

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah unsur yang tidak pernah terlepas pada kehidupan. Sehingga pendidikan menjadi faktor penentu dalam mewujudkan generasi bangsa yang berkualitas. Pendidikan bertujuan memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta menumbuhkan karakter yang baik pada tiap individu. Melalui pendidikan peserta didik mampu memupuk potensi dalam dirinya, baik secara mental ataupun fisik untuk kehidupan selanjutnya.

Pendidikan dimasa sekarang juga tidak terlepas dengan perkembangan teknologi. Proses pengajaran harus membuat situasi proses pembelajaran yang tidak membosankan sehingga para siswa juga tertarik dengan pembelajaran. Dengan demikian, teknologi mampu membantu kegiatan pendidikan agar tidak membosankan, sehingga dengan adanya perkembangan teknologi sekarang ini, peserta didik dapat menggunakan internet untuk menggali informasi dan untuk menambah pengetahuan sebanyak-banyaknya.

Pemanfaatan inovasi dalam pembelajaran dibutuhkan memberi pengaruh yang baik. Menurut Rodiawati & Komarudin, (2018) menyatakan bahwasannya pemanfaatan inovasi dalam proses belajar dapat lebih mengembangkan hasil belajar, menunjukkan kecukupan, dan dapat berdampak pada apa dan bagaimana realisasi yang seharusnya dipelajari dan diajarkan. Salah satu penerapan teknologi informasi pada pembelajaran yaitu E-modul.

E-modul ialah modul dengan bentuk soft file yang bisa dibuka serta dibaca oleh para siswa dimana saja serta kapan saja (Wulandari dkk., 2021). Menurut G.A.N & Thohiri, (2022), e-modul ialah alat ataupun perangkat belajar mengajar yang berisi sejumlah materi, metode, kendala, serta metode evaluasi yang dimaksudkan untuk dilaksanakan secara menarik serta sistematis.

E- modul sangat mempermudah proses belajar dan dapat menjadikan lebih interaktif dan tertarik untuk memahami pembelajaran, karena didalam proses pembelajaran hal yang diinginkan adalah peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dan mampu menempuh tujuan awal dari proses pembelajaran tersebut.

Selain itu e-modul amat membantu keberhasilan dalam proses pembelajaran dikarenakan e-modul mampu memberikan banyak informasi khususnya mengenai materi dan latihan pada pokok pembelajaran yang ditentukan. Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan digital yang ada pada saat ini, pengembangan e-modul harus menggunakan software yaitu sebuah aplikasi, dimana bagian dari aplikasi yang bisa dipergunakan pada pengembangan e-modul ini yaitu aplikasi flip builder.

Menurut Jayanti dkk., (2023: 6) “flip builder adalah media pembelajaran yang terdiri berasal kumpulan materi, gambar, dan video yang disusun sebagai flip builder yang lengkap”. E-modul interaktif berbasis Flip Builder merupakan materi pembelajaran yang tersusun dengan terstruktur agar memberikan kesempatan belajar mandiri bagi siswa, sehingga mereka dapat

menaikkan tingkat pemahaman tentang materi yang dipelajari Sonia dkk., (2022). Flip builder memiliki keunggulan yaitu media flip book mampu membolak balik seperti buku sungguhan. Ketika halaman dibalik, sehingga kelihatan bergerak seperti membalik buku sebagai akibatnya memunculkan persepsi yang berbeda serta lebih menarik.

Mengikuti pengembangan e-modul kita dapat memodifikasi dengan menggunakan model pembelajaran agar proses belajar dapat lebih menarik, maka dari itu pada pengembangan modul ini akan menerapkan model pembelajaran didalamnya dan model yang akan diterapkan sudah disesuaikan dengan materi pelajaran. Model pembelajaran yang bisa dipergunakan ialah model pembelajaran case method.

Menurut Widiastuti dkk., (2022) Case method adalah kesempatan untuk mengajar dan memperoleh pengetahuan tentang kegiatan dengan pola pelaksanaan dalam bentuk penelitian kasus masalah yang berkaitan dengan memperoleh pengetahuan bahan yang bisa berasal dari lingkungan internal lembaga atau eksternal.

