

**PENGEMBANGAN *QUICK LEARN MYOB* (QLM) BERBASIS *ANDROID* SEBAGAI BAHAN AJAR PENDUKUNG MATA PELAJARAN KOMPUTER AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA KELAS XI AKUNTANSI SMK NEGERI 1 JOMBANG**

**Nur Fahmy Intan Besthari**

Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya. Email: [intanbesthari@gmail.com](mailto:intanbesthari@gmail.com)

**Rochmawati**

Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya. Email: [rochmawati@unesa.ac.id](mailto:rochmawati@unesa.ac.id)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan, dan respon peserta didik terhadap *Quick Learn MYOB* berbasis *android* sebagai bahan ajar pendukung mata pelajaran komputer akuntansi perusahaan jasa kelas XI akuntansi di SMK Negeri 1 Jombang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari *Analysis, Design, Develop, Implementation* dan *Evaluation*. Uji coba dilakukan secara terbatas dengan 20 peserta didik kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Jombang. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar telaah, lembar validasi, dan angket respon peserta didik. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dengan teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan *Quick Learn MYOB* (QLM) berbasis *android* sebagai bahan ajar pendukung mata pelajaran komputer akuntansi perusahaan jasa mendapat skor dari ahli materi sebesar 86 % untuk kelayakan materi. Ahli bahasa memberikan skor 79,1 % untuk kelayakan bahasa, dan ahli grafis memberikan skor 96,8 % untuk kelayakan kegrafikan. Rata-rata persentase seluruh validasi para ahli adalah 87,3 % dengan kriteria sangat sesuai. Kemudian hasil rata-rata persentase dari respon peserta didik sebesar 96,6 % dengan kriteria sangat paham.

**Kata kunci** : Bahan Ajar, Komputer Akuntansi, MYOB, *Android*

**ABSTRACT**

*The purpose of this study is to determine the process of development, feasibility, and student responses to the Quick Learn MYOB based on android as a learning material, supporting the subject of accounting computer for services company class XI SMK Negeri 1 Jombang. This research is a type of development research using ADDIE development model. The ADDIE development model consists of Analysis, Design, Develop, Implementation and Evaluation. Trial conducted in limited with the amount of 20 students of class XI Accounting SMK Negeri 1 Jombang. The data collected by using analysis sheet, validation sheet, and student response questionnaire. The data obtained were analyzed descriptively by percentage. The result of the study shows that the Quick Learn MYOB (QLM) based on android as the supporting material of accounting computer subject of the service company got the score from the material expert by 86% for the material feasibility. Linguists gave a 79,1% score for language eligibility, and the graphic expert gave a 96.8% score for feasibility of the graph. The average percentages from all validation of the experts are 87,3% with very reasonable criteria. Then the average result of percentage of student response is 96,6% with the criteria very understand*

**Keywords:** *Teaching materials, accounting computer, MYOB, Android*

**PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi telah memberikan sumber informasi dan komunikasi yang memadai. Peralihan era industrialisasi ke era informasi akan melahirkan masyarakat informasi. Pada bidang teknologi mengalami banyak perubahan dari bentuk yang sederhana sampai pada teknologi yang canggih. Kecanggihan teknologi menyebabkan persaingan teknologi yang semakin terbuka termasuk dalam pendidikan. Peran IPTEK sangat penting terhadap pendidikan untuk menolong tugas hidup secara

mandiri agar bertanggung jawab di kehidupan bermasyarakat. Kualitas dan jangkauan dapat ditingkatkan dengan teknologi apabila digunakan untuk pendidikan dan latihan dengan baik, serta bagi kesejahteraan (Budiman, 2017). Dengan memanfaatkan teknologi dalam pendidikan diharapkan pembelajaran dapat dikemas lebih baik, sehingga dapat diterima oleh peserta didik dengan baik dan mudah serta menciptakan pembelajaran yang efektif. Hal tersebut agar lebih berfokus lagi

sesuai Sistem Pendidikan Nasional pada Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 3, yakni:

“Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkannya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Berdasarkan tujuan pendidikan dalam undang-undang, suatu pendidikan yang baik dan bermutu perlu adanya sebuah manajemen kurikulum yang baik sehingga dapat diajarkan kepada peserta didik. Dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia peran kurikulum sangat penting, karena perkembangan kurikulum akan mempengaruhi perkembangan suatu pendidikan. Hal ini membuat pemerintah Indonesia melakukan upaya untuk mengembangkan dan memperbaiki kurikulum. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berlaku dalam Sistem Pendidikan Indonesia. Kurikulum 2013 ini merupakan kurikulum tetap diterapkan oleh pemerintah untuk menggantikan Kurikulum 2006 disebut sebagai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan atau KTSP. Konsep dari kurikulum 2013 ini adalah karakter tujuan atau kompetensi lulusan dengan menekankan pada pendidikan karakter, pendekatan saintifik dan karakter penilaian yang lebih lengkap atau terperinci dengan menekankan pada penilaian proses (Shafa, 2014).

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 81 A tahun 2013 tentang implementasi kurikulum menyatakan bahwa, implementasi kurikulum pada sekolah menengah kejuruan/ madrasah aliyah kejuruan (SMK/MAK) dilakukan mulai tahun pelajaran 2013/2014. Di Kabupaten Jombang sendiri memiliki beberapa Sekolah Menengah Kejuruan yang sudah menerapkan kurikulum 2013, salah satunya adalah SMK Negeri 1 Jombang. Di SMK terdapat bidang keahlian Bisnis dan Manajemen Jurusan Akuntansi Keuangan dan Lembaga. Jurusan Akuntansi Keuangan dan Lembaga di SMK Negeri 1 Jombang memiliki beberapa mata pelajaran yang menunjang bidang keahliannya salah satunya adalah mata pelajaran komputer akuntansi dengan aplikasi MYOB. Keuntungan dari penerapan komputer akuntansi adalah mengurangi penggunaan kertas-kertas. Disamping itu keuntungannya adalah kecepatan dan ketepatan karena sebagian besar pekerjaan akuntansi diambil alih oleh komputer dan dikerjakan dengan cepat.

Salah satu penentu kesuksesan dalam pembelajaran komputer akuntansi ialah bahan ajar. Bahan ajar adalah susunan sistematis perangkat pembelajaran (sesuai kurikulum) yang dapat

digunakan peserta didik dalam belajar (Lestari, 2013). Pendapat lain juga mengatakan bahan ajar ialah susunan sistematis informasi, alat, dan teks dengan menampilkan keutuhan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik yang berguna untuk implementasi pembelajaran dengan perencanaan dan penelaahan (Prastowo, 2015). Di dalam bahan ajar sendiri memiliki beberapa bentuknya seperti cetak, dengar, audiovisual, dan interaktif.

Pada saat peneliti melakukan observasi pada bulan Januari 2018, didapat informasi bahwa SMK Negeri 1 Jombang tidak memperbolehkan adanya kegiatan jual beli buku di dalam sekolah. Sehingga, untuk menunjang kegiatan pembelajaran buku disediakan di perpustakaan. Namun, buku mata pelajaran komputer akuntansi belum bisa menyeimbangi jumlah peserta didik kelas XI akuntansi. Untuk mendapatkan buku komputer akuntansi ini, peserta didik menggandakan buku tersebut dengan ukuran A5. Dan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung pendidik memberikan fasilitas kepada peserta didik untuk menggunakan perangkat elektronika guna menunjang proses pembelajaran. Ketika wawancara kepada peserta didik didapat informasi bahwa semua peserta didik kelas XI akuntansi sudah memiliki smartphone dengan RAM dan Memori Internal yang memadai. Dari informasi yang telah didapat melalui observasi dan wawancara, perlu adanya inovasi bahan ajar yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pada mata pelajaran komputer akuntansi. Dengan memanfaatkan teknologi yang sudah dimiliki oleh peserta didik maka, pembuatan bahan ajar berbasis *android* dirasa tepat untuk memudahkan siswa dalam belajar. *Android* sendiri adalah salah satu produk pengembangan dari *Mobile Learning*. Dimana memiliki kelebihan yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja serta penggunaannya sangat mudah.

