

WORSILEAR (*Word Square Interactive Learning*): Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Aplikasi Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Akuntansi Dasar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan

Intan Asih Moelyani^{1*}, Farida Amelia², Fath Thoriqi Haqi S³, Primasa Minerva Nagari⁴

¹Universitas Negeri Malang, intan.asih.1904216@students.um.ac.id

²Universitas Negeri Malang, farida.amelia.1904216@students.um.ac.id

³Universitas Negeri Malang, fath.thoriqi.1904216@students.um.ac.id

⁴Universitas Negeri Malang, primasa.minerva.fe@um.ac.id

Abstrak

Tantangan dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas mengharuskan tenaga pendidik lebih kreatif, inovatif, dan inspiratif dalam merancang kegiatan pembelajaran. Hal ini dilaksanakan sekaligus sebagai persiapan untuk menyongsong generasi emas Indonesia tahun 2045. Selain itu, dalam dunia akuntansi peran akuntan pendidik sangatlah penting untuk membentuk akuntan milenial handal dengan daya saing yang tinggi. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media yang mengangkat penggabungan media interaktif yang menggunakan model pembelajaran *word square* dengan tujuan untuk memudahkan pemahaman materi akuntansi pada peserta didik sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk semangat belajar dan memperoleh hasil belajar yang maksimal. Kegiatan pembelajaran melalui media interaktif adalah suatu pembelajaran menggunakan alat bantu berbasis teknologi. Sedangkan, model pada pembelajaran *word square* adalah suatu model pembelajaran dengan tingkat kemiripan yang sama dengan model pembelajaran teka-teki silang. Pembelajaran *word square*, telah tersedia jawaban tetapi disamarkan menggunakan penambahan huruf atau angka, serta penambahan kotak sebagai pengecoh dengan tujuan melatih sikap kritis serta teliti para peserta didik. Metode pada penelitian ini, yakni metode penelitian dan pengembangan model ADDIE. Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapat, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran lebih menarik jika menggunakan kombinasi media interaktif berbasis teknologi dengan model *word square*. Penelitian ini sampai pada tahap design dari aplikasi yang akan dikembangkan. Penelitian ini dapat ditingkatkan kemudian hari dengan uji coba praktik di lapangan pada peserta didik di kelas.

Kata Kunci: Akuntan milenial; media interaktif; model pembelajaran; *word square*

Abstract

The challenge in realizing quality education requires educators to be more creative, innovative, and inspiring in designing learning activities. This is carried out as well as preparation to welcome Indonesia's golden generation in 2045. In addition, in the accounting world, the role of educator accountants is very important to form reliable millennial accountants with high competitiveness. This research is a media development research that raises the incorporation of interactive media using the word square learning model with the aim of facilitating the understanding of accounting material for students so that it can motivate students to be enthusiastic about learning and obtain maximum learning outcomes. Learning activities through interactive media are learning using technology-based tools. Meanwhile, the model in word square learning is a learning model with the same level of similarity as the crossword puzzle learning model. In word square learning, answers are available but they are disguised using the addition of letters or numbers, as well as the addition of boxes as a distraction with the aim of training students' critical and conscientious attitude. The method in this study, namely the research and development method of the ADDIE model. Based on the research results that have been obtained, it can be concluded that the learning process is more interesting if it uses a combination of technology-based interactive media with the word square model. This research reaches the design stage of the application to be developed. This research can be improved later with practical trials in the field on students in the classroom.

Keywords: Millennial accountant; interactive media; learning model; *word square*

*✉ Corresponding author: intan.asih.1904216@students.um.ac.id

PENDAHULUAN

Pembangunan SDM (sumber daya manusia) merupakan aspek penting pada persaingan global saat era revolusi industri 4.0 seperti saat ini. Peringkat persaingan global dunia yang dirilis oleh IMD World Competitive Ranking pada tahun 2020 menyatakan bahwa Indonesia menduduki peringkat ke-40 dari 63 negara yang dievaluasi. Faktor yang memengaruhi pemeringkatan tersebut dikenal sebagai empat faktor daya saing (*competitive factor*), terdiri (1) efisiensi bisnis (*business efficiency*); (2) efisiensi pemerintahan (*government efficiency*); (3) kinerja ekonomi (*economic performance*); serta (4) infrastruktur (*infrastructure*). Melihat posisi tersebut, sebaiknya Indonesia memberikan perhatian kepada sektor-sektor yang memengaruhi faktor daya saing tersebut agar menjadikan Indonesia sebagai negara yang berkompetitif dan berdaya saing global. IPM (Indeks Pembangunan Manusia) menjadi suatu hal yang wajib diperhatikan pemerintah yang mana merupakan indikator dalam mengukur keberhasilan suatu pembangunan manusia, di dalamnya meliputi usia hidup (indeks harapan hidup), pengetahuan (indeks pendidikan), dan standar hidup layak (indeks standar hidup layak).

