

Pengembangan Bahan Ajar *Digital Flip Book* Kontekstual Berbasis *Android* pada Materi Lingkup Kerja pada Bidang Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMKN 6 Surabaya

Furi Sri Rahayu Wulan Safitri ^{*1}

Dian Kristinawati ²

Jeny ktavia Dwi Ramadhani ³

Amirul Arif ⁴

Luqman Hakim ⁵

^{1,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

*e-mail: furi.23061@mhs.unesa.ac.id, dian.23201@mhs.unesa.ac.id, jeny.23192@mhs.unesa.ac.id, amirularif@unesa.ac.id, luqmanhakim@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan ajar digital berupa flip book kontekstual berbasis Android untuk pembelajaran materi lingkup kerja dalam bidang akuntansi dan keuangan di SMKN 6 Surabaya. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa memerlukan bahan ajar yang interaktif dan relevan dengan konteks nyata di dunia akuntansi dan keuangan. Proses desain dan pengembangan menghasilkan prototipe bahan ajar flip book yang diintegrasikan ke dalam aplikasi Android. Uji coba dilakukan pada siswa kelas XI jurusan akuntansi di SMKN 6 Surabaya. Hasil uji coba menunjukkan bahwa bahan ajar digital ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan mampu menarik minat belajar mereka. Selain itu, evaluasi dari guru dan siswa menunjukkan bahwa flip book kontekstual berbasis Android ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran akuntansi dan keuangan di SMKN 6 Surabaya serta dapat diadopsi oleh lembaga pendidikan lainnya.

Kata Kunci: Bahan Ajar Digital; Flip Book Kontekstual; Berbasis Android; Akuntansi dan Keuangan

Abstract

This study focuses on the development of digital teaching materials in the form of contextual flip books based on Android for learning the scope of work in the field of accounting and finance at SMKN 6 Surabaya. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Needs analysis revealed that students require interactive teaching materials that are relevant to real-world contexts in accounting and finance. The design and development process resulted in a prototype flip book integrated into an Android application. Trials were conducted with eleventh-grade accounting students at SMKN 6 Surabaya. The trial results indicated that this digital teaching material effectively enhances students' understanding of the subject matter and can capture their interest in learning. Additionally, evaluations from teachers and students showed that the contextual Android-based flip book provides a more interactive and in-depth learning experience. Therefore, the development of this teaching material is expected to be an innovative solution for improving the quality of accounting and finance education at SMKN 6 Surabaya and can be adopted by other educational institutions.

Keywords: Digital Teaching Materials; Contextual Flip Book; Android-Based; Accounting and Finance

PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, inovasi dalam bidang pendidikan semakin berkembang pesat, termasuk dalam penyediaan bahan ajar yang lebih interaktif dan kontekstual. Salah satu inovasi yang telah diterapkan adalah mengembangkan materi pembelajaran berbentuk flip book kontekstual

berbasis Android. Teknologi ini memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan dengan konteks nyata, terutama dalam bidang akuntansi dan keuangan.

Pembelajaran akuntansi dan keuangan di SMKN 6 Surabaya menghadapi tantangan dalam menyajikan materi yang relevan dan mudah dipahami oleh siswa. Bahan ajar konvensional sering kali kurang interaktif dan tidak memberikan pengalaman belajar yang mendalam. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar digital menjadi solusi yang menjanjikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa memerlukan bahan ajar yang interaktif dan relevan dengan konteks nyata di dunia akuntansi dan keuangan. Prototipe materi pembelajaran berupa flip book ini diintegrasikan ke dalam aplikasi Android dan diuji pada siswa kelas XI jurusan Akuntansi di SMKN 6 Surabaya.

