

Pengembangan E-Modul Flipbook Interaktif: Profil Peluang Kerja dan Usaha Akuntansi Keuangan Lembaga

Faizah Balita Masruri¹, Firda Nur Farila², Michaelia Alriviany Putri³, Amirul Arif⁴,
Luqman Hakim⁵

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

e-mail: faizah.23085@mhs.unesa.ac.id¹, firda.23172@mhs.unesa.ac.id²,
michaelia.23054@mhs.unesa.ac.id³, amirularif@unesa.ac.id⁴, luqmanhakim@unesa.ac.id⁵

Abstrak

Penelitian ini mengembangkan e-modul berbasis flipbook sebagai media interaktif pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Etika Profesi di bidang Akuntansi dan Keuangan. Menggunakan model ADDIE, penelitian meliputi *analysis*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluation* dari e-modul. Uji coba dilakukan pada 30 siswa SMK jurusan Akuntansi dan Keuangan, dengan hasil validasi menunjukkan rata-rata persentase sebesar 84% sehingga dengan skor tersebut menunjukkan bahwa e-modul layak dan efektif digunakan. Data kualitatif dan kuantitatif menunjukkan bahwa produk e-modul berbasis flipbook ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, serta menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan bahan ajar yang kreatif dan menarik dalam pembelajaran daring. E-modul ini dirancang untuk memudahkan pemahaman materi secara mendalam dan mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan era digital. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-modul berbasis flipbook berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, pengembangan produk telah layak dan sesuai bagi pembelajaran siswa.

Kata kunci: *E-Modul, Flip Book, Media Interaktif, Pengembangan Bahan Ajar*

Abstract

This research develops a flipbook-based e-module as an interactive learning medium with the aim of increasing students' learning motivation in Professional Ethics subjects in Accounting and Finance. This study develops a flipbook-based e-module as an interactive learning media with the aim of increasing students' learning motivation in the subject of Professional Ethics in Accounting and Finance. Using the ADDIE model, the study includes analysis, design, development, implementation and evaluation of the e-module. The trial was conducted on 30 vocational high school students majoring in Accounting and Finance, with the validation results showing an average percentage of 84% so that the score indicates that the e-module is feasible and effective to use. Qualitative and quantitative data show that this flipbook-based e-module product can increase students' learning motivation, as well as being a reference for teachers in developing creative and interesting teaching materials in online learning. This e-module is designed to facilitate in-depth understanding of the material and support more interactive and relevant learning to the needs of the digital era. Based on the results of this study, it can be concluded that the use of flipbook-based e-modules has an effect on significantly improving student learning outcomes, product development has been feasible and appropriate for student learning.

Keywords: *E-Module, Flip Book, Interactive Media, Development Of Teaching Materials*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi terpenting dalam kehidupan suatu negara dengan tujuan untuk memperbaiki sistem pendidikan guna menyiapkan generasi emas masa depan. Di Indonesia, pendidikan merupakan bagian terpenting dari upaya pemerintah untuk menyiapkan sumber daya manusia yang adaptif dan lebih produktif sesuai dengan kebutuhan sumber daya

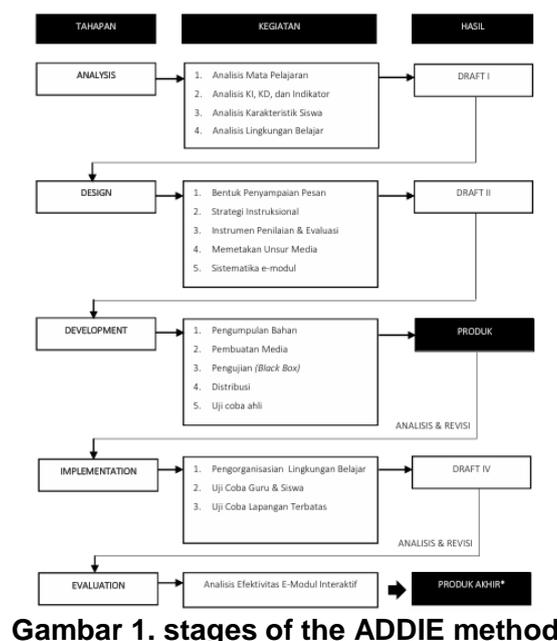
manusia di abad 21 (Sudarsana, 2016). Dengan demikian, menjadi upaya pemerintah untuk mewujudkan pendidikan yang bermutu dan senantiasa disesuaikan dengan setiap perubahan zaman. Hal tersebut dapat dicapai dengan menerapkan dan mengembangkan bahan ajar oleh para pendidik dalam kurikulum yang berlaku saat ini, yaitu Kurikulum Mandiri sebagai Kurikulum Nasional.

