

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR HANDOUT BERBASIS FLIPBOOK PADA ELEMEN PRINSIP-PRINSIP DAN KONSEP AKUNTANSI DASAR DAN PERBANKAN DASAR FASE E GUNA MENDUKUNG PROSES PEMBELAJARAN PESERTA DIDIK

Oleh

Nawara Daud Caesar Henery¹, Ziadatul Nur Lailiyah², Wanda Nuranisa³
Luqman Hakim⁴, Amirul Arif⁵

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

Alamat :

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomika dan Bisnis
Universitas Negeri Surabaya

Korespondensi penulis ¹nawara.23088@mhs.unesa.ac.id, ²ziadatul.23043@mhs.unesa.ac.id,
³wanda.23177@mhs.unesa.ac.id, ⁴luqmanhakim@unesa.ac.id, ⁵amirularif@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar *practice set* akuntansi perusahaan dagang berbasis *flipbook*, mengevaluasi kelayakannya, serta menganalisis respons peserta didik terhadap penggunaan bahan ajar tersebut. Penelitian pengembangan ini mengadopsi metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi lima tahapan utama: analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga di beberapa SMK. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar elektronik berbasis *flipbook* pada mata pelajaran ekonomi memberikan dampak positif, baik terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik maupun aktivitas mereka selama proses pembelajaran. Aktivitas peserta didik yang mengalami peningkatan mencakup aspek visual, verbal, mendengarkan, menulis, serta keterlibatan emosional. Hal ini menegaskan bahwa bahan ajar berbasis *flipbook* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan mendukung pembelajaran interaktif serta menyenangkan.

Kata Kunci: Pengembangan, Bahan ajar elektronik, *Flip Book*, Hasil belajar.

ABSTRACT

This research aims to develop flipbook-based trading company accounting practice set teaching materials, evaluate their feasibility, and analyze students' responses to the use of these teaching materials. This development research adopts the Research and Development (R&D) method

with the ADDIE model which includes five main stages: analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects of this research were class X students majoring in Accounting and Institutional Finance at several vocational schools. The research results show that the use of flipbook-based electronic teaching materials in economics subjects has a positive impact, both on improving students' learning outcomes and their activities during the learning process. Student activities that have increased include visual, verbal, listening, writing and emotional involvement aspects. This confirms that flipbook-based teaching materials can be an effective learning medium and support interactive and fun learning.

Keywords: *Development, electronic teaching materials, flip book, learning outcomes.*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus mengalami evolusi di era globalisasi telah memberikan pengaruh besar di berbagai sektor kehidupan, termasuk sektor pendidikan yang menjadi salah satu yang paling terdampak signifikan (Eka Saputri & Susilowibowo, 2020). Pendidikan memainkan peran vital dalam membentuk individu berkualitas dengan potensi tinggi yang sesuai dengan tuntutan global (Sudarsana, 2016). Dalam konteks ini, globalisasi telah mendorong pergeseran dari pendekatan pendidikan konvensional menuju pendidikan abad ke-21 yang lebih terbuka. Pendidikan abad ke-21 mengintegrasikan teknologi sebagai sarana inovasi untuk mempermudah proses pembelajaran (Wijaya et al., 2016).

Hal ini sejalan dengan pandangan Asrowi et al. (2019), yang menyatakan bahwa kemajuan teknologi saat ini memfasilitasi desain proses pengajaran yang lebih efektif. Keberhasilan proses belajar mengajar bergantung pada kemampuan pendidik dalam menyusun tujuan pembelajaran yang menjadi landasan pengajaran demi meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu komponen esensial yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran adalah penggunaan bahan ajar yang inovatif (Kariem Aisyi et al., 2013).

Bahan ajar sendiri didefinisikan sebagai materi yang dirancang secara terstruktur dan terpadu dari berbagai sumber belajar, dengan tujuan mempermudah proses pembelajaran bagi semua elemen yang terlibat dalam dunia pendidikan. Bahan ajar yang baik mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih terarah, mendukung penguasaan materi, dan mengoptimalkan pencapaian kompetensi yang sudah disusun (Magdalena et al., 2020). Bahan ajar saat ini tidak terbatas pada media cetak seperti buku pelajaran, tetapi juga dapat diakses melalui media informasi digital, seperti internet, yang mendukung pembelajaran mandiri bagi peserta didik. Berdasarkan sifatnya, bahan ajar memiliki variasi, seperti bahan ajar cetak, bahan ajar untuk praktik, dan bahan ajar jarak jauh (Prastowo, 2015). Namun, sering kali terdapat kendala yang dialami peserta didik dalam memahami materi.

Sutirna (2018) mengungkapkan bahwa peserta didik sering merasa bosan dengan bahan ajar yang monoton. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara kreatif dengan

memanfaatkan berbagai inovasi untuk meningkatkan minat belajar. Kristiawan, seperti yang dikutip dalam Wati & Kamila (2019), menegaskan bahwa pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu caranya adalah dengan menciptakan bahan ajar yang inovatif dan praktis, yang dapat memotivasi peserta didik untuk lebih bersemangat dalam belajar (Wahyu et al., 2019). Ketika minat belajar peserta didik meningkat, dampak positif yang diperoleh dalam pembelajaran juga akan semakin besar.

Salah satu jenis bahan ajar yang dinilai mampu mengoptimalkan dampak positif terhadap pembelajaran peserta didik adalah bahan ajar berbasis elektronik (Fitriya Yulaika & Canda Sakti, 2020). Dalam era perkembangan teknologi, penggunaan bahan ajar elektronik dinilai lebih efektif dan efisien dibandingkan bahan ajar konvensional. Salah satu bentuk bahan ajar elektronik yang populer adalah e-book. E-book adalah bahan digital yang memuat materi pembelajaran tertentu dengan karakteristik berbasis elektronik (Schreurs, 2013). Menurut Suarez (2013), e-book merupakan buku digital dalam format file lunak yang dapat dilengkapi dengan fitur audio dan visual, sehingga memungkinkan distribusi secara digital dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif bagi peserta didik.