Salah satu komponen yang berpengaruh dalam pembangunan manusia adalah bagaimana kualitas sistem pendidikan suatu negara. Sistem pendidikan merupakan salah satu alat bangsa dalam mencetak dan membentuk generasi masa depan. Bagi negara berkembang, peningkatan kesejahteraan sosial dan ekonomi khususnya di bidang pendidikan dan kesehatan sebagai prioritas utama dalam menentukan kualitas SDM (Rubiyanto, 2012). Namun, perkembangan sistem pendidikan yang baik belum berjalan dengan maksimal di Indonesia. Hal ini terlihat dari posisi Indonesia berada di posisi ke-72 dari total 77 negara dalam hasil survei kemampuan pelajar yang telah dirilis oleh Programme for International Student Assessment (PISA). Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya suatu strategi dalam rangka membangun kualitas sistem pendidikan di Indonesia. Hal ini dilakukan, dalam rangka meningkatkan Indeks Pembangunan Manusia (IPM) untuk menghadapi persaingan global. Penerapan dan pengembangan sistem pendidikan berbasis teknologi menjadi hal yang sangat penting dalam *education in the industrial revolution era*. Salah satu perwujudannya, ialah melalui media pembelajaran. Hamalik (2013:51), mengatakan bahwa “Fungsi dari media pembelajaran ialah untuk mewujudkan pembelajaran yang bersifat efektif, dapat mencapai tujuan suatu pembelajaran, membantu peserta didik dalam memahami materi yang dipaparkan oleh pendidik, serta mempertinggi mutu pendidikan”. Media pembelajaran merupakan alat perantara yang digunakan untuk memahami makna atas materi yang disampaikan oleh pendidik baik berupa media elektronik maupun media cetak. Media pembelajaran yang menarik serta menyenangkan diperlukan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai maksimal.

Secara khusus, strategi media pembelajaran berbasis teknologi dapat dilaksanakan pada mata pelajaran akuntansi meski nantinya dapat dikembangkan pada mata pelajaran yang lain. Hal ini dikarenakan akuntansi merupakan disiplin ilmu yang memiliki hubungan dengan penalaran serta keterampilan dalam memproses serta mengelola suatu laporan keuangan. Pembelajaran akuntansi, membutuhkan pemahaman yang konkrit bukan hanya yang berasal dari teori. Oleh sebab itu, dalam menyampaikan materi akuntansi tidak akan cukup jika dilakukan hanya secara lisan. Di sisi lain, pada kurikulum 2013 ditekankan bahwa pendidik tidak lagi berceramah dalam menyampaikan materi akan tetapi peserta didiklah yang harus aktif dalam belajar. Pendidik hanya memfasilitasi serta mengarahkan agar peserta didik dapat secara aktif dalam menggali informasi tentang materi pembelajaran (Agustina, 2012). Hal ini semakin menguatkan penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar.

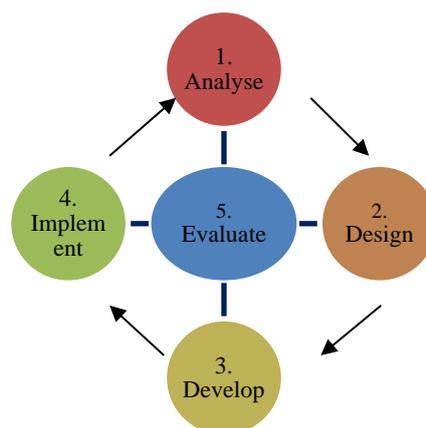
Berdasarkan hasil studi penelitian terdahulu oleh Pamungkas & Listiadi (2017) didapatkan bahwa pemanfaatan suatu bahan ajar adalah solusi tepat mengatasi sikap pasif siswa, mengingat bahan ajar ditujukan sebagai peningkatan efektifitas dan interaksi kegiatan pembelajaran. Penelitian lainnya oleh Yulianti (2018) menghasilkan perbedaan yang signifikan di mana kelompok siswa dengan

pembelajaran *word square* mempunyai hasil belajar lebih tinggi jika dibandingkan kelompok siswa yang masih menggunakan pembelajaran konvensional.

