



Pengembangan Bahan Ajar *Practice Set* Akuntansi Perusahaan Dagang Berbasis Flipbook untuk Kelas XI Akuntansi

Damayanti Indraswari^{1*}, Joni Susilowibowo²

¹Universitas Negeri Surabaya, damayanti.18043@mhs.unesa.ac.id

²Universitas Negeri Surabaya, Jonisusilowibowo@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar *practice set* akuntansi perusahaan dagang berbasis *flipbook*, menganalisis kelayakan, dan menganalisis respon peserta didik terhadap bahan ajar *practice set* akuntansi perusahaan dagang berbasis *flipbook*. Penelitian R&D ini menggunakan model ADDIE dengan tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian merupakan peserta didik kelas XI AKL SMK Negeri 1 Surabaya yang berjumlah 20. Hasil validitas para ahli diperoleh rekapitulasi rerata kelayakan sebesar 90,93% dengan interpretasi sangat layak. Perolehan nilai dari ahli materi sebesar 84,68% dengan interpretasi sangat layak, ahli bahasa 88,10% dengan interpretasi sangat layak, dan ahli grafis 100% dengan interpretasi sangat layak. Respon peserta didik terhadap produk menunjukkan kriteria sangat dipahami dengan persentase 96,15%. Simpulan yang didapat mengacu hasil penelitian bahwa, bahan ajar ini sangat layak digunakan sebagai sumber belajar peserta didik. Saran untuk penelitian selanjutnya, diharapkan dapat melakukan validasi evaluasi terhadap soal supaya sajian soal lebih berkualitas dan melakukan uji coba tidak hanya pada satu sekolah.

Kata Kunci: Bahan ajar; *practice set* akuntansi perusahaan dagang; *flipbook*

Abstract

This development research aims to develop flipbook-based practice set teaching materials for trading company accounting, assess feasibility, and analyze student responses to develop flipbook-based practice set teaching materials for trading company accounting. The ADDIE model is used in this R&D research with the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Twenty students from class XI AKL SMK Negeri 1 Surabaya participated in the research. The expert validity results obtained a recapitulation of the average feasibility of 90,93% with a very feasible interpretation. Material experts scored 84,68% with very decent interpretation, language experts scored 88,10% with very decent interpretation, and graphic experts scored 100% with very decent interpretation. The student's reaction to the product demonstrates that the criteria are well understood with a percentage of 96,15%. The obtained conclusions refer to the study's findings that this teaching material is very suitable for use as a learning resource for students. Suggestions for further research are expected to be able to validate the evaluation of the questions so that the presentation of the questions is of higher quality and conduct trials not only in one school.

Keywords: Material teaching, trade accounting practice set; *flipbook*

*✉ Corresponding author: damayanti.18043@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Terjadinya evolusi ilmu pengetahuan dan teknologi yang mengglobal telah memberikan dampak di seluruh sektor kehidupan. Dampak kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut lebih banyak didominasi pada sektor pendidikan (Eka Saputri & Susilowibowo, 2020). Pendidikan merupakan komponen penting yang berperan dalam menciptakan manusia berkualitas dan memiliki potensi tinggi berdasarkan tuntutan globalisasi (Sudarsana, 2016). Globalisasi menyebabkan perubahan dari pendidikan konvensional menuju pendidikan yang lebih terbuka yaitu pendidikan abad 21. Pendidikan abad 21 memadukan penggunaan teknologi untuk berinovasi dan memudahkan dalam pembelajaran (Wijaya et al., 2016). Sependapat dengan Asrowi et al., (2019) jika eskalasi teknologi saat ini membantu dalam mendesain proses pengajaran.

Proses belajar mengajar dapat terarah apabila pendidik mampu menyusun tujuan pembelajaran sebagai pijakan dalam pengajaran guna peningkatan kualitas. Komponen penting agar tujuan pembelajaran terpenuhi salah satunya yakni penggunaan bahan ajar inovatif (Kariem Aisyi et al., 2013). Bahan ajar merupakan material yang dirancang terpadu dan teratur dari berbagai sumber belajar yang memudahkan elemen pendidikan dalam pencapaian kompetensi yang sudah disusun (Magdalena et al., 2020). Bahan ajar tidak hanya didapat dari media cetak seperti buku cetak pelajaran, namun juga dapat diperoleh dari media informasi seperti internet yang membantu peserta didik untuk belajar mandiri. Beragam varietas bahan ajar berdasarkan sifatnya seperti bahan ajar cetak, bahan ajar untuk praktik dan bahan ajar jarak jauh (Prastowo, 2015), namun sering kali ditemukan adanya hambatan yang dialami peserta didik dalam pemahaman materi.

Sutirna (2018) mengemukakan bahwa peserta didik acap kali merasa jenuh terhadap penggunaan bahan ajar sehingga proses pembelajaran harus didesain sekreatif mungkin dengan inovasi yang ada untuk membangkitkan minat belajar peserta didik. Menurut Kristiawan dalam (Wati & Kamila, 2019), pendidik harus dapat mendayagunakan teknologi untuk kualitas pembelajaran yang lebih meningkat. Salah satunya yaitu menghasilkan bahan ajar inovatif serta praktis sehingga dapat menambah keinginan peserta didik untuk belajar (Wahyu et al., 2019). Semakin tinggi keinginan atau minat belajar peserta didik semakin tinggi pula dampak positif yang akan diperoleh. Bahan ajar yang dapat mengoptimalkan dampak positif perhal pembelajaran peserta didik yakni bahan ajar berbasis elektronik (Fitriya Yulaika & Canda Sakti, 2020). Penggunaan bahan ajar elektronik dalam evolusi teknologi saat ini lebih efektif dan efisien. Bahan ajar elektronik salah satu contohnya yaitu *e-book*. *E-book* merupakan bahan digital yang berisi konten materi tertentu dengan karakteristik berbasis elektronik (Schreurs, 2013). Menurut Suarez (2013), *e-book* adalah buku teks yang dibuat berbentuk file lunak dan bisa ditambahkan fitur baik audio maupun visual yang didistribusikan secara digital.

