

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Self Regulated Learning (SRL)*

Selfregulated learning pada dasarnya menjelaskan bagaimana siswa berperan aktif dalam proses belajarnya sendiri, baik dari sisi metakognitif, motivasional, maupun perilaku Zimmerman (1990). Teori tersebut merinci proses belajar mandiri dalam ketiga dimensi yaitu metakognitif, motivasional, dan perilaku melalui instrumen wawancara yang mereka kembangkan. Dimensi metakognitif mencakup bagaimana siswa menyusun tujuan belajar, merencanakan strategi, mencari informasi tambahan, serta mengorganisasi materi yang dipelajari. Dimensi motivasional berkaitan dengan bagaimana siswa mengevaluasi hasil belajarnya sendiri dan memberi konsekuensi terhadap dirinya berdasarkan pencapaian tersebut. Sementara dimensi perilaku terlihat dari tindakan nyata siswa, seperti mengatur lingkungan belajar, mencari bantuan saat kesulitan, dan mencatat perkembangan belajarnya sendiri.

Ketiga dimensi ini bekerja bersama-sama, bukan secara terpisah. Sebaliknya, mereka berdampak satu sama lain dalam menentukan kualitas pembelajaran siswa. Ketika siswa memiliki keterampilan belajar mandiri (*self-regulated learning*), perasaan, pikiran, dan perilaku mereka diarahkan secara menyeluruh untuk mencapai tujuan pribadi. Tujuan-

tujuan ini mencakup proses pembelajaran dan perolehan pengetahuan seseorang (Yani, dkk (2021).

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh pembelajaran mandiri; tingkat kemampuan pembelajaran mandiri siswa lebih tinggi, semakin tinggi hasil belajar mereka, dan sebaliknya. Kemampuan pembelajaran mandiri setiap siswa berbeda-beda Marlina, dkk (2023). Siswa yang mampu mengatur diri sendiri cenderung mengelola jadwal belajar serta memilih aktivitas dan strategi yang mendukung pencapaian akademik mereka. Siswa yang memiliki otonomi belajar dapat mempengaruhi prestasi akademik mereka karena mereka secara aktif mengelola proses belajar mereka sendiri pada dasarnya, mereka bertindak sebagai agen utama yang mengatur kegiatan belajar mereka untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Khoirunnisa, dkk 2024).

Siswa yang memiliki kemampuan untuk mengatur pembelajaran mereka sendiri (SRL) cenderung memiliki motivasi yang lebih tinggi, menghadapi tantangan akademik dengan lebih baik, dan mencapai hasil yang lebih baik dalam ujian dan tugas. Di sisi lain, siswa yang tidak memiliki kemampuan untuk mengatur pembelajaran mereka sendiri (SRL) sering mengalami kesulitan untuk tetap fokus, mengelola waktu mereka dengan baik, dan mengatasi tekanan akademik Maulidiyah, dkk (2024). Selain itu, guru mendorong siswa untuk mencari solusi masalah secara mandiri Istiningrum (2017). Akuntansi merupakan mata pelajaran yang wajib dikuasai oleh siswa. Oleh karena itu, siswa harus memiliki

kemampuan untuk mempelajari akuntansi secara mandiri Marthadiningrum dan Widayati (2022). Akuntansi tidak dapat dipahami sekaligus sebaliknya, itu perlu dipelajari secara bertahap menggunakan prosedur akuntansi standar, dimulai dengan persamaan dasar akuntansi, jurnal umum, buku besar, neraca saldo, jurnal penyesuaian, dan kertas kerja, dan kemudian berlanjut ke laporan keuangan, jurnal penutup, dan jurnal pembalik (Irena, 2019).

Siswa sering menganggap topik jurnal penyesuaian sulit karena memerlukan ketelitian, penalaran logis, dan pemahaman tentang transaksi yang sebenarnya pada akhir periode akuntansi Hariani dan Andriani (2022). Oleh karena itu, untuk mengajar siswa cara memecahkan masalah akuntansi, salah satu metode pengajaran yang paling efektif adalah praktik (Fikriyah & Yulianto, 2016).

