

Analisis Dan Pengembangan Modul Pembelajaran Akuntansi Dengan Menggunakan Aplikasi Lumi

Safri^{1,*}, Eneng Sugihanty², Marcelino Paul Edwil Longdong³, Achmad Ramadhany⁴

¹²³⁴Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma.

Info Artikel	ABSTRAK
<p>Histori Artikel: Diajukan: Direvisi: Diterima:</p>	<p>Abstrak disusun berdasarkan urutan berikut: tujuan, metode, hasil dan kesimpulan. Untuk membuat abstrak berbahasa Indonesia, gunakan style MS Word: 52. <i>Isi Abstrak.</i> Setiap makalah harus memuat abstrak Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Panjang total makalah tidak melebihi 10 halaman. Penulis diharapkan mencetak panduan ini sebagai acuan dan pedoman penulisan. Tulisan harus dibuat berdasarkan template ini. Abstrak harus ditulis dalam satu paragraf dan tidak mengandung persamaan matematika. Panjang abstrak tidak melebihi 200 kata. Abstrak memuat kata-kata kunci yang terletak di bawah abstrak dan diawali oleh kata “Kata kunci:”. Kata-kata kunci seluruhnya ditulis menggunakan huruf kecil (kecuali kata yang mengharuskan ditulis menggunakan huruf besar di awal kalimat), dan disusun berdasarkan abjad. Susunan kata kunci pada abstrak Bahasa Inggris mengikuti susunan kata kunci pada Bahasa Indonesia. Pada seluruh bagian makalah, TIDAK DIIZINKAN memuat baris kosong dan atau mengedit secara manual.</p>
<p>Kata kunci: <i>Learning Module, LUMI, Research and Development, ADDIE</i></p>	<p><i>The objective of this study is to analyse and develop a digital-based accounting learning module using the LUMI application, with the aim of improving the effectiveness and efficiency of learning. In light of the evolving landscape of technology and the digital era, this module has been developed with the aim of providing interactive and adaptive learning media that can meet the evolving needs of learners. The research method employed is the Research and Development (R&D) approach, which is based on the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. In order to identify learning needs, the analysis stage is carried out, after which a module is designed in accordance with the applicable curriculum. The module development process entails the creation of engaging content featuring the LUMI application's capabilities, including quizzes, educational videos, and accounting simulations. The module is then implemented in several classes to test its effectiveness, and the evaluation stage is carried out through feedback from students and teachers. The results of the study indicate that the use of the LUMI application in the accounting learning module has the potential to enhance student motivation and enrich the learning experience through more dynamic and easily accessible media. The final evaluation suggests that the developed module has met the criteria for effectiveness, efficiency, and visual appeal, and it is therefore recommended that it be considered for implementation more widely in the accounting learning process in various educational institutions.</i></p>
<p>Keywords: <i>Learning Module, LUMI, Research and Development, ADDIE.</i></p>	
<p>Penulis Korespondensi: Safri Email: safirzr@gmail.com</p>	

Copyright © 2024 Author(s). All rights reserved

I. PENDAHULUAN,

Dengan pemberlakuan kelas online untuk mahasiswa non regular di Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarama, maka Dosen dituntut untuk dapat menyesuaikan, kejenuhan belajar dalam waktu yang panjang tidak hanya terjadi pada mahasiswa saja, dosenpun juga mengalaminya, etika dan adab pembelajaran yang berubah dengan alasan apapun tentunya akan berpengaruh terhadap serapan pengetahuan yang seharusnya didapatkan. Permasalahan digitalisasi tentunya perlu diselesaikan dengan digitalisasi juga (Rogers 2016).

Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran menjadi point penting dalam masa digitalisasi sekarang ini, digitalisi tidaklah menghambat pembelajaran, digitalisasi tentunya menjadi solusi dalam menumbuhkembangkan kualitas pendidikan dengan pengalaman-pengalaman terbaru yang lebih modern yang interaktif. TIK berperan penting dalam transformasi dunia pendidikan. Teknologi digital membawa dampak positif dalam meningkatkan akses, fleksibilitas, dan efektivitas pembelajaran. Melalui teknologi digital, akses terhadap sumber daya pembelajaran **memperluas jangkauan audiens yang lebih luas dan menemukan peluang baru** di luar batas wilayah. Mahasiswa dan Dosen dari berbagai belahan dunia dapat mengakses materi pembelajaran, kursus online, dan sumber daya pendidikan tanpa harus terbatas oleh lokasi fisik. Selain itu, TIK juga memberikan kesempatan kolaborasi yang efektif antara siswa dan Dosen melalui berbagai alat kolaboratif seperti forum online, wiki, dan platform berbagi file. Hal ini membantu dalam membangun pengetahuan bersama, berbagi ide, dan bekerja sama secara lebih efektif. Dengan adanya teknologi digital, penyajian materi pembelajaran dapat dilakukan dalam format yang lebih menarik dan interaktif, seperti video pembelajaran, simulasi, dan permainan edukatif. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga memfasilitasi pemahaman konsep yang sulit (Rogers 2016).

Salah satu aplikasi TIK yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran adalah Lumi. Lumi adalah aplikasi gratis yang dapat digunakan untuk membuat, mengedit, dan menampilkan media pembelajaran interaktif berformat H5P dan HTML. Aplikasi ini menyediakan berbagai macam fitur dan template yang mudah digunakan, sehingga memungkinkan Dosen untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa. Penggunaan modul pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran memiliki banyak manfaat. Modul pembelajaran interaktif dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi pelajaran, meningkatkan motivasi belajar, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga dapat membantu Dosen untuk menyampaikan materi pelajaran dengan lebih efektif dan efisien (Biologi et al. 2024).

Dalam konteks pembelajaran, modul pembelajaran merupakan salah satu media yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Dengan adanya aplikasi Lumi, modul pembelajaran dapat disusun dengan berbagai fitur interaktif seperti video pembelajaran, quiz interaktif, dan simulasi yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa.

Studi-studi terdahulu telah menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan berbagai manfaat, seperti meningkatkan keterlibatan siswa, memperkaya materi pembelajaran, dan memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih interaktif. Beberapa penelitian juga telah menyoroti efektivitas penggunaan aplikasi Lumi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar.

II. METODE,

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, dan untuk mengurai data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif, merancang modul pembelajaran akuntansi (Penjurnalan) menggunakan model ADDIE. (Muhammad Khoirul Ulun, S, and Ysh 2020). ADDIE adalah singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE merupakan model pengembangan instruksional yang sistematis dan terstruktur yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan program pembelajaran yang efektif. Model ini dapat diterapkan untuk berbagai jenis pembelajaran, baik pembelajaran tatap muka, pembelajaran online, maupun pembelajaran campuran.

Tahapan-tahapan dalam Model ADDIE adalah;

1. Analisis (Analysis)

Tahap pertama dalam model ADDIE adalah analisis. Pada tahap ini, pengembang pembelajaran perlu melakukan analisis kebutuhan dan kondisi pembelajaran yang ada.

2. Desain (Design)

Tahap kedua dalam model ADDIE adalah desain. Pada tahap ini, pengembang pembelajaran perlu merancang program pembelajaran yang sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan.

Rancangan template Silabus online menggunakan template dari Seamolec (Southeast Asian Ministers of Education Regional Open Learning Centre) Universitas Terbuka Pondok Cabe,

3. Pengembangan (Development)

Tahap ketiga dalam model ADDIE adalah pengembangan. Pada tahap ini, pengembang pembelajaran perlu mengembangkan program pembelajaran yang telah dirancang pada tahap sebelumnya.

4. Implementasi (Implementation)

Tahap keempat dalam model ADDIE adalah implementasi. Pada tahap ini, program pembelajaran yang telah dikembangkan diimplementasikan atau dijalankan.

5. Evaluasi (Evaluation)

Tahap kelima dalam model ADDIE adalah evaluasi. Pada tahap ini, program pembelajaran yang telah diimplementasikan dievaluasi untuk mengetahui efektivitasnya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN,

3.1 Hasil

Penelitian Analisis Dan Pengembangan Modul Pembelajaran Akuntansi (khususnya penjurnalan) dengan analisis ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementastion, dan Evaluation) dapat dibuatkan skema oleh Branch adalah sebagai berikut;



Gambar 1 Instructional Design Framework (*teachingcommons.stanford.ed*)

