

**PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN BERBASIS *FLIPBOOK*
MAKER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI
SIKLUS AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA PADA SISWA
KELAS XII SMA N 1 SEPUTIH BANYAK**

Skripsi

Oleh:

RIYAN YULIYANTO



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

**PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN BERBASIS *FLIPBOOK*
MAKER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI
SIKLUS AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA PADA SISWA
KELAS XII SMA N 1 SEPUTIH BANYAK**

Oleh:

Riyan Yuliyanto

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

pada

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi Pendidikan Ekonomi



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN BERBASIS *FLIPBOOK* MAKER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI SIKLUS AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA PADA SISWA KELAS XII SMA N 1 SEPUTIH BANYAK

Oleh:

RIYAN YULIYANTO

Pengembangan e-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker* untuk meningkatkan hasil belajar dilatarbelakangi oleh belum bervariasinya bahan ajar yang digunakan dan peserta didik cenderung kesulitan memahami materi pembelajaran, terkhusus materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah bahan ajar yang menarik berupa e-modul pembelajaran agar peserta didik merasa senang dan memahami materi pada saat pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker* pada materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa yang valid dan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII IPS SMA N 1 Seputih Banyak. Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah dosen ahli untuk tahap validasi ahli, praktisi dan siswa kelas XII SMA N 1 Seputih Banyak yang mengambil jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan desain ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul pembelajaran Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa berbasis *flipbook maker* setelah dilakukan validasi ahli dan praktisi menunjukkan penilaian dengan persentase skor total sebesar 76%. penilaian peserta didik pada tahap uji satu-satu menunjukkan persentase skor total sebesar 91%. Dengan demikian dapat dikatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. E-modul pembelajaran ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Keefektifan e-modul diuji *t-test* dengan taraf signifikansi 0,05 didapatkan nilai signifikansi sebesar $0,003 < \alpha (0,05)$ yang menunjukkan penggunaan e-modul pembelajaran Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: E-modul, *flipbook maker*, hasil belajar siklus akuntansi perusahaan jasa.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF FLIPBOOK MAKER BASED LEARNING E-MODULES TO IMPROVE MATERIAL LEARNING OUTCOMES ACCOUNTING CYCLE OF SERVICE COMPANIES IN STUDENTS CLASS XII SMA N 1 SEPUTIH BANYAK

By:

RIYAN YULIYANTO

The development of flipbook maker-based learning e-modules to improve learning outcomes is motivated by the lack of varied teaching materials used and students tend to have difficulty understanding the learning materials, especially the material of the Service Company Accounting Cycle. Therefore, an interesting teaching material is needed in the form of a learning e-module so that students feel happy and understand the material during learning. This study aims to develop a flipbook maker-based learning e-module on the material of the Service Company Accounting Cycle that is valid and suitable for use to improve the learning outcomes of class XII social studies students of SMA N 1 Seputih Banyak. The test subjects in this development research are expert lecturers for the validation stage of experts, practitioners and students of class XII SMA N 1 Seputih Banyak who majored in Social Sciences. Data analysis in this study used descriptive statistical analysis and inferential statistics. This research uses research and development methods with ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The results showed that the flipbook maker-based Service Company Accounting Cycle learning e-module after expert and practitioner validation showed an assessment with a total score percentage of 76%. The assessment of learners at the one-on-one test stage showed a total score percentage of 91%. Thus it can be said to be very worthy of use in the learning process. This learning e-module is effective for improving student learning outcomes. The effectiveness of the e-module tested *t-test* with a significance level of 0.05 obtained a significance value of $0.003 < \alpha (0.05)$ which shows that the use of the e-module learning the Service Company Accounting Cycle is effective to improve student learning outcomes.

Keywords: E-module, flipbook maker, learning outcomes cycle accounting service company.

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN E-MODUL
PEMBELAJARAN BERBASIS *FLIPBOOK*
MAKER UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR MATER SIKLUS AKUNTANSI
PERUSAHAAN JASA PADA SISWA KELAS
XII SMA N 1 SEPUTIH BANYAK**


Nama Mahasiswa : **Riyan Yuliyanto**
No. Pokok Mahasiswa : **1813031043**
Program Studi : **Pendidikan Ekonomi**
Jurusan : **Pendidikan IPS**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing I,

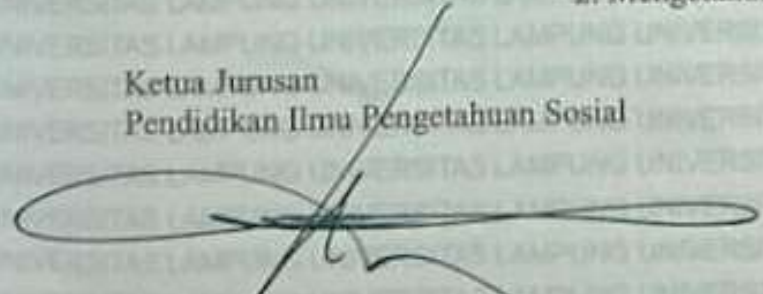

Dr. Pujiati, M.Pd.
NIP 19770808 200604 2 001

Pembimbing II,

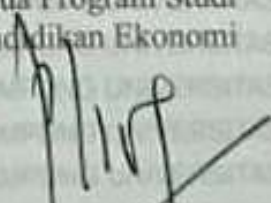

Suroto, S.Pd., M.Pd.
NIP 19930713 201903 1 016

2. Mengetahui

Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial


Drs. Tedi Rusman, M.Si.
NIP 19600826 198603 1 003

Ketua Program Studi
Pendidikan Ekonomi


Dr. Pujiati, M.Pd.
NIP 19770808 200604 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Pujiati, M.Pd.

Sekretaris : Suroto, S.Pd., M.Pd.

**Penguji
Bukan Pembimbing : Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**Prof. Dr. Paruan Raja, M.Pd.
NIP. 19620404 198905 1 001**



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : Juni 2022

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Riyan Yuliyanto
NPM : 1813031403
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali disebutkan di dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 14 Juni 2022



Riyan Yuliyanto
NPM 1813031043

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Riyan Yuliyanto dan biasa disapa dengan nama Riyan. Penulis lahir tanggal 31 Juli 1999, merupakan anak pertama dari pasangan Bapak Sutrisno dan Ibu Nuryati. Penulis berasal dari Kampung Sri Budaya, Kecamatan Way Seputih, Kabupaten Lampung Tengah.

Berikut Pendidikan formal yang pernah ditempuh.

1. Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Sri Budaya lulus pada tahun 2012.
2. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Ma'arif 09 Seputih Banyak lulus pada tahun 2018.
3. Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Seputih Banyak lulus pada tahun 2018.
4. Pada tahun 2018 penulis di terima melalui jalur SBMPTN pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung.

Selain itu, penulis dikenal sebagai mahasiswa yang ambisius dalam mencari peluang beasiswa. Hal tersebut terbukti dengan diterimanya penulis dalam dua beasiswa yaitu; Beasiswa PPA dari Kemdikbudristek pada tahun 2019, dan Beasiswa Bank Indonesia dari Bank Indonesia pada tahun 2021

Penulis menghabiskan masa pendidikan tinggi dengan mengikuti berbagai kegiatan akademik dan non-akademik diantaranya; mengikuti tahun 2021 penulis melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 1 Seputih Banyak dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kampung Sri Budaya, Kecamatan Way Seputih, Kabupaten Lampung Tengah pada tahun 2018. Peserta Sekolah Kader Pengawas Partisipatif (SKPP Bawaslu) tingkat dasar dan menengah pada tahun 2021. Peserta Kampus Mengajar Angkatan 1 Kemendikbudristek pada tahun 2021.

Di samping itu, penulis juga aktif mengikuti organisasi internal maupun eksternal kampus diantaranya; BEM FKIP Unila, Assets FKIP Unila (Kadep Penelitian dan Pengembangan tahun 2019-2020), Keluarga Mahasiswa Nahdlatul Ulama (KMNU) Unila (Kadep Informasi dan Komunikasi tahun 2020-2021), Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia (PMII) Rayon FKIP Unila (Ketua Rayon tahun 2021-2022).

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil alamin, puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya sehingga penulis sampai pada tahap ini.

Karya ini ku persembahkan untuk:

Kedua orang tuaku

Yang dengan tulus, ikhlas dan sabar merawat, mendidik, dan mendoakanku. Tak pernah bosan dan berhenti menasehati, mendukung, memenuhi segala kebutuhanku dan memberikan kebebasan memilih jalan hidupku.

Almarhumah Adik-ku

Terimakasih telah menjadi bagian dalam hidupku ini.

Keluarga besar Bapak dan Ibu

Terimakasih untuk seluruh keluarga besar yang telah mendukung dan mendoakan keberhasilanku, semoga aku bisa menjadi kebanggaan untuk kalian.

Sahabat-sahabatku

Terimakasih untuk semua cerita dan perjuangan yang pernah terlukis, tak mampu ku hitung berapa banyak tawa dan tangis antara kita, semoga kita berjumpa di surga-Nya.

Semua guru, dosen, pendidik dan almamater tercinta

Terimakasih Bapak Ibu sudah mengajarkan banyak hal kepadaku, aku tak sanggup membayarmu tapi doaku tak pernah padam, semoga Allah selalu meridhoi kehidupanmu.

MOTTO

Harapan dan keinginan ini seharusnya sejalan. Ya sejalan dengan betapa besar usaha yang kamu lakukan dalam mewujudkannya.

(Gus Baha)

Apabila apa yang kamu hadapi terlihat sulit
cukup satu kata, LAKUKAN.

(Suroto)

Membuka Jalan, Memberi Peluang.

(Penulis)

Terbentur, Terbentuk, Teratur, Terstruktur.

(Penulis)

SANWACANA

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan E-modul Pembelajaran Berbasis *Flipbook Maker* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Pada Siswa Kelas XII SMA N 1 Seputih Banyak”. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, motivasi, bimbingan serta saran semua pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Rektor, wakil rektor, segenap pimpinan dan tenaga kerja Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama FKIP Universitas Lampung.
4. Drs. Supriyadi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan FKIP Universitas Lampung.
5. Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni FKIP Universitas Lampung.
6. Drs. Tedi Rusman, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung.
7. Dr. Pujiati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung, pembimbing akademik, dan pembimbing I yang selalu memotivasi penulis sehingga terselesaikannya skripsi ini. Ibu adalah sosok inspirator untuk saya, selalu memberikan nasehat-nasehat, motivasi untuk masa depan, dan memberikan solusi di setiap saya menemui kesulitan. Terimakasih untuk semua saran dan motivasi yang telah Ibu berikan.

8. Suroto, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II dan Pembimbing Akademik (PA) yang dari awal selalu memberi arahan dan nasihat hingga Riyan melaksanakan penelitian untuk menyelesaikan masa studi kuliah. Selalu memotivasi saya untuk mengerjakan skripsi, dan terus bergerak sebagai pemuda. Terimakasih Bapak atas bimbingan dan arahnya selama ini.
9. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembahas yang telah memberikan saran serta masukannya.
10. Bapak dan Ibu Dosen FKIP Universitas Lampung khususnya Program Studi Pendidikan Ekonomi Drs. I Komang Winatha, M.Si., Drs. Yon Rizal, M.Si., Rahmah Dianti Putri, S.E., M.Pd., Dr. Erlina Rufaidah, M.Si., Fanni Rahmawati, S.Pd., M.Pd., Rahmawati, S.Pd., M.Pd., dan Widya Hestingtyas, S.Pd., M.Pd., Dr. Atik Rusdiani, M.Pd.I., terima kasih atas ilmu yang telah diberikan.
11. Bapak validator dan praktisi produk e-modul pembelajaran yang saya kembangkan. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si. (Ahli Materi), Bapak Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd. (Ahli Bahasa), Bapak Dr. Riswandi, M.Pd. (Ahli Media), dan Bapak Drs. Edi Gunanto yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama penelitian dan pengembangan produk saya untuk penyelesaian skripsi. Barakalloh dan semoga sukses untuk kedepannya
12. Teristimewa untuk orang tuaku tercinta Bapak Sutrisno, Ibu Nuryati, sosok malaikatku yang memberikan kasih sayang tak terhingga, perhatian yang amat luar biasa, kesabaran dalam membesarkan dan mendidikku sampai kini,serta perjuangan yang telah kalian lakukan. Terimakasih untuk semua yang telah kalian berikan kepadaku, aku bangga terlahir sebagai anak bapak dan ibu. Doakan agar aku bisa membahagiakan kalian.
13. Keluarga besar Mbah Satir dan Mbah Gunung yang sudah banyak membantu dan mendukung serta mendoakan ku, semoga Allah SWT selalu memberikan rezeki, kebahagiaan, dan kesehatan untuk kalian semua.
14. Sahabat terbaikku Baper Squad, Andi Adam Rahmanto, Fredi Irawan, Miftah Shofiyah Novianti, Masfiah, Febri Amelia, Rosa Febri Nur Rusman dan Khofifah Nita Apriana yang selalu jadi tempat berbagi banyak hal, dan selalu saya repotkan.

