

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tantangan abad ke-21 menuntut dunia pendidikan untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, salah satunya yaitu keterampilan berpikir kritis. Kompetensi ini sangat penting sebagai bekal bagi peserta didik untuk menyelesaikan masalah kompleks secara mandiri dan rasional. (Trilling & Fadel, 2009) menyatakan bahwa pembelajaran abad ke-21 menuntut pengembangan 4C (*critical thinking, communication, collaboration, dan creativity*) sebagai fondasi utama untuk menjawab kebutuhan global yang terus berkembang. Selain berpikir kritis, capaian hasil belajar juga merupakan indikator utama keberhasilan proses pendidikan, khususnya dalam pencapaian kompetensi pada mata pelajaran tertentu. Namun kenyataannya, kemampuan berpikir kritis siswa Indonesia masih tergolong rendah, demikian juga dengan hasil belajar yang belum optimal, baik dari sisi pemahaman konsep maupun penerapan dalam konteks nyata. Berdasarkan laporan OECD (2023) mengenai hasil survei PISA (*Programme for International Student Assessment*) 2022, Indonesia berada pada peringkat ke-71 dari 81 negara dalam literasi matematika dan peringkat ke-65 dalam literasi membaca. Dua aspek ini merupakan indikator penting yang mencerminkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Rendahnya keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar juga terlihat pada pembelajaran di sekolah menengah kejuruan (SMK), khususnya dalam pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang. Pembelajaran akuntansi menuntut kemampuan analitis, logis, dan sistematis dalam memproses informasi transaksi keuangan. Namun kenyataannya, banyak siswa hanya menghafal prosedur tanpa memahami

makna dari proses pencatatan itu sendiri. Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher centered*), minim interaksi, dan kurang melibatkan siswa secara aktif menjadi salah satu penyebab utamanya. Hal ini diperkuat oleh observasi awal melalui wawancara peneliti dengan guru akuntansi di SMK Negeri 1 Patumbak, yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang masih didominasi ceramah dan penugasan. Siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan tidak terlibat aktif dalam pemecahan masalah. Kondisi tersebut tidak hanya menghambat pengembangan keterampilan berpikir kritis, tetapi juga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Sebagai penguat temuan, peneliti melakukan pengukuran awal keterampilan berpikir kritis melalui angket kepada siswa kelas XI Akuntansi. Hasilnya disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Rekapitulasi Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI Akuntansi

No	Kelas	Jumlah Siswa	Tinggi		Sedang		Rendah	
1	XI AK 1	35	11	32%	5	14%	19	54%
2	XI AK 2	34	9	26%	7	21%	18	53%

Keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar pada dasarnya merupakan dua hal yang saling berkaitan. Peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis yang baik akan lebih mampu menganalisis informasi, mengevaluasi alternatif, dan membuat keputusan yang tepat, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan capaian akademik mereka. Hubungan ini juga diperkuat oleh temuan penelitian Bhuttah et al. (2024) yang menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Semakin tinggi kemampuan berpikir kritis siswa, semakin baik pula performa akademik yang mereka capai. Hal ini mengindikasikan bahwa penguatan keterampilan berpikir kritis merupakan strategi penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara

menyeluruh, termasuk dalam mata pelajaran akuntansi yang menuntut ketelitian dan pemahaman konsep secara mendalam.

Berdasarkan data awal, nilai rata-rata siswa kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Patumbak pada materi Akuntansi Perusahaan Dagang masih dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Sebagian besar siswa kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Patumbak belum mencapai KKTP sebesar 75.

Tabel 1.2 Rekapitulasi Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur Kelas XI

No	Kelas	Jumlah	KKTP	Diatas KKTP		Dibawah KKTP	
1	XI AK 1	35	75	13	37%	22	63%
2	XI AK 2	34	75	14	41%	20	59%

Data ini mengindikasikan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar akuntansi perusahaan dagang serta menerapkannya secara sistematis, khususnya dalam pencatatan dan pengelolaan transaksi keuangan yang membutuhkan ketelitian, analisis, dan pemahaman menyeluruh serta memposting buku besar. Padahal kondisi ideal yang diharapkan adalah terciptanya pembelajaran akuntansi yang mampu menumbuhkan keterampilan berpikir kritis sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa diharapkan tidak hanya menguasai prosedur pencatatan, tetapi juga mampu berpikir logis, analitis, dan reflektif terhadap data dan fenomena keuangan yang disajikan dalam pembelajaran.