Kurikulum Mandiri merupakan kurikulum yang memberikan fleksibilitas dan memudahkan pendidik dalam menerapkan pembelajaran yang lebih mendalam sesuai dengan kebutuhan, lingkungan peserta didik dan berfokus pada penguatan karakter (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi). Fleksibilitas karakteristik Kurikulum Mandiri dapat berupa pemahaman terhadap kebutuhan dan posisi peserta didik untuk menyesuaikan pembelajaran dan mengutamakan kemajuan belajar peserta didik. Untuk mencapai tujuan tersebut, para pendidik dapat menerapkannya pada pembelajaran bagi peserta didik dengan media pembelajaran yang interaktif dan menarik di era digital seperti E-modul.

E-modul merupakan bahan ajar digital yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan desain yang kreatif dan efektif, sering kali menggunakan format interaktif seperti powerpoint, lembar kerja digital, komik digital, dan flipbook. Flipbook memungkinkan penyajian konten yang menarik dan mudah diakses, mirip dengan buku fisik, sehingga meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memuat lebih banyak materi pembelajaran. Dari beberapa contoh bahan ajar digital atau dapat disebut E-modul, berikut ini merupakan hasil pengembangan bahan ajar di era saat ini dengan tujuan untuk mencapai pembelajaran yang inovatif, efektif, menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami peserta didik. Pengembangan bahan ajar harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran tertentu, dengan analisis kebutuhan peserta didik sebagai langkah awal dan dengan menggunakan model pengembangan seperti ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dan 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*) memastikan bahwa e-modul dapat memenuhi standar kurikulum dan menghasilkan bahan ajar dengan kriteria yang baik yang akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan.

METODE

Dengan menggunakan model ADDIE, penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R & D). Tahapnya terdiri dari analisis (analisis), desain (desain), pengembangan (pengembangan), implementasi (implementasi), dan evaluasi (evaluasi).



Gambar 1. stages of the ADDIE method

Sebelum pembuatan e-modul, persyaratan dan kebutuhan siswa dipertimbangkan dalam tahap analisis. Pada titik ini, analisis kebutuhan dan kinerja juga diperlukan. Tujuan dari tahap desain ini adalah untuk membuat rancangan e-modul yang bergantung pada pembuat flipbook. Ini mencakup pembuatan alat pembelajaran, pembuatan kegiatan pembelajaran (KBM), dan bahan ajar.

Untuk menghasilkan prototipe awal, tahap pengembangan sebagai rancangan e-modul diuji coba. Setelah uji coba, e-modul harus divalidasi oleh ahli. 30 siswa SMK diuji coba pada Tahap Implementasi, dan Tahap Evaluasi, yang bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif e-modul berbasis flipbook yang membahas elemen Etika Profesi dan Profil Peluang Pekerjaan (Job Profile) atau Peluang Usaha di Bidang Akuntansi & Keuangan Lembaga. Tahap validasi dilakukan oleh ahli materi atau validator yang cukup berpengalaman.

Dengan demikian, modul ini dievaluasi untuk menilai relevansinya sebagai sumber pendidikan, khususnya terkait dengan topik etika profesi dan elemen Profil Peluang Pekerjaan dalam bidang akuntansi dan keuangan. Penelitian ini melibatkan 30 siswa dari SMK. Data yang dihasilkan terdiri dari data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diambil dari analisis lembar telaah para ahli, yang mencakup rekomendasi dan komentar tentang produk bahan ajar. Sementara itu, data kuantitatif berasal dari analisis lembar validasi yang diberikan kepada para ahli dan angket respons siswa terhadap produk yang dikembangkan. Hasil validasi dari para ahli untuk e-modul interaktif dihitung menggunakan skala Likert, di mana skor 1 menunjukkan penilaian yang sangat buruk, sedangkan skor 5 menunjukkan penilaian yang sangat baik. Kriteria untuk penilaian validasi produk yang dikembangkan dapat dilihat dalam tabel berikut.

