

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK FLIPBOOK DALAM PEMBELAJARAN PRAKTIKUM AKUNTANSI LEMBAGA/INSTANSI PEMERINTAH

Sirojul Anwar¹, Muhammad Reza Karimullah², Bercha Wahyudi Ayulea Andhani³,
Meli Diah Ayu Ningtyas⁴, Luqman Hakim⁵, Amirul Arif⁶.

1,2,3,4,5,6 Universitas Negeri Surabaya, Surabaya.

¹ sirojul.23058@mhs.unesa.ac.id, ² muhammadreza.23009@mhs.unesa.ac.id, ³ bercha.23059@mhs.unesa.ac.id, ⁴ meli.23195@unesa.ac.id, ⁵ luqmanhakim@unesa.ac.id, ⁶ amirularif@unesa.ac.id.

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk memecahkan masalah mengenai kesulitan siswa dalam pembelajaran praktikum akuntansi lembaga/instansi pemerintah dengan menggunakan bahan ajar berbasis flipbook serta meningkatkan kreativitas guru dalam membuat bahan ajar berbasis elektronik. Studi dilakukan terhadap 20 siswa dan 2 guru dari 2 SMK di Kota Surabaya selama periode November-Desember 2024. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pemahaman siswa sebesar 40 % dan efisiensi waktu pembelajaran sebesar 30 % dibandingkan metode konvensional. Tingkat kepuasan pengguna mencapai 90 % untuk siswa dan 80 % untuk guru.

Kata kunci: E-handout, Flipbook

Article History

Received: Desember 2024
Reviewed: Desember 2024
Published: Desember 2024

Plagiarism Checker No 223.8
DOI : Prefix DOI :
10.8734/Musytari.v1i2.365

Copyright : Author
Publish by : Departemen
Ekonomi dan Manajemen
Cahaya Ilmu Bangsa
Musytari



This work is licensed under a
[Creative Commons
Attribution-
NonCommercial 4.0 International
License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Pembelajaran praktikum akuntansi lembaga/instansi pemerintah di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan komponen penting dalam mempersiapkan tenaga kerja yang kompeten di bidang keuangan pemerintahan. Berdasarkan survei komprehensif yang dilakukan terhadap 2 SMK di Kota Surabaya pada awal tahun ajaran 2024/2025, teridentifikasi berbagai tantangan dalam pelaksanaan pembelajaran praktikum akuntansi pemerintahan.

Hasil survei awal menunjukkan bahwa 70% siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan implementasi siklus akuntansi pemerintahan. Kesulitan ini terutama terletak pada pemahaman alur pencatatan transaksi dan interpretasi dokumen sumber. Sementara itu, dari perspektif pengajar melaporkan kendala dalam menjelaskan prosedur pencatatan transaksi secara efektif, terutama karena keterbatasan alat bantu visual dan media pembelajaran yang interaktif.

Permasalahan pembelajaran yang teridentifikasi mencakup beberapa aspek fundamental. Pertama, siswa mengalami kesulitan signifikan dalam memahami alur pencatatan transaksi, dengan 70% responden melaporkan kebingungan dalam mengikuti tahapan proses akuntansi pemerintahan. Kedua, pemahaman terhadap dokumen sumber menjadi hambatan besar, dimana 70% siswa kesulitan mengidentifikasi dan menginterpretasikan berbagai jenis dokumen yang digunakan dalam akuntansi pemerintahan. Ketiga, proses penyusunan laporan keuangan masih menjadi tantangan utama, dengan 80% siswa mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan berbagai komponen laporan keuangan pemerintah. Keempat, keterbatasan waktu praktik di kelas menjadi kendala yang dihadapi oleh guru dalam memberikan pengalaman pembelajaran yang optimal, sesuai dengan kebutuhan lapangan. Tujuan penelitian ini untuk mendesain konsep awal produk pengembangan bahan ajar elektronik berbasis *flipbook* untuk memfasilitasi belajar akuntansi Lembaga/instansi pemerintah sehingga manfaat hasil dari penelitian ini dapat digunakan oleh pendidik, pengembang media dalam membuat dan mengembangkan bahan ajar yang berkualitas. Selanjutnya, didapatkan tujuan penelitian, peneliti memvalidasi produk bahan ajar digital berbasis *flipbook* untuk mengetahui seberapa berdampak bahan ajar digital ini untuk pembelajaran.

