

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MODUL BERBASIS FLIPBOOK PADA MATA PEAJARAN KOMPUTER AKUNTANSI TRANSAKSI PERUSAHAAN DAGANG GUNA MENDUKUNG PROSES PEMBELAJARAN PESERTA DIDIK XII AKL 1 DI SMKN 1 JOMBANG

Yusi Nisfu Syabana

e-mail: nisfusyabana3@gmail.com

Joni Susilowibowo

e-mail: jonisusilowibowo@unesa.ac.id

(Program Studi pendidikan akuntansi , Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas negeri surabaya, surabaya)

ABSTRAK : Penelitian ini adalah penelitian pengembangan, yang tujuannya membentuk produk baru. Model penelitian ini berupa pengembangan 4D meliputi Define, Design, Develope, dan Disseminate oleh Thiagarajan, Dorothy S.Semmel & Melvyn I. Sommel. Namun Pada tahap dissemination (Penyebaran) peneliti memiliki keterbatasan kemampuan ketika melaksanakan penyebaran. Dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya. Subyek penelitian ini meliputi ahli Bahasa, ahli materi ,dan ahli grafis dengan jenis metode yang dipilih adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif berbentuk lembar validitas yang telah diberi skor oleh validator dalam bentuk presentase dan Data kualitatif berbentuk catatan berdasar pada telaah produk dari penelaah yang kemudian di deskripsikan untuk perbaikan.Instrumen penelitian berbentuk angket terbuka dan tertutup yang berisi lembaran penelitian dan lembar uji validitas dari ahli materi, kebahasaan, kegrafikan, dan validator. Dan disusun berdasarkan kelayakan bahan ajar oleh BSNP (2014).Berdasarkan lembar telaah menghasilkan analisis dengan deskriptif kualitatif sedangkan lembar validasi menghasilkan analisis dengan deskriptif kuantitatif.Teknik untuk analisis data berbentuk kualitatif dan kuantitatif. Deskriptif kualitatif berisi lembaran analisis guna menelaah isian saran dan kritik dari dosen pakar sebagai penyempurna modul berbasis flipbook yang sudah dikembangkan. Sementara deskriptif kuantitatif berisi lembar validitas dari ahli.Tujuan utama penelitian ini untuk menganalisis bagaimana proses pengembangan dan kelayakan.pada pengembangan ini peneliti menumakan kesimpulan bahwa Pengembangan bahan ajar modul berbasis flipbook pada mata pelajaran komputer akuntansi transaksi perusahaan dagang ini dinyatakan layak karena memperoleh hasil 86%.

Kata kunci – modul, flipbook, komputer akunransi, transaksi perusahaan dagang

ABSTRACT : Research is development research, whose purpose is to form new products. This research model in the form of 4D development includes Define, Design, Develope, and Disseminate by Thiagarajan, Dorothy S.Semmel & Melvyn I. Sommel. But at the dissemination stage (Dissemination) researchers have limited capabilities when carrying out the spread. Due to time and cost constraints. The subjects of this study include linguists, material experts, and graphicists with the type of method chosen is qualitative and quantitative. Quantitative data in the form of validity sheets that have been scored by validators in the form of percentages and qualitative data in the form of notes based on the product study of the study that is then described for improvement. Research instruments in the form of open and closed questionnaires containing research sheets and validity test sheets from material experts, linguistics, graffiti, and validators.

Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Flipbook Pada Mata Peajaran Komputer Akuntansi Transaksi Perusahaan Dagang Guna Mendukung Proses Pembelajaran Peserta Didik XII AKL 1 Di SMKN 1 Jombang

And compiled based on the feasibility of teaching materials by BSNP (2014). Based on the study sheet produces analysis with qualitative descriptive while validation sheet produces analysis with quantitative descriptive. Techniques for data analysis are qualitative and quantitative. Descriptiveikualitative contains analysis sheets to study the stuffing of suggestions and criticisms from expert lecturers as a completer of flipbook-based modules that have been developed. While descriptive quantitative contains validity sheets from experts. The main purpose of this study is to analyze how the development process and feasibility in this development researchers concluded that the development of flipbook-based module teaching materials in computer subjects accounting transactions of trading companies is declared feasible because it obtained 86%.