Dengan diuraikan permasalahan yang ada maka penelitian ini didukung dengan penelitian yang sudah ada dari Ahmad Thohar Afriandri (2016) dengan hasil penelitian pengembangan modul berbasis *scientific approach* mata pelajaran komputer akuntansi sangat baik, Linda Juwita Setia Sari (2015) dengan hasil penelitian pengembangan modul mata pelajaran komputer akuntansi berbasis *scientific approach* sangat layak, dan Filiiz Angay Kutluk dan Mustafa Gulmez (2014) mendapatkan hasil penelitian bahwa peserta didik tertarik untuk menggunakan perangkat *mobile* dalam hal dukungan teknologi.

Berdasarkan permasalahan di atas maka, peneliti termotivasi mengembangkan bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi yang sudah

dimiliki oleh peserta didik yaitu *smartphone* dengan nama produk *Quick Learn MYOB* (QLM) untuk kelas XI Akuntansi. Dan peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *Quick Learn MYOB* (QLM) Berbasis *Android* Sebagai Bahan Ajar Pendukung Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Perusahaan Jasa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Jombang”. Peserta didik akan dimudahkan dalam belajar dengan menggunakan perangkat elektronika seperti *smartphone*.

**METODE**

Salah satu model pengembangan yang digunakan penelitian ini adalah ADDIE. ADDIE dipilih karena model pengembangan yang sistematis, berurutan dan sesuai dengan rancangan produk modul elektronik berbasis *android* yang akan dikembangkan. Penelitian dan pengembangan menggunakan model sistem pembelajaran ADDIE yang terdiri dari lima tahap yakni *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implement* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi) (Priyadi, 2011). Dalam penelitian ini terdapat subjek uji coba terdiri atas: 1) Ahli materi yaitu dosen Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, UNESA dan guru mata pelajaran komputer akuntansi di SMK Negeri 1 Jombang; 2) Ahli bahasa yaitu dosen Bahasa Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, UNESA; 3) Ahli grafis yaitu dosen Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNESA; 4) 20 peserta didik kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Jombang. Penelitian pengembangan ini menggunakan data kualitatif yang diperoleh dari hasil telaah berupa angket telaah para ahli. Dan data kuantitatif diperoleh pada hasil validasi para ahli dan respon peserta didik kemudian dianalisis menggunakan teknik persentase.

Instrumen penelitian pengembangan ini ialah lembar telaah, lembar validasi, dan angket respon peserta didik. Lembar telaah dan lembar validasi ditujukan untuk para ahli. Angket respon peserta didik ditujukan kepada 20 peserta didik kelas yang diuji cobakan secara terbatas. Lembar validasi para ahli diisi dengan memberikan penilaian sesuai kriteria interpretasi di bawah ini,

**Tabel 1 Kriteria Interpretasi Validasi Ahli**

Persentase	Kriteria Interpretasi
0%-20%	Sangat Tidak Sesuai
21%-40%	Tidak Sesuai
41%-60%	Cukup Sesuai
61%-80%	Sesuai
81%-100%	Sangat Sesuai

Sumber : Riduwan (2015)

Lembar validasi dianalisis secara deskriptif sesuai dengan nilai yang diperoleh dan dianalisis deskriptif kuantitatif dengan teknik persentase.

**Tabel 2 Kriteria Interpretasi Respon Peserta Didik**

Persentase	Kriteria Interpretasi
0%-20%	Sangat Tidak Paham
21%-40%	Tidak Paham
41%-60%	Cukup Paham
61%-80%	Paham
81%-100%	Sangat Paham

Sumber : Riduwan (2015)

.Dari hasil kedua kriteria interpretasi, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan dapat dikatakan sesuai dan paham untuk digunakan apabila persentase yang dihasilkan  $\geq 61\%$  (Riduwan, 2015).