Tahapan 5 (lima) langkah dari model ADDIE tersebut dilakukan secara prosedural untuk mendesain modul akuntansi (khususnya Penjurnalan), Tabel tahapan prosedural pengembangan model ADDIE adalah sebagai berikut;

Tabel 1 Tahapan pengembangan Model ADDIE

Model	Prosedur
Analysis	Target audiens Kebutuhan Audiens Hasil yang diinginkan
Design	Pemetaan atas harapan untuk audiens Membuat silabus Merencanakan jadwal pembelajaran
Development	Membuat kegiatan dan tugas pembelajaran Kegiatan tersebut sesuai dengan silabus

Model	Prosedur
Implementation	Cara warga belajar menerima modul pembelajaran Cara mengamati dan mendokumentasikan tanggapan
Evaluation	Umpan balik dari pengalaman belajar Apakah warga belajar menerapkan apa yang dipelajari Yang perlu ditingkatkan dari modul

Berdasarkan tahapan prosedural tersebut maka, langkah yang dilakukan dalam menyusun modul Akuntansi (khususnya penjurnalan) adalah sebagai berikut:

1. Analysis

a. Target audiens

Audiens dalam menyusun modul akuntansi (penjurnalan) adalah warga belajar yang mengikuti pelajaran akuntansi, dipilih penjurnalan karena jurnal merupakan unsur penting dalam siklus akuntansi, secara sistemik hanya jurnal yang perlu diciptakan dalam proses akuntansi unsur lainnya adalah efek dari jurnal tersebut.



Gambar 2 Sirkulus Akuntansi

b. Kebutuhan Audiens

Sesuai dengan permasalahan yang telah dijabarkan dihalaman sebelumnya, efek dari pembelajaran secara online, maka kebutuhan audiens adalah pada kelas online yang dapat mengakses internet, LMS, dan platform online lainnya. Dan tentunya dibekali juga dengan perangkat pembuka aplikasi seperti PC, Laptop, dan Handphone

Hasil yang diinginkan

Terciptanya modul online interaktif Akuntansi khususnya Penjurnalan akuntansi, yang siap digunakan

2. Desain

a. Pemetaan atas harapan untuk audiens

Desain dari modul akuntansi (penjurnalan) ini, diharapkan mampu memastikan bahwasanya materi yang dirancang sesuai, relevan, dan memenuhi kebutuhan pembelajaran, seperti peralatan yang digunakan, saldo normal, konsep pencatatan, sampai dengan dokumentasinya

b. Membuat silabus

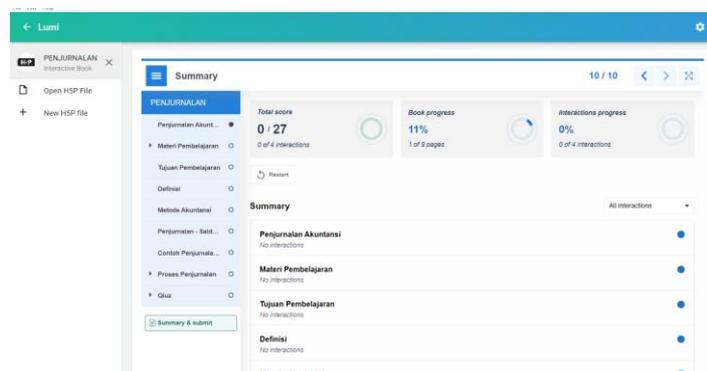
Silabus dibuat dengan menggunakan template dari Seamolec, dengan acuan SKKNI Teknisi Akuntansi Level II

c. Merencanakan jadwal pembelajaran

Jadwal pembelajaran tercantum dalam silabus pada point 2b, namun tentunya dapat menyesuaikan dengan situasi dan kondisi, jika diperlukan