Dalam model pembelajaran hibrida, *flipbook* memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih secara mandiri dengan melakukan tugas-tugas yang ada di dalamnya Wulandari, Kantun (2023). *Flipbook* sebagai bahan ajar digital memungkinkan siswa belajar secara mandiri kapan saja dan di mana saja melalui perangkat elektronik seperti smartphone maupun laptop (Safitri, dkk 2021).

Oleh karena itu, bahan pelajaran berbasis "*flipbook*" tidak hanya berfungsi sebagai cara untuk menyampaikan pelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk mendorong siswa untuk belajar secara mandiri, meningkatkan keterlibatan mereka, dan mendukung

pengembangan kemampuan belajar akuntansi yang teregulasi secara mandiri. Oleh karena itu, dianggap relevan untuk membuat materi digital berbasis *flipbook* yang mencakup topik jurnal penyesuaian untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

2. Kemandirian belajar

Setiap siswa harus memiliki otonomi belajar, yang merupakan komponen internal yang memungkinkan mereka mengelola proses belajar mereka sendiri. Ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar yang lebih aktif, seperti mencari sumber belajar sendiri Hermawan (2021). Belajar mandiri juga merupakan cara untuk belajar secara mandiri. Istilah "kemandirian belajar" mengacu pada perilaku siswa yang menunjukkan tingkat dedikasi yang tinggi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan kepada mereka (Ilmaknun & Ulfah, 2023).

Selama kebiasaan bergantung pada orang lain tetap ada, siswa tidak akan menjadi mandiri dalam belajar. Sebaliknya, ketika siswa menyadari betapa pentingnya belajar bagi kehidupan mereka, mereka akan menjadi mandiri dalam belajar Karmila (2021). Pembelajaran mandiri menuntut siswa untuk berpartisipasi secara aktif sebelum dan sesudah kelas. Siswa yang mengikuti pembelajaran mandiri harus mempersiapkan diri untuk belajar. Setelah pelajaran berakhir, mereka membaca kembali dan berbicara tentang materi dengan rekan sejawat (Mulyadi & Syahid, 2020).

Kemandirian adalah komponen penting dari kepribadian seseorang Mulyadi (2020). Ini ditandai dengan kemampuan seseorang untuk

memenuhi kebutuhannya sendiri. Kemandirian juga membantu seseorang memahami pilihan perilaku serta risiko yang harus mereka pertanggungjawabkan sesuai dengan tahapan perkembangannya.

Pembelajaran mandiri adalah upaya seseorang untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran, baik secara mandiri maupun dengan bantuan orang lain, didorong oleh keinginan pribadi untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan tertentu yang akan memungkinkan mereka menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata Mulyadi (2020). Siswa menunjukkan kemandirian belajar dengan mengambil inisiatif sendiri dalam mencari dan menyusun bahan, mengevaluasi pelajaran, dan menyelesaikan tugas.

Dalam penelitian ini, kemandirian belajar dikaitkan dengan kemampuan siswa untuk mempelajari materi dalam jurnal penyesuaian secara mandiri menggunakan bahan ajar berbasis "*flipbook*" digital. Diharapkan bahwa *flipbook* ini memungkinkan siswa mengakses konten kapan saja dan di mana saja, mempelajari konsep secara mandiri, mengerjakan latihan soal yang tersedia, dan mengulangi materi sesuai dengan kebutuhan belajar masing-masing tanpa kehilangan waktu atau sumber daya.

Oleh karena itu, kemandirian belajar adalah kemampuan siswa untuk mengelola, mengarahkan, dan bertanggung jawab atas proses belajarnya sendiri melalui inisiatif, motivasi, dan kesadaran diri untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan materi pembelajaran berbasis *flipbook* digital dalam penelitian ini mendukung kemandirian belajar.

3. Bahan Ajar Digital

Materi pembelajaran terdiri dari serangkaian materi pelajaran atau konten instruksional yang disusun secara sistematis dan teratur, yang memberikan gambaran menyeluruh tentang kemampuan yang harus dikuasai siswa selama proses pembelajaran Ritonga, dkk (2022). Pergeseran dari bahan pelajaran cetak ke bahan digital didorong oleh kemajuan teknologi informasi. Materi digital memungkinkan pelajaran disampaikan melalui teks, gambar, dan visual interaktif yang dapat diakses melalui perangkat elektronik. Wibowo, dkk (2025) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran adalah komponen penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran didefinisikan sebagai sarana pendukung yang memfasilitasi kegiatan belajar-mengajar dan memungkinkan siswa mempelajari berbagai keterampilan secara bertahap dan sistematis sehingga mereka dapat menguasai semua keterampilan tersebut secara menyeluruh atau terpadu (Ritonga et al., 2022).

