

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Teori Konstruktivisme

Teori ini dikemukakan oleh Jean Piaget (1977) (Nurhidayati, 2017). Piaget yang dikenal pertama berbagai konstruktivis pertama berbagai pengetahuan tersebut dibangun dalam pikiran melalui asimilasi dan akomodasi (Munir, 2018). Teori konstruktivisme berasal dari kata *konstruktiv* dan *isme*. Konstruktiv menunjukkan sifat membangun, memperbaiki, dan mengembangkan. Sementara itu, *isme* dalam kamus Bahasa Indonesia diartikan sebagai paham atau aliran (Masgumelar & Mustafa, 2021).

Teori konstruktivisme menyatakan bahwa pengetahuan telah ada dalam pikiran masing-masing individu. Teori konstruktivisme merupakan teori yang sifatnya membangun, membangun dari segi kemampuan, pemahaman, dalam proses pembelajaran (Mulyadi, 2022). Dalam teori ini guru sebagai mediator, fasilitator, dan menuntun keaktifan siswa dalam belajar dan siswa yang harus aktif membangun pengetahuan dalam pikiran mereka sendiri untuk penyelesaian masalah.

Pendekatan konstruktivis dalam pembelajaran menyatakan bahwa anak-anak diberi kesempatan untuk menggunakan strategi belajar sendiri secara sadar, sementara guru membantu mereka untuk mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi (Nugraha & Herdiana, 2024). Melalui

keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna sehingga dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Hal ini dibuktikan melalui penelitian Lathifah et al. (2024), pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme dianggap sangat baik dan cocok untuk dilakukan dalam proses belajar.

Teori konstruktivisme menggambarkan pembelajaran sebagai sebuah proses yang menghasilkan, yaitu sebuah kegiatan dalam menghasilkan makna dari hal-hal yang dipahami. Ini berbeda dengan sudut pandang behavioristik yang memandang belajar sebagai sebuah hubungan yang bersifat mekanis antara rangsangan dan tanggapan (Azzahra et al., 2025).

2. Bahan Ajar

a. Definisi Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan sekumpulan buku yang mengandung data atau materi yang disusun secara teratur untuk membantu siswa dalam proses belajar atau mencari informasi, dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran dan memperoleh kompetensi, serta informasi yang diperoleh diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Layla et al., 2022).

Kemudian menurut Akif (2023) bahan ajar adalah salah satu sarana yang sangat penting dalam proses pembelajaran dan bahan ajar memiliki fungsi yaitu sebagai alat yang membantu dan menyokong kelancaran proses belajar dengan lebih efisien.

Dari pengertian bahan ajar diatas menurut berbagai pandangan dapat disimpulkan bahwa, bahan ajar yang akan diteliti ini merupakan segala bentuk bahan pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dikelas yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran yang lebih efisien, tujuannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi.

b. Fungsi Bahan Ajar

Menurut Fajri (2018) Fungsi bahan ajar bagi siswa adalah siswa bisa belajar kapan saja dan di mana saja dengan kecepatan yang sesuai dengan kemampuan masing-masing menggunakan bahan ajar yang tersedia. Bahan ajar sangat penting dalam proses pembelajaran.

c. Jenis-Jenis Bahan Ajar

Menurut Layla et al. (2022) Bahan ajar cetak yang dimaksud dalam buku materi pokok ini meliputi modul, handout, dan lembar kerja. Bahan ajar noncetak termasuk realia, bahan ajar yang dibuat dari barang sehari-hari, bahan ajar yang tidak bergerak dan tampilan visual, video, audio, serta transparansi overhead (OHT).

d. Manfaat Bahan Ajar

Menurut Paputungan et al. (2024) manfaat bahan ajar yaitu membangkitkan rasa ingin tahu, menjelaskan tujuan pembelajaran, disusun secara plexi, disesuaikan dengan kemampuan siswa, komunikatif, dan disajikan dalam proses belajar mengajar di kelas.