Keunggulan bahan ajar elektronik yaitu pemeliharaan yang mudah dan menghemat biaya (Waller, 2013). Doering et al., (2012) menyatakan bahwa manfaat bahan ajar elektronik yaitu ramah lingkungan, tidak memakan banyak tempat, murah, dan praktis. Keunggulan dan kemudahan *e-book* membuat pemerintah bergerak memberikan *e-book* ke semua sekolah dengan tujuan supaya peserta didik mudah dalam menginterpretasikan materi mata pelajaran yang diampu. *E-book* yang diberikan pemerintah tersebut masih berbentuk PDF dan monoton (Juniors & Susilowibowo, 2020), sehingga diperlukan adanya pengembangan atau inovasi agar lebih menarik. Proses pengembangan *e-book* yang inovatif didesain dengan mengintegrasikan *software* atau aplikasi sehingga hasil akhir berbentuk *flipbook*. *Flipbook* merupakan buku digital yang dirancang dengan mengubah tampilan pdf menjadi halaman bolak – balik layaknya buku konkret yang dapat diakses menggunakan android. Tampilan *flipbook* akan mengurangi rasa jenuh, meningkatkan minat belajar dan meningkatkan pemahaman peserta didik karena lebih interaktif daripada *e-book* yang disajikan hanya dengan format PDF. Fahrezi & Susanti (2021) juga mengemukakan bahwa materi yang disajikan dalam *e-book* berbasis *flipbook* dilengkapi dengan fitur – fitur digital serta penambahan animasi, suara, gambar, atau video sehingga akan tersaji menarik dan digemari peserta didik karena tampilannya tidak monoton.

Bersumber perolehan pengamatan langsung peneliti di kelas XI AKL SMK Negeri 1 Surabaya pada November 2021 didapatkan bahwa LKS (Lembar Kerja Siswa) digunakan peserta didik sebagai pendukung pembelajaran pada mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur. LKS tersebut memuat uraian materi yang tekstual dan dilengkapi dengan latihan soal. Materi yang disajikan sebatas konsep teoritis dan latihan soal bersifat naratif yang artinya belum menekankan pada praktikum perusahaan dagang yang nyata sesuai keadaan di lapangan. Sementara itu,

masing – masing perusahaan di era global dituntut dapat menghasilkan laporan keuangan sesuai dengan siklus akuntansi. Diperkuat hasil wawancara bersama guru SMK Negeri 1 Surabaya, bahwa belum tersedianya bahan ajar berupa buku praktikum lainnya sehingga mekanisme pembelajaran pada praktikum akuntansi perusahaan dagang kelas XI hanya menggunakan kasus yang diberikan oleh guru terlebih saat pembelajaran daring peserta didik sulit memahami siklus akuntansi perusahaan dagang karena terbatasnya ruang. Pembelajaran dengan bahan ajar terbatas, menyebabkan peserta didik kesulitan dalam mengerjakan siklus akuntansi perusahaan dagang. Keterbatasan bahan ajar berdampak pada hasil belajar peserta didik dilihat dari penilaian akhir semester gasal mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur yang memperlihatkan fakta bahwa dari jumlah 103 peserta didik kelas XI AKL 1, 2, dan 3 SMK Negeri 1 Surabaya sebesar 67% mendapatkan nilai lebih dari sama dengan KKM yaitu 65, sedangkan 33% mendapatkan nilai dibawah KKM. Mulyasa (2017) berpendapat bahwa, jika nilai rerata peserta didik sejumlah 80% dari penetapan KKM maka hasil belajar dapat diinterpretasikan optimal. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik belum optimal karena yang mendapatkan nilai lebih dari sama dengan KKM sebesar 67% yang artinya belum mencapai 80%. Observasi yang dilakukan kepada peserta didik, diperoleh bahwa praktikum akuntansi perusahaan dagang merupakan studi yang sulit dipahami walaupun sudah diberikan buku pegangan peserta didik dan apabila tidak diberi penjelasan oleh guru. Menghindari kecenderungan peserta didik yang selalu ingin dituntun oleh guru, maka guru diharuskan memaksimalkan keahlian, inovatif, dan adaptif dalam proses belajar mengajar dengan mengintegrasikan kecanggihan teknologi untuk meningkatkan daya pikir kritis serta kemandirian peserta didik (Furman Shaharabani & Yarden, 2019).

Melihat kondisi diatas, maka diperlukan pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* yang dapat diakses melalui android dengan menekankan latihan soal atau praktikum berisi studi kasus kontekstual dengan penerapan siklus akuntansi perusahaan dagang dimana disusun saling bertautan dan lengkap beserta lembar kerjanya yang dinamakan *practice set*. Hal tersebut dimaksudkan supaya alur pencatatan dalam siklus akuntansi perusahaan dagang mudah dimengerti oleh peserta didik serta dapat memberikan gambaran konkret dalam pencatatan yang ada di perusahaan dagang. Fitur – fitur digital dan konten yang ada pada bahan ajar *flipbook* akan memberikan stimulus peserta didik untuk memahami materi dengan baik (Sung et al., 2022), terlebih saat ini banyak peserta didik yang menggunakan *smartphone* sehingga pengintegrasian teknologi dalam pendidikan dengan pengembangan bahan ajar berbasis android merupakan langkah yang eksplisit dalam memfasilitasi pembelajaran (Sakibayev et al., 2019).

Bahan ajar elektronik berhasil digunakan dalam pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya yaitu Najuah et al., (2022), dengan nilai persentase rerata yang diperoleh sebesar 96% untuk validasi materi, 93,33% untuk validasi media, 86,66% untuk uji coba kelompok kecil, dan 89,32% untuk respon peserta didik dengan kategori sangat baik digunakan dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan Rahmah & Susilowibowo (2021) juga membuktikan bahwa *e-book* berbasis *flipbook* sangat dipahami oleh peserta didik dengan rerata persentase respon peserta didik sebesar 88,12%. Penelitian lainnya yang mendukung yaitu penelitian oleh Suyono (2020) dengan hasil bahan ajar BLSAPD (Buku Latihan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang) yang telah dikembangkan efektif diimplementasikan dalam pembelajaran dan penelitian oleh Andani & Yulian (2018) yang menunjukkan bahwa, hasil belajar peserta didik meningkat dengan dikembangkannya *e-book* berbasis *flipbook*.

Persoalan terkait topik pengembangan, membuat peneliti tertarik melakukan pengembangan lanjutan. Kebaruan produk yang dikembangkan peneliti dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yaitu terintegrasinya bahan ajar dengan teknologi yang berevolusi dan dapat diakses melalui android sehingga memudahkan peserta didik dalam pembelajaran. Disisi lain, studi kasus praktikum yang disajikan pada penelitian mencakup metode pencatatan periodik dan perpetual serta pembaharuan penggunaan tarif pajak badan sesuai ketentuan terbaru. Dismilaritas dengan riset Sulistiowati & Susilowibowo (2021) adalah bahan ajar yang dihasilkan berupa cetak dan hanya menyajikan metode pencatatan perpetual. Namun untuk menyelaraskan dengan pembelajaran abad 21, diperlukan bahan ajar adaptif serta dapat digunakan pada berbagai kondisi terlebih setelah melewati masa pandemi sehingga proses pembelajaran tidak terbatas dan tidak monoton.