Hasilnya menunjukkan bahan ajar digital ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan mampu menarik minat belajar mereka. Evaluasi oleh guru dan siswa juga menunjukkan bahwa *flip book* kontekstual berbasis *Android* ini menyediakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar ini dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. akuntansi dan keuangan di SMKN 6 Surabaya serta dapat diadopsi oleh lembaga pendidikan lainnya.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar digital berbentuk *flip book* kontekstual berbasis Android mengadopsi model *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan ADDIE, yang mencakup *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Menurut Dick dan Carey (2015), model ADDIE sangat efektif dalam perancangan instruksional karena memungkinkan perbaikan yang sistematis pada setiap tahap pengembangan bahan ajar. Tahap awal, analisis kebutuhan dilakukan untuk memahami kesenjangan dalam proses pembelajaran dan kebutuhan siswa terhadap bahan ajar yang lebih interaktif (Morrison, Ross, & Kemp, 2011). Pada tahap desain, konten dan struktur *flip book* dikembangkan dengan mempertimbangkan relevansi materi terhadap konteks dunia nyata di bidang akuntansi dan keuangan (Gagné, Wager, Golas, & Keller, 2005). Proses pengembangan melibatkan pembuatan prototipe bahan ajar yang diintegrasikan ke dalam aplikasi *Android*, yang kemudian diuji coba secara internal untuk memastikan kualitas dan fungsionalitasnya (Branch, 2009). Implementasi dilakukan dengan menggunakan bahan ajar pada siswa kelas XI di

SMKN 6 Surabaya untuk mengukur efektivitas dan penerimaan siswa terhadap bahan ajar tersebut. Akhirnya, evaluasi dilakukan untuk menilai keberhasilan bahan ajar berdasarkan data yang dikumpulkan melalui angket dan observasi, serta untuk mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan (Kirkpatrick & Kirkpatrick, 2006). Dengan pendekatan ini, diharapkan pengembangan bahan ajar digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SMKN 6 Surabaya..

Tabel 1. Kriteria Skor Validasi Ahli dengan Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Layak	4
Cukup layak	3
Tidak layak	2
Sangat tidak layak	1

Sumber: (Fahrezi, G. Susanti, 2021)

Menghitung dan menganalisis presentase dengan menggunakan rumus: **Persentase (%) = (Jumlah skor / Jumlah skor maksimal) x 100%**

Tabel 2. Interpretasi Skor Validasi Ahli dengan Skala Likert

Presentase	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	Sangat tidak layak
20% - 40%	Tidak layak
40% - 60%	Cukup layak
60% - 80%	Layak
80% - 100%	Sangat layak

Sumber: (Fahrezi, G. Susanti, 2021)

Sesuai dengan tabel diatas jika semua komponen penilaian kelayakan dari para ahli mendapat rata-rata presentase sebesar >61% maka bahan ajar tersebut mendapat kriteria layak atau sangat layak.

Angket respon siswa dianalisis menggunakan skala Guttman dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Skor Angket Respon Siswa dengan Skala Guttman

Kriteria	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber: (Fahrezi, G. Susanti, 2021)

Menghitung dan menganalisis persentase dengan menggunakan rumus:

Persentase (%) = (Jumlah skor / Jumlah skor maksimal) x 100%

Tabel 4. Interpretasi Skor Angket Respon Siswa dengan Skala Guttman

Presentase	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	Sangat tidak baik
20% - 40%	Tidak baik
40% - 60%	Cukup baik
60% - 80%	baik
80% - 100%	Sangat baik

Sumber: (Fahrezi, G. Susanti, 2021)

Sesuai dengan tabel diatas, jika semua komponen penilai angket respon siswa mendapatkan rata-rata persentase >61%, maka materi pembelajaran yang dikembangkan memperoleh predikat baik atau sangat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil survei dan wawancara dengan siswa dan guru kelas XI akuntansi di SMKN 6 Surabaya, ditemukan bahwa siswa membutuhkan bahan ajar yang interaktif dan relevan dengan dunia nyata. Sebanyak 85% dari 40 siswa mengaku kesulitan memahami materi menggunakan bahan ajar konvensional dan merasa kurang termotivasi. Morrison, Ross, dan Kemp (2011) menyatakan bahwa analisis kebutuhan penting untuk mengidentifikasi kesenjangan dalam pembelajaran dan merancang solusi yang sesuai.

Dalam tahap desain, bahan ajar flip book kontekstual berbasis Android dirancang dengan fitur-fitur interaktif seperti video pembelajaran, kuis, dan simulasi kasus nyata di bidang akuntansi dan keuangan. Konten disusun agar menarik dan mudah dipahami, sesuai dengan kriteria kebutuhan siswa. Gagné, Wager, Golas, dan Keller (2005) menekankan pentingnya desain pembelajaran yang sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan.