Bahan ajar elektronik memiliki sejumlah keunggulan, seperti perawatan yang mudah dan penghematan biaya (Waller, 2013). Doering et al. (2012) menambahkan bahwa bahan ajar elektronik menawarkan manfaat lain, termasuk ramah lingkungan, hemat tempat, lebih ekonomis, dan praktis. Keunggulan ini mendorong pemerintah untuk mendistribusikan e-book ke berbagai sekolah dengan tujuan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Namun, e-book yang disediakan pemerintah umumnya berbentuk PDF yang kurang menarik dan monoton (Juniors & Susilowibowo, 2020), sehingga diperlukan pengembangan lebih lanjut agar tampilannya lebih inovatif.

Pengembangan inovasi e-book dilakukan dengan memanfaatkan perangkat lunak atau aplikasi yang menghasilkan flipbook. Flipbook adalah buku digital yang menghadirkan pengalaman layaknya membaca buku fisik, dengan tampilan halaman yang dapat dibolak-balik secara virtual, serta dapat diakses melalui perangkat Android. Flipbook ini dirancang untuk mengurangi kejenuhan belajar, meningkatkan minat belajar, dan memperkuat pemahaman peserta didik. Dibandingkan dengan e-book berformat PDF, flipbook lebih interaktif karena menampilkan fitur-fitur digital seperti animasi, suara, gambar, dan video. Fahrezi & Susanti (2021) mengemukakan bahwa flipbook mampu menyajikan materi secara menarik sehingga lebih diminati peserta didik karena tampilannya yang dinamis dan tidak monoton.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di beberapa SMK pada Oktober 2024, ditemukan bahwa peserta didik menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa) sebagai alat bantu pembelajaran pada elemen prinsip-prinsip dan konsep akuntansi dasar serta perbankan dasar fase E. LKS tersebut menyajikan materi dalam bentuk teks dan dilengkapi latihan soal, namun hanya terbatas pada konsep teoritis dan narasi latihan soal, tanpa mengutamakan praktik nyata dalam akuntansi perusahaan jasa. Padahal, di era global ini, setiap perusahaan dituntut mampu menghasilkan laporan keuangan sesuai dengan siklus akuntansi yang berlaku.

Hasilnya menunjukkan bahwa belum tersedia bahan ajar yang kreatif dan inovatif untuk mendukung peningkatan minat belajar peserta didik, khususnya untuk mata pelajaran AKL kelas X. Selama ini, pembelajaran praktik akuntansi perusahaan jasa hanya mengandalkan kasus yang diberikan oleh guru. Hal ini menjadi tantangan lebih besar saat pembelajaran daring, di mana peserta didik kesulitan memahami siklus akuntansi perusahaan jasa karena keterbatasan akses dan ruang pembelajaran. Kurangnya bahan ajar yang mendukung juga menyebabkan peserta didik mengalami hambatan dalam menyelesaikan siklus akuntansi perusahaan jasa secara mandiri.

Berdasarkan hasil observasi terhadap peserta didik, diketahui bahwa praktik akuntansi perusahaan jasa masih dianggap sulit dipahami meskipun telah tersedia buku pegangan. Kesulitan ini semakin nyata apabila tidak ada penjelasan tambahan dari guru. Untuk mengurangi ketergantungan peserta didik terhadap bimbingan guru, para pendidik dituntut untuk lebih mengembangkan keahlian, bersikap inovatif, dan adaptif dalam proses pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran untuk mendukung pengembangan daya pikir kritis serta kemandirian belajar peserta didik (Furman Shahrabani & Yarden, 2019).

Melihat kondisi tersebut, pengembangan bahan ajar berbasis flipbook berbasis android menjadi salah satu solusi. Flipbook ini dirancang dengan menekankan latihan soal berbasis praktikum yang berisi studi kasus kontekstual terkait penerapan siklus akuntansi perusahaan jasa. Materi tersebut disusun secara berurutan dan saling berhubungan, serta dilengkapi dengan lembar kerja atau *practice set*. Dengan demikian, peserta didik dapat lebih mudah memahami alur pencatatan dalam siklus akuntansi perusahaan jasa sekaligus mendapatkan gambaran nyata terkait praktik pencatatan akuntansi yang dilakukan oleh perusahaan jasa.

Fitur-fitur digital yang terintegrasi dalam bahan ajar berbasis flipbook, seperti animasi, video, dan interaksi multimedia lainnya, memberikan stimulus positif bagi peserta didik untuk lebih memahami materi secara mendalam (Sung et al., 2022). Selain itu, mengingat mayoritas peserta didik saat ini sudah terbiasa menggunakan smartphone, pengembangan bahan ajar berbasis android menjadi langkah yang strategis dan relevan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Sakibayev et al., 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmah & Susilowibowo (2021) mendukung efektivitas penggunaan e-book berbasis flipbook dalam pembelajaran. Studi tersebut menunjukkan bahwa rata-rata respons positif dari peserta didik mencapai 88,12%, yang menunjukkan tingkat pemahaman yang tinggi terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, penelitian oleh Suyono (2020) membuktikan bahwa Buku Latihan Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa (BLSAPJ) yang dikembangkan berbasis flipbook efektif diimplementasikan dalam pembelajaran. Hasil serupa juga ditemukan dalam penelitian Andani & Yulian (2018), yang mencatat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah pengembangan e-book berbasis flipbook diterapkan.

Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan solusi nyata dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi akuntansi perusahaan jasa. Selain membantu peserta didik lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan, pendekatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka melalui integrasi teknologi yang menarik, relevan, dan interaktif. Dengan memanfaatkan teknologi modern, bahan ajar dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang lebih dinamis dan kontekstual.

