

## Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/ Instansi Pemerintah Kelas XI SMK Berbasis Kontekstual

Nur Aisyah Pratiwi<sup>1\*</sup>, Agung Listiadi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Surabaya, nur.17080304061@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Universitas Negeri Surabaya, agunglistiadi@unesa.ac.id

### Abstrak

Penggunaan bahan ajar berpengaruh penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar untuk pembelajaran harus tepat dan sesuai kebutuhan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk bahan ajar elektronik berbasis kontekstual, menganalisis kelayakan bahan ajar elektronik berbasis kontekstual, dan menganalisis respon peserta didik terhadap bahan ajar elektronik berbasis kontekstual. Model 4D oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel digunakan dalam proses pengembangan. Tahapan terdiri atas pendefinisian, perancangan, dan sampai dengan pengembangan, karena tahap penyebaran tidak dilakukan. Subjek penelitian adalah ahli materi, kebahasaan, kegrafikan, dan peserta didik kelas XI kompetensi keahlian akuntansi dan keuangan lembaga SMKN 1 Surabaya. Jenis data menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data dilakukan dengan analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian yakni validasi para ahli memenuhi kriteria sangat layak berdasarkan perolehan rata-rata kelayakan materi, kebahasaan, dan kegrafikan. Hasil setelah uji coba produk memperoleh respon peserta didik memenuhi kriteria sangat dipahami.

**Kata Kunci:** Kontekstual; bahan ajar elektronik; praktikum akuntansi lembaga

### Abstract

*The use of teaching materials has an important influence in achieving learning objectives. Teaching materials for learning must be appropriate and as needed. This research aims to produce contextual-based electronic teaching materials product, analyze the feasibility of contextual-based electronic teaching materials, and analyze students' responses to contextual-based electronic teaching materials. The 4D model by Thiagarajan, Semmel, and Semmel was used in the development process. The stages consist of define, design, and up to the development, because the disseminate stage is not carried out. The research subjects were material, linguistic, graphic expert, and students of class XI competency in accounting at SMKN 1 Surabaya. The types of data uses quantitative and qualitative data. Data analysis was carried out by quantitative and qualitative analysis. The results of the research from expert validation meet very feasible criteria based on the average feasibility of material, language, and graphics. The results after the product trial obtained that students responses met very understandable criteria.*

**Keywords:** Contextual; electronic teaching materials; institutional accounting practicums

\*✉ Corresponding author: nur.17080304061@mhs.unesa.ac.id

## PENDAHULUAN

Era revolusi 4.0 dalam dunia pendidikan, salah satunya yaitu pemanfaatan teknologi pada kegiatan belajar mengajar. Pendidik memanfaatkan teknologi seperti komputer sebagai media presentasi untuk menyampaikan informasi ke peserta didik, sehingga kesempatan lebih banyak dimiliki peserta didik dapat berkomunikasi dan berdiskusi bersama pendidik (Husain, 2014). Pemanfaatan teknologi dilakukan pendidik sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran (Kristiawan, 2014). Penggunaan teknologi menuntut peserta didik untuk bisa menggunakannya dalam proses pembelajaran. Di era digital, berjalannya aktivitas dan tuntutan kehidupan serba cepat diuntungkan dengan kemajuan teknologi, sehingga peserta didik memiliki ruang yang lebih luas untuk mengeksplor pengetahuannya secara mandiri (Wati & Kamila, 2019). Hal tersebut sejalan dengan kurikulum 2013 revisi yakni pembelajaran bertujuan mengedepankan pengembangan *softskill* peserta didik (Fernandes, 2019).

Tingkat pendidikan formal di Indonesia dengan tujuan menciptakan lulusan yang memiliki keahlian (*skill*) agar siap bekerja di dunia industri yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) (Islami & Armiati, 2020). Berkaitan hal tersebut, maka peserta didik akan dibekali pengetahuan dari pembelajaran teori dan keterampilan dari pembelajaran praktik (Tazkia et al., 2016). Pembelajaran mencapai kriteria berhasil apabila tujuan pembelajaran tercapai (Pane, 2017). Pendidik merumuskan tujuan pembelajaran sebagai pedoman agar kegiatan belajar mengajar terarah. Penentuan bahan ajar yang digunakan menjadi salah satu komponen penting dalam membantu tujuan pembelajaran tercapai (Aisyi et al., 2013). Bahan ajar adalah bahan berisi informasi materi pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang digunakan untuk peserta didik maupun pendidik (Magdalena et al., 2020). Pendidik menentukan bahan ajar sesuai kebutuhan dalam pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran didukung pula dengan tepatnya pemilihan bahan ajar. Bahan ajar cetak seperti bahan ajar buku, lembar kerja siswa (LKS), modul, dan *handout* (Rahayu et al., 2016). Sejalan dengan kemajuan teknologi informasi, maka bahan ajar berkembang menjadi bahan ajar digital atau elektronik (Fitriani & Rohayati, 2019).

Bahan ajar elektronik adalah suatu bahan ajar yang berisi teks, gambar, dan animasi (Jazuli et al., 2017). Penggunaan bahan ajar elektronik melibatkan peserta didik, sehingga dalam pembelajaran peserta didik akan terus aktif dan berkonsentrasi (Manasikana & Listiadi, 2017). Penciptaan bahan ajar elektronik dibuat melalui PC (*Personal Computer*) (Laili & Rohayati, 2018). Aplikasi pendukung untuk membuat bahan ajar elektronik salah satunya adalah Flip Pdf Corporate Edition. Melalui aplikasi tersebut dapat memasukkan gambar, video, audio, dan membuat fitur, sehingga bahan ajar tidak monoton hanya berupa tulisan saja. Bahan ajar elektronik memudahkan peserta didik dalam penggunaannya dengan memanfaatkan teknologi, sehingga biaya relatif murah dan dapat digunakan dimana saja (Tania & Susilowibowo, 2017). Bahan ajar elektronik menjadi bahan ajar yang fleksibel karena dapat dipelajari dimana saja baik bersama pendidik di kelas maupun belajar secara mandiri.

