

***E-Modul Flipbook* sebagai Sumber Pembelajaran Akuntansi pada Sekolah Menengah Kejuruan**

Siti Julaeha¹, Endang Herawan^{2*}, Aan Anisah³

¹Universitas Swadaya Gunung Jati, ²Universitas Swadaya Gunung Jati, ³ Universitas Swadaya Gunung Jati

*Corresponding author, e-mail: endang.herawan.ugj@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.24036/011182260>

Diterima: 23-07-2022

Revisi : 13-05-2023

Available Online: 29-05-2023

KEYWORD

E-module, Flipbook, Manufacturing Company

A B S T R A C T

This research aims to as produce a design for teaching materials of the type of e-module in the form of a flipbook. The approach in this study is a qualitative approach with a design-based research (DBR) method. This research produces flipbook e-module teaching materials made using a corporate flip PDF application that can be accessed on the web on various devices. Based on the validation results, this flipbook e-module is categorized as very feasible with an average overall score of the three is 3,81 so that this flipbook e-module is suitable for use as teaching materials in vocational high schools.



This is an open access article distributed under the [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). Some rights reserved

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut tenaga pendidik untuk semakin meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan. Hal tersebut mendorong pendidik untuk mencari strategi bagaimana menciptakan pembelajaran yang relevan, fleksibel, dan memenuhi standar proses. Pada tingkat sekolah menengah atas atau kejuruan seorang guru harus mampu membangkitkan daya nalar dan sikap berpikir kritis siswa melalui cara mengajar yang bervariasi. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 dan efektif membangun daya nalar siswa adalah model pembelajaran berbasis riset atau *Research Based Learning* (Forijati, 2019: 15).

Pembelajaran berbasis riset memiliki beberapa keunggulan diantaranya materi pembelajaran berdasarkan data-data yang faktual dengan kehidupan sehari-hari dan bersifat baru, mendorong siswa untuk lebih peka pada lingkungan sekitar dan membentuk siswa agar memiliki daya nalar yang tinggi serta mampu berpikir kritis. Pembelajaran berbasis riset sesuai dengan paradigma pembelajaran abad 21 dimana pendidik dituntut mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan mampu menghubungkan ilmu dengan dunia nyata sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Pernyataan tersebut diperkuat dengan pendapat Forijati (2019: 16) yang menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis riset akan memberikan kesempatan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran karena materi akan dikembangkan berdasarkan pengamatan lapangan (*inquiry*) dan dengan memakai prosedur penelitian. Sekolah yang hanya terpaku pada pembelajaran yang bersumber dari buku cetak saja tidak bisa menghasilkan lulusan yang mampu berpikir kritis dan peka terhadap lingkungan, karena siswa hanya diberi kesempatan untuk membaca dan menghafal dari materi yang sudah ada tanpa memerhatikan fakta di lingkungan sekitar. Selain itu, jika pembelajaran menggunakan pendekatan riset maka materi akan selalu mengalami kebaruan. Pratama (2017: 12) dan Slameto (2015: 103) mendefinisikan pembelajaran berbasis riset

sebagai pembelajaran yang mengintegrasikan hasil riset dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis riset memiliki tujuh karakteristik dalam proses pembelajarannya, yaitu meliputi: sistematis, aktif, kreatif, inovatif, efektif, objektif, dan ilmiah (Widyawati dalam Slameto et al., 2016: 217).

Salah satu bahan ajar dalam pembelajaran berbasis riset yang efektif dan efisien digunakan peserta didik adalah *E-modul (Electronic-Modul)*. Melalui bahan ajar *E-modul* memungkinkan para pendidik mengubah lembar kerja tradisional (buku cetak dan kertas) menjadi lembar kerja online. *E-modul* dapat dikembangkan sedemikian rupa untuk meningkatkan pemahaman siswa salah satunya adalah *E-modul* dalam bentuk *Flipbook*. Pada penelitian Susanti & Sholihah (2021) yang mengembangkan modul biasa menjadi *e-modul* berbantuan *flip pdf corporate* menyatakan bahwa *e-modul* tersebut praktis dan efektif untuk dijadikan bahan ajar dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "*E-modul Flipbook* sebagai Sumber Pembelajaran Akuntansi Pada Sekolah Menengah Kejuruan". Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain bahan ajar jenis *e-modul* bentuk *flipbook*. Dengan dibuatnya bahan ajar yang menarik diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran akuntansi perusahaan manufaktur sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013. Penelitian ini berfokus pada bagaimana desain bahan ajar akuntansi jenis *e-modul* bentuk *flipbook* yang layak digunakan pada Sekolah Menengah Kejuruan.