Persoalan yang muncul seputar pengembangan bahan ajar ini menjadi motivasi utama bagi peneliti untuk melanjutkan pengembangan yang lebih inovatif. Kebaruan yang ditawarkan oleh produk bahan ajar dalam penelitian ini terletak pada integrasi teknologi terkini yang memungkinkan bahan ajar dapat diakses melalui perangkat android. Hal ini bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi secara lebih fleksibel. Selain itu, keunggulan lain dari produk ini adalah penyajian studi kasus praktikum yang mencakup metode pencatatan periodik dan perpetual, serta pembaruan penggunaan tarif pajak badan sesuai dengan regulasi terbaru, yang menjadikannya lebih komprehensif dibandingkan dengan bahan ajar sebelumnya.

Penelitian ini juga menunjukkan perbedaan signifikan dibandingkan dengan riset Sulistiowati & Susilowibowo (2021), di mana bahan ajar yang dikembangkan sebelumnya hanya berupa format cetak dan fokus pada metode pencatatan perpetual. Sementara itu, untuk menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21, dibutuhkan bahan ajar yang adaptif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan saat ini, terutama setelah era pandemi. Dengan bahan ajar yang fleksibel, proses pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik tetapi juga tidak terbatas pada kondisi tertentu, sehingga lebih inklusif dan bervariasi.

Berangkat dari permasalahan ini, penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan ajar berbasis flipbook. Produk ini dirancang sebagai solusi untuk mengatasi keterbatasan bahan ajar yang kurang kreatif dan inovatif. Flipbook ini diharapkan mampu menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif, tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta didik tetapi juga mendorong minat belajar melalui fitur-fitur modern yang memanfaatkan teknologi terkini. Dengan begitu, diharapkan pembelajaran menjadi lebih relevan dengan kebutuhan zaman dan mampu menjawab tantangan pendidikan di era digital.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Research and Development (RnD), yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk sekaligus mengevaluasi tingkat kelayakan dari produk yang telah dikembangkan (Sugiyono, 2018). Dalam penelitian ini, model pengembangan yang diterapkan adalah model ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu:

1. *Analyze* (Analisis): Tahapan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam proses penelitian serta menemukan masalah-masalah yang ada di lapangan.

2. *Design* (Perancangan): Pada tahap ini, peneliti menetapkan tujuan umum yang dapat diukur, merancang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan oleh peserta didik, serta menentukan media yang akan digunakan dalam penelitian.
3. *Development* (Pengembangan): Tahapan di mana peneliti mempersiapkan dan menyusun materi yang akan digunakan oleh peserta didik.
4. *Implementation* (Pelaksanaan): Produk yang telah dikembangkan kemudian diterapkan dalam proses pembelajaran untuk melihat efektivitasnya.
5. *Evaluation* (Evaluasi): Tahapan ini dilakukan untuk menilai dan memperbaiki produk yang telah dibuat agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Mulyanitiningsih, 2016).

Tahap analisis melibatkan dua langkah penting:

- *Need Assessment*: Langkah ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah utama yang terjadi selama proses pembelajaran.
- *Front-End Analysis*: Langkah ini dilakukan untuk mengkaji kondisi peserta didik, fasilitas pembelajaran yang tersedia, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, serta materi yang akan diajarkan.

Tahap perancangan melibatkan dua langkah utama, yaitu membuat rancangan bahan ajar practice set dan menentukan spesifikasinya. Beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi:

1. Menyusun bagian pendahuluan bahan ajar practice set.
2. Menyusun studi kasus praktikum akuntansi perusahaan jasa yang terdiri atas tiga studi kasus berdasarkan situasi nyata di perusahaan jasa.
3. Membuat lembar kerja praktikum yang dilengkapi dengan *QR Code* untuk mempermudah akses.
4. Menggabungkan seluruh komponen bahan ajar practice set ke dalam format akhir berupa file PDF.
5. Mengonversi bahan ajar dari format PDF menjadi format Flash 5 dan HTML menggunakan software Flip PDF Corporate Edition untuk menghasilkan tampilan flipbook.
6. Mengubah bahan ajar berbasis flipbook tersebut menjadi aplikasi Android dengan menggunakan aplikasi Website 2 APK Builder.

Dengan pendekatan ini, bahan ajar yang dihasilkan tidak hanya memberikan kemudahan akses, tetapi juga memanfaatkan teknologi modern untuk meningkatkan keterlibatan dan

pemahaman peserta didik. Flipbook berbasis Android menjadi solusi yang inovatif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Tahap berikutnya dalam proses penelitian adalah tahap pengembangan, di mana rancangan produk yang telah dibuat mulai diimplementasikan dan ditinjau oleh para ahli. Para ahli memberikan evaluasi, saran, dan masukan yang relevan untuk menyempurnakan bahan ajar. Setelah dilakukan telaah oleh para ahli, bahan ajar practice set akan direvisi agar sesuai dengan standar yang telah ditentukan.

Setelah tahap pengembangan selesai, dilanjutkan dengan tahap implementasi, yaitu melakukan pengujian produk secara terbatas pada peserta didik. Tahap ini bertujuan untuk menguji kelayakan dan efektivitas bahan ajar dalam konteks pembelajaran nyata. Tahap terakhir adalah evaluasi, yang dilakukan untuk mengukur serta menganalisis tingkat kelayakan bahan ajar berdasarkan hasil implementasi. Evaluasi ini mencakup perbaikan akhir pada produk untuk memastikan bahan ajar dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini mengacu pada efektivitas pembelajaran, seperti yang dijelaskan oleh Susilo (2013). Efektivitas pembelajaran diukur melalui beberapa indikator, yaitu:

1. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan memanfaatkan bahan ajar elektronik. Bahan ajar ini meliputi elemen prinsip-prinsip dan konsep akuntansi dasar serta perbankan dasar fase E, khususnya pada siklus akuntansi perusahaan jasa untuk kelas X SMK.
2. Aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar elektronik pada elemen yang sama. Hal ini menunjukkan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran.
3. Peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan bahan ajar elektronik, yang dibuktikan melalui nilai hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan sebelum implementasi.