15. Teman-teman Pendidikan Ekonomi Angkatan 2018 yang menemaniku sejak yel-yel di lapangan dan memenuhi buku ungu hingga sekarang.
16. Teman-teman KKN dari rumah yang (Dimas Arif Kurniawan, Awwaludin Ma'rifatillah, M. Abdul Fattah, Rizki Nanda Pratama, Indri Setiani, dan Meta Putriani).
17. Keluarga tanpa KK (Keluarga Mahasiswa Nahdlatul Ulama) dan sahabat-sahabati Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia.
18. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini baik langsung atau tidak langsung semoga bernilai ibadah semoga Allah memberikan berkah, rahmat, hidayah serta kemuliaan-Nya atas kebaikan dan pengorbanan bagi kita semua.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh kata sempurna, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Bandar Lampung, Juni 2022
Penulis,



Riyan Yuliyanto

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Pengembangan.....	8
F. Manfaat Penelitian Pengembangan.....	9
G. Ruang Lingkup Penelitian Pengembangan	9
H. Spesifikasi Produk	10
I. Asumsi Penelitian Pengembangan.....	12
II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	13
A. Tinjauan Pustaka.....	13
1. Hasil Belajar.....	13
2. Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa	14
3. Modul.....	17
4. E-modul Pembelajaran.....	19
5. Kvisoft Flipbook Maker.....	21
6. E-modul Pembelajaran Berbasis <i>Flipbook Maker</i>	23
B. Penelitian Yang Relevan.....	25
C. Kerangka Pikir	31
D. Hipotesis	33
III. METODE PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Desain Penelitian	35
1. <i>Analysis</i> (analisis)	36
2. <i>Design</i> (Perancangan)	36
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	37
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	37
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	37
C. Subjek Uji Coba	37

1. Validasi Produk.....	38
2. Perbaikan Produk.....	42
3. Uji Coba Produk.....	42
4. Revisi Produk.....	44
D. Variabel Penelitian dan Variabel Operasional.....	44
1. Variabel Penelitian.....	44
2. Variabel Operasional.....	44
E. Teknik Pengumpulan Data.....	44
F. Jenis dan Teknik Analisis Data.....	45
1. Jenis Data.....	45
2. Teknik Analisis Data.....	46

IV. HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Tahap Pendahuluan.....	Error! Bookmark not defined.
1. Tahap Analisis Kebutuhan.....	Error! Bookmark not defined.
2. Studi Literatur.....	Error! Bookmark not defined.
B. Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
1. Analisis (<i>Analysis</i>).....	Error! Bookmark not defined.
2. Desain (<i>Design</i>).....	Error! Bookmark not defined.
3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	Error! Bookmark not defined.
4. Implementasi (<i>Implementation</i>).....	Error! Bookmark not defined.
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	Error! Bookmark not defined.
C. Analisis Statistik Inferensial.....	Error! Bookmark not defined.
1. Uji Prasyarat Analisis.....	Error! Bookmark not defined.
2. Uji Efektivitas.....	Error! Bookmark not defined.
D. Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
1. Pengembangan E-modul Pembelajaran Berbasis <i>Flipbook Maker</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Pada Siswa Kelas XII SMA N 1 Seputih Banyak.	Error! Bookmark not defined.
2. Keefektifan E-modul Pembelajaran Berbasis <i>Flipbook Maker</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Pada Siswa Kelas XII SMA N 1 Seputih Banyak.	Error! Bookmark not defined.
E. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
F. Kelebihan dan Kekurangan Produk Pengembangan	Error! Bookmark not defined.

V. SIMPULAN DAN SARAN.....	98
A. Simpulan.....	98
B. Implikasi.....	99
C. Saran.....	99

DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. 1 Daftar Nilai Rata-rata Ujian Tengah Semester Ganjil Kelas XII IPS Tahun Ajaran 2021/2022	3
Tabel 2. 1 Perbedaan Modul Cetak dan Modul Elektronik.....	20
Tabel 2. 2 Hasil Penelitian yang Relevan	25
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	38
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi	40
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa	40
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Praktisi.....	41
Tabel 3. 5 Jumlah Siswa Kelas XII IPS SMA N 1 Seputih Banyak Tahun Ajaran 2021/2022	43
Tabel 3. 6 Kriteria Kelayakan	46
Tabel 3. 7 Skor Penilaian Berdasarkan Skala <i>Likert</i>	47
Tabel 3. 8 Kriteria Skor Penilaian.....	47
Tabel 4. 1 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media. Error! Bookmark not defined.	
Tabel 4. 2 Hasil Revisi Ahli Media..... Error! Bookmark not defined.	
Tabel 4. 3 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi. Error! Bookmark not defined.	
Tabel 4. 4 Hasil Revisi Ahli Materi. Error! Bookmark not defined.	
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa. Error! Bookmark not defined.	
Tabel 4. 6 Hasil Revisi Ahli Bahasa. Error! Bookmark not defined.	
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Hasil Validasi Praktisi..... Error! Bookmark not defined.	
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli dan Praktisi. Error! Bookmark not defined.	
Tabel 4. 9 Hasil Uji Reliabilitas Angket. Error! Bookmark not defined.	
Tabel 4. 10 Hasil Uji Satu-satu. Error! Bookmark not defined.	
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal Tes (Uji Kelas)..... Error! Bookmark not defined.	
Tabel 4. 12 Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes. Error! Bookmark not defined.	
Tabel 4. 13 Rangkuman Rerata Nilai Evaluasi Peserta Didik pada Tahap <i>Treatment</i> Error! Bookmark not defined.	
Tabel 4. 14 Komentar dan Saran dalam Penelitian Pengembangan E-Modul Pembelajaran Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Berbasis <i>Flipbook Maker</i> Error! Bookmark not defined.	
Tabel 4. 15 Hasil Uji Normalitas Nilai Pre Test Kelas Eksperimen dan Kontrol. Error! Bookmark not defined.	

- Tabel 4. 16 Hasil Uji Homogenitas Nilai Pre Test Kelas Eksperimen dan Kontrol.....**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 17 Uji *t* Nilai *Pre Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol. **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 18 Uji *t* untuk Kesetaraan Berarti (*t-test for Equality of Means*) Nilai *Pre Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol. .. **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 19 Uji *t* Nilai *Post Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol. **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4.20 Uji *t* untuk Kesetaraan Berarti (*t-test for Equality of Means*) Nilai *Post Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol. . **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. 1 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	5
Gambar 1. 2 <i>Software</i> Kvisoft Flipbook Maker.....	11
Gambar 1. 3 Lembar Kerja Kvisoft Flipbook Maker.....	11
Gambar 1. 4 <i>Tools</i> Kvisoft Flipbook Maker	11
Gambar 1. 5 <i>Tools</i> Edit <i>Page</i> Kvisoft Flipbook Maker	11
Gambar 2. 1 Tahap Siklus Akuntansi	15
Gambar 2. 2 Tampilan Kvisoft Flipbook Maker.....	22
Gambar 2. 3 Kerangka Pikir.....	33
Gambar 3. 1 Desain Pengembangan ADDIE.....	36
Gambar 4. 1 Tampilan Halaman Petunjuk Umum. Error! Bookmark not defined.	
Gambar 4. 2 Tampilan Glosarium..... Error! Bookmark not defined.	
Gambar 4. 3 Tampilan Peta Konsep. Error! Bookmark not defined.	
Gambar 4. 4 Tampilan Kompetensi Dasar..... Error! Bookmark not defined.	
Gambar 4. 5 Tampilan Deskripsi Singkat Materi. Error! Bookmark not defined.	
Gambar 4. 6 Tampilan Konten E-modul..... Error! Bookmark not defined.	
Gambar 4. 13 Hasil <i>Pre Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol. Error!	
Bookmark not defined.	
Gambar 4. 14 Hasil <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol. Error! Bookmark	
not defined.	

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Pedoman Wawancara Guru	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 Hasil Wawancara <i>Need Assessment</i> dengan Guru	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3. Pedoman Wawancara Peserta didik...	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4 Hasil Wawancara <i>Need Assessment</i> dengan Peserta Didik	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5 Pertanyaan Angket Kuesioner	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6 Rekapitulasi Jawaban Angket Kuesioner <i>Need Assessment</i> dengan Peserta Didik.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7 Daftar Nilai Rata-rata Ujian Tengah Semester Ganjil Kelas XII IPS Tahun Ajaran 2021/2022	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8 Surat Pra Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9 Surat Balasan Pra Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 11 Surat Balasan Izin Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 12 Surat Permohonan Validasi Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 13 Surat Permohonan Validasi Ahli Bahasa	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 14 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 15 Instrumen Uji Ahli Media.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 16 Hasil Uji Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 17 Instrumen Uji Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 18 Hasil Uji Ahli Materi.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 19 Instrumen Uji Ahli Bahasa	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 20 Hasil Uji Ahli Bahasa	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 21 Instrumen Uji Praktisi.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 22 Hasil Uji Praktisi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 23 Instrumen Uji Satu-satu	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 24 Kisi-kisi Angket Peserta Didik.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 25 Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 26 Tampilan Produk Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 27 Hasil Uji Validitas Angket Peserta Didik	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 28 Hasil Uji Reliabilitas Angket Peserta Didik	Error! Bookmark not defined.

Lampiran 29 Rekapitulasi Hasil Uji Satu-satu (Penilaian Peserta Didik)..... **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 30 Komentar dan Saran Peserta Didik pada Uji Coba Terbatas.... **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 31 Soal *Pre Test* dan *Post Test***Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 32 Daftar Sampel**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 33 Subjek Uji Kelas**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 34 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 35 Hasil Uji Validitas Soal Tes**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 36 Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 37 Nilai Evaluasi Tahap Pencatatan**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 38 Nilai Evaluasi Tahap Pengikhtisaran**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 39 Nilai Evaluasi Tahap Kertas Kerja (*Worksheet*)**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 40 Nilai Evaluasi Tahap Pelaporan**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 41 Hasil *Pre Test* dan *Post Test* Kelas Eksperimen**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 42 Hasil *Pre Test* dan *Post Test* Kelas Kontrol**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 43 Hasil Uji Normalitas**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 44 Hasil Uji Homogenitas**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 45 Hasil Uji t Nilai *Pre Test***Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 46 Hasil Uji t Nilai *Post Test*.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 47 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian**Error! Bookmark not defined.**

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran dan memiliki kedudukan yang sangat penting (Somadayo, 2020). Hasil belajar menjadi tolak ukur berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran. Dengan melihat hasil belajar, guru dapat mengetahui bagaimana siswa memahami materi yang disampaikan. Setelah selesainya proses pembelajaran peserta didik diberikan evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajarnya. Hasil belajar dapat berupa perubahan tingkah laku yang meliputi ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik. Biasanya hasil belajar dituangkan dalam bentuk angka. Hasil belajar yang tinggi atau rendah menunjukkan keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dalam proses pembelajaran. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang yaitu kemampuan siswa, kemampuan guru dalam menyampaikan materi pelajaran, dan lingkungan sekitar siswa.

Idealnya hasil belajar tidak hanya diukur dalam bentuk pemahaman semata. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila kompetensi yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh semua siswa dalam pembelajaran (Rohana, 2021). Terlihat adanya perubahan perilaku siswa dan bahwa perilaku kognitif, emosional, dan psikomotorik menjadi lebih baik meningkat sebelum siswa belajar. Karena esensi belajar adalah dari yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu, buruk menjadi baik, dan tidak bisa menjadi bisa.

Metode pembelajaran yang digunakan guru selama proses pembelajaran dapat mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan relevan dapat merangsang keaktifan siswa

selama proses pembelajaran. Guru harus cermat memilih media apa yang tepat digunakan dalam satu pelajaran maupun materi dan hendaknya menghindari media yang monoton yang dapat mengakibatkan kejenuhan dalam diri siswa. Kemudian kemampuan siswa dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan guru juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Idealnya hasil belajar siswa SMA harus mencapai KKM (Arianti, 2013). Siswa dikatakan berhasil dalam belajar jika nilai yang diperoleh siswa dapat memenuhi KKM yang telah ditetapkan sekolah.

Saat ini kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari penggunaan media digital. Media merupakan perantara pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran (Nurdiansyah, 2016). Pemanfaatan media merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Terlebih lagi di masa pandemi *Covid-19* ini pembelajaran dilakukan secara daring. Oleh karena itu, setiap pendidik perlu memahami bagaimana menetapkan media pembelajaran yang efektif guna memaksimalkan capaian tujuan pembelajaran. Proses belajar yang menarik dan menyenangkan dapat diciptakan dengan memanfaatkan teknologi, ilmu pengetahuan, seperti dimanfaatkan sebagai bahan ajar untuk mendukung proses pembelajaran (Safitri, dkk., 2021).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, siswa kelas XII IPS SMA N 1 Seputih Banyak pada mata pelajaran ekonomi khususnya materi siklus akuntansi perusahaan jasa, guru dan siswa kesulitan dalam menyesuaikan pembelajaran secara daring. Hal ini disebabkan oleh kemampuan siswa dalam menerima pelajaran yang diberikan guru kurang baik. Siswa kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung karena menggunakan metode satu arah dimana siswa hanya diberikan *link* materi melalui *google form*. Guru kurang berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran sehingga kurang memotivasi siswa untuk belajar.

Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa tergolong dalam ilmu ekonomi yang menjadi materi wajib untuk dipelajari siswa sekolah menengah hal ini tertuang dalam Permendikbud No. 64/2013 tentang Standar Isi untuk Pendidikan Dasar dan

Menengah. Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa adalah sebuah proses berulang untuk mengidentifikasi dan menganalisis kegiatan akuntansi pada sebuah perusahaan jasa yang dilakukan pada periode kurun waktu tertentu.

Siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dan menjawab soal-soal latihan, ulangan bulanan, maupun ujian tengah semester. Hal ini dapat dilihat dari hasil ujian tengah semester yang diperoleh siswa belum sesuai standar ketuntasan belajar siswa. Hasil ujian tengah semester mata pelajaran ekonomi yang peneliti peroleh dari guru mata pelajaran masih dibawah rata-rata KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 70. Dari 130 peserta didik hanya 41 peserta didik (31,54%) yang sudah tuntas mendapat nilai diatas rata-rata 70, sedangkan 89 peserta didik (68,46%) masih belum tuntas dan masih dibawah KKM. Demikian dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa masih sangat rendah. Berikut hasil nilai ujian tengah semester siswa kelas XII SMA N 1 Seputih Banyak tahun ajaran 2021/2021.

Tabel 1. 1 Daftar Nilai Rata-rata Ujian Tengah Semester Ganjil Kelas XII IPS Tahun Ajaran 2021/2022.

No.	Kelas	Rata-rata nilai	KKM	Jumlah Siswa
1	IPS 1	68,38	70	32
2	IPS 2	67,69	70	32
3	IPS 3	65,12	70	33
4	IPS 4	66,24	70	33
Jumlah		197,78		130
Persentase		68,46%		100%

Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMA N 1 Seputih Banyak.

