

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS ANYFLIP UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA SMK NEGERI 1 PURWODADI

Riyani Setiya Utami; Djalal Fuadi

**Program Studi Akuntansi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Surakarta**

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: 1) Kelayakan media pembelajaran modul digital berbasis anyflip pada mata pelajaran siklus akuntansi perusahaan jasa untuk siswa kelas X di SMK Negeri 1 Purwodadi. 2) Penggunaan media pembelajaran modul digital berbasis anyflip apakah dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran siklus akuntansi perusahaan jasa di kelas X SMK Negeri 1 Purwodadi. Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui observasi, angket dan tes. Jenis data pada penelitian ini menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan lima tahap dalam pembuatan modul digital berbasis anyflip yaitu Analisis, Desain, pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Kelayakan media pembelajaran berbasis anyflip berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh rata-rata 78.33% yang termasuk dalam kategori layak. 2) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 98,26% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian, data uji coba efektifitas media setelah dilakukan pre-test dan post-test memiliki korelasi 0.321 dan signifikansi korelasi 0,060. Data hasil belajar memiliki perbedaan yang signifikansi karena Sig.(2-tailed) memiliki nilai ,000 kurang dari 0,05. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa ada perbedaan antara pre-test dan post-test.

Kata kunci: Digital, media, Anyflip, Pendapatan

Abstrak

The purpose of this study was to find out: 1) The feasibility of anyflip-based digital module learning media in the service company accounting cycle subject for class X students at SMK Negeri 1 Purwodadi. 2) The use of anyflip-based digital module learning media can improve student achievement in the service company accounting cycle subject in class X SMK Negeri 1 Purwodadi. This research is a type of development research or Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. Data collection techniques in this research were through observation, questionnaires and tests. The type of data in this research uses quantitative and qualitative data. The results of the study show that there are five stages in the manufacture of anyflip-based digital modules, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The feasibility of anyflip-based learning media is based on the assessment: 1) Material Experts obtained an average of 78.33% which is included in the feasible category. 2) Media Experts obtained an average score of 98.26% which is included in the very decent category. Based on the results of the study, the media effectiveness trial data after the pre-test and post-test had a correlation of 0.321 and a correlation significance of 0.060. The learning outcome data has significant differences because Sig.

(2-tailed) has a value of 0.000 less than 0.05. So it can be concluded that there is a difference between the pre-test and post-test.

Keywords: Digital, Media, Anyflip, Achievement.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pintu gerbang menuju kehidupan yang lebih baik, dengan memperjuangkan hal dari yang terkecil hingga hal yang terbesar yang mana akan dilewati oleh setiap orang. Pendidikan merupakan bekal untuk mengejar sebuah target yang telah ditargetkan oleh seseorang dalam kehidupan, sehingga tanpa pendidikan maka semua yang diimpikan akan menjadi sulit untuk di dapatkan atau diwujudkan.(Fitriah, 2019). Pendidikan adalah usaha untuk menyiapkan peserta didik melalui bimbingan, pengajaran, atau latihan bagi peserta didik dimasa yang akan datang. Pendidikan merupakan upaya yang dirancang pemerintah guna mencerdaskan dan memajukan bangsa. Sebuah Negara bisa dikatakan maju apabila Negara tersebut mengedepankan pendidikan, karena jika tanpa pendidikan sebuah bangsa tidak memiliki kemampuan untuk mengelola kekayaan alam, dan putra putri Indonesia tidak akan memiliki skill yang memadai, bahkan akan dikhawatirkan menjadi penghambat pengembangan nasional. Hal ini juga diperkuat dengan adanya fakta bahwa sebagian Negara-negara maju berkembang bukan karena memiliki sumber alam yang melimpah tapi dengan adanya intelektualitas, disiplin, etos kerja rakyatnya. (Anwar et al., 2022)

