

PENGEMBANGAN E-HANDOUT FLIPBOOK: ETIKA, PROFIL, DAN PELUANG USAHA PADA AKUNTANSI SMK FASE-E

Dwi Abellia Putri ^{*1}
Jelita Chesilia Ikhwandana ²
Ditya Elsabela Pramesty ³
Amirul Arif ⁴
Luqman Hakim ⁵

^{1,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Surabaya

*e-mail : dwi.23109@mhs.unesa.ac.id, jelita.23205@mhs.unesa.ac.id, ditya.23035@mhs.unesa.ac.id,
amirularif@unesa.ac.id, luqmanhakim@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini mengembangkan e-handout berbasis flipbook untuk materi Etika Profesi, khususnya mengenai Profil Peluang Pekerjaan di bidang akuntansi dan keuangan untuk siswa SMK Fase-E. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam memahami peluang kerja yang semakin kompetitif di sektor ini. E-handout dirancang agar interaktif dan mudah diakses melalui perangkat digital, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar. Metode pengembangan yang digunakan adalah 4D (Define, Design, Develop, Disseminate), yang dimulai dengan analisis kebutuhan siswa. Tahap desain mencakup deskripsi profesi, keterampilan yang diperlukan, prospek kerja, dan studi kasus. Prototipe e-handout divalidasi oleh ahli materi dan desain grafis, dengan hasil menunjukkan kelayakan yang sangat baik (validitas ahli materi 86,5% dan ahli desain grafis 88,4%). Uji coba terbatas pada siswa SMK juga menunjukkan respons positif terhadap desain visual dan isi materi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa e-handout berbasis flipbook efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang peluang kerja di bidang akuntansi dan keuangan, serta berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif.

Kata kunci: E-handout, Flipbook, Validasi Ahli, Kesiapan Kerja

Abstract

This research developed a flipbook-based e-handout for Professional Ethics material, especially regarding Job Opportunity Profiles in the accounting and finance fields for Phase-E Vocational School students. The aim of this research is to meet students' needs in capturing increasingly competitive job opportunities in this sector. E-handouts are designed to be interactive and easy to access via digital devices, so they can increase student motivation and participation in learning. The development method used is 4D (Define, Design, Develop, Disseminate), which begins with an analysis of student needs. The design stage includes a description of the profession, required skills, job prospects, and case studies. The e-handout prototype was validated by material and graphic design experts, with results showing excellent feasibility (material expert validity 86.5% and graphic design expert 88.4%). Limited trials on vocational school students also showed a positive response to the visual design and material content. The results of this research indicate that flipbook-based e-handouts are effective in increasing students' understanding of job opportunities in the accounting and finance fields, as well as functioning as an innovative learning tool.

Keywords: E-handout, Flipbook, Expert Validation, Job Readiness

PENDAHULUAN

Kesiapan siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) guna memasuki dunia kerja, terutama di bidang akuntansi dan keuangan, sangat krusial mengingat kerasnya persaingan di pasar kerja saat ini (Sirumahombar & Mailani, 2023). Kurikulum SMK Fase-E, yang merupakan bagian dari pelaksanaan program Merdeka Belajar, dibuat untuk memberikan keterampilan praktis yang sesuai dengan tuntutan industri sehingga siswa dapat mengasah kompetensi yang diperlukan untuk berhasil di dunia kerja.

Dalam hal ini, media pembelajaran yang inovatif seperti e-handout berbentuk flipbook menjadi solusi vital untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai kesempatan kerja di sektor akuntansi dan keuangan. E-Handout ini menyediakan informasi secara interaktif dan juga mendukung pembelajaran mandiri dengan akses yang mudah melalui perangkat digital. Penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses belajar, yang pada akhirnya memperkuat kesiapan mereka menghadapi tantangan di dunia kerja (Pembayun et al., 2024).

