan cara evaluasi yang dirancang secara metodis dan menggunakan bahasa yang sederhana dengan maksud agar pendidik menggunakannya untuk mendukung proses pembelajaran di kelas, menurut pendapat di atas. Diharapkan pengetahuan dan pemahaman siswa akan meningkat. Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya, gagasan tentang modul memiliki arti penting bagi kegiatan pembelajaran; signifikansinya dapat lebih luas digambarkan sebagai peran, tujuan, dan penerapan modul untuk kegiatan belajar siswa.

2. Manfaat Modul

- a. Siswa dan guru harus melampaui batasan waktu, lokasi, dan indera.
- b. Dapat digunakan dalam berbagai cara yang dapat diterima, seperti untuk menumbuhkan gairah atau tingkat motivasi yang lebih tinggi untuk belajar atau untuk meningkatkan interaksi langsung dengan lingkungan belajar.
- c. memungkinkan siswa untuk menilai atau mengukur hasil belajar mereka sendiri.
- d. Siswa lebih terlibat dalam pendidikan mereka.
- e. Selain menjadi guru, mentor juga bisa menjadi guru.
- f. Mendorong siswa untuk memiliki rasa percaya diri.
- g. Siswa berkompetisi secara sehat.

- h. dapat mengurangi tekanan pada pendidik.
 - i. Tingkatkan efisiensi belajar Anda dan nilai kemajuan besar.
 - j. Teknik ini dapat menarik minat anak-anak, sehingga menghasilkan pelajaran yang lebih efektif daripada ceramah.
3. Kelemahan Modul
- a. Kesulitan siswa tidak dibatasi oleh batasan.
 - b. Beberapa anak tidak dapat belajar sendiri dan membutuhkan bantuan guru.
 - c. Tidak semua sumber daya dapat dimodifikasi, dan tidak semua instruktur terbiasa dengan cara menggunakan modul untuk melakukan instruksi.
 - d. Produksi modul mahal dan bahannya sulit disiapkan.

C. Akuntansi

1. Pengertian Akuntansi

Financial Accounting Standards Board (FASB, 2017) mendefinisikan akuntansi sebagai aktivitas jasa yang bertujuan untuk menawarkan informasi kuantitatif yang selanjutnya digunakan untuk membuat keputusan ekonomi. Sementara itu, akuntansi didefinisikan oleh (Paul Gradi, 2017) sebagai fungsi organisasi yang sistematis, andal, dan asli dalam mencatat, mengklasifikasikan, memproses, meringkas, menganalisis, dan menafsirkan semua transaksi dan peristiwa yang terjadi dalam operasi dan perusahaan perusahaan. memiliki komponen keuangan sebagai tanggung jawab atas kinerjanya

Akuntansi sebagai seni mengumpulkan, mengklasifikasikan, dan mencatat transaksi dan peristiwa yang berhubungan dengan keuangan untuk menyediakan informasi keuangan atau laporan keuangan yang dapat digunakan oleh pihak yang berkepentingan. Paparan telah membawa kita pada kesimpulan bahwa akuntansi adalah metode untuk mengumpulkan, mengidentifikasi, mengklasifikasikan, dan mendokumentasikan transaksi dan kejadian yang berhubungan dengan uang. Prosedur menghasilkan data keuangan yang membantu dalam pengambilan keputusan untuk laporan pengguna (Sumarsan, 2017).

2. Gambaran Umum Perusahaan Jasa

a. Pengertian Perusahaan Jasa

Perusahaan jasa merupakan perusahaan yang berfokus pada pelayanan yang menyediakan berbagai hal seperti kemudahan, keamanan dan kenikmatan kepada konsumen yang membutuhkan jasa tersebut.

b. Jenis-jenis Usaha Jasa

- 1) Transportasi seperti ojek, taksi, bus, kereta, pesawat dan lain sebagainya.
- 2) Komunikasi seperti wartel, warnet, penerbit dan lain sebagainya
- 3) Hiburan seperti taman hiburan, bioskop dan lain sebagainya
- 4) Reperasi seperti bengkel, servis alat elektronik dan lain sebagainya.

