



## Pengembangan *E-Book* Berbasis Kontekstual pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Program Aplikasi *Accurate Accounting V5* untuk Kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga

Rachma Dini Fitria<sup>1</sup>, Suci Rohayati<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Surabaya, Indonesia  
E-mail: [rachmadini.20038@mhs.unesa.ac.id](mailto:rachmadini.20038@mhs.unesa.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2024-06-23 Revised: 2024-07-21 Published: 2024-08-05  <b>Keywords:</b> <i>Accurate Accounting V5;</i> <i>Contextual Based E-Book;</i> <i>Teaching Material.</i>	Learning should be supported by learning resources and tools that can facilitate the achievement of learning goals. One of the learning tools that supports the implementation of a merdeka curriculum in helping students understand the material is the teaching material. However, the current conditions indicate that the availability of teaching materials still has not reached the maximum criteria, teachers are still using conventional lessons and some subjects including Computer Accounting program applications <i>Accurate Accounting V5</i> still lack the teaching material. The purpose of this research is to produce a product in the form of teaching materials <i>E-Book</i> on the Computer Accounting program application <i>Accurate Accounting V5</i> contextual based for SMK. This type of research is research and development (RnD) using the ADDIE model with phases of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The context-based <i>E-Book</i> validity result was very worthy with an average percentage of 91% covering the content validity aspect of 87%, the presentation aspect of 84%, the linguist aspect of 97%, and the graphic aspect of 96%. The student's response result is very satisfactory with an average percentage of 99%. Thus, it can be concluded that the Contextual Based <i>E-Books</i> at Computer Accounting Subjects <i>Accurate Accounting V5</i> Application Program is "very worthy" used in the learning process.

Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2024-06-23 Direvisi: 2024-07-21 Dipublikasi: 2024-08-05  <b>Kata kunci:</b> <i>Accurate Accounting V5;</i> <i>Bahan Ajar;</i> <i>E-Book Berbasis</i> <i>Kontekstual.</i>	Pembelajaran perlu didukung dengan sumber belajar dan sarana prasarana yang dapat memfasilitasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu perangkat pembelajaran yang menunjang implementasi kurikulum merdeka dalam membantu peserta didik memahami materi adalah bahan ajar. Namun kondisi sekarang ini menunjukkan ketersediaan bahan ajar masih belum mencapai kriteria maksimal, pendidik masih menggunakan bahan ajar yang konvensional dan beberapa mata pelajaran termasuk mata pelajaran Komputer Akuntansi program aplikasi <i>Accurate Accounting V5</i> masih kekurangan bahan ajar. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa bahan ajar <i>E-Book</i> pada mata pelajaran Komputer Akuntansi program aplikasi <i>Accurate Accounting V5</i> berbasis kontekstual untuk SMK. Jenis penelitian ini adalah <i>research and development</i> (RnD) menggunakan model ADDIE dengan tahapan analisis ( <i>analysis</i> ), tahap desain ( <i>design</i> ), tahap pengembangan ( <i>development</i> ), tahap implementasi ( <i>implementation</i> ), dan tahap evaluasi ( <i>evaluation</i> ). Hasil kelayakan <i>E-Book</i> berbasis kontekstual ialah sangat layak dengan rata-rata persentase mencapai 91% mencakup aspek kelayakan isi mencapai 87%, aspek penyajian mencapai 84%, aspek kebahasaan mencapai 97%, aspek kegrafikan mencapai 96%. Hasil respon peserta didik ialah sangat baik dengan rata-rata persentase mencapai 99%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa <i>E-Book</i> Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Program Aplikasi <i>Accurate Accounting V5</i> "sangat layak" dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

### I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu aspek yang paling penting dalam kehidupan karena dengan adanya pendidikan terdapat standarisasi baik dan buruknya suatu peradaban (Pratiwi, 2019). Ambarwati & Rochmawati, (2020) berpendapat bahwa pendidikan dapat meningkatkan kualitas SDM yang cerdas, dengan demikian setiap negara memerlukan pendidikan yang berkualitas untuk menunjang kemajuan nergara tersebut.