Pengembangan e-handout yang didasarkan pada flipbook untuk siswa SMK Fase-E di bidang akuntansi dan keuangan adalah langkah strategis untuk mempersiapkan mereka menghadapi dunia kerja yang semakin penuh persaingan (Sirumahombar & Mailani, 2023). Dalam rangka melaksanakan Kurikulum Merdeka Belajar, e-handout ini dibuat untuk memenuhi kebutuhan siswa dengan memberikan informasi yang relevan tentang peluang karier di bidang akuntansi dan keuangan (Putri et al., 2024). Studi sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif, seperti e-handout berbasis flipbook, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan (Wijayanti & Isnawati, 2023)

Pada tahap awal, didefinisikan kebutuhan akan media pembelajaran inovatif yang memberikan wawasan komprehensif tentang peluang kerja di bidang akuntansi dan keuangan bagi siswa SMK Fase-E (Sirumahombar & Mailani, 2023), bertujuan meningkatkan kesiapan siswa memasuki dunia kerja dan menyediakan akses informasi yang mudah diakses dan interaktif. Selanjutnya, dirancanglah e-handout berbasis flipbook sebagai solusi (Mardiana & Harti, 2022), mempertimbangkan aspek aksesibilitas dan interaktivitas untuk kemudahan penggunaan dan pemahaman materi, serta mencakup seluruh aspek peluang kerja yang relevan. Tahap pengembangan meliputi pembuatan e-handout sesuai desain, melibatkan penyusunan materi, pemilihan visual menarik, dan integrasi fitur interaktif untuk meningkatkan pengalaman belajar.

Penerapan di kelas mengevaluasi efektivitas e-handout dalam memberikan wawasan tentang peluang kerja. E-handout berbasis flipbook terbukti sebagai alat bantu pembelajaran inovatif dan sarana penting dalam meningkatkan kesiapan siswa memasuki dunia kerja. Pengembangan e-handout berbasis flipbook untuk profil peluang kerja di bidang akuntansi dan keuangan pada siswa SMK Fase-E adalah langkah strategis untuk meningkatkan kesiapan siswa menghadapi dunia kerja (Sirumahombar & Mailani, 2023). Dalam mendukung penerapan Kurikulum Merdeka Belajar, yang menekankan pada pembelajaran berbasis kompetensi dan keterampilan praktis, e-handout ini dirancang untuk menyediakan informasi relevan terkait berbagai peluang karier serta keterampilan yang diperlukan dalam sektor tersebut (Putri et al., 2024). Media pembelajaran seperti e-handout berbasis flipbook menawarkan format interaktif dengan tampilan visual yang dinamis, seperti gambar, video, dan animasi, yang membantu memperluas daya tarik serta apresiasi siswa mengenai materi.

Proses pengembangan e-handout ini mencakup empat tahap: Define (pendefinisian), Design (perencanaan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran) untuk memastikan bahwa materi yang disajikan sesuai dengan standar akademik dan kebutuhan siswa. Tahap define diawali dengan mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa untuk memastikan materi sesuai kebutuhan belajar para siswa. Tahap design ini merancang e-handout yang meliputi elemen interaktif seperti animasi dan video untuk meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran. Tahap develop merupakan tahap implementasi teknis dari desain yang telah dibuat sehingga menghasilkan produk e-handout yang siap digunakan. Terakhir tahap disseminate penyebaran e-handout dan diuji cobakan di kelas untuk memastikan efektivitasnya.

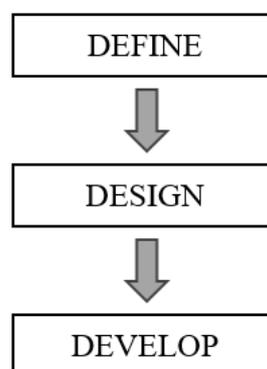
Pengujian efektivitas e-handout dilakukan dengan mengevaluasi reaksi siswa dan guru terhadap penggunaannya dalam proses belajar. Temuan penelitian menunjukkan bahwa e-handout berbasis flipbook dapat secara signifikan Mengembangkan pemahaman siswa terhadap

peluang kerja di bidang akuntansi dan keuangan (Mardiana & Harti, 2022). Oleh karena itu, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif tetapi juga sebagai sarana penting untuk mempersiapkan siswa SMK agar lebih siap bersaing di dunia kerja (Sirumahombar & Mailani, 2023).