Bahan pembelajaran adalah bagian penting dari proses pembelajaran karena membantu siswa mencapai kompetensi yang telah ditetapkan melalui penyampaian materi secara sistematis dan terstruktur Ramadhani, dkk (2024). Purinda dan Puspasari (2022) menjelaskan bahwa segala bentuk materi yang disusun secara sistematis untuk memungkinkan siswa belajar secara mandiri disebut bahan ajar. Hal ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa untuk memastikan bahwa bahan pembelajaran dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran, proses

yang sistematis harus digunakan saat mengembangkannya (Pasaribu, dkk 2025).

Materi pembelajaran digital adalah sumber daya pendidikan yang membuat konten dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik melalui teknologi digital Alperi (2019). Materi pembelajaran digital adalah sumber daya pendidikan yang membuat konten dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik melalui teknologi digital.

Materi ajar digital, evolusi dari materi ajar cetak, menggunakan teknologi untuk menawarkan berbagai manfaat untuk membantu siswa belajar dengan cara yang konkret, kontekstual, interaktif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan Sutanto (2022). *Flipbook* memiliki banyak keuntungan, seperti kemampuan untuk menyajikan materi pembelajaran melalui gambar, kata-kata, dan kalimat, serta penggunaan warna untuk menarik perhatian siswa. Diharapkan juga bahwa penggunaan *flipbook* akan meningkatkan keterlibatan siswa (Rahmawati, Wahyuni, 2017).

Karena sumber daya elektronik ini menggabungkan unsur-unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, dan video, materi pembelajaran digital ideal untuk mencegah siswa bosan Riwu, (2018). Ada banyak keuntungan menggunakan buku elektronik: terus mengikuti perkembangan zaman, mudah diakses dan didistribusikan, tidak mudah rusak, dan praktis untuk dibawa dan digunakan. Diharapkan bahwa ketersediaan buku elektronik sebagai sumber belajar tambahan dapat

meningkatkan kualitas pendidikan (Kirana dan Susilowibowo, 2020).

Berdasarkan perspektif ini, bahan ajar digital adalah jenis sumber belajar yang dibuat dengan menggunakan teknologi digital untuk menyajikan materi secara lebih praktis dan interaktif. Bahan ajar ini tidak hanya membantu siswa memahami pelajaran, tetapi juga mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dan belajar secara mandiri sepanjang waktu.

Dalam pembelajaran akuntansi, khususnya yang berkaitan dengan siklus akuntansi perusahaan jasa, sangat penting karena materi tersebut mencakup tahapan yang saling berkaitan, mulai dari pencatatan transaksi hingga penyusunan laporan keuangan. Dengan demikian, pelajaran yang disusun secara sistematis membantu siswa belajar secara mandiri dan memberikan pemahaman yang jelas tentang alur siklus akuntansi.

Menurut Srihartini, dkk (2025), Dalam mengembangkan bahan ajar ada beberapa karakteristik yang perlu di pelajari oleh seorang guru. Karakteristik yang terdapat dalam buku ajar di antaranya adalah:

1. Komponen pengajaran mandiri dalam materi pembelajaran memungkinkan para siswa untuk belajar secara otonom dengan konten yang telah dibuat. Materi pelajaran harus mengandung tujuan yang dinyatakan dengan jelas, baik tujuan akhir maupun sejumlah tujuan perantara, untuk memenuhi ciri-ciri belajar mandiri tersebut. Selain itu, materi juga disusun untuk membantu siswa dalam melaksanakan pembelajaran secara menyeluruh, dengan menyediakan

konten yang dikategorikan dalam unit atau aktivitas yang spesifik.

