

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-BOOK BERBASIS KONTEKTUAL ELEKTRONIK SIMPLEBOOK PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN FASE F KELAS XI

Nurien Annisa Min Sabryna¹, Nur Fariha Ulfiati², Ayu Lestari Dwiningdyah³, Luqman Hakim⁴,
Amirul Arif⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Surabaya

Email: nurien.23107@mhs.unesa.ac.id¹, nurfariha.23049@mhs.unesa.ac.id²,
ayu.23185@mhs.unesa.ac.id³, luqmanhakim@unesa.ac.id⁴, amirularif@unesa.ac.id⁵

Abstrak

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Akuntansi Keuangan tahun 2024/2025 yang terdiri dari 40 siswa kelas XI. Objek penelitian ini adalah Soal Ujian Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI Akuntansi Tahun Ajaran 2024/2025 yang dibuat oleh guru mata pelajaran Akuntansi Keuangan. Bahan yang dimanfaatkan guru yakni buku cetak dan media pembelajaran berupa power point sehingga menyulitkan siswa dalam mencerna materi. Media pembelajaran yang terlalu monoton kurang memiliki daya tarik untuk belajar para peserta didik, (Mardatila, et al., 2021). Mereka lebih sering memainkan smartpone androidnya pada saat bosan mengikuti pembelajaran dan saat waktu luang dibandingkan untuk mengulas materi pelajaran dan membaca buku pelajaran, disebabkan fitur pada smartpone yang lebih menarik dibandingkan dengan buku pelajaran. Peneliti memanfaatkan aplikasi Simple Book sesuai dengan rancangan dan bahan yang telah disiapkan sebelumnya. Peneliti memilih untuk memakai aplikasi Simple Book dalam pembuatan media. Hasil dari penelitian mengenai “pengembangan bahan ajar e-book berbasis kontekstual elektronik simple book pada mata pelajaran akuntansi keuangan fase F kelas 12” menunjukkan bahwa e-book ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi akuntansi dengan pendekatan kontekstual. Metode pengembangan yang digunakan adalah 4-D terdiri atas empat tahap utama, yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran). Peneliti tidak melakukan tahap disseminate, karena waktu dan target penelitian terbatas sehingga peneliti hanya melakukan sampai pada uji terbatas) dan hasil validasi menunjukkan bahwa e-book ini layak digunakan sebagai bahan ajar. Dengan integrasi teknologi dan konten yang relevan, e- book ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran akuntansi di kalangan siswa kelas 11 ataupun 12.

Kata Kunci: Media Pembelajaran SimpleBook, Akuntansi Keuangan Fase F Kelas XI.

Abstract

The subjects in this research were all students in class XI Financial Accounting in 2024/2025, consisting of 40 class XI students. The object of this research is the Financial Accounting Subject Exam Questions for Class Learning media that is too monotonous has little appeal for students' learning (Mardatila, et al., 2021). They play their Android smartphones more often when they are bored of studying and in their free time than when reviewing lesson material and reading textbooks, because the features on smartphones are more interesting compared to textbooks. Researchers used the Simple Book application according to the design and materials that had been prepared previously. Researchers chose to use the Simple Book application in

creating media. The results of research regarding "development of e-book teaching materials based on contextual electronic simple books in financial accounting subjects phase F class 12" show that this e-book is designed to increase students' understanding of accounting material with a contextual approach. The development method used is 4 -D consists of four main stages, namely Define, Design, Develop and Disseminate. Researchers did not carry out the disseminate stage, because time and research targets were limited so researchers only carried out the test. limited) and validation results show that this e-book is suitable for use as teaching material. With the integration of technology and relevant content, this e-book is expected to increase motivation and effectiveness of accounting learning among grade 11 or 12 students.

Keywords: SimpleBook Learning Media, Financial Accounting Phase F Class XI.

PENDAHULUAN

Akuntansi Keuangan adalah serangkaian proses yang berujung pada penyusunan laporan keuangan yang berkaitan dengan perusahaan secara keseluruhan untuk digunakan oleh pengguna laporan keuangan baik internal maupun eksternal perusahaan (intermediate Accounting: 2000). Untuk menunjang kemampuan mahasiswa dalam memahami materi akuntansi keuangan dan membuat laporan keuangan diperlukan terobosan yang harus dilakukan dosen dalam mengajar, salah satunya adalah mengemas media pembelajaran yang menarik dan disesuaikan dengan perkembangan jaman.

Bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengalami kemajuan yang sangat pesat sehingga berdampak pada segala aspek kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan. Kemajuan teknologi mampu memberikan bantuan guru untuk mengatur pembelajaran menjadi praktis sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efisien. Selain guru, komponen utama dalam kegiatan pembelajaran adalah peserta didik dan sumber belajar. Guru menyiapkan sumber belajar yang sesuai agar materi yang disampaikan mudah dipahami oleh peserta didik. Sumber belajar yang disiapkan bisa

berupa bahan ajar sebagai usaha untuk memperbaiki dan membantu proses pembelajaran baik oleh guru ataupun peserta didik (Sudjana & Rivai, 2020). Bahan ajar sendiri didefinisikan sebagai segala bahan baik informasi, alat ataupun teks yang disusun secara sistematis, yang menampilkan keutuhan kompetensi yang akan dicapai oleh peserta didik (Andi Prastowo, 2019).

Bahan ajar harus dikemas semenarik mungkin agar peserta didik tidak jenuh saat mempelajari suatu materi. Salah satu bentuk bahan ajar yang sering digunakan dalam proses pembelajaran ialah buku ajar (Sudjana & Rivai, 2020). Buku ajar adalah buku yang berisi suatu ilmu pengetahuan sebagai hasil analisis kompetensi dasar yang tertuang dalam kurikulum, yang digunakan oleh pendidik ataupun peserta didik dalam proses pembelajaran (Andi Prastowo, 2019). Seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi pengadaan buku ajar tidak hanya sebatas buku berbentuk cetak tetapi juga telah ada buku dalam bentuk digital yang dikenal dengan SimpleBook. Menurut F. J. F. Suarez, (2013), E-Book merupakan sebuah buku ajar dalam bentuk digital yang terdiri atas gambar, teks, animasi di dalamnya dan dapat dibaca di laptop atau perangkat elektronik lainnya. E-Book telah menjadi inovasi teknologi yang

canggih yang diharapkan dapat berkembang dari waktu ke waktu menggantikan buku-buku kertas tradisional untuk masa depan prospektif (Lai & Chang, 2011; Lynch, 2012).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI diketahui bahwa siswa merasa lebih mudah dan efisien jika menggunakan e-book berbasis kontekstual berbantuan software simplebook dengan materi yang lebih update. Proses pembelajaran Akuntansi Keuangan Fase F Kelas XI masih menggunakan buku ajar berbentuk buku paket. 12 September 2024. Buku ajar juga masih sangat terbatas karena buku ajar tersebut merupakan buku milik perpustakaan yang dipinjamkan kepada peserta didik dan akan dikembalikan ke perpustakaan jika selesai digunakan serta buku ajar tersebut masih belum berbasis kontekstual.

Proses pembelajaran di kelas memperbolehkan peserta didik membawa perangkat elektronik untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Peserta didik kelas XI Akuntansi Keuangan Fase F semuanya sudah memiliki handphone masing-masing. Melihat potensi ini, peneliti ingin melakukan inovasi pengembangan bahan ajar E-Book yang berbasis kontekstual dengan memanfaatkan handphone. Dengan adanya bahan ajar E-Book dapat membantu peserta didik untuk belajar teori lebih banyak karena di sekolah lebih banyak waktu belajar untuk praktek serta dapat digunakan lebih praktis, efektif dan membutuhkan biaya yang murah.

Terdapat beberapa penelitian sejenis yang pernah dilakukan sebelumnya, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Saputri & Susilowibowo, (2020) yang mengembangkan bahan ajar e-book pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi

Perusahaan Manufaktur dengan K13. Penelitian lain dari Lestari, S. I., & Listiadi, (2021) juga mengembangkan E-Book berbasis scientific approach mata pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Manufaktur. Beberapa penelitian terdahulu tersebut berbeda dengan penelitian ini yang mengembangkan e-book pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan. Pada pengembangan simplebook dengan pendekatan saintifik pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan Fase F tahun pelajaran 2024/2025.