Dengan timbulnya isu serta permasalahan pada studi kasus, siswa diberi kesempatan untuk berperan sebagai pengambil keputusan terkait isu yang disajikan dalam objek kasus. Hal ini memastikan bahwa peserta didik tidak hanya memahami masalah yang sudah dibahas tetapi juga mempertimbangkan cara memecahkan masalah tersebut. Dengan menggunakan teknik permasalahan ini, maka pembelajaran partisipatif berbasis diskusi pemecahan masalah bisa menaikkan tingkat kemampuan

berfikir kritis untuk menyelesaikan masalah, berdiskusi secara efektif, berkerjasama dan berinovasi.

Sesuai dengan temuan pengamatan serta wawancara bersama guru bidang studi akuntansi keuangan yakni Dra. Yusnaini yang dilakukan pada kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Medan pada Maret 2023, diperoleh bahwa masih dominan penggunaan buku cetak dalam pembelajaran akuntansi keuangan, agar lebih efektif dan efisien serta menarik minat belajar siswa, guru bidang studi akuntansi keuangan berusaha mengalihkan penggunaan buku cetak menjadi *e-modul* untuk kegiatan belajar mengajar akuntansi keuangan serta *e-modul* berbantuan flip builder berbasis case method belum ada dikembangkan oleh guru disekolah sehingga diperlukan adanya penggunaan *e-modul* dalam pembelajaran yang bisa diakses oleh peserta didik dimanapun serta kapanpun.

Melalui dikembangkannya *e-modul* dalam pembelajaran, siswa diharapkan bisa belajar secara mandiri serta mengurangi penggunaan buku cetak. Hasil ini didukung juga oleh hasil survey awal yang dilakukan terhadap siswa terkait penggunaan *e-modul* dalam proses pembelajaran yang bisa diketahui melalui tabel 1.1.

Tabel 1.1

**Pernyataan Kebutuhan Penggunaan E-Modul Kelas XI Akuntansi di
SMK Negeri 1 Medan**

No.	Pernyataan	Penilaian			
		Ya		Tidak	
		Jumlah	%	Jumlah	%
1.	Bahan ajar yang digunakan pada mata pelajaran akuntansi keuangan masih perlu dikembangkan	30	100%	0	0
2.	Saya merasa bosan hanya menggunakan buku cetak sebagai bahan ajar	23	76,7%	7	23,3%
3.	Saya ingin menggunakan modul dalam bentuk digital atau elektronik (e-modul) dalam Pembelajaran	26	86,7%	4	13,3%
4.	Saya ingin belajar pada mata pelajaran akuntansi keuangan menggunakan e-modul karena lebih efektif dan efisien	26	86,7%	4	13,3%
5.	Saya lebih tertarik jika belajar mata pelajaran akuntansi keuangan menggunakan bahan ajar secara digital (e-modul)	23	76,7%	7	23,3%
6.	Dengan adanya e-modul pada mata pelajaran akuntansi keuangan membantu saya memahami materi pembelajaran	23	76,7%	7	23,3%
7.	Pada saat ini saya lebih memerlukan e-modul untuk mendukung pembelajaran dari pada buku cetak agar lebih mudah dan dapat diakses dimana saja	24	80%	6	20%
8.	Saya ingin pembelajaran akuntansi keuangan menggunakann metode pembelajaran case method supaya pembelajaran tidak membosankan.	25	83,3%	5	16,7%

Berdasarkan Tabel 1.1 dapat dilihat bahwa dibutuhkan *e-modul* berbantuan *flip builder* sangat dibutuhkan, karena peserta didik memerlukan pengembangan bahan ajar dan 80% peserta didik membutuhkan pembelajaran yang bervariasi. Sehingga pengembangan ini diperlukan pembelajaran yang berinovasi karena dapat diketahui belum terdapatnya *e-modul* yang detail dalam memudahkan siswa kelas XI Akuntansi dalam mempelajari akuntansi keuangan.

Menurut Yulianto dkk., (2022), berdasarkan dari hasil analisis kebutuhan menyarankan pembuatan *e-modul* pembelajaran berbasis flipbook maker sebagai solusi untuk membantu guru meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan lebih efektif. Melalui penggunaan teknologi ini, guru akan dapat berinovasi dan menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan berarti bagi siswa.