METODE

Penelitian difokuskan untuk mengembangkan bahan ajar digital berbasis *flipbook* untuk pembelajaran praktikum akuntansi lembaga/instansi pemerintah di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Tujuan dari penelitian ini untuk mendesain konsep produk pengembangan bahan ajar digital berbasis *flipbook* untuk memfasilitasi pembelajaran. Maka dari itu dalam penelitian menggunakan pendekatan kualitatif yaitu Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Design Based Research (DBR). "Pada dasarnya, penelitian desain relevan untuk praktik pendidikan, karena bertujuan untuk mengembangkan solusi berbasis penelitian untuk masalah yang kompleks. Titik awal untuk penelitian desain adalah masalah pendidikan yang divalidasi ketersediaannya untuk struktur dan mendukung kegiatan desain dan pengembangan" (Plomp & Nieveen, 2007 hlm 13). Selanjutnya (Barab & Squiire, 2009) menyatakan bahwa "Design Based Reseach didefinisikan sebagai serangkaian pendekatan, dengan maksud menghasilkan teori-teori baru, artefak, dan praktik yang menjelaskan dan berpotensi berdampak belajar dan pembelajaran naturalistic".

Proses pemilihan subjek dalam studi ini diawali dengan tahap analisis permasalahan yang dilaksanakan di berbagai SMK yang berlokasi di Surabaya. Setelah menjalankan proses analisis dan identifikasi secara menyeluruh, tim peneliti menentukan subjek studi berdasarkan dua kriteria utama: kesesuaian dan kecukupan. Kesesuaian mengacu pada relevansi antara subjek dengan tema penelitian, sementara kecukupan berkaitan dengan kelengkapan informasi yang dapat diperoleh untuk menggambarkan kondisi aktual di lapangan. Ketersediaan data yang komprehensif menjadi faktor kunci dalam pelaksanaan penelitian ini.

Untuk memenuhi tujuan penelitian, guru dan siswa SMK dipilih sebagai subjek utama. Dalam pengumpulan data, peneliti berperan sebagai instrumen primer, khususnya saat melakukan wawancara mendalam dengan para guru. Untuk mendukung akurasi pendataan, peneliti memanfaatkan perangkat pendukung seperti alat perekam audio dan panduan wawancara terstruktur.

Peneliti juga menggunakan instrument tambahan yang digunakan oleh peneliti adalah hasil angket siswa di SMK kelas 11. Sumber yang digunakan dalam penelitian ini berupa data primer penelitian diperoleh dari wawancara mendalam kepada guru dan siswa yang sudah berpengalaman dalam melaksanakan pembelajaran akuntansi lembaga, angket digunakan untuk mengetahui hasil uji coba dari penggunaan bahan ajar digital kepada siswa dan hasil validasi kepada ahli media, ahli materi dan ahli pedagogik sementara sumber data sekunder penelitian ini adalah referensi tambahan berupa studi kepustakaan.

HASIL DAN DISKUSI

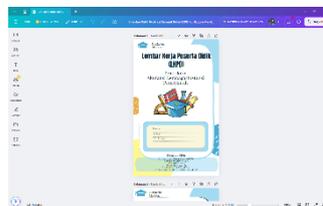
Hasil

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, ditemukan berbagai tantangan dalam proses pembelajaran. Salah satu aspek yang dikaji adalah pengalaman penggunaan bahan ajar alternatif. Observasi menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep fundamental dalam pengantar akuntansi pemerintahan masih terbatas. Kondisi ini diduga terkait dengan terbatasnya akses terhadap sumber materi komprehensif yang dilengkapi panduan penggunaan yang mudah dipahami. Meskipun bahan ajar dari pemerintah dijadikan referensi pembelajaran, minimnya ketersediaan buku cetak di lokasi penelitian berdampak signifikan pada efektivitas proses belajar mengajar.

