

**PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL AKUNTANSI BERBASIS PROBLEM  
BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN SELF EFFICACY DAN  
KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH  
KEJURUAN NEGERI 6 SUKOHARJO**

**Desy Ayu Wulandari; Agus Susilo  
Pendidikan Akuntansi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Muhammadiyah Surakarta**

**Abstrak**

Bahan ajar merupakan sarana pembelajaran yang digunakan dengan berbantu alat guna mempermudah pengajar ketika pelaksanaan kegiatan mengajar disekolah dan menjadi solusi untuk membuat peserta didik bersemangat ketika belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Menghasilkan produk berupa modul digital akuntansi berbasis Problem Based Learning untuk meningkatkan kemampuan self efficacy dan problem solving peserta didik sekolah menengah kejuruan. 2) Mengetahui kelayakan modul digital akuntansi berbasis Problem Based Learning terhadap kemampuan self efficacy pada peserta didik sekolah menengah kejuruan. 3) Mengetahui penggunaan modul digital akuntansi berbasis Problem Based Learning terhadap kemampuan problem solving pada peserta didik sekolah menengah kejuruan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini adalah melalui observasi, angket dan tes. Jenis data pada penelitian ini yaitu menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Negeri 6 Sukoharjo. Objek penelitian ini adalah pengembangan modul digital dengan menggunakan media anyflip. Hasil penelitian : 1) Menunjukkan lima tahap dalam pembuatan modul digital berbasis project base learning yaitu Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). 2) Kelayakan media pembelajaran modul digital berbasis project base learning berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi 1 diperoleh rata-rata 95% yang termasuk dalam kategori sangat valid, 2) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 95% yang termasuk dalam kategori sangat valid. 3) Berdasarkan hasil penelitian, data uji coba efektifitas media setelah dilakukan pre-test dan post-test pada siswa kelas XI di SMK Negeri 6 Sukoharjo diperoleh rata-rata pre-test 56,67% dan post-test 89,89. dari data hasil belajar yang di uji juga memiliki perbedaan yang signifikan karena sig.(2-tailed) memiliki nilai 0,00 kurang dari 0,05. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan antara pre-test (sebelum menggunakan media pembelajaran modul digital berbasis problem based learning) dan post-test (sesudah menggunakan media pembelajaran modul digital berbasis problem based learning).

**Kata Kunci:** modul digital, problem based learning, self efficacy, problem solving

**Abstract**

Teaching materials are a means of learning that is used with the help of tools to facilitate teachers when the implementation of teaching activities at school and become a solution to make learners excited when learning. This study

aims to determine: 1) produce products in the form of Problem-Based digital accounting module Based Learning to improve the ability of self-efficacy and problem solving Vocational High School students. 2) knowing the feasibility of Problem-Based digital accounting module based Learning on the ability of self-efficacy in vocational high school students. 3) knowing the use of digital accounting modules based on Problem-Based Learning on problem solving skills in vocational high school students. This research is a type of research and Development (R&D) with ADDIE development model. Data collection techniques in this development research is through observation, questionnaires and tests. Type of data in this study is using quantitative and qualitative data. The results showed 1) five stages in the manufacture of digital modules based on project base learning is Analysis (Analysis), Design (Design), Development (Development), Implementation (Implementation), and Evaluation (Evaluation). 2) Feasibility of learning media digital module based on project base learning based on assessment: 1) material expert 1 obtained an average of 95% which is included in the category of very valid, 2) Media Expert obtained an average score of 95% which is included in the category of very valid. 3) Based on the results of the study, the test data of media effectiveness after pre-test and post-test on Grade XI students in SMK Negeri 6 Sukoharjo obtained an average of 56.67% pre-test and post-test 89.89. from the data on learning outcomes in the test also has a significant difference because of GIS.(2-tailed) has a value of 0.00 less than 0.05. So it can be concluded that there is a difference between pre-test (before using the learning media of digital modules based on problem-based learning) and post-test (after using the learning media of digital modules based on problem-based learning).