Manfaat bahan ajar adalah sebagai berikut: a) membuat proses belajar lebih menarik, b) memberi kesempatan bagi siswa untuk belajar sendiri dan mengurangi ketergantungan pada guru, serta c) memudahkan siswa dalam memahami dan menguasai setiap kompetensi yang ditentukan (Aisyah et al., 2020).

3. Modul

a. Definisi Modul

Modul adalah salah satu bentuk bahan ajar yang menarik dan mudah dipahami karena modul tersebut dirancang dengan menggunakan gambar-gambar yang bisa memancing minat peserta didik untuk belajar. Selain itu, materi yang digunakan dalam modul juga merupakan materi yang mudah dipahami (Yuristia et al., 2022).

Modul pada dasarnya merupakan sebuah bahan ajar yang disusun secara terstruktur dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Modul berisi tujuan pembelajaran, materi, kegiatan belajar, latihan, serta evaluasi yang dirancang agar siswa dapat memahami materi secara bertahap. Keterampilan dalam menggunakan perangkat lunak akuntansi seperti *Accurate* sangat penting untuk menghasilkan lulusan yang siap masuk ke dunia kerja (Annisa & Hamzah, 2025).

b. Fungsi Modul

Menurut Muntoro & Puspasari (2017) terdapat beberapa fungsi modul dalam proses pembelajaran yaitu, modul mandiri,

menggantikan peran guru, sebagai alat evaluasi, sebagai acuan bagi siswa. Modul merupakan media yang efektif untuk digunakan, modul memiliki peran dalam proses belajar mengajar. Adapun fungsi modul dalam pembelajaran menurut Famulaqih & Lukman (2024) siswa mampu belajar secara mandiri atau dengan bantuan guru seminimal mungkin, melatih kejujuran siswa, mengakomodasi berbagai tingkat dan kecepatan belajar siswa, dan siswa dapat mengukur sendiri tingkat penguasaan materi yang dipelajari.

c. Tujuan Penyusunan Bahan Ajar

Menurut Muntoro & Puspasari (2017) penyusunan modul memiliki tujuan yaitu membantu siswa belajar sesuatu dengan lebih mudah, memberikan berbagai macam materi pembelajaran agar siswa tidak merasa jenuh, mempermudah siswa dalam melakukan proses belajar, agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

4. *Accurate Online*

a. Pengertian *Accurate Online*

Accurate Online diciptakan oleh para putra-putri bangsa yang ahli di bidang teknologi informasi, yang bergabung dalam perusahaan PT Cipta Piranti Sejahtera (CPSSoft) pada bulan November 1999 (Pranita & Adelia, 2023). *Accurate Online* dirancang untuk membantu pengguna mengambil keputusan bisnis secara cepat dan tepat, dengan menyediakan berbagai fitur lengkap yang memudahkan proses tersebut (Saputra & Haryanti, 2022).

Accurate ini memiliki dua versi yaitu *Accurate Online* dan *Accurate Desktop*. *Accurate Desktop* adalah versi yang diinstal dan dijalankan langsung di komputer sehingga tidak memerlukan koneksi internet. Sementara itu, *Accurate Online* adalah versi berbasis web yang bisa diakses kapan saja dan di mana saja selama terhubung ke internet, termasuk melalui perangkat Android. Keunggulan dari software ini adalah bisa diakses kapan saja, sehingga pengguna dapat membuat keputusan yang cepat, tepat, praktis, dan efisien (Saputra & Haryanti, 2022). Dari penjelasan *Accurate online* diatas dapat disimpulkan bahwa, *Accurate Online* Adalah aplikasi akuntansi yang memberi kemudahan dalam Perusahaan dalam melakukan pencatatan transaksi yang dapat tersimpan secara efisien dan praktis serta dalam melakukan pencatatan pembukuan lebih cepat.

b. Fitur *Accurate Online*

Accurate adalah perangkat lunak akuntansi yang menerapkan SAK, sehingga sangat cocok digunakan oleh perusahaan-perusahaan di Indonesia (Andini et al., 2024). Dalam Accurate terdapat dua jenis yaitu *Accurate Online* dan *Accurate Desktop*. Semua fitur dan bagian yang terdapat di *Accurate desktop* telah dipindahkan ke *Accurate online* dengan beberapa penyesuaian pada tampilan dan cara memasukkan data (Susanti et al., 2024).