Salah satu hal penting dalam menciptakan sebuah bahan ajar yaitu penyajian materi. Materi pembelajaran menjadi hal penting, sehingga guru lebih mudah melaksanakan kegiatan pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam belajar (Rochmawati et al., 2019). Kemudahan belajar secara mandiri yang dilakukan peserta didik dengan bahan ajar elektronik, juga perlu diimbangi dengan menumbuhkan motivasi peserta didik. Sejalan dengan komponen kunci pembelajaran abad ke-21 yakni memasukkan konteks dunia nyata dalam pembelajaran. Ketika belajar memiliki hubungan dengan dunia nyata atau keadaan lingkungan sekitar, maka peserta didik akan fokus karena menyadari bahwa apa yang dipelajari penting bagi mereka. Oleh karenanya, motivasi peserta didik akan meningkat dan berpengaruh baik terhadap proses belajar (Zubaidah, 2016). Pembelajaran tersebut dapat dilakukan dengan berbasis kontekstual. Pendekatan kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah proses belajar mengajar yang menghubungkan topik bahasan pada materi pembelajaran dengan lingkungan tempat tinggal, sehingga peserta didik merasa membutuhkan dan termotivasi untuk mencari tahu dan menerapkannya pada kehidupan (Ambarwati & Rochmawati, 2020).

Hasil pengamatan langsung di SMKN 1 Surabaya, bahwa pada pembelajaran praktikum akuntansi lembaga/instansi pemerintah kelas XI menggunakan bahan ajar berupa buku dari berbagai penerbit yang tersedia di pasaran. Buku yang digunakan menyajikan materi bersifat tekstual, padat, dan dilengkapi dengan latihan soal. Namun, buku yang digunakan belum dapat memenuhi permintaan seperti materi belum mencakup semua kompetensi dasar secara runtut dan belum disesuaikan dengan peraturan akuntansi pemerintah yang berlaku. Padahal peserta didik perlu menerima materi yang sesuai untuk mencapai kompetensi dasar dalam pembelajaran. Mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga/instansi pemerintah juga tergolong baru, sehingga peserta didik kelas XI kompetensi akuntansi dan keuangan lembaga perlu beradaptasi dari pembelajaran sistem akuntansi perusahaan yang diterima sebelumnya ke pembelajaran akuntansi pemerintah.

Mengenai kondisi di atas, maka perlu dilakukan pengembangan bahan ajar. Pengembangan terhadap bahan ajar disesuaikan dengan kurikulum, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran, serta pedoman akuntansi pemerintah. Pengembangan bahan ajar yang dilakukan bertujuan sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran. Hasil studi pendahuluan yang dilakukan menunjukkan bahwa secara keseluruhan peserta didik memiliki dan bisa mengoperasikan *smartphone*, laptop, dan alat sejenisnya dengan baik. Oleh karenanya, pengembangan bahan ajar elektronik berbasis kontekstual akan dilakukan. Bahan ajar elektronik dapat dijadikan sebagai pendukung kegiatan pembelajaran *online* dengan memanfaatkan teknologi informasi. Sejalan dengan hal tersebut, maka pengembangan bahan ajar elektronik diyakini dapat mendukung peserta didik mencapai kompetensi dalam pembelajaran

(Damanik & Hutasuhut, 2020). Bahan ajar elektronik berbasis kontekstual yang menyajikan minimal tujuan belajar, uraian materi secara spesifik, dan evaluasi dikatakan sesuai dalam memfasilitasi peserta didik menguasai tujuan pembelajaran praktikum akuntansi lembaga/instansi pemerintah kelas XI. Selain itu, motivasi belajar mandiri dalam diri peserta didik lebih terbangun karena penyajian materi bersifat mengkonstruksi proses berpikir kritis peserta didik.

Dalam penyusunan bahan ajar elektronik terintegrasi dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), sehingga pemahaman materi secara tuntas mudah diterima peserta didik. Bahan ajar elektronik berbasis kontekstual dikembangkan berbantuan aplikasi Flip Pdf Corporate Edition, dengan luaran produk dapat diakses pada *smartphone*, laptop, atau alat sejenisnya. Bahan ajar elektronik yang dikembangkan menyajikan setiap kegiatan belajar agar peserta didik lebih mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran secara spesifik dan terarah. Bahan ajar elektronik berisi uraian materi secara rinci, petunjuk melakukan kegiatan belajar secara mandiri, contoh kasus atau soal praktik, latihan soal dan tugas dilengkapi kunci jawaban, refleksi, uji kompetensi, rangkuman, instrumen penilaian mandiri, dan tindak lanjut atas penilaian untuk mengukur penguasaan materi peserta didik, serta terdapat gambar, ilustrasi, dan video pembelajaran bersifat interaktif. Penyajian materi menggunakan bahasa yang komunikatif dan sederhana dengan konteks lingkungan sekitar peserta didik.