Berlandaskan problematika tersebut, mendorong peneliti untuk melakukan pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* yang dapat dimanfaatkan guna mengatasi problematika mengenai terbatasnya bahan ajar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang diterapkan peneliti yaitu *Research and Development* (RnD) dengan tujuan menciptakan produk dan menilai tingkat kelayakan produk yang telah dikembangkan (Sugiyono, 2018). Peneliti mengadaptasi model penelitian ADDIE yang dimodifikasi oleh Lee & Owens dengan 5 tahapan yakni *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Tahap analisis terdiri dari 2 langkah yaitu *need assessment* dengan tujuan mendapati problematik dasar yang terjadi pada proses pembelajaran dan *front-end analysis* untuk mendapati keadaan peserta didik, kondisi fasilitas pembelajaran, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, hingga materi pembelajaran.

Tahap perancangan terdiri atas dua langkah, yakni membuat rancangan bahan ajar *practice set* dan menentukan spesifikasi bahan ajar *practice set*. Kegiatan yang dilakukan diantaranya, (1) membuat bagian pendahuluan bahan ajar *practice set*, (2) membuat studi kasus praktikum akuntansi perusahaan dagang yang terdiri dari 3 studi kasus sesuai dengan gambaran nyata pada perusahaan dagang, (3) membuat lembar kerja praktikum berbantuan QR Code, (4) menyusun semua komponen bahan ajar *practice set* dengan format akhir berupa PDF, (5) merubah bahan ajar dari format PDF menjadi flash 5 dan HTML untuk luaran berbasis *flipbook* dengan bantuan *software Flip PDF Corporate Edition*, (6) merubah bahan ajar *practice set* berbasis *flipbook* menjadi aplikasi android dengan bantuan aplikasi *Website 2 APK Builder*. Tahap sesudahnya yakni tahap pengembangan yang merupakan pengimplementasian dari rancangan produk kemudian ditelaah oleh para ahli dengan memberikan saran perbaikan dan masukan. Bahan ajar akan direvisi setelah mendapatkan telaah para ahli, kemudian para ahli akan melakukan validasi terhadap bahan ajar *practice set*. Tahap implementasi dilaksanakan setelah tahap pengembangan dengan melakukan pengujian terbatas kepada peserta didik SMK Negeri 1 Surabaya. Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi untuk mengukur dan menganalisis tingkat kelayakan bahan ajar.

Subjek penelitian yang terlibat yaitu, ahli materi, ahli grafis, ahli bahasa, dan peserta didik. Ahli materi merupakan dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi di UNESA dan guru praktikum akuntansi perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur di SMK Negeri 1 Surabaya. Ahli bahasa merupakan dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia UNESA. Ahli grafis merupakan dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNESA. Peserta didik yaitu kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Surabaya sejumlah 20 peserta didik yang nantinya memberikan respon setelah uji coba terbatas. Penggunaan data berupa data kuantitatif yang berasal dari hasil validasi para ahli dan respon peserta didik, serta data kualitatif yang berupa saran dan masukan dari para ahli. Penghimpunan data menggunakan instrumen berupa angket terbuka dan angket tertutup. Angket terbuka mencakup lembar telaah para ahli. Angket tertutup berupa lembar validasi para ahli serta angket respon peserta didik. Proses telaah dan validasi para ahli mengacu pada ketentuan (BSNP, 2014).

Analisis data yang diterapkan yaitu deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Penerapan teknik deskriptif kualitatif pada lembar telaah para ahli digunakan untuk memperoleh saran dan catatan sebagai acuan dalam menyempurnakan produk yang dikembangkan. Lembar validasi para ahli dan angket respon peserta didik dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase. Lembar validasi dari para ahli digunakan untuk mendapatkan nilai dan kelayakan dari produk yang telah dikembangkan kemudian kriteria kelayakan diperoleh dari kriteria penilaian skala *Likert*. Setelah dilakukan analisis, maka akan mendapatkan skor yang divalidasi oleh para ahli. Perolehan skor validasi diolah dengan metode persentase. Perolehan skor validasi dalam bentuk persentase, akan menghasilkan nilai kelayakan dengan interpretasi kelayakan berikut:

Tabel 1.
Tolok Ukur Interpretasi Kelayakan Produk

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)

Mengacu pada tabel diatas, maka produk dinyatakan “layak” jika memperoleh rerata persentase $\geq 61\%$. *Guttman Scale* digunakan dalam angket respon peserta didik. Skor dari respon peserta didik, diolah dengan metode persentase. Persentase yang diperoleh akan menghasilkan nilai kelayakan dengan interpretasi yakni:

Tabel 2.
Tolok Ukur 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)

Berpatokan pada tabel 2, apabila hasil persentase mencapai lebih dari sama dengan 61%, maka respon peserta didik terhadap produk masuk pada kriteria dipahami.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses yang diterapkan pada pengembangan ini memuat 5 tahapan yakni *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Tahapan tersebut selaras dengan metode pengembangan ADDIE. Tahap pertama (*analysis*) yang dilakukan peneliti adalah melakukan analisis *need assesment* dan *front-end analysis*. *Need assesment* dilakukan dan mendapatkan hasil bahwa terbatasnya ruang dalam pembelajaran karena dilakukan secara daring saat pandemi membuat peserta didik kurang memahami pencatatan dalam siklus akuntansi perusahaan dagang walaupun peserta didik sudah mempunyai buku pegangan berupa LKS. Namun materi yang disajikan pada LKS tersebut sebatas konsep teoritis dan latihan soal bersifat naratif yang artinya belum menekankan pada praktikum perusahaan dagang yang nyata sesuai keadaan di lapangan. Bahan ajar yang digunakan selain LKS yaitu bahan ajar berupa praktikum yang diberikan oleh guru berformat PDF atau *docx* namun hanya berisi soal kasus saja sehingga bahan ajar tersebut belum kompleks dan monoton. Sedangkan bahan ajar yang disajikan dengan interaktif selaras dengan keperluan peserta didik dan kompetensi yang dicapai sangat berperan dalam menyokong keberhasilan pembelajaran (Diantari et al., 2018) serta mampu menambah motivasi peserta didik dalam hal literasi yang berdampak capaian belajar peserta didik juga meningkat (Cloonan et al., 2020).