Berdasarkan Undang-Undang No 20 tahun 2003 telah mengartikan bahwa pendidikan adalah upaya yang disengaja dan terorganisir dengan tujuan untuk mewujudkan lingkungan belajar dan metode pembelajaran yang secara efisien dapat membantu peserta didik untuk mencapai potensi penuh mereka. Tujuan yang terurai di dalam undang-undang tersebut menunjukkan bahwa arah pendidikan di Indonesia memiliki tujuan untuk mempersiapkan generasi yang lebih

unggul. Pendidikan yang berkualitas diharapkan dapat menunjang kemajuan suatu bangsa, harapannya pendidikan tidak hanya sebagai sarana *agent of change* tetapi juga harus menjadi *agent of producer* agar dapat menciptakan perubahan yang nyata bagi generasi muda (Safitri dkk, 2022).

Pendidikan di Indonesia secara terus menerus mengalami perkembangan, termasuk dalam perkembangan kurikulum. Implementasi kurikulum terus mengalami perubahan menyesuaikan dengan peraturan dan pembaharuan terkait sistem pendidikan yang berlaku sehingga memunculkan stigma di masyarakat bahwa setiap ganti menteri akan ganti kurikulum. Adanya perubahan pada sistem politik, sosial budaya, ekonomi, ilmu pengetahuan, dan teknologi di suatu negara akan berdampak pada perubahan kurikulum (Alhamuddin, 2014). Sejak kemerdekaan Indonesia, kurikulum pendidikan nasional mengalami berbagai perubahan, dimulai dari tahun 1947, diikuti tahun-tahun 1952, 1964, 1968, 1975, 1984, 1994, 1997, 2004, 2006, kurikulum 2013, kurikulum 2013 revisi, dan yang terbaru yakni kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka dilaksanakan berdasarkan pada nilai-nilai dalam sila Pancasila untuk mengembangkan profil peserta didik (Safitri dkk, 2022). Kurikulum merdeka dirancang untuk merespon harapan dan tantangan abad ke 21 yang mana kurikulum merdeka dirancang dengan konsep menuntut kemandirian belajar peserta didik.

Implementasi kurikulum merdeka pada satuan pendidikan memiliki tiga pilihan keputusan: 1) menganut gagasan kurikulum merdeka dengan tetap mempertahankan kurikulum sebelumnya, 2) menerapkan kurikulum merdeka dan memanfaatkan bahan ajar yang sudah tersedia, 3) menerapkan kurikulum baru akan tetapi mengembangkan perangkat ajar secara mandiri. Melihat kebijakan yang diterapkan, implementasi kurikulum merdeka merupakan pilihan yang disesuaikan dengan kesiapan tiap-tiap satuan pendidikan. Pada jenjang SMK umumnya penerapan kurikulum merdeka diprioritaskan untuk kelas X dan XI terlebih dahulu dengan difokuskan untuk meningkatkan pembelajaran yang mandiri dan dapat berdaya saing secara global melalui penerapan Profil Pelajar Pancasila, peningkatan *softskill* dan *hardskill* sekaligus menyertakan sistem penilaian formatif dan portofolio. Pada penerapan kurikulum merdeka pembelajaran menekankan pada pengetahuan yang fundamental dan pengembangan peserta

didik yang lebih dalam dan bermakna sesuai dengan fase belajarnya.

Penerapan kurikulum merdeka tentu saja harus didukung dengan penyediaan sumber belajar, penyediaan pelatihan, dan perangkat ajar yang inovatif (Priantini, D, Ni Ketut, S, 2022). Artinya untuk menunjang pembelajaran harus tersedia sarana dan sumber belajar yang dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu sumber belajar yang dapat menunjang penerapan kurikulum merdeka untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik adalah bahan ajar. Bahan ajar mempunyai peran dan manfaat yang penting untuk membantu tenaga pendidik dan peserta didik dalam belajar. Oleh karena itu, bahan ajar dibuat berdasarkan tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum saat ini dengan harapan dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk belajar mandiri. Bahan ajar harus disusun secara tersruktur untuk memenuhi tujuan pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa. Apabila materi yang dipelajari siswa dihubungkan dengan contoh-contoh kehidupan sehari-hari, maka peserta didik akan memahami materi secara mendalam dan bermakna. Menurut Ausubel dalam Harefa (2013) bahan ajar peserta didik haruslah bermakna (*meaningful*). Membuat hubungan antara pengetahuan baru dan ide-ide terkait yang sudah tertanam dalam struktur kognitif seseorang merupakan proses dari pembelajaran bermakna.