Maka dari itu perlu adanya *e-modul* berbantuan flip builder untuk bidang studi akuntansi keuangan kelas XI akuntansi. Sehingga dengan adanya pengembangan *e-modul* mampu menciptakan keaktifan peserta didik ditahap pembelajaran, meningkatkan daya tarik belajar dan meningkatkan kemandirian siswa serta siswa dapat belajar dimanapun serta kapanpun tanpa terdapatnya buku paket.

Pernyataan ini didasarkan pada riset oleh Cahyani Agustin dkk., (2021) yang menyatakan bahwa *e-modul* yang dibuat dengan bantuan Flip Builder sangat cocok dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar. Selanjutnya Astuti & Sumarni, (2022) menyatakan bahwa hasil *e-modul* menggunakan aplikasi

flip builder pembelajaran dalam bentuk flipbook yang dibuat memanfaatkan flip builder bisa dipergunakan secara efektif pada kegiatan belajar mengajar daring dikarenakan memiliki tampilan yang menarik serta fleksibel untuk dikembangkan lebih lanjut. Selain itu, cara penggunaannya juga sangat praktis dan mudah. Dan menurut Wulandari dkk., (2021) menyatakan bahwa e-modul yang dibuat dengan bantuan Flip PDF Builder berbasis pendekatan *contextual teaching and learning* memiliki kualitas yang sangat valid, sederhana, serta efektif, maka dari itu cocok untuk dimanfaatkan pada kegiatan belajar mengajar materi himpunan.

Berdasarkan pemaparan mengenai latar belakang tersebut sehingga penulis tertarik mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan E-Modul Berbantuan Flip Builder Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI Akuntansi Di SMK Negeri 1 Medan Tahun Pelajaran 2022/2023”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah diuraikan, penulis mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Masih dominannya penggunaan buku cetak dalam pembelajaran akuntansi keuangan di kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Medan.
2. Belum adanya penggunaan *e-modul* dalam pembelajaran akuntansi keuangan di kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Medan.
3. *E-modul* berbantuan flip builder berbasis case method belum pernah digunakan oleh guru pada mata pelajaran akuntansi keuangan dikelas XI

Akuntansi SMK Negeri 1 Medan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah tersebut, agar penulis tidak salah dalam mencapai tujuan yang direncanakan, maka ditetapkan pembatasan masalah untuk penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan *e-modul* menggunakan bantuan aplikasi flip builder dilakukan pada siswa kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Medan.
2. Pengembangan *e-modul* dikembangkan pada mata pelajaran akuntansi keuangan khususnya pada materi persediaan barang dagang.
3. Pengembangan *e-modul* ini menggunakan model 4D.

1.4 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang yang telah disajikan, berikut ini merupakan rumusan dari permasalahan yang dapat dirumuskan :

1. Bagaimana pengembangan *e-modul* berbantuan flip builder pada mata pelajaran akuntansi keuangan khususnya pada materi persediaan barang dagang kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Medan ?
2. Apakah pengembangan *e-modul* berbantuan flip builder pada mata pelajaran akuntansi keuangan khususnya pada materi persediaan barang dagang kelas XI Akuntansi valid digunakan di SMK Negeri 1 Medan ?
3. Apakah pengembangan *e-modul* berbantuan flip builder pada mata pelajaran akuntansi keuangan efektif dan praktis digunakan di SMK Negeri 1 Medan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, sehingga tujuan penelitian yang ingin dicapai, yaitu:

1. Mengembangkan *e-modul* berbantuan flip builder pada mata pelajaran akuntansi keuangan di kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Medan.
2. Agar dapat mengetahui apakah *e-modul* berbantuan flip builder pada mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XI Akuntansi valid digunakan di SMK Negeri 1 Medan.
3. Agar mengetahui apakah *e-modul* berbantuan flip builder pada mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XI Akuntansi efektif dan praktis digunakan di SMK Negeri 1 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Temuan dari penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat untuk:

1. Bagi peserta didik

Melalui pengalaman ini, seseorang akan merasa termotivasi untuk giat belajar dan siap menghadapi dunia kerja yang menantang dengan segala tantangan dan peluang yang ada.

Pengalaman ini dapat berfungsi sebagai pedoman berharga dalam menciptakan e-modul yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan minat serta efektivitas pembelajaran bagi para siswa atau peserta. Pengalaman ini memberikan kesempatan untuk mendapatkan pengetahuan lebih lanjut tentang akuntansi keuangan,

sehingga akan memperluas wawasan dan pemahaman mengenai bidang tersebut.