METODE PENELITIAN

Ditinjau dari jenis data yang akan disajikan, metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah pendekatan Kualitatif dengan metode *Design Based Research (DBR)* atau desain berbasis penelitian yang dikemukakan oleh John E. Creswell. Metode penelitian *design based research* ini mengacu pada langkah-langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE yang dikembangkan oleh Raiser dan Mollenda. Tahap-tahap pengembangan tersebut yaitu: *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi).

Peneliti menggunakan metode ADDIE dimana langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini hanya sampai *development*. Hal tersebut dikarenakan peneliti hanya melihat kelayakan produk berdasarkan penilaian dari para ahli terhadap *e-modul flipbook* dari aspek didaktik, media, dan praktisi. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan lembar validasi.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan teknik studi dokumentasi, dan angket validasi. Studi dokumentasi dilakukan untuk menghimpun informasi-informasi yang diperoleh dan relevan dengan topik penelitian. Selain itu, studi dokumentasi juga dilakukan untuk memperoleh data kurikulum, Kompetensi Dasar dan indikator pencapaian pada mata pelajaran akuntansi manufaktur. Penyebaran angket validasi dilakukan untuk memperoleh validasi produk dari para ahli, yaitu dosen ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran akuntansi manufaktur di sekolah.

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan analisis data model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2016: 247-252) yang terdiri dari 4 tahapan. *Pertama*, pengumpulan data (*data collection*) adalah mengumpulkan data dengan cara studi dokumentasi. Studi dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari hasil penelitian dan berbagai sumber lainnya untuk membuat bahan ajar *E-modul*. *Kedua*, Reduksi Data (*data reduction*) adalah merangkum data. Memilih dan memilah data pokok sehingga memberikan gambaran yang jelas sehingga memudahkan peneliti dalam pengumpulan data selanjutnya. *Ketiga*, penyajian data (*data display*) yaitu menyajikan data yang telah direduksi ke dalam bentuk narasi. *Keempat*, verifikasi data (*data conclusions/verifying*) merupakan langkah terakhir yaitu membuat kesimpulan atas penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan tersebut tentunya perlu diverifikasi dengan meninjau ulang catatan-catatan peneliti dilapangan.

Analisis kelayakan *e-modul flipbook* berbasis hasil riset ini diperoleh dari hasil angket validasi dari para ahli berdasarkan aspek didaktik, media dan praktisi dengan 4 kategori penilaian, meliputi angka 1 = Tidak Baik, 2 = Cukup, 3 = Baik, dan 4 = Sangat Baik. Data yang diperoleh tersebut kemudian dikategorikan berdasarkan skor rata-rata yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Kategori Penilaian Hasil Validasi

Tingkat Rata-Rata Penilaian	Kategori Kelayakan	Kategori
$3,26 < \bar{x} < 4,00$	Sangat Layak	Tidak Perbaikan
$2,51 < \bar{x} < 3,26$	Layak	Perbaikan sebagian
$1,76 < \bar{x} < 2,51$	Cukup Layak	Perlu perbaikan
$1,00 < \bar{x} < 1,76$	Tidak Layak	Perbaikan keseluruhan

Sumber: Sugiyono, 2016

HASIL DAN PEMBAHASAN

Draft Awal *E-Modul Flipbook Akuntansi*

Dalam mendesain bahan ajar, hal pertama yang harus diperhatikan adalah menganalisis kebutuhan pembelajaran, antara lain kesesuaian kebutuhan pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku. Desain bahan ajar yang akan dikembangkan oleh penulis mengacu pada Kurikulum 2013 yang saat ini telah diterapkan di sebagian besar sekolah di Indonesia. Adapun materi pokok yang akan dikembangkan yaitu:

Tabel 2. Isi Pokok Modul

IPK	Materi
Konsep Umum Perusahaan Manufaktur	Menyajikan teks tentang karakteristik perusahaan manufaktur disertai dengan gambar dan ilustrasi.
Sikap Berpikir Kritis	Tagihan untuk menganalisis perbedaan perusahaan manufaktur, perusahaan dagang, dan perusahaan jasa.