- 5) Persewaan seperti rental mobil, sewa gedung, hotel dan lain sebagainya.
- 6) Keahlian seperti tukang potong, penjahit dan lain sebagainya
- 7) Profesi seperti notaris, akuntan public, biro konsultan dan lain sebagainya.
- 8) Keuangan seperti bank, koperasi, BPR dan lain sebagainya.
- 9) Pertanggung jawaban seperti asuransi dan lain sebagainya.

c. Ciri Perusahaan Jasa

- 1) Kegiatan usaha selalu membantu orang lain/badan usaha lain dengan memberikan jasa yang di butuhkan atau diminta.
- 2) Pembelian barang oleh perusahaan jasa biasanya bahan habis pakai atau sekali pakai, tidak untuk diolah atau dijjual Kembali,tetapi di gunakan untuk memberikan pelayanan kepada pelayanan pemakai jasa.
- 3) Pendapatan didapat dari pelanggan yang memilih atau tertarik menggunakan jasa yang ditawarkan.
- 4) Laba rugi di dapatkan dari perhitungan pendapatan jasa dari konsumen dan di kurangi biaya-biaya yang dikeluarkan untuk menjalankan usaha jasa.

3. Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa

a. Pengertian Siklus Akuntansi

Proses pengolahan data yang terjadi karena transaksi, kemudian transaksi memiliki bukti yang real atau bukti sah dengan itu maka baru dapat dinyatakan bahwa ada terjadi transaksi didalam perusahaan. Kemudian berdasarkan bukti transaksi dilakukan proses pengolahan data sehingga menghasilkan output berupa laporan keuangan dan dapat menginformasikan pihak-pihak yang membutuhkan informasi tersebut.

b. Proses Siklus Akuntansi

Dapat dilihat dari proses dan hasilnya, pengelompokan siklus akuntansi ada beberapa tahapan seperti berikut :

- 1) Tahapan pencatatan dimana proses pencatatan dalam bukti transaksi pembukuan jurnal dan buku besar.
- 2) Tahap penikhtisaran yaitu memproses pencatatan perperiode akuntansi dengan menyesuaikan dengan keadaan yang terdapat pada akhir periode akuntansi, tahap ini mengisi neraca, jurnal penyesuaian dan penutupan buku besar.
- 3) Tahapan pelaporan, yaitu penyusunan laporan keuangan bersumber dari hasil proses sebelumnya.

c. Bagian Siklus Akuntansi

- 1) Jurnal merupakan buku untuk analisis setiap kegiatan transaksi secara kronologi sesuai dengan tanggal kejadian.
- 2) Buku besar merupakan kumpulan dari nama akun-akun yang digunakan untuk mencatat dan mengelompokkan semua transaksi yang sejenis.
- 3) Neraca saldo berisi nama-nama akun dalam buku besar yang perlu di sesuaikan agar menunjukkan keadaan yang sebenarnya.
- 4) Neraca merupakan alat bantu untuk menyusun laporan keuangan berbentuk neraca, laporan laba dan rugi, dan laporan ekuitas.
- 5) Penutupan buku besar untuk memisahkan saldo rekening nominal ke rekening modal sehingga rekening kredit dan debit menunjukkan saldo sebenarnya.

D. Pembelajaran Jarak Jauh (Daring)

1. Pengertian Pembelajaran Jarak Jauh

Pembelajaran jarak jauh, dalam perkataan Dogmen (Rahmawati, 2020), “adalah pembelajaran yang menekankan bagaimana belajar secara mandiri (self study). Kembangkan kemandirian Anda diatur dengan hati-hati saat menyajikan informasi instruksional, memberikan supervisi dan instruksi untuk pembelajaran yang optimal pembelajar.” (Munir, 2012) menegaskan bahwa “pembelajaran jarak jauh adalah ketika proses Interaksi tatap

muka langsung antara orang-orang bukanlah bagaimana pembelajaran berlangsung. pendidik dan siswa.

Media seperti komputer, televisi, radio, telepon, internet, video, dan sebagainya berfungsi sebagai jembatan komunikasi dua arah. Pengertian pembelajaran jarak jauh menurut Kearsly, Moore (Jerusalem,etal. 2020), adalah pembelajaran yang direncanakan di tempat lain atau di luar area pengajaran. Akibatnya, metode tertentu harus digunakan saat membuat materi pendidikan, strategi pembelajaran, pendekatan komunikasi melalui berbagai media, dan pengaturan organisasi dan administrasi.

