



JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 4 Tahun 2023 Halaman 2388 - 2395

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Bahan Ajar Buku Digital Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Aplikasi *Fliphtml5* di SMK PGRI 2 Sidoarjo

Salma Rosyida^{1✉}, Rochmawati²

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia^{1,2}

E-mail: salmarosyida.19058@mhs.unesa.ac.id¹, rochmawati@unesa.ac.id²

Abstrak

Ketersediaan bahan ajar yang relatif terbatas dalam materi siklus akuntansi perusahaan dagang. Penelitian ini ditujukan untuk pengembangan buku elektronik/buku digital mata pelajaran dasar-dasar akuntansi. Penelitian ini menerapkan pengembangan model dari Thiagarajan 4D. Dalam pembuatan buku digital terdiri dari 4 tahapan diantaranya *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengevaluasi buku digital dengan memanfaatkan umpan balik dari berbagai ahli untuk mengetahui bagaimana respon dari peserta didik terhadap materi pelajaran yang terkandung dalam buku digital. Uji coba terbatas kepada 20 peserta didik kelas X Akuntansi SMK PGRI 2 Sidoarjo. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan teknik pengumpulan data lembar telaah, lembar validasi, dan angket respon peserta didik. Untuk melakukan ini, model pembelajaran berbasis masalah digunakan dalam perancangan buku. Model pengembangan dalam penelitian ini terdiri dari angket telaah, validasi, serta respon dari peserta didik digunakan untuk mengumpulkan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar dari buku digital yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dan hasil respon menunjukkan peserta didik sangat memahami buku digital. Buku digital ini layak digunakan karena dapat memberikan motivasi dan disesuaikan dengan kemampuan bagi peserta didik.

Kata Kunci: Bahan ajar buku digital, siklus akuntansi, akuntansi perusahaan dagang, akuntansi dasar.

Abstract

The availability of teaching materials is limited for learning accounting material for trading company accounting cycles. This research is aimed at the development of electronic and digital books on the basics of accounting at SMK PGRI 2 Sidoarjo. This study uses the Thiagarajan 4D development model. The manufacture of digital books consists of four stages: define, design, develop, and disseminate. The purpose of this study is to evaluate digital books by utilizing feedback from various experts to find out how students respond to the subject matter contained in digital books. To do this, a problem-based learning model is used in book design. In this study, a review questionnaire, validation, and student responses were used to collect data. The results of the study show that digital books are very feasible to use, and the response results show that students really understand digital books. digital book.

Keywords: Digital book teaching materials, accounting cycle, trading company accounting, basic accounting.

Copyright (c) 2023 Salma Rosyida, Rochmawati

✉ Corresponding author :

Email : salmarosyida.19058@mhs.unesa.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5869>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 7 No 4 Tahun 2023
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Hakikatnya setiap aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh setiap individu atau manusia di dalam kehidupannya tidak pernah terlepas dari belajar (Edi Syahputra, 2022). Belajar diartikan sebagai sesuatu yang bersifat hakiki serta merupakan kebutuhan yang sangat mendasar bagi setiap manusia. Menurut (Edi Syahputra, 2022), adanya proses perubahan tulisan dan perubahan dari karakter ialah sinyal utama bahwa seseorang telah memulai proses belajar. Pendidikan merupakan aspek yang berperan penting dalam perubahan kehidupan bangsa, dalam hal ini diperlukan adanya inovasi dalam ilmu pengetahuan dan teknologi pada kegiatan pendidikan agar peserta didik semakin berkembang. Pemikiran manusia memiliki keterbatasan pada suatu makna serta pengertian dari pendidikan, jadi pendidikan selalu berubah seiring dengan zaman. Perubahan ini didasarkan pada banyak temuan dan perubahan di bidang yang terkait dengan semakin banyak aspek dalam dunia pendidikan modern. Kegiatan dalam proses belajar dan mengajar, juga disebut kegiatan pembelajaran, merupakan hubungan antara guru serta peserta didik untuk mengadakan bahan pelajaran atau sumber belajar guna membantu bagi peserta didik agar mereka mencapai bagian dari tujuan akademik. Peserta didik yang telah berhasil didalam upaya pendidikan mereka dapat terlihat dalam proses belajar yang telah berlangsung dalam kurun periode tertentu (Muryani & Rochmawati, 2015).