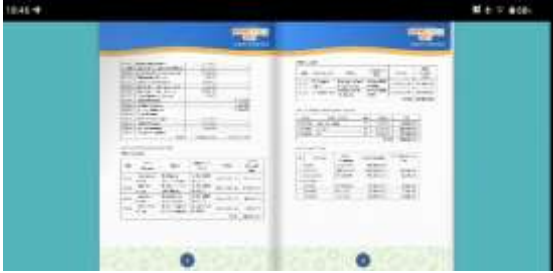


Analisis lanjutan yang dilakukan yaitu *front-end analysis*. Identifikasi pertama dilakukan berdasarkan karakteristik peserta didik dengan hasil bahwa saat pembelajaran daring, antusias belajar peserta didik SMK Negeri 1 Surabaya kurang maksimal dan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami serta menyelesaikan praktikum. Peserta didik memerlukan penunjang belajar yang membangkitkan motivasinya dan memaksimalkan keterlibatan dalam pembelajaran. Selaras dengan Sutirna (2018) bahwa pembelajaran harus didesain sekreatif mungkin untuk membangkitkan minat belajar peserta didik. Identifikasi selanjutnya terkait fasilitas penunjang dalam pembelajaran yang digunakan peserta didik cenderung menggunakan *smartphone*, sehingga bahan ajar berbasis android seperti *flipbook* sangat menunjang dan memudahkan dalam pembelajaran. Hal ini didukung oleh Sakibayev et al. (2019) bahwa kini banyak peserta didik yang menggunakan *smartphone* sehingga pengintegrasian teknologi dalam pendidikan berbasis android merupakan langkah eksplisit dalam memfasilitasi pembelajaran. Identifikasi ketiga berdasarkan lingkungan belajar. Lingkungan belajar saat daring tentunya sangat berbeda setiap peserta didik karena lokasi atau fasilitas belajar di rumah antar peserta didik tidak sama, sehingga mempengaruhi kenyamanan peserta didik dalam belajar. Oleh sebab itu, diperlukan sumber belajar yang fleksibel, efektif, dan tidak memberatkan peserta didik berupa bahan ajar *practice set* akuntansi perusahaan dagang berbasis *flipbook* yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Identifikasi selanjutnya yaitu tentang kompetensi dasar. Mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur kelas XI Semester 2 (dua) secara garis besar mempelajari perihal praktikum akuntansi perusahaan dagang yang merupakan Kompetensi Dasar 3.9





dan 4.9 hingga Kompetensi Dasar 3.19 dan 4.19. Pendidik berpandangan bahwa kompetensi dasar tersebut termasuk kajian yang penting sebab akan digunakan dalam uji kompetensi keahlian akuntansi.

Tahap setelahnya yaitu tahap *design* dengan langkah membuat rancangan bahan ajar *practice set* yang terdiri atas bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir sesuai dengan standar BSNP (2014) dengan modifikasi peneliti. Susunan bahan ajar memuat bagian awal memuat kulit buku, kata pengantar, petunjuk penggunaan, dan daftar isi; bagian isi memuat pendalaman praktikum, soal studi kasus, QR Code dan link lembar kerja praktikum; serta bagian akhir memuat daftar pustaka, *image source*, dan profil penyusun. Sajian bahan ajar *practice set* ini menekankan pada studi kasus praktikum akuntansi perusahaan dagang dengan tiga tingkat kesukaran soal yang terdiri dari tingkat soal mudah, sedang dan komprehensif. Ketiga studi kasus tersebut disajikan menggunakan dokumen transaksi yang kontekstual. Dalam memudahkan peserta didik menyelesaikan kasus, maka pada studi kasus yang pertama dengan kategori mudah diberikan stimulus berupa langkah atau petunjuk penyelesaian dalam mencatat transaksi sesuai dengan siklus akuntansi perusahaan dagang yang saling berkaitan dimulai dari sesi 1 (menganalisis bukti transaksi) sampai dengan sesi 4 (menyusun laporan keuangan). Studi kasus 2 dan 3 murni dikerjakan peserta didik tanpa petunjuk penyelesaian. Lembar kerja praktikum pada setiap studi kasus disajikan dalam bentuk *spreadsheet* yang dapat diunduh menjadi file microsoft excel apabila ingin mengerjakan secara digital. Lembar kerja juga disajikan dengan format PDF yang dapat diunduh dan dicetak untuk dikerjakan manual secara *offline*. Kedua lembar kerja tersebut dapat diakses dengan melakukan *scan* pada QR Code atau mengakses *link* yang tersedia pada bahan ajar. Bahan ajar *practice set* berbasis *flipbook* memiliki fitur berupa tombol navigasi untuk memudahkan pengaksesan yang terdiri dari *table of contents*, *thumbnails*, *zoom in & zoom out*, *flip sound*, *search*, *select text*, *auto flip*, *share by email*, *share*, *how to use*, *first page*, *last page*, *forward*, *backward*, *previous page* dan *next page*. Bahan ajar yang selesai dibuat dengan format PDF, selanjutnya akan diubah menjadi format HTML5 dan flash menggunakan *software Flip PDF Corporate Edition*. File HTML tersebut kemudian diubah menjadi aplikasi android berbantuan aplikasi *Website 2 APK Builder*, sehingga luaran produk yang dihasilkan berformat APK (*Application Package File*).

Tahap *development* merupakan tahap ketiga yang dilakukan dengan merealisasikan rancangan yang telah disusun pada tahap *design* untuk menjadi bahan ajar berbasis *flipbook*. Bahan ajar ini sudah dilengkapi dengan lembar kerja berbentuk *spreadsheet* yang dapat diunduh menjadi file microsoft excel untuk pengerjaan secara digital dan lembar kerja berformat PDF yang dapat diunduh dan dicetak untuk pengerjaan manual secara *offline*. Peserta didik dapat mengakses lembar kerja tersebut dengan melakukan *scan* pada QR Code atau mengklik *link* yang telah disediakan pada bahan ajar. Bahan ajar yang telah dikembangkan tersebut, selanjutnya dilakukan telaah oleh ahli materi, bahasa, dan grafis guna mendapatkan saran perbaikan dan masukan sebagai acuan dalam memperbaiki bahan ajar. Saran perbaikan dan masukan ahli materi dari proses telaah adalah penggunaan istilah akuntansi hendaknya sesuai dengan aturan baru, menambah keterangan terkait peraturan perpajakan yang digunakan, menambah waktu penyelesaian pengerjaan praktikum dan menyesuaikan akun *freight out* dengan kondisi lapangan pada studi kasus yang pertama. Ahli Bahasa memberikan hasil telaah untuk memperhatikan penataan kalimat yang efektif, penggunaan tanda baca, dan penulisan ejaan sesuai PUEBI dan KBBI untuk mengupayakan bahasa Indonesia yang baku. Hasil telaah ahli grafis diperoleh semua komponen sudah sesuai dengan standar sehingga tidak ada revisi. Saran dan masukan dari para ahli digunakan untuk perbaikan produk. Berikut tampilan produk setelah revisi dari hasil telaah para ahli.