Keywords – *modules, flipbooks, computer accounting, trading company transactions*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi di era globalisasi semakin berkembang dengan pesat. Perkembangan teknologi juga membantu pekerjaan manusia menjadi lebih mudah. Banyaknya fasilitas yang memberikan kemudahan karena ditimbulkan oleh perkembangan teknologi informasi secara langsung mempengaruhi segala aspek kehidupan mulai dari ekonomi, bidang industry, bidang politik dan juga bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan teknologi berpengaruh terhadap inovasi media pembelajaran seperti LCD, laptop, smartphone dan lain-lain.

Media pembelajaran bisa disebut juga alat bantu pembelajaran, yang memiliki arti dapat digunakan sebagai media untuk mendorong pikiran, perhatian, perasaan, dan kemampuan peserta didik untuk meningkatkan proses belajar. Media pembelajaran dapat membantu guru memberikan materi kepada peserta didik. Namun Berbeda pada jaman dahulu yang masih menggunakan media konvensional seperti papan tulis pada saat pembelajaran.

Dalam media pembelajaran juga dikenal sebuah istilah bahan ajar. Saat ini sudah banyak lagi inovasi bahan ajar yang dapat dibuat atau digunakan guna menari perhatian siswa agar seperti pengembangan pada penelitian ini yang mana nantinya kan menghasilkan sebuah produk modul yang berbasis flipbook yang didalamnya terdapat materi pelajaran yang dikemas semenarik mungkin guna mendukung proses pembelajaran peserta didik.

Pengembangan ini didukung pada penelitian terdahulu yang beberapa peneliti sudah menggunakan pengembangan flipbook seperti peneliti (Hayati et al., 2015) yang juga melakukan penelitian pengembangan terhadap flipbook. namun tidak hanay membuat pengembangannya saja dalam penelitian ini suatu hasil pengembangan harus memperoleh hasil layak atau sangat layak karena dengan hasil ini sebagai patokan suatu proses pengembangan dinyatakan berhasil. kelayakan hasil pengembangan ini dilihat dari bagaimana proses pengembangan itu sendiri yang akan ditelaah oleh validator ahli.

Berdasarkan paparan diatas ditemukan sebuah rumusan masalah yang harus dijawab dalam penelitian pengembangan ini (1) Bagaimana proses penelitian pengembangan bahan ajar modul berbasis flipbook pada mata pelajaran komputer akuntansi (2) bagaimana kelayakan bahan ajar modul berbasis flipbook pada mata pelajaran komputer akuntansi.

TINJAUAN PUSTAKA

Menurut (Yulaika et al., 2020) Bahan ajar ialah alat pembelajaran yang berisi metode, materi, keterbatasan serta metode evaluasi yang dibuat menarik serta sistematis. Menurut Pannen ((Mulyadi et al., 2016) bahan ajar ialah alat pembelajaran yang dibuat secara sistematis, digunakan oleh peserta didik dan guru dalam kegiatan belajar. Bahan ajar ialah sesuatu yang dilakukan dalam penyusunan desain pembelajaran. Bahan ajar mempunyai macam-macam jenis yaitu bahan ajar cetak (handout, bahan ajar kelompok dan mandiri lembar kerja siswa,), bahan ajar display diam yang ditampilkan (film strip dan slide), bahan ajar audio yang dihubungkan pada visual diam (slide suara, film strip suara,) bahan ajar video (rekaman video), bahan ajar komputer seperti CBT(computer base tutorial), bahan ajar *display* yang tidak ditampilkan (flipbook dan poster).

Flipbook adalah bahan ajar elektronik yang disajikan dalam media belajar buku pada bentuk elektronik. Flipbook disajikan dalam bentuk media elektronik yang mampu menunjukkan berbagai kegiatan interaktif dengan adanya perpaduan video, animasi, gambar, text, dan navigasi yang membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan untuk peserta didik. Seperti yang diketahui mata pelajaran akuntansi selalu menjadi momok yang menakutkan karena mata pelajaran ini dianggap susah oleh peserta didik.

Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Flipbook Pada Mata Peajaran Komputer Akuntansi Transaksi Perusahaan Dagang Guna Mendukung Proses Pembelajaran Peserta Didik XII AKL 1 Di SMKN 1 Jombang

Komputerisasi Akuntansi menurut ((Suyono, 2013)) merupakan suatu sistem akuntansi dengan komputer yang merupakan wadah teknologi untuk menjalankan aplikasi untuk mengelola transaksi akuntansi serta untuk menciptakan laporan keuangan dalam suatu perusahaan. Akuntansi itu sendiri merupakan sistem data yang mencatat, mengumpulkan serta mengkomunikasikan informasi keuangan yang bertujuan sebagai pengambilan keputusan. Tujuan sistem akuntansi menurut (Priyo, 2017)) yang efektif ini dibagi 3. Yaitu, pelaporan internal ke manajer buat perencanaan serta pengendalian aktivitas teratur. pelaporan internal buat perencanaan strategik, serta ditujukan untuk pihak eksternal ialah: pemegang saham, pemerintah serta pihak luar yang lain. Ketiga-tiganya dihasilkan lewat pemrosesan informasi yang disebut transaksi akuntansi.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan, yang tujuannya membentuk produk baru. Model penelitian ini berupa pengembangan 4D meliputi *Define, Design, Develop, dan Disseminate* oleh Thiagarajan, Dorothy S.Semmel & Melvyn I. Sommel (Trianto, 2015). Namun Pada tahap *dissemination* (Penyebaran) peneliti memiliki keterbatasan kemampuan ketika melaksanakan penyebaran. Dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya

Subyek penelitian ini meliputi ahli Bahasa, ahli materi, dan ahli grafis dengan jenis metode yang dipilih adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif berbentuk lembar validitas yang telah diberi skor oleh validator dalam bentuk presentase dan Data kualitatif berbentuk catatan berdasar pada telaah produk dari penelaah yang kemudian di deskripsikan untuk perbaikan.

Instrumen penelitian berbentuk angket terbuka dan tertutup yang berisi lembaran penelitian dan lembar uji validitas dari ahli materi, kebahasaan, kegrafikan, dan validator. Dan disusun berdasarkan kelayakan bahan ajar oleh BSNP (2014). Berdasarkan lembar telaah menghasilkan analisis dengan deskriptif kualitatif sedangkan lembar validasi menghasilkan analisis dengan deskriptif kuantitatif.

Teknik untuk analisis data berbentuk kualitatif dan kuantitatif. Deskriptif kualitatif berisi lembaran analisis guna menelaah isian saran dan kritik dari dosen pakar sebagai penyempurna modul berbasis flipbook yang sudah dikembangkan. Sementara deskriptif kuantitatif berisi lembar validitas dari ahli. Untuk menentukan kriteria tersebut digunakan "*skala likert*"

Tabel 1. Kategori Skor para ahli

Kategori nilai	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Sedang	3
Tidak baik	2
Sangat tidak baik	1

Setelah dianalisis dan divalidasi oleh para ahli akan mendapatlan hasil, kemudian hasil tersebut akan dihitung menggunakan rumus :

Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Flipbook Pada Mata Peajaran Komputer Akuntansi Transaksi Perusahaan Dagang Guna Mendukung Proses Pembelajaran Peserta Didik XII AKL 1 Di SMKN 1 Jombang

$$\text{Presentase penilaian} = \frac{\text{total skor} \times 100}{\text{total skor maksimal}}$$

Kemudian untuk mengetahui kelayakan bahan ajar akan didapatkan dari hasil sesuai dengan kriteria presentase para ahli.