Dalam era digital, penggunaan e-handout yang berbentuk flipbook menjadi salah satu pilihan yang efektif karena formatnya yang interaktif dan mirip dengan buku fisik, tetapi juga memiliki elemen multimedia seperti gambar, audio, dan video (Putri et al., 2024). Kurikulum SMK Fase-E, yang diterapkan dalam konteks Merdeka Belajar, fokus pada pengembangan keterampilan praktis yang cocok dengan dunia kerja. Oleh karena itu, e-handout berbentuk flipbook yang dibuat harus sesuai atas kompetensi dasar yang telah ditetapkan terhadap kurikulum (Sirumahombar & Mailani, 2023).

METODE PENELITIAN

Lokasi pengambilan data penelitian adalah SMK Negeri 6 Surabaya yang terletak di Jl. Margorejo No.76, Margorejo, Wonocolo, Surabaya, Jawa Timur. Studi ini meliputi penelitian dan pengembangan, yang juga dikenal sebagai Research and Development (R&D), mengaplikasikan metode 4D (four-D) yang mencakup dari 4 tahap yaitu: (1) *Define* (pendefinisian), (2) *Design* (perancangan), (3) *Develop* (pengembangan), dan (4) *Disseminate* (penyebaran). Metode R&D bertujuan menciptakan produk yang berbasis pada kebutuhan nyata pengguna. Analisis kebutuhan yang dilakukan pada tahap awal membantu peneliti memahami tantangan di lapangan, dengan demikian, hasil pengembangan menjadi lebih sesuai dan optimal untuk digunakan dalam praktik nyata (Sugiyono, 2011). Akan tetapi, tahap *disseminate* (penyebaran) hasil penelitian ini tidak dapat dilaksanakan akibat terbatasnya waktu. Oleh karena itu, penelitian ini baru mencapai tahap pengembangan (*develop*). Berikut adalah tahapan metode yang diterapkan pada penelitian Research and Development (R&D).



Gambar 1. Prosedur Penelitian Pengembangan Model 4-D

Pada penelitian ini, analisis dilakukan melalui tiga tahap metode, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), dan *Develop* (pengembangan). Pada tahap *Define*, penelitian ini berfokus pada identifikasi kebutuhan siswa SMK Fase-E terhadap bahan ajar berbasis digital yang relevan dengan peluang kerja di bidang Akuntansi dan Keuangan. Berdasarkan wawancara bersama guru dan siswa, serta studi literatur seputar kurikulum, ditemukan bahwa siswa memerlukan bahan ajar interaktif yang mendukung pemahaman mereka terhadap profil pekerjaan di dunia industri. Analisis ini juga mengungkap kurangnya media pembelajaran yang secara langsung memfasilitasi siswa dalam mengenali keterampilan yang dibutuhkan di dunia kerja.

Pada tahap *Design*, hasil analisis kebutuhan menjadi dasar untuk menyusun desain awal E-Handout. Isi E-Handout dirancang mencakup deskripsi profesi akuntansi, keterampilan yang

diperlukan, prospek kerja, dan studi kasus. Untuk meningkatkan keterlibatan siswa, bahan ajar ini dirancang dengan elemen visual seperti infografis dan diagram. Format media yang digunakan adalah *flipbook*, sehingga bahan ajar dapat diakses dengan mudah melalui perangkat digital dan memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif. Tujuan pembelajaran dari E-Handout ini adalah memberikan wawasan tentang peluang karier di bidang akuntansi sekaligus memotivasi siswa untuk mengeksplorasi profesi tersebut.

Tahap *Develop* difokuskan pada pengembangan dan validasi prototipe. E-Handout dibuat menggunakan perangkat lunak desain digital dengan format *flipbook*, yang memberikan nuansa interaktif seperti membuka halaman buku secara virtual. Validasi dilakukan oleh dua ahli di bidang materi dan desain grafis. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk ini layak digunakan, meskipun diperlukan perbaikan pada aspek keterbacaan teks dan harmonisasi warna. Setelah revisi, uji coba terbatas dilakukan pada siswa SMK, yang menunjukkan respons positif. Siswa merasa desain visual dan isi materi membantu mereka lebih memahami peluang kerja di bidang akuntansi dan keuangan. Selanjutnya, peneliti menelaah E-Handout kepada ahli di berbagai bidang tersebut, kemudian peneliti melakukan perbaikan dan menelaah kembali kepada para validator. Setelah itu peneliti berlanjut untuk menelaah e-handout kepada siswa untuk mengetahui respon siswa tersebut.