Accurate memiliki modul-modul utama yang mendukung proses akuntansi dan operasional perusahaan, yaitu modul Penjualan

(Sales), Pembelian (Purchase), Persediaan (Inventory), Kas dan Bank (Cash & Bank), Buku Besar (General Ledger), Aset Tetap (Fixed Asset), serta Laporan Keuangan (Financial Report) (Latifah & Suhendi, 2020). Cara menggunakan *Accurate Online* cukup mudah hanya perlu Log in ke website dan membuka database yang akan dikerjakan atau bisa juga membuat database baru, untuk penggunaan *Accurate Online* dapat digunakan dimana saja tidak harus di dalam kantor dan bisa kapan saja dalam pengerjaan. Fitur *Accurate Online* terbilang hampir sama dengan *Accurate Desktop*, namun terdapat kebaruan yaitu adanya perusahaan manufaktur yang sebelumnya di dalam *Accurate Desktop* belum ada.

5. Pembelian

a. Pengertian Pembelian

Pembelian barang adalah kegiatan membeli barang dagangan dari pihak lain, seperti toko atau instansi lainnya, yang dimulai dari perencanaan kebutuhan hingga mendapatkan barang tersebut. (Utami & Herawati, 2024). Menurut Laylan et al. (2023) Pembelian barang adalah kegiatan membeli barang dagangan dari pihak lain, seperti toko atau instansi lainnya, yang dimulai dari perencanaan kebutuhan hingga mendapatkan barang tersebut. Dengan adanya pembelian produk yang ditawarkan terdapat perjanjian perdagangan antara penjual dan pembeli yang harus ditetapkan.

Menurut Rima (2026) prosedur pembelian logistik yang baik harus melalui beberapa tahapan secara teratur: mulai dari merencanakan kebutuhan, kemudian mengajukan permintaan pembelian oleh bagian terkait, selanjutnya mengevaluasi dan memilih penyedia, menerbitkan surat pesan pembelian, sampai proses penerimaan barang dan pemeriksaan kualitasnya.

Dari penjelasan di atas tentang pembelian dapat disimpulkan bahwa, pembelian merupakan kegiatan perdagangan antara penjual dan pembeli dengan membeli barang dagang dengan memberikan produk yang berkualitas dan memisahkan produk yang tidak layak pakai agar pembeli tidak merasa kecewa atas pembelian barang.

6. Keefektifan Produk

Kualitas suatu produk dalam penelitian pengembangan pendidikan dapat dilihat dari empat kriteria yaitu analisis kevalidan, analisis kepraktisan, analisis keefektifan, dan analisis angket respon siswa (Nurhikmayati & Jatisunda, 2019). Ketiga kriteria ini digunakan untuk menilai kelayakan produk sebelum digunakan secara luas dalam proses pembelajaran.

Kevalidan berkaitan dengan sejauh mana produk didasarkan pada teori yang kuat (validitas isi) dan konsisten antar-komponennya (validitas konstruk), yang dinilai melalui validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Kepraktisan menunjukkan bahwa produk dapat digunakan dengan mudah oleh guru maupun siswa dalam kondisi nyata di kelas.

Sementara itu, keefektifan bahan ajar dalam penelitian ini melihat hasil tes kemampuan berpikir kritis matematis dengan menggunakan tes pra dan pasca di kelas uji coba serta kelas kontrol dalam uji coba lapangan terhadap produk yang digunakan (Nurhikmayati & Jatisunda, 2019). Berdasarkan pandangan tersebut, dalam penelitian ini keefektifan modul *Accurate Online* fitur Pembelian versi Android diukur melalui beberapa indikator, yaitu:

1. Peningkatan hasil belajar siswa, dilihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest serta dihitung menggunakan Uji N-Gain;
2. Signifikansi peningkatan hasil belajar, diuji menggunakan Uji Wilcoxon Signed-Rank Test;
3. Pencapaian aspek sikap dan keterampilan siswa selama proses pembelajaran;
4. Respon siswa terhadap modul, yang diukur melalui angket respon siswa pada aspek tampilan dan penyajian, kualitas teknis, serta manfaat.