Pembelajaran bermakna akan tercapai ketika peserta didik mampu untuk mengintegrasikan fenomena baru yang telah diperoleh ke dalam struktur pengetahuan mereka. Penerapan pembelajaran kontekstual yang mendorong peserta didik untuk mengubungkan materi pelajaran dengan implementasi kehidupan sehari-hari, mendukung hal ini. Peserta didik akan lebih mudah ketika belajar menggunakan bahan ajar berbasis kontekstual karena materi dan latihan soal yang disertakan dalam bahan ajar mencakup permasalahan yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari (Fitriyani, 2020). Menurut Aini & Susanti dalam Fitriyani (2020) menyelaraskan materi dan permasalahan nyata akan mempermudah peserta didik untuk memahami dan mengingat materi, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih efektif. Namun saat ini, ketersediaan bahan ajar belum mencapai kriteria maksimal, pendidik masih mengandalkan bahan ajar konvensional yang dapat digunakan langsung tanpa perlu perencanaan penusunan dan penyiapan bahan ajar mandiri oleh tenaga pendidik (Rahmawati, 2019). Akibatnya, bahan

ajar tidak kontekstual menjadi tidak menarik bagi peserta didik, membosankan, dan tidak sesuai kebutuhan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru dan peserta didik jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri 1 Surabaya menunjukkan bahwa masih ada masalah terkait ketersediaan bahan ajar, khususnya untuk mata pelajaran terkhusus mata pelajaran Komputer Akuntansi untuk Fase F kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Mengingat pada saat penerapan kurikulum merdeka pada tahun ajaran 2022/2023 jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Surabaya memutuskan untuk mengganti aplikasi akuntansi *MYOB Accounting* berganti ke *Accurate Accounting*. Pemilihan *Accurate Accounting* ini karena aplikasi *Accurate Accounting* sekarang ini banyak digunakan oleh berbagai perusahaan serta dijadikan sebagai standar perusahaan dalam melaksanakan perekrutan karyawan khususnya staff *accounting*. Untuk mempersiapkan lulusan yang siap masuk ke dunia kerja, SMK Negeri 1 Surabaya memilih menggunakan aplikasi *Accurate Accounting* dalam proses pembelajaran pada Fase F.

Pada kenyataannya saat proses pembelajaran, masih belum maksimal dalam mencapai tujuan pembelajarannya karena bahan ajar di sekolah masih belum tersedia terkait *Accurate Accounting* untuk Fase F. Pembelajaran mata pelajaran Komputer Akuntansi menggunakan aplikasi *Accurate Accounting* pada saat ini masih mengandalkan bahan ajar yang diperoleh dari pelatihan *Accurate* yang diikuti seluruh guru akuntansi dan keuangan lembaga di SMK Negeri 1 Surabaya. Bahan ajar tersebut masih kurang dalam segi materi sangat singkat dan tidak dijelaskan secara keseluruhan bagaimana langkah-langkah pengoperasian aplikasi *Accurate Accounting* sehingga peserta didik sulit dalam memahami materi. Diungkapkan oleh beberapa siswa bahwa merasa kesulitan ketika memahami teori dan melaksanakan praktik langsung di komputer menggunakan aplikasi *Accurate Accounting* karena keterbatasan materi dalam bahan ajar yang digunakan. Di dalam bahan ajar tersebut juga masih belum terdapat penilaian untuk mengukur pemahaman siswa dalam memahami materi.

Untuk mengatasi masalah yang terjadi, diperlukan pengembangan bahan ajar Komputer Akuntansi penggunaan aplikasi *Accurate Accounting* yang memberikan ulasan materi lebih spesifik baik dari segi teori maupun dari segi langkah-langkah penggunaan aplikasi *Accurate*