2. Konten pembelajaran harus bersifat mandiri, yang berarti semua informasi yang relevan dengan satu unit kompetensi atau sub kompetensi harus tersedia secara lengkap dalam satu sumber pembelajaran. Oleh sebab itu, materi tersebut harus berisi semua elemen yang diperlukan dalam satu buku secara keseluruhan, sehingga memudahkan pembaca dalam memahami isi materi tersebut.
3. Materi ajar yang independen adalah materi yang dirancang tanpa ketergantungan pada sumber lain, dan tidak perlu digunakan bersamaan dengan sumber pembelajaran lainnya. Dengan kata lain, setiap materi ajar ini dapat digunakan secara terpisah tanpa memerlukan dukungan dari materi lain.
4. Selain itu, Materi pembelajaran harus mampu menyesuaikan dengan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan secara cepat. Informasi yang disajikan di dalam materi ajar harus mencakup pengetahuan yang dapat memberikan wawasan kepada pembaca tentang perubahan zaman, terutama di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi.
5. Aspek kemudahan penggunaan merujuk pada panduan dan informasi yang disampaikan dengan cara yang mendukung dan mudah dipahami oleh pengguna. Ini mencakup kemudahan bagi pengguna dalam merespons dan mendapatkan informasi sesuai dengan kebutuhan mereka. Oleh karena itu, materi ajar perlu dirancang untuk membantu pembaca dalam memperoleh informasi dengan se jelas mungkin.

4. *Flipbook*

Salah satu jenis materi pembelajaran digital yang cocok untuk digunakan dalam kegiatan belajar adalah *flipbook* karena mampu menampilkan konten secara interaktif dengan menggabungkan gambar, audio, video, teks, dan animasi. Selain itu, *flipbook* dapat membantu siswa lebih tertarik dan terlibat dalam pelajaran dan membuat pembelajaran mandiri lebih mudah diakses (Damayanti, dkk 2023).

Menurut Rahma dan Ernawati (2024), dalam kajian literturnya dijelaskan bahwa *flipbook* mampu mengakomodasi berbagai aktivitas pembelajaran seperti membaca, mendengar, menulis, dan aktivitas interaktif lainnya sehingga berpotensi siswa lebih terlibat dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan studi Wardana, dkk (2025) yang menyimpulkan bahwa karena memiliki tampilan yang menarik, materi yang mudah dipahami, dan fitur interaktif seperti kuis dan video tutorial, *flipbook* dianggap dapat meningkatkan pembelajaran.

Flipbook adalah teknologi buku digital 3D yang memungkinkan pembaca membuka dan membaca buku fisik pada ponsel atau layar komputer Tin (2022). Media *flipbook* ini menyajikan stimulus audiovisual yang meningkatkan kemampuan pembelajar dengan menggabungkan gambar, teks, animasi, suara, dan video, antara komponen lainnya (Aliyah dan Nurul Istiq'faroh, 2022).

Penggunaan bahan ajar berbasis *flipbook* juga dinilai mampu mendukung kemandirian belajar dan keterbacaan yang tinggi. Penelitian Eodytha, dkk (2024) menjelaskan bahwa *Flipbook* adalah media pembelajaran yang inovatif dan relevan untuk pendidikan modern. Ini karena *flipbook* mempengaruhi keterlibatan aktif siswa, keterampilan berpikir kritis dan kreatif, motivasi mereka untuk belajar, dan tingkat literasi mereka. Fitur interaktif seperti simulasi perhitungan, kuis *online*, dan penjelasan video membantu siswa tetap termotivasi dalam pelajaran akuntansi (Wibowo, dkk 2025).

Berdasarkan berbagai pendapat dan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa *flipbook* adalah bahan ajar digital yang bagus untuk pembelajaran karena mereka dapat menyajikan materi secara interaktif dengan menggunakan animasi dan memasukkan berbagai aktivitas pembelajaran lainnya.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian yang Relevan