Keempat indikator tersebut selanjutnya dijabarkan ke dalam kisi-kisi instrumen penelitian sebagai berikut:

Tabel 2.1 Kisi-kisi Indikator Kualitas Produk Pengembangan

Aspek	Indikator
Kevalidan	Kesesuaian materi, kelayakan bahasa dan kelayakan desain modul
Kepraktisan	Kemudahan penggunaan modul menurut respon guru dan siswa
Keefektifan	Peningkatan hasil belajar (pretest – posttest N-Gain, Wilcoxon), aspek sikap, keterampilan serta pengetahuan siswa

Dalam penelitian ini, indikator keefektifan modul diukur berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa melalui nilai pretest dan posttest serta tingkat ketuntasan belajar yang mengacu pada KKM mata pelajaran Komputer Akuntansi di SMK Negeri 1 Geger. KKM yang ditetapkan untuk Program Keahlian Akuntansi adalah 70. Dengan demikian, modul pembelajaran dinyatakan efektif apabila terjadi peningkatan hasil belajar setelah penggunaan modul dan sebagian besar peserta didik memperoleh nilai posttest minimal 70 sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan sekolah. Penggunaan KKM sebagai indikator keefektifan menunjukkan bahwa modul tidak hanya mampu meningkatkan nilai peserta didik, tetapi juga membantu mereka mencapai standar kompetensi minimal yang telah ditetapkan dalam proses pembelajaran.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa referensi terkait penelitian pengembangan modul pembelajaran berbasis *Accurate Online*, dapat dijadikan sebagai penelitian relevan adalah:

Nama/ Tahun	Metode Penelitian	Subjek Penelitian	Hasil Penelitian
Fitria, Rachma Dini Rohayati, Suci (2024).	Penelitian yang digunakan yaitu Research and Development (R&D). Metode yang digunakan model ADDIE	Subjek dari penelitian ini yaitu peserta didik kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Surabaya	Sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Meningkatkan minat dan pemahaman siswa dan Sesuai untuk mendukung Kurikulum Merdeka di SMK.
Sulastri & Andryani (2023).	Peneliti menggunakan model research and development	Subjek penelitian untuk tahap analisis adalah beberapa siswa dan guru dari SMKN 1 Turen, SMKN 12 Malang,	Media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli

		SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen, media, ahli materi, dan uji pengguna terbatas dan SMKN 1 Malang.	dengan persentase validitas gabungan sebesar 90%
Pratama Putra, Anggit Joni, Susilowibowo (2021).	Jenis penelitian yang dibuat acuan dalam pengembangan elektronik modul ini yaitu penelitian dan pengembangan (R&D).	Subjek dalam penelitian ini adalah dua ahli materi (Guru pengampu pelajaran komputer akuntansi SMKN 2 Buduran Sidoarjo dan Dosen Pendidikan Akuntansi, FE, UNESA), satu ahli tata bahasa (Dosen bahasa-sastra, FBS, UNESA) dan satu ahli media (Dosen Teknologi Pendidikan, FIP, UNESA).	E-modul berbasis Android sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran mandiri maupun klasikal. Produk memenuhi aspek kelayakan materi, bahasa, dan media. E-modul dilengkapi video tutorial, simulasi, latihan soal, serta desain menarik yang membuat siswa lebih aktif dan termotivasi.

Arinda	Penelitian	ini	Subjek penelitian meliputi validator	Media pembelajaran interaktif berbasis
Kartika Putri,	menggunakan metode	materi & media, guru, serta 105 siswa	heyzine flipbook yang dikembangkan sangat	
Arif Rahman	Research	and	XI AKL SMK Negeri 1 Godean.	layak digunakan pada pembelajaran
Hakim	Development,	yang		Komputer Akuntansi Perusahaan Jasa. E-
(2025).	merupakan cara			Modul yang dikembangkan memperoleh
	melakukan penelitian			tingkat validitas 93% yang termasuk dalam
	untuk			kategori Sangat Valid
	mengembangkan suatu			
	produk yang telah diuji			
	kevalidannya,			
	keefektivannya, serta			
	tingkat manfaatnya.			