Proses pengembangan menghasilkan prototipe bahan ajar digital yang diintegrasikan ke dalam aplikasi Android. Prototipe ini diuji secara internal untuk memastikan kualitas dan fungsionalitasnya, dengan fokus pada interaktivitas dan relevansi konten. Dick dan Carey (2015) menyatakan bahwa pengembangan prototipe yang baik melibatkan pengujian dan revisi untuk memastikan keefektifan bahan ajar.

Uji coba bahan ajar dilakukan selama empat minggu pada siswa kelas XI akuntansi di SMKN 6 Surabaya. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi, dengan 90% siswa melaporkan bahwa bahan ajar ini membantu mereka memahami konsep-konsep akuntansi dan keuangan lebih baik. Minat belajar siswa juga meningkat, dengan 80% merasa lebih termotivasi. Branch (2009) menjelaskan bahwa implementasi dalam konteks nyata diperlukan untuk mengukur efektivitas dan penerimaan pengguna.

Evaluasi dilakukan melalui angket dan wawancara. Sebanyak 95%. Para siswa memberikan tanggapan positif, menyatakan bahwa bahan ajar ini menarik dan lebih efektif dibandingkan dengan bahan ajar konvensional. Guru juga menyatakan bahwa bahan ajar ini memudahkan penyampaian materi dan membantu siswa memahami konsep yang kompleks. Kirkpatrick dan Kirkpatrick (2006) menekankan pentingnya evaluasi untuk menilai keberhasilan program pendidikan dan mengidentifikasi area yang perlu perbaikan.

Validasi materi pembelajaran flip book kontekstual dalam penelitian ini berasal dari perhitungan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli evaluasi di bidang materi pelajaran, tata bahasa, dan grafik.

Tabel 5. Tabel Keseluruhan Hasil Validasi Ahli.

No.	Aspek	Presentase	Kriteria Interpretasi
1.	Rata-Rata Validasi Ahli Materi	84%	Sangat layak
2.	Rata-Rata Validasi Ahli Bahasa	92%	Sangat layak
3.	Rata-Rata Validasi Ahli Grafis	79%	layak
	Rata-Rata Keseluruhan Validasi	85%	Sangat layak

Sumber: diolah peneliti (2024)

Berdasarkan Tabel 5 yang menampilkan hasil keseluruhan, validasi oleh Ahli Materi menunjukkan bahwa konten dalam bahan ajar memperoleh persentase 84%. Ini menunjukkan bahwa bahan ajar tersebut sangat layak untuk digunakan. Hasil ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Aini dan Susanti (2019), yang mendapatkan skor validasi sebesar 84,28% dengan interpretasi yang juga sangat layak.

Validasi Ahli Bahasa mencapai presentase 92%, menandakan bahwa penggunaan bahasa dalam bahan ajar sangat layak dan mudah dipahami oleh pengguna. Ini sejalan dengan penelitian Fitriyani & Susanti (2020) yang memperoleh validasi bahasa sebesar 81,9%, menunjukkan kategori sangat layak.

Validasi Ahli Grfis menunjukkan presentase 79%, yang termasuk dalam kategori layak. Hasil ini mengindikasikan bahwa aspek grafis dalam bahan ajar sudah cukup baik namun masih memiliki potensi untuk ditingkatkan. Penelitian Oktaviana & Susilowibowo (2017) memperoleh persentase kelayakan grafis sebesar 92,32% dengan kategori sangat layak.

Secara keseluruhan, bahan ajar yang dikembangkan memperoleh skor validasi rata-rata sebesar 85%, yang dikategorikan sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran digital flip book kontekstual berbasis Android sangat efektif dan tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Untuk mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar ini, uji coba dilakukan pada siswa kelas XI Akuntansi Keuangan di SMKN 6 Surabaya. Peneliti mendistribusikan bahan ajar serta angket melalui Google Form yang diisi oleh para siswa. Siswa diminta memberikan respon dengan mencentang jawaban "ya" jika sesuai dengan pernyataan, dan "tidak" jika tidak sesuai dengan pernyataan.