Tabel 3.
Tampilan Bahan Ajar Berbasis *Flipbook*

Bagian Bahan Ajar	Bagian Bahan Ajar
	
<p>Sampul buku tampak depan dengan orientasi <i>portrait</i> beserta fitur – fitur yang tersedia pada navigasi</p>	<p>Sajian bahan ajar dengan orientasi <i>landscape</i></p>
	
<p>Fitur <i>Table of Content</i> untuk memudahkan pengaksesan halaman</p>	<p>Informasi umum perusahaan yang disajikan lengkap termasuk peraturan perpajakan</p>

	
<p>Tampilan petunjuk pencatatan yang dibuat per sesi sesuai siklus akuntansi perusahaan dagang pada studi kasus pertama (kategori mudah)</p>	<p>Tampilan bukti transaksi yang kontekstual dan tidak naratif</p>
	
<p>QR Code dan link digunakan untuk mengakses lembar kerja studi kasus baik format PDF maupun <i>spreadsheet</i></p>	<p>Alokasi waktu pengerjaan dan <i>quotes</i> motivasi untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik</p>

Sumber: Data diolah peneliti (2022)

Perbaikan yang dilakukan berdasarkan telaah para ahli, selanjutnya akan dinilai kelayakannya melalui proses validasi. Validator akan memberikan nilai berupa skor yang diperoleh dari lembar validasi. Lembar validasi para validator disusun berdasarkan pedoman penyusunan bahan ajar oleh BSNP (2014). Skor penilaian dari lembar validasi tersebut akan ditotal dan dikaji dengan persentase kemudian diinterpretasikan mengacu pada teori Riduwan. Rekapitulasi validitas semua ahli disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.
Perolehan Validasi oleh Ahli Materi

No	Komponen	Validator 1	Validator 2	Rerata Persentase	Interpretasi
1.	Kelayakan Isi	89,55%	80%	84,77%	Sangat Layak
2.	Kelayakan Penyajian	89,17%	80%	84,58%	Sangat Layak
Rerata Kelayakan Materi				84,68%	
Interpretasi Kelayakan Materi					Sangat Layak

Sumber: Data diolah peneliti (2022)

Kelayakan materi berlandaskan tabel 4 memperlihatkan bahwa rerata persentase dari seluruh validator ahli materi sebesar 84,68%. Rincian perolehan rerata tersebut antara lain dari validator 1 yaitu Drs. Joni Susilowibowo, M.Pd. yang merupakan dosen S1 Pendidikan Akuntansi di UNESA dengan hasil kelayakan isi sebesar 89,55% dan hasil kelayakan penyajian sebesar 89,17%. Validator 2 yaitu Prestiwati, S.Pd. selaku guru pengampu mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur di SMK Negeri 1 Surabaya memperoleh hasil kelayakan isi sebesar 80% dan kelayakan penyajian sebesar 80%, maka kelayakan bahan ajar dari kedua validator sebesar 84,68% yang menggambarkan interpretasi sangat layak.

Konklusi yang diperoleh dari validitas materi terkait kelayakan isi adalah materi telah sesuai dengan kompetensi dasar yang mengacu pada silabus. Materi yang terdiri dari konsep, fakta, definisi, gambar, istilah dan acuan pustaka sudah sesuai indikator, berkesinambungan dan diakui akurat. Substansi materi juga memuat penugasan praktikum dalam bentuk studi kasus kontekstual berupa dokumen transaksi yang terdiri dari tiga tingkat kesukaran yaitu mudah, sedang, dan komprehensif. Studi kasus pertama dengan kategori mudah, disajikan petunjuk pengerjaan yang dibuat dari sesi 1 – sesi 4 untuk memudahkan pemahaman peserta didik dalam pencatatan siklus akuntansi perusahaan dagang. Soal studi kasus praktikum mampu menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik dan meningkatkan berpikir kritis sehingga tidak selalu bergantung pada guru, karena pembelajaran pada abad 21 menerapkan *student centered* yang mana peserta didik dituntut memiliki kecakapan berpikir 4C (Mardhiyah et al., 2021). Kelayakan penyajian dinyatakan sangat layak karena sub bab dalam bahan ajar berkesinambungan dan koheren, penyajian konsep runtut, terdapat kata pengantar, daftar isi serta daftar pustaka, tersedianya lembar kerja praktikum yang terintegrasi digital dan baha ajar pasrtisipatif. Hasil validasi materi pada penelitian ini selaras dengan Rahmita Maulida & Susilowibowo (2021) bahwa *e-book* praktikum akuntansi perusahaan dagang yang dikembangkan sudah memuat materi yang rinci dan mutakhir serta tersedianya dokumen transaksi yang kontekstual sehingga memperoleh rerata persentase 85,92% dari validator ahli materi dengan kriteria sangat layak. Riset yang diselesaikan Rahmah & Susilowibowo (2021) memperlihatkan apabila sajian materi telah berpatokan dengan kompetensi dasar serta sajian soal yang riil sehingga diperoleh rerata validasi sebesar 89,89% dengan interpretasi sangat layak dari ahli materi. Wibowo et al., (2019) dalam risetnya memperoleh persentase dari ahli materi 97,22% yang menunjukkan bahwa materi yang disusun runtut dan komprehensif, kesesuaian gambar dengan isinya dan isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tabel 5.
Perolehan Validasi oleh Ahli Bahasa

No	Komponen	Persentase	Interpretasi
1.	Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	80%	Layak
2.	Keterbacaan	80%	Layak
3.	Kemampuan Memotivasi	90%	Sangat Layak
4.	Kelugasan	100%	Sangat Layak
5.	Koherensi dan Alur Pikir yang Runtut	80%	Layak
6.	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	100%	Sangat Layak
7.	Penggunaan Istilah dan lambang atau Simbol	86,67%	Sangat Layak
Rerata Kelayakan Bahasa			88,10%
Interpretasi Kelayakan Bahasa			Sangat Layak

Sumber: Data diolah peneliti (2022)

Validitas dari segi bahasa yang dinilai oleh dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia UNESA yaitu Dr. Yunis Effendri, M.Pd. mengacu pada tabel 6 diperoleh hasil sebesar 88,10% yang tergolong interpretasi sangat layak. Hasil validitas tersebut diperoleh karena kebahasaan setara dengan perkembangan dan sosio emosional peserta didik. Penggunaan bahasa juga tidak multitafsir sehingga mudah dipahami dan mendorong semangat peserta didik. Gramatika sudah selaras dengan kaidah bahasa Indonesia (KBBI dan PUEBI) serta penggunaan istilah, lambang, dan symbol cukup konstan. Kelayakan ini sejalan dengan riset yang dilakukan Pratama Putra & Susilowibowo (2021) dengan persentase 94,5% kategori sangat layak dikarenakan tata bahasa yang digunakan komunikatif dan sistematis sehingga mudah dipahami peseta didik. Riset yang diselesaikan Denisa & Hakim (2021) dari sisi bahasa termasuk dalam interpretasi sangat layak dengan persentase 97%. Selaras juga dengan

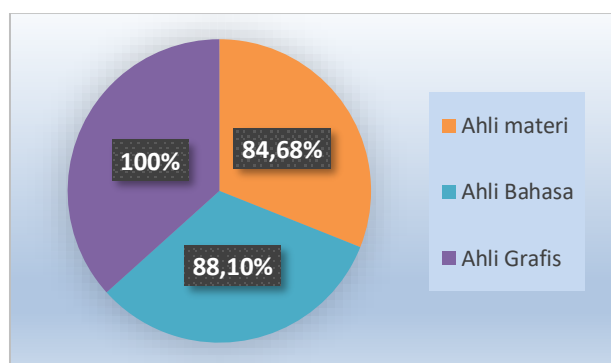
penelitian Suyono (2020) mendapat persentase 87,37% dari segi bahasa sehingga dikatakan produk sangat mudah dipahami. Hasil riset Mutiara & Emilia (2022) dari segi bahasa memperlihatkan bahwa kalimat yang digunakan dalam produk berbasis flipbook sudah ringkas, ejaan sesuai dengan PUEBI, dan kosakata yang digunakan sesuai sehingga mendapat kategori sangat baik.