Table 1. Analysis data score criteria

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

Selanjutnya, skor analisis data diolah menjadi presentase dan kriteria interpretasi presentase disajikan :

$$\text{Nilai kelayakan} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Dari hasil perhitungan persentase skor validasi, para ahli memberikan nilai kelayakan untuk bahan ajar dalam bentuk e-modul, yang diinterpretasikan dengan kriteria bahwa produk dianggap layak jika persentasenya mencapai minimal 61%. Ini menunjukkan bahwa materi pelajaran yang dikembangkan pantas digunakan. Data kuantitatif dari angket siswa dianalisis menggunakan Skala Guttman, di mana pendapat "ya" diberi skor 1 dan pendapat "tidak" diberi skor 0. Analisis ini dilakukan untuk memahami pandangan siswa terhadap produk yang dikembangkan (Octavina & Susanti, 2021). Presentasi disusun berdasarkan tanggapan siswa, dan jika hasil analisis menunjukkan persentase lebih dari 61%, maka bahan ajar yang dibuat tergolong dalam kategori sangat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Kelayakan e-modul berbasis flipbook dapat diperoleh dari hasil pengembangan e-modul yang sudah direvisi yang didasarkan pada penilaian dan rekomendasi para ahli. Gambar berikut menunjukkan cover e-modul :



Gambar 2. E-module cover

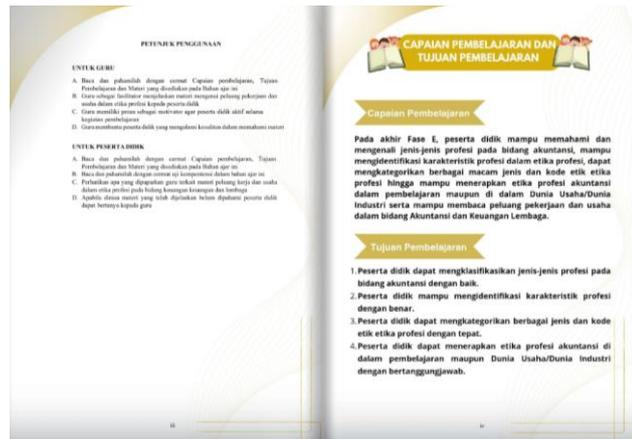
E-modul berbasis flipbook yang telah direvisi berdasarkan kritik dan saran dari para ahli selanjutnya diujicobakan kepada 30 siswa di SMK untuk mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Instrumen penelitian motivasi berupa angket yang telah dibuat dapat digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian.

Dalam penelitian ini, sebuah Bahan Ajar E-Modul Interaktif yang menggunakan Flipbook dibuat. Model ADDIE 5 tahap digunakan untuk pengembangan, yang terdiri dari analisis (analisis), desain (desain), pengembangan (pengembangan), implementasi (implementasi), dan evaluasi (evaluasi). Karena keterbatasan peneliti saat berada di tahap penyebaran atau penyebaran, pelaksanaannya hanya dapat dilakukan saat berada di tahap perkembangan. Pengembangan materi pelajaran e-modul dimulai dengan tahap pendefinisian. Pada titik ini, peneliti mendefinisikan produk yang harus dikembangkan dengan mempertimbangkan kondisi kegiatan pembelajaran. Analisis konsep digunakan untuk mengidentifikasi konsep materi pembelajaran yang terkandung dalam materi pelajaran e-modul. Materi pelajaran disusun secara sistematis dan sesuai dengan silabus dan RPP yang dibuat oleh guru pengampu mata pelajaran.



Gambar 2. First page of the module

Dalam e-modul, materi pembelajaran terdiri dari dua KD (Kompetensi Dasar). Untuk mengembangkan materi pelajaran, kurikulum merdeka digunakan sebagai pedoman. Komponen yang ada dalam kurikulum merdeka digunakan untuk menerapkan bahan ajar e-modul. Materi utama yang dibahas dalam modul ini meliputi definisi peluang usaha, ciri-cirinya, strateginya, dan macam-macam peluang usaha. Definisi profesi akuntan, mengidentifikasi karakteristiknya, mengklasifikasikan jenis etika profesi akuntan, prinsip etika profesi akuntan, Tujuan dan fungsi kode etik profesi, serta Macam - macam profesi yang ada dalam industri jasa keuangan.



Gambar 3. Learning outcomes and learning objectives

Untuk mencapai kompetensi dasar, tujuan pembelajaran harus ditetapkan. Tujuan pembelajaran dapat membantu menentukan materi pelajaran dan menjadikannya lebih terarah. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, bahan ajar yang dikembangkan telah ditambahkan dengan contoh kasus, video penjelasan etika profesi akuntan, dan latihan soal berbasis HOTS.