Novia Tri	Penelitian	ini	Subjek penelitian ini terdiri dari 20	hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul
Anggraini,	menggunakan		siswa dari empat SMK dengan	memperoleh tingkat kelayakan sebesar 95%
Susanti	pendekatan Reseach	masing-masing lima siswa di setiap	dari ahli materi, 97% dari ahli bahasa, dan	
	and Development	sekolah sebagai subjek uji	98% dari ahli grafis sehingga termasuk	
	(R&D) dengan model	coba terbatas dan 35 siswa SMK	kategori sangat layak. Respon siswa terhadap	
	pengembangan 4D	Negeri 10 Surabaya sebagai subjek	penggunaan e-modul memperoleh rata-rata	
		penerapan dan penyebaran	sebesar 89% dengan kategori sangat baik.	
		produk	Selain itu, e-modul terbukti efektif	
			meningkatkan hasil belajar siswa yang	
			ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata	
			pretest dari 67 menjadi 93 pada posttest	
			dengan skor N-gain sebesar 0,81 dalam	
			kategori tinggi	

C. Kerangka Berpikir

Peneliti melakukan observasi dan wawancara di SMK Negeri 1 Geger ditemukan permasalahan pada pembelajaran komputer akuntansi belum terdapat modul pembelajaran cetak maupun digital. Pembelajaran di kelas guru menggunakan bahan ajar dari PT Shiny Salon yang bekerja sama dengan pihak sekolah.

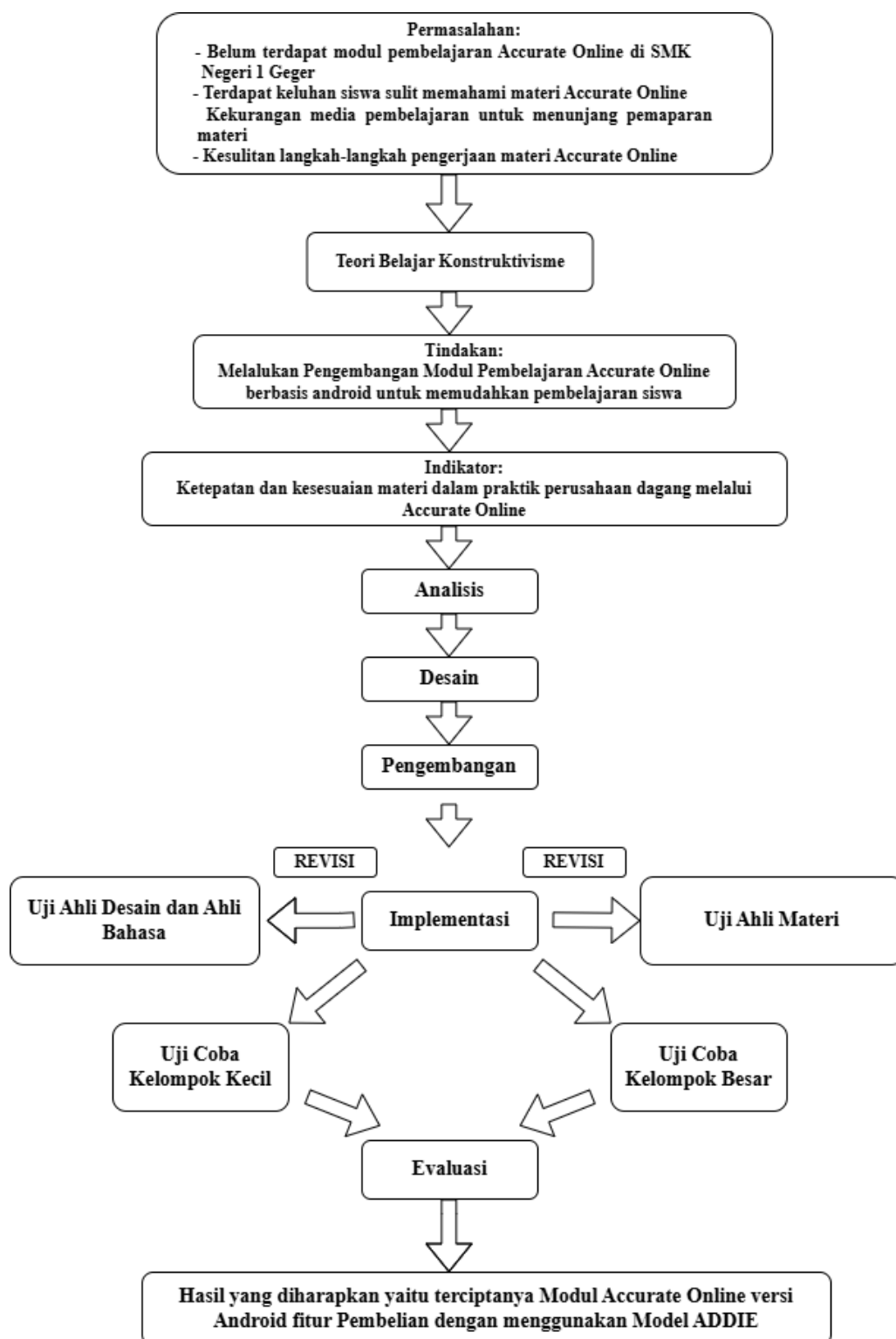
Berdasarkan hasil kuesioner siswa kelas 9, diperoleh hasil bahwa masih banyak siswa yang belum mengalami langkah-langkah alur pengerjaan transaksi dengan benar. Hal ini dikarenakan bahan ajar yang digunakan belum terdapat penjelasan mengenai alur pengerjaan dan panduan yang lebih lengkap. Siswa masih memerlukan bimbingan dari guru dan cepat lupa dalam alur pengerjaan transaksi apabila hanya latihan pada saat pembelajaran dikelas.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka diperlukan pengembangan modul pembelajaran, namun di era teknologi sekarang siswa membaca buku masih kurang efektif, maka peneliti berinovasi untuk menciptakan modul *Accurate Online* fitur pembelian dengan versi android untuk mempermudah siswa dalam belajar dimana pun dan kapan pun bisa di akses. Modul pembelajaran versi android ini dilengkapi penjelasan penggunaan fitur pembelian, video pembelajaran, dan soal soal evaluasi.