Salah satu pendekatan yang terbukti efektif untuk mencapai kondisi tersebut adalah *Problem Based Learning* (PBL). *Problem based learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang dimulai dengan penyajian masalah kontekstual untuk merangsang rasa ingin tahu dan eksplorasi siswa. Melalui proses bertanya, berdiskusi, mencari informasi, mengolah data, dan mempresentasikan solusi, siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan terbiasa berpikir kritis dalam

situasi nyata. *Problem based learning* telah direkomendasikan dalam Kurikulum Merdeka sebagai pendekatan pembelajaran yang kontekstual, kolaboratif, dan berorientasi pada penguatan karakter dan kompetensi. Selain memberikan dampak positif bagi peserta didik, penerapan *problem based learning* juga memberikan manfaat penting bagi guru. Melalui pendekatan ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong siswa untuk aktif mengeksplorasi pengetahuan, bukan sekadar sebagai penyampai informasi. *Problem based learning* menuntut guru untuk merancang masalah yang kontekstual, mengarahkan diskusi, serta membimbing proses refleksi siswa agar tetap fokus pada tujuan pembelajaran. Dengan demikian, guru memiliki kesempatan untuk mengembangkan kompetensinya dalam hal kreativitas mengajar, keterampilan mengelola kelas, serta kemampuan melakukan asesmen autentik. Penelitian Widiensyah et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan *problem based learning* dalam Kurikulum Merdeka secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa beserta keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif, dengan nilai posttest yang meningkat secara signifikan dibandingkan metode konvensional. Temuan ini mendukung relevansi *problem based learning* dalam membentuk siswa yang aktif, analitis, dan siap menghadapi tantangan global dalam konteks pendidikan abad ke-21.

Menurut Sa'diah (2019) dalam kegiatan pembelajaran di kelas tidak semua peserta didik mampu menerima dan mengerti materi yang diberikan oleh guru. Terkadang, peserta didik enggan untuk bertanya kepada guru karena malu atau bingung karena belum begitu paham dengan materi yang dijelaskan. Banyak peserta didik sukar membentuk sendiri pengetahuan mereka secara aktif, dan sering kali tidak menyadari bahwa suatu fenomena sebenarnya mengandung permasalahan

yang bisa dieksplorasi secara mendalam. Penerapan *problem based learning* di SMK sangat relevan karena dunia kerja menuntut lulusan yang tidak hanya menguasai teori, tetapi juga mampu berpikir kritis, analitis, dan kreatif dalam menyelesaikan permasalahan yang kompleks (Widiastuti et al., 2023). Keterampilan berpikir kritis sendiri sangat penting dalam pembelajaran akuntansi karena siswa dituntut untuk menganalisis transaksi, mengevaluasi alternatif pencatatan, dan membuat keputusan berdasarkan data akuntansi. Tanpa keterampilan berpikir kritis, siswa hanya akan menghafal prosedur tanpa memahami esensi dari proses akuntansi itu sendiri.

Namun *problem based learning* saja tidak cukup jika tidak difasilitasi oleh media ajar yang mendukung. Di sinilah peran *e-modul* menjadi penting sebagai media pembelajaran digital yang interaktif dan fleksibel. *E-modul* memungkinkan penyampaian materi disertai fitur multimedia seperti video, simulasi, dan kuis, serta dapat diakses secara mandiri oleh siswa. *E-modul* bersifat *self-instructional*, memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kecepatan dan kebutuhan masing-masing. *E-modul* yang dirancang dengan fitur interaktif seperti simulasi, kuis, dan konten multimedia terbukti mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan memungkinkan pembelajaran mandiri yang efektif, sehingga menjadi alat yang relevan dalam lingkungan pembelajaran digital masa kini (Syahri et al., 2024a). Dalam kerangka pemanfaatan teknologi yang efektif, model TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) menjadi panduan bagi pendidik untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. TPACK mencakup tiga elemen utama, yaitu pengetahuan teknologi (*Technological Knowledge*), pengetahuan pedagogi (*Pedagogical Knowledge*), dan pengetahuan konten

(*Content Knowledge*), yang harus terintegrasi agar teknologi tidak hanya digunakan secara teknis tetapi juga mendukung strategi mengajar yang relevan dengan materi pembelajaran.