Saat ini kemajuan teknologi sendiri membawa perubahan yang lebih baik untuk peserta didik. Minat peserta didik sekarang cukup besar dalam perubahan teknologi yang terjadi saat ini. Terutama dalam penggunaan teknologi yang berbasis internet seperti smartphone untuk keperluan mengakses informasi di bidang pendidikan (Studi & Bahasa, 2021). Teknologi yang semakin cepat berkembang dikarenakan banyaknya tumpukan data informasi pada internet. Semua materi dan informasi dapat dapat dicari kapanpun dan dimanapun oleh peserta didik,. Bahkan media teknologi mampu secara perlahan menggeser kedudukan media cetak, karena dengan media digital lebih mudah untuk mendapatkan informasi yang diperlukan. Hal ini merupakan upaya terobosan yang diharapkan mampu meningkatkan hasil prestasi peserta didik. Dimana upaya yang dilakukan selama ini hanya memerankan peserta didik sebagai pemain utama yang mengandalkan bahan ajar buku cetak untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Dalam hal ini upaya yang dilakukanpun sudah memperlihatkan hasil yang baik, hanya saja belum maksimal. Maka dari itu berbagai macam cara dilakukan, mulai dari merubah kurikulum,metode pembelajaran, sekolah alam dan teknologi pembelajaranya..(Khairani et al., 2019)

Perkembangan teknologi yang terjadi juga memiliki dampak pada pendidikan, dimana guru harus bisa mengikuti perkembangan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. (Renau et al., 2016). Disini berbicara tentang dimana guru diharuskan se kreatif mungkin dalam menyampaikan informasi materi dengan dibantu mediadigital. Sejalan dengan itu penggunaan media yang digunakan harus menarik perhatian peserta didik, dan bisa memberikan pengalaman bagi peserta didik sehingga bisa diterima dengan mudah. Permasalahan yang terjadi didalam proses pembelajaran dikarenakan kurangnya motivasi pesertadidik (Sari, 2019).

Hal ini yang menyebabkan peserta didik kurang dalam menguasai materi yang didapat. Maka dari itu minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berkurang, yang mengakibatkan menurunnya prestasi belajar peserta didik. Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik selain minat belajar yaitu dikarenakan faktor intern, seperti perhatian, bakat, kematangan, dan kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu faktor ektern juga berpengaruh cukup besar, antara lain seperti sarana pembelajaran, kemampuan guru, pengaruh teman, dan juga orang tua. (Jannah et al., 2021).

Dengan adanya penggunaan anyflip dalam pengembangan bahan ajar, merupakan suatu upaya untuk meningkatkan prestasi peserta didik.. Penggunaan anyflip berpeluang untuk mempermudah peserta didik dan pendidik dalam mengakses bahan ajar secara saksama. (Oktaviani et al., 2022). Bahan ajar ini mampu mengakses serta menyimpan materi-materi yang dibutuhkan peserta didik. Anyflip juga mempermudah pedidik dalam memberikan materi pembelajaran melalui digital. Anyflip salah satu platffrom digital yang menghasilkan flip book digital, yang bisa digunakan untuk membuat buku, modul, majalah dan lainnya. Dengan penggunaan anyflip dapat memberikan kesan yang menarik dengan penataan dan kelengkapan materi yang tidak ada pada modular. (Widya et al., 2021) Teknologi smartphone yang sangat diminati oleh semua kalangan, tidak terkecuali peserta didik. Oleh sebab itu melalui smartphone ini bentuk upaya kita dalam pengembangan bahan ajar digital berbasis anyflip. Banyak sekali platform digital yang sudah ditemui untuk mendukung terlaksananya pembelajaran, salah satunya adalah anyflip yang memanfaatkan sarana teknologi antara pesarta didik dan pendidik untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi peserta didik. (Hasbi & Sumarni, 2020)