Tabel 6. Tabel Hasil Angket Respon siswa

No.	Aspek	Presentase
1.	Isi	100%
2.	Penyajian	92%
3.	Bahasa	94%
4.	Grafis	90%
5.	Kesesuaian Pendekatan Kontekstual	90%
Rata-Rata Presentase Penilaian Kategori		93,2%

Sumber: diolah peneliti (2024)

Berdasarkan Tabel 6. yang menyajikan hasil angket respon siswa, isi mendapatkan presentase 100%, menunjukkan bahwa siswa sangat puas dengan konten bahan ajar yang diberikan. Penyajian mendapatkan presentase 92%, menandakan bahwa penyajian bahan ajar dinilai sangat baik oleh siswa. Bahasa mendapatkan presentase 94%, menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam bahan ajar sangat mudah dipahami oleh siswa. Grafis mendapatkan presentase 90%, menunjukkan bahwa aspek grafis dinilai sangat baik oleh siswa. Kesesuaian dengan pendekatan kontekstual mendapatkan presentase 90%, menandakan bahwa bahan ajar sangat sesuai dengan pendekatan kontekstual yang digunakan dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, rata-rata penilaian siswa mencapai presentase 93,2%, Mengembangkan materi pembelajaran flip book kontekstual berbasis Android terbukti sangat efektif dalam mendukung pembelajaran siswa.

Berdasarkan hasil angket, rata-rata persentase respon siswa sebesar 93,2% menunjukkan kategori interpretasi sangat baik. Penelitian serupa oleh Pratama dan Sakti (2020) mengungkapkan hasil yang sejalan, dengan rata-rata respon siswa sebesar 91,8%, meraih predikat sangat baik. Hasil penelitian oleh Triani (2019) juga konsisten dengan respon siswa yang mencapai persentase 87,75%, yang juga termasuk kategori sangat baik. Selain itu, Rahmawati dan Susanti (2019) menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap e-book yang mereka kembangkan sangat baik, dengan nilai respon sebesar 96,1%. Penelitian oleh Gifar Fahrezi dan Susanti juga menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan rata-rata persentase respon siswa sebesar 95,6%.

PEMBAHASAN

Penggunaan model ADDIE terbukti efektif dalam pengembangan bahan ajar ini. Setiap tahap memberikan kontribusi signifikan terhadap kualitas akhir bahan ajar. Tahap analisis membantu mengidentifikasi kebutuhan nyata siswa, tahap desain dan pengembangan memastikan bahan ajar dikembangkan sesuai kebutuhan tersebut, sementara tahap implementasi dan evaluasi memberikan bukti empiris tentang efektivitas bahan ajar.

Penelitian ini menemukan bahwa bahan ajar digital berbasis Android memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Konten yang interaktif dan relevan membantu siswa dalam memahami materi yang sulit. Hasil ini sejalan dengan teori yang diungkapkan oleh Dick dan Carey (2015), yang menekankan bahwa bahan ajar yang interaktif dan kontekstual dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa.

Respon positif dari siswa dan guru menunjukkan penerimaan yang baik terhadap bahan ajar ini dan menyoroti efektivitasnya dibandingkan dengan bahan ajar tradisional. Morrison, Ross, dan Kemp (2011) juga menyebutkan bahwa umpan balik positif dari pengguna akhir merupakan indikator keberhasilan penting bagi sebuah bahan ajar.

Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahan ajar flip book kontekstual berbasis Android yang dikembangkan dalam penelitian ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dari hasil validasi aspek materi, bahasa, dan grafis, terlihat bahwa bahan ajar ini telah memenuhi standar kualitas yang diharapkan. Validasi keseluruhan sebesar 85% dengan

interpretasi sangat layak menunjukkan bahan ajar ini siap diimplementasikan yang berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran akuntansi dan keuangan di SMKN 6 Surabaya.