**Keywords:** digital module, problem based learning, self efficacy, problem solving

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas untuk mencapai tujuan nasional. Melalui pendidikan pula, dapat menjadikan individu menjadi bermanfaat baik untuk diri sendiri, bangsa, maupun negara. Keberhasilan pendidikan tidak terlepas dari kualitas proses pembelajaran di sekolah. Tujuan pendidikan adalah apa yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran dan apa tujuan pendidikan. Pada umumnya tujuan pendidikan bersifat abstrak karena mengandung nilai-nilai abstrak. Tujuan seperti itu bersifat idealis dan luas sehingga sulit dicapai dalam praktik. Pendidikan pada dasarnya melayani pertumbuhan peserta didik yaitu pengembangan semua potensi, kemampuan, dan karakteristik positif baik dirinya maupun lingkungan. Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari berbagai kegiatan. Pendidikan adalah mengalihkan nilai-nilai, pengetahuan, pengalaman dan keterampilan kepada generasi muda sebagai usaha generasi tua dalam menyiapkan fungsi hidup generasi selanjutnya, baik jasmani maupun (Rohani Mendikbud R. I, 2020).

Permasalahan pendidikan di Indonesia yaitu kurang tersedianya bahan ajar, bahan ajar

dipandang sebagai suatu hal yang krusial atau penting dalam proses atau kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan pembelajaran. Menurut (Zainal et al. , 2020) bahan ajar sekumpulan materi yang secara sistematis disusun sebagai media belajar mandiri sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Pada dewasa ini, peran tenaga pendidik atau pengajar lebih mengarah kepada sebagai fasilitator dimana bertindak dalam mengarahkan serta membantu siswa dalam belajar.

Bahan ajar merupakan sarana pembelajaran yang digunakan dengan berbantu alat guna mempermudah pengajar ketika pelaksanaan kegiatan mengajar disekolah dan menjadi solusi untuk membuat peserta didik bersemangat ketika belajar. Fakta dilapangan menunjukkan bahwa dewasa ini, sebagian besar modul untuk pembelajaran dibuat dalam berbentuk modul cetak. Keberadaan modul cetak kerap memiliki sangat sedikit peminat terutama dikalangan remaja saat ini sebab dipandang terlalu monoton (Muanas Mariono, 2018).

Dalam pengertian secara umum, modul adalah standar atau satuan pengukur. Dalam konteks pendidikan, modul adalah paket atau program belajar mengajar, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, sampai ke evaluasi terhadap dampak hasil pelaksanaan (Purbakusuma, 2016) modul adalah materi ajar yang dipersiapkan untuk proses belajar mandiri. Adapun maksud bertahap, karena modul dipelajari secara individual dari satu sub bab ke sub bab lainnya. Kesimpulannya, modul adalah suatu paket pengajaran yang berisi dari beberapa sub bab yang dipersiapkan untuk proses belajar mandiri. E-modul adalah suatu bentuk media belajar mandiri yang disusun dalam bentuk digital dimana hal ini bertujuan sebagai upaya untuk dalam mewujudkan kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai selain itu juga untuk menjadikan peserta didik menjadi lebih interaktif dengan menggunakan aplikasi tersebut (Yulianto et al).

## **2. METODE**

Metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) yaitu metode yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji validitas produk (Sugiyono, 2019). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran modul digital berbasis *problem based learning*. Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan model desain ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda, salah satu peran ADDIE adalah menjadi pedoman dalam menciptakan alat dan infrastruktur untuk program latihan mandiri yang efektif, dinamis, dan serba cepat. Pada tahap analisis merupakan Pada tahapan analisis ini, yaitu menganalisis pengembangan dan