Penelitian yang tertera di atas memberikan ungkapan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis anyflip merupakan penelitian yang menghasilkan pembelajaran yang efisien dan efektif. Namun penelitian di atas merupakan uji coba pada pengembangan bahan ajar materi limbah busana, kearifan local daerah, dan kearifan local di madrasah. Tetapi penelitian yang

menggunakan materi kearifan local di madrasah belum menggunakan media anyflip dalam mengembangkan bahan ajaran . Penggunaan anyflip sangat membantu untuk pedoman bagi peserta didik dalam melindungi, mengelolah dan melestarikan lingkungan hidup mereka. Selain itu anyflip dapat memudahkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran . Berdasarkan latar belakang penelitian ini peneliti tertarik untuk mengangkat kembali tentang pengembangan bahan ajar digital yang akan dituangkan dalam bentuk skripsi.

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sehingga dapat menambah pengetahuan mengenai pengembangan bahan ajar digital berbasis *anyflip* yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, untuk emningkatkan prestasi peserta didik.

2. METODE

Berdasarkan apa yang telah dikemukakan, penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). penelitian ini bertujuan untuk meperoleh produk media pembelajaran berbasis *anyflip*. Model yang akan digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan model desain ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model desain ini dikembangkan oleh Raiser dan Molenda pada tahun 1990-an. Penelitian ini menggunakan model desain ADDIE karena tahapan-tahapannya cukup kompleks dan mudah untuk dilakukan

Pada tahap analisis yaitu untuk menganalisis pengembangan dan kelayakan media dan model pembelajaran, serta menganalisis permasalahan pada media atau model pembelajaran yang sudah diterapkan. Biasanya masalah yang terjadi karena ketidak relevanya media atau model pembelajaran yang telah diterapkan untuk kebutuhan peserta didik, karakteritik peserta didik, lingkungan bahkan teknologi. Permasalahan yang ditemukan pada penelitian ini terletak pada media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran Akuntansi Dasar yang bersifat konvensional atau hanya mengandalkan power point. Tahap Desain dilakukan untuk merancang media pembelajaran yang akan diterapkan serta dikembangkan . media pembelajaran yang akan di terapkan dan dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis *anyflip* pada mata pelajaran Akuntansi Dasar pada peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan. Di tahap ini merupakan tahap pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan media pada tahap desain. Tahap ini adalah tahap untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *anyflip* pada mata pelajaran Akuntansi Dasar yang akan direalisasikan. Tahap implementasi adalah tahapan diterapkannya atau diimplementasikannya media pembelajaran yang telah dirancang. Media pembelajaran modul digital berbasis *anyflip* pada mata pelajaran Akuntansi Dasar akan diimplementasikan pada kelas X SMK Negeri 1 Purwodadi. Tahap evaluasi adalah tahapan dimana dilakukannya evaluasi terhadap produk

yang telah dikembangkan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Kelayakan Media pembelajaran Berbasis *Anyflip* Pada Mata Pelajaran Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Materi Neraca sampai Laporan Keuangan. Kelayakan media pembelajaran berbasis *anyflip* diketahui dengan validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menggunakan angket dengan skala likert.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran modul digital berbasis *anyflip* pada mata pelajaran siklus akuntansi perusahaan jasa dibuat sedemikian rupa dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan penggunaan dari media tersebut. Produk yang dikembangkan akan dinilai untuk menentukan baik tidaknya produk tersebut. Dalam penelitian ini, media pembelajaran modul digital berbasis *anyflip* dinyatakan valid jika perangkat pembelajaran tersebut dinyatakan layak digunakan dengan revisi atau tanparevisi oleh para ahli. Pada penelitian ini, media pembelajaran modul digital berbasis *anyflip* dinilai kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media dari dosen Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Kelayakan media pembelajaran modul digital berbasis *anyflip* diketahui dengan validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menggunakan angket dan skala likert. Hasil validasi kelayakan media pembelajaran modul digital berbasis *anyflip* sudah dinilai oleh para ahli. Ahli materi yaitu Ibu Dhany Efita Sari, S.Pd.,M.Pd selaku dosen Pendidikan Akuntansi di Universitas Muhammadiyah Surakarta. validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan materi yang dimuat dalam media. Kelayakan media pembelajaran modul digital berbasis *anyflip* ini dinilai dari tiga aspek yaitu, aspek desain pembelajaran, isi materi, bahasa dan komunikasi. Dari hasil rekapitulasi penilaian ahli materi menunjukkan 78.33% dengan kategori “Layak”. Peneliti juga melakukan