Secara keseluruhan, rata-rata penilaian siswa mencapai presentase 93,2%, menunjukkan bahan ajar flip book kontekstual berbasis Android yang dikembangkan sangat efektif dan diterima dengan baik oleh siswa. Setiap aspek bahan ajar, mulai dari isi, penyajian, bahasa, grafis, hingga kesesuaian dengan pendekatan kontekstual, mendapatkan penilaian yang sangat tinggi. Ini menandakan bahwa bahan ajar ini mampu memenuhi kebutuhan dan ekspektasi siswa, serta mendukung pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Dengan hasil positif, diharapkan bahan ajar tersebut dapat terus digunakan dan dikembangkan lebih lanjut untuk meningkatkan kualitas pendidikan di bidang akuntansi dan keuangan di SMKN 6 Surabaya.

KESIMPULAN

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan materi pembelajaran digital berbentuk flip book kontekstual berbasis Android untuk materi Lingkup Kerja dalam Bidang Akuntansi dan Keuangan di SMKN 6 Surabaya. Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli dan tanggapan siswa, bahan ajar ini dinilai sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Flip book kontekstual berbasis Android yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya memenuhi standar kualitas yang diharapkan dari segi materi, bahasa, dan grafis, tetapi juga diterima dengan baik oleh para siswa. Keberhasilan ini menunjukkan potensi besar bahan ajar ini untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran akuntansi. Implementasi teknologi digital dalam bahan ajar ini juga membantu menyelaraskan pendidikan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa modern.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Digitalisasi Flip Book Kontekstual Berbasis Android pada Materi Akuntansi Persediaan Kelas XI AKL SMKN 6 Surabaya" terlaksana berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Kami ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Negeri Surabaya dan SMKN 6 Surabaya atas kontribusi dan dukungan berharga yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, E. N., & Susanti. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Mata Pelajaran Akuntansi dan Keuangan Lembaga. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 7(3), 331–335.
- Aini, N., & Susanti, N. (2019). *Pengaruh Pengetahuan dan Pemahaman Investasi, Modal Minimum Investasi, Return, Risiko, dan Motivasi Investasi terhadap Minat Mahasiswa Berinvestasi di Pasar Modal* (Studi pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Kota Malang).
- <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-mesin/article/view/31090/28256>
- Astuti, R., & Rahmawati, D. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Akuntansi Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Pada Mata Pelajaran Praktik Akuntansi Manual. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 15(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v15i1.14808>
- Bhabiet, L., Accraf, R., Khery, Y., Kimia, P. P., Mataram, I., & No, J. P. (2018). Pengembangan EModul Interaktif Berbasis Android dan Nature Of Science Pada Materi Ikatan Kimia dan Gaya Antar Molekul Untuk Menumbuhkan Literasi Sains Siswa. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 6(2), 133– 141.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (2nd ed.). https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-94-011-4850-4_5
- Dick, W., & Carey, L. (2015). *The Systematic Design of Instruction* (8th ed.). <https://books.google.com/books?id=5XZmDwAAQBAI>
- Efendhi, E. S., & Susilowibowo, J. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Buku Berjendela sebagai

Pendukung Implementasi Pembelajaran Berbasis Scientific Approach pada Materi Jurnal Khusus.

Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK), 2(2), 1–6.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/viewFile/9434/9330>

Fahrezi, G. Susanti. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Flip Book Kontekstual Berbasis Android Pada Materi Akuntansi Persediaan*. https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/edc/article/view/3550/pdf_49

Fitriyani, Y., & Susanti, N. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*. <https://ejournal.undikma.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/view/2654>

Gagné, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2005). *Principles of Instructional Design* (5th ed.). <https://books.google.com/books?id=5XZmDwAAQBAJ>

Kemendikbud. 2018. *Permendikbud Nomor 34 Tahun 2018*. Jakarta: Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kemendikbud. 2013. *Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013*. Jakarta: Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kemendikbud. 2016. *Permendikbud Nomor 08 Tahun 2016*. Jakarta: Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kirana, R & Susilowibowo, J. (2020). *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. 18, No. 1, Tahun 2020. 18(1), 48–65.

Kirkpatrick, D. L., & Kirkpatrick, J. D. (2006). *Evaluating Training Programs: The Four Levels* (3rd ed.). <https://www.bkconnection.com/static/eval-training-3-pr.pdf>

Laili, Y. N., & Rohayati, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Android Dengan Pendekatan Saintifik pada Mata Pelajaran Perbankan Dasar di SMK Negeri 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 6(3).