TABEL 2. KRITERIA INTERPRETASI PARA AHLI

Skor	Sangat layak	Layak	Sedang	Tidak Layak	Sangat tidak Layak
Skor	81-100%	61 - 80%	41- 60%	21 - 40%	0-20%

Sumber: (Riduwan, 2016)

Berdasarkan table berikut dapat diketahui bahwa pengembangan flipbook dapat dikatakan layak jika memenuhi standart layak dan sangat layak jika rata rata skor para ahli berpresentase >61%

PEMBAHASAN

Proses pengembangan bahan ajar

Tujuan penelitian untuk menganalisis bagaimana proses pengembangan dan kelayakan modul berbasis flipbook pada mata pelajaran komputer akuntansi materi perusahaan dagang. Berdasarkan proses penelitian dan pengembangan ini terbentuklah modul berbasis flipbook pada mata pelajaran komputer akuntansi melalui model pengembangan 4D yang bersumber dari Thiagarajan, Semmel yang memiliki isian 4 tahapan yakni tahap pendeskripsian (*define*), merangkai (*Design*), Pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*) namun pada tahap penyebaran ini peneliti tidak melakukan, dikarenakan adanya pandemi dan juga biaya serta waktu terbatas.

Tahap pertama pendeskripsian (*define*) tahap pertama ini peneliti menganalisis melalui penggunaan bahan ajar dari hasil analisis. Proses pengembangan awal dari modul berbasis flipbook ini adalah analisis bahan ajar yang ada di sekolah, pada pembelajaran daring, sekolah masih menggunakan bahan ajar konvensional berupa modul yang dibuat oleh guru sendiri yang diberikan kepada peserta didik namun dalam bentuk yang masih biasa

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan kepada guru mata komputer akuntansi di SMKN 1 Jombang, dalam aktivitas pembelajaran peserta didik terkadang cenderung malas dalam mempelajari dan membaca langkah langkah dari modul yang dibuat guru. Dibutuhkannya inovasi baru yang menarik pada bahan ajar peserta didik pada materi komputer akuntansi guna mendukung pembelajaran apalagi dalam pembelajaran daring dimasa pandemi ini.

Selanjutnya pada tahap kedua perencanaan (*design*) pada tahap ini perancangannya memuat produk bahan ajar yang disesuaikan dengan format dan desain menarik yang telah dirancang oleh peneliti. seperti design cover, pemilihan tema flipbook yang menarik, tipe gambar yang didesign dalam flipbook dibuat menarik namun tidak terlalu berlebihan tipe tulisan yang termuat dalam

Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Flipbook Pada Mata Peajaran Komputer Akuntansi Transaksi Perusahaan Dagang Guna Mendukung Proses Pembelajaran Peserta Didik XII AKL 1 Di SMKN 1 Jombang

materi. Menurut Arsyad (2014), dalam proses pembuatan media bahan ajar yang baik perlu memperhatikan beberapa aspek untuk mendukung keberlangsungan pembuatan bahan ajar, yaitu kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, bentuk dan warna. Penelitian tersebut mendukung peneliti untuk membuat bahan ajar yang menarik serta mudah untuk dipelajari oleh peserta didik. Modul Berbasis flipbook memuat penjelasan yang sangat ringkas namun jelas dan dengan desain yang mudah serta menarik dibaca oleh peserta didik

Terakhir tahap pengembangan (*develop*) ditahap ini produk yang telah dirancang sebelumnya akan melalui proses selanjutnya yaitu proses validasi dan telaah yang dilakukan oleh beberapa para ahli seperti ahli Bahasa, materi, dan grafik. Telaah yang diberikan oleh ahli materi digunakan untuk mendapatkan beberapa saran serta kritik untuk memperbaiki produk yang telah dibuat sebelumnya dan hasil dari validasi tersebut digunakan untuk menentukan kelayakan bahan ajar yang telah dibuat oleh peneliti. Di bawah ini Tabel telaah yang diperoleh dari hasil telaah para ahli yaitu ahli materi, Bahasa, dan grafik.

Tabel 3.1 Hasil telaah ahli materi

No	Aspek	Perbaikan dan Hasil
1.	Isi dan penyajian	Pada kelayakan komponen isi sudah sesuai terhadap materi yang disajikan seperti , akurasi materi, dan teknik penyajian dalam flipbook. Namun, pada kosa kata akuntansi masih ada beberapa yang belum sesuai dengan IFRS, dalam flipbook peta konsep, kata pengantar dan tujuan pembelajaran belum sesuai kd sehingga masih perlu adanya perbaikan (revisi)

Hasil olah data Peneliti (2021)

Hasil telaah selanjutnya adalah hasil telaah ahli Bahasa seperti berikut:

Tabel 3.2 Hasil telaah ahli Bahasa

No	Aspek	Perbaikan dan hasil
1.	Kebahasaan	Komponen kelayakan isi berdasarkan kebahasaan sudah sesuai dengan kaidah Bahasa keseluruhan namun perlu penambahan kalimat kalimat yang bisa mengasah kekritisian pola pikir siswa sehingga adanya perbaikan (revisi)

Hasil olah data peneliti (2021)

Berikut adalah hasil telaah ahli kegrafikan

Tabel 3.3 Hasil telaah ahli grafik

No	Aspek	Perbaikan dan hasil
1	Kegrafikan	Pada hasil telaah ahli grafik desain untuk setiap bagian sudah baik namun pada peletakkan daftar pustaka seharusnya menggunakan mode rata kiri, pada penulisan judul kata flipbook seharusnya tidak perlu dicantumkan sehingga perlu adanya perbaikan (revisi)

Hasil olah data peneliti (2021)

Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Flipbook Pada Mata Peajaran Komputer Akuntansi Transaksi Perusahaan Dagang Guna Mendukung Proses Pembelajaran Peserta Didik XII AKL 1 Di SMKN 1 Jombang

Kelayakan Bahan Ajar

Dalam proses kelayakan produk bahan ajar ini akan terpacu sesuai dengan BSNP 2014 yang didalamnya terdapat komponen kelayakan penyajian materi dan isi, kelayakan grafis, dan kelayakan Bahasa sehingga akan dihitung menggunakan skala likert untuk mengetahui presentase hasil.

Berikut ini adalah hasil kelayakan dari bahan ajar yang diperoleh dari 3 para ahli yaitu validasi dari ahli materi, bahasan, dan grafik. Hasil telaah dan validasi ahli materi diperoleh dari Drs. Joni Susilowibowo, M.Pd. selaku validator. Berikut hasil telaah dan validasi ahli materi:

Tabel 3.4 Hasil validasi ahli materi

No	Aspek	Presentase	Kategori
1	Cakupan materi	80%	Layak
2	Akurasi Materi	100%	Sangat Layak
3	Kemutakhiran dan kontekstual	87%	Sangat layak
4	Ketaatan pada hukum dan UU	80%	Layak
5	Dimensi keterampilan	87%	Sangat Layak
6	Teknik penyajian	95%	Sangat Layak
7	Pendukung penyajian materi	85%	Sangat Layak
8	Penyajian pembelajaran	92%	Sangat Layak
9	kelengkapan penyajian	90%	Sangat layak

Hasil olah data peneliti (2021)

Berdasarkan Tabel diatas hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa hasil sangat layak mendominasi, menurut (Riduwan, 2016)) Perolehan presentase sebesar 81%-100% masuk pada kriteria sangat layak. Teknik dalam menyajikan data, Akurasi materi, dan kelengkapan penyajian memperoleh kriteria Sangat layak dengan masing-masing presentase sebesar 95%, 100%, dan 90% . Untuk cakupan materi, kemutakhiran dan kontekstual, serta penyajian pembelajaran memperoleh presentase 80% dengan kriteria Layak.

Hasil validasi ahli kegrafikan diperoleh hasil dari Dr. Irena Yolanita Maureen, S.Pd., M.Sc. selaku validator kegrafikan. Berikut ini paparan hasil telaah dan validasi dalam tabel.

Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Flipbook Pada Mata Peajaran Komputer Akuntansi Transaksi Perusahaan Dagang Guna Mendukung Proses Pembelajaran Peserta Didik XII AKL 1 Di SMKN 1 Jombang

Tabel 3.5 Hasil Validasi Ahli Kegrafikan

No	Aspek	Presentase	Kategori
1	Tata letak cover	93%	Sangat Layak
2	Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca	80%	Layak
3	Huruf yang sederhana	100%	Layak
4	Tata letak isi bahan ajar	100%	Sangat Layak
5	Unsur tata letak harmonis	100 %	Sangat layak
6	Tata letak mempercepat pemahaman	80%	Layak
7	Tipografi sederhana	100%	Sangat layak
8	Tipografi mudah dibaca	100%	Sangat layak
9	Ilustrasi menimbulkan daya Tarik	100%	Sangat layak

Hasil Olah Data Peneliti (2021)

Berdasarkan Tabel diatas hasil validasi ahli kegrafikan diperoleh bahwa hasil desain cover flipbook dan Desain isi flipbook berupa sangat layak dengan presentase masing-masing yaitu 100% dan 93%.