Tabel 6.
Perolehan Validasi oleh Ahli Grafis

No	Komponen	Persentase	Interpretasi
1.	Ukuran Bahan Ajar	100%	Sangat Layak
2.	Cover Bahan Ajar	100%	Sangat Layak
3.	Desain Isi Bahan Ajar	100%	Sangat Layak
Rerata Kelayakan Grafis		100%	
Interpretasi Kelayakan Grafis		Sangat Layak	

Sumber: Data diolah peneliti (2022)

Proses Validasi yang dilakukan ahli grafis mendapat rerata persentase kelayakan 100% yang termasuk interpretasi sangat layak. Pengkajian kelayakan yang dilakukan Dr. Fajar Arianto, M.Pd. selaku dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNESA didasarkan dengan alasan ukuran bahan ajar yang dipakai sudah berstandar ISO dan selaras dengan materi isi. Tata letak cover termasuk ilustrasi, logo, ukuran, dan warna disajikan sangat baik dalam artian memiliki *unity*, harmonis, *center point* tepat, proporsional, dan konsisten. Tipogorafi cover bahan ajar menggunakan ukuran huruf yang proporsional dan tidak banyak menggunakan kombinasi jenis huruf supaya tidak mengganggu tampilan serta ilustrasi *cover* sudah menggambarkan isi materi. Tata letak, tipografi, dan ilustrasi isi sudah tercantum pada desain isi. Penyusunan tatanan paragraph, judul, sub judul, ilustrasi, gambar, angka halaman, dan *white space* pada tata letak isi bahan ajar sudah jelas dan rapi. Tipografi isi bahan ajar disajikan dengan konsisten karena jenis huruf yang digunakan tidak berlebihan dan pengaturan spasi yang tidak mengganggu tingkat keterbacaan. Ilustrasi isi bahan ajar disajikan dengan kreatif, dinamis, dan proporsional sehingga memungkinkan menambah pemahaman peserta didik pada pesan yang disampaikan. Vaganova et al (2019) juga menyatakan bahwa partisipasi dan dorongan belajar peserta didik akan meningkat dengan mengkombinasikan teknologi dalam pembelajaran. Kesimpulan yang diperoleh yakni komponen kelayakan grafis bahan ajar *practice set* sudah selaras dengan BSNP (2014) dan sangat layak digunakan. Kriteria sangat layak berdasarkan aspek grafis juga dihasilkan oleh Meidita & Susilowibowo (2021) dengan persentase 96,48% yang memperlihatkan bahwa desain bahan ajar disajikan menarik, proporsional dan serasi. Penelitian yang dilakukan juga selaras dengan Sukma Hardini & Susanti (2020) yang memperoleh skor 91,5% dalam interpretasi sangat layak sehingga dapat dipakai dalam pembelajaran.



Sumber: Data diolah Peneliti (2022)

Gambar 1. Rerata Perolehan Validasi Para Ahli

Merujuk rekapitulasi penilaian validasi para ahli pada gambar 1, diperoleh hasil final validasi ahli materi sebanyak 84,68%, perolehan final validasi ahli bahasa sebesar 88,10%, dan perolehan final validasi ahli grafis sebesar 100%. Perhitungan rerata dari hasil final seluruh ahli validasi sebesar 90,93% dengan interpretasi sangat layak.

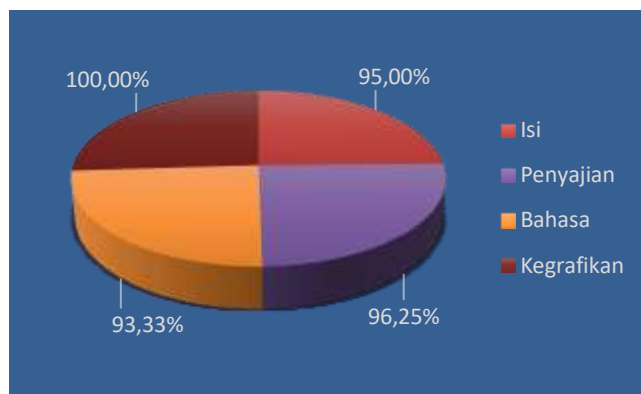
Tahap keempat yaitu *implementation* yang dilaksanakan dengan uji coba terbatas kepada peserta didik. Peneliti menyelenggarakan uji coba terbatas kepada kelas XI Akuntansi Keuangan dan Lembaga di SMK Negeri 1 Surabaya sejumlah 20 peserta didik. Uji coba dilakukan secara *offline* di SMK Negeri 1 Surabaya dengan membagikan *link google drive* yang berisi produk bahan ajar *practice set* dalam bentuk APK untuk diinstal dan dipraktikan serta angket respon peserta didik menggunakan *google form*.



Sumber: Data diolah Peneliti (2022)

Gambar 2. Uji Coba Terbatas Penggunaan Bahan Ajar

Apabila peserta didik sudah menginstal dan mempraktikan produk, selanjutnya peserta didik mengisi angket respon terhadap produk melalui *google form* dengan memberikan jawaban “Ya” atau “Tidak”. Hasil respon peserta didik akan dikaji menggunakan *Guttman Scale* dengan metode persentase untuk mengetahui perolehan interpretasinya. Gambar 2 berikut memperlihatkan hasil angket respon peserta didik terhadap bahan ajar berbasis *flipbook*.