Dari paparan diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media melalui penggabungan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan model pembelajaran *word square* dalam sebuah aplikasi yang bernama WORSILEAR yang berasal dari singkatan *Word Square Interactive Learning*. Media pembelajaran berbasis teknologi memudahkan pemahaman materi pada peserta didik. Di sisi lain, model pembelajaran *word square* merupakan model pembelajaran yang memiliki kemiripan dengan teka-teki silang namun sudah memiliki jawaban yang disamarkan sebagai pengecoh untuk melatih sikap kritis serta teliti peserta didik. Penelitian ini merupakan salah satu strategi meningkatkan kualitas sistem pendidikan di Indonesia khususnya dalam mata pelajaran akuntansi. Pada penelitian sebelumnya penerapan model *word square* dilaksanakan pada pembelajaran konvensional dengan tatap muka di kelas dengan bantuan media berupa *powerpoint*, papan tulis, dan LCD proyektor. Pada penelitian ini, peneliti mencoba untuk memodifikasi pembelajaran konvensional tersebut dengan menggunakan sebuah aplikasi bernama WORSILEAR dengan memasukkan model pembelajaran *word square* di dalamnya sebagai test untuk mengukur tingkat kephahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh pendidik. Penggabungan teknologi tepat guna dengan model *word square* sebagai media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan Indeks Pembangunan Manusia (IPM) Indonesia dan menghasilkan akuntan milenial berdaya saing.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Fokus penelitian ini Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan aplikasi pembelajaran akuntansi yang bisa meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran akuntansi dengan suasana yang tidak monoton, waktu penggunaan tidak dibatasi oleh waktu, dan dapat bertanya jika masih ada yang kurang dimengerti. Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan yaitu metode ADDIE yang berasal dari singkatan Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations. Menurut Branch (2009), ADDIE merupakan model penelitian dan pengembangan yang dinilai paling efektif karena terdapat evaluasi disetiap tahapannya. Diagram pelaksanaan ADDIE bisa dilihat pada gambar 1.



Sumber: Branch, (2009)

Gambar 1. Diagram Pelaksanaan ADDIE

Akan tetapi, di dalam karya ini baru mencapai pada tahap design (desain) dari prototipe WORSILEAR. Pada tahap Analyze meliputi analisis untuk mengetahui kegiatan yang akan dilakukan peserta didik, materi (akuntansi) yang harus dipahami peserta didik, serta tujuan dan aspek yang perlu

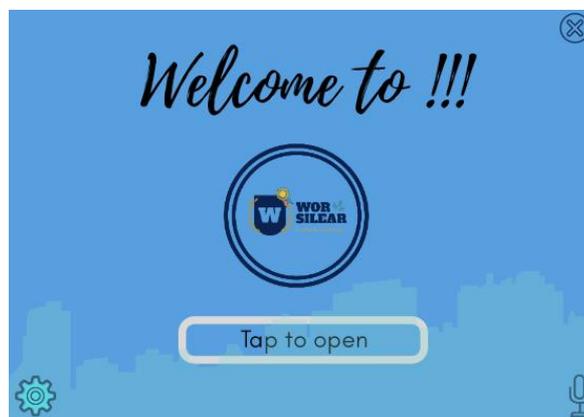
diperhatikan dalam mengembangkan media. Pada tahap Design meliputi kegiatan menyusun desain, cara penggunaan, dan panduan penggunaan WORSILEAR.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Word Square Interactive Learning (WORSILEAR) merupakan desain perpaduan dari konsep pembelajaran *word square* dengan perkembangan teknologi khususnya pengembangan aplikasi berbasis android sehingga munculnya sebuah inovasi baru dalam hal penggunaan pembelajaran *word square* berupa media interaktif berbasis android yang nantinya aplikasi tersebut dapat mudah diakses dan digunakan oleh peserta didik di mana pun dan kapan pun. Perpaduan model pembelajaran dan media interaktif diwujudkan dalam sebuah bentuk aplikasi yang dapat diakses melalui *smartphone* android, aplikasi tersebut bernama WORSILEAR. Berikut desain dari aplikasi WORSILEAR:

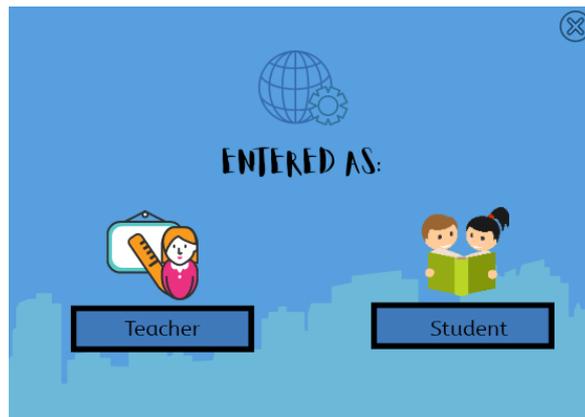
Dalam aplikasi WORSILEAR terdapat tombol yang selalu tersedia yakni tombol “x” pada kanan atas yang merupakan tombol untuk keluar dari aplikasi secara langsung. Selanjutnya ialah tombol arah panah ke kiri pada bagian kiri bawah yang berfungsi untuk kembali pada menu sebelumnya. Terdapat tombol “*setting*” pada kiri bawah pada tampilan utama (gambar 1.1), dan berada pada kiri atas pada tampilan menu-menu selanjutnya. Tombol ini berfungsi untuk mengatur aplikasi sesuai dengan yang diinginkan, baik oleh pendidik maupun peserta didik. Terakhir, yakni tombol “*home*” dengan lambang rumah pada tampilan menu, tombol ini berfungsi untuk kembali pada tampilan utama secara langsung.

Dari gambar 1.1 dapat dilihat bahwa tampilan utama pada aplikasi tersebut adalah “Ucapan sambutan” telah masuk dalam aplikasi. Lalu tombol suara pada kanan bawah (gambar 1.1), aplikasi ini tersedia dengan efek suara untuk menarik minat belajar, namun jika peserta didik merasa terganggu dapat menonaktifkan suara tersebut dengan menekan tombol tersebut. Kemudian setelah menekan tombol “*Tap to open*” maka akan masuk pada bagian selanjutnya yakni memilih masuk sebagai *teacher* (pendidik) atau sebagai *student* (peserta didik) (gambar 1.2).



Sumber: Diolah peneliti (2021)

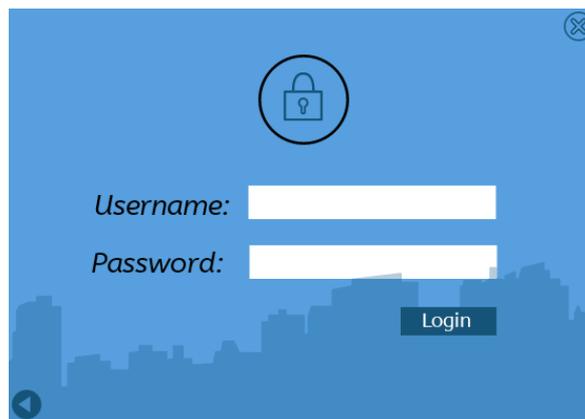
Gambar 2. Tampilan Utama pada WORSILEAR



Sumber: Diolah peneliti (2021)

Gambar 3. Lanjutan Tampilan Utama pada WORSILEAR

Setelah memilih akan masuk ke menu berikutnya, yaitu input *username* dan *password* (gambar 1.3). *Username* dapat diisi dengan nama masing-masing dan untuk *password*, jika sebagai pendidik maka memakai *password* yang dibuat sendiri, sedangkan untuk peserta didik *password* diisi dengan kode kelas yang akan diikuti. Kode kelas akan diberitahukan oleh pendidik yang bersangkutan.