Penggunaan bahan ajar elektronik memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan atau tanpa kehadiran pendidik. Kelebihan bahan ajar elektronik praktikum akuntansi lembaga/instansi pemerintah kelas XI SMK berbasis kontekstual adalah berisi materi pembelajaran, contoh kasus, dan latihan soal disajikan dengan konteks lingkungan yang dekat dengan peserta didik, sehingga dalam menerima dan memahami materi akan lebih mudah bagi peserta didik. Adapun terdapat video pembelajaran untuk melengkapi penjelasan materi yang disampaikan. Pada materi pembelajaran praktik dilengkapi petunjuk dan langkah-langkah pengerjaan contoh soal praktikum akuntansi pemerintah. Bagian latihan soal pada bahan ajar elektronik bersifat interaktif, sehingga menarik bagi peserta didik. Bahan ajar elektronik ini dapat digunakan peserta didik pada pembelajaran praktikum akuntansi lembaga/instansi pemerintah kelas XI melalui *smartphone*, laptop, dan alat sejenisnya, sehingga bersifat fleksibel dalam penggunaannya. Dengan menggunakan bahan ajar elektronik, peserta didik dapat mengikuti perkembangan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian terdahulu sebagai pendukung penelitian ini yaitu penelitian oleh Aini & Susanti (2019) berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga”. Bahan ajar tersebut dinyatakan sangat layak. Penelitian dari Novitasari & Handayati (2018) berjudul “*Development of Contextual-based Teaching Material on the Subject of Accounting Cycle for the Tenth-grade Students of Accounting at the Vocational High School*” menghasilkan bahan ajar kontekstual dengan kriteria sangat layak. Kemudian, penelitian dari Prinstin & Handayati (2018) dengan judul “*The Development of Contextual based Accounting E-Module to Improve Student’ Learning Motivation*” menghasilkan e-modul sebagai bahan ajar elektronik berbasis kontekstual yang layak dan efektif digunakan.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian akan dilakukan dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah Kelas XI SMK Berbasis Kontekstual”. Tujuan penelitian untuk menghasilkan produk bahan ajar elektronik mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga/instansi pemerintah kelas XI SMK berbasis kontekstual, menganalisis kelayakan dan mengetahui respon peserta didik terhadap bahan ajar elektronik yang dikembangkan. Harapan dalam penelitian ini agar dapat menjadi solusi dari ketersediaan referensi bahan ajar yang ada melalui kelayakan validasi dari para ahli, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran praktikum akuntansi lembaga/instansi pemerintah kelas XI SMK untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal.

## **METODE PENELITIAN**

Model R&D (*Research and Development*) dari Thiagarajan, Semmel dan Semmel (Trianto, 2015) digunakan dalam penelitian ini untuk melakukan pengembangan bahan ajar elektronik mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga/instansi pemerintah kelas XI SMK berbasis kontekstual. Model ini dipilih karena tahapannya sistematis, sehingga dalam proses mengembangkan produk peneliti lebih mudah

melakukan uji coba dan revisi. Tahapan R&D terdiri dari *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Tahapan dilakukan sampai tahap ketiga, karena keterbatasan peneliti dalam melakukan tahap *disseminate* (penyebaran).

Subjek penelitian yang terlibat yaitu ahli materi, kebahasaan, kegrafikan, dan peserta didik. Ahli materi merupakan guru mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga/instansi pemerintah di SMKN 1 Surabaya. Ahli kebahasaan merupakan dosen Fakultas Bahasa dan Seni Unesa Jurusan Sastra Indonesia. Ahli kegrafikan merupakan dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Unesa Jurusan Teknologi Pendidikan. Peserta didik yaitu kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMKN 1 Surabaya dengan kemampuan kognitif berbeda berjumlah 20 peserta didik memberikan respon setelah uji coba.

Jenis data berupa data kuantitatif yaitu hasil validasi ahli dan respon peserta didik, serta data kualitatif yaitu saran perbaikan dari para ahli pada tahap telaah produk. Data yang diperoleh kemudian diolah dengan metode prosentase. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Jenis angket terbuka dan tertutup digunakan sebagai instrumen penelitian. Angket terbuka yaitu lembar telaah untuk para ahli yang berisi indikator, kolom masukan dan saran perbaikan dari telaah. Angket tertutup berisi indikator dan sudah tersedia pilihan jawaban, sehingga dapat langsung dipilih oleh para ahli untuk validasi dan peserta didik untuk respon terhadap produk.

Analisis data yaitu menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Perolehan hasil masukan dan saran perbaikan dari ahli materi, kebahasaan, dan kegrafikan dengan lembar telaah menggunakan analisis kualitatif. Sedangkan analisis kuantitatif untuk memperoleh hasil validasi ahli dan hasil respon peserta didik yang dinyatakan dalam bentuk prosentase. Penilaian ahli pada lembar validasi menggunakan kriteria skala likert. Berikut adalah kriteria skala likert untuk penilaian validasi yaitu:

**Tabel 1.**  
**Kriteria Skala Likert**

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk sekali	1

Sumber: Riduwan (2016)

Pada tabel 1 menunjukkan skor dengan skala likert yang digunakan untuk penilaian validasi dari ahli materi, kebahasaan, dan kegrafikan. Kemudian, perolehan skor validasi diolah menggunakan metode prosentase dengan cara berikut:

$$\text{Nilai kelayakan} = \frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{jumlah nilai maksimal}} \times 100\% \dots\dots\dots(1)$$

Perolehan skor validasi dihitung menggunakan metode prosentase, sehingga menghasilkan nilai kelayakan. Selanjutnya, nilai kelayakan dalam bentuk prosentase dapat diinterpretasikan sesuai dengan kriteria kelayakan yaitu:

**Tabel 2.**  
**Kriteria Kelayakan**

Nilai	Kriteria
81%-100%	Sangat layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup layak
21%-40%	Tidak layak
0%-20%	Sangat tidak layak

Sumber: Riduwan (2016)

Berdasarkan tabel 2, apabila produk yang dikembangkan mendapatkan hasil validasi mencapai prosentase lebih dari sama dengan 61%, maka produk dinyatakan layak digunakan. Adapun analisis respon peserta didik menggunakan skala Guttman yaitu:

**Tabel 3.**  
**Kriteria Skala Guttman**

Pilihan	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber: Sugiyono (2017)

Pada tabel 3 menunjukkan pilihan “ya” dan “tidak” dengan skor masing-masing 1 dan 0 untuk respon peserta didik. Kemudian, perolehan hasil skor respon peserta didik diolah menggunakan metode prosentase berikut:

$$\text{Nilai respon} = \frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{Jumlah nilai maksimal}} \times 100\% \dots\dots\dots(2)$$

Perolehan skor respon peserta didik dihitung menggunakan metode prosentase, sehingga menghasilkan nilai respon dalam bentuk prosentase. Selanjutnya, nilai respon peserta didik dapat diinterpretasikan sesuai kriteria yaitu:

**Tabel 4.**  
**Kriteria Interpretasi Respon Peserta Didik**

Nilai	Kriteria
81%-100%	Sangat dipahami
61%-80%	Dipahami
41%-60%	Cukup dipahami
21%-40%	Tidak dipahami
0%-20%	Sangat tidak dipahami

Sumber: Riduwan (2016)

Berdasarkan tabel 4, apabila hasil prosentase mencapai lebih dari sama dengan 61% berarti respon peserta didik terhadap produk masuk kriteria dipahami.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Proses Pengembangan

Model 4D oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel yaitu terdiri dari tahapan *define*, *design*, *development*, dan *disseminate* digunakan dalam proses pengembangan bahan ajar elektronik. Tahapan dilakukan sampai *development*, karena keterbatasan peneliti dalam melakukan tahap *disseminate* atau penyebaran. Tahap pertama adalah *define* yang berarti pendefinisian. Peneliti mendefinisikan dan menentukan produk yang perlu dilakukan pengembangan sesuai dengan kondisi pada saat kegiatan pembelajaran. Pada tahapan ini terdapat analisis yang harus dilakukan yaitu analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran.

Pada analisis awal yaitu analisis ujung depan, peneliti mengidentifikasi permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar terkait produk pembelajaran yang digunakan. Fakta yang ada menciptakan solusi berupa pengembangan bahan ajar elektronik berbasis kontekstual sesuai kebutuhan. Kemudian, untuk mengetahui karakteristik peserta didik di SMKN 1 Surabaya kompetensi keahlian akuntansi dan keuangan lembaga, maka dilakukan analisis peserta didik. Peserta didik kelas XI kompetensi keahlian akuntansi dan keuangan lembaga dijadikan sebagai subjek uji coba produk bahan ajar elektronik berbasis kontekstual yang dikembangkan sesuai dengan hasil observasi. Dalam kegiatan pembelajaran peserta didik harus menguasai suatu pengetahuan dan keterampilan, sehingga bahan ajar elektronik diberikan tugas-tugas yang telah diidentifikasi sebelumnya atau disebut analisis tugas. Bahan ajar elektronik memuat materi pembelajaran di semester gasal yang terdiri dari enam KD (Kompetensi Dasar). Analisis konsep dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi pembelajaran yang disajikan pada bahan ajar elektronik. Selain itu, penyusunan materi pembelajaran disesuaikan dengan RPP yang sebelumnya telah disusun bersama guru. Penyajian materi berbasis kontekstual guna menumbuhkan rasa ingin tahu dan memotivasi peserta didik, karena konteks dan bahasan materi disajikan dekat dengan

lingkungannya. Materi yang disajikan di dalam bahan ajar elektronik harus selaras dengan tujuan pembelajaran. Analisis terakhir yaitu menentukan tujuan pembelajaran agar penguasaan kompetensi dasar oleh peserta didik dapat tercapai dengan baik. Selain itu, apabila tujuan pembelajaran telah dirumuskan maka penentuan materi untuk bahan ajar elektronik yang dikembangkan akan lebih mudah dan terarah.

Tahap kedua adalah *design* yang berarti perancangan. Peneliti merancang bahan ajar elektronik yang akan dikembangkan sesuai dengan format dari BSNP 2014 dan terdapat modifikasi yaitu menambahkan beberapa ikon. Proses pembuatan dilakukan dengan bantuan aplikasi Flip PDF Corporate Edition dan aplikasi pendukung seperti Microsoft Word dan Powtoon. Pada bahan ajar elektronik berisi uraian materi pembelajaran secara rinci, petunjuk melakukan kegiatan belajar, contoh soal beserta petunjuk penyelesaian, terdapat latihan soal dan tugas dilengkapi kunci jawaban, dan dilengkapi petunjuk penilaian mandiri terhadap materi yang telah dikuasai peserta didik. Adapun bahan ajar elektronik dilengkapi dengan gambar, ilustrasi, dan video pembelajaran secara interaktif. Penyusunan tahap pertama akan menghasilkan draft I. Luaran produk dengan format HTML5 dan flash dapat diakses melalui PC/laptop dan *smartphone* secara *offline* maupun *online*.

Tahap ketiga adalah *development* yang berarti pengembangan. Pada tahapan ini, para ahli materi, kebahasaan, dan kegrafikan melakukan proses telaah draft I. Saran perbaikan dari ahli materi adalah memperbanyak soal hitungan, menambah penjelasan materi pada video, dan memperbaiki kesalahan huruf-huruf dalam penulisan. Ahli kebahasaan memberi masukan agar memperbaiki struktur kalimat, penggunaan tanda baca, dan penggunaan istilah asing belum bercetak miring. Ahli kegrafikan memberikan saran agar menyesuaikan ukuran judul bab dan menambahkan sumber pada setiap ilustrasi atau gambar. Saran dan masukan dari para ahli merupakan data kualitatif, selanjutnya menjadi acuan bagi peneliti dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan bahan ajar elektronik. Hasil perbaikan disebut draft II yang selanjutnya dilakukan proses validasi dari para ahli sesuai indikator penilaian materi, kebahasaan, dan kegrafikan. Nilai yang diberikan adalah 1-5 pada lembar validasi. Setelah bahan ajar elektronik ditelaah dan divalidasi, selanjutnya uji coba terbatas pada 20 peserta didik kelas XI AKL SMKN 1 Surabaya yang telah memperoleh materi yang dikembangkan.