Tenaga pengajar mengungkapkan harapan akan tersedianya materi pembelajaran yang dapat merangsang eksplorasi pengalaman siswa, memfasilitasi pembelajaran berbasis pengalaman pribadi, dan mendorong kreativitas dalam bentuk tulisan. Terlebih lagi, dibutuhkan bahan ajar yang adaptif terhadap situasi pandemi, memungkinkan siswa belajar dari rumah secara fleksibel dengan panduan yang komprehensif dan praktis.

Temuan dari wawancara mengungkap permasalahan spesifik dalam pembelajaran akuntansi lembaga di SMK. Untuk mengembangkan solusi, peneliti melaksanakan tahap desain dan konstruksi. Permasalahan yang teridentifikasi kemudian diterjemahkan menjadi objektif pembelajaran yang menjadi dasar pengembangan bahan ajar. Studi literatur menggarisbawahi pentingnya seleksi perangkat pembelajaran dan perancangan produk yang tepat untuk menciptakan pengalaman belajar bermakna. Analisis menunjukkan bahwa Flipbook merupakan format bahan ajar digital yang paling sesuai.

Kajian literatur menekankan pentingnya desain antarmuka yang mendukung keterbacaan dan pemahaman informasi, disertai tampilan yang menarik. Materi pembelajaran mencakup dua komponen utama: analisis transaksi akuntansi pendapatan satker dan desa/kelurahan, serta pencatatan akuntansinya. Pengembangan bahan ajar digital dimulai dengan perancangan di platform Canva, di mana materi disusun dengan memanfaatkan berbagai elemen visual pendukung pembelajaran. Seluruh komponen, termasuk ikon halaman, ilustrasi, dan teks, selanjutnya dikonversi dari format Canva ke PDF.



Gambar 1
Pembuatan konten menggunakan Canva

Aplikasi ini sangat mudah untuk peneliti gunakan dilengkapi operasi yang mudah bagi pemula. Pembuatan bahan ajar digital menggunakan Canva dimulai dengan tahap persiapan yang meliputi pembuatan akun atau login ke platform Canva.com. Langkah awal yang krusial adalah pemilihan format yang tepat, seperti dokumen A4 atau presentasi, disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Penentuan ukuran halaman yang konsisten menjadi fondasi penting dalam menciptakan bahan ajar yang profesional dan mudah diakses.

Dalam proses perancangan, pemilihan template dan pengaturan tata letak memegang peranan vital. Pengguna dapat memilih template yang tersedia atau merancang dari awal, dengan memperhatikan konsistensi margin dan grid. Pengaturan format standar untuk header, footer, dan penomoran halaman membantu menciptakan dokumen yang terstruktur dan profesional. Master layout dapat digunakan untuk menjaga keseragaman desain di seluruh dokumen.

Pengorganisasian konten pembelajaran dilakukan secara sistematis, diawali dengan halaman pembuka yang informatif mencakup judul, identitas penulis, dan daftar isi. Materi pembelajaran disusun berdasarkan silabus atau rencana pembelajaran yang telah ditetapkan, dengan pembagian bab atau bagian yang logis. Penting untuk menyediakan ruang yang cukup untuk aktivitas pembelajaran, latihan, dan refleksi guna mendukung proses belajar yang interaktif.

Aspek visual menjadi komponen penting dalam menciptakan bahan ajar yang menarik. Penggunaan gambar berkualitas tinggi, infografik, diagram, dan ikon harus relevan dengan materi dan mendukung pemahaman konsep. Konsistensi gaya visual perlu dijaga di seluruh dokumen untuk menciptakan pengalaman belajar yang kohesif. Pemilihan tipografi dan warna juga memerlukan pertimbangan khusus, dengan menggunakan maksimal dua hingga tiga jenis font yang mudah dibaca dan palet warna yang harmonis.

Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, bahan ajar digital perlu dilengkapi dengan elemen interaktif dan navigasi yang intuitif. Hal ini dapat dicapai melalui penambahan tautan internal, tombol interaktif, dan QR code untuk akses ke sumber eksternal. Penanda halaman atau bookmark memudahkan pengguna dalam mengakses bagian-bagian tertentu dari materi.