Penelitian ini melibatkan dua kelompok siswa sebagai responden, yaitu kelas kecil yang beranggotakan 10 siswa serta kelas besar yang beranggotakan 30 siswa dari kelas X Akuntansi Keuangan dan Lembaga di SMK Negeri 6 Surabaya. Metode pengumpulan data dilaksanakan dengan mendistribusikan kuisioner kepada kedua kelompok responden. Penelitian ini menghasilkan dua jenis data, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan melalui hasil analisis lembar evaluasi yang diisi oleh para ahli, mencakup aspek materi dan desain grafis. Data ini berupa masukan atau pendapat yang disampaikan oleh setiap ahli untuk meningkatkan kualitas bahan ajar berbasis *flipbook*. Sementara itu, data kuantitatif dikumpulkan melalui lembar validasi ahli yang diisi dengan memanfaatkan skala likert untuk mengevaluasi mutu produk yang telah dikembangkan. Hasil penilaian validasi oleh ahli menggunakan skala likert disajikan pada tabel 1

Tabel 1
Skala Likert

Skor	Nilai
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Tidak Layak
1	Sangat Tidak Layak

Sumber: (Riduwan, 2016)

Total skor dari setiap aspek yang dinilai kemudian dijumlahkan dan dihitung dalam bentuk persentase dengan rumus:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} 100\%$$

Hasil persentase ini diinterpretasikan berdasarkan kriteria validasi yang tercantum dalam tabel 2

Tabel 2
Interpretasi Skor Validasi Ahli

Persentase (%)	Kelayakan
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
20% - 40%	Tidak Layak
40% - 60%	Cukup Layak
60% - 80%	Layak
80% - 100%	Sangat Layak

Sumber: (Riduwan, 2016)

Sebuah media pembelajaran dinyatakan valid jika setiap aspek yang dievaluasi mencapai persentase minimal 61%, yang tergolong dalam kategori valid atau sangat valid. Analisis data dilakukan dengan menghimpun tanggapan dari para ahli, dan persentase hasilnya menjadi dasar untuk menentukan tingkat validasi media pembelajaran yang dirancang.

Analisis angket respons siswa menghasilkan data kuantitatif, yang disajikan menggunakan skala Guttman untuk mengevaluasi tingkat penerimaan dan kepraktisan bahan ajar tersebut yang disajikan pada tabel 3

Tabel 3
 Skala Guttman

Kriteria	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber: (Riduwan, 2016)

Hasil angket respon akan dikonversi ke bentuk persentase dengan menggunakan rumus:

$$Presentase (\%) = \frac{Jumlah\ Skor}{Jumlah\ Skor\ Maksimal} 100\%$$

Hasil persentase ini diinterpretasikan berdasarkan kriteria validasi yang tercantum dalam tabel 4

Tabel 4
 Interpretasi Skor Angket Respon Siswa

Persentase (%)	Kelayakan
0% - 20%	Sangat Tidak Baik
20% - 40%	Tidak Baik
40% - 60%	Cukup Baik
60% - 80%	Baik
80% - 100%	Sangat Baik

Sumber: (Riduwan, 2016)

Sebuah media pembelajaran dinyatakan valid jika setiap aspek yang dievaluasi mencapai persentase minimal 61%, yang tergolong dalam kategori valid atau sangat valid. Analisis data dilakukan dengan menghimpun tanggapan dari para ahli, dan persentase hasilnya menjadi dasar untuk menentukan tingkat validasi media pembelajaran yang dirancang.

HASIL

1. Define (Pendefinisian)

Pada tahap *Define*, dilakukan analisis untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan menetapkan persyaratan pengembangan bahan ajar berupa *flipbook* berbasis peluang pekerjaan atau profesi di bidang Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Fase-E. Terdapat tiga langkah utama dalam tahap ini, yaitu:

a) Analisis Awal (Front-End Analysis)

Analisis ini dilaksanakan melalui proses wawancara guru dan observasi pembelajaran untuk mengidentifikasi permasalahan utama. Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa pembelajaran akuntansi di SMK Fase-E masih mengandalkan metode konvensional dengan materi dari buku paket, yang sering kali kurang relevan dengan dunia kerja. Guru menyatakan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran interaktif yang mampu menghubungkan teori akuntansi dengan peluang kerja nyata. Selain itu, siswa sering merasa jenuh karena kurangnya variasi media pembelajaran, terutama yang mendukung penggunaan teknologi seperti laptop atau ponsel. Sebagai solusinya, pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* dirancang untuk mendukung siswa dalam belajar secara individu ataupun kelompok. Media ini dirancang agar menarik, fleksibel, dan mudah diakses, sehingga siswa bisa belajar dengan lebih antusias dan berpartisipasi langsung melalui proses pembelajaran.