Tahap desain, yang meliputi pembuatan desain dasar bahan ajar berdasarkan konsep yang dikembangkan pada tahap pertama, serta pengembangan bahan ajar sebenarnya yang akan dibuat. Kemajuan ini menghasilkan hasil pembelajaran elektronik yang kompatibel dengan PC, laptop, dan notebook. Menurut sebuah penelitian, siswa mencapai hasil belajar yang sangat memuaskan ketika guru menggunakan sumber pengajaran elektronik. Untuk e-modul interaktif ini, situs web Flipbook digunakan (Lindah et al., 2018). Para sarjana memasukkan visual dan ikonografi ke dalam bahan ajar agar lebih menarik bagi siswa. E-modul pembelajaran interaktif yang terdiri dari tiga bagian awal, isi, dan kesimpulan dibuat oleh peneliti. Bahan ajar e-modul dimulai dari sampul depan, kata pengantar, daftar isi, dan bab pendahuluan. Informasi umum dan petunjuk penggunaan terdapat pada subbab pendahuluan.

Hasil pembelajaran, peta konsep, komponen kunci, materi pembelajaran, ujian kompetensi, LKPD, dan video tutorial semuanya tercakup dalam e-modul ini. Tujuan dari modul ini adalah untuk mengintegrasikan konsep pendidikan dan kenikmatan. Penilaian formatif pilihan ganda ditambahkan oleh para peneliti. Fakta bahwa tes ini didasarkan langsung pada bahan ajar membuatnya menarik. Menurut (Tania, 2017), proses berpikir siswa dapat dirangsang dengan latihan soal, yang pada akhirnya mendorong mereka untuk mencoba menerapkan pengetahuannya sendiri. Namun, sumber daya pengajaran berhenti pada profil pertumbuhan, glosarium, bibliografi, kunci jawaban, dan sampul belakang.

Nama lain dari tahap ini adalah tahap perkembangan. Pada titik ini, peneliti menghasilkan bahan ajar awal, yang akan dievaluasi oleh ahli bahasa, ahli grafis, dan ahli materi. Para profesional yang mengevaluasi materi pengajaran akan memberikan komentar dan saran untuk siklus pengembangan produk yang akan datang. Pakar materi merekomendasikan untuk mempercantik tampilan halaman, meningkatkan latihan soal-soal berbasis HOTS, mempertimbangkan aturan pembelajaran, dan menyajikan konten dengan cara yang lebih kontekstual. Ahli bahasa kemudian fokus pada PUEBI dalam e-modul, menyempurnakan tanda baca, dan memperbaiki kesalahan konstruksi kalimat. Selain itu, apakah film tersebut dimiliki secara pribadi atau diunduh dari internet, pakar grafis menyarankan untuk memeriksa kembali penomoran yang tidak tepat dan menambahkan sumber referensi ke video ilustrasi. Pembaruan produk bahan ajar akan dilakukan sebagai tanggapan atas saran dan komentar para ahli.

Berdasarkan hasil validitas dan uji coba yang dilakukan, e-modul interaktif dinyatakan sangat sesuai untuk pengajaran, baik secara mandiri maupun di kelas. Analisis dari lembar validasi oleh para ahli materi, grafis, dan bahasa menunjukkan relevansi materi dalam e-modul. Selain itu, kelayakan produk juga dinilai dari respon siswa menggunakan skala Guttman. Dari segi materi, isi pelajaran sudah selaras dengan tujuan pembelajaran. Indikator dalam RPP (Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran) untuk mata pelajaran Etika Profesi telah mencakup elemen Profil Peluang Pekerjaan dalam bidang Akuntansi dan Keuangan. Ketersediaan contoh kasus yang relevan dengan kehidupan sehari-hari secara signifikan membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mereka.