## Kelayakan

Kelayakan bahan ajar elektronik praktikum akuntansi lembaga/instansi pemerintah kelas XI SMK berbasis kontekstual diperoleh berdasarkan hasil validasi para ahli. Pengambilan data berupa nilai validasi dari para ahli menggunakan angket tertutup. Perolehan nilai kemudian dihitung dan diolah dengan metode prosentase. Hasil akhir skor harus mencapai kriteria kelayakan yang ditetapkan. Ahli materi yaitu Dra. Masyitah Munir, MM. memberikan nilai dengan perhitungan hasil akhir yaitu:

**Tabel 5.**  
**Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Subjek	Prosentase	Interpretasi
1	Kelayakan isi	93,84%	Sangat layak
2	Kelayakan penyajian	93,33%	Sangat layak
3	Kontekstual	95,55%	Sangat layak
Rata-rata kelayakan materi		94,24%	Sangat layak

Sumber: Data diolah peneliti (2021)

Berdasarkan tabel 5, penilaian validasi dari ahli materi menurut kelayakan isi, penyajian dan basis kontekstual yaitu diperoleh rata-rata sebesar 94,24%. Menurut Riduwan (2016), apabila hasil diantara 81%-100% maka bahan ajar elektronik berbasis kontekstual dalam hal materi memenuhi kriteria “sangat layak” untuk digunakan. Kriteria sangat layak dicapai karena pengembangan telah sesuai kriteria kelayakan dari BSNP (2014).

Selanjutnya, ahli bahasa yaitu Dr. Dianita Indrawati, S.S., M.Hum. memberikan nilai dengan perhitungan hasil akhir yaitu:

**Tabel 6.**  
**Hasil Validasi Ahli Kebahasaan**

No	Subjek	Prosentase	Interpretasi
1	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	80%	Layak
2	Keterbacaan	80%	Layak
3	Kemampuan Motivasi	80%	Layak
4	Kelugasan	80%	Layak
5	Koherensi dan keruntutan alur berpikir	80%	Layak
6	Kesesuaian dengan kaidah dan tata bahasa Indonesia	80%	Layak
7	Penggunaan istilah dan simbol/lambang	80%	Layak
Rata-rata kelayakan bahasa		80%	Layak

Sumber: Data diolah peneliti (2021)

Berdasarkan tabel 6, ahli kebahasaan memberikan penilaian validasi berdasarkan kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik, keterbacaan, kemampuan motivasi, kelugasan, koherensi dan keruntutan alur berpikir, kesesuaian dengan kaidah tata bahasa Indonesia, serta penggunaan istilah, simbol atau lambang yaitu dengan rata-rata sebesar 80%. Menurut Riduwan (2016), apabila hasil diantara 61%-80% maka bahan ajar elektronik berbasis kontekstual dalam hal bahasa yang memenuhi kriteria “layak” untuk digunakan. Kriteria layak dicapai karena bahasa yang digunakan sesuai indikator kelayakan dari BSNP (2014).

Selanjutnya, Ibu Utari Dewi, S.Sn., M.Pd. sebagai ahli kegrafikan memberikan nilai dengan perhitungan hasil akhir yaitu:

**Tabel 7.**  
**Hasil Validasi Ahli Kegrafikan**

No	Subjek	Prosentase	Interpretasi
1	Ukuran	100%	Sangat layak
2	Desain sampul	95,29%	Sangat layak
3	Desain isi	89,65%	Sangat layak
Rata-rata kelayakan grafis		94,98%	Sangat layak

Sumber: Data diolah peneliti (2021)

Berdasarkan tabel 7, ahli kegrafikan memberikan penilaian validasi berdasarkan ukuran, desain sampul, dan desain isi yaitu dengan rata-rata sebesar 94,98%. Menurut Riduwan (2016), apabila hasil diantara 81%-100% maka bahan ajar elektronik berbasis kontekstual dalam hal kegrafikan memenuhi kriteria “sangat layak” untuk digunakan. Kriteria sangat layak dicapai karena sesuai standar kelayakan grafis oleh BSNP (2014). Kemudian, dari rata-rata hasil validasi materi sebesar 94,24%, bahasa sebesar 80%, dan grafis sebesar 94,98% maka diperoleh rata-rata keseluruhan yaitu sebesar 89,74%. Hasil validasi yang diperoleh pada pengembangan bahan ajar elektronik berbasis kontekstual memenuhi kriteria “sangat layak” untuk digunakan, karena telah memenuhi standar kelayakan dari ketiga instrumen yaitu kelayakan materi, kebahasaan, dan kegrafikan.

### Respon Peserta Didik

Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis kontekstual dilakukan uji coba terbatas untuk mengetahui respon peserta didik. Perolehan respon berasal dari angket tertutup yang telah diisi peserta didik. Hasil prosentase respon berdasarkan komponen isi sebesar 100%, kebahasaan sebesar 93,57%, penyajian sebesar 90%, dan kegrafikan sebesar 95,71% sehingga diperoleh rata-rata adalah 94,82%. Menurut Riduwan (2016), apabila respon peserta didik mencapai 81%-100% berarti bahan ajar elektronik berbasis kontekstual yang dikembangkan memenuhi kriteria “sangat dipahami”.

## Pembahasan

Model 4D oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel digunakan dalam proses pengembangan bahan ajar elektronik berbasis kontekstual. Tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran), namun tahap penyebaran tidak dilakukan.

Tahap ke-1 adalah *define* atau pendefinisian. Tahap pendefinisian terdiri atas lima analisis yaitu analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Dilakukan analisis awal untuk mengetahui permasalahan dalam pembelajaran terkait bahan ajar yang digunakan dan menetapkan masalah. Informasi yang diterima dari hasil observasi di SMKN 1 Surabaya, bahwa pada pembelajaran praktikum akuntansi lembaga/instansi pemerintah kelas XI menggunakan bahan ajar berupa buku terkait materi pelajaran dari berbagai penerbit yang tersedia di pasaran. Namun, menurut guru pengampu mata pelajaran terhadap bahan ajar yang digunakan mengatakan bahwa bahan ajar tersebut belum sesuai kompetensi dasar di silabus dan peraturan terbaru sistem akuntansi pemerintah. Peserta didik perlu menerima materi yang dapat mencapai indikator kompetensi dan tujuan pembelajaran, sehingga kompetensi dasar akan dikuasai peserta didik. Penyajian materi yang lebih dekat dengan lingkungan peserta didik diperlukan. Materi pembelajaran praktikum akuntansi lembaga/instansi pemerintah masih dianggap asing bagi peserta didik, karena teori akuntansi pemerintah berbeda dengan akuntansi pada bisnis atau perusahaan yang diterima peserta didik sebelumnya. Selain itu, peserta didik memerlukan suatu bahan ajar yang dapat digunakan secara mandiri baik dengan atau tanpa kehadiran pendidik. Bahan ajar elektronik yang dikembangkan berbasis kontekstual berisi uraian materi secara rinci, petunjuk melakukan kegiatan belajar, contoh soal beserta petunjuk pengerjaan, latihan soal atau tugas dilengkapi dengan kunci jawaban, refleksi, uji kompetensi, rangkuman, petunjuk penilaian mandiri terhadap penguasaan materi oleh peserta didik, dan dilengkapi gambar, ilustrasi, dan video pembelajaran secara interaktif. Penjelasan materi terutama praktik perhitungan, penjumlahan, dan penyusunan laporan keuangan dilengkapi dengan video pembelajaran agar materi tersebut dapat dipahami peserta didik dengan baik.