Bahan ajar dapat digunakan untuk sumber pembelajaran agar bisa dimanfaatkan menjadi salah satu cara atau upaya untuk memperbaiki serta membantu didalam kelancaran dari proses pembelajaran yang baik oleh tenaga pendidik maupun bagi peserta didik (Irma Fitriani, 2013). Pembelajaran dapat dikatakan baik jika dilakukan dalam lingkungan yang membuat siswa merasa nyaman. Proses kegiatan belajar sangat tergantung dengan komponen yang terkandung di dalamnya (Astuti & Rahmawati, 2017). Bahan ajar dapat dikatakan sebagai elemen penting dalam proses pembelajaran yang mencakup materi pelajaran dengan konten yang lebih luas (Astuti & Rahmawati, 2017). Model pembelajaran yakni perangkat kerangka konseptual operasional yang isinya menjelaskan prosedur secara sistematis didalam pengorganisasian pengalaman pada proses belajar guna terlaksananya tujuan dari pembelajaran yang dapat menjadi pedoman untuk tenaga pendidik untuk menyusun perancangan, perencanaan, dan pelaksanaan aktivitas serta proses dari pembelajaran yang berlangsung (Hosnan, 2014: 337). Guna meningkatkan hasil belajar kognitif, afektif serta psikomotorik diperlukan *Problem Based Learning (PBL)*.

Model PBL menyangkut pembelajaran dengan menyajikan permasalahan yang autentik serta dapat bermakna kepada peserta didik supaya peserta didik dapat menyelidikinya (Asvifah & Wahjudi, 2019). Model *Problem Based Learning* ini dinyatakan efektif jika dilihat jika berpikir secara reflektif serta kemampuan pada suatu pemecahan suatu masalah yang sejalan dari kajian teori serta hasil. Dunia pendidikan yang berkembang seiring dengan kemajuan teknologi mengubah sistem pendidikan. Di era kemajuan teknologi yang sejalan ilmu pengetahuan, oleh karena itu dunia pendidikan juga harus ikut serta dalam mengikuti perkembangan zaman pada masa kini (Trisnawaati et al., 2018). Dengan perkembangan teknologi saat ini, masyarakat harus meningkatkan kemampuan mereka untuk menyeimbangkan diri di era modern (Mulyani & Haliza, 2021). Kehidupan tidak dapat menghindari kemajuan teknologi dalam perkembangan. Ini karena teknologi memiliki pengaruh besar pada ilmu pengetahuan, yang membantu siswa belajar tentang dunia saat ini. Kemajuan teknologi, manusia menggunakannya untuk menyebarkan informasi yang relevan.

Bantuan teknologi pendidikan, orang dapat membuat metode pendidikan inovatif yang memudahkan proyek dan pekerjaan. Ketersediaan bahan pelajaran, seperti buku atau pamflet, untuk digunakan siswa selama mempelajari materi pelajaran yang telah disediakan, merupakan satu-satunya elemen terpenting dari proses pendidikan. Perkembangan teknologi dan perkembangan zaman yang semakin pesat, membuat guru harus menggunakan teknologi untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran secara optimal selama proses pembelajaran (Kirana, 2020). Dunia informasi dan komunikasi dipengaruhi oleh kemajuan teknologi saat ini, terutama dengan adanya teknologi Internet (Siregar, 2016). Dalam hasil observasi yang dilakukan, peserta

didik cenderung lebih tertarik dengan adanya *smartphone* yang mengindikasikan bahwa peserta didik sudah bisa mengikuti teknologi dan perkembangan zaman tetapi mereka cenderung lebih tertarik dengan *smartphone* pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Fenomena yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran ini dapat dialihkan menjadi hal yang inovatif dengan adanya bahan ajar yang berbasis digital sehingga peserta didik dapat mengakses melalui perangkat teknologi seperti *smartphone*.