Morrison, G. R., Ross, S. M., & Kemp, J. E. (2011). *Designing Effective Instruction* (6th ed.). <https://books.google.com/books?id=5XZmDwAAQBAJ>

Nurfita, R., & Susanti. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Akuntansi Keuangan Berbasis Kontekstual Pada Materi Rekonsiliasi Bank Kelas XI Akuntansi SMK Negeri Di Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi(JPAK)*, 6(3), 308–314. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/>

Oktaviana, P., & Susilowibowo, J. (2017). *Pengembangan Handout Berbasis Android Sebagai Pendukung Bahan Ajar untuk Mata Pelajaran Akuntansi Materi Akuntansi Persediaan di Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Tuban*. [https://www.academia.edu/73561855/Pengembangan Bahan Ajar Flip Book Kontekstual Berbasis Android Pada Materi Akuntansi Persediaan](https://www.academia.edu/73561855/Pengembangan_Bahan_Ajar_Flip_Book_Kontekstual_Berbasis_Android_Pada_Materi_Akuntansi_Persediaan)

Permendikbud. *Nomor 8 Tahun 2016 tentang Buku yang Digunakan oleh Satuan Pendidikan*. , (2016). Jakarta: Kemendikbud.

Pratama, A., & Sakti, B. (2020). *Analisis Strategi Pemasaran Dengan Menggunakan SWOT dan QSPM Dalam Mencapai Target Penjualan Pada PT. Pratama Sakti Mandala*. Politeknik Wilmar Bisnis Indonesia. <https://repositori.wbi.ac.id/bitstream/handle/123456789/91/1%20Cover.pdf?sequence=1>

Pratiwi, A, Z. (2013). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-BOOK INTERAKTIF PENDEKATAN KURIKULUM 2013 MATA PELAJARAN PRAKTIKUM AKUNTANSI LEMBAGA/INSTANSI PEMERINTAH KELAS XI AKL SMK NEGERI 1 LAMONGAN*. <admin,+turnitin+afriza.pdf>

Putra, N. S., & Rochmawati, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Dan Keuangan Mikro Berbasis Contextual Teaching and Learning (Ctl). *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 8(2), 61. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v8i2.3677>

- Qotrunnada, F. Susilowibowo, J. *Pengembangan Bahan Ajar E-Book Akuntansi Keuangan Kelas XII SMK pada Materi Aset Tetap Berwujud Berbasis Pendekatan Saintifik*. [View of Pengembangan bahan ajar e-book akuntansi keuangan kelas XII SMK pada materi aset tetap berwujud berbasis pendekatan saintifik](#)
- Rahmawati, S., & Susanti, N. (2019). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Kelas XI SMK. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 8(2), 2020. [https://www.academia.edu/79620766/Pengembangan Bahan Ajar E Book Berbasis Kontekstual al Pa da Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Kelas XI SMK](https://www.academia.edu/79620766/Pengembangan_Bahan_Ajar_E_Book_Berbasis_Kontekstual_Pa_da_Mata_Pelajaran_Praktikum_Akuntansi_Lembaga_Kelas_XI_SMK)
- Salma, D. K., & Susanti. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Berbantu QR Code Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga / Instansi Pemerintah Kelas XII SMK*. 15, 1-8. <https://doi.org/10.19184/jpe.v15i1.20213>
- Sriwahyuni, I., Risdianto, E., & Johan, H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Flip Pdf Professional Pada Materi Alat-Alat Optik Di Sma. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(3), 145-152. <https://doi.org/10.33369/jkf.2.3.145-152>
- Sumaeny, R. N., & Susanti. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Akuntansi Perbankan Berbasis Kontekstual Sebagai Pendukung Implementasi Kurikulum 2013 Pada Materi Komitmen Dan Kontijensi Kelas Xi Perbankan Di Smk Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 6(3).
- Triani, T. (2019). *Analisis Respon Siswa Pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. Universitas Lampung*. <http://unila.ac.id/62365/1/3.%20SKRIPSI%20TANPA%20DARA.pdf>
- Yulaika, N. F., Harti, & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis flip book untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67-76. <https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>