Analisis kedua adalah analisis peserta didik untuk mencari informasi kondisi peserta didik, berdasarkan kemandirian dan semangat belajar. Diketahui bahwa peserta didik belum memiliki kemandirian dan semangat belajar yang baik, padahal berpikir secara mandiri menjadi tuntutan bagi peserta didik dalam pembelajaran kurikulum 2013 revisi. Apalagi pada pembelajaran daring di saat pandemi Covid19, peserta didik hanya menerima penjelasan dari guru dan tuntunan mengerjakan latihan soal. Peserta didik menghendaki bahan ajar yang memiliki tampilan menarik disertai ilustrasi gambar, penjelasan yang dilengkapi dengan video pembelajaran, dan mudah diakses melalui *smartphone*, PC/laptop, dan sejenisnya. Berdasarkan analisis awal dan analisis peserta didik, maka pengembangan terhadap bahan ajar sesuai standar kompetensi, dapat memfasilitasi dan memotivasi kemandirian belajar peserta didik perlu dilakukan. Oleh karenanya, peneliti memutuskan melakukan penelitian pengembangan bahan ajar elektronik berbasis kontekstual. Materi yang disajikan dengan basis kontekstual agar peserta didik dapat mengkonstruksi pemahamannya dalam belajar dan informasi yang diberikan melalui penjelasan secara rinci, ilustrasi, gambar, video pembelajaran dikemas sesuai kejadian di lingkungan sekitar. Dengan demikian, kesulitan belajar mandiri yang dialami peserta didik dapat teratasi. Selain itu, bahan ajar elektronik dilengkapi dengan kalimat motivasi untuk membangun sikap peserta didik dalam hal spiritual dan sosial agar diimplementasikan di kehidupan sehari-hari.

Analisis ketiga adalah analisis tugas pada bahan ajar elektronik yang dikembangkan. Tugas yang diberikan untuk peserta didik dilakukan identifikasi dengan tepat. Bahan ajar elektronik memuat materi pembelajaran pada semester gasal. Pokok bahasan materi diantaranya konsep dasar akuntansi pemerintah daerah, elemen dasar akuntansi pemerintah daerah, pencatatan akuntansi pemerintah daerah, laporan keuangan pemerintah daerah, akuntansi keuangan desa, standar pengakuan, pengukuran, dan pengungkapan akuntansi pemerintah daerah, serta kode akun dan pencatatan elemen akuntansi desa. Agar peserta didik dapat mengkonstruksi pemahamannya, maka pada awal materi peserta didik diharuskan menuliskan pendapat dari ilustrasi atau gambar yang disajikan berkaitan dengan materi. Tugas yang diberikan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, meliputi aktivitas pembelajaran, latihan soal pilihan ganda, essay, dan uji kompetensi. Aktivitas pembelajaran dilakukan setelah mempelajari tiap sub materi yang berkaitan dengan tugas praktikum akuntansi pemerintah.

Latihan soal di setiap akhir bab berupa soal pilihan ganda dan essay, serta uji kompetensi pada akhir bahan ajar elektronik. Latihan soal tiap akhir bab menjadi acuan peserta didik untuk dapat mempelajari bab selanjutnya setelah melakukan penilaian mandiri pada bagian umpan balik dan tindak lanjut. Penilaian mandiri untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi. Pada bagian umpan balik dan tindak lanjut, peserta didik harus mencapai nilai lebih dari sama dengan 70 sehingga dapat dikatakan tuntas dan berhasil. Adapun refleksi pada setiap akhir materi agar peserta didik dapat mengukur pemahamannya setelah mempelajari materi.

Analisis keempat adalah melakukan analisis terkait materi pembelajaran disebut juga analisis konsep. Materi yang disajikan harus disesuaikan dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan peraturan terbaru tentang sistem akuntansi pemerintah. Pokok bahasan materi disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Analisis terakhir adalah perumusan tujuan pembelajaran dengan cara menentukan indikator pencapaian kompetensi untuk mencapai kompetensi dasar.

Tahap ke-2 adalah *design* atau perancangan. Pada tahap ini, peneliti menggunakan format Badan Standar Nasional Pendidikan (2014) dan dimodifikasi oleh peneliti dengan menambah tanda-tanda (ikon). Format bahan ajar elektronik yang digunakan terdapat bagian awal, isi, dan penutup. Pada bagian isi terdapat uraian materi, gambar, ilustrasi, video pembelajaran, contoh soal, aktivitas pembelajaran, latihan soal, refleksi, motivasi, dan uji kompetensi. Penyajian uraian materi dengan basis kontekstual untuk mengkonstruksi pemahaman peserta didik secara mandiri. Pada uraian materi, peserta didik diajak mengenali lingkungan pemerintah di sekitar tempat tinggal disesuaikan dengan pokok bahasan materi. Misalnya, peserta didik akan dijelaskan dan dikenalkan laporan keuangan suatu daerah secara nyata pada materi penyusunan laporan keuangan pemerintah daerah. Bahasa yang digunakan komunikatif dan efisien. Peserta didik melakukan pengamatan video dan diberikan contoh kasus nyata.