kelayakan media atau model pembelajaran yang baru, serta menganalisis permasalahan media atau model pembelajaran yang telah diterapkan. Masalah ini terjadi biasanya karena ketidakrelevannya media atau model pembelajaran yang diterapkan terhadap kebutuhan peserta didik, karakteristik peserta didik, lingkungan belajar peserta didik, serta teknologi. Permasalahan yang ditemukan didalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran akuntansi dasar materi laporan keuangan yang menggunakan modul digital. Tahap Desain merupakan Langkah kedua yang dilakukan yaitu merancang (desain) media pembelajaran yang akan diterapkan serta dikembangkan. Media pembelajaran yang akan diterapkan dan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *problem based learning* yang memanfaatkan *website anyflip* pada mata pelajaran praktikum perusahaan jasa, dagang dan manufaktur KD 3.2 materi pencatatan transaksi kedalam jurnal umum untuk perusahaan jasa akan di implementasikan pada siswa kelas XI di SMKN 6 Sukoharjo. Tahap pengembangan merupakan tahapan pengembangan media pembelajaran yang sesuai rancangan media pada tahap desain. Tahap pengembangan dalam penelitian ini adalah tahap untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *problem based learning* yang memanfaatkan *website anyflip* pada mata pelajaran praktikum perusahaan jasa, dagang dan manufaktur KD 3.2 materi pencatatan transaksi kedalam jurnal umum untuk perusahaan jasa akan di implementasikan pada siswa kelas XI di Dusun II, Blimbing. Tahap implementasi adalah tahapan melakukan implementasi media pembelajaran yang telah dirancang. Media pembelajaran berbasis *problem based learning* yang memanfaatkan *website anyflip* pada mata pelajaran praktikum perusahaan jasa, dagang dan manufaktur KD 3.2 materi pencatatan transaksi kedalam jurnal umum untuk perusahaan jasa akan di implementasikan pada siswa kelas XI di Dusun II, Blimbing.. Tahap evaluasi adalah tahapan dimana dilakukannya evaluasi terhadap produk yang telah dikembangkan.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Produk Kelayakan Media Pembelajaran Modul digital Berbasis *Problem based learning* Pada Mata Pelajaran Praktikum Perusahaan Jasa, dagang dan Manufaktur. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran modul digital berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran kewirausahaan materi materi pencatatan transaksi kedalam jurnal umum untuk perusahaan jasa dengan menggunakan *website anyflip* dibuat sedemikian rupa dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan penggunaan dari media tersebut. Produk yang dikembangkan akan dinilai untuk menentukan baik tidaknya produk tersebut. Dalam penelitian ini, media pembelajaran modul digital berbasis *problem based learning* dinyatakan valid jika perangkat pembelajaran tersebut dinyatakan layak digunakan dengan revisi atau tanpa revisi oleh para

ahli. Pada penelitian ini, media pembelajaran modul digital berbasis *problem based learning* dinilai kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media dari guru mata Pelajaran Praktikum Perusahaan Jasa, Dagang dan Manufaktur dan dosen Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Kelayakan media pembelajaran modul digital berbasis *project base learning* diketahui dengan validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menggunakan angket dan skala likert. Hasil validasi kelayakan media pembelajaran modul digital berbasis *project base learning* sudah dinilai oleh para ahli. Ahli materi yaitu Ibu Soewarsih, S.Pd . selaku guru SMK Negeri 6 Sukoharjo. validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan materi yang dimuat dalam media. Kelayakan media pembelajaran modul digital berbasis *problem based learning* ini dinilai dari delapan aspek yaitu aspek keterkaitan dengan topik, kelengkapan materi, kesesuaian antara isi dan judul, kegunaan praktikum, kerumitan praktikum, kemudahan pemahaman, kreativitas dan inovasi, tata bahasa dan penyajian. Dari hasil rekapitulasi penilaian ahli materi menunjukkan nilai 95% dengan kategori “sangat valid” dan sudah tidak ada perbaikan produk. Ahli media yaitu bapak Supriyono S.Pd.,M.Pd. selaku dosen Pendidikan Akuntansi yang ahli dalam bidang media pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran modul digital berbasis *problem based learning* dengan menggunakan website anyflip dinilai dari delapan aspek yaitu aspek keterkaitan materi dengan topik, keaktualan materi, ketersediaan materi, kelengkapan materi, bahasa yang digunakan, kesesuaian penyajian dengan tingkat pemahaman target, kreativitas penyajian materi, kualitas materi. Hasil penilaian ahli media menunjukkan nilai 95% dengan kategori “sangat valid”. Setelah melakukan penilaian media yang dilakukan oleh ahli media, peneliti melakukan perbaikan media pembelajaran modul digital berbasis *problem based learning*, sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli media yaitu cover modul yang belum dibuat, penempatan glosarium pada modul salah, menambahkan tujuan pembelajaran pada setiap materi sehingga perlu perbaikan.