Beberapa solusi alternatif yang ditawarkan untuk menanggulangi permasalahan ini diantaranya: (1) menggunakan media selama proses pembelajaran; (2) memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang dinilai efektif dan efisien; (3) memilih dan menerapkan model pembelajaran yang tepat (Zakiah, 2019). Dari beberapa alternatif solusi tersebut permasalahan kurangnya media pembelajaran yang digunakan terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran di sekolah cenderung

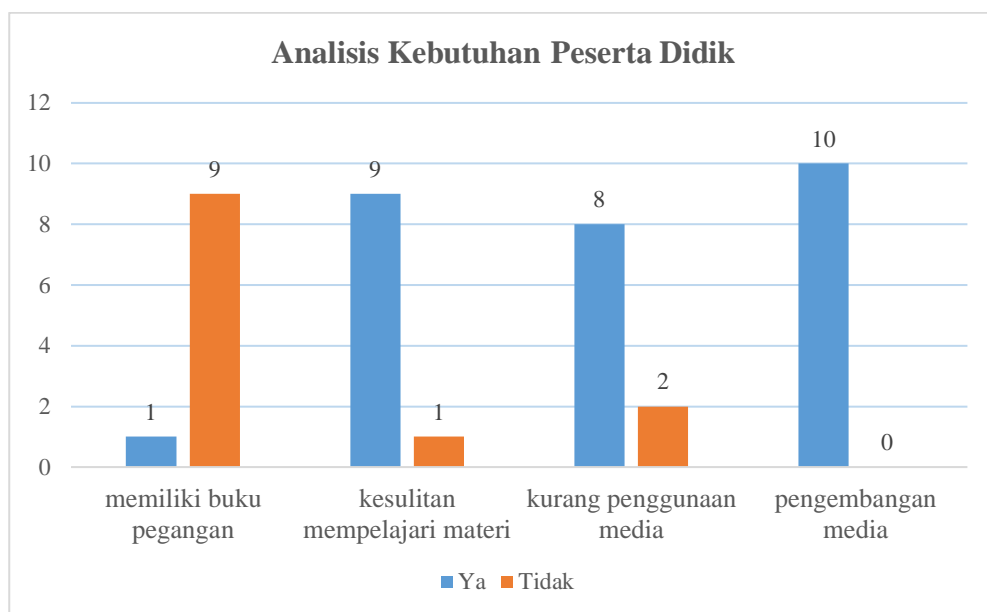
memperlihatkan guru yang lebih dominan, kurangnya pemanfaatan media, pengelolaan kelas yang cenderung klasikal, dan kegiatan pembelajaran yang kurang bervariasi dan terkesan monoton. Oleh karena itu, penting melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran agar permasalahan yang terjadi dapat teratasi. Salah satu caranya dengan melakukan perbaikan penunjang proses pembelajaran, termasuk media pembelajaran (Mulyasa, 2014).

Media yang memadai menjadi salah satu penunjang dalam membantu peserta didik mempelajari dan memahami materi agar dapat memperbaiki proses dan hasil belajar (Arsyad, 2013). Namun di sekolah, media seperti buku pegangan masih kurang digunakan secara optimal karena saat pembelajaran daring saat ini sekolah tidak memberikan buku paket yang dapat dipegang oleh peserta didik. Padahal media belajar merupakan sebuah yang sangat penting didalam proses pembelajaran karena menjadi salah satu tolak ukur penentu dalam keberhasilan pelaksanaan pembelajaran peserta didik dalam peningkatan pemahaman terhadap materi (Suardi, 2018). Oleh sebab itu, upaya yang dapat dilakukan salah satunya adalah mengembangkan media yang dapat menjadi sumber belajar serta membantu peserta didik meningkatkan pemahaman materi.

Salah satu pengembangan yang memungkinkan adalah pengembangan media e-modul pembelajaran (Winatha, 2018). Modul ini disusun secara sistematis dalam bahasa yang mudah dimengerti peserta didik sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usianya, sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan dukungan atau bimbingan minimal dari pendidik (Suparman, dkk., 2018). Modul memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih mandiri, dengan atau tanpa bimbingan belajar, tergantung pada keterampilan, pengalaman, dan penguasaan materi (Lathifah, dkk., 2020). Salah satu bentuk penyajian materi pembelajaran digital atau elektronik adalah e-modul (Harta, dkk., 2014).

Pengembangan ini perlu dilakukan karena terlihat belum adanya e-modul yang spesifik untuk mempermudah peserta didik kelas XII IPS dalam mempelajari materi siklus akuntansi perusahaan jasa. Hal ini tercermin dari hasil analisis

kebutuhan yang dilakukan pada 10 peserta didik dan guru mata pelajaran melalui penyebaran angket. *Pertama*, hasil angket analisis kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa 9 peserta didik (90%) tidak memiliki buku pegangan materi padahal diketahui bahwa buku merupakan sumber utama pengetahuan. Sedangkan 9 peserta didik (90%) menunjukkan bahwa mengalami kesulitan mempelajari materi siklus akuntansi perusahaan jasa. Dan 8 peserta didik (80%) merasakan media pembelajaran daring yang digunakan kurang efektif dan efisien. Berikut hasil rekapitulasi analisis kebutuhan peserta didik:



Gambar 1. 1 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik.

Sedangkan *kedua*, hasil analisis kebutuhan guru ditemukan bahwa: (1) guru membutuhkan media yang menarik dalam mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa, (2) materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa susah dijelaskan pada saat pembelajaran daring, (3) belum banyak sumber belajar yang digunakan pada saat proses pembelajaran, (4) materi pendukung pembelajaran daring belum tersedia di sekolah dan belum adanya e-modul, (5) keterbatasan waktu yang dimiliki guru untuk membuat modul sendiri. Padahal guru perlu dapat mengembangkan keterampilan untuk membuat media pembelajaran yang akan digunakan ketika media tersebut belum tersedia (Arsyad, 2013).

Pengembangan e-modul bertujuan untuk menarik perhatian dan perhatian siswa agar dapat meningkatkan hasil belajarnya melalui penyajian yang terstruktur dan terorganisir. Dengan modul elektronik, kegiatan belajar dapat dilakukan kapan saja, dimana saja (Istuningsih, 2018). E-modul sebagai media pembelajaran dapat digunakan baik didalam maupun diluar kelas sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki terutama kemampuan belajar secara mandiri tidak harus di dalam kelas (Arsyad, 2013).

Modul elektronik memiliki keunggulan dapat menyajikan materi dengan kombinasi media seperti audio, teks, gambar dan video (Agustina, 2015). Sedangkan menurut Wijayanto modul elektronik atau e-modul merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik dengan menggunakan *harddisk*, disket, CD, *flashdisk*, atau berbentuk link html dan dapat dibaca menggunakan komputer, *smartphone* atau alat pembaca buku elektronik. E-modul sangat baik dipakai untuk meningkatkan hasil belajar selain itu juga berhasil meningkatkan aktivitas peserta didik berupa aktivitas visual, oral, *writing*, *listening*, dan emosional peserta didik (Yulaika, dkk., 2020).

Salah satu perangkat lunak yang dapat mengkonversi file PDF kedalam wujud buku digital adalah Kvisoft Flipbook Maker. Perangkat lunak ini bisa mengkonversikan bentuk file PDF sehingga lebih memikat bagaikan sepatutnya sebuah buku (Widiana, 2021). Selain itu, menurut Sugianto (2017), “Kvisoft Flipbook Maker juga memiliki kemampuan untuk mengkonversikan file PDF seperti layaknya sebuah majalah, *digital magazine*, *flipbook*, catatan atau brosur suatu perusahaan, catatan atau brosur digital serta lain sebagainya. Penggunaan media *flipbook maker* diharapkan dapat membentuk suatu media pembelajaran seperti e-modul dimana hal media ini diinginkan dapat membuat siswa senang dalam proses belajar mengajar”. Pada dasarnya *flipbook maker* merupakan *software* atau aplikasi untuk membentuk buku, majalah, atau jurnal digital.

E-modul pembelajaran yang dikembangkan adalah berbasis *flipbook maker*, dan mengacu dari beberapa penelitian terdahulu tentang pengembangan E-modul berbasis *flipbook maker*, antara lain: *Pengembangan Bahan Ajar E-book pada Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Sebagai Pendukung Pembelajaran Saintifik Kelas X Akuntansi* yang menunjukkan hasil kajian validitas ahli materi, bahasa, dan grafis masuk dalam kriteria sangat layak (Juniors, 2020). Selanjutnya, Wolla (2017) *Evaluating the Effectiveness of an Online Module for Increasing Financial Literacy* menerangkan penggunaan e-modul memiliki pengaruh positif dan signifikan secara statistik saat proses pembelajaran. *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik* dengan hasil penelitiannya yang menunjukkan bahwasanya *flipbook* yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA (Hayati, 2015).

Berdasarkan pemaparan diatas dapat diketahui bahwa bahan ajar yang digunakan masih belum bervariasi dan peserta didik masih sulit memahami materi pembelajaran, terkhusus siklus akuntansi perusahaan jasa. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah bahan ajar yang menarik berupa e-modul pembelajaran agar peserta didik merasa senang dan memahami materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan penelitian yang berjudul ***“Pengembangan E-modul Pembelajaran Berbasis Flipbook maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Pada Siswa Kelas XII SMA N 1 Seputih Banyak”***.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, identifikasi permasalahan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Sebagian besar hasil belajar belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan sekolah.
2. Peserta didik merasa kesulitan pada saat proses pembelajaran materi siklus akuntansi perusahaan jasa, dengan persentase 90% dari keseluruhan siswa (10 sampel siswa yang diwawancarai sebanyak 9 orang mengatakan merasa sulit saat proses pembelajaran).

3. Kurang memaksimalkannya teknologi komunikasi yang ada dalam proses pembelajaran.
4. Media pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan media *google form*, baik dalam proses pembelajaran maupun evaluasi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka masalah dibatasi pada pengembangan e-modul pembelajaran menggunakan bantuan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker untuk meningkatkan hasil belajar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah mengembangkan e-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker* yang valid dan layak pada materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di SMA N 1 Seputih Banyak?
2. Apakah penggunaan e-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker* pada materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII SMA N 1 Seputih Banyak?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Mengembangkan e-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker* yang valid dan layak pada materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di SMA N 1 Seputih Banyak.
2. Mengetahui keefektifan penggunaan e-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker* pada materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII SMA N 1 Seputih Banyak.

F. Manfaat Penelitian Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya terkait meningkatkan hasil belajar melalui e-modul pembelajaran.
- b. Sebagai bahan untuk menambah referensi bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

E-modul pembelajaran yang merupakan produk penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif sumber belajar untuk membantu kegiatan pembelajaran siswa.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber belajar yang bervariasi dan menarik bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mempelajari materi siklus akuntansi perusahaan jasa.

c. Bagi Peneliti

Menambah wawasan mengembangkan e-modul pembelajaran sebagai bekal mengajar dan informasi untuk mengadakan penelitian lebih lanjut.

G. Ruang Lingkup Penelitian Pengembangan

Ruang lingkup penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah E-modul Pembelajaran Berbasis *Flipbook Maker* (X) dan Hasil Belajar Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa (Y)

2. Subjek Penelitian

Siswa kelas XII SMA N 1 Seputih Banyak yang mengambil jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial.

3. Tempat Penelitian

Penelitian dan pengembangan e-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker* materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa ini dilaksanakan di SMA N 1 Seputih Banyak.

4. Waktu Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2021/2022.

5. Ilmu Penelitian

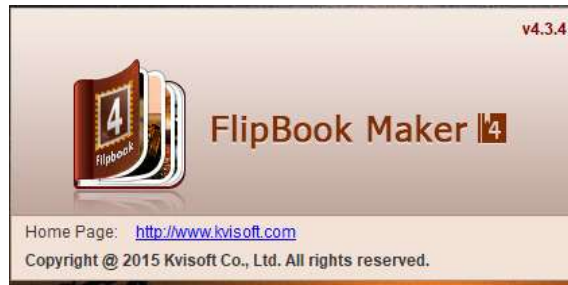
Termasuk ke dalam ruang lingkup ilmu pendidikan Ekonomi.

H. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebuah e-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker* berupa e-modul yang mendukung fasilitas materi, audio, video, dan animasi. E-modul pembelajaran ini akan memuat: 1) Materi siklus akuntansi perusahaan jasa, 2) Latihan soal terkait materi sebagai soal simulasi.

Spesifikasi mengenai peralatan dan produk yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa informasi aplikasi yang digunakan dalam produksi dan pengembangan produk yaitu Kvisoft Flipbook Maker. Aplikasi ini memiliki keunggulan (1) dapat memberikan efek flip atau halaman dapat dibolak-balik; (2) dapat menampilkan teks, gambar, video, dan audio; (3) dapat dipublikasikan dalam format SWF (*Shockwave Flash*), HTML (*Hypertext Markup Language*) sehingga dapat dipublikasikan melalui website. E-modul pembelajaran ini dilengkapi media yang mendukung tentang materi siklus akuntansi perusahaan jasa.

E-modul tersebut diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi agar lebih efektif dan efisien. E-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker* ini dirancang sedemikian rupa agar materi pembelajaran yang diterima peserta didik dapat diterima dengan baik sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Berikut adalah spesifikasi aplikasi Kvisoft Flipbook Maker:



Gambar 1. 2 Software Kvisoft Flipbook Maker.



Gambar 1. 3 Lembar Kerja Kvisoft Flipbook Maker.



Gambar 1. 4 Tools Kvisoft Flipbook Maker.



Gambar 1. 5 Tools Edit Page Kvisoft Flipbook Maker.

I. Asumsi Penelitian Pengembangan

Asumsi penelitian dan pengembangan ini adalah pengembangan e-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Beberapa asumsi pada penelitian dan pengembangan e-modul pembelajaran ini, sebagai berikut:

1. E-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker* merupakan bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi informasi yang dapat digunakan di dalam maupun di luar kelas.
2. Belum adanya produk sejenis yang representatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
3. Sebagian besar peserta didik memiliki *smartphone* yang dapat digunakan untuk membuka e-modul yang dikembangkan.
4. Peserta didik mendapat pengalaman pembelajaran yang beragam dengan menggunakan e-modul.
5. E-modul berbasis *flipbook maker* dapat membuat peserta didik membangun konsep belajar secara mandiri dan guru sebagai fasilitator sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Hasil Belajar

Hasil belajar yang diakhiri evaluasi digunakan sebagai cerminan tingkat keberhasilan pencapaian tujuan proses belajar. Hasil pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar dan mengajar, karena belajar merupakan proses yang akan mempengaruhi hasil belajar. Pada akhir pembelajaran hasil belajar diperoleh sebagai tolak ukur dan referensi pengajaran dalam kegiatan pembelajaran yang berkaitan kemampuan siswa untuk menyerap dan memahami bahan ajar.

Winkel (2009) mengungkapkan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang saat pembelajaran ialah hasil belajar. Dimiyati dan Mudjiono (2013) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan hasil suatu interaksi tindak mengajar dan tindak belajar. Dari sudut pandang guru, tindakan mengajar berakhir dengan proses penilaian hasil belajar. Dari sudut pandang siswa, hasil belajar merupakan akhir dari jalan pintas dan puncak dari proses belajar.

Suprijono (2010) mengatakan bahwa belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.

Gagne dalam Suprijono (2010) berpendapat bahwa hasil belajar berupa.

- a. Informasi lisan yaitu kapabilitas menyampaikan pengetahuan pada bentuk bahasa, baik ekspresi juga tertulis. Kemampuan merespons secara khusus terhadap rangsangan khusus. Kemampuan tersebut tidak

memerlukan manipulasi simbol, pemecahan perkara juga penerapan aturan.

- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri atas kemampuan mengkategorisasi, kemampuan analisis-buatan fakta-konsep dan membuatkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual adalah kemampuan melakukan kegiatan kognitif bersifat khas.
- c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan kegiatan kognitifnya sendiri. Kemampuan ini mencakup penggunaan konsep dan kaidah pada memecahkan perkara.
- d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian mobilitas jasmani pada urusan dan koordinasi, akibatnya terwujud otomatisme mobilitas jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek dari evaluasi terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Hasil belajar merupakan bukti prestasi seseorang, yang terdiri dari perubahan sikap, perilaku, dan kemampuan intelektual sesuai dengan nilai dan norma yang dipelajari seseorang tentang sesuatu. Hasil belajar dapat berupa informasi bahasa, keterampilan intelektual, keterampilan kognitif, keterampilan motorik, dan sikap. Dalam penelitian ini yang dikaji ialah hasil belajar materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa yang diketahui hasil belajarnya masih tergolong belum maksimal.

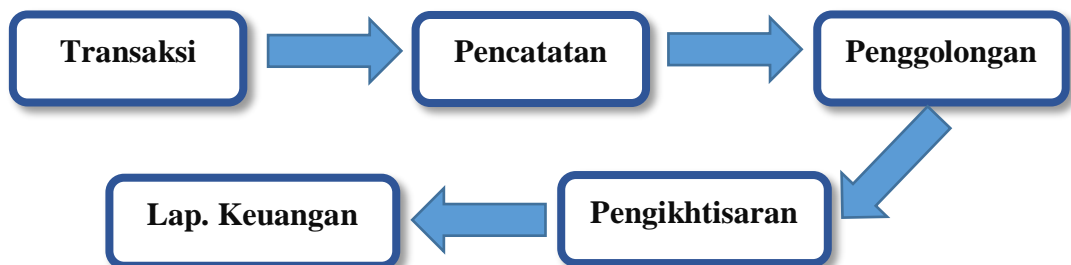
2. Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa

Menurut *American Institute of Certified Public Accounting* (AICPA) yang dikutip oleh Harahap dalam bukunya yang berjudul *Teori Akuntansi*, “akuntansi adalah seni pencatatan, penggolongan, dan pengikhtisaran melalui cara tertentu dengan ukuran moneter, transaksi dan kejadian-kejadian yang umumnya bersifat keuangan dan termasuk menafsirkan hasil-hasilnya”. Akuntansi merupakan salah satu cabang ilmu ekonomi yang pada

dasarnya mempelajari dan memberi pemahaman cara pencatatan akuntansi dan penyusunan laporan keuangan yang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan di bidang keuangan (Nasrullah, dkk., 2017). Akuntansi memiliki tujuan untuk menyiapkan suatu laporan keuangan yang akurat agar dapat dimanfaatkan dalam pengambilan kebijakan oleh pihak yang berkepentingan dalam suatu perusahaan, seperti pemegang saham, kreditur, atau pemilik. Salah satu siklus akuntansi adalah Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa (Zamzami, 2017).

Siklus akuntansi adalah tahapan dalam mencatat transaksi bisnis hingga menghasilkan laporan keuangan bagi suatu perusahaan pada periode tertentu. Disebut sebagai siklus akuntansi (*accounting cycle*) karena tahapan pencatatan dilakukan dan terjadi secara berulang-ulang dengan tahapan yang sama. Perusahaan jasa adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang penyediaan sebagai pelayanan yang memberi kemudahan, kenyamanan, atau kenikmatan kepada masyarakat yang memerlukannya. Meskipun penyedia jasa, diperlukan barang berwujud fisik atau fasilitas fisik, pemakai fasilitas fisik tidak membayar untuk barang fisik tersebut tetapi untuk layanan yang menyertai barang fisik tersebut (Suwardjono, 2003).

Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa merupakan suatu proses pengolahan data keuangan perusahaan jasa yang terdiri dari urutan transaksi yang berdasarkan bukti transaksi, sehingga dapat menghasilkan informasi laporan keuangan (Mardiana, 2021). Berikut adalah tahap siklus akuntansi perusahaan jasa:



Gambar 2. 1 Tahap Siklus Akuntansi.

- 1) Tahap pencatatan (*Recording Phase*)
- 2) Tahap pengikhtisaran (*Summarizing Phase*)

Tahap pengikhtisaran sebagai berikut

- a) Menyusun neraca saldo → Neraca saldo berasal dari saldo sementara buku besar. Neraca saldo ini dibuat sebagai langkah awal untuk menyusun kertas kerja.
 - b) Ayat jurnal penyesuaian → jurnal yang dibuat untuk menyesuaikan nilai akun-akun setiap buku besar yang belum mencerminkan jumlah (saldo) yang sebenarnya.
 - c) Kertas kerja → Kertas kerja adalah alat bantu untuk membuat laporan keuangan transaksi yang terjadi di dalam perusahaan selama satu periode akuntansi.
 - d) Jurnal penutup → Jurnal penutup ini untuk menutup akun-akun nominal, prive, dan ikhtisar laba-rugi supaya tidak terjadi perhitungan ulang terhadap transaksi di periode berikutnya.
 - e) Neraca saldo setelah penutupan → Tujuannya adalah untuk menentukan apakah akun buku besar telah seimbang untuk memulai kegiatan pada periode tertentu.
- 3) Tahap pelaporan (*Reporting Phase*)
 - a) Laporan laba-rugi (*Income Statement*)
 - b) Laporan perubahan modal/ekuitas (*Capital Statement*)
 - c) Neraca (*Balance Sheet*)
 - d) Laporan Arus Kas
 - e) Catatan atas laporan keuangan

Berdasarkan uraian tersebut diketahui bahwa Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa merupakan tahapan dalam mencatat transaksi perusahaan jasa yang memiliki tujuan untuk menyiapkan suatu laporan keuangan yang akurat agar dapat dimanfaatkan dalam pengambilan kebijakan oleh pihak yang berkepentingan dalam suatu perusahaan, seperti pemegang saham, kreditur, atau pemilik pada periode waktu tertentu.

3. Modul

Modul adalah suatu bahan ajar pembelajaran yang isinya relatif singkat dan spesifik yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran (Telaumbanua, dkk., 2017). Modul biasanya memiliki suatu rangkaian kegiatan yang terkoordinir dengan baik berkaitan pada materi dan media serta evaluasi (Harta, dkk., 2014). Proses pembelajaran perlu adanya modul sebagai media pembelajaran dan alat bantu saat pembelajaran berlangsung sehingga memudahkan bagi pembelajar untuk memahami suatu materi pelajaran, serta sebagai panduan bagi pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) juga menyatakan bahwa modul adalah kegiatan program belajar mengajar yang dapat dipelajari oleh peserta didik dengan bantuan yang minimal dari guru atau dosen pembimbing, meliputi perencanaan tujuan pembelajaran yang akan dicapai secara jelas, penyediaan materi pembelajaran, serta pengukuran keberhasilan peserta didik dalam penyelesaian pelajaran. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa modul harus dapat menggantikan fungsi pendidik. Seorang pendidik mempunyai fungsi menjelaskan sesuatu, maka modul juga harus dapat menjelaskan sesuatu dengan bahasa yang mudah diterima oleh penggunanya. Badan Pengembangan Pendidikan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dalam Wijaya (1988:128) menyatakan bahwa yang dimaksud dengan modul adalah satu unit program belajar mengajar terkecil yang secara terperinci menggariskan hal-hal sebagai berikut:

- a. tujuan instruksional umum yang akan ditunjang pencapaiannya,
- b. topik yang akan dijadikan pangkal proses belajar mengajar,
- c. tujuan instruksional khusus yang akan dicapai oleh siswa,
- d. pokok-pokok materi yang akan diajarkan,
- e. kedudukan dan fungsi satuan (modul) dalam kesatuan program yang lebih luas,
- f. peranan guru didalam proses belajar mengajar,
- g. alat-alat dan sumber yang akan dipakai,
- h. kegiatan-kegiatan belajar yang harus dilakukan dan dihayati murid secara berurutan,

- i. lembaran-lembaran kerja yang harus diisi oleh murid, dan
- j. program evaluasi yang akan dilaksanakan selama proses belajar ini.

Sementara itu, Surahman (2010:2) mengatakan bahwa modul adalah satuan program pembelajaran terkecil yang dapat dipelajari oleh peserta didik secara perseorangan (*self instructional*), setelah peserta menyelesaikan satu satuan pada modul, selanjutnya peserta didik dapat melangkah maju dan mempelajari satuan modul berikutnya. Sedangkan modul pembelajaran, sebagaimana yang dikembangkan di Indonesia, merupakan suatu paket bahan pembelajaran (*learning materials*) yang memuat deskripsi tentang tujuan pembelajaran, lembaran kunci jawaban pada kertas lembar kerja peserta, alat-alat evaluasi pembelajaran, dan lembaran petunjuk pengajar yang menjelaskan cara yang efisien, bahan bacaan bagi peserta didik.

Modul juga disebut sebagai media untuk belajar mandiri karena di dalamnya telah dilengkapi petunjuk untuk siswa dapat mempelajari sendiri. Sebuah modul bisa dikatakan baik dan menarik apabila terdapat karakteristik sebagai berikut (Depdiknas,2008:3-5):

- a. *Self Instruction*, dengan adanya modul siswa dapat belajar dengan mandiri tanpa tergantung pada guru. Maka dalam modul harus berisi tujuan yang dirumuskan dengan jelas, materi yang spesifik sehingga memudahkan untuk belajar, menyediakan contoh dan ilustrasi yang mendukung, menampilkan soal latihan, menggunakan bahasa yang sederhana, terdapat rangkuman materi dan rujukan/ pengayaan/ referensi yang mendukung materi pembelajaran.
- b. *Self Contained*, keseluruhan materi yang utuh terdapat dalam satu modul, yaitu dari satu unit kompetensi, sehingga materi pembelajaran dapat dipahami secara tuntas.
- c. *Stand Alone*, yaitu modul dikembangkan tidak bergantung dengan media pembelajaran yang lain. Sehingga hanya dengan menggunakan modul siswa dapat memahami materi dengan tuntas.
- d. *Adaptive*, yaitu pengembangan modul hendaknya dapat mengikuti dengan perkembangan ilmu dan teknologi serta fleksibel digunakan.

- e. *User Friendly*, pembuatan modul hendaknya menggunakan bahasa yang sederhana, istilah umum dan mudah dimengerti sehingga memudahkan pembaca.

Dari beberapa uraian tersebut dapat diketahui bahwa modul adalah sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh pengguna (peserta didik) agar mereka dapat belajar mandiri saat tidak ada guru atau instruktur. Kemudian dari modul tersebut peserta didik dapat mengetahui tingkat penguasaan materi yang dibahas pada setiap bagian dan dapat menentukan apakah dapat lanjut ke materi selanjutnya atau tidak.

4. E-modul Pembelajaran

Berbagai usaha dikembangkan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran yang berupa bahan ajar (Marpaung, 2018). Menurut Abdullah (2017) mengatakan bahwa penyediaan media pengajaran yang bermacam-macam akan sangat berguna bagi anak untuk belajar sesuai cara belajar yang berbeda-beda. Pembaruan sistem pengajaran menuju kepada *Individualized Instruction* sudah dilakukan antara lain dilaksanakannya pengajaran berprogram (*modular instruction*) dan pengajaran modul (*modular instruction*) (Lasmiyati, 2014).

Sesuai perkembangan zaman bahan ajar tidak hanya berupa *hardfile* berupa buku tetapi saat ini dapat diambil melalui internet maupun sumber lain berupa jurnal, artikel, dan modul elektronik, sehingga memudahkan peserta didik untuk mengakses berbagai materi yang akan dipelajari (Nufus, 2020). Salah satu prinsip era industri 4.0 adalah integrasi mesin, alur kerja, dan sistem, dengan mengimplementasikan jaringan cerdas di sepanjang rantai dan proses produksi untuk saling mengontrol secara mandiri (Lifter, dkk., 2013) sehingga diperlukan bahan ajar dengan era industri 4.0. Oleh karena itu, bahan ajar harus dibuat menarik dan dapat diterapkan ke dalam teknologi agar sesuai dengan era industri 4.0, dan siswa yang gemar

membaca dengan membaca siap siswa dapat memahami konsep yang dipelajari.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Suryadie (2014), modul elektronik merupakan media inovatif yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Suatu proses pembelajaran agar mampu meningkatkan ketercapaian hasil belajar perlu didukung oleh *learning guide* yang tepat (Kamal, dkk., 2018). Modul elektronik atau E-modul, didefinisikan sebagai suatu media pembelajaran melalui penggunaan komputer yang menampilkan teks, gambar, grafik, audio, animasi, dan video dalam proses pembelajaran (Nugraha, Subarkah, & Sari, 2015). (Smeets, D. J., & Bus, A. G., 2015) mengungkapkan bahwa buku elektronik yang disisipi fitur multimedia dapat memperkaya pengalaman membaca buku apabila digunakan secara benar. E-modul pembelajaran menjadi alternatif yang dapat berkontribusi untuk meningkatkan pemahaman belajar dan minat baca.

Media elektronik yang dapat diakses oleh siswa mempunyai manfaat dan karakteristik tersendiri. Manfaatnya media elektronik sendiri dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun saja serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, karakteristik modul elektronik berupa ukuran file yang relatif kecil sehingga dapat disimpan dalam *flashdisk*, mudah untuk dibawa, bisa digunakan secara *offline*, dapat dipelajari kapan dan dimana saja (Salsabila, 2020).

Adapun perbedaan modul cetak dan modul elektronik menurut Rijal (2014) seperti pada tabel berikut:

Tabel 2. 1 Perbedaan Modul Cetak dan Modul Elektronik.

Modul Cetak	Modul Elektronik
Format hanya dapat berbentuk cetak (kertas).	Format elektronik (dapat berupa file <i>doc</i> , <i>exe</i> , dan <i>swf</i>).

Tabel 2. 1 Lanjutan.

Tampilannya berupa kumpulan ke-rtas yang dicetak.	Ditampilkan menggunakan perangkat elektronik dan perangkat lunak khusus (laptop, komputer, ponsel, internet).
Berbentuk fisik, untuk membawa dibutuhkan ruang untuk meletakkan.	Lebih praktis untuk dibawa.
Biaya produksi lebih mahal.	Biaya produksi lebih murah.
Daya tahan kertas terbatas oleh waktu.	Tahan lama dan tidak akan lapuk dimakan waktu.
Tidak dapat dilengkapi dengan audio atau video dalam penyajiannya.	Dapat dilengkapi dengan audio atau video dalam penyajiannya.
Tidak perlu sumber daya khusus untuk menggunakannya.	Menggunakan sumber daya tenaga listrik.

Sumber: Rijal, (2014)

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa modul elektronik merupakan suatu perangkat pembelajaran yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang dapat di dalamnya terdapat media audio maupun visual sehingga menjadikan modul elektronik lebih interaktif dan lebih menarik dibandingkan modul cetak.