Bahan ajar yang berbasis digital, diciptakan oleh kemajuan teknologi, merupakan contoh inovasi dalam pendidikan. Bahan ajar disini berisikan konten yang telah diolah dari sumber belajar yang ditujukan untuk kegiatan pembelajaran yang dikhususkan untuk peserta didik. TIK dapat dimanfaatkan secara optimal dalam lembaga pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan berbasis TIK (Purnamasari & Rochmawati, 2015). Perkembangan dari kecanggihan teknologi dan perkembangan zaman yang makin pesat, guru harus memanfaatkan teknologi untuk memaksimalkan tujuan pembelajaran selama proses pembelajaran (Indraswari & Susilowibowo, 2022). Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang yang berisi pencatatan transaksi dari awal hingga akhir dan memiliki langkah yang rinci, membuat peserta didik harus maksimal dalam langkah awal dalam materi atau teori hingga ke dalam pencatatan di pengerjaan soal yang diberikan. Peserta didik bukan sekedar akan belajar dari penjelasan guru, tetapi mereka juga akan memecahkan masalah dengan mencari pengetahuan sendiri dengan bantuan guru (Muryani & Rochmawati, 2015).

Berdasarkan hasil penelitian yang dikembangkan oleh (Indraswari & Susilowibowo, 2022) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar *Practice Set* Akuntansi Perusahaan Dagang Berbasis *Flipbook* untuk Kelas XI Akuntansi” bahwa karena keterbatasan bahan ajar yang digunakan guru, hasil belajar siswa berada dalam kategori belum dalam tahap optimal. siswa yang memiliki nilai lebih dari KKM yakni 67%, atau kurang dari 80%. Oleh karena itu diperlukan adanya bahan ajar yang baru untuk sumber referensi materi atau soal yang disajikan untuk para peserta didik, dalam hal ini buku digital dapat memberikan inovasi karena tampilannya yang menarik secara visual dan konten yang beragam serta dapat diakses melalui *smartphone*. Inovasi untuk pembelajaran yang dikembangkan pada buku digital ini dengan menggunakan model pembelajaran PBL yang nantinya diterapkan dengan cara konstruktivis serta pemecahan masalah oleh peserta didik.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Angkotasan, 2013) didapatkan hasil pada postest kriteria penerapan *Problem based learning (PBL)* yang merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar (kognitif, afektif, dan psikomotor) dan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Esensi dari model pembelajaran *problem based learning (PBL)* adalah pembelajaran yang menuguhkan situasi bermasalah yang autentik dan bermakna kepada siswa agar mereka menyelidikinya sebagai pendukung untuk model pembelajaran memiliki kriteria sangat tinggi dengan rata-rata sebesar 82,16%. Penelitian dari (Asvifah & Wahjudi, 2019) menunjukkan ketertarikan peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dengan perolehan presentase sebesar 96,6% sehingga dapat dikatakan memperoleh kriteria sangat positif terhadap penerapan yang dilakukan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dan dapat digunakan pada mata pelajaran akuntansi keuangan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang telah dilakukan oleh (Aistiasih & Wahjudi, 2019) memperlihatkan hasil belajar melalui penerapan model *Problem Based Learning* telah mengalami peningkatan. Hal ini telah diketahui dari hasil belajar yang dilakukan sebelumnya yakni sebanyak 26 peserta didik tuntas dengan presentase sebesar 74% dan belum mencapai ketuntasan klasikal yang ditetapkan. Sedangkan, hasil belajar selanjutnya yakni terdapat 29 peserta didik yang tuntas dengan presentase sebesar 83%. Hal ini dapat dikatakan peserta bahwa didik kelas XI AKL yang telah meningkat dengan model pembelajaran *problem based learning*.

Maka peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Buku Digital Model *Problem Based Learning* pada Aplikasi *Fliphtml5* pada Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang di SMK PGRI 2 Sidoarjo”. Penelitian ini dimuali dengan pemilihan materi yang menggunakan materi siklus akuntansi perusahaan dagang pada peserta didik kelas X AKL di SMK PGRI 2

Sidoarjo kemudian perancangan produk bahan ajar yang sesuai dengan materi yang telah disusun serta pengembangan yang telah divalidasi oleh para ahli dan penyebaran pada peserta didik untuk produk bahan ajar. Produk dalam penelitian ini ditujukan untuk menambah referensi bacaan dan menarik minat baca dan belajar untuk peserta didik serta bahan ajar berupa buku digital dengan konten yang menarik dari berbagai referensi ini diharapkan membantu kelancaran dalam proses pembelajaran untuk peserta didik maupun guru agar mencapai tujuan dari pembelajaran sesuai yang diharapkan.