Sumber: Data diolah Peneliti (2022)

Gambar 3. Perolehan Respon Peserta Didik

Mengacu pada gambar 3, aspek isi mendapatkan persentase 95% yang membuktikan bahwa sajian isi pada bahan ajar yang dilengkapi langkah langkah pembelajaran membantu pemahaman peserta didik terhadap materi. Aspek penyajian memperoleh persentase sebesar 96,25% yang mana memperlihatkan bahwa petunjuk penggunaan disajikan dengan jelas, serta kelengkapan berupa fitur-fitur digital termasuk pada lembar kerja studi kasus dikemas interaktif sehingga mendorong motivasi belajar peserta didik. Persentase 93,33% diperoleh pada aspek bahasa dengan alasan penggunaan bahasa tidak multitafsir serta sesuai dengan pola pikir peserta didik sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Aspek grafis memperoleh persentase 100%, yang membuktikan bahwa tampilan bahan ajar baik bagian awal, isi, dan bagian akhir menarik sehingga meningkatkan literasi peserta didik. Hasil uji coba terhadap peserta didik pada empat aspek tersebut diperoleh rerata sebesar 96,15% dengan interpretasi sangat dipahami. Penelitian yang mendukung yaitu oleh Musdzalifah & Rohayati (2018)

dengan perolehan persentase 87,5% sehingga respon peserta didik terhadap produk sangat dipahami. Riset ini selaras juga dengan (Najuah et al., 2022) yang memperlihatkan rerata respon peserta didik terhadap e-modul yang dibuat sebesar 86,32% sehingga e-modul dikategorikan sangat baik.

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir yang dilakukan dengan mengkaji hasil kelayakan bahan ajar. Jenis evaluasi yang digunakan yaitu evaluasi formatif guna menghimpunkan data pada setiap langkah untuk memperbaiki bahan ajar sesuai catatan dan komentar para ahli mengenai validitas produk yang dikembangkan. Data yang dikumpulkan pada setiap tahap khususnya hasil validitas para ahli diperoleh kesimpulan bahwa produk diakui sangat layak dengan rerata persentase keseluruhan komponen sebesar 90,93% (gambar 1) dan respon peserta didik seluruhnya sebesar 96,15% yang berarti produk sangat dipahami. Hasil kelayakan tersebut selaras dengan Riduwan (2016), apabila persentase lebih dari sama dengan 81% maka dikatakan sangat layak.

Penelitian ini menjadi penguat pada riset sebelumnya bahwa bahan ajar yang disajikan secara digital sangat menunjang pembelajaran dalam jaringan karena mendorong kemandirian belajar peserta didik sehingga tidak selalu bergantung pada guru (Fuadi et al., 2021). Belajar menggunakan buku digital juga menghasilkan efektivitas yang lebih tinggi daripada buku cetak (Nugroho Budi Santoso et al., 2018). Hamid & Alberidaa (2021) juga menyatakan bahwa sajian dalam bentuk *flipbook* memberi kemudahan pemahaman peserta didik karena terdapat gambar dan animasi yang interaktif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar (Andani & Yulian, 2018). Pembelajaran adaptif di sekolah dengan penggunaan teknologi sangat diperlukan untuk meningkatkan pengetahuan serta keterampilan peserta didik dalam menghadapi tuntutan globalisasi (Mardhiyah et al., 2021; Mustika & Sophia, 2019). Bersumber pada pembahasan diatas, bahan ajar *practice set* berbasis *flipbook* yang dapat diakses diandroid sangat cocok sebagai sumber belajar yang menunjang pembelajaran khususnya saat daring pada mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur kelas XI Akuntansi Semester 2.

SIMPULAN

Bersumber dari kajian hasil dan pembahasan, diperoleh kesimpulan bahwa proses pengembangan produk berupa bahan ajar *practice set* akuntansi perusahaan dagang berbasis *flipbook* berpatokan pada model pengembangan ADDIE modifikasi Lee & Owens. Tahapan ADDIE yang diimplementasikan diantaranya *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Hasil penilaian kelayakan para ahli menunjukkan bahwa bahan ajar *practice set* akuntansi perusahaan dagang berbasis *flipbook* mendapat interpretasi sangat layak. Kelayakan tersebut dikaji dari aspek materi, bahasa, dan grafis dengan berpedoman pada BSNP (2014). Respon 20 peserta didik dalam uji coba terbatas menunjukkan bahwa bahan ajar *practice set* akuntansi perusahaan dagang berbasis *flipbook* kelas IX Akuntansi sangat dipahami oleh peserta didik, sehingga produk layak dijadikan sumber belajar yang efektif. Saran untuk penelitian selanjutnya guna kualitas bahan ajar yang lebih optimal, diharapkan dapat melakukan validasi evaluasi terhadap soal supaya sajian soal lebih berkualitas dan melakukan uji coba tidak hanya pada satu sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Andani, D. T., & Yulian, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Electronic Book Menggunakan Software Kvisoft Flipbook Pada Materi Hukum Dasar Kimia di SMA Negeri 1 Pantou Reu Aceh Barat. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 2 (1), 1–6. <https://doi.org/10.24815/jipi.v2i1.10730>
- Asrowi, Hadaya, A., & Hanif, M. (2019). The impact of using the interactive e-book on students' learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 12 (2), 709–722. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12245a>
- BSNP. (2014). *Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran Tahun 2014*. Badan Standar Nasional Pendidikan. <http://bsnp-indonesia.org/id/wp-content/uploads/2014/05/04-EKONOMI.rar>

- Cloonan, M. R., Cloonan, D. J., Lynn Schlitzkus, L., Fingeret, A. L., Israel, B., Ann Kelly-Schuetter, K., Janish, T., Paul Wright, G., & Hwayup Chung, M. (2020). Learners with Experience in Surgical Scrub Benefit from Additional Education with an Interactive E-Learning Module. *Journal of the American College of Surgeons*, 231 (4). <https://doi.org/10.1016/j.jamcollsurg.2020.08.521>
- Denisa, L., & Hakim, L. (2021). Pengembangan E-Modul Kontekstual Akuntansi Perbankan Syariah Kelas XI Berbasis Flip Pdf Professional. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 9 (1), 79–87. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jpak.v9n1.p79-87>
- Diantari, L., Damayanthi, L., Sugihartini, N., & Wirawan, I. (2018). Pengembangan E-Modul Berbasis Mastery Learning Untuk Mata Pelajaran KKPI Kelas XI. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 7 (1). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/janapati.v7i1.12166>
- Doering, T., Pereira, L., & Kuechler, L. (2012). The Use of E-Textbooks in Higher Education: A Case Study. *E-Leader Berlin (Germany)*, 109–123.
- Fahrezi, G., & Susanti, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Flip Book Kontekstual Berbasis Android Pada Materi Akuntansi Persediaan. *Educatio*, 16 (1), 58–70. <https://doi.org/10.29408/edc.v16i1.3550>
- Fitriya Yulaika, N., & Canda Sakti, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. 4 (1). <https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>
- Fuadi, H., Melita, A. S., Siswadi, S., Jamaluddin, J., & Syukur, A. (2021). Inovasi LKPD dengan Desain Digital Sebagai Media Pembelajaran IPA di SMPN 7 Mataram pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6 (2), 167–174. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i2.184>
- Furman Shahrabani, Y., & Yarden, A. (2019). Toward narrowing the theory–practice gap: characterizing evidence from in-service biology teachers’ questions asked during an academic course. *International Journal of STEM Education*, 6 (1). <https://doi.org/10.1186/s40594-019-0174-3>
- Hamid, A., & Alberida, H. (2021). Pentingnya Mengembangkan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 (3), 911–918. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.452>
- Juniors, R., & Susilowibowo, J. (2020). Pengembangan Bahan Ajar E-book Pada Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Sebagai Pendukung Pembelajaran Saintifik Kelas X Akuntansi Di SMK Negeri 2 Tuban. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 8 (3), 2722–7502.
- Kariem Aisyi, F., Elvyanti, S., Gunawan, T., & Mulyana, E. (n.d.). Pengembangan Bahan Ajar TIK SMP Mengacu pada Pembelajaran Berbasis Proyek. *Invotec*, IX(2), 117–128. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4861>
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2 (2), 170–187. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/nusantara.v2i2.805>
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12 (1), 29–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>
- Meidita, A. C., & Susilowibowo, J. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Flipbook sebagai Pendukung Pembelajaran Administrasi Pajak dengan Kompetensi Dasar PPH Pasal 21. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 (5), 2217–2231. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.784>
- Mulyasa, H. E. (2017). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Remaja Rosdakarya.
- Musdzalifah, & Rohayati, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Digital Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Manufaktur Kelas XII Akuntansi Di SMK Negeri 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*.
- Mustika, N., & Sophia, A. (2019). Pengembangan Modul English in Analyzer Dalam Peningkatan Kemampuan Berbahasa Inggris Bagi Mahasiswa Analisis Kesehatan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1 (3). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.23>
- Mutiara, E., & Emilia, E. (2022). Developing Flipbook-based Teaching-Learning Material in the Culinary Arts Program of Unimed. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10 (3), 650–662. <https://doi.org/10.46328/ijemst.2487>