Sumber: Peneliti, 2022

Modul yang baik tersusun atas beberapa komponen atau struktur. Adapun struktur *E-modul flipbook* berbasis hasil riset tersusun atas 3 bagian yaitu bagian pembuka, bagian inti dan bagian penutup. Struktur tersebut yaitu:

Bagian Pembuka

Adapun struktur *E-modul Flipbook* bagian pembuka terdiri dari cover, prakata penulis, daftar isi, latar belakang, deskripsi, manfaat, peta konsep dan petunjuk penggunaan modul. Judul pada *e-modul* ini sesuai dengan materi yang disajikan yaitu elemen biaya produksi pada mata pelajaran akuntansi perusahaan manufaktur. Pada bagian cover disisipkan nama penulis dan logo instansi penulis yaitu Dr. H. Endang Herawan, MM, Aan Anisah, S.E., M.Pd, dan Siti Julaeha dengan logo Universitas Swadaya Gunung Jati sebagai identitas. Selain itu, penulis juga meyisipkan beberapa gambar menarik terkait proses yang dilakukan perusahaan manufaktur untuk memperindah tampilan cover.

Pada *e-modul* ini, penulis juga menyisipkan prakata sebagai pengantar modul ini. Prakata penulis berisi gambaran umum *e-modul* yang dibuat dan harapan-harapan penulis atas dibuatnya *e-modul* ini. Berikut desain prakata dari penulis. Selanjutnya penulis juga menampilkan daftar isi yang terdiri dari sekumpulan urutan bab dan sub bab yang ada pada modul lengkap dengan halamannya. Daftar isi dibuat untuk memudahkan pembaca dalam mencari komponen modul yang dituju. Pada *e-modul* ini, daftar isi menggambarkan bahwa isi *e-modul* terdiri dari 3 bab dan 17 sub bab dengan jumlah halaman inti sebanyak 16 halaman. Selanjutnya adalah latar belakang yaitu berisi uraian mengapa pemahaman umum mengenai perusahaan manufaktur.

E-modul juga dilengkapi dengan deskripsi singkat mengenai materi apa yang akan disajikan, yaitu materi Elemen Biaya Produksi. Adapun manfaat *e-modul* juga disajikan dengan maksud agar pembaca baik siswa maupun guru mengetahui manfaat yang dapat diperoleh jika menggunakan *e-modul* ini sebagai bahan ajar. Manfaat *e-modul* terdiri dari manfaat untuk siswa dan manfaat untuk guru. Bagi siswa, *e-modul* ini tentu untuk menambah wawasan, pengetahuan, keterampilan serta sikap berpikir kritis dalam belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Widiana & Rosy (2021: 3731) yang menyatakan bahwa E-modul merupakan modul yang dirancang mengikuti kondisi paradigma pembelajaran berbasis digital yang bermanfaat mendorong siswa berpikir kritis dan dapat digunakan secara mandiri. Sedangkan bagi guru, *e-modul* ini bermanfaat sebagai pemantik sekaligus mengasah guru dalam menciptakan bahan ajar yang efektif. Selanjutnya adalah peta konsep

atau main map yang menggambarkan pemetaan konsep dari materi yang disampaikan dimana materi berupa komponen proses produksi, 3 elemen biaya produksi dan kategori biaya pada akhirnya mengarah pada suatu produk yang dihasilkan. Desain peta konsep pada *e-modul* sebagai berikut. Terakhir, *E-modul* dilengkapi dengan petunjuk penggunaan untuk memudahkan siswa dan guru menggunakan *e-modul* ini.

Bagian Inti

Bagian inti pada *E-modul Flipbook* berisi mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh siswa, yaitu meliputi kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran dan rangkuman. Pada *e-modul* ini disajikan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar (KIKD) serta tujuan pembelajaran yang digunakan. Kompetensi Inti yakni mengarah pada 4 aspek spiritual, sikap, pengetahuan dan keterampilan. Sedangkan Kompetensi dasar terdiri dari 3.1 menjelaskan karakteristik khusus perusahaan manufaktur, pengertian dan klasifikasi biaya terkait dengan proses produksi dan 4.1 mengklasifikasikan biaya-biaya yang terkait dengan proses produksi. Selanjutnya adalah komponen kegiatan pembelajaran yang menyajikan materi sesuai dengan kebutuhan kompetensi dasar yang ada. Komponen bagian inti *e-modul* yang terakhir adalah rangkuman. Rangkuman berisi ringkasan materi secara garis besar yang dipelajari pada *e-modul* ini.