Penelitian lain dari Anisah Candra Meidita, (2021) juga mengembangkan E-Book berbasis simple book sebagai pendukung pembelajaran Akuntansi Keuangan Fase F Tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini memberikan kontribusi suatu inovasi atas permasalahan dan gap research berupa pengembangan e-book berbasis kontekstual pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan kompetensi dasar Utang Jangka Panjang, Kas, dan Aktiva Tetap yang menggunakan Kurikulum Merdeka dengan harapan dapat meningkatkan semangat belajar, pemahaman materi, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui proses pengembangan bahan ajar e-book, menganalisis kelayakannya, dan menganalisis respon peserta didik terhadap bahan ajar e-book Akuntansi Keuangan ini.

Dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dapat memanfaatkan beberapa aplikasi salah satunya menggunakan aplikasi Simple Book dimana aplikasi tersebut bisa dimanfaatkan guna menciptakan media pembelajaran. Aplikasi tersebut dapat menggabungkan gambar, rekaman video, serta flash untuk mendukung pembelajaran. aplikasi pembuatan media pembelajaran

pendidikan yang lengkap serta memiliki fitur pengembangan yang cepat dan juga canggih (Laskhani,dkk 2018). Selain itu, media pembelajaran ini nantinya juga bisa diakses secara online maupun offline melalui android, sehingga memudahkan untuk belajar. Media pembelajaran dengan bantuan Simple Book juga efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Herdini et al., 2017).

Pada pengamatan peneliti, peserta didik di Sekolah Jurusan Akuntansi Keuangan Fase F membawa smartphone android ke sekolah. Seringkali mereka memanfaatkan waktu luang mereka untuk bermain smartphone daripada membaca buku. Dan sewaktu merasa jenuh ketika proses pembelajaran seringkali mereka juga menggunakan smartphone yang dibawanya untuk bermain sosial media dan games. Peserta didik lebih menyukai mengoperasikan smartphone android karena banyak fitur yang menarik yang disajikan.

Berdasarkan hal tersebut maka dalam penelitian ini fokus dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran akuntansi keuangan fase F. Peneliti memilih memanfaatkan smartphone android karena umumnya peserta didik memilikinya dan mudah untuk dibawa kemanapun. Media pembelajaran ini dirancang dengan bantuan aplikasi Simple Book. Keunggulan yang dimiliki dari media pembelajaran interaktif ini adalah pengaksesannya dapat dilakukan pada smartphone android secara online maupun secara offline sehingga media bisa digunakan dimanapun dan kapanpun sesuai keinginan peserta didik tanpa koneksi internet. Media pembelajaran ini selain materinya dengan format teks dan gambar saja tetapi juga memuat gambar pendukung

serta video penjelasan materi yang dibuat secara menarik sehingga proses pembelajaran bisa lebih menarik dan tidak membosankan. Ditambah lagi dilengkapinya contoh soal pembahasan untuk mempermudah pemahaman materi, serta latihan soal dan kuis untuk mengukur seberapa jauh materi yang telah disajikan tersebut mampu dipahami oleh peserta didik. Dengan terciptanya media pembelajaran ini sekiranya mampu mendukung guru dalam memberikan materi dan dapat memberikan peningkatan pada semangat belajar peserta didik

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran Peran suatu media sangatlah penting dalam proses belajar mengajar, hal tersebut dikarenakan media yang digunakan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi Menurut Tafonao dalam Septy (2021:14) berpendapat bahwa: “Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima,sehingga dapat merangsang pikiran,perasaan,perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.” Guru dalam dunia pendidikan hendaknya mengajarkan suatu materi kepada muridnya dengan menggunakan media sebagai pembantu sampainya materi pembelajaran, media yang dipergunakan tidak harus berupa media yang mahal, melainkan media yang benar-benar efisien dan mampu