Subjek penelitian yang terlibat dalam pengembangan bahan ajar ini mencakup dosen dari Program Studi Pendidikan Akuntansi di Universitas Negeri Surabaya (UNESA). Partisipasi kedua kelompok ini bertujuan untuk memastikan bahan ajar yang dikembangkan memiliki relevansi akademik sekaligus praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Melalui tahapan yang sistematis dan melibatkan berbagai ahli, produk bahan ajar berbasis teknologi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran akuntansi, baik dari segi pengelolaan oleh guru maupun pemahaman peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan dalam penelitian ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*, yang sepenuhnya sejalan dengan model pengembangan ADDIE. Tahap pertama, yakni analisis (*analysis*), dilakukan dengan dua pendekatan: *need assessment* dan *front-end analysis*.

Pada tahap *need assessment*, peneliti mengidentifikasi bahwa bahan ajar yang tersedia belum mampu memenuhi kebutuhan peserta didik secara maksimal. Keterbatasan bahan ajar yang kreatif dan inovatif menjadi salah satu faktor kurangnya daya tarik dalam pembelajaran. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami pencatatan dalam siklus akuntansi perusahaan jasa. Sebuah bahan ajar yang interaktif, sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dan sejalan dengan kompetensi yang ingin dicapai sangat penting untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Diantari et al. (2018) menyatakan bahwa bahan ajar yang menarik tidak hanya meningkatkan pemahaman tetapi juga mampu memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam literasi, yang pada akhirnya berdampak positif pada capaian belajar mereka (Cloonan et al., 2020).

Front-end analysis sebagai bagian lanjutan dari tahap analisis juga dilakukan untuk mengenali berbagai faktor yang memengaruhi proses pembelajaran. Identifikasi pertama difokuskan pada karakteristik peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa antusiasme belajar peserta didik masih kurang optimal. Selain itu, peserta didik menunjukkan kesulitan dalam memahami materi dan menyelesaikan tugas praktikum. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar yang mampu membangkitkan motivasi belajar mereka sekaligus meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Sutirna (2018), pembelajaran harus dirancang secara kreatif untuk memicu minat belajar peserta didik.

Selanjutnya, analisis dilakukan terhadap fasilitas pendukung pembelajaran. Peserta didik umumnya menggunakan *smartphone* sebagai alat bantu belajar. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar berbasis android, seperti *flipbook*, dianggap sangat relevan. Penelitian yang dilakukan oleh Sakibayev et al. (2019) menegaskan bahwa integrasi teknologi berbasis android dalam pendidikan adalah langkah strategis untuk mempermudah proses belajar. *Flipbook* sebagai bahan ajar berbasis teknologi menawarkan fleksibilitas, aksesibilitas, serta keefektifan bagi peserta didik untuk belajar kapan saja dan di mana saja.

Selain itu, analisis juga dilakukan terhadap kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Kompetensi dasar pada elemen prinsip-prinsip dan konsep akuntansi dasar serta perbankan dasar fase E kelas X sebagian besar berfokus pada praktik akuntansi perusahaan jasa. Pendidik memandang bahwa kompetensi dasar ini sangat penting karena akan digunakan sebagai dasar dalam uji kompetensi keahlian akuntansi. Dengan mempertimbangkan pentingnya kompetensi tersebut, pengembangan bahan ajar yang inovatif dan efektif menjadi prioritas utama untuk memastikan peserta didik siap menghadapi tantangan pembelajaran berbasis praktik yang mendalam.

Hasil dari tahap analisis ini menunjukkan bahwa pengembangan practice set akuntansi perusahaan jasa berbasis flipbook sangat diperlukan. Bahan ajar ini tidak hanya fleksibel dan mudah diakses tetapi juga dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik serta memotivasi mereka untuk belajar secara mandiri dan efektif.

Tahap berikutnya dalam proses pengembangan adalah tahap desain (*design*), yang mencakup perancangan struktur bahan ajar practice set. Rancangan ini dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir, yang disusun berdasarkan standar BSNP (2014) dengan penyesuaian oleh peneliti. Bagian awal bahan ajar meliputi kulit buku, kata pengantar, petunjuk penggunaan, dan daftar isi. Bagian isi mencakup pendalaman praktikum, soal studi kasus, kode QR untuk akses digital, dan lembar kerja praktikum. Sementara itu, bagian akhir mencakup daftar pustaka dan profil penyusun.

Bahan ajar ini dirancang untuk menekankan studi kasus praktikum akuntansi perusahaan jasa, yang terdiri dari tiga tingkat kesulitan soal: mudah, sedang, dan komprehensif. Setiap studi kasus disajikan menggunakan dokumen transaksi yang realistis dan kontekstual. Untuk membantu peserta didik, soal pertama (kategori mudah) dilengkapi dengan langkah-langkah atau petunjuk penyelesaian, dimulai dari sesi pertama (menganalisis bukti transaksi) hingga sesi keempat (menyusun laporan keuangan). Sementara itu, soal kedua dan ketiga ditujukan untuk dikerjakan secara mandiri tanpa petunjuk penyelesaian.

Lembar kerja praktikum yang disediakan dapat diakses dalam dua format, yaitu:

1. *Spreadsheet* yang dapat diunduh dalam bentuk file *Microsoft Excel* untuk pengerjaan digital.
2. PDF yang dapat diunduh dan dicetak untuk pengerjaan manual secara offline.

Akses ke lembar kerja ini tersedia melalui *QR Code* atau tautan yang disisipkan dalam bahan ajar. Selain itu, bahan ajar berbasis *flipbook* ini dilengkapi dengan fitur navigasi interaktif, seperti *table of contents*, *thumbnails*, *zoom in/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*.

Setelah bahan ajar dirancang dalam format PDF, langkah selanjutnya adalah mengonversinya menjadi format HTML5 dan flash menggunakan perangkat lunak *Flip PDF Corporate Edition*. File dalam format HTML kemudian diubah menjadi aplikasi berbasis Android menggunakan aplikasi *Website 2 APK Builder*, sehingga produk akhirnya berupa file APK (*Application Package File*).