*Accounting*. Pengembangan bahan ajar menggunakan bahan ajar berbasis teknologi atau *e-book*. *E-book* merupakan bahan ajar berupa buku elektronik yang dapat diakses dengan menggunakan komputer dan *smartphone* (Fitriyani, 2020). Menurut Roskos, Brueck, & Lenhart (2017) *E-book* memberikan pilihan yang efisien dalam pembelajaran, dengan kolaborasi antara teknologi dan peran pendidik akan mampu meningkatkan penggunaan *e-book* secara efektif dalam pembelajaran. Penelitian ini merancang sebuah *e-book* aplikasi *Accurate Accounting V5*, yaitu berupa buku elektronik berisi penjelasan materi lengkap dengan ilustrasi langkah-langkah dan fitur-fitur aplikasi *Accurate Accounting V5* yang dapat dibuka secara elektronik melalui *smartphone* dan komputer. Selain itu di dalam *e-book* ini juga terdapat cakupan materi, tutorial, simulasi, dan latihan soal yang dikembangkan melalui pendekatan simulasi dan tutorial harapannya siswa dapat dengan mudah mengoperasikan aplikasi *Accurate Accounting*.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah proses pengembangan, menguji kelayakan, dan respon peserta didik terhadap *e-book* berbasis kontekstual pada mata pelajaran komputer akuntansi program aplikasi *Accurate Accounting V5*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, menganalisis hasil kelayakan, dan menganalisis respon peserta didik terhadap *e-book* berbasis kontekstual mata pelajaran komputer akuntansi program aplikasi *Accurate Accounting V5* untuk kelas XI akuntansi dan keuangan lembaga yang dikembangkan.

## II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan sebagai landasan untuk pengembangan *e-book* ini adalah *research and development* (R&D). Sesuai dengan konsep yang dijelaskan oleh Sugiyono (2017) jenis penelitian ini bertujuan untuk membuat suatu produk baru dan menguji keefektifannya. Pada penelitian ini model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE menurut Dick and Carry tahun 1996. Model ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Model pengembangan ADDIE dipilih karena secara umum setiap tahap pengembangan tersusun secara sistematis, memastikan bahwa semua proses diselesaikan secara berurutan dari

awal sampai akhir dan bahwa implementasi pengembangan dapat terkontrol dengan baik.

Desain uji coba mencakup tiga tahap, yaitu telaah oleh para ahli, validasi ahli, dan uji coba terbatas pada 20 peserta didik kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Surabaya. Subjek uji coba penelitian ini adalah ahli materi berasal dari guru jurusan Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya, ahli bahasa berasal dari dosen S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Unesa, Ahli grafis berasal dari dosen S1 Teknologi Pendidikan Unesa, dan Peserta didik kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Surabaya yang dipilih sesuai kemampuan kognitif siswa. Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan *e-book* ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari respon peserta didik dan validasi ahli yang diolah secara kuantitatif dan diinterpretasikan guna mengetahui kelayakan produk. Data kualitatif didapatkan dari masukan ahli dan peserta didik uji coba terhadap bahan ajar yang dikembangkan yang selanjutnya dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi guna mencapai kelayakan produk.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif. Hasil validasi ahli berupa data kuantitatif yang dinilai dengan menggunakan *Skala Likert* seperti tabel berikut:

**Tabel 1.** Kriteria Skala Likert

Kriteria	Nilai Skor
Sangat Tidak Layak	1
Tidak Layak	2
Sedang	3
Layak	4
Sangat Layak	5

Sumber: Riduwan (2016)

Hasil validasi ahli dinalaisis dengan cara:

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Validasi}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

Skor maksimal = skor maksimal tiap item soal x jumlah responden

Kesimpulan mengenai kelayakan bahan ajar yang dikembangkan dapat ditarik kesimpulan dari hasil analisis menggunakan *Skala Likert* dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 2.** Kriteria Interpretasi Skor Validasi Ahli

Presentase	Kriteria
0-20	Sangat Tidak Layak
21-40	Tidak Layak
41-60	Sedang
61-80	Layak
81-100	Sangat Layak

Sumber : Riduwan (2016)

Bahan ajar yang dikembangkan akan dinyatakan layak apabila penilaian dosen dan guru memberikan nilai sebesar  $\geq 61\%$  atau dengan "Layak". Analisis respon peserta didik dianalisis secara kuantitatif dalam bentuk persentase menggunakan *Skala Guttman*.

**Tabel 3.** Kriteria Skala Gutlman

Kriteria	Nilai Skor
Ya (Y)	1
Tidak (T)	0

Sumber : Riduwan (2016)

Hasil respon peserta didik dianalisis dengan cara:

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Validasi}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

Jumlah skor hasil angket = jumlah skor keseluruhan yang diperoleh responden

Skor maksimal = skor tinggi tiap item soal x jumlah responden

Kesimpulan respon peserta didik dapat diarik kesimpulan dari hasil analisis menggunakan *Skala Likert* dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 4.** Kriteria Interpretasi Respon Peserta Didik

Presentase (%)	Kriteria
0-20	Sangat Tidak Baik
21-40	Tidak Baik
41-60	Cukuo Baik
61-80	Baik
81-100	Sangat Baik

Sumber : Riduwan (2016)

Indikator untuk mengetahui respon peserta didik terhadap bahan ajar *e-book* yang telah dikembangkan diperoleh dari persentase keseluruhan jawaban angket yang telah disebar. Bahan ajar dianggap layak jika respon peserta didik mencapai  $\geq 61\%$ , dengan kriteria minimal "Baik".