Berdasarkan informasi yang disajikan di atas, jelas bahwa pembelajaran jarak jauh mengacu pada pembelajar yang direncanakan di tempat lain atau pengajaran di luar tempat, yang terjadi ketika guru dan siswa tidak berinteraksi tatap muka selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran menekankan pada pembelajaran mandiri (self study), dan menggunakan teknik khusus dalam merancang materi pembelajaran seperti penataan organisasi, administrasi, dan komunikasi metodologi tertentu melalui berbagai media seperti komputer, televisi, radio, telepon, internet, video, dan sebagainya.

2. Jenis-jenis Pembelajaran Jarak Jauh

a. E-learning

Di Universitas Illinois setelah Urbana-Champaign diperkenalkan, sistem instruksi berbantuan PC digunakan. Bagaimana kemajuan literatur ilmiah sejalan dengan perkembangan manusia, kemajuan teknologi. CBT (Pelatihan Berbasis Komputer) bawaan tahun 1990-an Aplikasi ilmiah untuk PC mandiri yang menggunakan CD-ROM telah diproduksi. Materi dalam CD-ROM tersedia dalam format mobile, mpeg-1, dan avi. 1994, CBT di Cumkan terlihat dalam bentuk bundel yang menunjukkan bahwa spesies tertentu dan produksi massal. LMS (Learning Management System) diperkenalkan pada tahun 1997 dan merupakan alat yang terhubung. Kebutuhan yang bersifat mutlak, jauh, dan di luar lingkungan terdekat seseorang bukanlah hambatan yang harus diatasi untuk memenuhinya. Perkembangan LMS menjadi semakin baru dan oleh karena itu menjadi semakin sulit diatasi dengan interoperabilitas di seluruh standar LMS. AICC (Komite CBT Industri Maskapai), IMS, IEEE LOM, ARIADNE, dan organisasi lain menerbitkan formulir LMS standar. Aplikasi e-learning berbasis internet Mulai 1999 sebagai satu tahun. LMS berkembang menuju aplikasi dasar web untuk pelajar secara total, termasuk manajemen pelajar. LMS mulai terhubung

dengan majalah, surat kabar, dan halaman web informasi. e-knowledge terus-menerus melihat perkembangan yang tumbuh. Dengan kemajuan teknologi, e-learning akan menjadi sistem pembelajaran masa depan. Penyebab utamanya adalah efektivitas dan fleksibilitas.

b. Instant Messaging

Pesan Instan adalah teks yang memungkinkan orang untuk berkomunikasi secara real time, seperti dalam percakapan antar orang. Banyak sumber Pesan Instan sekarang tersedia, termasuk Ebuddy, Yahoo Messenger, Pidgin, Skype, dan lain-lain. Sumber daya berikut ditawarkan: obrolan, tautan web, video; gambar, suara, gambar, ucapan, tema streaming, dan kemampuan seluler. Ini menyediakan banyak sumber daya melalui perangkat lunak pesan instan, yaitu pesan instan, dan sumber daya seluler. Penggunaan Instant Messaging open source dapat mendukung ruang belajar bagi pengusaha dengan sumber daya mereka sendiri, menghemat biaya saat membeli komputer dan membangun kombinasi untuk layanan, dan ini melahirkan konsep layanan elektronik (electronic-service)

3. Kelebihan Pembelajaran Jarak Jauh

a. Dapat diakses dengan mudah

Dapat mengakses konten yang di inginkan, secara eksplisit menggunakan smartphone atau perangkat teknologi lainnya seperti laptop yang terhubung ke internet. Mengikuti apa yang telah kita pelajari, tindakan lokal dapat memiliki efek global.

b. Biaya belajar murah

Gunakan pengetahuan kolektif kami tanpa takut kehilangan ekonomi untuk menghasilkan lebih banyak volume. Melibatkan data yang saling berhubungan, beberapa materi memungkinkan akses ke hak suara meskipun tidak ada orang yang hadir. Disarankan untuk mendaftar sebagai anggota di e-learning karena biaya anggota lebih murah daripada mengambil kursus atau kursus di institusional learning

c. Waktu belajar fleksibel

Kebanyakan orang, yang sering tidak akan puas dalam jangka pendek. Penyebab bisa ada jika Anda berada pada saat penyerahan pekerjaan Anda. E-cognition adalah solusinya, sedangkan konstruksi digital adalah masalahnya. Dia telah mengikat lima jam belajar, waktu belajar dapat dilakukan kapan saja.

d. Wawasan yang luas

Setelah penemuan, banyak hal diketahui, dikarenakan beberapa materi yang tersedia dalam e-learning belum tersedia di media cetak, seperti buku-buku yang sering digunakan dalam metode belajar mengajar. Belajar berbeda dari tatap muka saat membaca buku.