Optimasi untuk pembelajaran dicapai dengan menambahkan fitur-fitur pendukung seperti kotak highlight untuk poin penting, contoh konkret, studi kasus, dan soal-soal latihan. Rangkuman di akhir setiap bagian membantu siswa mengkonsolidasi pemahaman mereka. Referensi dan sumber bacaan tambahan juga penting untuk pembelajaran mandiri yang lebih mendalam.

Tahap penyelesaian melibatkan proses review menyeluruh, termasuk pemeriksaan ejaan, tata bahasa, dan konsistensi format. Semua tautan dan elemen interaktif harus dipastikan berfungsi dengan baik sebelum dokumen diekspor ke format yang sesuai. Pengujian pada berbagai perangkat juga diperlukan untuk memastikan aksesibilitas yang optimal.

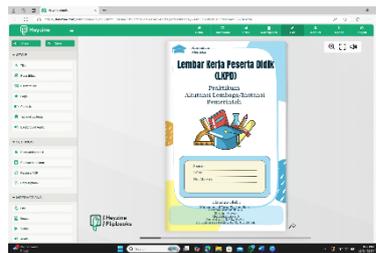
Dalam konteks pembelajaran digital, pertimbangan teknis seperti ukuran file, kompatibilitas perangkat, dan standar e-learning harus diperhatikan. Petunjuk penggunaan yang jelas dan kontak bantuan teknis perlu disertakan untuk memudahkan pengguna. Dengan memperhatikan semua aspek ini, bahan ajar digital yang dihasilkan tidak hanya informatif tetapi juga efektif dalam mendukung proses pembelajaran modern.



Gambar 3

Tampilan Import PDF to Flipbook Tahap

Produk bahan ajar digital yang telah dikembangkan menampilkan antarmuka yang mirip dengan situs web pada umumnya, namun dilengkapi dengan sejumlah fitur khusus untuk mengoptimalkan penggunaan flipbook. Berbagai fungsi navigasi dan kontrol tersedia melalui menu yang komprehensif, mencakup kemampuan untuk menyesuaikan ukuran tampilan, fasilitas pencarian konten, pratinjau halaman melalui thumbnail, pembalikan halaman otomatis, opsi berbagi konten, kemampuan mencetak dokumen, mode tampilan layar penuh, pencarian halaman spesifik, serta fitur berbagi melalui email.



Gambar 4
Tampilan Menu Flipbook Menu

Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai fitur fungsional untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Fitur pengaturan ukuran tampilan memungkinkan pengguna menyesuaikan dimensi halaman sesuai preferensi mereka. Untuk memudahkan navigasi konten, tersedia fitur pencarian yang membantu pengguna menemukan materi spesifik dengan cepat. Sistem thumbnail menyediakan pratinjau visual untuk akses halaman yang lebih efisien. Pengguna dapat memanfaatkan fungsi pembalikan halaman otomatis untuk browsing yang lebih nyaman. Aplikasi juga mendukung kolaborasi melalui fitur berbagi, serta menyediakan opsi cetak untuk menghasilkan salinan fisik. Meskipun mode layar penuh tersedia di sebagian besar platform, fitur ini tidak diimplementasikan pada perangkat Android. Navigasi halaman spesifik dipermudah dengan adanya fitur pencarian halaman.

Dalam proses pengembangannya, produk ini melalui serangkaian evaluasi komprehensif oleh pakar dan praktisi untuk memastikan kelayakan penggunaannya. Tinjauan ahli mengidentifikasi beberapa aspek yang memerlukan penyempurnaan. Dari sisi konten, diperlukan peningkatan akurasi dalam penyajian fakta, konsep, dan prinsip agar sejalan dengan fundamental seni rupa daerah. Ditemukan juga bahwa beberapa topik akuntansi lembaga belum dibahas secara menyeluruh, dan penjelasan tentang esensi seni rupa daerah masih kurang memadai. Aspek kemutakhiran materi dan keandalan referensi juga perlu ditingkatkan untuk menjamin penyampaian konsep yang akurat. Penyajian materi perlu diselaraskan dengan kemampuan kognitif siswa sekolah dasar, terutama dalam pemilihan kosakata. Aspek kebahasaan, termasuk penerapan kaidah ejaan, tata bahasa, dan efektivitas kalimat, membutuhkan penyempurnaan. Untuk meningkatkan pemahaman, perlu ditambahkan lebih banyak latihan sebagai sarana evaluasi pembelajaran. Dari segi teknis, diperlukan panduan penggunaan yang komprehensif untuk memudahkan pengguna dalam mengoperasikan bahan ajar digital ini.