3. Development

- a. Membuat kegiatan dan tugas pembelajaran
Tugas pembelajaran diberikan dalam bentuk langsung dengan didalam modul Lumi, berupa video interaktif, untuk sifat penugasan terbatas waktu, maka membutuhkan kolaborasi dengan Moodle
 - b. Kegiatan tersebut sesuai dengan silabus
Pengembangan modul Akuntansi (penjurnalan) dengan menggunakan Lumi, tentunya menyesuaikan dengan silabus, dan jika silabus mengalami update, maka aplikasi Lumi perlu untuk melakukan penyesuaian, hal tersebut tentu sudah sesuai dengan aplikasi Lumi, dimana Lumi dapat menghasilkan 2 (dua) jenis file penyimpanan yaitu versi H5P dan versi HTML, pada versi H5P dapat dilakukan update
4. *Implementation*
- a. Cara warga belajar menerima modul pembelajaran
Modul Penjurnalan yang dibuat, dapat langsung diupload ke Spada Unsurya, karena aplikasi Lumi terintegrasi dengan Moodle
 - b. Cara mengamati dan mendokumentasikan tanggapan
Modul Penjurnalan akuntansi, diberikan kuis interaktif sementara untuk dokumentasi kegiatan bisa dilakukan di Spada Unsurya
5. *Evaluation*
- a. Umpan balik dari pengalaman belajar
Umpan balik dari pengalaman belajar telah tersedia dari aplikasi Lumi, pada sesi akhir, akan tersaji interaction progress



Gambar 3 Umpan balik di Aplikasi Lumi

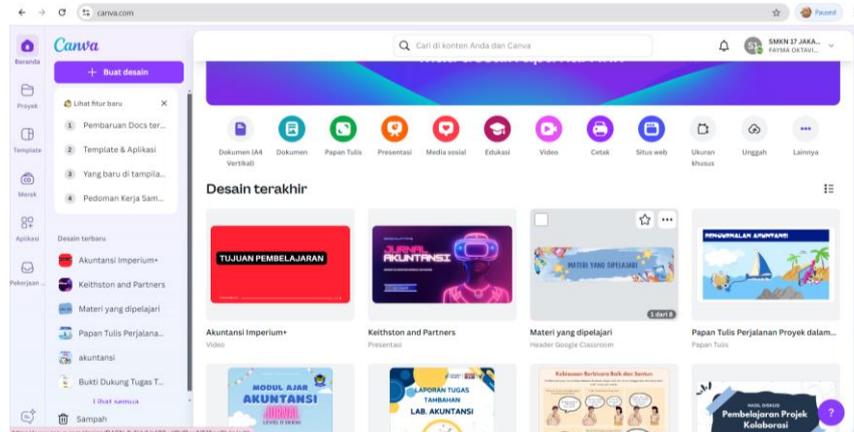
- b. Apakah warga belajar menerapkan apa yang dipelajari
Seperti halnya point 5a, maka apa yang telah dipelajari oleh warga belajar akan tercermin dari ketuntasan dalam mengikuti modul interaktif tersebut, jika pembelajaran berhenti di tengah modul belum atau belum selesai diikuti, maka interaction progress akan memperlihatkan dalam laporannya
- c. Yang perlu ditingkatkan dari modul
Peningkatan modul adalah hal yang paling utama dalam pengembangan modul ini, selama manusia masih mencari kebenaran maka ilmu yang sekarang akan selalu berubah sesuai dengan temuan ilmiah, modul perlu dilengkapi dengan modul akuntansi dengan siklus akuntansi secara lengkap.

3.2 Pembahasan

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan sampai dengan menghasilkan Modul Interaktif Akuntansi (Khususnya Penjurnalan), dan untuk dapat menjawab tujuan dari penelitian, maka dapat diuraikan sebagai berikut;

1. Fitur-fitur LUMI yang digunakan

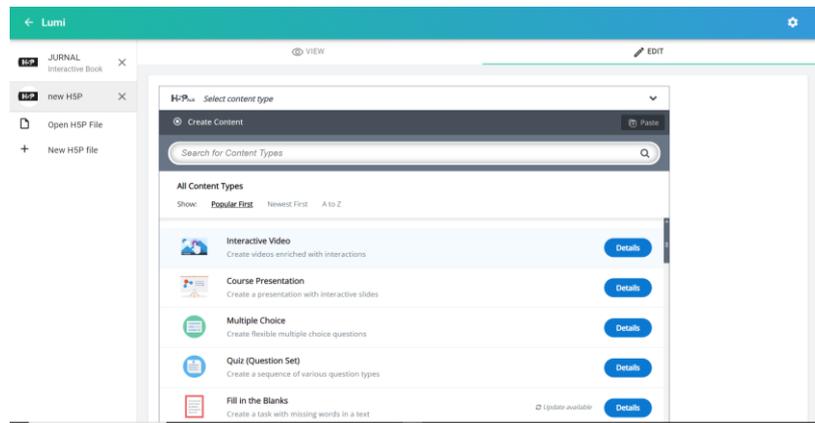
Untuk memudahkan dalam merancang modul Akuntansi (Penjurnalan), aplikasi Canva menjadi media yang signifikan, dengan menggunakan akun belajar untuk dapat mengakses beberapa file profesional, sehingga lepas dari unsur plagiat.