4. Kelemahan Pembelajaran Jarak Jauh

a. Keterbatasan akses internet

Cacat metodologis yang membatasi penemuan hubungan timbal balik. Jika lokasi yang jangkauan internetnya belum stabil, akan sulit bagi Anda untuk mengakses literatur elektronik. Hal ini tentu banyak terjadi di Indonesia, karena beberapa wilayah 3T (Tinggi, terdepan dan Terluar) belum terjangkau akses internet. Harga kepuasan informasi penggunaan internet masih dianggap tidak ternilai harganya bagi sebagian masyarakat Indonesia. Hal ini masih harus dipertimbangkan sebagai akibat dari kemungkinan penggunaan hak istimewa mengajar ini.

b. Berkurangnya interaksi dengan pemateri

Hanya ada satu cara, beberapa metode pembelajaran untuk e-learning. Penjelasan lebih lanjut tentang masalah intelektual yang tidak jelas sulit ditemukan bagi mahasiswa dan profesional dalam perdagangan.

c. Pemahaman terhadap materi

Materi yang dipelajari dalam e-learning merespon sesuai dengan berbagai tingkat kecerdasan dan kemampuan pengguna. Beberapa memiliki pengetahuan tentang benda-benda langit dan legenda, tetapi mereka adalah individu yang cerdas. Memang benar mereka yang memberikan penjelasan melakukannya sambil mengingat materi yang dimaksud.

d. Minimnya pengawasan belajar

Pengguna terkadang kehilangan fokus sehingga menyebabkan kurangnya pengawasan dalam bekerja secara online. Untuk mempermudah akses, prokrastinasi dalam pekerjaan akademik adalah sebuah kecenderungan. Proses penegasan menggunakan metode online arah dan tujuan yang ditetapkan diperlukan untuk kesadaran diri.

E. Hasil Belajar

Menurut (Savriani, 2020), hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Hasil belajar adalah bentuk perubahan yang terjadi pada diri siswa. Hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut:

1) Ranah kognitif

- a) Memori/ingatan dan pengetahuan, merupakan hasil belajar yang menjadi prasyarat dari langkah belajar mereka sehingga dapat menambah wawasan.
- b) Pemahaman, adalah tipe hasil belajar lebih tinggi dari pengetahuan artinya setelah siswa mengetahui akan memahami makna yang dipelajari.
- c) Menjelaskan dan menguraikan, maksudnya siswa dapat menjelaskan apa yang mereka pelajari dan dapat menguraikan dari yang mereka pahami.
- d) Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang penilaian yang dapat dilihat dari segi tujuan, gagasan dan pemecahan masalah.

2) Ranah efektif

- a) Sikap menerima, hal ini tentang kepekaan siswa dalam menerima rangsangan dari luar, baik berupa masalah, situasi, gejala dan lain-lain.
- b) Memberi respon, yaitu reaksi/tanggapan siswa terhadap rangsangan yang datang dari luar, seperti ketepatan tanggapan, perasaan dan kepuasan dalam menjawab rangsangan dari luar.
- c) Penilaian, adalah nilai dari kepercayaan terhadap rangsangan, seperti kesediaan menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.

- d) Organisasi, adalah pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi seperti hubungan satu penilaian dengan nilai yang lain, pemantapan, prioritas nilai yang telah dimilikinya.
 - e) Karakteristik nilai, adalah keterpaduan semua sistem nilai pada seseorang yang mempengaruhi pola pikir, kepribadian dan tingkah lakunya.
- 3) Ranah psikomotor
- a) Gerakan refleksi, yaitu gerakan-gerakan yang tidak disadari.
 - b) Gerakan skill, dimulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang lebih kompleks.
 - c) Kemampuan perceptual, termasuk meliputi membedakan visual, auditif maupun motoris.
 - d) Kemampuan fisik, seperti kekuatan, keharmonisan dan ketepatan.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar terdiri dari ranah kognitif yaitu pemahaman, kemampuan dan pengetahuan. Ranah afektif meliputi sikap, respon/tanggapan dan karakteristik. Sedangkan ranah psikomotorik meliputi keterampilan (*skill*).