Bagian Penutup

Pada bagian penutup berisi beberapa komponen mengenai evaluasi yang terdiri dari tujuan evaluasi, materi evaluasi, petunjuk evaluasi, tes akhir, refleksi dan tindak lanjut, dan glosarium. Tujuan, materi dan petunjuk evaluasi disampaikan pada *e-modul* ini agar siswa lebih memahami tata cara mengisi soal evaluasi/tes akhir yang disediakan.

Selanjutnya adalah komponen refleksi dan tindak lanjut. Refleksi dan tindak lanjut dibuat dengan maksud agar siswa dapat merefleksikan kemampuannya berdasarkan hasil belajar dan tes menggunakan *e-modul flipbook* ini. Berikut desain tampilannya. Komponen terakhir pada bagian penutup ini adalah glosarium yang memuat daftar makna dari kata-kata yang muncul pada materi dalam *e-modul* ini. Selain itu, penulis juga menyisipkan quotes di akhir halaman sebagai upaya memotivasi siswa.

Uji Validasi E-Modul Flipbook

Setelah draft awal *E-modul* selesai disusun, tahap selanjutnya peneliti melakukan validasi. Uji validasi produk ini dilakukan untuk menguji kelayakan produk ajar yang dihasilkan oleh penulis sebagai bahan ajar bagi siswa SMK Jurusan Akuntansi Kelas 12. Validasi yang dilakukan terdiri dari validasi *e-modul flipbook* dari aspek didaktik, aspek media, dan aspek praktisi. Ketiga validasi tersebut dilakukan oleh beberapa validator yang terdiri dari pakar pendidikan dan guru SMK.

Berdasarkan hasil validasi *e-modul* pada aspek didaktik, aspek media dan aspek praktisi diperoleh bahwa *e-modul* dalam aspek didaktik dinyatakan **sangat baik**, penilaian *e-modul* pada aspek media juga dinyatakan **sangat baik**, Serta berdasarkan hasil penilaian *e-modul* pada aspek praktisi dinyatakan **sangat baik juga**. Secara keseluruhan penilaian disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Data Skor Rata-Rata Validasi Keseluruhan

Penilaian	Skor Rata-Rata	Kategori
Aspek Didaktik	3,83	Sangat Baik
Aspek Media	3,83	Sangat Baik
Aspek Praktisi	3,78	Sangat Baik
Jumlah	11,44	
Rata-Rata	3,81	
Kategori		Sangat Layak

Sumber: (Peneliti, 2022)

Berdasarkan tabel diatas, dengan rata-rata skor penilaian sebesar 3,81 maka kualitas *e-modul flipbook* ini sudah baik dengan kategori Sangat Layak digunakan pada proses pembelajaran.

Revisi dan Pembahasan

Komponen E-Modul Flipbook Bagian Pembuka

Komponen *e-modul flipbook* bagian pembuka terdiri dari cover, prakata, daftar isi, latar belakang, deskripsi, manfaat, peta konsep, dan petunjuk penggunaan modul. Berdasarkan hasil validasi pada aspek media terdapat saran dan masukan dari validator terhadap cover *e-modul*, berikut merupakan tampilan cover *e-modul* yang didesain penulis sebelum dan setelah revisi beserta pembahasannya.

Cover *e-modul flipbook* terdiri dari satu halaman yang diberi keterangan jenis buku yaitu Modul Akuntansi Perusahaan Manufaktur dengan judul materi Karakteristik Perusahaan Manufaktur, sasaran pembaca yaitu siswa SMK Kelas XII Jurusan Akuntansi. Ilustrasi gambar pada cover *e-modul* merupakan gambar berkaitan dengan perusahaan manufaktur sesuai dengan isi materi yaitu karakteristik khusus perusahaan manufaktur.

Berdasarkan hasil validasi, desain cover ini perlu adanya perbaikan diantaranya: (1) logo UGJ diganti logo FPS UGJ dan tambahkan logo kampus merdeka, dan (2) tambahkan pengguna/sasaran modul seperti siswa SMK kelas XII. Berdasarkan catatan yang diberikan oleh para validator tersebut, peneliti akan memperbaiki desain cover dengan mengganti logo UGJ menjadi logo FPS UGJ, menambahkan logo kampus merdeka, dan menambahkan keterangan sasaran pembaca modul.