**HASIL DAN PEMBAHASAN  
Proses Pengembangan**

Model pengembangan yang digunakan penelitian ini adalah ADDIE yang memiliki empat tahap, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi). Tahap analisis memiliki tiga kegiatan diantaranya analisis masalah, analisis kebutuhan, dan perumusan tujuan pembelajaran. Tahap pertama dilakukannya observasi pada sekolah sehingga terdapat permasalahan yang dapat dijadikan sebagai dasar pengembangan penelitian ini, analisis kebutuhan bertujuan untuk menentukan kebutuhan dari masalah yang ada. Sedangkan perumusan tujuan pembelajaran adalah memperkenalkan produk pengembangan. Tahap kedua terdapat dua kegiatan yang pertama pemilihan format bahan ajar yang dikembangkan dari Prastowo (2015) dan dipadukan dengan Daryanto (2013) kemudian dimodifikasi oleh peneliti. Selanjutnya penyusunan bahan ajar. Pada kegiatan penyusunan bahan ajar terdapat beberapa langkah diantaranya pembuatan desain produk atau *storyboard*, menetapkan materi, penyusunan soal dan kunci jawaban, pengumpulan background, font, gambar dan tombol, dan membuat produk berupa *Quick Learn MYOB* (QLM). Tahap ketiga merupakan sajian hasil data dari telaah para ahli, selanjutnya dilakukan perbaikan sesuai masukan dari penelaah. Hasil revisi akan menghasilkan produk yang akan melalui tahap validasi oleh validator. Tahap keempat ialah tahap terakhir dari penelitian ini dengan melakukan uji coba terbatas pada SMK Negeri 1 Jombang. Pada saat dilakukan observasi pada bulan januari 2018 diketahui bahwa SMK Negeri 1 Jombang tidak memperbolehkan adanya kegiatan jual beli buku di lingkungan sekolah. Hal ini membuat perpustakaan Sekolah menyediakan buku mata pelajaran

khususnya mata pelajaran komputer akuntansi MYOB. Namun, ketersediaan buku yang ada belum bisa menyeimbangi jumlah peserta didik kelas XI. Sehingga peserta didik meminjam secara bergantian atau menggandakannya. Peserta didik yang memilih menggandakan, mereka memperkecil ukuran buku tersebut menjadi ukuran kertas A5. Ketika pembelajaran berlangsung, peserta didik diperbolehkan untuk menggunakan perangkat elektronika yang tersambung dengan jaringan internet guna menunjang proses belajar. Didapat informasi saat proses wawancara dengan guru mata pelajaran komputer akuntansi, diketahui bahwa seluruh peserta didik mempunyai perangkat elektronika khususnya *smartphone*.

Berdasarkan masalah yang ada, dibutuhkan bahan ajar yang dapat membantu peserta didik dalam memahami mata pelajaran komputer akuntansi perusahaan jasa dan dapat memotivasi peserta didik dalam kegiatan belajar. Peningkatan proses pembelajaran yang efektif dan interaktif maka, dibutuhkan bahan ajar. Bahan ajar dapat didefinisikan sebagai susunan sistematis materi baik tertulis maupun tidak sehingga pendidik dapat menggunakannya pada saat kegiatan belajar mengajar di kelas (Hamdani, 2011). *Quick Learn MYOB (QLM)* berbasis *android* dirasa tepat untuk membantu peserta didik memahami mata pelajaran komputer akuntansi perusahaan jasa dan memotivasi dalam kegiatan belajar. Dengan adanya *Quick Learn MYOB (QLM)* peserta didik dapat belajar dimanapun dan kapanpun serta penggunaan *gadget* lebih bermanfaat sebagai bahan ajar mata pelajaran komputer akuntansi perusahaan jasa KD 3.2 membuat data baru perusahaan, KD 3.3 Daftar akun baru dan pengisian saldo, serta KD 3.4 Membuat kartu piutang dan pengisian saldo.