No	Penulis	Tujuan Penelitian	Metode	Hasil Penelitian
1	(Kaimarehe,dkk 2026)	Mengembangkan media pembelajaran <i>flipbook</i> berbasis Canva pada mata pelajaran Administrasi Umum kelas XI MPLB di SMKN 62 Jakarta serta mengetahui kelayakan dan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media tersebut.	Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Validasi dilakukan oleh 1 ahli media (dosen) dan 1 ahli materi (guru). Implementasi dilakukan melalui uji coba one to one, small group, dan field test kepada siswa kelas XI MPLB SMKN 62 Jakarta. Data dikumpulkan menggunakan angket validasi, angket respon peserta didik, dan angket motivasi belajar.	- Berhasil mengembangkan media pembelajaran <i>flipbook</i> berbasis Canva yang disusun sesuai ATP dan Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka. - Media dikembangkan menjadi bahan ajar digital yang menarik, mudah diakses melalui tautan dan QR Code, serta mendukung kemandirian belajar. - Validasi ahli media memperoleh persentase 92,32% dengan kategori Sangat Baik. - Validasi ahli materi memperoleh persentase 91,96% dengan kategori Sangat Baik. - Hasil uji coba one to one memperoleh 91,66%, small group memperoleh 91,78%, dan field test memperoleh 95,59%, seluruhnya termasuk kategori Sangat Layak. - Motivasi belajar siswa mencapai 95,67% dengan kategori Sangat Kuat, sehingga media dinilai mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran

No	Penulis	Tujuan Penelitian	Metode	Hasil Penelitian
2	(Putri & Hakim, 2025)	Mengembangkan E-Modul Interaktif Berbasis Heyzine <i>Flipbook</i> yang terintegrasi dengan Accurate Education untuk meningkatkan hasil belajar Praktikum Komputer Akuntansi siswa SMK, serta mengetahui tingkat kelayakan, efektivitas, dan kebermanfaatan e-modul yang dikembangkan.	Metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).	- E-Modul Komputer Akuntansi dengan Accurate V5 Education yang dikembangkan menggunakan Canva dan dipublikasikan melalui Heyzine <i>Flipbook</i> sehingga dapat diakses secara online melalui berbagai perangkat elektronik. - Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai 88% dengan kategori sangat valid, sedangkan validasi ahli media memperoleh nilai 93% dengan kategori sangat valid, sehingga e-modul dinyatakan layak digunakan dengan revisi. - Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest (Asymp. Sig. = 0,000 < 0,05), sehingga penggunaan e-modul terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. - Hasil uji N-Gain menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan kategori tinggi, yaitu sebesar 75,04% secara keseluruhan. - Penilaian kebermanfaatan oleh siswa memperoleh skor 83,23% (kategori sangat bermanfaat), sedangkan penilaian guru memperoleh skor 93% (kategori sangat

No	Penulis	Tujuan Penelitian	Metode	Hasil Penelitian
				bermanfaat).
3	(Junevta, dkk 2024)	Mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>flipbook</i> pada mata pelajaran Transaction Administration kelas XI Program Keahlian Retail Business di SMK Tamansiswa 1 Jakarta, serta mengetahui tingkat kelayakan media melalui validasi ahli dan pendidik.	Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.	• E-modul dinilai mampu mendukung kemandirian belajar, meningkatkan interaktivitas pembelajaran, serta memudahkan siswa memahami penggunaan aplikasi Accurate melalui penyajian materi, video, latihan, kuis, dan forum diskusi yang terintegrasi. • Media pembelajaran berbasis <i>flipbook</i> pada mata pelajaran Transaction Administration yang memuat materi, video pembelajaran, ilustrasi, bagan SOP, tautan referensi, dan soal latihan. • Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 80% dengan kategori baik, sehingga media layak digunakan. • Hasil validasi ahli media memperoleh persentase 70% pada aspek technical format dan 90% pada aspek visual design, keduanya termasuk kategori baik. • Hasil validasi oleh pendidik memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat baik, menunjukkan media sangat layak diterapkan dalam pembelajaran. • Penelitian menyimpulkan bahwa media

No	Penulis	Tujuan Penelitian	Metode	Hasil Penelitian
				pembelajaran berbasis <i>flipbook</i> yang dikembangkan layak digunakan sebagai sumber belajar untuk membantu proses Transaction Administration di SMK.
4.	(Wibowo, dkk 2025)	Mengevaluasi efektivitas penggunaan <i>flipbook</i> sebagai media pembelajaran inovatif pada mata pelajaran Akuntansi Lembaga Fase F kelas XI, menganalisis pengaruhnya terhadap pemahaman siswa, serta mengidentifikasi tantangan dalam implementasinya sebagai bahan ajar digital.	Metode penelitian pengembangan dengan pendekatan kualitatif.	• Implementasi <i>flipbook</i> membantu siswa lebih mudah memahami materi Akuntansi Lembaga yang bersifat kompleks karena disajikan secara visual dan interaktif. • Penggunaan <i>flipbook</i> meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. • <i>Flipbook</i> memberikan fleksibilitas sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dan mengakses materi kapan saja melalui perangkat digital. • Guru memberikan tanggapan positif karena <i>flipbook</i> mempermudah penyampaian materi dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. • Kendala yang ditemukan meliputi keterbatasan perangkat digital, koneksi internet yang kurang stabil, serta perlunya peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran.