Analisis Konsep (Concept Analysis)

Analisis konsep dilaksanakan guna memastikan bahwa materi yang disajikan dalam *flipbook* sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan dunia kerja. Peneliti meninjau kompetensi dasar (KD) dari mata pelajaran Akuntansi di SMK Fase-E, khususnya pada tema Profil Peluang Pekerjaan/Profesi (Job Profile) dan Peluang Usaha di Bidang Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Materi yang dikembangkan meliputi profesi dan peluang kerja di bidang akuntansi, etika profesi di bidang akuntansi, pedoman, prosedur, dan aturan kerja pada industri jasa keuangan, dan peluang usaha di bidang akuntansi. Materi disusun dengan terstruktur supaya mudah dimengerti oleh siswa.

b) Perumusan Tujuan Pembelajaran (Specifying Instructional Objectives)

Tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan hasil analisis konsep dan kebutuhan siswa. Peneliti menetapkan bahwa melalui penggunaan *flipbook*, siswa diharapkan mampu memahami dan mengidentifikasi profesi dan peluang kerja yang ada di bidang akuntansi dan keuangan lembaga. Untuk mendukung pencapaian tujuan ini, peneliti juga merancang latihan soal, studi kasus, dan materi pengayaan yang berorientasi pada pengembangan keterampilan praktis siswa. Selain itu, indikator pembelajaran difokuskan pada peningkatan kemampuan siswa untuk menghubungkan materi akuntansi dengan keterampilan yang diperlukan di dunia kerja, sehingga siswa memiliki gambaran yang lebih jelas tentang peluang karier mereka di bidang akuntansi dan keuangan.

2. Design (Perancangan)

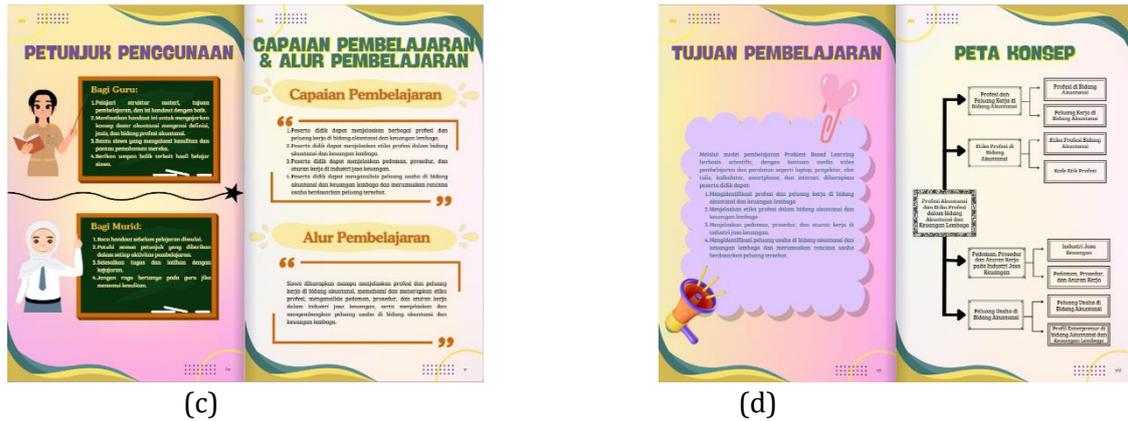
Rancangan atau desain awal bahan ajar e-handout berbasis flipbook terdiri dari empat bagian penyusun utama, yaitu bagian awal yang berisi cover, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran & alur pembelajaran, tujuan pembelajaran dan peta konsep yang dapat dilihat pada gambar 2



(a)