Selanjutnya adalah desain dan penjelasan terkait komponen deskripsi. Pada komponen deskripsi ini berisi penjelasan singkat mengenai isi yang akan dituangkan pada *e-modul* ini. Berdasarkan hasil validasi pada komponen deskripsi ini terdapat catatan dari validator bahwa perlu ditambahkan sedikit kata-kata lagi karena pada desain awal deskripsi terlalu singkat. Selanjutnya adalah desain peta konsep dan petunjuk penggunaan modul yang berada dalam satu halaman. Peta konsep digunakan untuk mempermudah siswa mengetahui arah materi yang disajikan. Berdasarkan hasil validasi, validator memberikan catatan untuk komponen peta konsep yaitu menambahkan warna sehingga desain komponen peta konsep lebih berwarna dan tidak menggunakan satu warna saja. Merujuk catatan tersebut peneliti kemudian memperbaiki desain komponen peta konsep tersebut dengan menambahkan warna biru yang disusun secara zig-zag pada kolom-kolom peta konsep agar memberikan kesan berwarna namun tetap elegan. Menurut Ngurah dkk (2017: 10) penyajian elemen garis dengan pewarnaan zigzag juga memberikan kesan visual yang dinamis, sehingga tidak membosankan untuk dilihat.

Disisi lain adapun desain komponen petunjuk penggunaan modul. petunjuk penggunaan modul berisi tentang cara-cara dalam menggunakan modul seperti petunjuk untuk membaca dan mengerjakan setiap tugas yang ada pada *e-modul* ini. Selain petunjuk bagi siswa, peneliti juga menyajikan petunjuk bagi guru seperti membantu siswa dalam proses pembelajaran menggunakan *e-modul*, membimbing dalam pelaksanaan tugas dan latihan serta membantu siswa dalam memahami konsep materi melalui tanya jawab.

Berdasarkan hasil validasi pada komponen petunjuk penggunaan modul ini, terdapat catatan dari validator untuk memperjelas terkait penggunaan fitur video, tombol dan kode QR. Sehingga peneliti memperbaiki desain komponen petunjuk penggunaan modul dengan menambahkan petunjuk menyalakan video pada *e-modul* dan petunjuk mengerjakan tugas melalui tombol atau scan kode QR.

Komponen E-Modul Flipbook Bagian Inti

Desain komponen inti dalam *e-modul flipbook* terdiri dari KI-KD, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran dan rangkuman. KI-KD dan tujuan pembelajaran yang ada dalam *e-modul* ini telah disesuaikan dengan berdasarkan hasil kajian kurikulum di sekolah, sehingga sudah sesuai dan layak digunakan.

Pembahasan selanjutnya adalah mengenai komponen kegiatan pembelajaran. Pada komponen ini memuat materi mengenai karakteristik perusahaan manufaktur, materi yang disajikan peneliti dikemas dalam bentuk video dan uraian materi. Pembelajaran yang digunakan juga menggunakan pendekatan induktif dimana siswa tidak diberi materi secara utuh, melainkan siswa dituntut untuk bisa menalar atau menganalisis suatu fenomena dan bukti-bukti empiris yang terjadi pada lingkungan atau masyarakat sehingga siswa dapat berpikir kritis sesuai tuntutan kurikulum. Hal tersebut sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Mario (2013) bahwa pada kurikulum 2013, kegiatan guru dalam pembelajaran adalah membimbing siswa berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah.

Video yang disajikan pada *e-modul* merupakan video tentang aktivitas perusahaan manufaktur yang mana video tersebut dapat diputar tanpa harus diunduh melainkan langsung terhubung dengan *youtube*. Dari video

tersebut siswa akan diajak untuk mengamati, menganalisis dan menyimpulkan beberapa hal yang menjadi materi inti dalam pembelajaran ini. Menurut Parlindungan dkk (2020: 4) pembelajaran dengan menggunakan video dinilai dapat meningkatkan minat belajar siswa dibanding belajar dengan hanya disajikan kata-kata dan gambar saja. Sedangkan menurut Agustini dan Ngarti (2020: 75) penyajian video pada proses pembelajaran membawa dampak positif bagi kegiatan dan hasil belajar siswa.