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, rancangan yang telah dibuat pada tahap desain direalisasikan menjadi bahan ajar berbasis flipbook. Bahan ajar ini dilengkapi dengan lembar kerja yang dapat diakses melalui QR Code atau tautan. Sama seperti tahap desain, lembar kerja tersedia dalam dua format, yaitu Microsoft Excel untuk pengerjaan digital dan PDF untuk pengerjaan manual. Selanjutnya, bahan ajar yang telah dikembangkan ditelaah oleh ahli materi untuk mendapatkan umpan balik yang digunakan sebagai acuan perbaikan.

Dari hasil telaah ahli materi, diperoleh sejumlah saran, di antaranya:

1. Penggunaan istilah akuntansi harus sesuai dengan aturan terbaru.
2. Penambahan keterangan mengenai peraturan perpajakan yang relevan.
3. Penyesuaian waktu penyelesaian praktikum agar lebih realistis.
4. Menyesuaikan akun freight out dengan kondisi nyata di studi kasus pertama.
5. Memperhatikan tata kalimat yang efektif, penggunaan tanda baca, dan penulisan sesuai PUEBI dan KBBI untuk memastikan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Setelah semua saran diperhatikan dan diterapkan, bahan ajar dinyatakan memenuhi standar yang ditetapkan dan tidak memerlukan revisi lebih lanjut. Produk akhir yang dihasilkan berupa bahan ajar digital berbasis flipbook dengan berbagai fitur interaktif yang disusun secara sistematis untuk mendukung pembelajaran pada elemen prinsip-prinsip dan konsep akuntansi dasar serta perbankan dasar fase E kelas X AKL. Berikut ini adalah gambaran lengkap mengenai bagian-bagian bahan ajar digital yang telah dikembangkan setelah revisi sesuai telaah para ahli.

1. Cover Bahan Ajar

Halaman depan dari bahan ajar ini dirancang dengan orientasi potret, lengkap dengan fitur-fitur navigasi yang disediakan. Cover bahan ajar berbasis flipbook untuk elemen Prinsip-Prinsip dan Konsep Akuntansi Dasar serta Perbankan Dasar fase E kelas X AKL SMK dibuat dengan mempertimbangkan aspek visual yang menarik dan sesuai dengan tujuan representasi materi yang akan disampaikan. Desain cover ini tidak hanya berfungsi sebagai pengantar, tetapi juga bertujuan untuk menarik perhatian dan memberikan kesan pertama yang positif bagi peserta didik. Bagian ini menampilkan judul utama yang mencerminkan fokus materi, dilengkapi dengan nama penyusun, kelas dan ilustrasi yang relevan dengan dunia akuntansi dan perbankan.

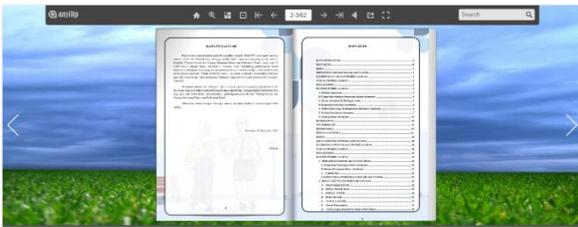


Gambar 1. Bagian Cover Bahan Ajar

2. Kata Pengantar dan Daftar Isi

Kata pengantar dalam bahan ajar berbasis flipbook ini berisi pengantar singkat dari penyusun mengenai tujuan, manfaat, dan cakupan materi yang disajikan. Dalam konteks elemen Prinsip-Prinsip dan Konsep Akuntansi Dasar dan Perbankan Dasar Fase E kelas X AKL SMK, kata pengantar memberikan gambaran umum tentang pentingnya penguasaan konsep dasar akuntansi dan perbankan sebagai fondasi keterampilan di bidang akuntansi. Selain itu, bagian ini juga mencakup ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang berkontribusi dalam penyusunan bahan ajar ini.

Daftar isi pada bahan ajar flipbook ini disusun untuk memudahkan pembaca dalam menavigasi materi. Bagian ini mencakup pembagian topik secara sistematis. Dengan format yang rapi dan interaktif khas flipbook, daftar isi ini memberikan kemudahan bagi siswa Kelas X AKL untuk mengakses bab tertentu sesuai kebutuhan mereka, baik untuk pembelajaran mandiri maupun diskusi di kelas.

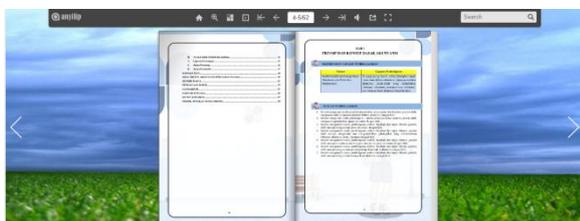


Gambar 2. Bagian Kata Pengantar dan Daftar Isi Bahan Ajar

3. Bagian Elemen dan Capaian Pembelajaran serta Tujuan Pembelajaran BAB I

Bab I pada bahan ajar berbasis flipbook ini membahas Prinsip dan Konsep Dasar Akuntansi, yang menjadi fondasi penting bagi siswa dalam memahami akuntansi sebagai sistem informasi keuangan. Pada bagian ini, dijelaskan elemen-elemen utama akuntansi seperti aset, kewajiban, ekuitas, pendapatan, dan beban, serta prinsip-prinsip dasar seperti kesatuan usaha, periode akuntansi, dan prinsip biaya historis.

Bagian ini juga mencakup capaian pembelajaran yang diharapkan, yaitu kemampuan siswa untuk mengenali elemen-elemen akuntansi dan memahami prinsip dasarnya dalam konteks praktik. Selain itu, tujuan pembelajaran dirancang agar siswa mampu mengidentifikasi dan menerapkan konsep dasar akuntansi secara tepat sebagai bekal untuk melanjutkan pembelajaran ke tingkat yang lebih kompleks. Dengan pendekatan interaktif berbasis flipbook, Bab I disajikan dengan contoh-contoh dan latihan untuk memperkuat pemahaman siswa Kelas X AKL SMK.