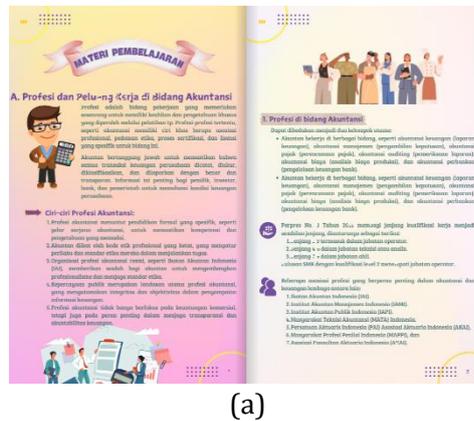
(b)



Gambar 2. (a) Sampul depan; (b) Kata pengantar dan daftar isi; (c) Petunjuk penggunaan dan capaian pembelajaran & alur pembelajaran; (d) Tujuan pembelajaran dan peta konsep

Gambar 2 (a) menyajikan tampilan desain sampul depan yang dirancang dengan menarik sesuai ilustrasi materi dengan tujuan supaya siswa tertarik untuk mempelajari dari isi e-handout. Gambar 2 (b) menyajikan tampilan kata pengantar dan daftar isi. Kata pengantar menjelaskan secara singkat tentang isi dan tujuan sedangkan daftar isi memudahkan siswa untuk mencari bab yang ingin dibaca secara cepat. Selanjutnya pada gambar 2 (c) menunjukkan tampilan petunjuk penggunaan dan capaian pembelajaran & alur pembelajaran yang didasarkan pada rancangan peneliti. Dan pada gambar 2 (d) menunjukkan tampilan tujuan pembelajaran dan peta konsep. Tujuan pembelajaran menjelaskan apa yang diharapkan dari peserta didik setelah menyelesaikan pembelajaran sedangkan peta konsep berisi poin-poin utama materi yang akan dibahas.

Bagian kedua merupakan bagian inti yang mencakup seluruh materi pembelajaran yang dapat dilihat pada gambar 3



Gambar 3. (a) Tampilan materi

Gambar 3 (a) menunjukkan tampilan materi tentang profesi di bidang akuntansi dan keuangan lembaga yang mencakup profesi dan peluang kerja di bidang akuntansi, etika profesi di bidang akuntansi, pedoman, prosedur, dan aturan kerja pada industri jasa keuangan, dan peluang usaha di bidang akuntansi.

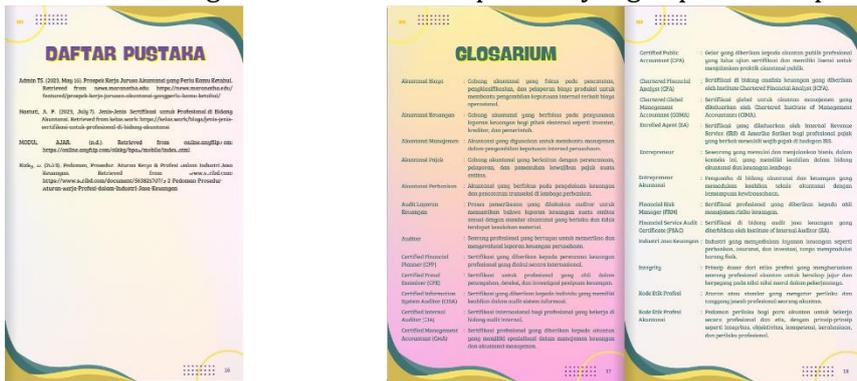
Bagian ketiga yaitu evaluasi, bagian ini membahas tentang rangkuman, latihan soal dan soal remedial yang dapat dilihat pada gambar 4



(a) (b) (c)
Gambar 4 (a) Rangkuman; (b) Latihan soal; (c) Remedial

Gambar 4 (a) menunjukkan tampilan rangkuman yang berisi poin-poin penting dari materi untuk memudahkan pemahaman dan memungkinkan siswa menangkap esensi materi yang disajikan dengan cepat. Gambar 4 (b) berisi tampilan latihan soal dengan 5 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Sedangkan pada gambar 4 (c) menunjukkan tampilan remedial yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal pengayaan.