Pengembangan modul ini didasarkan pada teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar. Dalam pembelajaran konstruktivisme, siswa berperan sebagai subjek yang aktif dalam menemukan,

memahami, dan mengonstruksi pengetahuannya sendiri. Melalui modul berbasis Android, siswa dapat mempelajari materi secara mandiri, mengamati alur transaksi, berlatih mengerjakan kasus, serta membangun pemahaman berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh. Dengan demikian, modul pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat membantu siswa memahami fitur pembelian *Accurate Online* secara lebih mendalam dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Penelitian pengembangan media pembelajaran pada materi Komputer Akuntansi kelas XI ini menggunakan model ADDIE. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan Modul Pembelajaran versi Andorid untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Geger yang valid. Berikut merupakan kerangka konseptual penelitian ini:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Pandangan teori konstruktivisme menekankan hasil pembelajaran yang didapat melalui kegiatan penemuan, praktik, dan pemecahan masalah yang bersifat fleksibel. Berdasarkan penelitian Ramadhan et al. (2023) menyatakan bahwa penggunaan modul dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan pemaparan teori dan penelitian terdahulu, hipotesis dari penelitian ini adalah:

H_0 = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa Akuntansi pada mata pelajaran Komputer Akuntansi Jasa dan Dagang antara sebelum dan sesudah penggunaan modul pembelajaran fitur pembelian versi Android yang dikembangkan dengan model ADDIE.

H_1 = Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa Akuntansi pada mata pelajaran Komputer Akuntansi Jasa dan Dagang antara sebelum dan sesudah penggunaan modul pembelajaran fitur pembelian versi Android yang dikembangkan dengan model ADDIE.