Gambar 3. Bagian Elemen dan Capaian Pembelajaran serta Tujuan Pembelajaran BAB I

4. Bagian Peta Konsep dan Materi BAB I

Bagian peta konsep pada BAB I bahan ajar berbasis flipbook ini memberikan gambaran visual tentang struktur materi Prinsip dan Konsep Dasar Akuntansi. Peta konsep dirancang untuk memudahkan siswa memahami hubungan antara elemen-elemen utama akuntansi seperti aset, kewajiban, ekuitas, pendapatan, dan beban, serta prinsip-prinsip dasar seperti entitas usaha, periode akuntansi, dan kesesuaian biaya-pendapatan. Dengan menggunakan format yang menarik dan interaktif, peta konsep membantu siswa memetakan materi secara logis untuk memudahkan pemahaman.

Materi pada BAB I berfokus pada pengenalan elemen-elemen akuntansi dan prinsip-prinsip yang mendasarinya. Setiap subtopik disajikan secara terstruktur, dilengkapi dengan contoh-contoh praktis yang relevan dengan situasi dunia nyata. Bagian ini dirancang untuk membangun dasar pemahaman yang kuat bagi siswa Fase E Kelas X AKL SMK dalam mengenali dan menerapkan prinsip dasar akuntansi, dengan tujuan mendukung capaian pembelajaran secara efektif.



Gambar 4. Bagian Peta Konsep dan Materi BAB I

5. Bagian Tes Formatif dan Soal Remedi BAB I

Bagian tes formatif dalam bahan ajar berbasis flipbook ini disusun untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi Prinsip dan Konsep Dasar Akuntansi yang telah dipelajari pada BAB I. Tes ini di akses melalui *QR code* yang tertera pada flipbook. Tes ini mencakup 10 soal essay yang dirancang untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengenali elemen-elemen akuntansi, memahami prinsip-prinsip dasar, dan mengaplikasikan konsep tersebut secara praktis. Tes formatif ini juga dilengkapi dengan indikator penilaian yang jelas, sehingga siswa dapat mengetahui tingkat keberhasilannya dalam memahami materi.

Selain itu, bagian soal remedi disediakan untuk siswa yang belum mencapai hasil belajar yang optimal. Soal remedi dirancang untuk membantu siswa memperbaiki pemahaman dan menguasai kembali materi yang dianggap sulit. Soal-soal ini menekankan pada konsep-konsep utama yang perlu dipahami secara mendalam, dengan tingkat kesulitan yang disesuaikan untuk

memotivasi siswa belajar lebih baik. Dengan adanya tes formatif dan soal remidi, siswa Kelas X AKL SMK diharapkan mampu menguasai elemen dan prinsip dasar akuntansi secara lebih komprehensif.

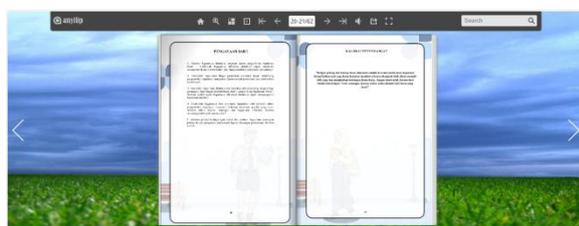


Gambar 5. Bagian Tes Formatif dan Soal Remidi BAB I

6. Bagian Soal Pengayaan BAB I dan Kalimat Motivasi

Bagian soal pengayaan dalam bahan ajar berbasis flipbook ini dirancang untuk memperluas pemahaman siswa terhadap materi *Prinsip dan Konsep Dasar Akuntansi* pada BAB I. Soal-soal pengayaan disusun dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi, menantang siswa untuk berpikir kritis dan menerapkan konsep-konsep akuntansi dalam situasi yang lebih kompleks. Materi ini membantu siswa yang telah menguasai dasar-dasar akuntansi untuk melangkah lebih jauh dan mempersiapkan diri menghadapi tantangan di dunia kerja atau studi lanjutan.

Selain soal pengayaan, disisipkan kalimat motivasi untuk memacu semangat belajar siswa. Kalimat seperti, *"Belajar prinsip dan konsep dasar akuntansi adalah investasi untuk masa depanmu! Setiap latihan soal yang kamu kerjakan membawa kamu selangkah lebih dekat menjadi ahli yang siap menghadapi tantangan dunia kerja. Jangan takut salah, karena dari situlah kita belajar. Terus semangat, karena sukses selalu dimulai dari dasar yang kuat!"*. Dengan tambahan pengayaan dan motivasi ini, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk menggali materi akuntansi secara mendalam dan terus berkembang dalam proses belajarnya.



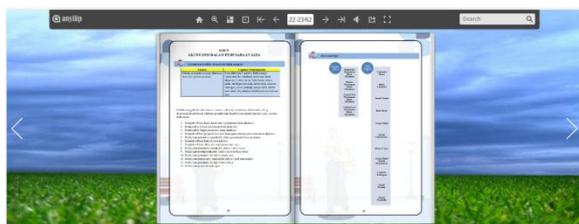
Gambar 6. Bagian Soal Pengayaan BAB I dan Kalimat Motivasi

7. Bagian Elemen dan Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, serta peta konsep BAB II

Bagian ini menjelaskan elemen dan capaian pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa pada BAB II tentang Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. Elemen utama yang dibahas mencakup pengenalan proses akuntansi perusahaan jasa, mulai dari analisis transaksi, pencatatan dalam jurnal, posting ke buku besar, hingga penyusunan laporan keuangan. Capaian pembelajaran yang diharapkan adalah siswa mampu memahami, menganalisis, dan menyusun siklus akuntansi secara sistematis sesuai standar yang berlaku.