Dan bagian akhir adalah glosarium dan daftar pustaka yang dapat dilihat pada gambar 5



(a) (b)
Gambar 5. (a) Daftar pustaka; (b) Glosarium

Gambar 5 (a) menunjukkan daftar pustaka yang akan dikembangkan sesuai dengan rancangan yang telah disusun oleh peneliti. Gambar 5 (b) menyajikan tampilan glosarium untuk memudahkan pemahaman istilah-istilah penting yang digunakan dalam e-handout ini, sehingga siswa dapat dengan cepat merujuk kepada definisi dan konteks dari kata-kata yang mungkin asing atau baru bagi mereka.

3. Develop (Pengembangan)

E-handout ini dibuat untuk memenuhi kebutuhan media pembelajaran yang efektif guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Etika Profesi pada tema Profil Peluang Pekerjaan/Profesi (Job Profile) dan Peluang Usaha di Bidang Keuangan dan Keuangan Lembaga. Menurut (Daryanto, 2013), validasi media e-handout adalah proses pengecekan kesesuaian dan efektivitas isi media terhadap kompetensi pembelajaran. E-handout dinyatakan valid jika isinya sesuai dan efektif untuk proses belajar; jika tidak, revisi perlu dilakukan hingga tercapai validitas.

Validasi materi dan desain grafis oleh ahli menunjukkan kelayakan e-handout berbasis flipbook tentang Etika Profesi, khususnya Profil Pekerjaan/Profesi dan Peluang Usaha di bidang Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Hasil validasi kelayakan e-handout berbasis flipbook disajikan di bawah ini.

Tabel 5
Hasil Validasi Oleh Para Ahli

No.	Aspek	Presentase	Kriteria
1	Rata-rata validasi ahli materi	86,50%	Sangat Layak
2	Rata-rata validasi ahli desain grafis	88,40%	Sangat Layak
	Rata-Rata Keseluruhan Validasi	87,45%	Sangat Layak

Sumber: Pengolahan data yang dilakukan oleh peneliti (2024)

Berdasarkan interpretasi hasil validasi oleh para ahli, menunjukkan bahwa e-handout berbasis flipbook untuk materi profesi akuntansi dan keuangan Lembaga sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan skor rata-rata 87,45%. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Alawiyah & Susanti, 2019) yang juga memperoleh skor validasi 82,59% dan dikategorikan sangat layak.

Setelah dilakukan validasi yang menunjukkan kategori sangat layak, e-handout flipbook materi Etika Profesi dengan tema Profil Peluang Pekerjaan dan Usaha di Bidang Akuntansi dan Keuangan Lembaga selanjutnya diuji cobakan melalui pendistribusian kuisioner kepada siswa kelas X SMK Negeri 6 Surabaya. Pengujian e-handout berbasis flipbook dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji coba skala kecil dengan 10 partisipan dan uji coba skala besar dengan 30 partisipan. Hasil respon siswa dari kedua uji coba tersebut disajikan berikut ini.

Tabel 6
Hasil Respon Siswa

No.	Aspek	Kelas Uji Coba Kecil	Kelas Uji Coba Besar	Kriteria
1	Penyajian	85%	82%	Sangat Baik
2	Daya tarik	83%	86%	Sangat Baik
3	Kesesuaian pendekatan	80%	82%	Sangat Baik
	Rata-Rata Keseluruhan Validasi	82,67%	83,34%	Sangat Baik

Sumber: Pengolahan data yang dilakukan oleh peneliti (2024)

Hasil uji coba yang membandingkan kelas kecil dan kelas besar menunjukkan tanggapan positif siswa terhadap materi, dengan rerata persentase 82,67% dan 83,34% yang mengindikasikan penilaian sangat baik. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Pratama & Sakti, 2020) yang juga mendapatkan hasil sangat baik dengan rata-rata 91,8%.

PEMBAHASAN

Kelayakan isi bahan ajar ini telah divalidasi oleh para ahli dengan skor rata-rata 86,5%, menandakan bahan ajar ini terbukti memiliki materi yang mencakup topik-topik yang cukup luas dan relevan dengan pengalaman sehari-hari siswa. Dengan kelengkapan materi yang sesuai capaian dan alur pembelajaran, serta tersedianya soal latihan HOTS di setiap bab, bahan ajar ini dinyatakan sangat layak untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar menurut penilaian ahli materi.