Gambar 4 Dashboard Lumi

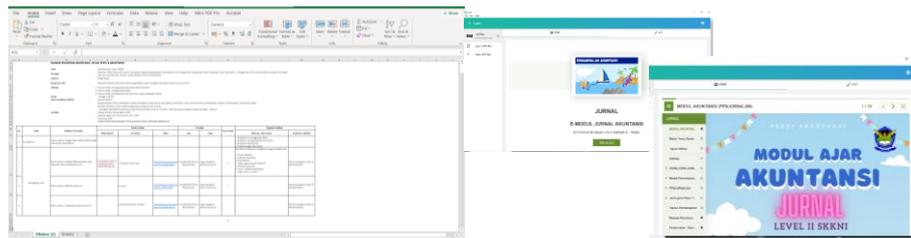
Adapaun beberapa fitur dari aplikasi Lumi yang digunakan adalah;

- a. Interactive video
- b. Multiple Choice
- c. Quiz (Question Set)
- d. Fill in the Blanks
- e. Drag the Words
- f. Image Hotspots
- g. Dll



Gambar 5 Work Space Lumi

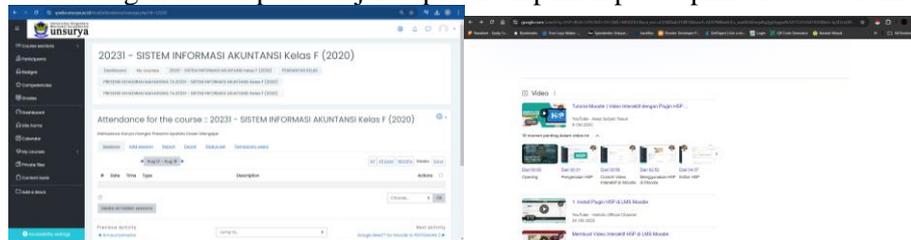
- 2. Silabus Modul Akuntansi (Penjurnalan), yang dirancang dengan menggunakan template Silabus Seamolec. Dan menggunakan aplikasi Microsoft excel



Gambar 6 Silabus Modul Akuntansi dan Penerapan Modul LUMI

Dari panduan Silabus dan dengan menggunakan gambar dan video dari Canva maka dapat dibuat modul Akuntansi (penjurnalan) interaktif, terdiri dari 18 halaman inti, yang dilengkapi dengan cover, penjelasan materi yang dipelajari, definis materi, sampai dengan summary & submit

3. Pemanfaatan rancangan modul pembelajar dapat ditampilkan pada aplikasi berbasis moodle



Gambar 7 Hasil Modul Lumi diinterkasikan pada SPADA Unsurya

IV. KESIMPULAN,

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian analisis dan perancangan modul pembelajaran akuntansi dengan menggunakan aplikasi LUMI, maka dapat disimpulkan

1. Fitur-fitur aplikasi Lumi dapat digunakan dalam pengembangan modul interaktif, dalam rancangan sampai dengan penyelesaian modul interaktif beberapa fitur mampu dan menunjang modul akuntansi (penjurnalan), berhubung banyaknya fitur yang terdapat dalam aplikasi LUMI, dan yang digunakan adalah fitur-fitur tertentu saja
2. Modul Akuntansi (penjurnalan) dapat dibuat, dengan menggunakan template silabus Seamolec, desain foto dan video menggunakan aplikasi Canva, template powerpoint sebagai penunjang untuk penetapan modul jurnal, dan dengan metode ADDIE
3. Hasil pembelajaran dari modul yang dibuat belum dilakukan secara massal, untuk peningkatan hasil belajar dari modul baru dalam taraf tryout, dengan mengirimkan kepada teman-teman bidang akuntansi pada WhatsApp untuk mencoba menggunakan modul yang dibuat