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Proses Pengembangan *E-Book* Berbasis Kontekstual Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Program Aplikasi *Accurate Accounting V5* Untuk Kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga

Hasil penelitian pengembangan bahan ajar *e-book* berbasis kontekstual pada mata pelajaran Komputer Akuntansi program aplikasi *Accurate Accounting V5* untuk kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga dengan model pengembangan ADDIE mendapatkan hasil sebagai berikut:

###### a) Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis untuk mengetahui masalah dan kebutuhan yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi yang dibutuhkan untuk menjadi penentuan langkah pengembangan sehingga produk pengembangan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap analisis ini meliputi analisis masalah, analisis kebutuhan, dan perumusan tujuan pembelajaran.

###### b) Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain untuk menentukan rancangan *draft e-book* yang dikembangkan dengan menyesuaikan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pada tahap perancangan format *e-book* ini menentukan format bahan ajar yang disesuaikan dengan BSNP (2014). Format bahan ajar *e-book* meliputi bagian pendahuluan, isi, dan penutup.



Gambar 1. Bagian Cover *E-Book*



Gambar 2. Bagian Isi *E-Book*



Gambar 3. Bagian Penutup *E-Book*

###### c) Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini diawali dengan merealisasikan rancangan awal produk menjadi produk seutuhnya yang mana seluruh komponen yang telah dirancang akan disusun menjadi satu kesatuan sehingga menghasilkan produk jadi awal berupa *draft 1 e-book*. Untuk mengetahui kelayakan *e-book* dilakukan telaah dan validasi dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli grafis guna menghasilkan produk yang sesuai harapan dengan melakukan revisi. Selanjutnya dilakukan uji coba lapangan untuk mendapatkan saran dan masukan berdasarkan respon peserta didik. Uji coba terbatas produk awal melibatkan subjek uji coba sebanyak 10-20 peserta didik (Sadiman, 2015). Dari hasil uji coba peserta didik diperoleh saran dan masukan perbaikan sebagai dasar revisi untuk menghasilkan produk final *e-book*.

###### d) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi melaksanakan penerapan produk final yang dikembangkan yaitu berupa *E-Book* Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Program Aplikasi *Accurate Accounting V5*. Penerapan produk dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kepuasan peserta didik

dalam menggunakan *e-book* pada proses pembelajaran.

e) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap akhir pada prosedur pengembangan model ADDIE adalah tahap evaluasi yang memiliki tujuan untuk mengetahui apakah *E-Book* Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Program Aplikasi *Accurate Accounting V5* yang dikembangkan berhasil sesuai yang diharapkan atau tidak.

2. Kelayakan *E-Book* Berbasis Kontekstual Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Program Aplikasi *Accurate Accounting V5* Untuk Kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga yang Telah Dikembangkan

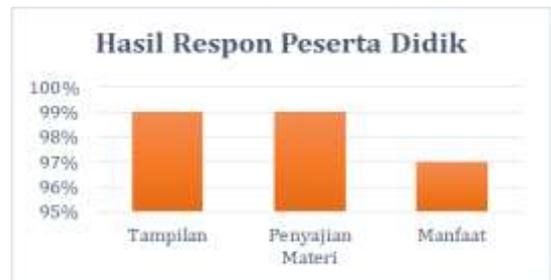
Data skor validasi ahli dapat dianalisis untuk mengetahui kelayakan *e-book*. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata sebesar 86% dengan masing-masing 87% dan 84% untuk kesesuaian isi dan penyajian. Skor kelayakan sebesar 97% diperoleh dari analisis data validasi ahli bahasa. Skor kelayakan kegrafikan sebesar 96% yang juga diperoleh dari analisis data validasi ahli grafis.