- manjadi alat penghubung antara seorang guru dengan murid agar materi yang diajarkan dapat diterima dan dipahami secara maksimal. Adapun penjelasan tentang media pembelajaran di atas peneliti menyimpulkan bahwa, media pembelajaran merupakan semua bentuk alat fisik yang di desain secara terencana untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik sehingga diharapkan peserta didik dapat lebih aktif dan mudah memahami materi yang disampaikan oleh tenaga pendidik.
2. **Profesionalisme Guru** Secara istilah profesi diartikan sebagai suatu bidang pekerjaan yang didasarkan pada keahlian tertentu, hanya saja tidak semua yang mempunyai kapasitas dan keahlian tertentu sebagai buah penelitian yang ditempuh menempuh kehidupan melalui keahlian tersebut, maka ada yang mensyaratkan adanya suatu sikap bahwa pemilik keahlian tersebut akan mengabdikan dirinya pada jabatan tersebut. Menurut Webster dalam Mahmuda (2021:21) “profesi dapat diartikan sebagai suatu jabatan atau pekerjaan tertentu yang mensyaratkan pengetahuan dan keterampilan khusus yang diperoleh dari pendidikan akademis yang intensif”. Berdasarkan pengertian diatas peneliti menyimpulkan profesi adalah suatu bidang pekerjaan yang membutuhkan suatu keahlian tertentu yang diperoleh melalui proses pendidikan secara akademis yang intensif sehingga keahlian tersebut dapat diterapkan secara khusus untuk melakukan pekerjaan sesuai dengan keahlian tersebut.
 3. **Media Simple Book** Salah satu media yang menarik dipakai dalam proses pembelajaran yaitu media Simple Book, Dzuanda dalam Diksa (2018:16) menjelaskan pengertian Simple Book adalah “Sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka.” Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan, Simple Book merupakan sebuah buku yang memiliki unsur 3 dimensi serta dapat bergerak ketika halamannya dibuka, disamping Simple Book memiliki tampilan gambar yang indah dan dapat ditegakkan. Simple Book menawarkan cara yang profesional tapi mudah untuk merancang animasi 3D halaman publikasi dari PDF, dokumen Microsoft Office, gambar, dan film flash. Sebuah perangkat lunak majalah digital bagi siapa saja untuk menghasilkan kreasi penerbitan digital seperti majalah/buku elektronik, katalog untuk meningkatkan presentasi online. Software pembuat majalah/buku digital Kvisoft Flipbook Maker memungkinkan konversi PDF ke HTML5, halaman majalah, flippable dengan kompatibilitas tinggi terhadap semua perangkat mobile yang populer: iPad, iPhone, iPod Touch, Android dan perangkat portable lainnya. Pembacanya dapat menonton video, browsing gambar, mendengarkan

musik, klik link dll pada perangkat mobile sama halnya seperti membaca halaman publikasi turnable/flippable pada komputer., proses pembelajaran dengan menggunakan media Pop-Up Book dapat merangsang imajinasi peserta didik sehingga pembelajaran dapat lebih menyenangkan.

B. Kerangka Berpikir



METODE PENELITIAN

• **Jenis Penelitian**
 Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Menurut Setyosari (2015:115) pengembangan adalah mengembangkan suatu produk tertentu, rancangan atau desain, strategi, pendekatan, atau suatu model. Penelitian ini merupakan pengembangan E-book dengan pendekatan Simple Book berbantuan visualisasi geogebra yang mengacu pada model 4-D dengan beberapa modifikasi. (Hamdani, 2011: 27). Desain pembelajaran model 4-D terdiri atas empat tahap utama, yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran ;Peneliti tidak melakukan tahap disseminate, karena waktu dan target penelitian

terbatas sehingga peneliti hanya melakukan sampai pada uji terbatas)

- **Waktu dan Tempat Penelitian**
 Penelitian ini dilakukan di kelas XI Akuntansi Keuangan Pengambilan data dilakukan pada bulan September 2024.
- **Subjek dan Objek Penelitian**
 Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Akuntansi Keuangan tahun 2024/2025 yang terdiri dari 40 siswa kelas XI. Objek penelitian ini adalah Soal Ujian Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI. Tahun Ajaran 2024/2025 yang dibuat oleh guru mata pelajaran Akuntansi Keuangan.
- **Prosedur Pengembangan**
 Prosedur pengembangan e-book dalam penelitian ini mengacu pada pengembangan 4-D. Pada desain pembelajaran model 4-D, peneliti mengambil langkah sampai tahap ketiga yaitu develop (pengembangan). Secara garis besar, ketiga tahap langkah tersebut sebagai berikut (Hamdani, 2011:27-30): 1.
 - 1) Tahap pendefinisian (define) Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. tahap ini meliputi lima langkah pokok, yaitu analisis awal dan akhir, analisis siswa, analisis materi, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran.
 - 2) Tahap perencanaan (design) Tujuan tahap ini adalah menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran.
 - 3) Tahap Pengembangan (develop) Tujuan tahap ini adalah menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari pakar.
- **Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data adalah sebagai berikut: Instrumen yang digunakan dalam validasi ahli ini adalah lembar validasi. Adapun lembar validasi yang diperlukan adalah sebagai berikut :