5. Kvisoft Flipbook Maker

Pembuatan e-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker* dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak yang bersifat *open source*. Perangkat lunak tersebut adalah Kvisoft Flipbook Maker yang merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar lainnya menjadi sebuah buku elektronik digital berbentuk *flipbook*. Perangkat lunak tersebut dapat diunduh secara bebas atau gratis melalui akses internet.

Kvisoft Flipbook Maker merupakan perangkat yang digunakan untuk membuat buku elektronik, e-modul, *e-paper* dan *e-magazine* dalam bentuk teks, serta dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, tautan, dan video di

lembar kerja (Nufus, dkk., 2020). Kvisoft Flipbook Maker adalah perangkat lunak yang mampu mengubah tampilan file PDF menjadi sangat menarik mirip sebuah buku pada umumnya (Wahyuni, 2018). Aplikasi *flipbook* mendukung oper-oper dalam pembelajaran karena tidak hanya tertulis, tetapi juga disertakan tindakan, video dan audio, yang memungkinkan media pembelajaran imersif menjadi lebih dari sekedar monoton (Erna, 2021.). Melalui penggunaan Kvisoft Flipbook Maker, media yang ditampilkan menjadi lebih menarik, variatif, dapat berisi video, gambar-gambar serta audio (Ramdania, 2013).

Berikut ini adalah tampilan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker:



Gambar 2. 2 Tampilan Kvisoft Flipbook Maker.

Software ini mempunyai halaman pengeditan yang berfungsi untuk menambahkan gambar, video, audio, *hyperlink*, dan objek multimedia lainnya. Kvisoft Flipbook Maker menyediakan cara yang baik untuk mengintegrasikan multimedia pembelajaran kedalam sebuah *flipbook*. Aplikasi ini dapat digunakan baik secara *offline* maupun *online*. Berikut adalah kelebihan dan kelemahan Kvisoft Flipbook Maker yaitu:

a. Kelebihan

Berikut beberapa kelebihan Kvisoft Flipbook Maker:

- 1) Media yang digunakan lebih bervariasi sehingga dapat menghilangkan kebosanan.

- 2) Memberikan pengalaman baru multimedia pembelajaran yang disediakan.
- 3) Sangat memungkinkan digunakan untuk belajar mandiri.
- 4) Dapat digunakan baik *offline* maupun *online*.
- 5) Dapat di zoom untuk memperjelas membaca.

b. Kekurangan

Berikut beberapa kelemahan Kvisoft Flipbook Maker:

- 1) Belum adanya *tools* untuk menjadi penanda halaman yang sudah dibaca.
- 2) Memerlukan waktu dan perencanaan yang matang dalam memodifikasi media.
- 3) Belum bisa digunakan pada gadget yang belum mendukung fitur *flash*.

Dari uraian tersebut, Kvisoft Flipbook Maker merupakan perangkat yang digunakan untuk membuat buku elektronik yang mampu mengubah tampilan file PDF menjadi sangat menarik mirip sebuah buku pada umumnya. Aplikasi ini mempunyai halaman pengeditan yang berfungsi untuk menambahkan gambar, video, audio, *hyperlink*, dan objek multimedia lainnya.

6. E-modul Pembelajaran Berbasis *Flipbook Maker*

Dengan kemajuan teknologi belakangan ini, diperlukan perspektif yang berbeda untuk beradaptasi dengan tren dan laju perkembangan kognitif peserta didik generasi baru melalui strategi pembelajaran interaktif menggunakan e-modul pembelajaran. Selain itu, karena situasi yang menuntut perlunya mempertimbangkan pendidikan jarak jauh, maka perlu juga dibuat bahan ajar seperti e-modul (Oronce, 2021).

Saat ini, e-modul terintegrasi secara luas ke dalam berbagai disiplin ilmu dan menunjukkan dampak positif pada proses belajar siswa. Salah satu contoh e-modul yang digunakan dalam dunia pendidikan adalah berbasis *flipbook maker* atau *flipbook* multimedia (Mardikaningsih & Kurniasar,

2018). Flipbook multimedia merupakan media pembelajaran yang berbeda dengan buku cetak biasa. Ini memiliki fitur interaktif untuk siswa dan mendukung berbagai output dan format file (*swf* dan *exe*) atau *HTML*. Ini juga merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk mengonversi file PDF ke publikasi interaktif digital.

Bahan ajar menggunakan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker merupakan bahan ajar yang dapat diakses secara *offline* (Wibowo, 2018). Kelebihan e-modul ini adalah lebih menarik. Dengan menggunakan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker dapat ditambahkan multimedia berupa animasi, gambar bergerak, video maupun audio dll (Salsabila, 2020).

Produk yang dibuat dalam pengembangan ini adalah e-modul menggunakan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker dengan spesifikasi sebagai berikut.

- a. Modul berbentuk elektronik yang disusun berdasarkan aturan kurikulum 2013 yang memuat materi siklus akuntansi perusahaan jasa.
- b. E-modul memposisikan peserta didik untuk berperan mandiri dalam pembelajaran.
- c. Petunjuk penggunaan, untuk menginformasikan penggunaan e-modul.
- d. Bagian-bagian pada e-modul antara lain :
 - 1) halaman judul, 2) kompetensi inti, 3) kompetensi dasar, 4) indikator, 5) tujuan pembelajaran, 6) daftar isi, 7) materi, 8) latihan soal, 9) video pembelajaran.
- e. Secara tersirat mengandung pesan spiritual, sosial, pengetahuan, keterampilan sesuai kompetensi inti pada kurikulum 2013.
- f. Berbentuk *soft file* atau virtual

E-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker* menjadi bahan ajar yang dapat diakses secara *offline* fitur interaktif untuk siswa dan mendukung berbagai output dan format file (*swf* dan *exe*) atau *HTML*. Dengan menggunakan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker e-modul ini lebih menarik

karena dapat ditambahkan multimedia berupa animasi, gambar bergerak, video maupun audio dll.

B. Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dari penelitian pengembangan e-modul pembelajaran Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa berbasis *flipbook maker* adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 2 Hasil Penelitian yang Relevan.

No.	Penulis	Judul	Hasil
1.	Reynaldo Juniors, Joni Susilowibowo (2020).	Pengembangan Bahan Ajar <i>E-book</i> Pada Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Sebagai Pendukung Pembelajaran Sainifik Kelas X Akuntansi Di SMK Negeri 2 Tuban.	Hasil penelitian menunjukkan kajian validitas ahli materi sebesar 89,51%, hasil validitas ahli bahasa sebesar 92,66% serta hasil validitas ahli grafis sebesar 96,01%. Dengan diperoleh rerata 92,72%, yang artinya masuk dalam ketentuan sangat layak.
			<p>Persamaan Persamaan penelitian ini dengan penulis adalah pada materi yang dikembangkan yaitu Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa.</p> <p>Perbedaan Perbedaan penelitian ini terletak pada tujuan pengembangannya yaitu pendukung pembelajaran saintifik.</p>
2.	Wibowo, E., & Pratiwi, D. (2018).	Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft	Respon guru terhadap E-modul dengan menggunakan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker diperoleh nilai rata-rata

Tabel 2.2 Lanjutan.

	Flipbook Maker Materi Himpunan.	<p>skor 3,64 dengan kriteria sangat menarik. Sedangkan respon peserta didik terhadap E-modul dengan menggunakan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker diperoleh nilai rata-rata skor 3,49 dengan kriteria sangat menarik.</p> <p>Persamaan Persamaan penelitian ini dengan penulis adalah pada penggunaan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker untuk mengembangkan produk.</p> <p>Perbedaan Perbedaan penelitian ini terletak pada bahan ajar yang dikembangkan yaitu materi Himpunan.</p>
3.	Ferlinda Herdianti, Widiana, Brillian Rosy.	<p>Pengembangan E-Modul Berbasis <i>Flipbook Maker</i> pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran.</p> <p>Hasil dari validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 85%, ahli media sebesar 92%, ahli bahasa sebesar 88% pengembangan e-modul berbasis flipbook maker pada mata pelajaran teknologi perkantoran memperoleh kategori “sangat layak” secara keseluruhan persentase yang diperoleh 88,33% dan hasil angket respons siswa memperoleh persentase 95,45%.</p> <p>Persamaan</p>

Tabel 2.2 Lanjutan

			<p>Persamaan penelitian ini dengan penulis adalah pada penggunaan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker untuk mengembangkan produk.</p> <p>Perbedaan Perbedaan penelitian ini terletak pada bahan ajar yang dikembangkan yaitu mata pelajaran Teknologi Perkantoran.</p>
4.	Fhina Haryanti, Bagus Ardi Saputro (2016).	<p>Pengembangan Modul Matematika Berbasis <i>Discovery Learning</i> Berbantuan <i>Flipbook maker</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Materi Segitiga.</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3.050 > 1.67$ dengan demikian H_1 diterima dan H_0 ditolak.</p> <p>Persamaan Persamaan penelitian ini dengan penulis adalah pada pengembangan e-modul</p> <p>Perbedaan Perbedaan penelitian ini terletak pada bahan ajar yang dikembangkan yaitu materi Segi Tiga.</p>
5.	Lasmiyati, Idris Hata (2014)	<p>Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul pembelajaran geometri pada aspek kelayakan berkategori baik, serta pembelajaran matematika yang menggunakan modul lebih baik dibandingkan kelas yang tidak menggunakan modul.</p>

Tabel 2.2 Lanjutan.

			<p>Persamaan</p> <p>Persamaan penelitian ini dengan penulis adalah pada penggunaan desain penelitian dan pengembangan ADDIE.</p> <p>Perbedaan</p> <p>Perbedaan penelitian ini terletak pada penggunaan desain penelitian dan pengembangan Borg and Gall.</p>
6.	Fonda, Sumargiyani (2019)	<i>The Developing Math Electronic Module With Scientific Approach Using Kvisoft Flipbook Maker Pro For XI Grade of Senior High School Students</i>	<p>Penilaian ahli instrumen materi diperoleh skor rata-rata 101,25 dengan kriteria sangat baik, penilaian ahli instrumen media memperoleh skor rata-rata 116 dengan kriteria baik serta pada instrumen respon siswa diperoleh 86,44 dengan kriteria sangat baik.</p> <p>Persamaan</p> <p>Persamaan penelitian ini dengan penulis adalah pada penggunaan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker untuk mengembangkan produk.</p> <p>Perbedaan</p> <p>Perbedaan penelitian ini terletak pada modul yang dikembangkan yaitu mata pelajaran Matematika</p>

Tabel 2.2 Lanjutan.

7.	Winatha, K. R. (2018)	Pengembangan E- modul Interaktif Berbasis Proyek Mata Pelajaran Simulasi Digital	Validitas e-modul dari aspek desain pembelajaran adalah 100% dengan kualifikasi sangat baik. Sedangkan untuk buku panduan guru berkualifikasi sangat baik dengan tingkat persentase sebesar 100%. Persamaan Persamaan penelitian ini dengan penulis adalah pada penggunaan desain penelitian dan pengembangan ADDIE. Perbedaan Perbedaan penelitian ini terletak pada e-modul yang dikembangkan yaitu mata Simulasi Digital.
8.	Siti Sakinah Salsabila (2020)	Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-modul Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker Pada Materi Relasi Dan Fungsi Kelas VII SMP Budi Satrya Medan	Bahan ajar berbasis E- modul menggunakan Kvisoft layak digunakan sebagai media pembelajaran. Persamaan Persamaan penelitian ini dengan penulis adalah pada penggunaan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker untuk mengembangkan produk. Perbedaan Perbedaan penelitian ini terletak pada e-modul yang dikembangkan yaitu materi Relasi dan Fungsi

Tabel 2.2 Lanjutan.

9.	Sri Hayati, Agus Setyo Budi, Erfan Handoko. (2015)	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flipbook</i> Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik	Setelah diuji coba pada kelas eksperimen peningkatan persentase dari bahwa secara Hasil yang telah diperoleh rata-rata semua aspek sebesar 57,23%. Disimpulkan keseluruhan <i>Flipbook</i> Fisika berbasis multimedia dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA.
			<p>Persamaan</p> <p>Persamaan penelitian ini dengan penulis adalah bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar.</p>
			<p>Perbedaan</p> <p>Perbedaan penelitian ini terletak pada e-modul yang dikembangkan yaitu materi mata pelajaran Fisika.</p>
10.	Erna, M., & Dewi (2021)	<i>The Development of E-Worksheet Using Kvisoft Flipbook Maker Software Based on Lesson Study to Improve Teacher ' s Critical Thinking Ability.</i>	Pengembangan <i>e-worksheet</i> menggunakan <i>software</i> Kvisoft Flipbook Maker berbasis <i>lesson study</i> efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis guru dan siswa
			<p>Persamaan</p> <p>Persamaan penelitian ini dengan penulis adalah pada penggunaan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker untuk mengembangkan produk.</p>
			<p>Perbedaan</p>

Tabel 2.2 Lanjutan.

Perbedaan penelitian ini terletak pada tujuannya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis guru dan siswa.

Sumber: Google Scholar.

C. Kerangka Pikir

Cenderung rendahnya hasil belajar materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa pada saat pembelajaran daring seperti sekarang ini menjadi sebuah permasalahan bagi pelaku pendidikan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang efektif. Saat kegiatan belajar mengajar diperlukan sebuah media pembantu untuk menyampaikan sebuah materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami peserta didik. Namun faktanya, pembelajaran yang dilakukan masih dilakukan tanpa adanya unsur multimedia terlebih lagi sekolah meniadakan adanya buku pegangan siswa berupa LKS.