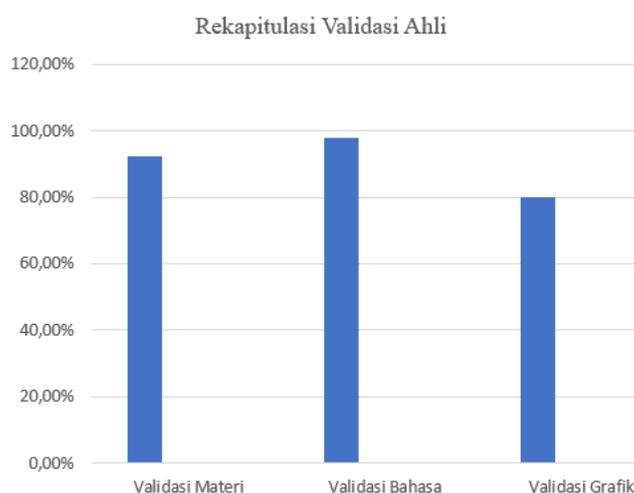
METODE

Peneliti menganut model pengembangan 4D oleh Thiagarajan (1974) diantaranya pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). 20 peserta didik dipilih secara acak untuk melakukan uji coba yang berasal dari kelas X SMK PGRI 2 Sidoarjo. Prosedur penelitian pengembangan ini menggunakan 4 tahap diantaranya tahap pendefinisian berisikan analisis awal akhir bertujuan untuk mengidentifikasi dan menetapkan masalah utama pembelajaran, analisis peserta didik dilakukan untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik, analisis tugas dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas yang terdiri dari latihan soal yang harus dikuasai, analisis konsep dilakukan dengan tujuan menemukan ide-ide yang akan diajarkan kepada peserta didik, dan tujuan pembelajaran. Tahap perancangan disini berisi rancangan awal buku digital dianalisis oleh para ahli dimulai dari pembuatan buku digital yang disimpan dengan format PDF, kemudian digunakan fliphtml5 untuk menambahkan gambar dan link video yang selanjutnya disimpan dalam bentuk html-flash. File bentuk html-flash tersebut diubah menjadi aplikasi menggunakan bantuan *website 2 apk builder*. Ketiga merupakan tahap pengembangan berisi revisi dari hasil telaah oleh para ahli untuk buku digital dan dilakukan validasi produk terhadap buku digital yang digunakan untuk pengukuran kelayakan. Terakhir ialah tahap penyebaran (*disseminate*) yaitu uji coba dibagikan kepada 20 siswa kelas X AKL SMK PGRI 2 Sidoarjo. Penelitian ini melibatkan dosen akuntansi, guru pengampu di SMK PGRI 2 Sidoarjo, serta dari ahli bahasa, dan ahli grafik. Jenis data menggunakan data kualitatif dari hasil telaah para ahli. Data kuantitatif dari hasil validasi pada lembar validasi para ahli, dan angket respon peserta didik. Instrument penelitian yang digunakan untuk uji kelayakan buku digital melalui validasi ahli berupa angket yang dikembangkan menggunakan skala likert. Interpretasi nilai kelayakan mengadabtasi dari Riduwan, (2013) dimana 0%-20% diartikan “sangat tidak layak”, 21%-40% “tidak layak”, 41%-60% “cukup layak”, 61%-80% “layak” serta 81%-100% “sangat layak”. Untuk skor yang diperoleh dari respon peserta didik dianalisis dengan *Guttman Scale*. Skor respon peserta didik diolah menurut Riduwan, (2016) dimana 0%-20% diartikan “sangat tidak memahami”, 21%-40% “tidak dipahami”, 41%-60% “cukup dipahami”, 61%-80% “dipahami” serta 81%-100% “sangat dipahami”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model 4D Thiagarajan diaplikasikan pada proses pengembangan buku ini. Analisis awal akhir, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran termasuk dalam tahap pertama, yaitu pendefinisian. Peneliti melakukan pengembangan bahan ajar buku digital yang menarik yang dikaitkan dengan kejadian di lingkungan sekitar. Bahan ajar yang telah disusun dan dikembangkan dikemas dengan materi, ilustrasi. Selanjutnya, peserta didik akan melakukan analisis tugas dengan menggunakan buku digital yang berisi materi tentang siklus akuntansi perusahaan dagang. Tahap kedua yaitu perancangan, peneliti harus menentukan format bahan ajar yang akan dikembangkan. Format bahan ajar mengikutiketentuan dari BSNP (2014) dan dimodifikasi oleh peneliti. Format bahan ajar buku digital yang digunakan terdiri dari tiga bagian yaitu bagian awal, isi, akhir. Bagian awal berisi informasi awal terkait bahan buku digital seperti halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, pendahuluan, dan petunjuk penggunaan. Bagian isi berisi peta konsep,