Salah satu aspek kelayakan penyajian bahan ajar adalah soal-soal latihan berbasis HOTS yang diterapkan dalam tes formatif dengan cara yang menarik. Hal ini mempermudah proses evaluasi belajar dan membantu peserta didik lebih memahami materi. Untuk meningkatkan kemampuan analisis dan berpikir kritis siswa, setiap kegiatan pembelajaran juga menyertakan latihan soal berbasis esai HOTS. Fitur navigasi dalam e-modul interaktif ini juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi dari ahli materi, bahasa, dan grafis menunjukkan rata-rata persentase sebesar 84%, yang mengindikasikan bahwa modul ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran di SMK, baik di kelas maupun secara daring. Hasil ini sejalan dengan penelitian lain yang mencatat skor validasi 85,75%, juga dalam kategori sangat layak, menunjukkan bahwa modul ini dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Sebuah penelitian lain mencatat persentase validitas 81,00% pada kategori sangat layak, dan menyimpulkan bahwa penggunaan e-modul dapat meningkatkan kompetensi siswa serta pemahaman mereka terhadap materi.

Temuan sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan modul interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa e-modul membantu siswa belajar secara mandiri dan mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, serta memungkinkan mereka untuk menilai hasil belajar sendiri. Oleh karena itu, e-modul interaktif berbasis flipbook sangat layak dijadikan sumber referensi alternatif dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Mengenai pengembangan bahan ajar berbasis flipbook menggunakan model ADDIE, yang meliputi tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation, telah terbukti memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran melalui penyajian materi yang menarik, interaktif, dan berbasis multimedia, yang tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga memfasilitasi pemahaman materi secara mendalam, sekaligus memberikan rekomendasi untuk integrasi e-modul ini ke dalam pembelajaran modern guna mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan relevan dengan kebutuhan era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, W. A., Relmasita, S. C., & Hardini, A. T. (2020). Pengembangan Media Animasi Untuk Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 81. <https://doi.org/10.23887/Jppp.V4i1.24778>
- Adzania Sani, N. (2021). Bahan Ajar Berbantuan Adobe Flash Kontekstual Berbasis Android Pada Materi Rekonsiliasi Fiskal. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 183–190. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jji/index>
- Agustina, D. D., & Efendi, A. (2021). E-Module Based Project Learning For Teaching Speaking. *Premise: Journal Of English Education*, 10(2), 267. <https://doi.org/10.24127/Pj.V10i2.4244>
- Aini, E. N., & Susanti. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Mata Pelajaran Akuntansi Dan Keuangan Lembaga. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 7(3), 331–335.
- Alawiyah, M., & Susanti. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Dan Keuangan Mikro Untuk Peserta Didik Kelas Xi Smk Kompetensi Keahlian Perbankan Dan Keuangan Mikro. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (Jpak)*, 7(3), 422–428.
- Awwaliyah, H. S. R. R. A. M. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Smp Tema Cahaya Heny Sholikhatul. *Indonesian Journal Of Natural Science Education (Ijnse)*, 4(2), 516–523.
- Dewi, M. S. A., & Lestari, N. A. P. (2020). E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4, 433–441.

- Gozali, A. (2011). Strategi Pembelajaran Menghadapi Revolusi Pendidikan Four Point Zero (4.0) Studi Kasus Di Smp Negeri Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat. *Al-Karim*, 44(8), 63–90.
- Hadiyanti, A. H. D. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Ipa Digital Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(2), 284–291. <https://doi.org/10.31949/Jee.V4i2.3344>
- Hamid, A. (2021). Pentingnya Mengembangkan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook Di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 911–918. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Karahan, E. (2017). Use Of Qr Codes In Science Education: Science Teachers' Opinions And Suggestions. *Necatibey Faculty Of Education Electronic Journal Of Science & Mathematics Education*, 11(1), 433–457.
- 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>
- Laili, I., Ganefri, & Usmeldi. (2019). Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3, 308. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jipp/article/download/21840/13513>
- Lestari, S. I., & Listiadi, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Scientific Approach Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Manufaktur The Development Of Teaching Materials E- Book Based Scientific Approach Subjects Accounting Practicum Manufacturing Company. *Jebni*, 18(2), 360–369.
- Linda, R., Herdini, H., S, I. S., & Putra, T. P. (2018). Interactive E-Module Development Through Chemistry Magazine On Kvisoft Flipbook Maker Application For Chemistry Learning In Second Semester At Second Grade Senior High School. *Journal Of Science Learning*, 2(1), 21. <https://doi.org/10.17509/Jsl.V2i1.12933>
- Meidita, A. C., & Susilowibowo, J. (2021). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengembangan Bahan Ajar E- Book Berbasis Flipbook Sebagai Pendukung Pembelajaran Administrasi Pajak Dengan Kompetensi Dasar Pph Pasal 21. 3(5), 2217–2231.
- Mohammed, M. A. E., & Rahman, S. A. A. (2015). The Effect Of Interactive E-Book On Students' Achievement At Najran University In Computer In Education Course. *Journal Of Education And Practice*, 6(19), 71–83.
- Mulyasa, E. (2015). *Guru Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Pt. Remaja Rosdakarya.
- Munthe, E. A., Silaban, S., & Muchtar, Z. (2020). Discovery Learning Based E-Module On Protein Material Development. 384(Aisteel), 604–607. <https://doi.org/10.2991/Aisteel-19.2019.137>
- Octavina, M. T., & Susanti, S. (2021). Pengembangan Media Interaktif Program Lectora Inspire Berbasis Android Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Kelas Xi Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 18(2), 142. <https://doi.org/10.23887/Jptk-Undiksha.V18i2.34341>
- Ozkeskin, E. E. (2016). Uses Of Smart Phones. *Turkish Online Journal Of Distance Education*, 17(April), 42–58.
- Palupi, R. A. (2019). The Development Of Tax Administration Module Contextual Based On The Fiscal Reconciliation Material For Vocational School. 2019, 329–347. <https://doi.org/10.18502/Kss.V3i11.4017>
- Pratiwi, A. Z., & Rochmawati. (2013). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Pendekatan Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah Kelas Xi Akl Smk Negeri 1 Lamongan. 1–7.
- Pratiwi, N. A., & Listiadi, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/ Instansi Pemerintah Kelas Xi Smk Berbasis Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 9(2), 2722–7502.
- Prinstin, E., & Handayati, P. (2020). The Development Of Contextual Based Accounting E-Module To Improve Students' Learning Motivation. *Irceb* 2018, 20–26. <https://doi.org/10.5220/0008784400200026>