Ahli media yaitu bapak Supriyono S.Pd.,M.Pd. selaku dosen Pendidikan Akuntansi yang ahli dalam bidang media pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran modul digital berbasis *anyflip* dinilai dari tiga aspek yaitu, aspek usability, functionality, dan komunikasi visual. Hasil penilaian ahli media menunjukkan 98,26% dengan kategori “Sangat Layak”. Setelah melakukan penilaian media yang dilakukan oleh ahli media, peneliti melakukan perbaikan media *anyflip* sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli media yaitu memperbaiki kata pengantar, profil penulis, daftar gambar (gambar peta konsep), daftar Pustaka (halaman sendiri), cover modul belum ada identitas untuk

semester berapa, kelas berapa) agar media *anyflip* layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran siklus akuntansi perusahaan jasa.

Berdasarkan tabel rekapitulasi data validasi ahli materi dan ahli media (dapat dilihat pada tabel 4.3, dan 4.4) dapat disimpulkan bahwa pengembangan modul digital berbasis *anyflip* dalam kategori “layak”. Dapat dilihat dari ahli materi sebesar 78,33% dengan kategori layak, dan ahli media sebesar 98,26% dengan kategori sangat layak. Rata-rata skor keseluruhan yaitu sebesar 84,24% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran modul digital berbasis *anyflip* dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa.

Keunggulan penelitian yang dikembangkan peneliti yaitu dimana siswa dapat membuka modul saat guru menjelaskan. Sehingga siswa menyimak sambil mendengarkan penjelasan dari guru. Selain itu dengan adanya media pembelajaran Modul digital berbasis *anyflip* ini memberikan inovasi dan inspirasi sebagai media pembelajaran terbaru didalam kelas.

Dari respon siswa sebanyak 70 responden dapat dilihat bahwa produk media pembelajaran modul digital berbasis *anyflip* mendapatkan respon baik dari siswa, pembelajaran yang menarik, materi yang mudah dipahami, dan tampilan modul yang bagus dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X AKL di SMK Negeri 1 Purwodadi.

3.2 Penggunaan Media Pembelajaran Modul digital Berbasis *anyflip* Pada Mata Pelajaran Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Apakah Dapat Meningkatkan prestasi belajar siswa.

Salah satu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, peneliti menggunakan tes berupa pre-test dan post-test. Pre-test dilakukan oleh siswa sebelum menggunakan media pembelajaran modul digital berbasis *anyflip*, sedangkan post-test dilakukan oleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran modul digital berbasis *anyflip*. Dimana dari hasil pre-test dan post-test untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran modul digital berbasis *anyflip*, serta untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran modul digital *anyflip* terhadap hasil belajar siswa. Produk yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media selanjutnya diuji cobakan kepada siswa kelas X AKL 1 dan X AKL 2 di SMK Negeri 1 Purwodadi. Siswa diberikan tes berupa pre-test dan post-test. Tes

tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran modul digital berbasis *anyflip*. Dalam uji Paired sample T-test, pada kelas kontrol diperoleh thitung sebesar 4,203. Maka untuk itu besar ttabel dengan analisis $\alpha = 0,05$ dan $df = 34$, berarti ttabel sebesar 2,030. Berdasarkan hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa thitung lebih besar dibandingkan dengan ttabel dimana $4,203 > 2,030$. Hal ini dapat dilihat juga dari nilai sig (2-tailed) memiliki nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran modul digital berbasis *anyflip*, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang telah dilakukan siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran modul digital berbasis *anyflip* pada mata pelajaran siklus akuntansi perusahaan jasa dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena lebih efisien dan praktis dalam proses pembelajarannya dilihat dari hasil nilai post-test kelas kontrol (tidak menggunakan media pembelajaran modul digital berbasis *anyflip*) yaitu sebesar 75,68 sedangkan nilai post-test kelas eksperimen (menggunakan media pembelajaran modul digital berbasis project base learning) yaitu sebesar 84,11. Dengan menggunakan tampilan media pembelajaran modul digital berbasis *anyflip* mengajarkan siswa untuk kreatif dan berinovasi, yang tidak tahu menjadi tahu, keadaan siswa aktif, efektif, interaktif, dan senang dalam proses pembelajaran. Ketika menggunakan media pembelajaran modul digital berbasis *anyflip*, materi yang diajarkan menjadi paham dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan hasil angket validasi ahli materi diperoleh hasil dengan presentase sebanyak 78.33%. Jadi dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran berbasis *anyflip* pada mata pelajaran siklus akuntansi perusahaan jasa memenuhi kriteria sangat valid atau sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan hasil angket validasi ahli media diperoleh hasil dengan presentase 98.26%. Jadi dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran berbasis *anyflip* pada mata pelajaran akuntansi dasar materi siklus akuntansi perusahaan jasa memenuhi kriteria valid atau layak digunakan dalam pembelajaran. Dengan revisi dan saran dari ahli materi dan media dapat menyempurnakan media pembelajaran berbasis *anyflip* pada mata pelajaran akuntansi dasar materi siklus akuntansi perusahaan jasa.

Dari data uji coba efektifitas media setelah dilakukan pre-test dan posttest pada siswa kelas X AKL 1 dan XAKL 2, diperoleh rata-rata pre-test 75,68 dan post-test 84,11. Dengan demikian menunjukkan bahwa hasil nilai post-test lebih tinggi dibandingkan dengan hasil nilai

pre-test. Dari data hasil belajar yang di uji juga memiliki perbedaan yang signifikan karena Sig. (2-tailed) memiliki nilai 0,000 kurang dari 0,05. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan antara pre-test (sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis webquest) dan post-test (sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis webquest). Maka pengujian pada statistic uji t dinyatakan penggunaann media pembelajaran berbasis webquest valid serta efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar materi laporan keuangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, K., Hendrik, M., Waruwu, Y., Dewi, C., Pendidikan, P., Islam, A., Islam, U., Agung, S., Tarbiyah, F., Manajemen, P., Islam, P., Mojokerto, P., Pendidikan, P., Inggris, B., Nias, U., & Corresponding, E. (2022). *Kompetensi Guru Terhadap Mutu Pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan*. 5(3), 413–426.
- Fitriah, D. (2019). *Kesiapan Guru Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Berbasis Teknologi*. 148–153.
- Hasbi, M., & Sumarni, W. (2020). *Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19*.
- Jannah, D. M., Hidayat, M. T., & Ibrahim, M. (2021). *Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar Diar*. 5(5), 3378–3384.
- Khairani, M., Sutisna, & Suyanto, S. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Biolokus*, 2(1).
- Oktaviani, R. R., Studi, P., & Sejarah, P. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Anyflip Pada Materi Kebiasaan Makan Masyarakat Palembang untuk Mendukung Pembelajaran Online Mata Kuliah Kearifan Lokal Daerah Sumatera Selatan*.
- Renau, M. L., Pesudo, M., & I, U. J. (2016). *Analysis of the implementation of a WebQuest for learning English in a secondary school in Spain*. 12(2), 26–49.
- Sari, D. E. (2019). *Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone*. 29(1), 9–15.
- Widya, Zaturrahmi, Eka, M. D., Indrawati, E. S., Yusmalina, & Nurpatri, Y. (2021). *Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi Kvssoft Flipbook dan Web Anyflip Di SMP Negeri 41 Padang*. 4(3), 183–189.