uraian materi, rangkuman Latihan soal, umpan balik dan tindak lanjut. Dan bagian akhir berisi kunci jawaban, glosarium, daftar pustaka, dan identitas penulis. Setelah menyelesaikan penyusunan format, selanjutnya yaitu dilakukan penyusunan bahan ajar. Bahan ajar buku digital disusun dengan tampilan yang menarik. Dalam tahap ketiga yaitu pengembangan, ahli materi, serta ahli bahasa, dan juga ahli grafik akan meninjau buku digital yang sudah jadi untuk mendapat perbaikan agar buku digital dapat dianggap layak untuk digunakan. Selanjutnya, hasil penilaian para ahli akan dianalisis menggunakan rumus dan diinterpretasikan untuk menentukan kelayakannya. Tahap keempat dari penelitian pengembangan ini yaitu tahap penyebaran. Setelah buku digital dinyatakan layak, maka siap untuk diuji cobakan kepada 20 peserta didik kelas X AKL SMK PGRI 2 Sidoarjo yang menempuh materi siklus akuntansi perusahaan dagang. Peneliti akan memberikan penjelasan sebelum memulai penelitian. Produk akan tampak melalui proyektor kelas agar peserta didik bisa mengikuti instruksi dengan baik. Peserta didik diarahkan untuk mempelajari bahan ajar *buku digital* secara bertahap mulai dari membaca pendahuluan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dan kompetensi. Uji coba dilaksanakan guna mengetahui serta melihat reaksi peserta didik terhadap buku digital sebagai bahan ajar. Buku digital yang telah ditelaah akan direvisi, kemudian selanjutnya divalidasi oleh beberapa ahli serta dilakukan uji coba respon peserta didik. Ahli materi dievaluasi oleh dosen pendidikan akuntansi Universitas Negeri Surabaya dan guru akuntansi SMK PGRI 2 Sidoarjo. Ahli materi menilai dari komponen isi dan penyajian pada buku digital. Ahli Bahasa yang merupakan dosen bahasa Indonesia Universitas Negeri Surabaya, menilai dari komponen kebahasaan pada buku digital. Ahli grafik merupakan dosen teknologi pendidikan Universitas Negeri Surabaya, menilai dari komponen kegrafikan pada buku digital. Berikut ini merupakan hasil penilaian dari ketiga ahli tersebut.



Gambar 1 Rekapitulasi Validasi Ahli

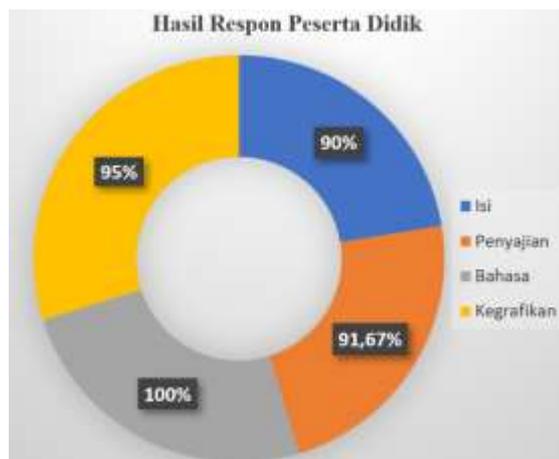
Bersumber pada gambar di atas terlihat bahwa hasil rekapitulasi diperoleh rata-rata 90,75% dinyatakan sangat layak dengan kriteria interpretasi dari Riduwan (2013) dan menunjukkan bahan ajar yang dikembangkan memenuhi kriteria BSNP (2014).