Hasil validasi ahli kegrafikan diperoleh hasil dari Mukhzamilah,SS.,S.Pd.,M.Ed. selaku validator bahasa Berikut ini paparan hasil telaah dan validasi dalam tabel.

Tabel 3.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Presentase	Kategori
1	Kesesuaian perkembangan peserta didik	100%	Sangat Layak
2	Keterbacaan	80%	Layak
3	Kemampuan motivasi	62%	Layak
4	Kelugasan	80%	Layak
5	Koherensi dan alur pikir runtut	70%	Layak
6	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	80%	Layak
7	Penggunaan istilah dan lambing/symbol	80%	Layak

Hasil olah data peneliti (2021)

Berdasarkan Tabel diatas hasil validasi ahli Bahasa dapat diperoleh hasil notabene menurut aspek adalah layak dengan masing-masing presentase yang mendominasi adalah 80%

Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Flipbook Pada Mata Peajaran Komputer Akuntansi Transaksi Perusahaan Dagang Guna Mendukung Proses Pembelajaran Peserta Didik XII AKL 1 Di SMKN 1 Jombang

terdiri dari aspek keterbacaan, kemampuan motivasi, kelugasan, kesesuaian dengan penggunaan bahasa atau lambing/symbol yang sesuai kaidah kepenulisan. Dalam aspek kesesuaian perkembangan peserta didik

memperoleh presentase 100% masuk pada kategori sangat layak dan aspek alur pikir runtut mendapatkan kriteria layak dengan presentase 70%.

Dibawah ini adalah Tabel presentase hasil rata rata yang didapat dari hasil validasi dan telaah beberapa ahli yaitu ahli Bahasa, materi, dan garfik.

Tabel 3.7 Rata-rata hasil validasi para ahli

No	Aspek	Presentase	Kategori
1	Ahli Materi	88%	Sangat Layak
2	Ahli grafik	93%	Sangat Layak
3	Ahli Bahasa	78%	Layak
4	Presentase rata-rata	86%	Sangat Layak

Hasil olah data peneliti (2021)

Hasil Tabel presentase validasi para ahli diatas menunjukkan bahwa perolehan hasil sangat layak, dengan presentase rata-rata hasil para ahli memperoleh angka 86%. Menurut (Riduwan, 2016)perolehan presentase 81%-100% termasuk dikategorikan Sangat Layak. Maka dari itu, hasil perolehan rata-rata berdasarkan hasil telaah dan validasi para ahli menyatakan bahwa bahan ajar modul berbasis flipbook dikategorikan Sangat Layak.

Hal tersebut juga didukung oleh Beberapa penelitian sebelumnya antara lain penelitian yang dilakukan oleh (Ghofur & Kustijono, 2015), ((Hayati et al., 2015)), ((Mulyadi et al., 2016)), ((Hidayatullah, 2016), ((Hardiansyah, 2016)), ((NINDY APSARI, 2017))((Wibowo & Pratiwi, 2018)), (Andani & Yulian, 2018) dan (Setiyo, Harlin, & Zulhermanan, 2018(Hudan et al., 2020), (Sugianto et al., 2017), (Hardiansyah, 2016), (Yulaika et al., 2020) ,(Rahmawati et al., 2017) yang jika hasil menunjukkan presentase hasil sekitar 61-80%, dan 81-100% maka produk yang dikembangkan dinyatakan layak dan sangat layak

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian pengembangan bisa menarik kesimpulan bahwa Pengembangan bahan ajar modul berbasis flipbook pada mata pelajaran komputer akuntansi transaksi perusahaan dagang ini menyatakan bahwa pada Proses pengembangan modul berbasis flipbook ini dilakukan sesuai dengan model penelitian pengembangan 4D yang memuat tahapan *Define, Design, Develop*, dan *Disseminate* oleh Thiagarajan, Dorothy S.Semmel & Melvyn I. Sommel (Trianto, 2015). Namun pada tahap akhir yaitu tahap penyebaran peneliti tidak melakukan dikarenakan adanya pandemic serta keterbatasan waktu dan biaya. Dan juga terpacu pada hasil telaah yang ditelaah dilakukan oleh beberapa ahli yaitu ahli materi, Bahasa, dan grafik yang hasil telaah ini dijadikan untuk memperbaiki kekurangan dan kesalahan dalam produk yang dibuat oleh peneliti.

Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Flipbook Pada Mata Peajaran Komputer Akuntansi Transaksi Perusahaan Dagang Guna Mendukung Proses Pembelajaran Peserta Didik XII AKL 1 Di SMKN 1 Jombang

Kemudian kelayakan produk pada pengembangan ini dinyatakan layak yang diperoleh berdasarkan hasil validasi beberapa ahli diantaranya yaitu ahli materi, Bahasa, dan grafik. Dengan hasil ini dinyatakan bahwa modul berbasis flipbook pada mata pelajaran komputer akuntansi ini dinyatakan Sangat Layak untuk dijadikan bahan ajar. Berdasarkan proses pengembangan dan analisis data diperoleh saran: Proses pengembangan hanya sampai ditahap ke-3 yaitu tahap *develop*, peneliti tidak melakukan pada tahap akhir dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya dengan adanya hal ini diharapkan peneliti selanjutnya bisa melanjutkan penelitian pada tahapan *disseminate* (penyebaran) yang peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan modul berbasis flipbook ini dengan teknologi yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Hardiansyah, D. (2016). Pengembangan Media Flash Flipbook dalam Pembelajaran Perakitan Komputer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 7 Surabaya. *It-Edu*, 1(02), 5–11.
- Hayati, S., Budi, A. S., & Handoko, E. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (e-Jurnal) SNF2015, IV*, 49–54.
- Hidayatullah, M. S. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis flip book maker pada mata pelajaran elektronika dasar di smk negeri 1 Sampang. *Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1), 83–88. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/13674>
- Hudan, M., Harie, R., & Jaya, S. (2020). *T H E D E V E L O P M E N T O F F L I P B O O K - B A S E D E - M O D U L E O N T H E S U B J E C T O F C O M P U T E R A I D E D M A N U F A C T U R I N G (C A M) P E N G E M B A N G A N E - M O D U L B E R B A S I S F L I P B O O K P A D A M A T A K U L I A H C O M P U T E R A I D E D M A N U F A C T U R I N G (C A M)*. 8(2), 14–21. <https://doi.org/10.37304/balanga.V8i2.1937>
- Irawati Simatupang, N., & Sormin, E. (2020). The effectiveness of using flipbook maker to improve the chemistry learning outcomes of senior high school students. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 12(1), 26–33. <https://doi.org/10.24114/jpkim.v12i1.17710>
- Mulyadi, D., Wahyuni, S., & Handayani, R. (2016). Pengembangan Media Flash Flipbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Di Smp. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(4), 296–301–301.
- NINDY APSARI, A. (2017). Development of E-Book Using Kvisoft Flipbook Maker To Train Science Process Skill for Senior High School Students in Curriculum 2013. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 6(3), 285–291.
- Priyo. (2017). *Komputer Akuntansi*. Yudhistira.
- Rahmawati, D., Wahyuni, S., & Yushardi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Benda Di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(4), 326–332. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/6213>
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Vabel-Variabel Peneliti*. Alfabeta.
- 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. <https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4860>
- Suyono. (2013). *Komputer Akuntansi Kelas XI*. Direktorat Pembinaan SMK.

Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Flipbook Pada Mata Peajaran Komputer Akuntansi Transaksi Perusahaan Dagang Guna Mendukung Proses Pembelajaran Peserta Didik XII AKL 1 Di SMKN 1 Jombang

- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 147. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2279>
- Wahyuliani, Y., Supriadi, U., & Anwar, S. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti Di Sma Negeri 4 Bandung. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 3(1), 22. <https://doi.org/10.17509/t.v3i1.3457>
- Yulaika, N. F., Harti, & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis flip book untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67–76. <https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>