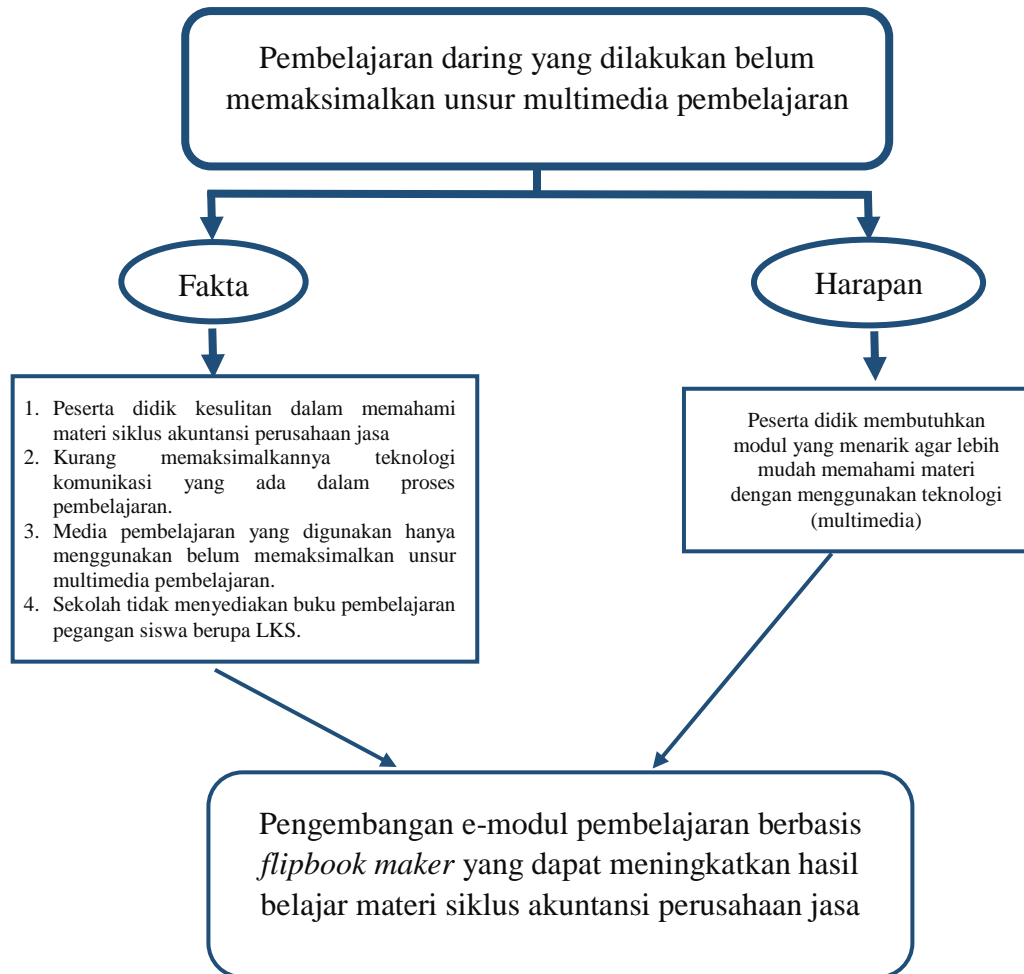
Studi pendahuluan yang dilakukan di SMA N 1 Seputih Banyak melalui observasi, wawancara, dan sebar kuesioner pada guru bidang mata pelajaran dan peserta didik, peneliti menemukan permasalahan terkait pembelajaran yang dialami guru dan peserta didik. Masalah yang dihadapi dalam pembelajaran yaitu terkait pemaksimalan penggunaan media dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *virtual meeting* juga terkendala akan jaringan internet yang masih belum merata.

Berdasarkan uraian tersebut, perlunya sebuah pembelajaran berbasis multimedia guna meningkatkan pemahaman siswa. Media pembantu ini bisa berupa e-modul. Modul pembelajaran sangat berguna bagi siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru, terlebih dalam situasi pembelajaran daring seperti saat ini. E-modul pembelajaran ini harus memuat beberapa bentuk komponen materi yang berupa: teks, gambar, video, suara, dan animasi yang termuat dalam satu bentuk wadah program, agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.

E-modul pembelajaran yang berupa multimedia (terdiri dari berbagai media) dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar. E-modul pembelajaran yang bersifat multimedia menggunakan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker dapat membantu guru maupun siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa.

Tahapan dalam pengembangan e-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker* yaitu peneliti melihat potensi dan situasi terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan pengumpulan data yang mendukung untuk dijadikan sebagai data awal, lalu dilanjutkan mendesain produk berupa e-modul pembelajaran. Pada tahapan pengembangan ini perlunya kerjasama interdisiplin ilmu, yang didasarkan pada *need assessment*, validasi ahli dan uji coba serta revisi. Setelah produk e-modul pembelajaran dibuat sesuai prosedur maka dilanjutkan uji efektivitas untuk melihat sejauh mana produk ini dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar materi siklus akuntansi perusahaan jasa.

Kerangka pikir tersebut digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 3 Kerangka Pikir.

D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian pengembangan ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk e-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker* yang valid dan layak pada materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di kelas XII SMA N 1 Seputih Banyak.
2. E-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker* yang dikembangkan pada materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa pada siswa kelas XII SMA N 1 Seputih Banyak meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan ialah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*) dalam bidang pendidikan. Menurut Borg & Gall (1983) penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan (*R & D, is a process used to develop and validate educational products*).

Ada beberapa istilah mengenai penelitian dan pengembangan Borg and Gall menggunakan nama *Research and Development/R&D* yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan, Richey and Kelin menggunakan nama *Design and Development Research* yang dapat diterjemahkan menjadi perancangan dan penelitian pengembangan, Thiagarjana menggunakan *Design, Development and Dissemination*, Hingga saat ini model pengembangan yang dikemukakan oleh Dick and Carry yang dapat digunakan pada penelitian dan pengembangan yaitu model ADDIE yang dimana pada penerapan penelitian pengembangan model ADDIE itu sendiri melalui beberapa tahap yaitu analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Menurut Moelenda dalam Frilisa Dliyaul Haya (2017) yang turut mengembangkan ADDIE menyatakan bahwa pada revisi (*evaluation*) dapat terjadi secara terus menerus dalam setiap tahap yang dilalui namun tidak dinyatakan dengan jelas. M. Ismail Walide Wire (2017) mengungkapkan menurut langkah-langkah pengembangan produk model penelitian dan pengembangan ADDIE lebih rasional dan lebih lengkap daripada model 4D.

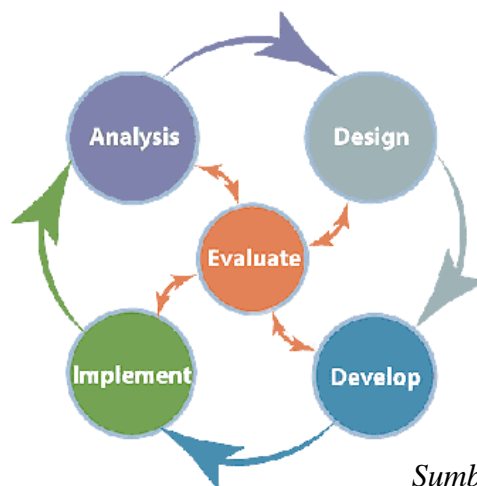
Model ADDIE memiliki kesamaan dengan model pengembangan sistem basis. Inti kegiatan pada setiap tahap pengembangan juga hampir sama. Oleh sebab itu, model ADDIE ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi, metode, media pembelajaran, dan bahan ajar/modul.

Adapun pengertian dari beberapa tahapan ADDIE yaitu tahap pertama ialah analisis (*analysis*) merupakan elemen pengumpulan data mengenai apa saja permasalahan yang dihadapi dan kebutuhan yang diperlukan. Tahap kedua ialah perancangan (*design*) merupakan tahap cetak biru, tahapan yang perlu dilakukan yaitu merumuskan tujuan pembelajaran, dan menentukan strategi pembelajaran. Disamping itu, pertimbangkan pula sumber-sumber pendukung lainnya. Semua itu tertuang dalam satu dokumen bernama *blue print* yang jelas dan rinci. Tahap ketiga ialah pengembangan (*development*) merupakan proses mewujudkan *blue print* atau desain tadi menjadi kenyataan. Tahap keempat yaitu implementasi (*implementation*) merupakan langkah nyata untuk menerapkan desain yang telah dikembangkan. Tahap terakhir atau tahap evaluasi (*evaluation*) merupakan umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil.

Pada penelitian yang dilakukan ini, dikembangkan bahan ajar berupa e-modul pembelajaran. Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini ialah peserta didik kelas XII SMA N 1 Seputih Banyak. Pengembangan e-modul ini dilaksanakan pada mata pelajaran ekonomi, khususnya materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. Penelitian dan pengembangan yang bermaksud untuk mengembangkan e-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker*.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang merupakan akronim dari *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Adapun prosedurnya sebagai berikut:



Sumber: pngwing.com

Gambar 3. 1 Desain Pengembangan ADDIE.

1. *Analysis* (analisis)

Tahap yang pertama adalah proses analisis yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan awal sebelum dilakukan pengembangan. Tahap analisis peneliti jelaskan sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan awal yang perlu dilengkapi pada pembelajaran di sekolah.

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan cara memilih materi yang akan dimasukkan ke dalam modul, serta menganalisis Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan indikator yang seharusnya dicapai siswa setelah mempelajari materi tersebut. Analisis ini dilakukan agar materi yang ada di media sesuai yang ada pada sekolah.

c. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis ini dilakukan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran dan siswa tentang modul pembelajaran dan pembelajaran.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini peneliti melakukan pemilihan bagian yang akan dibuat di dalam e-modul yang akan dikembangkan. Pembuatan e-modul yang berisikan garis besar komponen media yang mencakup desain, materi,

penentuan alur pembelajaran dan merencanakan komposisi penyajian materi.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan dilakukan pengetikan materi, penyusunan animasi, gambar yang kemudian dilakukan validasi oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, serta divalidasi oleh praktisi.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diatur sedemikian rupa sesuai peran atau fungsinya agar dapat diimplementasikan. Setelah produk siap dan divalidasi oleh ahli, maka dapat diujicobakan melalui uji satu-satu dan uji kelas kemudian dievaluasi dan direvisi. Kemudian uji coba dapat dilakukan pada kelompok besar kemudian dievaluasi kembali dan direvisi sehingga dapat menghasilkan produk akhir yang siap didiseminasikan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Langkah terakhir adalah evaluasi terhadap proses yang dilakukan untuk mengetahui apakah sistem pembelajaran yang kita bangun berhasil sesuai dengan harapan awal. Tahap evaluasi dapat dilaksanakan diatas empat tahap diatas yang disebut evaluasi formatif, karena tujuannya ialah untuk kebutuhan revisi.

C. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba penelitian dan pengembangan ini melibatkan ahli media, ahli materi, ahli bahasa, praktisi, 6 siswa dalam uji satu-satu, dan 2 kelas uji coba lapangan yaitu kelas kontrol dan eksperimen. Kelas kontrol yaitu kelas XII IPS 4 sebanyak 33 siswa dan eksperimen yaitu kelas XII IPS 1 sebanyak 32 siswa untuk kemudian dilaksanakan uji efektivitas produk penelitian pengembangan. Berikut penjelasan masing-masing dari subjek uji coba penelitian dan pengembangan ini:

1. Validasi Produk

Pada tahap ini dilakukan validasi awal produk. Produk awal ini dinilai dan divalidasi oleh para validator yang ahli pada bidangnya. Kegiatan validasi ini dilakukan dengan memberikan instrumen berupa lembar validasi yang telah disiapkan peneliti beserta produk pengembangan kepada validator untuk diberi penilaian, saran, masukan, dan komentar terhadap produk pengembangan.

Validasi penelitian pengembangan ini dilakukan oleh beberapa ahli dan praktisi. Validator terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan praktisi. Para validator ahli dan praktisi diberikan e-modul pembelajaran untuk dipelajari, kemudian diminta untuk mengisi angket dan pendapat mengenai e-modul pembelajaran tersebut. Masukan validator digunakan peneliti untuk dasar revisi e-modul pembelajaran sehingga layak untuk masuk tahap uji coba terbatas. Berikut adalah validator dalam uji coba ini:

1) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ditujukan untuk penilaian mengenai media yang dikembangkan. Validasi ahli media dalam penelitian pengembangan ini dilakukan oleh Dr. Riswandi, M.Pd.dosen Program Studi Magister Manajemen Pendidikan sekaligus Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung dengan kualifikasi S3. Kisi-kisi lembar penilaian ahli media diukur berdasarkan indikator, sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media.

Aspek yang direview	Indikator
Fungsi dan Manfaat media	a. Memperjelas penyajian b. Mempermudah pembelajaran c. Membangkitkan motivasi belajar peserta didik d. Mengatasi sikap pasif peserta didik e. Meningkatkan pemahaman peserta didik
Tampilan Media	a. Menarik minat belajar peserta didik b. Kesesuaian judul dengan isi e-modul c. Bentuk dan ukuran huruf d. Konsistensi sistematika penulisan

Tabel 3. 1 Lanjutan.

	e. Daya tarik
Keefektifan Media	a. Belajar secara mandiri (<i>self instructional</i>) b. Materi terdiri dari unit kompetensi (<i>self contained</i>) c. Berdiri sendiri (<i>stand alone</i>) d. Memiliki daya adaptif terhadap IPTEK (<i>adaptive</i>) e. Bersahabat dengan penggunanya (<i>user friendly</i>) f. Guru sebagai fasilitator g. Membangkitkan minat belajar peserta didik h. Meningkatkan keaktifan peserta didik i. Perumusan tujuan instruksional jelas j. Urutan pembelajaran secara sistematis

Sumber: Arsyad (2013) dan hasil pengembangan oleh peneliti.

2) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi ditujukan untuk penilaian mengenai materi yang dikembangkan apakah sudah sesuai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang ingin dicapai. Penilaian kelayakan produk aspek materi pembelajaran untuk dapat diujicobakan dilakukan oleh Drs. Tedi Rusman, M.Pd. dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi sekaligus Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) FKIP Universitas Lampung. Kisi-kisi lembar penilaian ahli materi diukur berdasarkan indikator, sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi.

Aspek yang direview	Indikator
1. Aspek Kelayakan Isi	a. Cakupan materi b. Akurasi materi c. Kemutakhiran dan kontekstual d. Ketaatan pada hukum dan perundang-undangan
2. Aspek Kelayakan Penyajian	a. Teknik penyajian b. Pendukung penyajian materi c. Kelengkapan penyajian

Sumber: Balitbang (2015) dan hasil pengembangan oleh peneliti.

3) Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa ditujukan untuk penilaian dan informasi mengenai keterbacaan materi yang dikembangkan. Validasi bahasa dilakukan oleh dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia sekaligus ketua Pusat Manajemen Mata Kuliah Umum Universitas Lampung dengan kualifikasi S3 yang ahli dalam ketepatan dan kesesuaian Bahasa Indonesia. Ahli bahasa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd. Kisi-kisi lembar penilaian ahli bahasa diukur berdasarkan indikator, sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa.

Aspek yang direview	Indikator
1. Aspek kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	a. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik b. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial-emosional peserta didik
2. Aspek keterbacaan	a. Keterbacaan peserta didik terhadap pesan
3. Kemampuan memotivasi	a. Kemampuan memotivasi peserta didik b. Kemampuan mendorong peserta didik untuk berpikir kritis
4. Kelugasan	a. Ketepatan struktur kalimat b. Kebakuan istilah

Tabel 3. 3 Lanjutan.