a. Faktor faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut (Pratiwi, 2017), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa di sekolah, faktor-faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses

pembelajaran dan ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal:

1) Faktor internal

Menurut (Pratiwi, 2017), faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang dapat mempengaruhi prestasi belajarnya. Diantara faktor-faktor intern yang dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang antara lain :

a) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih. Dari uraian tersebut jelaslah bahwa bakat itu mempengaruhi belajar. Jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastilah selanjutnya ia lebih giat lagi dalam belajarnya.

b) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat sangat erat hubungannya dengan perasaan individu, obyek, aktivitas dan situasi. Jadi jelaslah bahwa minat mempelajari sesuatu, maka hasil yang diharapkan lebih baik dari seseorang yang tidak berminat dalam mempelajari sesuatu tersebut.

c) Motivasi

Motivasi adalah perubahan energy dari dalam diri seseorang yang ditandai munculnya tanggapan terhadap tujuan. Jadi motivasi erat dengan

adanya tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak/pendorongnya. Orang yang termotivasi, membuat reaksi-reaksi yang mengarahkan dirinya kepada usaha untuk mengurangi ketegangan yang ditimbulkan oleh penambahan tenaga dalam dirinya.

d) Kematangan

Kematangan adalah dimana suatu tingkat dimana seseorang, dimana suatu alat tubuhnya sudah siap dalam melaksanakan kesiapan atau kecakapan.

e) Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi. Kesediaan itu timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan. Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

2) Faktor eksternal

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan

ruangan yang cukup untuk bernafas lega. Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang antara lain (Pratiwi 2017) :

a) Keluarga

Faktor keluarga sangat penting untuk membantu siswa dalam melakukan pembelajaran dilingkungan keluarga, karena keluarga sangat berperan penting dalam rumah seperti cara mendidik orang tua kepada anak dan keadaan ekonomi keluarga.

b) Masyarakat

Faktor Masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, masa media yang juga berpengaruh terhadap positif dan negatifnya, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

c) Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa , relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

F. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil temuan dari penelitian terdahulu dapat dipergunakan sebagai bahan acuan serta pembandingan terhadap penelitian yang sedang dilaksanakan oleh peneliti. Dari beberapa penelitian sebelumnya diantaranya:

Tabel 2.1

Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul Penelitian	Hasil Penelitaian
1	Viola Dwicha Asda, Andromeda (Andromeda 2021)	Efektivitas E-modul Berbasis Guided Inquiry Learning Terintegrasi Virlabs dan Multirepresentasi pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit terhadap Hasil Belajar Siswa	Berdasarkan hasil analisis tingkat keefektifan yaitu 0,85 dengan kategori tinggi, penggunaan e-modul berbasis GIL. virlab terintegrasi dan materi larutan elektrolit dan nonelektrolit multi representasi efektif terhadap hasil belajar siswa kelas X MIPA di MAN 2 Pesisir Selatan.

Lanjutan table 2.1

2	Azizah Kristalia, Yerimadesi (Yerimadesi, 2021)	Efektivitas E- Modul larutan Elektrolit dan Non-Elektrolit Berkas Guided Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas X	Penggunaan e-module larutan elektrolit dan larutan nonelektrolit berbasis pembelajaran penemuan terbimbing terhadap hasil belajar efektif diterapkan dalam proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa penggunaan modul ini sangat membantu.
3	Indra Kurniawan Rezki, Joni Karnando, Elfi Tasrif (Kurniawan,Dkk. 2021)	Efektivitas E- Modul Berbasis Project Based Learning Selama Pembelajaran Jarak Jauh	Penerapan e-modul dengan kombo BjPL dinilai efektif jika diterapkan pada mata pelajaran Simulasi Digital di SMK, terutama saat pandemi seperti saat ini, menurut temuan review.
4	Zainal Abidin , Adeng Hudaya, Dinda Anjani (Abidin, Dkk. 2020)	Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19	Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat dikatakan bahwa Pandemi Covid-19 telah memberikan kontribusi yang signifikan bagi dunia saat ini. pendidikan, karena dengan adanya wabah Covid-19, kegiatan belajar mengajar berkaitan dengan Biasanya dilakukan dengan cara konvensional sebagai instruksi "gaya jarak jauh" rumah. Sesuai Surat Edaran (SE) yang dikeluarkan Menteri Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Kebudayaan Republik Indonesia tanggal 24 Maret 2020 tentang pelaksanaan kebijakan Edukasi di masa darurat penyebaran covid, dijelaskan dalam Surat Edaran ini. Memang benar bahwa proses belajar dilakukan di rumah melalui pembelajaran berani/jarak jauh. dilakukan untuk memberikan perempuan pengalaman belajar yang berharga.