- 1) Lembar validasi ahli materi Lembar validasi ahli materi merupakan lembar yang ditujukan kepada ahli materi pembelajaran Akuntansi Keuangan Fase F. Dalam hal ini ahli materi adalah guru SMK mata pelajaran Akuntansi Keuangan Fase F Tahun 2024/2025. Ahli tersebut akan memvalidasi tentang materi yang ada pada produk yang hasilnya berupa isi materi dalam e-book media pembelajaran Simple Book.
- 2) Lembar validasi ahli media Lembar validasi ahli media merupakan lembar yang ditujukan kepada ahli media. Ahli media menilai pada tampilan produk, konsistensi e-book, format e-book dan daya tarik e- book.
- 3) Lembar Kuesioner (Angket) Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Instrumen angket ini menggunakan skala Likert. Pada penelitian ini angket digunakan untuk mengetahui besarnya respon peserta didik setelah mereka menggunakan e-book simple book dalam pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan penjabaran dari hasil penelitian :

1. Tahap Analisis (Analysis)

Tahap analisis ialah tahap dimana dilakukannya pencarian informasi seputar kebutuhan untuk menyusun media

pembelajaran. Tahap ini bermaksud guna mengetahui kebutuhan awal untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Tahap ini dilakukan dengan tiga langkah yaitu analisa kinerja, analisa kebutuhan, serta analisa konsep. Analisa kinerja, dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui informasi mengenai kendala yang dialami peserta didik dan tenaga pengajar dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran tepatnya dalam pembelajaran akuntansi keuangan. Hasil informasi yang diterima melalui proses wawancara dan observasi yakni SMK Akuntansi Keuangan Fase F merupakan sekolah yang menerapkan kurikulum 2013 revisi yang mana para peserta didik diwajibkan untuk aktif berpartisipasi selama kegiatan pembelajaran, namun pada kenyataannya guru sewaktu pembelajaran mengandalkan teknik ceramah. Hal tersebutlah yang membentuk pribadi peserta didik menjadi kurang aktif. Mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XI tepatnya pada materi Akuntansi Keuangan Fase F, di kalangan peserta didik dianggap sebagai materi yang begitu sulit. Menurut penelitian (Rahmayanti & Susilowibowo, 2018) materi tersebut tergolong pada materi yang sangat sulit. Pada kegiatan pembelajaran, bahan yang dimanfaatkan guru yakni buku cetak dan media pembelajaran berupa power point sehingga menyulitkan siswa dalam mencerna materi. Media pembelajaran yang terlalu monoton kurang memiliki daya tarik untuk belajar para peserta didik, (Mardatila, et al., 2021). Mereka lebih sering memainkan smartphone androidnya pada saat bosan mengikuti pembelajaran dan saat waktu luang dibandingkan untuk mengulas materi pelajaran dan membaca buku pelajaran, disebabkan fitur pada smartphone yang lebih menarik dibandingkan dengan buku pelajaran. Pada era dimana teknologi semakin maju ini menuntut agar dapat menciptakan media pembelajaran yang mampu menyesuaikan kebutuhan peserta

didik dan pencapaian suatu pembelajaran, (Fikri & Samino, 2019).

Langkah selanjutnya adalah analisa kebutuhan, yang dilakukan guna mengetahui kebutuhan peserta didik dan guru yang nantinya dapat mengatasi permasalahan yang terdapat pada analisis kinerja. Media pembelajaran mampu memberikan suatu peningkatan pada minat dan hasil belajar siswa serta bisa mengatasi perbedaan gaya belajar (Nugroho, M., et al, 2020). Didapatkan hasil yakni perlunya media pembelajaran yang bisa menaikkan keinginan belajar siswa dan mencerna materi penilaian persediaan dengan lebih gampang yakni dengan memanfaatkan smartphone dengan basis android yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Media pembelajaran dengan memanfaatkan basis android dapat digunakan kapanpun dan dapat meningkatkan semangat untuk belajar sehingga dalam mempelajari materi para siswa bisa lebih cepat, (Muyaroyah & Fajartia, 2017). Langkah yang terakhir adalah analisa konsep yang tujuannya guna menetapkan rancangan materi serta soal disesuaikan silabus akuntansi keuangan kelas XI. Selanjutnya menyusun tujuan pembelajaran yang berdasar pada KD serta indikator pembelajaran.