5. Koherensi dan keruntutan alur pikir	a. Keterkaitan antar sub/sub bab/kalimat/alinea b. Keutuhan makna dalam bab/sub bab/alinea
6. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	a. Ketepatan tatabahasa b. Ketepatan ejaan
7. Penggunaan istilah dan simbol/lambang	a. Konsistensi penggunaan istilah b. Konsistensi penggunaan simbol/lambang c. Ketetapan penulisan nama ilmiah/asing

Sumber: *BSNP (2014: 3-5) dan hasil pengembangan oleh peneliti.*

4) Validasi Praktisi

Validasi ahli praktisi bertujuan untuk menggali informasi mengenai penilaian pada keefektifan e-modul pembelajaran, keterlaksanaan dan kelayakannya. Validasi praktisi dilakukan oleh Drs. Edi Gunanto, guru mata pelajaran ekonomi kelas XII IPS SMA N 1 Seputih Banyak. Kisi-kisi lembar penilaian untuk praktisi dibuat berdasarkan BSNP yang diharuskan memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, pendekatan pembelajaran, proses evaluasi, dan manfaat (Balitbang, 2015).

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Praktisi.

Aspek yang direview	Indikator
1. Aspek Kelayakan Isi	a. Kesesuaian KI & KD b. Keakuratan materi c. Pendukung materi pembelajaran d. Kemutakhiran materi
2. Aspek Kelayakan Penyajian	a. Teknik penyajian b. Pendukung penyajian materi c. Penyajian pembelajaran
3. Aspek kelayakan bahasa	a. Lugas b. komunikatif c. interaktif

Sumber: *Balitbang (2015) dan hasil pengembangan oleh peneliti.*

2. Perbaikan Produk

Setelah produk divalidasi ahli dan praktisi, maka dapat diketahui kelemahan e-modul pembelajaran. Kelemahan tersebut kemudian direvisi untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

3. Uji Coba Produk

Produk yang sudah dibuat, selanjutnya diujicobakan dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba dilakukan untuk mengetahui e-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker* ini memberikan dampak positif. Uji coba ini dilakukan melalui 2 cara, yaitu uji coba terbatas dan uji coba secara luas.

1) Uji coba terbatas

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik dan data evaluasi kualitatif dan kuantitatif tentang produk yang dikembangkan. Uji ini dilakukan dengan memberikan angket kepada peserta didik dalam jumlah terbatas untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap e-modul pembelajaran pembelajaran yang sudah dikembangkan.

2) Uji coba secara luas

Uji coba secara luas ini merupakan tahap terakhir evaluasi formatif yang dilakukan. Uji coba ini bertujuan untuk mendapatkan masukan, saran, serta perbaikan yang membangun terhadap e-modul pembelajaran yang dikembangkan, pada tahap ini peserta didik diberi e-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker* untuk dipelajari. Setelah mempelajari materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa dengan e-modul pembelajaran, peserta didik diberikan keleluasaan untuk memberikan pendapatnya terhadap kesulitan yang ditemukan saat proses belajar.

Populasi dalam penelitian pengembangan ini ialah seluruh kelas XII Jurusan IPS SMA N 1 Seputih Banyak semester gasal tahun pelajaran 2021/2022 yang terdiri atas empat kelas dengan jumlah 130 peserta didik seperti yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 5 Jumlah Siswa Kelas XII IPS SMA N 1 Seputih Banyak Tahun Ajaran 2021/2022.

Kelas XII IPS	Jumlah Siswa berdasarkan Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
	Laki-laki	Perempuan	
	1	16	
2	17	15	32
3	15	18	33
4	19	14	33
Jumlah	67	63	130

Sumber: Waka. Kesiswaan SMA N 1 Seputih Banyak.

Sampel pada penelitian dan pengembangan ini terbagi menjadi tiga kelas, yaitu kelas uji coba, kelas eksperimen, dan kelas kontrol. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pengambilan sampel adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti mendaftar semua anggota populasi (peserta didik) yang terbagi dalam empat kelas, yaitu XII IPS 1, XII IPS 2, XII IPS 3, dan XII IPS 4 yang berjumlah 130 peserta didik;
- 2) Nama-nama anggota populasi ditulis dalam satu kertas kecil-kecil;
- 3) Kertas-kertas kecil yang telah diberi nomor kemudian digulung;
- 4) Gulungan kertas dimasukkan ke dalam wadah untuk kemudian diacak;
- 5) Setelah itu, kemudian peneliti mengambil gulungan kertas satu per satu sampai diperoleh sampel yang diperlukan. Berikut adalah daftar rincian jumlah peserta didik yang terpilih sebagai sampel:
 - a) Kelas XII IPS 1 Sejumlah 32 peserta didik
 - b) Kelas XII IPS 3 Sejumlah 33 peserta didik
 - c) Kelas XII IPS 4 Sejumlah 33 peserta didik
- 6) Setelah didapatkan sampel pada masing-masing kelas, maka untuk menentukan kelas uji coba, eksperimen, dan kontrol masing-masing nama kelas ditulis di dalam kertas setelah itu di acak dan diambil satu persatu sehingga didapatkan pembagian kelas sebagai berikut:

- a) Kelas uji coba : XII IPS 3;
- b) Kelas eksperimen : XII IPS 1;
- c) Kelas kontrol : XII IPS 4;

4. Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan agar menghasilkan e-modul pembelajaran yang menarik dan dapat digunakan secara baik, sehingga menghasilkan produk akhir. Namun, apabila belum sempurna maka hasil uji coba dijadikan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan e-modul pembelajaran yang dibuat, sehingga dapat menghasilkan produk akhir yang dapat dimanfaatkan sekolah.

D. Variabel Penelitian dan Variabel Operasional

1. Variabel Penelitian

Variabel pada penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa siswa di SMA N 1 Seputih Banyak melalui penggunaan e-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker*.

2. Variabel Operasional

Hasil belajar merupakan capaian yang dinyatakan dengan skor keterampilan dan proses belajar sebagai pedoman bagi pendidik untuk menentukan sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan. Hasil belajar diukur menggunakan tes yang dilakukan setelah menerapkan e-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker* pada materi siklus akuntansi perusahaan jasa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian pengembangan ini menggunakan empat jenis teknik pengumpulan data, yaitu wawancara, dokumentasi, angket (kuesioner) dan tes.

1. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data saat peneliti melakukan studi pendahuluan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi ini dilakukan untuk memperoleh gambaran langsung tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, laporan kegiatan, foto, dan data yang relevan dengan penelitian.

3. Angket (Kuesioner)

Angket adalah teknik yang dilakukan melalui memberi seperangkat pertanyaan kepada responden yang kemudian dijawabnya. Saat evaluasi dan uji coba e-modul pembelajaran angket digunakan. Evaluasi bahan ajar e-modul pembelajaran dengan berbasis *flipbook maker* dilakukan oleh validator ahli materi, media, bahasa, dan praktisi.

4. Tes

Menurut Arifin (2011: 118), Tes adalah teknik untuk melakukan aktivitas pengukuran yang memiliki berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang perlu ditanyakan atau dijawab oleh peserta didik untuk mengukur aspek perilaku peserta didik. Tes yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Tes pilihan ganda digunakan untuk mengetahui apakah pemahaman peserta didik terhadap materi siklus akuntansi perusahaan jasa akan meningkat setelah menggunakan modul pembelajaran berbasis *flipbook maker*.

F. Jenis dan Teknik Analisis Data

1. Jenis Data

Jenis data yang digunakan ialah berupa data kualitatif dan kuantitatif.

1) Data Kualitatif

Data kualitatif untuk penelitian dan pengembangan ini diperoleh dari studi pendahuluan (wawancara dan observasi), validasi produk oleh (saran dan masukan dari validator ahli dan praktisi), dan uji satu-satu (saran dan masukan dari peserta didik).

2) Data Kuantitatif

Data kuantitatif untuk penelitian dan pengembangan ini diperoleh dari validasi produk (lembar ceklis/ penilaian produk), uji satu-satu (penilaian peserta didik), dan hasil tes awal (*pre test*) dan akhir (*post test*) peserta didik pada uji kelas.

2. Teknik Analisis Data

Analisis data produk e-modul pembelajaran pada tahap uji lapangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

1) Analisis Data Deskriptif

Tahap analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut;

- a. Angket yang telah diisi responden diperiksa kelengkapan jawabannya, kemudian disusun sesuai kode jawaban;
- b. Mengkuantifikasi jawaban setiap pertanyaan dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan;
- c. Membuat tabulasi data;
- d. Menghitung skor dari komponen angket dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum xi$ = Jumlah jawaban subjek

$\sum x$ = Jumlah jawaban tertinggi

Berikut adalah kriteria kelayakan skor validasi ahli dalam penelitian pengembangan ini:

Tabel 3. 6 Kriteria Kelayakan.

Skor rata-rata	Kategori
76% -100%	Sangat Layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Kurang Layak
0% - 25%	Tidak Layak

Sumber: Sugiyono. (2016).

e. Skor penilaian dipindahkan dalam tabel agar memudahkan dalam membaca hasil penelitian. Penentuan kriteria kualitatif dilakukan sebagai berikut:

- a) Menghitung skor ideal/ maksimum
- b) Menghitung skor terendah
- c) Menentukan range kriteria kualitatif
- d) Menentukan lebar interval

Penentuan kriteria kualitatif yang dilaksanakan pada penelitian ini, sebagai berikut:

- a) Kriteria kualitatif studi lapangan, uji ahli, dan uji satu-satu

Tabel 3. 7 Skor Penilaian Berdasarkan Skala *Likert*.

Jawaban	Skor
Sangat Setuju/Selalu/Sangat Positif	4
Setuju/Sering/Positif	3
Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/Negatif	2
Sangat Tidak Setuju/Tidak Pernah	1

Sumber: Sugiyono. (2015).

- b) Kriteria kualitatif uji kelas (*pre test* dan *post test*)

Tabel 3. 8 Kriteria Skor Penilaian.

Pencapaian tujuan pembelajaran	Kualifikasi
> 80	Sangat baik
> 60 – 80	Baik
> 40 – 60	Cukup
> 20 – 40	Kurang
≤ 20	Sangat kurang

Sumber: Widoyoko. (2014).

2) Analisis data inferensial

Analisis statistik inferensial digunakan untuk mengetahui keefektifan e-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker* yang diperoleh melalui hasil *post test*. Data hasil *post test* peserta didik diuji normalitas dan homogenitas. Pengujian ini merupakan uji prasyarat analisis. Hasil uji

prasyarat ini digunakan sebagai dasar pengujian lebih lanjut terhadap kemampuan kognitif peserta didik.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian pengembangan ini uji normalitas data hasil belajar materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa ranah kognitif dilakukan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan $\alpha = 0,05$ dan dibantu menggunakan *software IBM SPSS 25*. Caranya ialah menentukan terlebih dahulu hipotesis pengujiannya yaitu:

H_0 : data terdistribusi secara normal

H_1 : data tidak terdistribusi secara normal

Data dikatakan normal apabila nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari $\alpha = 0,05$ (Sign. > 0,05).

b. Uji Homogenitas

Menurut Budiyono (2015) uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Uji ini diketahui menggunakan uji *levene-test* dengan $\alpha = 0,05$ dan dibantu menggunakan *software IBM SPSS 25*. Diasumsikan bahwa sampel uji yang berbeda meskipun berasal dari populasi yang sama mempunyai rata-rata yang berbeda, akan tetapi mempunyai varian yang sama. Hipotesis pada uji homogenitas, sebagai berikut:

H_0 : tiap kelas mempunyai variansi yang sama

H_1 : tiap kelas tidak mempunyai variansi yang sama

Data dikatakan homogen apabila nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari $\alpha = 0,05$ (Sign. > 0,05).

c. Uji t (Uji Hipotesis)

H_0 : Tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa peserta didik sebelum menggunakan e-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker* dan setelah menggunakan menggunakan e-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker*.

H_1 : Ada perbedaan rata-rata hasil belajar Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa peserta didik sebelum menggunakan e-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker* dan setelah menggunakan menggunakan e-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker*.

Uji hipotesis ini menggunakan uji komparatif dua sampel independen melalui uji t yang dibantu *software IBM SPSS 25*. Menurut Sugiyono (2015) uji hipotesis adalah generalisasi rata-rata dua sampel tidak berkorelasi berupa perbandingan keadaan dua variabel yang independen antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Kriteria pengujian yang diberikan apabila signifikansi kurang 0,05 (Sign. < 0,05) maka H_0 ditolak. Hal ini berarti ada perbedaan rata-rata hasil belajar materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa peserta didik sebelum menggunakan e-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker* dan setelah menggunakan menggunakan e-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker*. Sebaliknya apabila signifikansi lebih 0,05 (Sign. > 0,05) maka H_0 diterima yang berarti tidak ada peningkatan hasil belajar materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa peserta didik sebelum menggunakan e-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker* dan setelah menggunakan menggunakan e-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker*.

Rumus uji t adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 + \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

(*Separated Varians*)

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

(*Polled Varians*)

Keterangan:

- X_1 = Rata-rata hasil belajar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa siswa yang diajar e-modul pembelajaran (produk);
- X_2 = Rata-rata hasil belajar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa siswa yang diajar tanpa e-modul pembelajaran (produk);
- S_1^2 = Varians total kelompok 1;
- S_2^2 = Varians total kelompok 2;
- n_1 = Banyaknya sampel kelompok 1;
- n_2 = Banyaknya sampel kelompok 2;

Terdapat beberapa pertimbangan dalam memilih rumus *t-test* yaitu.

1. Apakah dua rata-rata dari dua sampel yang jumlahnya sama atau tidak;
2. Apakah varians dua sampel itu homogen atau tidak. Untuk itu diperlukan adanya pengujian homogenitas varians.

Berdasarkan dua hal tersebut, maka berikut pedoman untuk memilih rumus *t-test*.

1. Bila jumlah anggota sampel $n_1=n_2$ dan varians homogen ($\sigma_1^2=\sigma_2^2$) maka dapat digunakan *t-test* baik *separated* maupun *polled varians*.
2. Bila $n_1 \neq n_2$, varians homogen ($\sigma_1^2=\sigma_2^2$), dapat digunakan rumus *t-test* dengan *polled varians*. Derajat kebebasan $dk=n_1+n_2-2$.