5	Siti Rahma Hasibuan, (Andromeda 2017)	Efektivitas Penggunaan E-Modul Sistem Koloid Berbasis Inkuiri Terbimbing Terintegrasi Laboratorium Virtual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI SMAS Nurul 'Ilmi	Hasil Berdasarkan penelitian dan analisis data, telah ditentukan bahwa efektivitas penggunaan sistem e-modul koloid berbasis inkuiri terbimbing dengan laboratorium virtual untuk pembelajaran siswa telah dibuktikan. Nilai N-Gain yang diamati ketika menggunakan sistem e-modul koloid berbasis inkuiri terbimbing adalah 0,54 dalam kategori di atas, memungkinkan integrasi yang efektif dari sistem e-modul koloid berbasis inkuiri terbimbing ke dalam laboratorium pembelajaran virtual untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMAS Nurul 'Ilmi Padang.
6	Luthfil Hirzan, Muldi Yuhendri (Hirzan, yuhendra. 2020)	Pengembangan E-Modul Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik untuk Pembelajaran Daring	Memanfaatkan program Software Sigil, penelitian dan pengembangan ini merupakan e-modul mata pelatihan IPL kelas XI TITL di SMK. Itu dibuat menggunakan model Borg dan Gall. Tahapan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk semuanya termasuk dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil validasi e-modul IPL dari tiga validator e-modul, pembelajaran yang dikembangkan pada semester gasal kelas XI TITL di SMK sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dikategorikan “sangat valid” dengan tingkat perolehan persaingan rata-rata 93 persen. Diantaranya, validator 1 memiliki rating tinggi sebesar 93 persen dalam kategori “sangat” valid, validator 2 memiliki rating 95 persen dalam kategori “sangat valid” untuk perolehannya.

Lanjutan table 2.1

7	Anisah Candra Meidita, Joni Susilowibowo (Meidita, Susilowibowo.2021)	Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Flipbook sebagai Pendukung Pembelajaran Administrasi Pajak dengan Kompetensi Dasar PPh Pasal 21.	Berdasarkan temuan bahwa XI AKL 2 SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo merupakan target pembaca e-book berbasis flipbook PPh pasal 21. Untuk penggunaan produk, kelayakan bahan ajar telah mendapat rata-rata tiga ahli dengan persyaratan yang sangat layak. Lembar validasi, yang telah diisi oleh tiga validator, adalah tempat analisis dan perhitungan ditemukan. Karena diperoleh dari hasil perhitungan dan analisis melalui penyebaran angket, maka jawaban siswa mendapatkan rata-rata dengan kriteria sangat dapat dipahami sehingga memungkinkan produk tersebut dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu belajar.
---	---	--	---

G. Kerangka Berfikir

Berdasarkan kajian teori yang terdapat pada uraian sebelumnya, kerangka berfikir penelitian ini diuraikan sebagai berikut :

1. Pengembangan media belajar pengantar akuntansi dengan modul basis project unuk pembelajaran jarak jauh pada siswa kelas X AKL di SMK PGRI 3 Kediri.

Pembelajaran pengantar dasar akuntansi untuk siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pada jurusan Akuntansi merupakan mata pelajaran wajib bagi siswa di karenakan mata pelajaran tersebut merupakan dasar dari Ilmu-ilmu Akuntansi yang akan dipelajari pada mata pelajaran selanjutnya.