2. Tahap Desain (Design)

Tahap kedua adalah desain. Tahap desain yaitu tahap untuk melakukan penentuan susunan serta struktur yang akan dimuat pada media dan sebagai pedoman untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis android. Peneliti memilih mengembangkan ini sebagai perangkat pembantu selama proses pembelajaran. Hal tersebut didukung penelitian yang mendapatkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki tingkat keefektifan yang tinggi serta dapat memberikan kemajuan pada hasil belajar peserta didik daripada yang memanfaatkan power point, (Miptakul, et al., 2018). Peneliti

memilih format apk dalam pembuatan media pembelajaran karena bertujuan agar bisa digunakan di smartphone android yang sudah dimiliki oleh peserta didik dan guru sehingga dalam pengaksesan tidak memandang waktu dan tempat. Penelitian terdahulu mengemukakan bahwa media pembelajaran interaktif yang berbasis android dinilai begitu efektif, efisien dan mampu mendorong peningkatan hasil belajar siswa, (Fatmawati, .et al, 2021). Tahap desain akan dilakukan melalui empat kegiatan diantaranya adalah membuat desain media, menyusun materi, membuat soal beserta kunci jawaban, dan menentukan aplikasi yang akan digunakan untuk membantu pembuatan media. Kegiatan pertama adalah membuat desain media, dimulai dengan membuat rancangan desain media pembelajaran interaktif berupa Simple Book yang mana didalamnya berisi gambaran mengenai media pembelajaran interaktif secara menyeluruh yang nantinya akan diletakkan pada media. Simple Book dimanfaatkan sebagai gambaran serta pedoman untuk membuat produk, (Nazalin & Muhtadi, 2016). Dilanjutkan dengan kegiatan kedua adalah menyusun materi, pada kegiatan ini peneliti mengumpulkan materi penilaian persediaan yang akan dimuat pada media pembelajaran interaktif. Materi didapatkan dari buku akuntansi keuangan kelas XI SMK Kurikulum 2013 revisi, buku akuntansi keuangan fase F. Kemudian pada kegiatan ketiga adalah pembuatan soal dan kunci jawaban, pada media pembelajaran interaktif terdapat beberapa jenis soal diantaranya terdapat 5 soal studi kasus, dan 10 soal pilihan ganda. Kegiatan terakhir adalah menentukan perangkat untuk membuat media pembelajaran interaktif yakni untuk membuat tampilan awal, elemen dan pengembangan bahan ajar, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, rangkuman, pilihan ganda, studi kasus, kegiatan remedial dan pengayaan dan profil pengembang beserta dokumentasi

menggunakan aplikasi Simple Book. Untuk membuat daftar pustaka peneliti memanfaatkan software Mendeley. Kemudian agar menjadi bentuk apk. maka di build menggunakan website2apk sehingga dapat diakses menggunakan smartphone android.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan dimana terjadinya penciptaan produk yang mengacu pada rancangan yang telah disusun sebelumnya, dilanjutkan untuk menguji kelayakan media oleh para ahli. Pada tahap inilah media pembelajaran interaktif berbasis android dihasilkan guna mendukung kegiatan pembelajaran. Tahap ini terbagi atas tiga kegiatan yaitu pembuatan media pembelajaran, dilaksanakannya telah dan validasi para ahli. Tahap pertama ini peneliti membuat media interaktif berbasis android. Peneliti memanfaatkan aplikasi Simple Book sesuai dengan rancangan dan bahan yang telah disiapkan sebelumnya. Peneliti memilih untuk memakai aplikasi Simple Book dalam pembuatan media. Didukung oleh penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa Simple Book ialah aplikasi yang layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, (R. Linda, et al., 2016). Simple Book mampu memberikan daya tarik pada minat dan semangat untuk belajar serta bisa memberikan kemajuan hasil belajar peserta didik, (Nisa & Sylvia, 2021). Hal pertama yang dilakukan yakni membuat tampilan awal media pembelajaran interaktif pada aplikasi Simple Book, dilanjutkan dengan membuat menu utama yang berisi membuat tampilan awal, elemen dan pengembangan bahan ajar, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, rangkuman, pilihan ganda, studi kasus, kegiatan remedial dan pengayaan dan profil pengembang beserta dokumentasi menggunakan aplikasi Simple Book. Kemudian dilakukan publish, agar media pembelajaran interaktif berbentuk format apk. maka harus dibuild menggunakan

website2apk agar media pembelajaran interaktif tersebut dapat diakses pada smartphone android. Penelitian pendukung yang menggunakan aplikasi Simple Book untuk media pembelajaran akuntansi keuangan fase F

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil dari penelitian mengenai “pengembangan bahan ajar e-book berbasis kontekstual elektronik simple book pada mata pelajaran akuntansi keuangan fase F kelas 12” menunjukkan bahwa e-book ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi akuntansi dengan pendekatan kontekstual.