Daya tarik dan motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui integrasi *e-modul* dengan elemen gamifikasi. Menurut Febriansah et al. (2024), strategi elemen gamifikasi seperti poin, lencana, dan papan peringkat secara signifikan meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam pembelajaran. Elemen seperti *skor*, *badge*, *level*, *leaderboard*, dan *misi* dapat menumbuhkan rasa antusias dan kompetitif yang sehat. Generasi Z yang sangat akrab dengan dunia digital dan permainan online akan lebih terlibat dalam pembelajaran jika disajikan dalam format yang menyenangkan dan menantang. Gamifikasi secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian Acosta-Gonzaga & Ruiz-Ledesma (2022) menemukan bahwa implementasi elemen gamifikasi (*poin*, *badge*, *leaderboard*) dalam pembelajaran digital menghasilkan peningkatan performa akademik siswa dibandingkan metode *non-gamified*, termasuk peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar yang lebih tinggi. Integrasi elemen gamifikasi dalam pembelajaran tidak hanya terbatas pada aktivitas evaluasi seperti kuis atau soal latihan, melainkan menyatu dalam keseluruhan proses belajar. Misalnya, siswa dapat memperoleh poin atau badge ketika berhasil mengajukan pertanyaan kritis, menyelesaikan studi kasus, maupun berkontribusi dalam diskusi kelompok. *Level* dan *leaderboard* dapat dimanfaatkan untuk memantau perkembangan keterampilan berpikir kritis setiap siswa secara bertahap, sehingga mereka terdorong untuk aktif sejak tahap identifikasi masalah hingga penyajian solusi. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya berperan sebagai alat penilaian,

tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang menjaga motivasi, meningkatkan keterlibatan, serta mendorong siswa berpikir kritis secara konsisten sepanjang proses pembelajaran.

Ketika *problem based learning* diintegrasikan dalam *e-modul*, maka lahirlah *e-modul* berbasis *problem based learning*, yaitu bahan ajar digital yang disusun dan disajikan dengan pendekatan berbasis masalah sebagai inti dari proses pembelajaran. Dalam *e-modul* berbasis *problem based learning*, setiap bab atau topik dimulai dengan penyajian masalah kontekstual yang berkaitan dengan materi, diikuti dengan panduan kegiatan eksplorasi, diskusi, pencarian data, pengolahan informasi, dan akhirnya refleksi atau presentasi solusi. Pengembangan *e-modul* berbasis *problem based learning* terintegrasi gamifikasi akan semakin optimal jika diimplementasikan melalui *Learning Management System* (LMS) seperti *moodle*. *Moodle* adalah platform pembelajaran daring berbasis *open-source* yang memungkinkan guru mengunggah, mengelola, dan mengevaluasi *e-modul* dengan berbagai fitur tambahan seperti forum diskusi, kuis otomatis, rubrik penilaian, serta pelacakan kemajuan belajar siswa.

Namun, hingga saat ini masih terbatas pengembangan *e-modul* berbasis *problem based learning* yang terintegrasi dengan gamifikasi secara spesifik untuk materi Akuntansi Perusahaan Dagang pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sebagian besar media ajar yang digunakan memang sudah mulai memanfaatkan teknologi, tetapi belum sepenuhnya terintegrasi dengan strategi pembelajaran inovatif secara menyeluruh. Salah satu penyebabnya adalah keterbatasan kompetensi guru dalam mendesain pembelajaran berbasis gamifikasi. Banyak guru belum familiar dengan prinsip-prinsip gamifikasi atau cara

mengimplementasikannya secara pedagogis melalui platform digital seperti *moodle*. Padahal, SMK Negeri 1 Patumbak sudah menyediakan fasilitas TIK seperti tablet dan jaringan internet, namun belum dimanfaatkan secara maksimal karena keterbatasan konten digital yang kontekstual, interaktif, dan mendorong keterlibatan kognitif siswa.

Penelitian-penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas *problem based learning* dalam meningkatkan berpikir kritis dan efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar. Misalnya, studi di Filipina terhadap 300 siswa jurusan *Accountancy, Business, dan Management* (ABM) menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran *problem based learning* menunjukkan peningkatan kemampuan dalam identifikasi masalah, analisis, evaluasi informasi, pengembangan solusi kreatif, dan pengambilan keputusan dibanding peserta yang tidak menerapkannya (Dela Cruz & Santos, 2021). Di samping itu, gamifikasi dalam pendidikan akuntansi memiliki pengaruh positif untuk meningkatkan motivasi dan kinerja siswa. Namun, penelitian terdahulu masih terbatas pada penerapan *problem based learning* dan gamifikasi secara terpisah, belum banyak yang mengintegrasikan keduanya ke dalam *e-modul* digital khusus untuk materi akuntansi perusahaan dagang di SMK. Selain itu, belum banyak penelitian yang secara bersamaan menargetkan dua variabel hasil yakni keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar dalam satu intervensi produk digital. Dengan demikian, novelty dari penelitian ini terletak pada integrasi tiga aspek sekaligus, yaitu pendekatan *problem based learning*, elemen gamifikasi, dan implementasi dalam bentuk *e-modul* digital dengan menggunakan *moodle* yang dikembangkan secara spesifik untuk materi akuntansi perusahaan dagang pada siswa kelas XI Akuntansi SMK,

dengan tujuan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar sekaligus.