Tahap ke-3 adalah *development* atau pengembangan. Setelah membuat format, selanjutnya menyusun bahan ajar elektronik pada Microsoft Word. Pemilihan tampilan diperhatikan untuk meningkatkan minat belajar, sehingga dipilih tampilan yang menarik. Hasil file dijadikan dalam format pdf dan diproses dengan aplikasi Flip PDF Corporate Edition untuk menjadi bahan ajar elektronik. Hasil tahap pertama disebut draft I selanjutnya ditelaah sesuai indikator pada lembar telaah oleh ahli materi, kebahasaan, dan kegrafikan. Komentar dan saran perbaikan diperoleh setelah proses telaah untuk perbaikan bahan ajar elektronik agar layak digunakan dan dipahami oleh peserta didik. Ahli materi memberikan komentar dan saran untuk memperbanyak latihan soal hitungan, menambah penjelasan materi pada video, dan memperbaiki kesalahan huruf-huruf dalam penulisan. Masukan dari ahli kebahasaan yaitu memperbaiki struktur kalimat, penggunaan tanda baca, dan penggunaan cetak miring pada kata ilmiah atau asing. Ahli kegrafikan memberikan saran untuk memperbaiki ukuran huruf pada judul bab dan menambahkan sumber referensi ilustrasi atau gambar. Berdasarkan komentar dan saran dari para ahli, selanjutnya tahap revisi produk. Perbaikan terhadap produk berpedoman pada saran yang diperoleh dari para ahli.

Hasil revisi disebut draft II yang selanjutnya produk divalidasi oleh para ahli melalui lembar validasi. Setelah para ahli mengisi penilaian pada lembar validasi, selanjutnya hasil nilai akan dihitung dengan metode prosentase. Hasil nilai kelayakan dalam bentuk prosentase dapat dianalisis melalui kriteria kelayakan bahan ajar. Apabila kriteria layak atau sangat layak, maka bahan ajar elektronik yang dikembangkan dapat diuji coba untuk mendapat respon peserta didik. Jumlah peserta didik dalam kelompok kecil berjumlah 20 orang. Pengisian angket respon untuk memperoleh hasil respon peserta didik. Angket meliputi komponen isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan. Maka, diperoleh hasil rata-rata untuk menginterpretasikan respon peserta didik.

## Kelayakan

Kelayakan bahan ajar elektronik berbasis kontekstual diperoleh berdasarkan penilaian validasi dari ketiga ahli. Penilaian diberikan berdasarkan indikator-indikator kriteria kelayakan dari segi materi, kebahasaan, dan kegrafikan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (2014). Kriteria kelayakan materi seperti isi, penyajian, dan kontekstual dinilai oleh guru mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga/instansi pemerintah kelas XI. Perolehan hasil validasi ahli materi adalah sebesar 94,24%. Menurut Riduwan (2016), prosentase  $\geq 81\%$  berarti memenuhi kriteria sangat layak. Bahan ajar elektronik berbasis kontekstual dikatakan sangat layak karena pengembangan telah sesuai kriteria

kelayakan dari BSNP (2014). Selain itu, didukung dengan tujuh komponen kontekstual yaitu konstruktivisme, menemukan, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian yang sebenarnya. Penyajian materi juga disesuaikan dengan format bahan ajar yaitu terdapat pendahuluan, petunjuk belajar, tujuan pembelajaran, uraian materi, contoh soal, aktivitas pembelajaran, rangkuman, refleksi, latihan soal, uji kompetensi, kunci jawaban, tindak lanjut, dan motivasi.

Penilaian kebahasaan dengan kriteria kelayakan kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik, keterbacaan, kemampuan motivasi, kelugasan, koherensi dan keruntutan alur berpikir, kesesuaian dengan kaidah tata bahasa Indonesia, serta penggunaan istilah, simbol atau lambang dinilai oleh dosen sastra Indonesia dari dosen FBS Unesa. Hasil validasi ahli kebahasaan diperoleh sebesar 80%. Menurut Riduwan (2016), prosentasi  $\geq 61\%$  berarti memenuhi kriteria layak. Dikatakan layak karena bahasa yang digunakan sesuai indikator kelayakan dari BSNP (2014). Ahli kebahasaan mengatakan bahwa bahasa yang digunakan telah sesuai dan layak untuk digunakan dengan sedikit perbaikan seperti penggunaan istilah asing belum bercetak miring dan ketepatan struktur kalimat.

Kelayakan kegrafikan dinilai oleh dosen teknologi pendidikan dari FIP Unesa. Selanjutnya, hasil penilaian tersebut dianalisis dengan cara dihitung sesuai rumus dan diinterpretasikan kelayakannya. Hasil validasi ahli kegrafikan diperoleh sebesar 94,98%. Menurut Riduwan (2016), prosentase  $\geq 81\%$  berarti memenuhi kriteria sangat layak. Dikatakan sangat layak dalam segi grafis karena sesuai standar kelayakan oleh BSNP (2014) yaitu berdasarkan ukuran, desain sampul, dan desain isi.

### **Respon Peserta Didik**

Produk diuji coba setelah mendapat penilaian dari para ahli. Uji coba dalam kelompok kecil berjumlah 20 peserta didik yang telah memperoleh materi. Respon peserta didik terhadap produk akan diketahui dengan melakukan tahap ini. Terlebih dahulu peneliti memberikan arahan untuk mempelajari bahan ajar elektronik berbasis kontekstual yang dikembangkan kepada peserta didik. Selanjutnya, angket respon dari peneliti diisi oleh peserta didik. Terdapat 17 soal dengan komponen isi, bahasa, penyajian, dan kegrafikan. Peserta didik mengisi angket respon dengan pilihan jawaban “ya” atau “tidak” dan memberikan komentar umum sesuai dengan pemahamannya.

Hasil respon peserta didik diperoleh sebesar 94,82%. Menurut Riduwan (2016), hasil respon  $\geq 81\%$  berarti memenuhi kriteria sangat dipahami. Perolehan hasil tersebut didukung dengan alasan dari peserta didik yaitu penyajian materi dengan bahasa yang mudah dipahami, memotivasi, terdapat video pembelajaran sebagai penjelasa materi, dan tampilan menarik.