Metode pengembangan yang digunakan adalah 4-D terdiri atas empat tahap utama, yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran); Peneliti tidak melakukan tahap disseminate, karena waktu dan target penelitian terbatas sehingga peneliti hanya melakukan sampai pada uji terbatas) dan hasil validasi menunjukkan bahwa e-book ini layak digunakan sebagai bahan ajar. Dengan integrasi teknologi dan konten yang relevan, e-book ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran akuntansi di kalangan siswa kelas 11 ataupun 12.

Saran

Bagi peneliti berikutnya dapat melaksanakan tahapan uji penerapan terhadap bahan ajar handout berbasis kontekstual elektronik simplebook pada mata pelajaran akuntansi keuangan fase F kelas XI, guna mengetahui keefektifannya, sehingga dapat melengkapi hasil penelitian bahwa bahan ajar yang dikembangkan tidak hanya layak untuk dipergunakan, tetapi juga efektif. Bagi peneliti berikutnya yang menggunakan model penelitian 4D dapat melakukan tahapan.

DAFTAR PUSTAKA

Widiastuti, E., & Sagoro, E. M. (2017). Pengembangan Crossword Puzzle Accounting berbasis elektronik sebagai media pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 15(1), 1-10. DOI:

Thifaliasti, R. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi Akuntansi Piutang untuk siswa kelas XI akuntansi SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen. Skripsi, Universitas Negeri Malang.

Muhammad, D. S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Computer Based Instruction untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X Akuntansi SMKN 1 Tempel tahun ajaran 2015/2016. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta.

Fadhillah, L., & Khairani, S. (2024). Game Cards Akuntansi sebagai inovasi media pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 2(2), 72-80. 4.

Pemanfaatan media pembelajaran akuntansi berbasis game edukasi dengan Kahoot untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. (2020). *Jurnal Pendidikan Ekonomi Universitas Medan*, 12(1), 45- 60.

Simatupang, et al. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(1), 125-128. 1

Anggreni, & Sari (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Heyzine pada Mata Pelajaran Dasar- Dasar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 102-115. 2

Pradnyana, et al. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Modul Digital. *Lambung Pustaka UNY*. 3

Dewi, N. M. P. S. (2022). Pengembangan Flipbook Berbasis PBL untuk Pembelajaran Akuntansi. Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha. 4

Iffah (2022). Flipbook Digital dalam Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 5(1), 45-50. 1

Ula, et al. (2023). E-Modul Interaktif Berbasis Heyzine untuk Akuntansi Kelas X. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107. 2

Hamid, & Alberida (2021). Variasi Pembelajaran dengan Media Flipbook Digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 102- 115.

Qotrunnada, F., & Susilowibowo, J. (2021). Pengembangan bahan ajar e-book akuntansi keuangan kelas XII SMK pada materi aset tetap berwujud berbasis pendekatan saintifik. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 6(2), 34-46.

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.

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.

Hardini, F. S., & Susanti, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar E- Book Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Kelas XI SMK. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 8(2), 63-74.

Rahmah, C., & Hakim, L. (2022). PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF BERBASIS MIND MAPPING MATA PELAJARAN