Berdasarkan tabel rekapitulasi data validasi ahli materi dan ahli media (dapat dilihat pada tabel 1, 2)

**Tabel 1. Hasil Penilaian Materi oleh Ahli Materi**

No.	Pernyataan	$\Sigma x$	$\Sigma xi$	P (%)	Kriteria Kevalidan	Keterangan
1	Keterkaitan dengan topic	5	5	100	84% - 100%	Sangat Valid
2	Kelengkapan materi	5	5	100	84% - 100%	Sangat Valid
3	Kesesuaian antara isi dan judul	5	5	100	84% - 100%	Sangat Valid
4	Kegunaan praktikum	5	5	100	84% - 100%	Sangat Valid
5	Kerumitan praktikum	4	4	80	64% - 83,9%	Valid
6	Kemudahan pemahaman	4	4	80	64% - 83,9%	Valid
7	Kreativitas dan inovasi	5	5	100	84% - 100%	Sangat Valid
8	Tata bahasa dan penyajian	5	5	100	84% - 100%	Sangat Valid
	Jumlah	38	38	95	84%-100%	Sangat Valid

**Tabel 2 Hasil Penilaian Kelayakan Media Oleh Ahli Media**

No.	Pernyataan	$\Sigma x$	$\Sigma xi$	P (%)	Kriteria Kevalidan	Keterangan
1.	Keterkaitan materi dengan topic	5	5	100	84% - 100%	Sangat Valid
2.	Keaktulan materi	5	5	100	84% - 100%	Sangat Valid
3.	Ketersediaan materi	5	5	100	84% - 100%	Sangat Valid
4.	Kelengkapan materi	4	4	80	64% - 83,9%	Valid
5.	Bahasa yang digunakan	4	4	80	64% - 83,9%	Valid
6.	Kesesuaian penyajian dengan tingkat pemahaman target	5	5	100	84% - 100%	Sangat Valid
7.	Kreativitas penyajian materi	5	5	100	84% - 100%	Sangat Valid
8.	Kualitas Materi	5	5	100	84% - 100%	Sangat Valid
	Jumlah	38	38	95	84%-100%	Sangat Valid

Dapat disimpulkan bahwa pengembangan modul digital berbasis *problem based learning* dalam kategori “sangat valid”. Dapat dilihat dari ahli materi sebesar 95% dengan kategori sangat valid, ahli materi sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran modul digital berbasis *project base learning* dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa. Keunggulan penelitian yang dikembangkan peneliti yaitu penggunaan modul digital berbasis *problem based learning* ini ditampilkan dalam *website anyflip*, dimana siswa dapat membuka modul saat guru menjelaskan. Sehingga siswa menyimak sambil mendengarkan penjelasan dari guru. Selain itu dengan adanya media pembelajaran Modul digital berbasis

*problem based learning* ini dengan menggunakan website anyflip memberikan inovasi dan inspirasi sebagai media pembelajaran terbaru di dalam kelas.

Dari respon siswa sebanyak 36 responden dapat dilihat bahwa produk media pembelajaran modul digital berbasis *project base learning* mendapatkan respon baik dari siswa, pembelajaran yang menarik, materi yang mudah dipahami, dan tampilan modul yang bagus dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI AKL di SMK Negeri 6 Sukoharjo. Penggunaan Media Pembelajaran Modul digital Berbasis *Problem based learning* Pada Mata Pelajaran Praktikum Perusahaan Jasa, dagang dan manufaktur Apakah Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Salah satu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, peneliti menggunakan tes berupa *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilakukan oleh siswa sebelum menggunakan media pembelajaran modul digital berbasis *project base learning*, sedangkan *post-test* dilakukan oleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran modul digital berbasis *problem based learning*. Dimana dari hasil *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran modul digital berbasis *problem based learning*, serta untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran modul digital berbasis *problem based learning* terhadap hasil belajar siswa.