3. Bila $n_1 = n_2$, varians tidak homogen ($\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$), dapat digunakan rumus t-test dengan *separated* maupun *polled varians* dengan $dk = n_1 - 1$ atau $dk = n_2 - 1$. Bukan $dk = n_1 + n_2 - 2$.
4. Bila $n_1 \neq n_2$, varians tidak homogen ($\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$), untuk itu digunakan rumus t-test dengan *separated varians*. Harga t sebagai pengganti T-tabel dihitung dari selisih harga T-tabel $dk (n_1 - 1)$ dan $dk (n_2 - 1)$ dibagi 2 dan kemudian ditambahkan harga t terkecil.

Kriteria pengujian dalam uji ini ialah H_0 diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_1 ditolak apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan taraf signifikansi 0,05 dan $dk = n_1 + n_2 - 2$. Pada uji efektivitas ini terdapat dua hipotesis yaitu H_0 (hipotesis nol) dan H_1 (hipotesis alternatif) dengan:

H_0 = tidak ada perbedaan yang signifikan,

H_1 = ada perbedaan yang signifikan,

H_0 diterima atau H_1 ditolak apabila taraf signifikansi $> 0,05$, dan

H_0 ditolak atau H_1 diterima apabila taraf signifikansi $< 0,05$.

(Sugiyono, 2009)

Penelitian pengembangan ini merupakan studi yang merekonstruksi dan mengembangkan kembali penelitian berdasarkan data yang diperoleh dari sumber langsung atau tidak langsung dan mengembangkan kembali agar mencapai hasil yang lebih baik.

Data hasil penilaian formatif dibuat, dideskripsikan, dan dianalisis dalam format tabel dan persentase. Hasil tes satu-satu telah direvisi. Hasil revisi akan digunakan dalam tes kelas dan penilaian formatif kedua akan dilakukan. Data penilaian formatif kedua digunakan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar materi pada Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan e-modul pembelajaran Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa berbasis *flipbook maker* maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan e-modul pembelajaran Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa berbasis *flipbook maker* dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model desain instruksional ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, & Evaluate*).
2. Penilaian skor setelah dilakukan validasi ahli dan praktisi menunjukkan persentase skor total sebesar 76% dengan kategori sangat layak. Penilaian peserta didik pada tahap uji satu-satu menunjukkan persentase skor total sebesar 91% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian e-modul pembelajaran Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa berbasis *flipbook maker* dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
3. E-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII IPS pada materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di SMA N 1 Seputih Banyak, ditunjukkan melalui pengujian perbandingan *pre test* dan *post test* dengan uji *t*. Hasil penilaian uji *t-test (independent samples test) post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol mengungkapkan bahwa nilai signifikansi uji *t* adalah 0,003. Nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 yang berarti bahwa H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol.

B. Implikasi

Pengembangan e-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker* untuk meningkatkan hasil belajar materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa pada siswa kelas XII SMA N 1 Seputih Banyak ini dapat dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran. Terlebih pengembangan produk ini dirancang sesuai analisis kebutuhan peserta didik dan guru, sehingga representatif digunakan pada saat pembelajaran Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di SMA N 1 Seputih Banyak.

Selanjutnya, produk pengembangan ini juga dapat digunakan pada peserta didik, guru maupun sekolah untuk menunjang pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut didukung karena format, desain dan rancangan produk e-modul pembelajaran bersifat umum, dan dapat digunakan oleh semua guru mata pelajaran maupun peserta didik.

Jika e-modul pembelajaran ini digunakan peserta didik, guru maupun sekolah atau lembaga lain, hendaknya memperhatikan beberapa hal berikut ini. Pertama, pengguna harus meninjau terlebih dahulu kesesuaian e-modul yang akan digunakan dengan kurikulum dan materi ajar yang akan disampaikan serta. Kedua, perlunya pengguna menyesuaikan metode serta tahapan pembelajaran yang digunakan.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan e-modul pembelajaran Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa yang dilakukan, produk e-modul pembelajaran Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, saran yang diajukan dari hasil penelitian dan pengembangan ini adalah

1. Kepada peserta didik

Peserta didik seharusnya memilih dan menggunakan media pembelajaran pendukung yang dapat memicu peningkatan hasil belajar. E-modul pembelajaran ini dapat digunakan untuk memperoleh pengalaman baru, memudahkan pemahaman, dan dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar.

2. Kepada guru
 - a. Guru hendaknya mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kondisi dan potensi peserta didik sehingga dapat mempermudah penyampaian materi pembelajaran.
 - b. Guru hendaknya menerapkan media pembelajaran yang mengutamakan keaktifan peserta didik.
3. Kepada pihak sekolah

Sekolah hendaknya mempertimbangkan penyediaan sumber dan media pembelajaran. Sumber dan media yang disediakan hendaknya bersifat adaptif, dengan keadaan peserta didik dan mengutamakan keaktifan peserta didik seperti penggunaan e-modul pembelajaran agar dapat lebih mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik
4. Kepada peneliti lain
 - a. E-modul pembelajaran dalam penelitian ini hanya sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu diperlukan adanya penelitian lain agar guru dan peserta didik dapat memilih alternatif media pembelajaran yang efektif, sesuai dengan keadaan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
 - b. Penelitian pengembangan e-modul pembelajaran ini hanya diteliti pada materi siklus akuntansi perusahaan jasa. Oleh karena itu diperlukan adanya penelitian lain yang berfungsi untuk menguji keefektifan e-modul pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35-49.
- Agustina, D. Y. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Sebagai Pendukung Implementasi Pembelajaran Berbasis Scientific Approach Pada Materi Jurnal Penyesuaian Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Di SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 3(1).
- Anandari, Q. S., Kurniawati, E. F., Piyana, S. O., Melinda, L. G., Meidiawati, R., & Fajar, M. R. (2019). Development of Electronic Module: Student Learning Motivation Using the Application of Ethnoconstructivism-Based Flipbook Kvisoft. *Jurnal Pedagogik*, 6(2), 416-436.
- Arianti, E. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Examples Non Examples Pada Pelajaran IPS Di Kelas IV SD Negeri 104219 Tanjung Anom TA 2012/2013. ((Disertasi, Universitas Negeri Medan).
- Arifin, N. N., Nura'eni, E., & Pranata, O. H. (2014). Peningkatan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Geometri Melalui Pembelajaran Berbasis Teori Van Hiele. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 96-102.
- Arsyad. A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Aryawan, R., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2018). Pengembangan E-modul Interaktif Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(2), 180-191.
- Balitbang Kemdikbud RI. (2015). *Hasil Ujian Nasional Tahun 2015*. Jakarta: Balitbang Kemdikbud RI.
- Baroroh, U., & Mardiyana, M. (2022). E-module Ethnomathematics on Mathematical Representation Ability of Class XI High School Students. *International Journal of Progressive Sciences and Technologies*, 31(1), 10-18.
- Borg, W., & Gall, M. (1983). *Educational Research: an Introduction*. New York: Longman.
- Dick. W, Carey. L. Carey. J.O. (2001). *The Systematic Design of Instruction*. Addison-Wesley Educational Publisher Inc.

- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erna, M., & Dewi, C. A. (2021). The Development of E-Worksheet Using Kvisoft Flipbook Maker Software Based on Lesson Study to Improve Teacher's Critical Thinking Ability. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(1).
- Fonda, A., & Sumargiyani, S. (2018). The Developing Math Electronic Module With Scientific Approach Using Kvisoft Flipbook Maker Pro For XI Grade Of Senior High School Students. *Infinity Journal*, 7(2), 109-122.
- Harta, I., Tenggara, S., & Kartasura, P. (2014). Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP. Pythagoras. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 161-174.
- Haryanti, F., & Saputro, B. A. (2016). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Discovery Learning Berbantuan Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Segitiga. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 147-161.
- Haya, F. D., Waskito, S., & Fauzi, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Gasik (Game Fisika Asik) untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(1).
- Hayati, S., Budi, A. S., & Handoko, E. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *In Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)* (Vol. 4, pp. SNF2015-II).
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan Modul Elektronik (E-modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA. *Jurnal inovasi teknologi pendidikan*, 5(2), 180-191.
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Hidayatul Quran.
- Husna, K., Kusasi, M., & Zuwida, H. (2021). Development of Flipbook E-module Problem-Based Learning (PBL) Learning Model to Increase Students' Learning Outcomes in Oxidation-Reduction Reaction Material. *In Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 2104, No. 1, p. 012024). IOP Publishing.
- Istuningsih, W. (2018). *Pengembangan E-Module Ekonomi Berbasis Learning Cycle 7E untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMA di Kabupaten Karanganyar*. (Disertasi, Universitas Sebelas Maret).
- Juniors, R., & Susilowibowo, J. (2020). Pengembangan Bahan Ajar E-book Pada Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Sebagai Pendukung Pembelajaran Saintifik Kelas X Akuntansi Di SMK Negeri 2 Tuban. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 8(3), 55-59.
- Lasmiyati, L., & Harta, I. (2014). Pengembangan modul pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep dan minat SMP. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 161-174.

- Latifah, N., Ashari, A., & Kurniawan, E. S. (2020). Pengembangan E-modul Fisika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains (JIPS)*, 1(1), 1-7.
- Mardiana, M., & Ofasari, D. (2021). Penerapan Penyusunan Laporan Keuangan Dengan Android Berbasis Standar Akuntansi Keuangan Entitas Tanpa Akuntabilitas Publik (Sak Etap) Pada CV. Wijaya Muda. *Akuntanika*, 7(1), 15-27.
- Mardikaningsih, A., & Kurniasari, P. (2018). Development of Learning Materials Based on Flipbook Contents to Support Blended Learning Learning Process at IKIP Budi Utomo Malang. *Taman Vokasi*, 6(2), 215-217.
- Marpaung, T. J., & Syahputra, M. R. (2018). Making Learning Teaching Materials in School Based On Information And Communication Technology. *ABDIMAS TALENTA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 202-206.
- Maskur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177-186.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Mulyasa, E. (2006). *KTSP*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nasrulloh, K., Hidayat, A., & Herdhiana, R. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran Video Tutorial Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Siswa dalam Membuat Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 3(1).
- Nufus, H., Susilawati, S., & Linda, R. (2020). Implementation Of E-Module Stoichiometry Based On Kvisoft Flipbook Maker For Increasing Understanding Study Learning Concepts Of Class X Senior High School. *Journal of Educational Sciences*, 4(2), 261-272.
- Oronce, J. P., & Manalo, D. A. O. (2021). Development and Validation of Flipbook in Earth and Life Science. *IOER International Multidisciplinary Research Journal*, 3(2), 111-117.
- Pendidikan, B. S. N., & Perbukuan, P. (2014). Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran Tahun 2014. *Diakses melalui <http://bsnpindonesia.org/id>*.
- Rijal, B. S. (2014). Pengembangan Modul Elektronik Perakitan dan Instalasi Komputer Sebagai Sumber Belajar untuk Kelas X SMK Piri 1 Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika UNY*, 2(5), 12-22.
- Rohana, A. (2021). *Pengaruh Perhatian Dan Motivasi Orangtua Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Hidup Kelas IV Sd Negeri Plumpung 1 Plaosan Magetan*. (Disertasi, IAIN Ponorogo).

- Safitri, A., Permata, M. D., & Wilujeng, I. (2021). The Effect Of Using The E-module Assisted By The Kvisoft Flipbook Maker In Improving Student's Critical Thinking Skills During The Covid-19 Pandemic. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 541, 545-551.
- Salsabila, S. S. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Modul Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker Pada Materi Relasi Dan Fungsi Kelas VIII SMP Budi Satrya Medan*. (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara).
- Simatupang, N. I. (2021). Effectiveness Using Flipbook Maker to Improve Student Learning Interest in Chemistry. *learning*, 5, 16-20.
- Smeets, D. J., & Bus, A. G. (2015). The Interactive Animated E-book As A Word Learning Device For Kindergartners. *Applied Psycholinguistics*, 36(4), 899-920.
- Soemarso, S. R. (2009). *Akuntansi Suatu Pengantar, Edisi Kelima*. Jakarta: Salemba Empat.
- Somadayo, S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Konsep Cerita Pengalaman Yang Mengesankan Siswa Kelas V SD Negeri 27 Kota Ternate. *Pedagogik*, 6(1).
- Sriyanti, I., Almafie, M. R., Marlina, L., & Jauhari, J. (2020). The effect of Using Flipbook-Based E-modules on Student Learning Outcomes. *Kasuari: Physics Education Journal (KPEJ)*, 3(2), 69-75.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2017). Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital. *Innovation of Vocational Technology Education*, 9 (2), 101–116.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- _____. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- _____. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suparman, E., Kom, S., Parashakti, M. R. D., & MM, S. (2018). The Development Of Accounting Information System Modul Learning In Universitas Persada Indoonesia Yai. *Development*, 9 (20).
- Suprijono, A. (2010). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Media.
- Supuwingsih, N. N. (2021). *E-learning Untuk Pembelajaran Abad 21 Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. Media Sains Indonesia.

- Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). Digital Flipbook Empowerment as A Development Means for History Learning Media. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 8(2), 266-275.
- Suwardjono. (2003). *Teori Akuntansi*. Yogyakarta: BPFE.
- Suyasa, P. W. A., Divayana, D. G. H., & Kristiantari, M. R. (2021). The Effect Of Digital Books Based On Kvisoft Flipbook Maker On Student Learning Outcomes. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1810, No. 1, p. 012046). IOP Publishing.
- Telaumbanua, Y. N., Sinaga, B., & Surya, E. (2017). Development Of Mathematics Module Based On Metacognitive Strategy In Improving Students'mathematical Problem Solving Ability At High School. *Journal of Education and Practice*, 8(19), 73-80.
- Wahyuni, S. I., Noer, A. M., & Linda, R. (2018). Development Of Electronic Module Using Kvisoft Flipbook Maker Application On The Chemical Equilibrium. In *Proceedings of the UR International Conference on Educational Sciences* (pp. 178-189).
- Walid, M. I. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis GEOGEBRA dengan Model Pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) pada Materi Geometri Siswa Kelas XI MIA SMA Negeri 3 Takalar* (Disertasi, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 147-156.
- Widiana, F. H., & Rosy, B. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3728-3739.
- Widoyoko, E. P. (2014). *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik* (cetakan ke-VI). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winatha, K. R. (2018). Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis Proyek Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2).
- Winkel, W. (2009). *Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia.
- Wolla, S. (2017). Evaluating The Effectiveness Of An Online Module For Increasing Financial Literacy. *Social Studies Research and Practice*.
- Yulaika, N. F., Harti, H., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen dan Keuangan*, 4(1), 67-76.

Zakiah, N. E., Sunaryo, Y., & Amam, A. (2019). Implementasi pendekatan Kontekstual Pada Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berdasarkan Langkah-Langkah Polya. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 4(2), 111-120.

Zamzami, F., & Nusa, N. D. (2017). *Akuntansi Pengantar 1*. UGM PRESS.