Selain itu untuk memudahkan pengerjaan tugas siswa pada kegiatan pembelajaran, peneliti juga menyajikan fitur tombol yang dapat langsung di klik dan kode QR yang dapat di scan secara langsung terhubung dengan *google form*. Selain memudahkan pengerjaan tugas berbasis digital atau elektronik, fitur-fitur tersebut juga memiliki daya tarik dimana siswa memiliki suasana yang baru dalam proses pembelajaran yang biasanya hanya dikerjakan manual dan dikirim melalui *e-mail* atau *whatsapp* gurunya saja. Berdasarkan validasi dari para ahli, desain komponen kegiatan pembelajaran ini secara keseluruhan materi sudah layak tanpa perbaikan, namun ada catatan tipografi pada tulisan perintah di halaman kegiatan pembelajaran pertama yang seharusnya ditambah kata “atau” serta perbaikan penggunaan warna yg tidak monoton. Pada pokok pembahasan materi juga dilengkapi dengan beberapa ilustrasi gambar yang dapat menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk terus melakukan proses pembelajaran menggunakan *e-modul* dengan semangat. Penggunaan gambar atau ilustrasi juga dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa (Nur, 2021; Rini, 2018).

Pembahasan selanjutnya adalah komponen rangkuman. Pada komponen rangkuman ini penulis menyajikan narasi secara singkat tentang garis besar keseluruhan materi yang dipelajari dalam modul. berdasarkan hasil validasi, pada komponen rangkuman ini sudah layak namun perlu perbaikan. Validator memberikan catatan untuk menambahkan mengubah latar atau kotak pada tulisan sehingga rangkuman tidak sepi dan lebih menarik untuk dibaca. Maka dari itu, peneliti melakukan perbaikan dengan mengubah latar yang awalnya kotak saja, menjadi ilustrasi kertas yang ujungnya terlipat.

Komponen E-Modul Flipbook Bagian Penutup

Desain komponen *e-modul flipbook* pada bagian penutup terdiri dari maksud dan tujuan evaluasi, materi evaluasi, petunjuk evaluasi, tes akhir (evaluasi), refleksi dan tindak lanjut, dan glosarium. Soal evaluasi yang disajikan pada *e-modul flipbook* terdiri dari soal pilihan ganda dan soal uraian (esai), soal-soal tersebut berorientasi pada HOTS. Hal ini bertujuan untuk mengasah pola pikir siswa, sehingga siswa tak hanya menghafal teori saja melainkan mampu memecahkan persoalan-persoalan berdasarkan teori yang telah dipahami dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut ditegaskan oleh Kunanti (2020) yang menyatakan bahwa penilaian berbasis HOTS dapat melatih siswa sebagai peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif sehingga kedepannya dapat bertahan dalam menghadapi permasalahan dan tantangan global yang terus berkembang. Pada soal pilihan ganda, soal dikemas dalam kuis *google form* yang akan langsung memunculkan skor ketika selesai dikerjakan. Hal tersebut memungkinkan siswa untuk mengetahui sejauhmana menguasai materi pada modul. Sedangkan pada soal evaluasi uraian juga menggunakan *google form* namun tidak memunculkan skor karena tes uraian lebih mengedepankan aspek berpikir kritis sehingga jawaban yang diberikan oleh siswa akan berbeda-beda.

Selanjutnya adalah komponen glosarium yaitu kamus dalam bentuk ringkas yang berisi kumpulan daftar kata atau istilah penting yang mendefinisikan bidang pengetahuan tertentu. Berdasarkan hasil validasi, komponen glosarium perlu diperbaiki dengan catatan dari validator yaitu tambahkan definisi dari istilah manufaktur serta urutkan setiap kata pada glosarium sesuai abjad. Dari catatan perbaikan tersebut, maka penulis melakukan perbaikan dengan menambahkan definisi manufaktur serta menyusunnya sesuai dengan abjad/alfabet.

Berdasarkan hasil validasi juga, validator memberikan catatan untuk menambahkan akses untuk guru dapat melihat pekerjaan siswa pada *e-modul* dan menambahkan *contact person* yang dapat dihubungi jika terjadi kendala pada *e-modul* ini. Merujuk pada catatan validator tersebut, maka peneliti melakukan perbaikan dengan menambahkan komponen akses untuk melihat pekerjaan siswa yang diberi judul “Akses Tugas Siswa”. Selain itu, peneliti juga menambahkan kontak yang dapat dihubungi ketika terjadi kendala pada *e-modul flipbook* ini.

Komponen akses tugas siswa merupakan akses untuk guru agar dapat melihat pekerjaan siswa. Komponen ini menyajikan akses dalam bentuk tombol yang langsung mengarah pada tautan tugas siswa yang ingin dilihat. Selain tombol, peneliti juga menyajikan kode QR sebagai alternatif jika tombol tidak berfungsi dengan baik.