Sumber: Diolah peneliti (2021)

Gambar 4. Lanjutan Tampilan Utama pada WORSILEAR

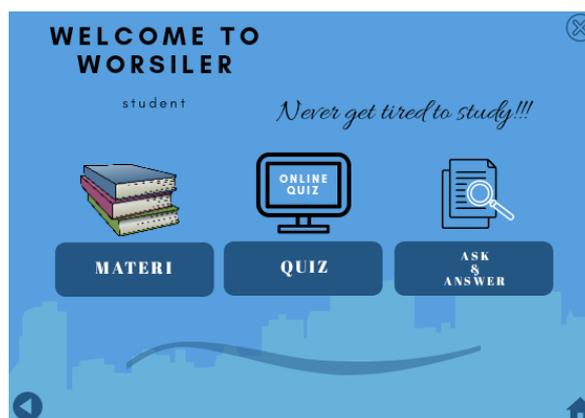
Setelah memasuki tampilan utama selanjutnya akan beralih ke tampilan menu dari aplikasi yang terlihat dari gambar 2.1 dan gambar 2.2 dapat diketahui perbedaan menu untuk pendidik dan peserta didik. Menu untuk pendidik yakni berisi “INPUT MATERI” yang artinya pendidik dapat memasukkan materi pelajaran yang akan diberikan kepada siswanya melalui menu tersebut. Kedua yaitu “INPUT QUIZ”, pada menu ini pendidik dapat memberikan model *quiz* sesuai yang diinginkan, dan pada penelitian ini, model pembelajaran *word square* dapat dimasukkan pada menu ini, pendidik memberikan *quiz* dalam bentuk *word square* untuk melatih sikap kritis peserta didik, bisa juga ditambahkan waktu pengerjaan agar peserta didik dapat berfikir secara cepat dan tanggap. Menu yang terakhir yakni “EVALUASI”, di menu ini pendidik dapat melihat hasil *quiz* peserta didik sebagai bahan evaluasi untuk pelajaran selanjutnya.



Sumber: Diolah peneliti (2021)

Gambar 5. Tampilan Menu Dalam WORSILEAR untuk Pendidik

Selanjutnya menu untuk peserta didik (gambar 2.2) yakni berisi “MATERI”, menu ini berisi materi yang wajib dipelajari oleh peserta didik. Menu kedua yaitu “QUIZ” yang berisi soal-soal dalam berbagai bentuk sesuai keinginan pendidik yang harus dikerjakan. Menu terakhir yaitu “ASK & ANSWER”, pada menu ini peserta didik dapat mengajukan pertanyaan ataupun membantu menjawab pertanyaan oleh teman lainnya terkait materi yang dipelajari.



Sumber: Diolah peneliti (2021)

Gambar 6. Tampilan Menu Dalam WORSILEAR untuk Peserta Didik

Selanjutnya, dalam gambar 3.1 dan 3.2 adalah menu materi dimana materi yang disajikan sesuai dengan kreativitas pendidik, contoh dari menu pada gambar 3.1 yakni menjelaskan mengenai siklus akuntansi perusahaan dagang, yang kemudian dengan menekan tiap tahap akan muncul penjelasan terkait tahap tersebut seperti contoh diatas ialah menjelaskan tahap dalam jurnal penyesuaian (gambar 3.2).



Sumber: Diolah peneliti (2021)

Gambar 7. Tampilan Menu Materi pada WORSILEAR

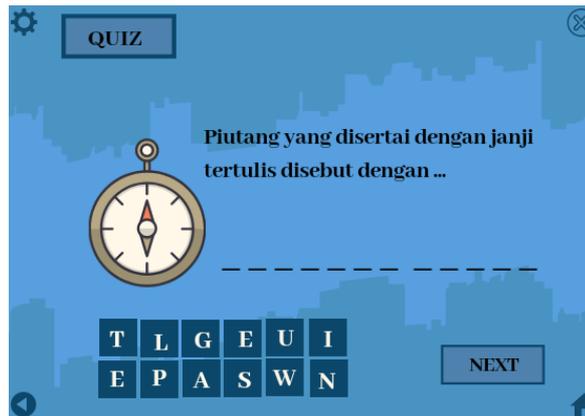
Sumber: Diolah peneliti (2021)

Gambar 8. Tampilan Menu Materi pada WORSILEAR

Dalam aplikasi WORSILEAR, bentuk *quiz* yang disajikan bisa berbagai macam, sesuai dengan kreativitas pendidik. Oleh karena itu kreativitas pendidik sangatlah dibutuhkan pada era sekarang. Pada gambar 4.1 dan gambar 4.2 merupakan sebagian contoh dari *quiz* yang dapat disajikan pada aplikasi WORSILEAR. Pada menu *quiz* inilah model pembelajaran *word square* dapat diterapkan seperti pada gambar 4.1. Dengan memberikan *quiz* model *word square* akan membuat peserta didik antusias dan tertarik untuk mengerjakan soal.