No	Penulis	Tujuan Penelitian	Metode	Hasil Penelitian
5	(Syabana dan Susilowibowo, 2022)	Mengembangkan bahan ajar modul berbasis <i>flipbook</i> pada mata pelajaran Komputer Akuntansi Transaksi Perusahaan Dagang untuk mendukung proses pembelajaran siswa kelas XII AKL 1 di SMKN 1 Jombang serta mengetahui tingkat kelayakan modul yang dikembangkan.	Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4-D (Define, Design, Develop, Disseminate).	• Modul pembelajaran berbasis <i>flipbook</i> pada mata pelajaran Komputer Akuntansi Transaksi Perusahaan Dagang. • Hasil validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli grafis menunjukkan bahwa modul memperoleh kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. • Hasil respon siswa menunjukkan bahwa modul memperoleh kategori sangat baik, sehingga mudah digunakan sebagai sumber belajar. • Modul berbasis <i>flipbook</i> dinilai mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar karena menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. • Produk dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar untuk mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran Komputer Akuntansi Transaksi Perusahaan Dagang.

No	Penulis	Tujuan Penelitian	Metode	Hasil Penelitian
6	(Azizah, dkk 2022)	Mengetahui pengaruh serta tingkat efektivitas penerapan model Flipped Mastery Classroom berbantuan <i>flipbook</i> digital terhadap hasil belajar ekonomi ranah kognitif siswa kelas XI IPS SMAN 1 Karanganyar.	Penelitian menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan desain quasi experiment.	• Penerapan model Flipped Mastery Classroom berbantuan <i>flipbook</i> digital memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar ekonomi siswa . Hasil uji t menunjukkan $t_{hitung} = 3,067 > t_{tabel} = 1,697$ dengan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$. • Hasil uji N-Gain sebesar 0,60 menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbantuan <i>flipbook</i> digital berada pada kategori cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa. • Penggunaan <i>flipbook</i> digital memungkinkan siswa mempelajari materi sebelum pembelajaran berlangsung, sehingga siswa lebih aktif saat diskusi di kelas dan lebih mudah memahami materi pembelajaran. • <i>Flipbook</i> digital membantu siswa belajar secara mandiri, karena materi dapat dipelajari kembali secara berulang sesuai kebutuhan sehingga meningkatkan pemahaman konsep.

No	Penulis	Tujuan Penelitian	Metode	Hasil Penelitian
7	(Afifah & Dumiyati, 2021)	Mengembangkan e-modul berbasis <i>flipbook</i> audio visual pada mata pelajaran Akuntansi materi buku besar untuk siswa kelas XI SMK PGRI 2 Tuban serta mengetahui tingkat kelayakan e-modul yang dikembangkan.	Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Borg & Gall. dengan skala Likert.	• E-modul berbasis <i>flipbook</i> audio visual pada materi buku besar mata pelajaran Akuntansi untuk siswa kelas XI SMK. • Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 75% dengan kategori valid. • Hasil validasi ahli desain media memperoleh persentase 79,2% dengan kategori valid, sedangkan ahli bahasa memperoleh persentase 84,2% dengan kategori valid. • Hasil respon siswa memperoleh rata-rata 76,9% dengan kategori valid. Sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan e-modul, yaitu 67% setuju dan 21% sangat setuju bahwa e-modul bermanfaat dalam pembelajaran. • E-modul memiliki keunggulan berupa penyajian audio visual pada setiap halaman, dapat diakses melalui telepon pintar, membantu siswa belajar secara mandiri, meningkatkan motivasi belajar, serta memudahkan pemahaman konsep materi buku besar. Berdasarkan hasil validasi, e-modul dinyatakan layak digunakan.