#### Kelayakan Bahan Ajar

Dapat diketahui kelayakan bahan ajar dari hasil validasi para ahli. Pada penilaian lembar validasi menggunakan *skala likert*, kemudian hasil akan diolah menggunakan dengan teknik persentase untuk mengetahui kelayakan bahan ajar. Kelayakan *Quick Learn MYOB (QLM)* berbasis *android*, diukur dari penilaian para ahli dengan mengacu pada aspek kelayakan bahan ajar yang meliputi aspek kelayakan isi materi, kelayakan penyajian materi, kelayakan bahasa, dan kelayakan grafis yang ada pada produk pengembangan (BSNP, 2014). Bahan ajar yang dikembangkan harus mendapatkan persentase sama dengan atau di atas 61 % agar dapat dinyatakan layak dan juga mendapatkan persentase sama dengan atau di atas 81 % agar dapat dinyatakan sangat sesuai sebagai bahan ajar dan dapat digunakan dalam pembelajaran (Riduwan, 2015). Berdasarkan rekapitulasi validasi ahli dapat diketahui bahwa,

validasi ahli materi mendapatkan persentase sebesar 86% kriteria sangat sesuai, ahli bahasa memperoleh persentase 79,1% dengan kriteria sesuai, dan ahli grafis memperoleh persentase sebesar 96,8% dengan kriteria sangat sesuai. Dapat di persentasikan bahwa rata-rata hasil validasi memperoleh persentase 87,3% kriteria sangat sesuai, maka bahan ajar dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

#### Respon Peserta Didik

Respon peserta didik didapat dari hasil uji coba terbatas pada kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Jombang. Dalam tahap uji coba terbatas ini, peserta didik diberikan bahan ajar *Quick Learn MYOB (QLM)* berbasis *android* dan diberi angket guna diisi oleh peserta didik tentang respon terhadap *Quick Learn MYOB (QLM)*. Terdapat 10 pertanyaan dalam angket dengan pilihan jawaban “Ya” atau “Tidak” serta tersedia lembar komentar dan saran yang dapat diisi untuk memberikan saran terhadap produk.

Respon peserta didik dalam penelitian ini diperoleh dari uji coba. Uji coba dalam *Quick Learn MYOB (QLM)* ialah produk hasil telaah dan validasi oleh para ahli. Kemudian di uji cobakan pada 20 peserta didik kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Jombang. Dari hasil persentase angket respon peserta didik diketahui hasil kualitas isi dan tujuan memperoleh 100%, kualitas instruksional memperoleh 95 %, dan kualitas teknik memperoleh 95 %. Maka menurut peserta didik bahwa *Quick Learn MYOB (QLM)* berbasis *android* sangat paham digunakan oleh peserta didik dengan rerata persentase 96,6 %.

**Tabel 3 Rekapitulasi Akhir Persentase Kelayakan dan Respon Peserta Didik terhadap *Quick Learn MYOB (QLM)* berbasis *Android* yang dikembangkan**

No	Komponen	Persentase	Interpretasi
1	Kelayakan Materi	86 %	Sangat Sesuai
2	Kelayakan Bahasa	79,1 %	Sesuai
3	Kelayakan Grafis	96,8 %	Sangat Sesuai
<b>Rata-rata Kelayakan</b>		87,3 %	Sangat Sesuai
4	Respon Peserta Didik	96,6 %	Sangat Paham
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>		89,6 %	

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2018)

Hasil akhir dari validasi ahli menunjukkan bahwa *Quick Learn MYOB (QLM)* berbasis *android* sebagai bahan ajar pendukung mata pelajaran komputer akuntansi perusahaan jasa yang telah dikembangkan memiliki persentase 87,3 % yang dapat diinterpretasikan sebagai kategori sangat sesuai untuk digunakan sebagai bahan pendukung dalam pembelajaran .