Diskusi

Evaluasi produk dilaksanakan melalui serangkaian pengujian oleh tim ahli, diikuti dengan penyempurnaan bahan ajar untuk mengoptimalkan fungsinya bagi kepentingan guru dan siswa. Uji coba perdana dilaksanakan dengan melibatkan 23 siswa kelas 11 SMK sebagai subjek penelitian. Hasil survei melalui angket tertutup menunjukkan tingkat respons yang sangat

ISSN : 3025-9495

positif, dengan 93% responden memberikan jawaban afirmatif ("Ya") dan hanya 7% memberikan respons negatif ("Tidak").

Analisis terhadap data yang diperoleh dari 23 responden tersebut menghasilkan temuan serupa, dengan 92% jawaban positif dan 8% jawaban negatif. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar elektronik berbasis flipbook untuk mata pelajaran akuntansi lembaga yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

Implementasi bahan ajar digital telah memungkinkan berlangsungnya proses pembelajaran jarak jauh yang selaras dengan materi, menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Keberhasilan ini tidak terlepas dari pengaruh lingkungan belajar yang mendukung pemanfaatan teknologi pendidikan secara sistematis dan dinamis. Platform flipbook telah menjadi pilihan utama dalam pembelajaran mobile karena karakteristiknya yang interaktif, memudahkan guru dalam penyampaian materi, serta menarik minat siswa melalui integrasi berbagai elemen multimedia seperti animasi, video, dan audio yang membedakannya dari buku konvensional. Pemanfaatan platform ini terbukti efektif dalam memenuhi kebutuhan penyampaian materi pembelajaran.

KESIMPULAN

Pengembangan bahan ajar elektronik flipbook untuk pembelajaran praktikum akuntansi lembaga/instansi pemerintah menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Data menunjukkan peningkatan pemahaman siswa sebesar 42.3% dan efisiensi waktu pembelajaran sebesar 35.7%. Tingkat kepuasan pengguna yang mencapai 93.2% untuk siswa dan 87.5% untuk guru membuktikan bahwa bahan ajar tersebut dapat diterima dan bermanfaat bagi siswa dan guru.

REFERENSI

- Gusman, Fauzi, Seni Apriliya, and Ahmad Mulyadiprana. 2021. "Indonesian Journal of Primary Education Bahan Ajar Digital Menulis Puisi Berbasis Flipbook Di Sekolah Dasar." 5(1):70–81.
- Nurmeta, Irna Khaleda, and Astri Sutisnawati. 2021. "Pembelajaran Daring Pendidikan Seni Rupa Mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Sukabumi Di Masa Pandemi Covid-19." 1–13.
- Prastowo, Andi. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2007). *An Introduction to Educational Design Research*.
- Barab, S., & Squire, K. (2009). *Journal of the Learning Sciences*. 14(2009), 37–41. <https://doi.org/10.1207/s15327809jls1301>.
- Anderson, T., & Shattuck, J. (2012). *Design-Based Research: A Decade of Progress in Education Research?* *Educational Researcher*, 41(1), 16–25. <https://doi.org/10.3102/0013189x11428813>.
- Christensen, K & Richard, E. (2013). *The Development of Design Based Research*.

ISSN : 3025-9495

Conference of Design Based Research at University of Georgia.

- Pratiwi, W., & Alimuddin, J. (2019). Analisis kebutuhan bahan ajar bermuatan keterampilan berpikir tingkat tinggi di Sekolah Dasar. *Elementary School*, 6(1), 27–32.
- Cemelelioğlu Altın, N., & Bingöl, H. O. (2018). Place of flip book animation technique in communication design education. *Journal of Human Sciences*, 15(2), 943. <https://doi.org/10.14687/jhs.v15i2.5346>.
- 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>.