Dengan rata-rata skor validasi 88,4% dari ahli desain grafis, ilustrasi sampul bahan ajar dinilai berhasil menyampaikan gambaran mengenai materi Etika Profesi pada tema Profil Peluang

Pekerjaan/Profesi (Job Profile) dan Peluang Usaha di Bidang Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Dengan ilustrasi dan gambar yang mendukung, serta penyajian materi yang terintegrasi dari awal sampai akhir, bahan ajar ini dirancang untuk kemudahan pemahaman siswa. Bahan ajar ini dirancang dengan tata letak yang terstruktur dari awal hingga akhir untuk menyajikan materi secara lengkap.

Berdasarkan hasil validasi para ahli, bahan ajar yang dikembangkan memiliki kualitas sangat baik dengan rata-rata skor 87,45%, sehingga dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Hasil angket menunjukkan tingkat pemahaman siswa yang sangat tinggi terhadap bahan ajar yang mendapat presentase 82,67% dan 83,34% pada uji coba kelas kecil dan besar. Hal ini menyatakan keberhasilan penyajian materi yang meliputi petunjuk, peta konsep, ilustrasi, gambar, fitur, dan bahasa yang sesuai usia serta penggunaan pendekatan kontekstual yang efektif.

KESIMPULAN

E-handout berbasis flipbook untuk materi Etika Profesi pada tema Profil Peluang Pekerjaan/Profesi (Job Profile) dan Peluang Usaha di Bidang Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Fase-E yang dinilai sangat layak baik oleh para ahli maupun siswa. E-handout ini dirancang dengan metode 4D (four-D) yang mencakup tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate. Hasil validasi oleh ahli materi dan desain grafis menunjukkan bahwa e-handout tersebut memenuhi standar kelayakan dengan rata-rata keseluruhan validasi sebesar 87,45%. Uji coba terbatas pada siswa SMK juga menunjukkan respon positif, dengan siswa merasa desain visual dan isi materi membantu mereka memahami peluang kerja di bidang akuntansi dan keuangan. E-handout berbasis flipbook ini terbukti sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif dan sarana penting untuk mempersiapkan siswa SMK agar lebih siap bersaing di dunia kerja. Flipbook yang interaktif dan mudah diakses melalui perangkat digital menjadikannya pembelajaran yang cocok dalam era digital sekarang ini. Pengembangan e-handout ini selaras dengan Kurikulum Merdeka Belajar yang menekankan pada pembelajaran berbasis kompetensi dan keterampilan praktis. E-handout ini memberikan informasi relevan terkait berbagai peluang karier dan keterampilan yang dibutuhkan dalam sektor akuntansi dan keuangan, sehingga dapat membantu siswa SMK Fase-E dalam mempersiapkan diri memasuki dunia kerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, M., & Susanti. (2019). Penyusunan Buku Ajar Berbasis Kontekstual Pada Bidang Ilmu SMK Kompetensi Keahlian Perbankan dan Keuangan Mikro. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 7(3), 422-428.
- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya.
- Mardiana, R., & Harti, H. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMK pada Materi Hubungan dengan Pelanggan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4 (4), 5062 - 5072. Retrieved from <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Pembayun, S. A., Handajani, S., Miranti, M. G., & Dewi, I. H. (2024). Pengembangan e-modul Berbasis Flip Pdf Professional Elemen Hidangan Pelengkap untuk Siswa SMK Kuliner Fase E. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2824-2831. Retrieved from <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2552>
- Pratama, D. P., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Handout Digital Berbasis Android Pada Materi APBN dan APBD Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 1(1), 45-53.
- Putri, R. C., Bahar, A., Widagdo, A. K., & Sulandari, L. (2024). PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS FLIPBOOK PADA MATERI BUMBU DASAR UNTUK SMK KULINER. *Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan Citra Bakti*, 11(3), 820–831. Retrieved from <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i3.3735>
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sirumahombar, A. R., & Mailani, E. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Handout Berbasis Aplikasi Melalui Model Problem Based Learning Pada Materi Kecepatan Di Kelas V. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 4074–4085. Retrieved from <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/issue/view/6>
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wijayanti, R. N., & Isnawati, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Interaktif pada Materi Sistem Saraf Manusia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 12 (2), 298-310. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>