Media pembelajaran modul dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran, bertujuan untuk mengatasi permasalahan pemahaman suatu penjelasan dalam proses belajar mengajar, hal ini juga akan membantu guru

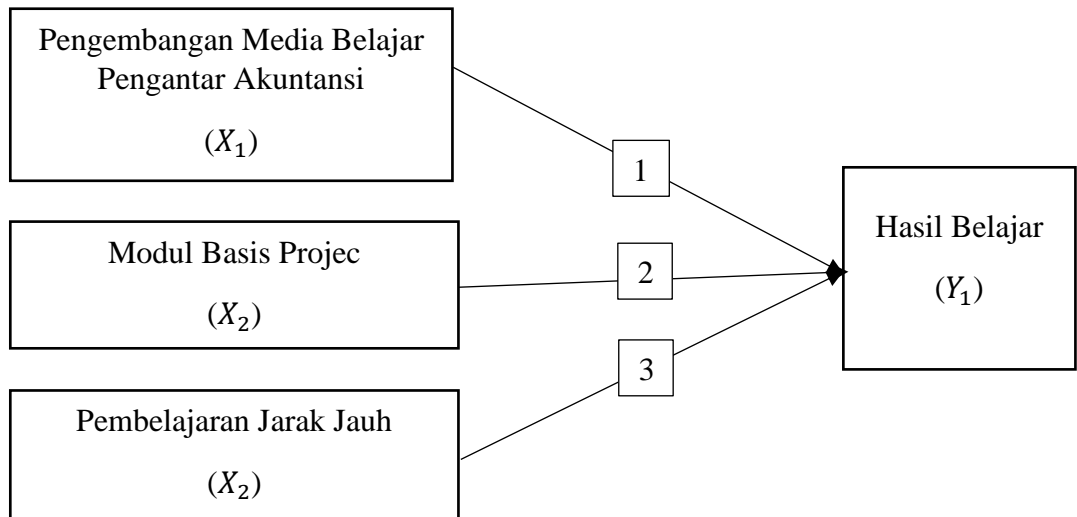
agar semua siswa dapat menajapai tujuan pada proses belajar mengajar, modul belajar ini juga dapat membantu siswa memahami pembelajaran secara Praktik yang tidak terdapat pada buku paket, di karenakan beberapa buku paket menjelaskan pembelajaran secara umum saja.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini di kembangkan media pembelajaran modul berbasis projek, modul ini dibuat secara menarik dan soal di kemas seperti cerita, dengan ini siswa akan tertarik membaca dan mengerjakan soal-soal latihan yang ada dalam modul tersebut, dengan siswa mengerjakan maka siswa akan paham dan dapat mempraktikan semua contoh soal didalam UMKM atau usaha dibidang jasa seperti tukang potong, cuci mobil dan lain sebagainya dilingkungan sekitarnya, dengan ini siswa akan lebih peka terhadap permasalahan-permasalahan perekonomian yang ada di sekitarnya.

Pengembangan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kompetensi yang dilakukan penilaian oleh dosen ahli materi, guru akuntansi, dan tanggapan oleh beberapa siswa kelas X AKL di SMK jurusan akuntansi. Media pembelajaran modul ini diharapkan menjadi suatu alternatif yang dapat membantu pemmbelajaran dan menjadi daya Tarik bagi siswa dan guru.

H. Kerangka Konseptual

Berdasarkan dari rumusan masalah yang sudah dibuat, jadi kerangka berfikir dapat di gambarkan sebagai berikut :



Keterangan :

X_1 : Variabel Bebas

X_2 : Variabel Bebas

X_2 : Variabel Beba

Y_1 : Variabel Terikat

1. Pengembangan media belajar pengantar akuntansi terhadap hasil belajar.
2. Modul berbasis project terhadap hasil belajar.
3. Pembelajaran jarak jauh terhadap hasil belajar.

—→ : Garis pengaruh

I. Hipotesis

Hipotesis merupakan respon sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah diartikulasikan sebagai frase pertanyaan, menurut (Sugiyono, 2016). Hipotesis penelitian berikut dapat diajukan berdasarkan analisis teoritis, rumusan masalah, dan kerangka konseptual.

1. Pengembangan media belajar pengantar akuntansi terhadap pembelajaran jarak jauh

H_0 = Tidak terdapat pengaruh positif pada pengembangan media belajar pengantar akuntansi terhadap pembelajaran jarak jauh di kelas X AKL SMK PGRI 3 Kediri.

H_1 = Terdapat pengaruh positif pada pengembangan media belajar pengantar akuntansi terhadap pembelajaran jarak jauh di kelas X AKL SMK PGRI 3 Kediri.

2. Modul berbasis project terhadap pembelajaran jarak jauh.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh positif pada modul basis project terhadap pembelajaran jarak jauh di kelas X AKL SMK PGRI 3 Kediri.

H_1 = Terdapat pengaruh positif pada modul basis project terhadap pembelajaran jarak jauh di kelas X AKL SMK PGRI 3 Kediri.