Sebagai kesimpulan dari tujuh penelitian yang ditinjau, dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran digital berbasis *flipbook* memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di jenjang SMA/SMK, khususnya pada mata pelajaran ekonomi, akuntansi, dan administrasi perkantoran. Sebagian besar penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan seperti ADDIE, 4D, Borg & Gall, dan Alessi & Trollip. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dinilai layak hingga sangat layak berdasarkan validasi ahli dan mendapat respons positif dari guru dan siswa. Selain itu, terbukti bahwa *flipbook* meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, pemahaman konsep, hasil belajar, dan keterlibatan siswa. Selain itu, mereka memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel.

Meskipun demikian, ada perbedaan antara penelitian terdahulu dan studi saat ini. Penelitian terdahulu sebagian besar berfokus pada pembuatan bahan ajar digital untuk materi pelajaran yang berbasis *flipbook* Administrasi Umum, Administrasi Transaksi, Komputer Akuntansi, Akuntansi Lembaga, Kartu Utang, Buku Besar, Etika Profesi, serta Akuntansi Perusahaan Jasa. Selain itu, sebagian besar penelitian berfokus pada pengujian kelayakan produk, peningkatan hasil belajar, motivasi belajar, maupun efektivitas penggunaan media pembelajaran.

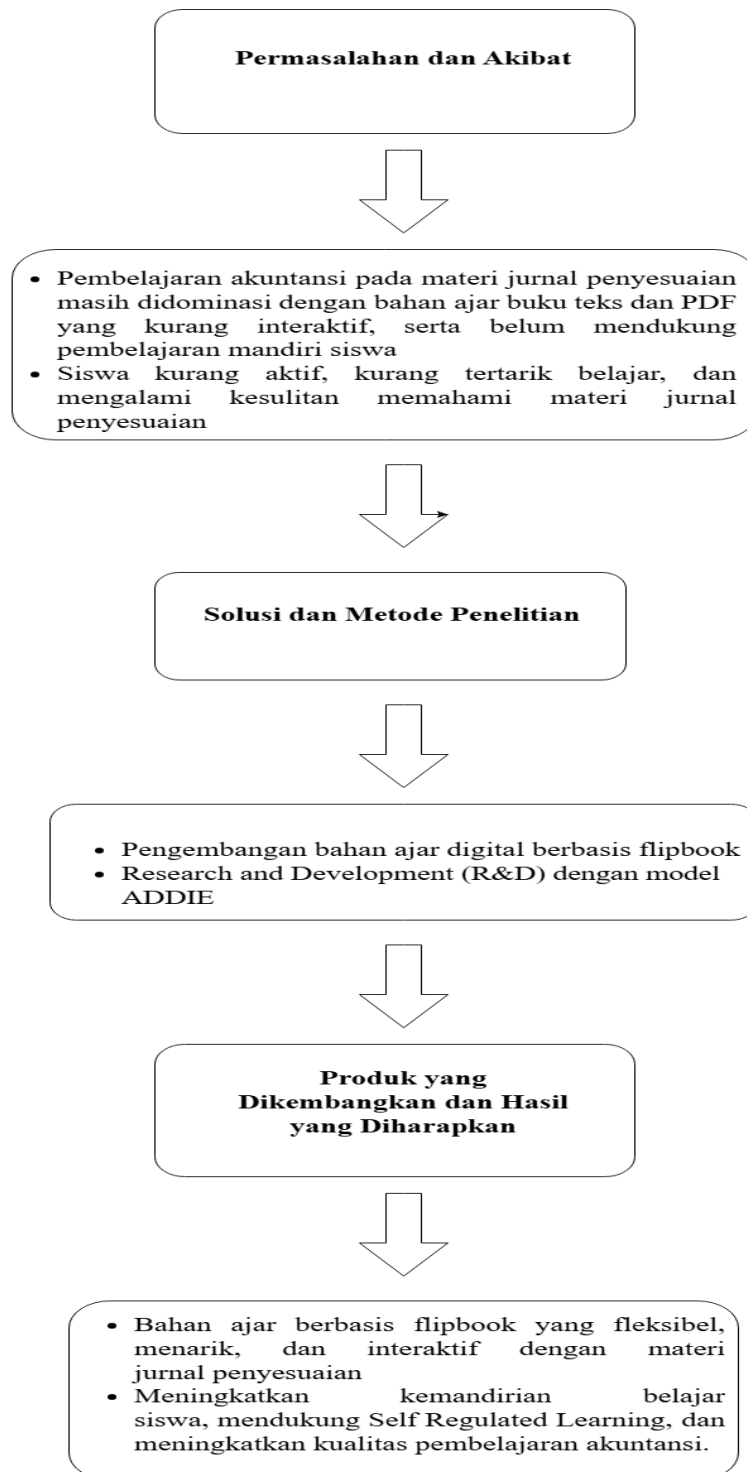
Dengan demikian, masih ada peluang untuk mengembangkan materi pembelajaran digital berbasis *flipbook* yang tidak hanya berfokus pada peningkatan kualitas dan hasil belajar, tetapi juga meningkatkan kemampuan peserta didik untuk belajar sendiri. Selain itu, penelitian-penelitian terdahulu belum secara spesifik menghasilkan materi pelajaran digital berbasis *flipbook* untuk topik jurnal penyesuaian, padahal materi tersebut memiliki karakteristik yang kompleks dan memerlukan pemahaman konsep serta tahapan pencatatan secara sistematis. Oleh karena itu, Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat bahan ajar digital berbasis *flipbook* yang mencakup topik jurnal penyesuaian untuk membantu siswa belajar mandiri. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada pembuatan bahan ajar digital berbasis *flipbook* tersebut, yang secara khusus ditujukan untuk siswa yang berada di Kelas XI di SMA Negeri 2 Mejayan dengan fokus pada upaya mendukung kemandirian belajar siswa. Produk ini tidak hanya dimaksudkan untuk disesuaikan sebagai materi pembelajaran, tetapi juga dimaksudkan untuk menjadi sumber belajar praktis yang dapat diakses melalui perangkat digital. Oleh karena itu, diharapkan bahwa materi yang dihasilkan dapat membantu siswa mempelajari topik jurnal secara mandiri sesuai dengan kecepatan dan kebutuhan mereka sendiri, sekaligus menawarkan sumber belajar alternatif yang mendukung kegiatan pembelajaran di kelas.