Penelitian ini memiliki urgensi dan relevansi yang tinggi untuk menjawab permasalahan nyata di lapangan. Penelitian ini mencoba mengembangkan *e-modul* berbasis *problem based learning* terintegrasi gamifikasi melalui platform *moodle*, sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Patumbak pada materi menerapkan proses pencatatan transaksi ke dalam jurnal umum atau khusus perusahaan dagang dan menerapkan posting jurnal umum atau khusus ke dalam buku besar. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperkaya strategi pembelajaran guru, mengoptimalkan pemanfaatan teknologi, serta menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Lebih jauh, pengembangan ini juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran berbasis proyek, kontekstual, dan penguatan karakter, sekaligus menjadi model pembelajaran digital yang dapat direplikasi di sekolah kejuruan lainnya.

Berdasarkan paparan permasalahan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan topik **peningkatan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Patumbak melalui *e-modul* berbasis *problem based learning* yang terintegrasi gamifikasi**. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang kontekstual dan adaptif agar pendidikan kejuruan lebih bermakna, profesional, dan siap menghadapi tantangan global.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah diuraikan, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi penulis adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran akuntansi di SMK masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru, sehingga belum mampu mendorong keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa secara optimal.
2. Media pembelajaran berupa *e-modul* berbasis *problem based learning* memang sudah mulai dikembangkan, namun penggunaannya belum dirancang secara optimal serta kebutuhan materi Akuntansi Perusahaan Dagang di SMK.
3. *E-modul* yang mengintegrasikan pendekatan *problem based learning* dan elemen gamifikasi secara interaktif melalui platform *Moodle* belum tersedia, padahal potensi teknologi digital sudah dimiliki sekolah.
4. Guru belum dapat secara maksimal memanfaatkan pendekatan pembelajaran inovatif seperti gamifikasi dalam proses belajar mengajar.
5. Pemanfaatan perangkat TIK seperti tablet di SMK Negeri 1 Patumbak belum optimal akibat terbatasnya konten pembelajaran yang relevan, kontekstual, dan menarik bagi siswa.
6. Hasil belajar siswa kelas XI Akuntansi pada mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), demikian juga keterampilan berpikir kritisnya masih rendah.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang tengah menjadi objek pembahasan, maka diperlukan adanya pembatasan masalah yang jelas. Adapun permasalahan yang mendapat perhatian penulis dalam melakukan penelitian ini dibatasi pada:

1. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Patumbak Tahun Pelajaran 2025/2026 untuk mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur.
2. Pengembangan bahan ajar yang dimaksud adalah *e-modul* akuntansi berbasis *problem based learning* yang terintegrasi dengan elemen gamifikasi, dan diimplementasikan melalui platform pembelajaran berbasis *learning management system* (LMS) Moodle.
3. Materi pembelajaran dalam penelitian ini adalah menerapkan proses pencatatan transaksi ke dalam jurnal umum atau khusus perusahaan dagang dan menerapkan posting jurnal umum atau khusus ke dalam buku besar sesuai dengan capaian pembelajaran kejuruan akuntansi elemen Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur.
4. Kompetensi yang ditargetkan melalui penggunaan *e-modul* adalah peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa dan hasil belajar kognitif pada aspek pemahaman dan penerapan pencatatan transaksi ke dalam jurnal umum atau khusus serta menerapkan posting jurnal ke dalam buku besar.
5. Pengukuran hasil belajar siswa akan terbatas pada bidang kognitif yang diukur melalui nilai *pre-test* dan *post-test*, yang mencakup pemahaman konsep pencatatan transaksi dalam jurnal umum atau khusus pada perusahaan dagang.