Gambar 4. Diagram Hasil Validasi Para Ahli

3. Respon Peserta Didik Terhadap *E-Book* Berbasis Kontekstual Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Program Aplikasi *Accurate Accounting V5* Untuk Kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga yang Telah Dikembangkan

Respon peserta didik diperoleh dari tahap implementasi penerapan *E-Book* yang dilaksanakan pada tanggal di kelas XI AKL 3, SMK Negeri 1 Surabaya dengan responden sebanyak 28 peserta didik. Hasil analisis angket respon peserta didik diperoleh skor rata-rata sebesar 99% dengan rincian kelayakan aspek tampilan sebesar 99%, kelayakan aspek isi sebesar 99%, dan kelayakan aspek manfaat sebesar 97%.



Gambar 5. Diagram Hasil Respon Peserta Didik

## B. Pembahasan

1. Proses Pengembangan *E-Book* Berbasis Kontekstual Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Program Aplikasi *Accurate Accounting V5* Untuk Kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga

Model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* digunakan untuk melaksanakan proses pengembangan *e-book* yang disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) kurikulum merdeka. Pada model pengembangan ADDIE setiap langkah pengembangan tersusun secara sistematis sehingga setiap proses dilakukan secara berurutan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Novitasari, dkk (2019) yang melakukan penelitian pengembangan *E-Book* Berbasis *Edmodo* kelas X SMK Kartikatama Metro dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dikarenakan setiap tahap pada model pengembangan ADDIE lebih lugas dan sistematis sehingga dapat menghasilkan produk yang lebih efektif.

Tahap pertama yaitu tahap analisis melakukan analisis awal untuk menemukan permasalahan pada subjek penelitian. Pada tahap ini dilakukan dengan melaksanakan observasi pada subjek penelitian, yaitu SMK Negeri 1 Surabaya. Berdasarkan hasil observasi dan analisis masalah yang telah dilakukan, ditemukan bahwa saat ini guru dan peserta didik mengalami kesulitan pada saat pembelajaran mata pelajaran Komputer Akuntansi karena keterbatasan bahan ajar. Mengingat pada saat penerapan kurikulum merdeka jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Surabaya memutuskan untuk mengganti aplikasi akuntansi yang digunakan dalam pembelajaran dari *MYOB Accounting* ke *Accurate Accounting*. Buku pegangan yang

digunakan guru dalam pembelajaran hanya bersumber dari bahan ajar hasil *workshop accurate*, sumber belajar tersebut masih kurang dalam segi materi sangat singkat dan belum memenuhi unsur-unsur pengoperasian aplikasi *Accurate Accounting*. Untuk itu dalam mengoptimalkan proses pembelajaran maka diperlukan sumber belajar, sarana, dan prasarana yang mendukung (Agustin, 2023). Bahan ajar yang dikembangkan disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran mata pelajaran Komputer Akuntansi dengan memuat unsur-unsur pengoperasian aplikasi *Accurate Accounting*.

Tahap kedua yaitu tahap desain, diawali dengan menentukan rancangan *draft* bahan ajar yang akan dikembangkan. Format rancangan bahan ajar disesuaikan dengan BSNP (2014) dan disesuaikan dengan pendekatan Kurikulum Merdeka memuat bagian apa saja yang akan ditulis dan dibahas dalam *E-Book*. Bagian pendahuluan berisi cover depan, halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, pendahuluan, tentang bahan ajar, petunjuk bahan ajar, dan ruang lingkup bahan ajar. Bagian isi *E-Book* terdiri dari tujuan pembelajaran, *mind map*, materi, rangkuman, dan assesment formatif. Bagian penutup terdiri dari daftar pustaka, glosarium, kunci jawaban, dan tentang penulis.

Selanjutnya, dilakukan penyusunan bahan ajar *E-Book* sesuai dengan format yang sebelumnya sudah ditentukan. *E-Book* disusun secara sistematis disertai desain yang menarik. Luaran *E-Book* berupa file dengan format file PDF yang dapat dibuka oleh peserta didik menggunakan PDF *Reader* dan dapat diakses menggunakan perangkat elektronik baik secara *offline* maupun *online*.

Tahap pengembangan dimulai dengan merealisasikan rancangan produk menjadi produk seutuhnya yang akan menghasilkan produk jadi awal berupa *draft I E-Book* Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Program Aplikasi *Accurate Accounting V5*. Pada tahap pengembangan ini dilakukan telaah, revisi, validasi, dan uji coba lapangan guna melakukan penilaian sebagai bahan perbaikan *E-Book* agar menjadi produk yang siap diterapkan dalam proses pembelajaran. . Proses telaah dilakukan

oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli grafis. Hasil dari proses telaah berupa saran dan masukan dari para ahli yang dijadikan sebagai dasar proses revisi produk agar mendapatkan hasil yang sesuai dan layak digunakan.