Melalui komponen ini, guru dapat melihat siapa saja yang mengerjakan tugas lengkap dengan waktu ketika tugas diserahkan sehingga guru lebih mudah untuk melakukan penilaian terhadap siswa. Pada komponen ini, guru juga dapat mengembangkan soal evaluasi baik pilihan ganda maupun soal uraian karena terdapat akses untuk mengedit soal-soal tersebut.

Selanjutnya adalah desain *contact person*. Peneliti menyajikan beberapa alternatif aplikasi untuk menghubungi CP. Kontak yang dapat dihubungi ialah peneliti sendiri sebagai penyusun *e-modul flipbook* secara utuh mulai dari tahap analisis hingga pengembangan media. Adapun alternatif aplikasi yang dapat dihubungi ketika terjadi kendala adalah melalui *whatsapp*, *instagram*, *facebook*, dan *e-mail*. Tujuan disajikannya alternatif kontak dengan beragam jenis aplikasi atau media sosial adalah untuk memudahkan ketika salah satu aplikasi tersebut sedang tidak digunakan. Adapun keseluruhan *e-modul flipbook* setelah perbaikan dapat diakses pada tautan <https://muhammadkholilullah.github.io/eha/>.

SIMPULAN

E-modul flipbook Akuntansi dapat dijadikan sebagai sumber belajar pada mata pelajaran akuntansi perusahaan manufaktur dengan struktur meliputi komponen bagian pembuka (judul, prakata, daftar isi, latar belakang, deskripsi, manfaat, peta konsep dan petunjuk penggunaan modul), komponen bagian inti (KI, KD, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan rangkuman), serta komponen bagian penutup (petunjuk tes akhir, tes akhir, refleksi dan tindak lanjut, glosarium, dan akses tugas siswa). *E-modul flipbook* ini berbentuk laman web yang dapat di akses oleh berbagai device. Konten yang disajikan pada *e-modul flipbook* meliputi video yang langsung terhubung dengan youtube, dan literasi berbagai materi yang digunakan sebagai stimulus pada kegiatan pembelajaran. Selain itu, *e-modul flipbook* juga dilengkapi dengan fitur tombol dan kode QR yang memudahkan kegiatan pembelajaran siswa. Dikarenakan penelitian ini hanya sampai pada tahap validasi (*desk evaluation*), maka hasil penelitian ini dapat direkomendasikan untuk ditindaklanjuti melalui penelitian pada tahap uji coba terbatas, ditindaklanjuti melalui penelitian pada tahap uji luas, atau ditindaklanjuti melalui penelitian pada tahap validasi model/desain.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April 2020), 62–78. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/18403/14752>
- Ariani, D., & Raya, N. (2014). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Konsumsi di Kabupaten Nagan Raya. *Jurnal Ekonomi Dan Kebijakan Publik Indonesia*, 1(1), 1–7.
- Daryanto. (2013a). Inovasi Pembelajaran Efektif. Bandung: Yrma Widya.
- Forijati, F. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Riset pada Mata Kuliah Ekonomi Mikro dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kristis Mahasiswa. *Proceedings of The ICECRS*, 2(1), 175–181. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v2i1.2410>
- Kamaruddin, A. N., Azis, A. A., & Taiyeb, A. M. (2021). Pengembangan Elektronik Modul s (e-Modul) berbasis Socio Scientific Issue (SSI) Terintegrasi Flip PDF Corporate Edition pada Materi Biologi Kelas XI Sekolah Menengah Atas. Universitas Negeri Makassar, 1–11. <http://eprints.unm.ac.id/20998/>.
- Kemendikbud. (2021). Modul ajar. Jakarta: Kemendikbud. 1–82.
- Kunanti, E. S. (2020). Penyusunan pengembangan penilaian berbasis HOTS. *Prosiding Seminar Nasional*, 1, 19–26. <http://digilib.unimed.ac.id/41215/1/Fulltext.pdf>
- Laili, I., Ganefri, & Usmeldi. (2019). Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 306–315. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/21840/13513>
- Lestari, A., Saepulrohman, A., & Hamdu, G. (2016). Pengembangan Soal Tes Berbasis Hots Pada Model Pembelajaran Latihan Penelitian Di Sekolah Dasar. *Pedagogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 74–83.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, & Amalia, D. A. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Nusantara : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326.
- Mario, P. (2013). Kurikulum 2013 , Guru , Siswa , Afektif , Psikomotorik , Kognitif. *E-Journal Universitas*

