

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk e-modul menggunakan *flip Builder* pada mata pelajaran akuntansi keuangan telah dikembangkan. Pengembangan dilakukan dengan tahap pertama yaitu tahap *define* (pendefinisian), tahap *design* (perancangan), tahap *develop* (pengembangan) dan tahap *disseminate* (penyebarluasan). Dapat dikategorikan sebagai sangat layak, efektif dan praktis digunakan dalam pembelajaran akuntansi keuangan khususnya materi persediaan barang dagang. Fitur-fitur yang ada pada e-modul ini berupa materi dalam bentuk teks, gambar, audio, video dan juga evaluasi yang ditampilkan secara menarik dan interaktif menjadi satu kesatuan media pembelajaran. E-modul menggunakan *flip Builder* pada mata pelajaran akuntansi keuangan sudah dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.
2. Penilaian e-modul menggunakan *flip Builder* pada mata pelajaran akuntansi keuangan khususnya materi persediaan barang dagang secara keseluruhan menurut validator ahli materi, ahli media, sangat baik dengan persentase penilaian masing-masing setelah revisi adalah 95 % menurut ahli materi, 89,4% menurut ahli media. Penilaian yang diperoleh tersebut telah melalui tahap uji validasi awal yang terdapat beberapa saran dari validator yang semua masukan tersebut sangat membantu dalam perbaikan

produk sehingga memperoleh hasil yang sangat baik untuk digunakan pada jenjang SMK kelas XI.

3. Pendapat peserta didik dalam uji coba produk kelompok kecil dan uji praktikalitas yang dilakukan di kelas XI SMK Negeri 1 Medan adalah sangat baik. Hasil persentase peserta didik terhadap *e-modul* yang dikembangkan masing-masing uji coba kelompok kecil dan praktikalitas adalah sebesar 7,49% dan 79,4% dan uji efektifitas sebesar 75%. Hasil ini mengidentifikasi bahwa *e-modul* menggunakan *flip Builder* pada mata pelajaran akuntansi keuangan adalah sangat baik.

5. 2. Saran

Saran yang perlu ditinjau dari produk berupa *e-modul* menggunakan *flip Builder* pada mata pelajaran akuntansi keuangan yaitu sebagai berikut:

1. Saran Bagi Peserta Didik dan Guru

- a. *E-modul* dapat digunakan tidak hanya untuk peserta didik kelas XI, namun bisa juga digunakan untuk kelas X dan XII sebagai bahan referensi untuk menambah pengetahuan dalam memahami materi.
- b. *E-modul* menggunakan *flip pdf Builder* pada mata pelajaran akuntansi keuangan ini harus mendapat kontrol dari guru ketika peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran akuntansi karena *e-modul* ini terdapat latihan soal/evaluasi terkait materi yang sudah dijelaskan oleh guru. Peserta didik harus lebih cermat dalam menjawab setiap latihan soal/evaluasi.

- c. E-modul menggunakan *flip pdf Builder* ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu contoh variasi media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi.
- d. Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat peserta didik dan dapat memotivasi peserta didik dalam mempelajari materi fisika, dan juga bisa mengembangkan emodul yang lebih lengkap lagi serta memiliki desain yang lebih menarik dan interaktif.
- e. Diharapkan dapat melahirkan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya dalam media pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik dapat aktif dan antusias dalam mempelajari akuntansi.

2. Saran Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Media pembelajaran akuntansi keuangan berupa e-modul menggunakan *flip Builder* masih perlu dimaksimalkan lagi yang mungkin bisa menjadi perbaikan bagi peneliti selanjutnya mengembangkan e-modul menggunakan *flip Builder* dengan materi lain, diantaranya: memperhatikan pilihan kata, desain *background*, format tulisan, serta dapat menambahkan video pembelajaran, simulasi dan kuis interaktif yang lebih baik dan lengkap.
- b. Selain dikembangkan e-modul menggunakan *flip Builder* pada materi akuntansi keuangan, perlu diadakan pengembangan e-modul pada mata pelajaran lainnya serta dapat mempublikasikannya secara luas dan secara *online* sehingga referensi materi pembelajaran akuntansi

keuangan bisa dicakup lebih efektif dan efisien juga bisa digunakan oleh banyak pendidik maupun peserta didik.

c. Melanjutkan pengembangan sampai pada tahap produksi masal.



THE
Character Building
UNIVERSITY