Setelah dilakukan revisi produk sesuai saran dan masukan dari para ahli akan menghasilkan *draft II E-Book* yang selanjutnya akan divalidasi oleh para ahli sebelum dilakukan uji coba ke peserta didik. Hasil validasi para ahli berupa penilaian terhadap produk yang dikembangkan guna menilai *e-book* pada lembar validasi yang telah disediakan berdasarkan kriteria kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan kebahasaan, dan kelayakan kegrafikan sesuai BSNP (2014). setelah *E-Book* divalidasi oleh para ahli dilakukan analisis data dan revisi yang akan menghasilkan *draft III E-Book* yang siap diimplementasikan ke peserta didik sebagai subjek uji coba. Tahap uji coba lapangan dilakukan untuk mendapatkan saran dan masukan mengenai bahan ajar *E-Book* berdasarkan respon peserta didik. Uji coba lapangan dilakukan secara terbatas dengan melibatkan 20 peserta didik kelas XI AKL 2 di SMK Negeri 1 Surabaya yang dipilih sesuai dengan dengan kemampuan kognitif yang berbeda. Respon peserta didik sangat baik mereka mengatakan bahwa *e-book* yang dikembangkan sudah sangat lengkap dari segi materi, pada setiap halaman sangat mudah dipahami, dan juga memberikan saran untuk memperbanyak modul *online* untuk mata pelajaran akuntansi karena mudah dibawa dan dibuka dimana saja.

Selanjutnya tahap implementasi dilakukan penerapan produk final yang dikembangkan yaitu berupa *E-Book* Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Program Aplikasi *Accurate Accounting V5* dengan tujuan untuk mengetahui kepuasan peserta didik dalam menggunakan *E-Book* ini pada proses pembelajaran. Penerapan produk final dilakukan dengan subjek penelitian kelas 11 AKL 3 yang mana berbeda kelas dengan peserta didik yang digunakan sebagai subjek uji coba lapangan sebelumnya. Penerapan produk final *E-Book* ini dilakukan untuk menganalisis kepuasan peserta didik melalui angket atau kuesioner mengenai bahan ajar yang telah

dikembangkan. Tahap terakhir dalam penelitian pengembangan ini adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahapan dari awal hingga akhir mulai dari adanya telaah, revisi produk, dan validasi.

## 2. Kelayakan *E-Book* Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Program Aplikasi *Accurate Accounting V5* Untuk Kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga yang Telah Dikembangkan

Kelayakan *E-Book* diukur dengan menggunakan lembar validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli grafis. Validator ahli materi adalah Ibu Prestiwati, S.Pd. selaku guru jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Surabaya. Validator ahli bahasa adalah Bapak Prof. Dr. Anas Ahmadi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Program Studi S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya. Validator ahli grafis adalah Bapak Hirnanda Dimas Pradana, M.Pd. selaku dosen Program Studi S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Data hasil validasi para ahli dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus persentase.

**Tabel 5.** Rekapitulasi Hasil Validasi Para Ahli

No	Komponen	Presentase	Kriteria
1	Isi	87%	Sangat Layak
2	Penyajian	84%	Sangat Layak
3	Kebahasaan	97%	Sangat Layak
4	Kegrafikan	96%	Sangat Layak
Rata-Rata Presentase		91%	Sangat Layak

Hasil keseluruhan validasi dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli grafis menunjukkan rata-rata persentase sebesar 91% yang dikategorikan sebagai "sangat layak" berdasarkan kriteria interpretasi Riduwan (2016). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *E-Book* Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Program Aplikasi *Accurate Accounting V5* Untuk Kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Penilaian ini sesuai dengan kriteria kelayakan BSNP (2014) yang mencakup kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan grafis.

## 3. Respon Peserta Didik Terhadap *E-Book* Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Program Aplikasi *Accurate Accounting V5* Untuk Kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga yang Telah Dikembangkan

Respon peserta didik diketahui melalui tahap implementasi berupa penerapan produk final yang telah divalidasi oleh para ahli dan diujicobakan ke peserta didik. Penerapan produk final *E-Book* dilaksanakan kepada 28 peserta didik kelas 11 AKL 3 SMK Negeri 1 Surabaya. Data hasil respon peserta didik, selanjutnya dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rumus dan juga kriteria interpretasi yang diadaptasi dari Riduwan (2016).