- LAYANAN LEMBAGA KEUANGAN SYARIAH KELAS XII SMK. *Inspiratif Pendidikan*, 11(2), 437-454.
- Putri, D. S., & Kholidya, C. F. (2020). PENGEMBANGAN MODUL INTERAKTIF BERBASIS SMARTPHONE MATA PELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN MATERI LAPORAN KEUANGAN KELAS XI AKUNTANSI DI SMK MUHAMMADIYAH 1 TAMAN. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan (JMTP)*, 10(11).
- Dianti, A. P., & Hakim, L. (2021). Pengembangan e-book interaktif berbasis android mata pelajaran layanan lembaga keuangan syariah. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 9(2), 243-253.
- Wardani, D. A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flipbook Sebagai Pendukung Implementasi Pembelajaran Scientific Approach Dalam Pembelajaran Daring Pada Materi Persediaan Kelas XI di SMK Yapalis Krian. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 15(2), 231-241.
- Putra, V. A., & Susanti, S. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pada Kurikulum Merdeka Berbasis Genially Dalam Materi Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi Keuangan Lembaga SMK Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 12(1), 11-18.
- Novianti, D. A. (2015). Pengembangan modul akuntansi aset tetap berbasis pendekatan saintifik sebagai pendukung implemetasi K-13 di SMKN 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 3(2).
- Hutahuruk, M. R. (2018). Model Pembelajaran Praktikum Akuntansi Keuangan Berbasis Aplikasi Program Zahir Accounting Versi 6. *STAR*, 15(3), 8-19.
- Pramesty, F. A., & Hardini, H. T. (2023). Pengembangan E- LKPD Berbantuan Software iSpring Suite 10 pada Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1675-1683.
- Ratnasari, M., & Widayati, A. (2013). Pengaruh persepsi siswa tentang profesionalisme guru dan penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi belajar akuntansi keuangan siswa kelas XI program keahlian akuntansi SMK Negeri 1 Depok tahun ajaran 2011/2012. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 2(1).
- Delia Ustati. (2011). Persepsi Siswa tentang Penggunaan Media Pembelajaran dan Disiplin Belajar terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Keuangan Siswa Kelas XI Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 7 Yogyakarta Tahun Ajaran 2010/2011. Skripsi. FISE UNY.
- Adiningsih, D. (2012). Pengaruh persepsi siswa tentang metode mengajar guru dan kemandirian belajar terhadap prestasi belajar akuntansi siswa kelas X program keahlian akuntansi SMK Batik Perbaik Purworejo tahun ajaran 2011/2012. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 1(2).
- Hakim, A., & Febriati, F. (2023). Pemanfaatan media Pop-up book terhadap peningkatan kompetensi guru dalam merancang media sederhana di paud. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(2), 124-138.
- Putri, P. G. G. A., Putri, D. A. P. A. G., & Permana, G. P. L. (2023). The Escalation of Finance Literation and Simple Book- keeping Training for Small and Medium Enterprises (SMEs) at Desa Sulahan. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 3749-3752.

- Salsabella, D. C., Pujiati, P., & Fanni Rahmawati, F. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Upaya Meningkatkan Kompetensi Akuntansi. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 5(1), 35-43.
- Khasanah, U., & Istiningrum, A. A. (2012). Pengaruh persepsi siswa tentang metode mengajar guru dan disiplin belajar terhadap prestasi belajar akuntansi siswa kelas x program keahlian akuntansi smkn 1 pengasih tahun ajaran 2011/2012 dengan motivasi belajar sebagai pemoderasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(2).
- Siti Ma'rifatun. (2010). Hubungan antara Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah dan Kemandirian Belajar dengan Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman TA 2009/2010. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fajarwati, T., & Listiadi, A. (2018). Pengaruh Penguasaan Pengantar Akuntansi, Bahasa Inggris Dan Fasilitas Laboratorium Terhadap Hasil Belajar Komputer Akuntansi Myob Siswa Kelas Xi Akuntansi Smk Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 6(2).
- Hanifah, N. (2015). Pengaruh Minat Belajar, Lingkungan Teman Sebaya dan Persepsi Siswa Tentang Metode Mengajar Guru Terhadap Prestasi Belajar Pengantar Akuntansi Keuangan Siswa Kelas X Keuangan SMK Negeri 1 Bantul Tahun Ajaran 2014/2015. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hasyim, A., & Hayati, N. A. (2023). Analisis Kemampuan Guru dalam Menggunakan E- Learning sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 297-303.
- Mimbadri, Y., Suharto, S., & Oktavianingtyas, E. (2019). Pengembangan media pembelajaran matematika interaktif online Classflow berbantuan software Geogebra pada materi integral luas daerah. *MAJAMATH: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 121-130.
- Sugiharyanti, E. (2022). Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Moodle E- Learning untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Inggris. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(2), 212-220.
- Elyas, A. H. (2018). Penggunaan model pembelajaran e-learning dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Warta Dharmawangsa*, April.