ISSN: 2614-6754 (print)
ISSN: 2614-3097(online)

Halaman 49281-49286
Volume 8 Nomor 3 Tahun 2024

# Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menggunakan Media Flipbook Maker Pada Handout Elemen Fase F Komputer Akuntansi

**Amanda Putri Salsabila[1], Bintang Zada Aufa[2], Pramitha Rahmawati[3], Luqman Hakim[4], Amirul Arif[5]**
[1,2,3,4,5] Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: amanda.23090@mhs.unesa.ac.id

**Abstrak**

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Flipbook Maker adalah salah satu metode pemanfaatan teknologi pendidikan yang menghasilkan produk perkembangan dalam bentuk media pembelajaran digital. Flipbook merupakan halaman digital yang berisi sumber daya pendidikan serta gambar didaktik yang menjelaskan proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis proses pengembangan flipbook dengan memanfaatkan elemen komputer. Teknik pengumpulan data yang diterapkan adalah metode penelitian kepustakaan, yaitu pengumpulan data primer dan sekunder. Data primer terdiri dari teori-teori beberapa ahli dan data sekunder mencakup artikel akademis serta buku dari berbagai sumber. Pengembangan media pembelajaran flipbook ini bisa menjadi alternatif untuk menggunakan media pembelajaran handout elemen komputer akuntansi.

**Kata kunci:** *Pengembangan, Bahan Ajar, Media Flipbook Maker, Komputer Akuntansi.*

**Abstract**

Developing interactive learning media using Flipbook Maker is one method of utilizing educational technology that produces developmental products in digital learning media. Flipbooks are digital pages that contain educational resources as well as didactic images that explain the learning process. This research aims to analyze the flipbook development process by utilizing computer elements. The data collection technique applied is the library research method, namely primary and secondary data collection. Primary data consists of several experts' theories and secondary data, including academic articles and books from various sources. The development of flipbook learning media could be an alternative to using accounting computer element handout learning media.

**Keywords:** *Development, Teaching Materials, Flipbook Maker Media, Accounting Computer.*

## PENDAHULUAN

Tujuan guru dalam pengembangan bahan ajar adalah menjadikan proses belajar mengajar lebih mudah, fleksibel, dan sesuai dengan kompetensi yang telah ditentukan. Untuk menentukan keberhasilan proses pembelajaran, guru harus berpartisipasi dalam perencanaan dan penyusunan bahan ajar (Kusumam, Mukhidin, & Hasan, 2016). Hal ini ditunjukkan (Wahyudi, Hariyadi, & Hariani, 2014) bahwa peran seorang guru dalam merancang bahan ajar sangat penting dalam menentukan kesuksesan proses belajar mengajar di sekolah.

Faktanya, banyaknya guru yang masih mengandalkan bahan ajar konvesional yaitu bahan ajar yang digunakan tanpa adanya upaya atau masukan dalam perencanaan, penyusunan, dan penyiapannya. Kesalahan dalam pemilihan bahan ajar dapat mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa dalam pembelajaran, sehingga hasil yang dicapai tidak memenuhi Kriteria Kentutasan Minmal (KKM) yang ada (Zuriah, Sunaryo, & Yusuf, 2016). Prastowo (2015) juga menyatakan bahwa kualitas pembelajaran berdampak negatif ketika guru hanya fokus pada sumber daya pengajaran tradisional tanpa mengembangkan alat pengajaran atau strategi pengajaran yang unik dan kreatif.

Pengembangan materi pendidikan interaktif merupakan salah satu solusi yang memungkinkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media yang kini mulai banyak digunakan adalah Flipbook, yaitu sebuah animasi digital yang terbuat dari tumpukan kertas seperti buku, yang setiap halamannya menggambarkan sesuatu yang dapat bergerak. Flipbook Maker adalah sejenis perangkat lunak untuk mengubah file PDF menjadi buku digital. Software ini juga memiliki fitur edit yang dapat digunakan untuk menambahkan video, gambar, suara ke halaman yang dapat dibalik-balik seperti buku sungguhan (Ihsan, 2014). Melalui pengembangan materi edukasi ini, kami berharap proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan, serta meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam bidang Komputer Akuntansi.

## METODE

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kepustakaan berupa penggabungan data yang diperoleh dengan cara menelaah kembali kumpulan pustaka yang ada dan difokuskan pada topik yang hendak diteliti oleh peneliti guna mengetahui keadaan yang sebenarnya. Keluaran yang kami hasilkan meliputi analisis tugas secara rinci yang difokuskan pada kebutuhan, identifikasi kebutuhan, karakteristik, dan identifikasi kesenjangan.