**Tabel 6.** Rekapitulasi Hasil Respon Peserta Didik

No	Komponen	Presentase	Kriteria
1	Tampilan	99%	Sangat Baik
2	Penyajian Materi	99%	Sangat Baik
3	Manfaat	97%	Sangat Baik
Rata-Rata Presentase		99%	Sangat Baik

Keseluruhan hasil respon peserta didik memperoleh rata-rata persentase sebesar 99% dengan kriteria interpretasi "sangat baik" sesuai kriteria interpretasi Riduwan (2016) sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik merespon dengan sangat baik *E-Book* Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Program Aplikasi *Accurate Accounting V5* untuk pembelajaran.

## IV. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Penelitian "Pengembangan *E-Book* Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Program Aplikasi *Accurate Accounting V5* Untuk Kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga" mendapatkan hasil sebagai berikut. 1) Proses pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE meliputi tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). 2) Pada komponen kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan kebahasaan, dan kelayakan kegrafikan *E-Book* Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Program Aplikasi *Accurate Accounting V5* dinilai sangat layak

berdasarkan hasil validasi para ahli. 3) Respon peserta didik kelas XI AKL 3 di SMK Negeri 1 Surabaya terhadap *E-Book* Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Program Aplikasi *Accurate Accounting V5* menunjukkan respon sangat baik berdasarkan penilaian terhadap tampilan, penyajian materi, dan manfaat bagi peserta didik.

## B. Saran

Saran yang diberikan adalah 1) Penelitian pengembangan ini bertujuan menghasilkan produk untuk mengetahui kelayakan dan sebatas respon peserta didik terhadap penggunaan *E-Book* dalam pembelajaran. Maka dari itu, penelitian selanjutnya diharapkan mampu melanjutkan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *E-Book* berbasis kontekstual pada mata pelajaran Komputer Akuntansi program aplikasi *Accurate Accounting* terhadap hasil belajar peserta didik. 2) Pengembangan *E-Book* Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Program Aplikasi *Accurate Accounting V5* ini terbatas pada materi pengoperasian untuk perusahaan jasa dan dagang, perlu dilakukan pengembangan untuk mencakup materi perusahaan manufaktur. 3) Pada penelitian pengembangan ini penggunaan istilah akuntansi pada program aplikasi *Accurate Accounting V5* masih menggunakan istilah akuntansi yang lama, maka untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat menyesuaikan istilah akuntansi dengan yang baru. 4) Bagi peneliti selanjutnya dapat membuat video tutorial terkait materi yang disajikan di dalam *e-book* yang dikembangkan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, D. P., & Hardini, H. T. (2023). Pengembangan E-Modul Berbantuan Smart Apps Creator Berstrategi PQ4R Pada Mata Pelajaran Dasar Akuntansi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1505–1514. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.5331>
- Alhamuddin. (2014). Sejarah Kurikulum di Indonesia. *Nur El-Islam*, 1(2), 48–58.
- Ambarwati, I., & Rochmawati. (2020). Buku Ajar Berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi *Accurate*. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 483–494.
- BSNP. (2014). Naskah Akademik Instrumen Penilaian Buku Teks. Jakarta: BSNP
- Harefa, A. O. (2013). Penerapan Teori Pembelajaran Ausebel dalam Pembelajaran. In *Majalah Ilmiah Warta Dharmawangsa* (pp.43–55). <https://media.neliti.com/media/publications/168547-ID-penerapan-teori-pembelajaran-ausebel-dal.pdf>
- Kemendikbud (2022). Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M//2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Pemulihan Pembelajaran. *Mendikbudristek*. 1-112. [jdih.kemendikbud.go.id](http://jdih.kemendikbud.go.id)
- Pratiwi, N., & Listiadi A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah Kelas XI SMK Berbasis Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*. 9(2). 220-231.
- Rahmawati, N., & Susilowibowo, J. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Untuk Kelas X Kompetensi Keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga Semester 2 SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*. 7(3). 360-365.
- Rahmawati, S., & Susanti. (2019). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Berbasis Kontekstual Untuk SMK. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*. 7(3). 383-391.
- Riduwan (2016). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung : CV Alfabeta.
- Sadiman, A.S. (2015). Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono (2017). Metode Penelitian & Pengembangan. Bandung : CV Alfabeta.