- Putra, N. S., & Rochmawati, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Dan Keuangan Mikro Berbasis Contextual Teaching And Learning (Ctl). *Economic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 8(2), 61. <https://doi.org/10.33603/Ejpe.V8i2.3677>
- Rahmawati, S., & Susanti. (2019). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Berbasis Kontekstual Untuk Smk. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 7(3), 383–391.
- Retnosari, D. S., & Hakim, L. (2021). Pengembangan E-Modul Interaktif Perbankan Syariah Sebagai Bahan Ajar Alternatif Dalam Menunjang Perkuliahan Daring Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Dan ...*, 5(2), 206–214. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jji/article/view/34387>
- Rikala, J., & Kankaanranta, M. (2012). The Use Of Quick Response Codes In The Classroom. 1–8.
- Romayanti, C., Sundaryono, A., & Handayani, D. (2020). Pengembangan E-Modul Kimia Berbasis Kemampuan Berpikir Kreatif Dengan Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker. *Alotrop*, 4(1), 51–58. <https://doi.org/10.33369/Atp.V4i1.13709>
- Salma, D. K. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Berbantu Qr Code Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah Kelas Xii Smk. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 15(1), 1–8. <https://doi.org/10.19184/Jpe.V15i1.20213>
- Saputri, A. E., & Susilowibowo, J. (2020). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Manufaktur. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(2), 154–162. <https://doi.org/10.17509/Jpp.V20i2.26269>
- Sudarsana, I. K. (2016). Peningkatan Mutu Pendidikan Luar Sekolah Dalam Upayapembangunan Sumber Daya Manusia. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.25078/Jpm.V1i1.34>
- Tania, L. (2017). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi Smk Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (Jpak)*, 5(2), 1–9.
- Wardani, D. A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flipbook Sebagai Pendukung Implementasi Pembelajaran Scientific Approach Dalam *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu ...*, 15, 231–241. <https://doi.org/10.19184/Jpe.V15i2.26410>
- Widiana, F. H., & Rosy, B. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3728–3739. <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1265>
- Widiyawati, L., & Susanti. (2016). Pengembangan Modul Administrasi Pajak Berbasis Kontekstual Pada Materi Pajak Penghasilan (Pph) Pasal 21 Untuk Siswa Kelas Xii Akuntansi Smk Negeri Di Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (Jpak)*, 5(1), 1–7.
- Yulaika, N. F., Harti, & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jpeka: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67–76. <https://doi.org/10.26740/Jpeka.V4n1.P67-76>
- Zainal Abidin, S. E. W. (2017). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Case (Creative , Active, Systematic, Effective) Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Geometri Transpormasi Untuk Mendukung Kemandirian Belajar Dan Kompetensi Mahasiswa. *Seminar Nasional Matematika Dan Aplikasinya*, 197–202.