4.2 Saran

Modul Akuntansi (penjurnalan) dapat dibuat, namun tentunya masih perlu untuk disempurnakan, atas hal tersebut guna untuk menyempurnakan dari modul interaktif ini, saran-saran yang dapat diberikan adalah;

4. Untuk *user*, diperlukan pemahaman atas konsep Persamaan Dasar Akuntansi dalam menggunakan modul, disamping itu perlu mempersiapkan internet untuk mengkases aplikasi atau bisa dengan mendownload file versi htmlnya
5. Untuk modul lanjutan, peneliti lanjutan dapat mengembangkan dengan modul akuntansi lainnya, seperti buku besar, laporan keuangan, komputerisasi akuntansi, dan lain-lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung terselesainya penelitian ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam proses penelitian ini. Terima kasih juga kepada rekan peneliti, Safri, Eneng Sugihyanty, Marcelino Paul Edwil Longdong, dan Achmad Ramadhany atas bimbingan dan masukan berharga yang telah diberikan.

Kami juga menghaturkan rasa terima kasih kepada seluruh rekan-rekan di Program Studi Akuntansi yang telah membantu dan memberikan umpan balik selama penelitian ini berlangsung. Selain itu, terima kasih yang tulus kami sampaikan kepada pihak keluarga yang selalu memberikan dukungan moral dan doa yang tiada henti.

DAFTAR PUSTAKA,

- Asviyan, M I, and A B Santoso. 2020. "Penggunaan Modul Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik." *Jurnal Pendidikan Teknik ...*, 517–23.
- Biologi, Jurusan, D A N Perikanan, Fakultas Matematika, D A N Ilmu, Pengetahuan Alam, and Universitas Pendidikan Ganesha. 2024. "Pengembangan Interactive E-Book Berbantuan Aplikasi Lumi Education Pada Materi Virus Sebagai Media Digital Peserta Didik Fase E Kurikulum."
- Confederation of Asian and Pacific Accountants. 2020. "Accounting Technicians 2020 Update: Recent Developments."
- Depany, Putri Dea. 2023. "Penerapan Media Pembelajaran Fisika Lumi Education Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Komunikasi." *Jurnal Pendidikan Fisika* 10 (1): 60–71.
- Dewey, John. 2001. "Democracy and Education."
- Eko Susilo, Bambang, Arief Agoestanto, Iqbal Kharisudin, and Muhammad Iqbal. 2024. "Pemberdayaan Kreativitas Guru Smp Karimunjawa Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka" 7 (1): 1–01.
- Horn, Michael B. n.d. "Blended: Using Disruptive Innovation to Improve Schools."
- Leiwy, D. 2013. "Principles of Accounting Economics , Management ,." *Fasb* 3 (6): 1–91. <http://www.fasb.org/cs/BlobServer?blobkey=id&blobwhere=1175822102897&blobheader=application/pdf&blobcol=urldata&blobtable=MungoBlobs>
- Muhammad Khoiril Ulun, Ervina Eka S, and AY Soengeng Ysh. 2020. "Keefektifan Model Pembelajaran Addie Terhadap Hasil Belajar Matematika." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 4 (1): 98. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.24774>.
- Pacioli, Luca, and Jeremy G. A. Cripps. 1994. *Particularis de Computis et Scripturis : 1494*.
- Rogers, David L. 2016. *The Digital Transformation Playbook: Rethink Your Business for the Digital Age*. Columbia Business School Publishing.
- Santoso, Muhamad. n.d. "Eksistensi Teknologi Dalam Pendidikan" XIX (11): 21–27.
- Sumandal, Allan H. 2023. "Development and Evaluation of Educational Games Using Lumi Education in General Biology 1 for STEM Students: Basis for Recommended Supplementary Teaching Materials." *American Journal of Education and Technology* 1 (4): 13–23. <https://doi.org/10.54536/ajet.v1i4.1089>.
- Tamrin, Marwia, St Fatimah, S Sirate, and Dan Muh Yusuf. 2011. "Teori Belajar Konstuktivisme Vygotsky Dalam Pembelajaran Matematika." *Suara Intelektual Gaya Matematika*. Vol. 3.
- Winatha, Komang Redy. 2018. "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Mata Pelajaran Simulasi Digital." *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 15 (2): 188–99. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.1402>