Peneliti juga mengumpulkan data untuk penelitian ini dengan cara menggabungkan data primer dan sekunder. Sementara data sekunder berasal dari buku-buku dan artikel dari berbagai sumber, data primer didasarkan pada teori dari banyak ahli behavioris (Danandjaja, 2014). Selain itu, Untuk membuat flipbook yang dapat diakses oleh semua orang, tahap desain media pembelajaran flipbook juga dimodifikasi sebagai respons terhadap hasil fase analisis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

(Aprilia, 2017) menyatakan kata flipbook memiliki makna mainan anak-anak dengan rangkaian gambar-gambar menarik. ada banyak foto menarik. Saat membuka buku dan memindahkannya dari sisi ke sisi, gambarnya tampak bergerak. (Sugianto (2013), berpendapat flipbook bisa dibuat dengan menerapkan pada aplikasi Flipbook Maker. Aplikasi Flipbook menggambarkan suatu software yang memungkinkan untuk mengubah design buku atau materi pendidikan lainnya dalam e-book digital.

Flipbook memiliki keunggulan dan telah dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung. Susilana (2008), berpendapat bahwa flipbook memiliki beberapa keunggulan antara lain: 1) Berguna untuk memaparkan materi pembelajaran secara sederhana dan mudah; 2) Berguna dalam area mana pun, baik area tertutup maupun area terbuka; 3) Dapat dibawa ke mana saja (portable); dan 4) Berguna untuk meningkatkan keaktifan dan ketertarikan siswa dalam belajar. Selanjutnya, peneliti akan memaparkan berbagai keuntungan dan manfaat penggunaan flipbook dalam proses pembelajaran ini.

Media pembelajaran dengan flipbook merupakan suatu materi pembelajaran yang disajikan pada sebuah buku elektronik atau disebut juga (e-book). Media pembelajaran flipbook dirancang dengan menulis topik teks, dilengkapi gambar menarik yang relevan pada materi, serta disertai efek audio yang dapat disesuaikan, menciptakan peta konsep, kuis, ringkasan materi dan soal latihan. Oleh karena itu, hal ini akan sangat menarik jika diterapkan dalam pembelajaran komputerisasi akuntansi. Akuntansi terkomputerisasi menurut (Suyono, 2013) adalah sistem akuntansi yang menggunakan komputer untuk menyediakan platform teknologi dalam penggunaan aplikasi guna mencatat sebuah transaksi akuntansi dan menyiapkan laporan keuangan pada perusahaan. Menurut peneliti, pemanfaatan flipbook maker pada handout Elemen Komputerisasi Akuntansi akan membantu siswa dalam memahami materi dengan memanfaatkan teknologi.

Hasil dari flipbook Handout Fase F Komputer Akuntansi sebagai berikut

ISSN: 2614-6754 (print)
ISSN: 2614-3097(online)

Halaman 49281-49286
Volume 8 Nomor 3 Tahun 2024

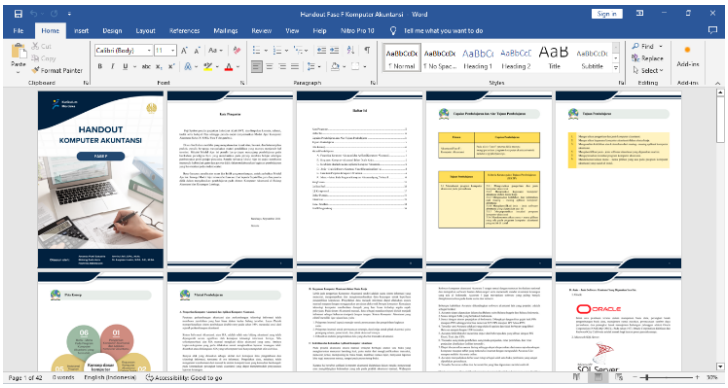
**Gambar 1. Cover Flip Book Handout Komputer Akuntansi**

**Gambar 2. Isi Flipbook Handout Komputer Akuntansi**

**Gambar 3. Materi Pembelajaran Flip Book Handout Komputer Akuntansi**

Penelitian ini menghasilkan flipbook tematik pada pembelajaran Komputer Akuntansi untuk peserta didik SMK sederajat. Dalam mencapai keberhasilan belajar dibuat suasana belajar Sebagai bagian dari penelitian ini, flipbook tematik mengenai pelajaran akuntansi komputer sedang dalam tahap pembuatan untuk siswa di program kejuruan. Untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran, diciptakannya proses belajar yang nyaman dan kondusif. Lingkungan belajar yang memadai memungkinkan siswa untuk berkonsentrasi dengan baik dalam proses belajar. Flipbook ini dirancang dengan gambar yang menarik serta pemilihan warna yang bagus untuk mendukung pemikiran siswa.Warna-warna menarik dirancang untuk merangsang kreativitas berpikir siswa. Penggunaan font yang tepat, tidak terlalu monoton, dan bahasa yang sederhana, memastikan siswa dapat mengerti materi pembelajaran demi mencapai hasil belajar yang optimal.