Setelah diketahui kelayakan dari produk yang dibuat, selanjutnya uji coba untuk mengetahui respon peserta didik. Respon peserta didik didapat dari uji coba produk kepada 20 peserta didik kelas X AKL SMK PGRI 2 Sidoarjo. Setelah peserta didik membaca instruksi atau pelaksanaan, peserta didik akan diminta melakukan pengamatan dimulai membaca dan mengamati uraian yang tersedia di dalam *buku digital* lalu peserta didik sambil peneliti menjelaskan materi yang tersedia serta peserta didik memperhatikan dan menyimak. Setelah proses mengamati, selanjutnya dilanjutkan dengan proses menanya yang akan dilakukan peneliti kepada peserta didik, peserta didik akan diberi pertanyaan singkat terkait akuntansi perusahaan

dagang sebagai pemahaman awal agar peneliti dapat memastikan materi yang akan dipelajari telah dipahami. Peneliti akan kembali menerangkan materi secara singkat untuk memberikan pemahaman lebih mendalam bagi peserta didik. Tahap selanjutnya adalah peserta didik mengerjakan latihan soal diskusi secara berkelompok yang terdapat di dalam *buku digital*, peserta didik dapat berkelompok dengan jumlah anggota 4-5 orang untuk nantinya akan di presentasikan di depan kelas. Setelah kegiatan diskusi kelompok selesai dan peneliti menambahkan materi atau membahas soal diskusi selanjutnya peserta didik akan mengerjakan soal soal pilihan ganda sebagai pengukur pemahaman secara individu. Setelah melalui semua tahapan pembelajaran, peserta didik akan diminta memberi keterangan untuk memberikan penilaian, saran, dan komentar terhadap *buku digital* yang dikembangkan dengan mengisi lembar pada angket untuk mengetahui respon peserta didik.



Gambar 2. Uji Coba Terbatas
Sumber: Diolah oleh Peneliti



Gambar 2 Hasil Respon Peserta Didik

Bersumber pada gambar yang tertera di atas, penilaian respon peserta didik meliputi kelayakan isi yang menunjukkan persentase 90%, kelayakan penyajian dengan perolehan persentase 91,67%, serta kelayakan bahasa dengan persentase 100%, dan untuk kelayakan kegrafikan dengan persentase 95%. Hasil respon peserta didik menunjukkan bahwa buku digital sangat dipahami oleh peserta didik yaitu didapatkan hasil akhir $\geq 81\%$ dengan memenuhi kriteria “sangat memahami”. Rata-rata respon peserta didik terhadap pengembangan buku digital berbasis aplikasi *Fliphtml5* adalah sangat memahami dengan persentase 95,5%. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Angkotasan, 2013) didapatkan hasil pada postest kriteria penerapan *problem based learning* sebagai pendukung untuk model pembelajaran memiliki kriteria dengan kategori

sangat tinggi yakni rata-rata sebesar 82,16%. Penelitian dari (Asvifah & Wahjudi, 2019) menyatakan dengan presentase 96,6%, model pembelajaran PBL menunjukkan ketertarikan peserta didik yang tinggi dan dinyatakan guna terlaksananya meningkatkan hasil belajar dari peserta didik. Penelitian yang telah dilakukan oleh (Aistiasih & Wahjudi, 2019) memperlihatkan hasil belajar telah meningkat dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (PBL).