Tujuan pembelajaran dirumuskan agar siswa dapat mengenali tahapan-tahapan dalam siklus akuntansi perusahaan jasa dan mengaplikasikannya secara tepat. Tujuan ini juga dirancang untuk membangun keterampilan praktis siswa, sehingga mereka mampu menerapkan konsep tersebut dalam konteks dunia nyata.

Peta konsep pada BAB II disajikan untuk membantu siswa memahami alur siklus akuntansi secara visual. Peta ini menggambarkan hubungan antarproses mulai dari identifikasi transaksi hingga penyusunan laporan keuangan. Dengan bantuan peta konsep, siswa dapat dengan mudah mengingat langkah-langkah dalam siklus akuntansi perusahaan jasa secara runtut dan terstruktur. Flipbook ini dirancang untuk mendukung pembelajaran siswa Fase E Kelas X AKL SMK dengan pendekatan yang menarik dan interaktif.

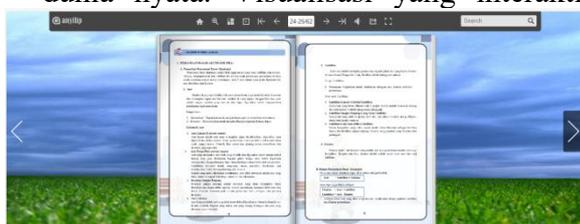


Gambar 7. Bagian Elemen dan Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, serta peta konsep BAB II

8. Bagian Materi BAB II mengenai Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa

Materi BAB II pada bahan ajar berbasis flipbook ini membahas secara komprehensif Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. Materi ini mencakup tahapan-tahapan utama dalam siklus akuntansi, mulai dari pencatatan transaksi, penjurnalan, posting ke buku besar, penyusunan neraca saldo, hingga pembuatan laporan keuangan seperti laporan laba rugi, laporan perubahan modal, dan neraca.

Setiap subtopik dijelaskan secara rinci dengan contoh kasus yang relevan dengan perusahaan jasa, sehingga siswa dapat memahami bagaimana proses akuntansi diterapkan dalam dunia nyata. Visualisasi yang interaktif dalam flipbook, seperti diagram alur dan tabel,



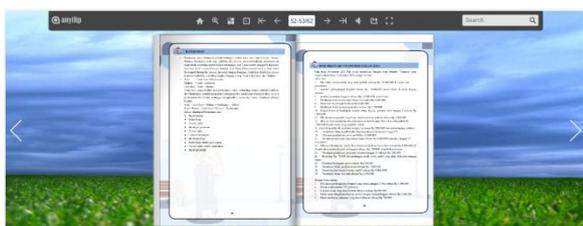
langkah-langkah siklus akuntansi secara sistematis. Siswa Kelas X AKL SMK diharapkan mampu memahami dan menerapkan siklus akuntansi perusahaan jasa secara efektif.

Bagian Materi 8. BAB II mengenai Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa

9. Bagian Rangkuman BAB 2 dan soal praktikum Siklus Akuntansi Jasa

Bagian rangkuman BAB II pada bahan ajar berbasis flipbook ini memberikan ringkasan lengkap mengenai Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. Rangkuman ini mencakup penjelasan mengenai langkah-langkah penting dalam siklus akuntansi, mulai dari identifikasi transaksi hingga penyusunan laporan keuangan. Dengan menyajikan informasi secara padat dan jelas, rangkuman ini membantu siswa untuk mengingat dan memahami konsep-konsep yang telah dipelajari dalam BAB II.

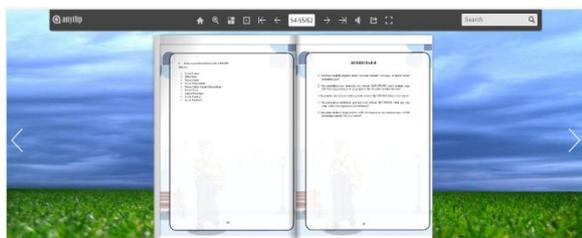
Selain rangkuman, bagian soal praktikum juga disediakan untuk menguji pemahaman siswa terhadap siklus akuntansi. Soal-soal praktikum ini dirancang untuk memberikan latihan aplikasi nyata, seperti pencatatan transaksi, pembuatan jurnal, serta penyusunan laporan keuangan pada perusahaan jasa. Melalui soal praktikum, siswa dapat mengasah keterampilan praktis mereka dalam menerapkan teori yang telah dipelajari di kelas.



Gambar 9. Bagian Rangkuman BAB 2 dan soal praktikum Siklus Akuntansi Jasa

10. Bagian Soal Remidi BAB II

Bagian soal remidi pada BAB II ini disediakan untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. Soal-soal remidi dirancang dengan tingkat kesulitan yang disesuaikan untuk mengatasi kesalahan atau kekeliruan yang mungkin terjadi selama proses belajar. Setiap soal akan mengarah pada pemahaman yang lebih mendalam tentang langkah-langkah siklus akuntansi, seperti pencatatan transaksi, penjurnalan, dan penyusunan laporan keuangan.

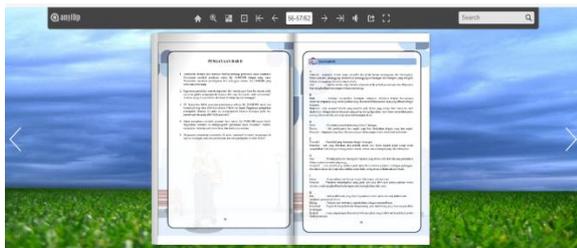


Gambar 10. Bagian Soal Remidi BAB II

11. Bagian Soal Pengayaan BAB II dan Glosarium

Bagian soal pengayaan pada BAB II ini dirancang untuk memberikan tantangan lebih bagi siswa yang telah memahami materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. Soal-soal pengayaan ini bertujuan untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai tahapan siklus akuntansi, termasuk analisis transaksi, jurnal, posting ke buku besar, serta penyusunan laporan keuangan. Soal pengayaan ini juga melibatkan studi kasus yang lebih kompleks, yang mengajak siswa untuk menghubungkan teori dengan praktik akuntansi yang lebih luas, sekaligus meningkatkan kemampuan analitis mereka.