Flipbook ini dirancang dengan menggunakan Microsoft Word dengan mengorganisasikan materi dengan menyertai gambar yang relevan untuk mendukung materi yang berguna saat dipelajari melalui design gambar yang menyenangkan. Materi pembelajaran disimpan dalam format PDF.




**Gambar 4. Pembuatan Materi Pembelajaran pada Microsoft Word**

File diunduh dalam format PDF diubah ke dalam buku digital atau flipbook tematik dengan web fliphtml5. Website fliphtml5 berisi gambar, audio, video tutorial dari file atau youtube, kuis, background suara seperti pembukaan buku, dll. Dari menu Start Fliphtml5, peneliti membuat akun fliphtml5 dengan cara mendaftar ulang dan menggunakan Facebook atau Google Mail. Selanjutnya bisa menambahkan folder baru untuk materi pembelajaran Barunya, folder ini juga bisa berguna untuk penyimpanan buku digital yang sudah diedit.

Keunggulan dari media pembelajaran dengan flipbook ini salah satunya memiliki kemudahan dalam proses pembuatannya yang dirasa oleh peneliti serta kemudahan dalam penggunaan yang dirasakan oleh siswa, sehingga menurut peneliti handout akuntansi komputer dengan media pembelajaran flipbook menjadi lebih menarik. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk membuat flipbook sebagai media pembelajaran. Penggunaan flipbook merupakan metode baru yang menarik dalam belajar di berbagai tempat, karena flipbook hanya memerlukan ponsel dan koneksi internet untuk memungkinkan pembelajaran di mana saja. Dengan memanfaatkan materi yang disajikan dalam flip book, siswa dapat mengerti dan menerapkan apa yang telah dipelajari. Pembelajaran juga tidak terasa membosankan karena terdapat gambar yang mendukung pemahaman siswa.

(Triwiratih 2014), mengatakan jika hasil belajar merupakan sebuah keterampilan yang didapat oleh peserta didik serta perubahan perilaku peserta didik, mencakup pola tindakan, nilai, persepsi, sikap, penghayatan, dan kemampuan setelah mereka mengikuti kegiatan belajar. Berdasarkan sudut pandang tersebut dapat disimpulkan bahwasanya sebuah hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang berdampak pada diri setiap siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah siswa memperoleh pengalaman yang berarti bagi suatu proses belajar. Jadi dengan menggunakan flipbook ini, dapat meningkatkan hasil belajar yang optimal jika proses belajar berjalan dengan baik, dan sebaliknya jika kelangsungan belajar kurang baik maka hasil belajar siswa juga akan tidak baik.

## SIMPULAN

Melalui penggunaan flipbook, materi pendidikan dapat disajikan secara digital untuk memudahkan akses oleh siswa. Hal ini tentunya menjadi nilai tambah karena siswa dapat mengakses materi pendidikan tersebut kapanpun dan dimanapun melalui komputer atau perangkat mobile. Peneliti mengusulkan pengembangan bahan ajar berbasis pembuatan flipbook karena memudahkan guru untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa. Maka dari itu, dalam kegiatan pembelajaran, guru perlu mampu memiliki inovasi dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi masa kini untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik. Tampilan interaktif yang disediakan flipbook juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memungkinkan siswa berpartisipasi lebih langsung dalam proses pembelajaran.

**DAFTAR PUSTAKA**

Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint. Educativo: Jurnal Pendidikan, 1(1), 291-299.

Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(5), 2819-2826.

Supriatin, U., & Nurmalasari, M. (2024). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-BOOK BERBASIS FLIPBOOK SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN KELAS XI SMK. Journal of Business Education and Social.

Nurmilah, N., Nana, & Sulistyaningsih, D. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Model Pembelajaran POE2WE Menggunakan Flipbook Maker Pada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya. Jurnal Kumparan Fisika.

Muhammad, B.A., Rizki, S., & Sudarman, S.W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantu Android Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Pada Materi Trigonometri. Emteka: Jurnal Pendidikan Matematika.