- Najuah, N., Azhari, I., Suhendro Lukitoyo, P., Ikhwal, M., Sabrina Simamora, R., & Pendidikan Sejarah, J. (2022). Development Of Historical Electronic Module On The Impact Of European Colonization For The Indonesian Nation For Senior High School. *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, 3 (1), 91–100. <https://ijersc.org>
- Nugroho Budi Santoso, T., Siswandari, & Sawiji, H. (2018). The Effectiveness of eBook versus Printed Books in the Rural Schools in Indonesia at the Modern Learning Era. *International Journal of Educational Research Review*. www.ijere.com
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Buku Teks Inovatif*. Diva Press.
- Pratama Putra, A., & Susilowibowo, J. (2021). E-Modul Berbasis Android Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Program Aplikasi Accurate Accounting V5 untuk Siswa Kelas XI. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5 (2), 250–256. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jppp.v5i2.36500>
- Rahmah, S. M., & Susilowibowo, J. (2021). Pengembangan Bahan Ajar berupa E-Book pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Akuntansi Piutang kelas XI Berbasis Pendekatan Saintifik di SMK Yapalis Krian. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 6 (2), 60–70. <http://ejournal.unikama.ac.id/Hall60>
- Rahmita Maulida, D., & Susilowibowo, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Electronic Book (E-Book) Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Dagang. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 9(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jpak.v9n3.p302-311>
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Sakibayev, S., Sakibayev, R., & Sakibayeva, B. (2019). The educational impact of using mobile technology in a database course in college. *Interactive Technology and Smart Education*, 16 (4), 363–380. <https://doi.org/10.1108/ITSE-12-2018-0103>
- Saputri, A. E., & Susilowibowo, J. (2020). The Development of E-Book Teaching Materials on the Subjects of Manufacturing Companies Accounting Practicum. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20 (2), 154–162. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpp.v20i2.26269>
- Schreurs, K. (2013). Children’s E-books are Born: How E-books for Children are Leading E-book Development and Redefining the Reading Experience. *Partnership: The Canadian Journal of Library and Information Practice and Research*, 8 (2).
- Suarez, M. F. (2013). *The book: A global history*. Oxford University Press.
- Sudarsana, I. K. (2016). Peningkatan Mutu Pendidikan Luar Sekolah Dalam Upaya Peningkatan Mutu Sumber Daya Manusia. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 1 (1), 1. <https://doi.org/10.25078/jpm.v1i1.34>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Ke-26)*. Alfabeta.
- Sukma Hardini, F., & Susanti. (2020). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Kelas XI SMK. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 8 (2), 21–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jpak.v8n2.p63-74>
- Sulistiowati, A. P., & Susilowibowo, J. (2021). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Materi Praktikum Akuntansi Dagang Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS). *JPAK: Jurnal Pendidikan Akuntansi Dan Keuangan*, 9 (1), 40–52. <https://doi.org/10.17509/jpak.v9i1.25210>
- Sung, H. Y., Hwang, G. J., Chen, C. Y., & Liu, W. X. (2022). A contextual learning model for developing interactive e-books to improve students’ performances of learning the Analects of Confucius. *Interactive Learning Environments*, 30 (3), 470–483. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1664595>
- Sutirna. (2018). Inovasi Pembelajaran Media untuk Menghentikan Siswa Menjadi Jenuh dan Bosan (Penelitian Survey Lingkungan Guru Se Komisariat Telukjambe Karawang). *Gess 2018 Indonesia*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.13059.14887>
- Suyono, A. (2020). Pengembangan Buku Latihan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang (BLSAPD) pada Mata Kuliah Pengantar Akuntansi 1 Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Islam Riau. *Jurnal Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 11 (Vol. 11 No. 1 (2020): Perspektif Pendidikan dan Keguruan). [https://doi.org/https://doi.org/10.25299/perspektif.2020.vol11\(1\).4815](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/perspektif.2020.vol11(1).4815)

- Vaganova, O. I., Tsyganova, L. V., Gorbunova, N. V., Bulaeva, A. V., & Lapshova, A. V. (2019). Methods and Means of Implementing Technology of Personality-Oriented Training of a Vocational Training Teacher. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering*, 9 (2), 4721–4724. <https://doi.org/10.35940/ijitee.b6409.129219>
- Wahyu, R., Putra, Y., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Matematika Siswa MTs. 12 (1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/jppm.v12i1.4865>
- Waller, D. (2013). Current Advantages and Disadvantages of Using E-Textbooks in Texas Higher Education. *FOCUS on Colleges, Universities Schools*, 7 (1).
- Wati, I., & Kamila, I. (2019). Pentingnya Guru Professional dalam Mendidik Siswa Milenial untuk Menghadapi Revolusi 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Wibowo, M., Gustina, E., Ayu, S. M., & Sofiana, L. (2019). Digital Flipbook Media as a Media for Health Promotion in Youth: Research and Development. *International Journal of Educational Research Review*. www.ijere.com
- Wijaya, E., Sudjimat, A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematik*, 1, 263–278.