Sumber: Diolah peneliti (2021)

Gambar 9. Tampilan Menu Quiz Dalam Bentuk *Word Square*



Sumber: Diolah peneliti (2021)

Gambar 10. Tampilan Menu Quiz dalam Bentuk Kata Acak

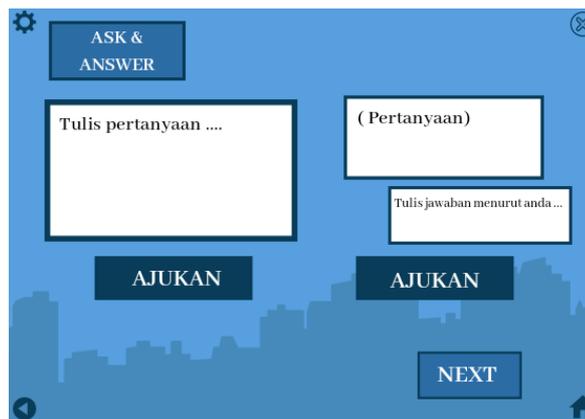
Pada gambar 5 terdapat menu “Evaluasi” untuk pendidik berisi rekapitulasi hasil dari *quiz* peserta didik yang dapat dijadikan tolak ukur dan bahan evaluasi untuk pembelajaran selanjutnya. Pada menu ini juga bisa diketahui seberapa tingkat pemahaman peserta didik terkait materi yang diberikan dan juga seberapa besar presentase peserta didik yang memenuhi target untuk berhasil menyelesaikan materi tersebut.



Sumber: Diolah peneliti (2021)

Gambar 11. Tampilan Menu Evaluasi untuk Guru

Kemudian, pada gambar 6 terdapat menu “Ask & Answer” untuk peserta didik berisi kolom yang bisa diisi ketika ingin mengajukan pertanyaan dan juga bisa untuk membantu menjawab pertanyaan teman lainnya menurut pendapat pribadi. Menu ini memfasilitasi peserta didik untuk *sharing* materi dengan sesama teman satu sama lain.



Sumber: Diolah peneliti (2021)

Gambar 12. Tampilan Menu Ask & Answer untuk Peserta Didik

Sesuai dengan tahap dalam metode penelitian, penelitian ini sampai pada tahap *design* dari media yang dikembangkan. Design dari perpaduan antara *word square* dan media interaktif dalam bentuk aplikasi WORSILEAR diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan dan minat peserta didik dalam belajar akuntansi, membantu peserta didik untuk dapat berpikir cepat, teliti, kritis. Dengan aplikasi ini peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja namun tetap efektif dalam mengerjakan soal-soal karena adanya sistem durasi waktu pengerjaan soal yang telah diatur sebelumnya. Selain itu, materi-materi yang disajikan juga dapat dipelajari peserta didik berulang kali tanpa batasan tertentu. Desain dari aplikasi juga dibuat semenarik mungkin agar peserta didik tidak bosan dan antusias dalam belajar akuntansi.

SIMPULAN

Dengan adanya implementasi dari model pembelajaran ini dalam bentuk media interaktif berbasis aplikasi diharapkan bisa meningkatkan minat dan memotivasi peserta didik untuk belajar akuntansi. Selain itu, dengan adanya pengembangan aplikasi WORSILEAR ini diharapkan peserta didik menjadi lebih mudah serta cepat untuk mempelajari akuntansi dengan efektif sehingga hasil belajar siswa bisa meningkat. Penelitian ini membutuhkan pengembangan baru yang memerlukan penelitian selanjutnya berupa memadukan antara pembelajaran menggunakan media interaktif yang sering digunakan dalam kurikulum 13 sesuai standar pemerintah dengan keberhasilan model pembelajaran *word square* yang dihasilkan oleh penelitian sebelumnya serta memanfaatkan teknologi informasi yang semakin canggih. Oleh karena itu, untuk mengetahui manfaat serta dampak atas penggunaan aplikasi ini, diperlukan penelitian yang lebih lanjut yang bisa dilakukan oleh peneliti kedepannya dengan uji coba secara langsung kepada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., et al. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Agustina, D. Y. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Sebagai Pendukung Implementasi Pembelajaran Berbasis Scientific Approach Pada Materi Jurnal Penyesuaian Akuntansi Perusahaan Jasa di SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 1(1), 1–4.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*.
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: Referensi Jakarta
- Daniel, E., & Warsiah, N. (2009). *Metode Penelitian Karya Ilmiah*. Bandung: Labolatorium PKn UPI.