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Kesimpulan dari penelitian pengembangan ini ialah, 1) Proses dari pengembangan ini menghasilkan produk berupa *Quick Learn MYOB (QLM)* berbasis *android* sebagai bahan ajar pendukung mata pelajaran komputer akuntansi perusahaan jasa kelas XI akuntansi; 2) Kelayakan *Quick Learn MYOB (QLM)* berbasis *android* sebagai bahan ajar pendukung mata pelajaran komputer akuntansi perusahaan jasa kelas XI akuntansi SMK Negeri 1 Jombang, berdasarkan hasil validasi para ahli yang telah dikembangkan sangat sesuai digunakan sebagai bahan ajar pendukung; 3) Respon peserta didik kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Jombang tentang *Quick Learn MYOB (QLM)* berbasis *android* sebagai bahan ajar pendukung pada mata pelajaran komputer akuntansi perusahaan jasa, peserta didik sangat paham dalam menggunakannya sebagai bahan ajar pendukung.

### Saran

1) *Quick Learn MYOB (QLM)* berbasis *android* ini dibuat pada mata pelajaran komputer akuntansi perusahaan jasa maka pengembangan penelitian selanjutnya diharapkan dapat menghasilkan produk yang mirip dengan mata pelajaran yang berbeda; 2) *Quick Learn MYOB (QLM)* berbasis *android* ini hanya membahas pada KD 3.2, KD 3.3, dan KD 3.4, disarankan kepada pengembang produk selanjutnya untuk melanjutkan materi pada KD 3.5 sampai dengan KD 3.17; 3) *Quick Learn MYOB (QLM)* berbasis *android* memiliki kapasitas sebesar 50 MB; 4) Disarankan kepada pengembang selanjutnya untuk memperkecil kapasitasnya agar tidak membutuhkan ruang yang banyak di *smartphone*.

## DAFTAR PUSTAKA

Afriandri, Ahmad Thohar. 2016. Pengembangan Modul Komputer Akuntansi MYOB berbasis Scientific Approach pada

Kompetensi Dasar Pencatatan Transaksi Perusahaan Dagang untuk Siswa Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Sooko. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya

BNSP. 2014b. *Instrumen Penilaian Buku Teks pelajaran SMA/MA Komponen Kelayakan Kefrafikan*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan (<http://bnsp-indonesia.org/id/wp-content/uploads/2014/05/04-ASPEKKEGRAFIKAN.rar>, Diakses tanggal 09/01/2018

Budiman, Haris. 2017. "Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan". *Jurnal pendidikan islam*: Volume: 8

Daryanto. 2013. *Menyusun Modul bahan ajar untuk persiapan guru dalam mengajar*. Yogyakarta : Gava Media.

Hamdani. 2011. *Strategi belajar mengajar*. Bandung: Pustaka Setia

Kutluk, Filiz Angay dan Mustafa Gulmez. 2014. A research about mobile learning perspectives of University Students who have Accounting lessons.[https://www.researchgate.net/publication/282599825\\_A\\_Research\\_about\\_Usage\\_of\\_Mobile\\_Devices\\_in\\_Accounting\\_Lessons](https://www.researchgate.net/publication/282599825_A_Research_about_Usage_of_Mobile_Devices_in_Accounting_Lessons). (Diakses pada tanggal 1 Februari 2018)

Prastowo, Andi. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press

Pribadi, Benny. 2011. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.

Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung :Alfabeta

Sari, Linda Juwita Setia. 2015. Pengembangan Modul Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Myob berbasis Pembelajaran Scientific Approach pada Kompetensi Dasar Pencatatan Transaksi Perusahaan Jasa untuk Siswa Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Lamongan. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Shafa. 2014. "Karakteristik proses pembelajaran kurikulum 2013". *Dinamika ilmu* : Volume: 14 No. 1

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional. 8 Juli 2003. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301. Jakarta.