C. Kerangka Berpikir

Di SMA Negeri 2 Mejiyan, pembelajaran akuntansi jurnal penyesuaian menghadapi beberapa masalah. Proses pembelajaran sangat bergantung pada materi pelajaran yang terbatas pada buku teks dan berkas PDF, dan tidak ada materi digital yang membantu siswa belajar sendiri. Akibatnya, siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran dan menghadapi kesulitan untuk memahami materi jurnal penyesuaian, yang merupakan topik yang menuntut ketelitian dan kemampuan analisis.

Pengembangan bahan ajar yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa diperlukan mengingat berbagai masalah tersebut. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah penggunaan bahan ajar digital dalam bentuk *flipbook*, yang mampu menyajikan materi secara lebih interaktif dan sistematis, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri kapan saja dan di mana saja yang mereka inginkan.

Bahan pembelajaran berbasis *flipbook* dikembangkan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D), yang mencakup analisis kebutuhan, desain produk, pengembangan, validasi ahli, dan uji coba kepada siswa. Hasilnya adalah sumber belajar digital untuk topik jurnal yang disesuaikan dengan materi terstruktur, contoh soal, latihan, dan ilustrasi pendukung. Diharapkan materi berbasis *flipbook* ini akan membantu siswa menjadi lebih mandiri dalam belajar, membuat jurnal penyesuaian lebih mudah dipahami, dan mendukung *self regulated learning*.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah bahan ajar berbasis *flipbook* pada materi siklus akuntansi di SMA Negeri 2 Mejoyan yang valid, praktis, dan layak digunakan.

Oleh karena itu, penelitian ini tidak merumuskan hipotesis statistik seperti pada penelitian eksperimen, tetapi menggunakan hipotesis pengembangan sebagai berikut:

1. Bahan ajar digital berbasis *flipbook* pada materi jurnal penyesuaian yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran akuntansi di SMA Negeri 2 Mejoyan.
2. Bahan ajar digital berbasis *flipbook* pada materi jurnal penyesuaian yang dikembangkan memenuhi kriteria praktis berdasarkan respons siswa .
3. Bahan ajar digital berbasis *flipbook* pada materi jurnal penyesuaian yang dikembangkan dinyatakan mendukung kemandirian belajar siswa.