- Dhir, R. (2019). Interactive Media Definition. *Investopedia*. Retrieved from <https://www.investopedia.com/terms/i/interactive-media.asp>
- Fatmawarni, & Bancin, A. (2017). Pembelajaran Akuntansi Keuangan Dengan Model Pembelajaran Word Square. *Jurnal Agama Dan Pendidikan "Intiqad,"* 9(2), 1–19.
- Febriani, R., & Lucyana, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Word Square Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa di SMK Pasundan 1 Kota Serang. *Jurnal Pendidikan, Akuntansi, Dan Keuangan,* 1(1), 80–94.
- Hamalik, O. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamdayana, Jumanta. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Iskandar. (2019, 18 Oktober). *Pemanfaatan Teknologi dalam Dunia Pendidikan Adalah Sebuah Keharusan*. URL: <https://m.liputan6.com/tekno/read/4088641/pemanfaatan-teknologidalam-dunia-pendidikan-adalah-sebuah-keharusan>. Diakses pada 5 Mei 2021.
- Junaidi, Ariani, T., & Arini, W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal,* 2(2), 72–81. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.726>
- Kasih, P. A. (2020, April 5). Nilai PISA Siswa Indonesia Rendah, Nadiem Siapkan 5 Strategi Ini. *Kompas.Com*. Retrieved from <https://edukasi.kompas.com/read/2020/04/05/154418571/nilai-pisa-siswa-indonesia-rendah-nadiem-siapkan-5-strategi-ini?page=all>
- Manasikana, A., & Listiadi, A. (n.d.). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Android Pada Materi Jurnal Penyesuaian dan Jurnal Koreksi Untuk Kelas XII Akuntansi di SMKN 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*.
- Mulyatiningsih, E. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran*. URL <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endangmulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran>. Pdf. Diakses pada 5 Mei 2021.
- Pamungkas, K. Y., & Listiadi, A. (2017). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Computer Assisted Instruction (CAI) Jenis Drill and Practice Sebagai Media Pembelajaran Penunjang Kurikulum 2013 Pada Materi Akuntansi Kas Kecil Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi,* 1–7.
- Pertiwi, W. N. (2020). Penetrasi Internet di Indonesia Capai 64 Persen. *Kompas.Com*. Retrieved from https://tekno.kompas.com/read/2020/02/20/14_090017/penetrasi-internet-di-indonesia-capai-64-persen
- Purnomo, H. (2020). Sedih, Daya Saing Indonesia Melorot 8 Peringkat! *Cnbcindonesia.Com*. Retrieved from <https://www.cnbcindonesia.com/news/20200618132333-4-166264/sedih-daya-saing-indonesia-melorot-8-peringkat>
- Rahmah, A. I., Sudiyanto, & Octoria, D. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Tata Arta,* 2(1), 73–83.
- Rubiyanto. (2012). Hubungan Status dan Fasilitas Pendidikan Dengan Pembangunan Manusia. *Jurnal Bisnis Dan Ekonomi,* 4(1), 64–77.
- Saidah, I. N., & Nugroho, M. A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (Acak) Menggunakan Adobe Flash CS5. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia,* XIII(1), 65–74.
- Santi, C., Paramitha, M., & Yanggah, M. E. (2019). Desain Aplikasi Interaktif Model Pembelajaran Akuntansi Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Journal of Management and Accounting,* 2(2), 112–124.
- Trianto (2015). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara

- Wahyuni, G. T., Sudyanto, & Sukirman. (2015). Penerapan Model Kontekstual Menggunakan Media Word Square Pada Pembelajaran Akuntansi di SMKN Karanganyar. *Jurnal Tata Arta*, 1(2), 160–171.
- Yulianti, D. (2018). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ekonomi Dengan Media Word Square Pada Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Studi Sosial*, 5(4).