Selain itu, bagian glosarium memberikan definisi dan penjelasan mengenai istilah-istilah penting yang digunakan dalam pembelajaran siklus akuntansi. Glosarium ini berfungsi sebagai referensi tambahan bagi siswa untuk memahami makna setiap istilah teknis yang digunakan dalam materi akuntansi dan perbankan dasar. Dengan adanya soal pengayaan dan glosarium ini, siswa diharapkan dapat memperluas wawasan mereka tentang siklus akuntansi dan memiliki pemahaman yang lebih kuat serta terstruktur mengenai konsep-konsep dasar dalam akuntansi.



Gambar 11. Bagian Soal Pengayaan BAB II dan Glosarium

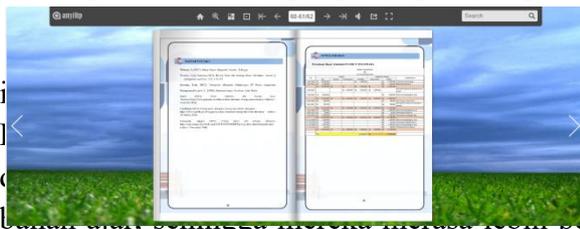
12. Bagian Daftar Pustaka dan Kunci Jawaban

Bagian daftar pustaka pada bahan ajar berbasis flipbook ini berisi sumber-sumber referensi yang digunakan dalam penyusunan materi prinsip dan konsep dasar akuntansi serta siklus akuntansi perusahaan jasa. Daftar pustaka mencakup buku teks, artikel, jurnal, dan sumber lainnya yang relevan dengan topik akuntansi dan perbankan dasar. Hal ini bertujuan untuk memberikan siswa akses ke materi tambahan yang dapat memperdalam pemahaman mereka mengenai konsep-konsep yang diajarkan, serta mendukung pembelajaran yang lebih terstruktur dan berbasis sumber yang kredibel.

Selain itu, bagian kunci jawaban persamaan dasar akuntansi menyajikan solusi dan penjelasan rinci mengenai latihan atau soal yang berkaitan dengan persamaan dasar akuntansi. Kunci jawaban ini bertujuan untuk memandu siswa dalam memahami langkah-langkah yang benar dalam menerapkan persamaan dasar akuntansi, serta memperbaiki dan mengoreksi kesalahan yang mungkin terjadi selama proses pembelajaran. Dengan adanya kunci jawaban ini, siswa dapat mengevaluasi hasil belajar mereka dan memastikan bahwa konsep dasar akuntansi telah dipahami dengan baik.

Gambar 12. Bagian Daftar Pustaka dan Kunci Jawaban

13. Bagian Profil Singkap Pengembang Bahan Ajar



Salah satu bagian dalam bahan ajar berbasis flipbook ini menyajikan profil pengembang yang terlibat dalam penyusunan materi pembelajaran. Profil ini mencakup informasi tentang pengembang, termasuk nama, jabatan, dan kontak. Tujuan dari bagian ini adalah untuk meningkatkan kepercayaan siswa terhadap kredibilitas pengembang bahan ajar, sehingga mereka merasa lebih percaya diri dan termotivasi dalam mengikuti materi yang disampaikan.



Gambar 13. Bagian Profil Singkap Pengembang Bahan Ajar

Penelitian ini memperkuat temuan dari studi-studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa bahan ajar digital sangat mendukung pembelajaran daring, karena dapat mendorong peserta didik untuk belajar mandiri tanpa ketergantungan berlebihan pada guru (Fuadi et al., 2021). Penggunaan buku digital juga terbukti lebih efektif dibandingkan buku cetak dalam hal efisiensi pembelajaran (Nugroho Budi Santoso et al., 2018). Menurut Hamid & Alberidaa (2021), penyajian materi dalam format flipbook, yang dilengkapi dengan gambar dan animasi interaktif, dapat mempermudah pemahaman peserta didik dan berpotensi meningkatkan hasil belajar mereka (Andani & Yulian, 2018). Dalam konteks ini, penerapan pembelajaran adaptif yang memanfaatkan teknologi di sekolah sangat penting untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik guna menghadapi tantangan globalisasi (Mardhiyah et al., 2021;



Mustika & Sophia, 2019). Berdasarkan uraian tersebut, bahan ajar berupa practice set berbasis flipbook yang dapat diakses melalui perangkat Android, sangat cocok sebagai media pembelajaran yang mendukung pelajaran Prinsip-Prinsip dan Konsep Akuntansi Dasar serta Perbankan Dasar pada kelas X AKL SMK.

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan produk bahan ajar *practice set* akuntansi perusahaan dagang berbasis *flipbook* mengikuti model pengembangan ADDIE yang dimodifikasi oleh Lee & Owens. Tahapan ADDIE yang diterapkan meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penilaian kelayakan yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa bahan ajar *practice set* akuntansi perusahaan jasa berbasis *flipbook* dinilai sangat layak. Kelayakan ini dinilai berdasarkan aspek materi, dengan mengacu pada pedoman BSNP (2014).

SARAN

Untuk penelitian berikutnya, disarankan agar dilakukan validasi dan evaluasi yang lebih mendalam terhadap soal-soal dalam bahan ajar, guna meningkatkan kualitas penyajian soal tersebut. Selain itu, uji coba sebaiknya tidak hanya dilakukan di satu sekolah, tetapi juga melibatkan lebih banyak sekolah untuk memperoleh hasil yang lebih representatif dan dapat diimplementasikan secara lebih luas.

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*, 1X(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.idHal|60>
- 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>
- 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



Jurnal Nirta : Studi Inovasi

Vol. 4 No. 1 September 2024

E-ISSN : 2807-6648, Hal 00-00

<https://ejournal.nlc-education.or.id/index.php/JNSI>