- Negeri Medan*, 6, 17–29.
- Ngurah, A., Putraka, A., & Wasista, I. P. U. (2017). *Ilustrasi Penari Legong Pada Media Komunikasi Visual Gerakan Bali Tolak Reklamasi Teluk Benoa*. 5(1), 6–13.
- Nur, Z. (2021). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR ILUSTRASI DALAM Nama Penyusun : Keywords : Picture Illustration Media , Student Learning Motivation. October*.
- Oktavia, B., Zainul, R., Guspatni, & Putra, A. (2018). Pengenalan dan pengembangan e-Modul bagi guru-guru anggota MGMP kimia dan biologi Kota Padang Panjang. *INA-Rxiv*, 1–9.
- Oktaviara, R. A., & Pahlevi, T. (2019). Pengembangan E-Modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Perkantoran*, 7(3), 60–65. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/JPAPUNESA/article/view/29542>.
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–8. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit%0AE-ISSN>:
- Permendikbud. (2018). *Permendikbud No. 34/2018 tentang Standar Nasional Pendidikan SMK/MAK*. 1–1369.
- Pratama, A. B. (2017). Jurnal Ilmiah sebagai Bahan Pembelajaran Berbasis Riset pada Pendidikan Sarjana Administrasi Negara. *Journal of Public Administration and Local Governance*, 1(1), 10–19.
- Putri, M. A., Rosmayani, & Rosmita. (2018). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Salur Distribusi Usaha Kecil Menengah (Survei Pada Kue Bangkit “Syempana” Di Kota Pekanbaru). *Jurnal Valuta*, 4(2), 116–137. <https://journal.uir.ac.id/index.php/valuta/article/view/2586/1460>
- Rini, D. P. Y. (2018). PENGARUH PENGGUNAAN GAMBAR ILUSTRASI DALAM BUKU TEKS SEKOLAH TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA. In *SKRIPSI* (p. تفتتفتتفتت). Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/equilibrium/article/view/1268/1127%0Ahttp://publicacoes.cardiol.br/portal/ijcs/portugues/2018/v3103/pdf/3103009.pdf%0Ahttp://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-75772018000200067&lng=en&tlng=
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Rustini, S. (2016). *Akuntansi Perusahaan Manufaktur*. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bisnis dan Pariwisata, Direktorat Jenderal Pendidik dan Tenaga Kependidikan.
- Slameto, S. (2015). Pembelajaran Berbasis Riset Mewujudkan Pembelajaran Yang Inspiratif. *Satya Widya*, 31(2), 102–113. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2015.v31.i2.p102-112>
- Slameto, Wardani, N. S., & Kristin, F. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Riset Aras Tinggi. *Prosiding Konser Karya Ilmiah Nasional*, 2, 213–228.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumolang, Z. V., Rotinsulu, T. O., & Engka, D. S. M. (2017). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Produksi Industri Kecil Olahan Ikan di Kota Manado. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1–17.
- Susanti, E. D., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Pdf Corporate Pada Materi Luas Dan Volume Bola. *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 37–46. <https://doi.org/10.32938/jpm.v3i1.1275>
- Werdiningsih, D., Sugianto, A., Wahyuni, S., Athiroh, N., & Susyanti, J. (2017). *Pedoman pembelajaran berbasis riset universitas islam malang 2017*. [http://lpprp.unisma.ac.id/files/Pedoman Pembelajaran Berbasis Riset.pdf](http://lpprp.unisma.ac.id/files/Pedoman%20Pembelajaran%20Berbasis%20Riset.pdf)
- 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. <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1265>
- Widyaningrum, P., & Dwijayanti, F. (2021). Pengembangan e-modul dengan flipbook maker KD 3.6 menganalisis perilaku konsumen alam bisnis ritel kelas XI BDP di smk negeri 2 Tuban. *Tata Niaga (JPTN)*,

9(1), 1048–1054.

Yuliani, S., Tindangen, M., & Rambitan, V. (2017). *Analisis Permasalahan Guru Terkait Perangkat Pembelajaran Berbasis Model*. 535–539.

Yusup, I. M. (2020). Kajian Ikonografi Motif Mega Mendung Cirebon. *DESKOVI : Art and Design Journal*, 3(2), 92. <https://doi.org/10.51804/deskovi.v3i2.803>