2. Bagi Pendidik

E-modul ini berfungsi sebagai panduan bagi peserta didik dalam mempelajari akuntansi keuangan, dapat diakses di mana saja dan kapan saja.

E-modul ini memberikan informasi tentang jenis-jenis e-modul yang digunakan dalam pembelajaran akuntansi keuangan.

E-modul ini merupakan contoh bagi pengembangan metode pembelajaran elektronik untuk disesuaikan dengan ilmu-ilmu lainnya.

3. Bagi Peneliti

Sebagai wadah untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan sarana dalam mempersiapkan diri sebagai calon pendidik dalam meningkatkan efektivitas pengajaran melalui *e-modul* dan bisa meningkatkan kemampuan untuk menyusun bahan ajar yang lebih inovatif.

Memberikan pengalaman dalam membuat bahan ajar berbentuk *e-modul* menggunakan bantuan flip builder.

4. Bagi Intitusi

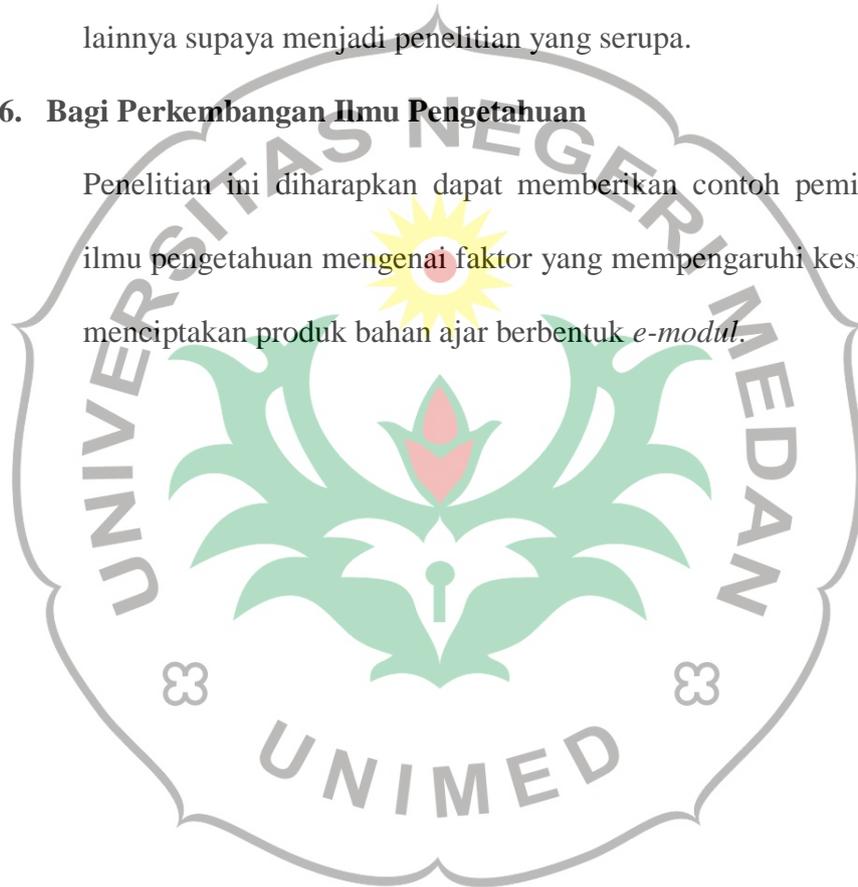
Hasil penelitian ini nantinya diharapkan bisa memberi masukan serta manfaat untuk peningkatan proses persiapan mahasiswa sebagai calon guru supaya bisa menciptakan produk bahan ajar berbentuk *e-modul* yang berbantuan flip builder dengan baik dan menjadi lulusan kompeten dan berkualitas.

5. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi rujukan kepada peneliti lainnya supaya menjadi penelitian yang serupa.

6. Bagi Perkembangan Ilmu Pengetahuan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan contoh pemikiran untuk ilmu pengetahuan mengenai faktor yang mempengaruhi kesiapan dalam menciptakan produk bahan ajar berbentuk *e-modul*.



THE
Character Building
UNIVERSITY