### **SIMPULAN**

Simpulan dari penelitian “pengembangan bahan ajar elektronik mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga/instansi pemerintah kelas XI SMK berbasis kontekstual” yaitu 1) Proses pengembangan bahan ajar elektronik dengan model 4D dari Thiagarajan, Semmel, dan Semmel dilakukan hanya sampai tahap pengembangan. Bahasan materi yang disajikan pada bahan ajar elektronik mencakup materi pembelajaran semester gasal. 2) Kelayakan diperoleh melalui validasi para ahli yang sebelumnya telah dilakukan telaah dan revisi. Bahan ajar elektronik berbasis kontekstual memperoleh kriteria sangat layak. Penilaian validasi materi diperoleh kriteria sangat layak, kebahasaan dengan kriteria layak, dan kegrafikan diperoleh sangat layak. 3) Respon dari peserta didik terhadap penggunaan bahan ajar elektronik berbasis kontekstual memperoleh hasil dengan kriteria sangat dipahami. Pada penelitian ini tidak melakukan tahap *disseminate*, sehingga pada penelitian berikutnya dapat melakukan uji efektifitas dan kebermanfaatan terhadap produk yang dikembangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, E. N., & Susanti. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Akuntansi Dan Keuangan Lembaga. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 7(3), 331–335.
- Aisyi, F. K., Elvyanti, S., Gunawan, T., & Mulyana, E. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Tik Smp Mengacu. *Jurnal Invotec*, 9(2), 117–128. <https://ejournal.upi.edu/index.php/invotec/article/view/4861/3400>
- Ambarwati, I., & Rochmawati. (2020). Buku Ajar Berbasis Contextual Teaching and Learning ( CTL ) Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Accurate. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 483–494.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2014). *Naskah Akademik Instrumen Penelitian Buku Teks Kelayakan Kegrafikan*. Jakarta: BSNP.
- Damanik, T. M., & Hutasuhut, S. (2020). The Development of E-Module to Improve Learning Results Introduction to Accounting I. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3(4), 2194–2207. <https://doi.org/https://doi.org/10.33258/birle.v3i4.14962194>
- Fernandes, R. (2019). Relevansi Kurikulum 2013 dengan Kebutuhan Peserta Didik di Era Revolusi 4.0. *Journal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 6(2), 70–80. <https://doi.org/10.24036/scs.v6i2.157>
- Fitriani, I., & Rohayati, S. (2019). Pengembangan E-Book Berbasis Android Dengan Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas Xii Akuntansi Di Smk Negeri 2 Buduran. *JPAK: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 7(1), 11–20.
- Husain, C. (2014). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2), 184–192.
- Islami, H., & Armiati. (2020). Efektivitas Penggunaan Modul Pembelajaran Berbasis Kontekstual Pada Bidang Keahlian Bisnis Dan Manajemen Di Sekolah Menengah Kejuruan ( SMK ): Literature Review. *Jurnal Ecogen*, 3(4), 498–512. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pek/index>
- Jazuli, M., Azizah, L. F., & Meita, N. M. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Android sebagai Media Interaktif. *Jurnal Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 7(20), 47–65.
- Kristiawan, M. (2014). A Model for Upgrading Teachers' Competence on Operating Computer as Assistant of Instruction. *Global Journal of Human-Social Sciece: G Linguistics & Education*, 14(5), 43–55. <https://doi.org/10.31219/osf.io/m6wgn>
- Laili, Y. N., & Rohayati, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Android Dengan Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Perbankan Dasar. *JPAK: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 6(3), 255–262.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, & Amalia, D. A. (2020). Analisis bahan ajar. *Nusantara : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Manasikana, A., & Listiadi, A. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Android Pada Materi Jurnal Penyesuaian dan Jurnal Koreksi untuk Kelas XII Akuntansi di SMKN 1 Surabaya. *JPAK: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 5(2).
- Novitasari, & Handayati, P. (2018). Development of Contextual-based Teaching Material on the Subject of Accounting Cycle for the Tenth-grade Students of Accounting at the Vocational High School. In *Proceedings of The 2nd International Research Conference on Economics and Business., Irceb 2018*, 69–73. <https://doi.org/10.5220/0008785900690073>
- Pane, A. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 03(2), 333–352. [jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/F](http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/F)
- Prinstin, E., & Handayati, P. (2018). The Development of Contextual based Accounting E-Module to Improve Students ' Learning Motivation. In *Proceedings on the 2nd International Research Conference on Economics and Business, Irceb 2018*, 20–26. <https://doi.org/10.5220/0008784400200026>
- Rahayu, D., Pratikto, H., & Rahayu, W. P. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Kontekstual

- Bermuatan Karakter Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan di SMK Cendika Bangsa Kepanjen. *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Manajemen*, 2(3), 225–232.
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Rochmawati, Rohayati, S., Listiadi, A., & Widayati, I. (2019). Development of Module MYOB Accounting Undergraduate Study Program for the Students of Accounting Education. *International Conference on Economics, Education, Business and Accounting, 2019*, 208–214. <https://doi.org/10.18502/kss.v3i11.4008>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tania, L., & Susilowibowo, J. (2017). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi Smk Negeri 1 Surabaya. *JPAK: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 5(2), 1–9.
- Tazkia, S. R., Suherman, A., & Yayat. (2016). Optimalisasi Fasilitas Alat Praktik Untuk Mencapai Tuntutan Kompetensi Siswa Smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 3(2), 263–269. <https://doi.org/10.17509/jmee.v3i2.4560>
- Trianto. (2015). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Prenadamedia Group.
- Wati, I., & Kamila, I. (2019). Pentingnya Guru Professional dalam Mendidik Siswa Milenial Untuk Menghadapi Revolusi 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 12(1), 364–370.
- Zubaidah, S. (2016). Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan yang Diajarkan Melalui Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan*, 2, 1–17.