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah diuraikan, berikut adalah rumusan masalahnya:

1. Apakah *e-modul* berbasis *problem based learning* terintegrasi gamifikasi yang dikembangkan layak untuk diterapkan dalam pelajaran Akuntansi dengan materi Menerapkan Pencatatan Jurnal Khusus dan Menerapkan Posting Jurnal Umum atau Khusus ke dalam Buku Besar di kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Patumbak?
2. Apakah *e-modul* berbasis *problem based learning* terintegrasi gamifikasi praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran akuntansi oleh guru dan siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Patumbak?
3. Apakah *e-modul* berbasis *problem based learning* terintegrasi gamifikasi efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Patumbak pada pelajaran Akuntansi dengan materi Menerapkan Pencatatan Jurnal Khusus dan Menerapkan Posting Jurnal Umum atau Khusus ke dalam Buku Besar?

THE
Character Building
UNIVERSITY

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian sesuai rumusan masalah di atas penulis uraikan sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan *e-modul* berbasis *problem based learning* terintegrasi gamifikasi yang layak digunakan dalam pelajaran Akuntansi pada materi Menerapkan Pencatatan Jurnal Khusus dan Menerapkan Posting Jurnal Umum atau Khusus ke dalam Buku Besar di kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Patumbak.
2. Untuk menghasilkan *e-modul* berbasis *problem based learning* terintegrasi gamifikasi yang praktis digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran akuntansi di kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Patumbak.
3. Untuk menghasilkan *e-modul* berbasis *problem based learning* terintegrasi gamifikasi yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Patumbak pada pelajaran Akuntansi dengan materi Menerapkan Pencatatan Jurnal Khusus dan Menerapkan Posting Jurnal Umum atau Khusus ke dalam Buku Besar.



1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dirancang untuk menghasilkan *e-modul* yang diharapkan nantinya dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran pada capaian pembelajaran akuntansi perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur sehingga mereka dapat menjadi tenaga akuntan yang kompeten. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki banyak manfaat baik teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dan menambah wawasan bagi para peneliti serta memberikan kontribusi terhadap ilmu pengetahuan dengan mengembangkan teori mengenai pengembangan *e-modul* berbasis *problem based learning* terintegrasi gamifikasi menggunakan *moodle* dalam konteks pendidikan kejuruan juga memperkaya wawasan tentang implementasi pendekatan *problem based learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, khususnya pada mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur. Selain itu penelitian ini memberikan referensi mengenai desain dan pengembangan *e-modul* sebagai media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Serta memperkuat landasan teoritis mengenai peran teknologi dalam meningkatkan hasil belajar serta menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, relevan, dan kontekstual di era digital saat ini.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur, melalui implementasi *e-modul* berbasis *problem based learning* yang interaktif dan kontekstual. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengoptimalkan pemanfaatan tablet dan infrastruktur teknologi yang telah disediakan oleh sekolah, sehingga teknologi yang ada dapat digunakan secara maksimal untuk mendukung proses pembelajaran. Lebih jauh lagi, penelitian ini berkontribusi dalam menunjang pencitraan sekolah sebagai institusi pendidikan yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi, sejalan dengan tuntutan era digital.

b. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan alat bantu pembelajaran yang inovatif dan terstruktur, yaitu *e-modul* berbasis *problem based learning* yang terintegrasi gamifikasi, yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang kompleks secara lebih efektif. *E-modul* ini juga dapat menjadi alternatif bahan ajar yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan pembelajaran abad ke-21. *E-modul* berbasis *problem based learning* yang terintegrasi gamifikasi ini dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur secara lebih menarik dan kontekstual. Guru juga dapat memanfaatkan fitur-fitur dalam platform *moodle*

untuk memantau kemajuan belajar siswa, memberikan umpan balik secara langsung, serta mengelola pembelajaran secara lebih fleksibel dan efisien. Dengan tersedianya *e-modul* ini, guru tidak hanya terbantu dalam pelaksanaan pembelajaran, tetapi juga terdorong untuk mengembangkan kompetensi pedagogis dan kemampuan integrasi teknologi dalam mengajar.

c. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa adalah memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna melalui penggunaan *e-modul* berbasis *problem based learning* yang terintegrasi dengan gamifikasi. *E-modul* ini dirancang untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa dengan mendorong mereka terlibat dalam pemecahan masalah kontekstual yang relevan dengan dunia akuntansi. Selain itu, penggunaan gamifikasi dalam *e-modul* diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran, sehingga mereka lebih antusias dan fokus saat belajar. Melalui akses mudah terhadap modul digital melalui platform *moodle*, siswa juga memperoleh kesempatan untuk belajar secara mandiri dan fleksibel di luar jam pelajaran. Dengan demikian, pemahaman mereka akan semakin kuat, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan kesiapan menghadapi tantangan di dunia kerja.