Pohan, R.M. (2023). Pengembangan Modul Ajar IPAS berbasis Kearifan Lokal dengan menggunakan Flipbook di kelas IV SDN 34 Mampang. Elementary School Jour PGSD FIP Unimed.

Flipbook, M., & Belajar, H. (2024). Penggunaan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Materi Membangun Masyarakat Yang Beradab. Journal of Education Action Research.

Jhoni, M., Afrizah, T., & Rahma, N.D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Fisika Flipbook Menggunakan 3D Pageflip Professional Pada Materi Momentum dan Impuls. Orbita: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika.

Yantik, F., Yuwana, S., & Hendratno (2023). Peningkatan Literasi Membaca Siswa Kelas V SD Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook. JIV-Jurnal Ilmiah Visi.

Syabana, Y. N., & Susilowibowo, J. (2022). Pengembangan bahan ajar modul berbasis flipbook pada mata pelajaran komputer akuntansi transaksi perusahaan dagang guna mendukung proses pembelajaran peserta didik XII AKL 1 di SMKN 1 Jombang. Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi, 7(1), 17-27.

Aprilutfi, Delfita Nur. (2022). Flipbook tematik: Alternatif media pembelajaran PKN berbasis fliphtml5 di SD. Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan, 1(4), 382-384.

Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran, 8(1), 37.

Kosasih, E. (2020). Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Bumi Aksara.

Yulaika, N. F., Harti, & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis flipbook untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan, 4(1), 67–76.

Setiadi, Muhammad Ilham., Makbul Muksar., Dhia Suprianti. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP), 5(4), 1072.

Surbakti, Amanah Surbakti., dkk. (2023). Kajian Teori Behavioristik pada Media Pembelajaran Flipbook. Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi, 23(2), 1983.

Ameriza, I. and Jalinus, N. (2021), Pengembangan E-Modul Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital, Jurnal Edutech Undiksha, 9(2).

Sandi, S. (2020), Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Flash FlipBook Maker Pada Mata kuliah Sistem Multimedia, Jurnal Komunikasi, 11(2), 151–158.

Yulianto Riyan., Pujiati., Suroto., Albet Maydiantoro. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan E-modul Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. Economic Education and Entrepreneurship Journal 5 (1), 74-84.

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.

Sari, F. F. K., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Berbasis Flipbook untuk Memberdayakan Keterampilan Abad 21 Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(6), 6079-6085.

Fahrezi, G., & Susanti, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Flip Book Kontekstual Berbasis Android Pada Materi Akuntansi Persediaan. Educatio, 16(1), 58-70.

Tunggawardhani, D., & Susanti, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook pada Materi Pajak Penghasilan (PPH) Pasal 21. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(3), 4638-4650.

Meidita, A. C., & Susilowibowo, J. (2021). Pengembangan bahan ajar e-book berbasis flipbook sebagai pendukung pembelajaran administrasi pajak dengan kompetensi dasar pph pasal 21. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(5), 2217-2231.

Indraswari, D., & Susilowibowo, J. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Practice Set Akuntansi Perusahaan Dagang Berbasis Flipbook untuk Kelas XI Akuntansi. Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK), 10(3), 242-256.

Saputri, A. E., & Susilowibowo, J. (2020). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Manufaktur. Jurnal Penelitian Pendidikan, 20(2), 154-162.

Mardiana, R., & Harti, H. (2022). Pengembangan E-Module Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMK Tentang Masalah Customer Relationship. Pendidikan: Jurnal Pendidikan , 4 (4), 5062-5072.

Aminuddin, H., Nurhikmah H, NH, Haling, A., & Rosihan, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 12 Makassar. Jurnal Teknologi Patria Artha , 5 (1), 58-63.

Puspitasari, R., Hamdani, D., & Risdianto, E. (2020). Pengembangan e-modul berbasis HOTS berbantuan flipbook marker sebagai bahan ajar alternatif siswa SMA. Jurnal Kumparan Fisika, 3(3), 247-254.

Irnawan, D. (2020, November). Pengembangan Bahan Ajar Buku Biologi Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Materi Virus sebagai Media Pembelajaran di SMA Negeri 2 Lembor Selatan. In Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo (Vol. 1, No. 01, pp. 376-382).

Sobari, T., Mulyadi, Y., Aryana, S., & Suryana, S. I. (2024). Pemanfaatan dan Pengembangan Bahan Ajar Komik Elektronik Berbentuk Flipbook dalam Pembelajaran Pasca Pandemi Covid-19. Abdimas Galuh, 6(1), 482-491.