KESIMPULAN

Studi menunjukkan bahwa buku digital dibuat menggunakan model pengembangan 4D Thiagarajan (1974), yang terdiri dari tahap *define, design, develop, disseminate*. Bahan ajar buku digital sangat layak mendapatkan standar yang didasarkan pada validasi yang dilakukan oleh para ahli yaitu mencapai 90,75%. Peserta didik memberikan respon baik dengan hasil rerata mencapai 95,5%. Dengan demikian, buku digital ini dapat digunakan sebagai pendukung materi pembelajaran karena siswa memahami dengan baik apa yang ditulis dalam buku tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Asvifah, F. F., & Wahjudi, E. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Akuntansi Pada Materi Pelajaran Akuntansi Keuangan Di Smk Negeri 1 Sooko Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (Jpak)*, 07(03), 460–465.
- 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>
- Edi Syahputra. (2022). Inovastiasih, A., & Wahjudi, E. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Persediaan Kelas Xi Akl Smk Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (Jpak)*, 7(2), 242–247. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/30118>
- Angkotasan, N. (2013). Model Pbl Dan Cooperative Learning Tipe Tai Ditinjau Dari Aspek Kemampuan Berpikir Reflektif Dan Pemecahan Masalah Matematis. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 92–100. <http://journal.uny.ac.id/index.php/pythagoras/article/view/8497>
- 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>
- Asvifah, F. F., & Wahjudi, E. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Akuntansi Pada Materi Pelajaran Akuntansi Keuangan Di Smk Negeri 1 Sooko Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (Jpak)*, 07(03), 460–465.
- Bsnp. (2014). *Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran Ekonomi (Buku Siswa) Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*.
- Edi Syahputra. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Indraswari, D., & Susilowibowo, J. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Practice Set Akuntansi Perusahaan Dagang Berbasis Flipbook Untuk Kelas Xi Akuntansi*. 10(3), 242–256.
- Kirana, R. W. Candra. (2020). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Praktikum Akuntansi Perusahaan Dagang Berbasis Scientific Approach Sebagai Sumber Belajar Alternatif. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 18(1), 80–90. <https://doi.org/10.21831/jpai.v18i1.32292>
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (Iptek) Dalam

- 2395 *Pengembangan Bahan Ajar Buku Digital Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Aplikasi Fliphtml5 di SMK PGRI 2 Sidoarjo – Salma Rosyida, Rochmawati*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5869>
- Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 3(1), 101–109.
<https://doi.org/10.31004/Jpdk.V3i1.1432>
- Muryani, A. D., & Rochmawati. (2015). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Yang Berbantuan Dan Tanpa Berbantuan Lembar Kerja Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 1–6. <http://Jurnal.Stkipalmaksum.Ac.Id/>
- Purnamasari, A., & Rochmawati. (2015). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dengan Wondershare Quiz Creator Materi Sistem Penilaian Persediaan. *Jurnal Pendidikan*, 03(01), 1–10.
- Riduwan. (2013). *Rumus Dan Data Dalam Aplikasi Statistika*. Alfabeta.
- Siregar, E. (2016). *Pelebagaan Web-Based Learning Pada Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*. 3(1), 1–12.
- Trisnawaati, L., Fadila, A., & Farida. (2018). Pengembangan Audio Visual Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Diensi Tiga. *Prosiding: Uin Raden Intan Lampung*, 1(2), 499–506.
- Asi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Indraswari, D., & Susilowibowo, J. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Practice Set Akuntansi Perusahaan Dagang Berbasis Flipbook Untuk Kelas Xi Akuntansi*. 10(3), 242–256.
- Irma Fitriani, S. R. (2013). *Pengembangan E-Book Berbasis Android Dengan Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas Xii Akuntansi Di Smk Negeri 2 Buduran*.
- Kirana, R. W. Candra. (2020). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Praktikum Akuntansi Perusahaan Dagang Berbasis Scientific Approach Sebagai Sumber Belajar Alternatif. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 18(1), 80–90. <https://doi.org/10.21831/jpai.v18i1.32292>
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 3(1), 101–109.
- Muryani, A. D., & Rochmawati. (2015). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Yang Berbantuan Dan Tanpa Berbantuan Lembar Kerja Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 1–6. <http://Jurnal.Stkipalmaksum.Ac.Id/>
- Trisnawaati, L., Fadila, A., & Farida. (2018). Pengembangan Audio Visual Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Diensi Tiga. *Prosiding: Uin Raden Intan Lampung*, 1(2), 499–506.