Produk yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media selanjutnya diuji cobakan kepada siswa kelas XI AKL 2 di SMK Negeri 6 Sukoharjo. Siswa diberikan tes berupa *pre-test* dan *post-test*. Tes tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran modul digital berbasis *problem based learning*. Dalam uji *Paired sample T-test*, pada kelas XI AK 2 diperoleh thitung sebesar 12.464. Maka untuk besar  $t_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  dan  $df=8$ , berarti  $t_{tabel}$  sebesar 1886. Berdasarkan hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  dimana  $12.464 \geq 1886$ . Dari data hasil belajar yang diuji juga memiliki perbedaan yang signifikan karena Sig. (2-tailed) memiliki nilai 0,000 kurang dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa kriteria pengujian uji t terletak pada penerimaan  $H_a$  dan penolakan  $H_o$  dengan hipotesis penelitian “Pengembangan modul digital akuntansi berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan self efficacy dan kemampuan *problem solving* peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 6 Sukoharjo”.

#### **4. PENUTUP**

Berdasarkan pada penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa : Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis anyflip

pada mata pelajaran praktikum perusahaan jasa, dagang dan manufaktur dasar kd 3.2 materi pencatatan transaksi kedalam jurnal umum. Media anyflip dikembangkan berdasarkan tujuan penelitian, yaitu menghasilkan produk, menguji validitas media, dan mengetahui apakah media anyflip dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil angket validasi ahli materi diperoleh hasil dengan persentase sebanyak 95%. Jadi dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran berbasis anyflip pada mata pelajaran praktikum perusahaan jasa, dagang dan manufaktur materi pencatatan transaksi kedalam jurnal umum memenuhi kriteria sangat valid digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan hasil angket validasi ahlimedia diperoleh hasil dengan persentase 95%. Jadi dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran berbasis anyflip pada mata pelajaran praktikum perusahaan jasa, dagang dan manufaktur KD 3.2 materi pencatatan transaksi kedalam jurnal umum memenuhi kriteria sangat valid digunakan dalam pembelajaran. Dengan revisi dan saran dari ahli materi dan media dapat menyempurnakan media pembelajaran berbasis anyflip pada mata pelajaran praktikum perusahaan jasa, dagang dan manufaktur KD 3.2 materi pencatatan transaksi kedalam jurnal umum pada kelompok belajar kelas XI di SMKN 6 Sukoharjo.

Dari data uji coba efektivitas media setelah dilakukan pre-test dan post- test pada kelompok belajar siswa kelas XI di SMKN 6 Sukoharjo, diperoleh rata-rata pre-test 56,67 dan post-test 89,89. Dengan demikian menunjukkan bahwa hasil nilai post-test lebih tinggi dibandingkan dengan hasil nilai pre-test. Dari data hasil belajar yang diuji juga memiliki perbedaan yang signifikan karena Sig. (2-tailed) memiliki nilai 0,000 kurang dari 0,05. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan antara pre-test (sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis anyflip) dan post-test (sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis anyflip). Maka pengujian pada statistik uji t dinyatakan penggunaan media pembelajaran berbasis anyflip valid serta efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran praktikum perusahaan jasa, dagang dan manufaktur.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amris, F. K., & Desyandri, D. (2021). Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2171–2180.
- Anggita, A. S. (2021). *Analisis Model Learning Cycle 7e Dan Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Mata Pelajaran Akuntansi Di Smk Persada Husada Indonesia Kota Bekasi*. Universitas Negeri Jakarta.
- Arifin, N. (2018). Upaya Meningkatkan Self-Efficacy Siswa Dalam Pembelajaran Matematika



- Melalui Problem Based Learning. *Pendas Mahakam: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(3), 255–266.
- Astuti, R., & Gunawan, W. (2016). Sumber-Sumber Efikasi Diri Karier Remaja. *Jurnal Psikogenesis*, 4(2), 141–151.
- Beniario, Y. (2022). Problem Solving Skill Analysis Of Junior School Students Through Hots Type Mathematics Questions (Higher Order Thinking Skills). *Inovasi Pendidikan*, 9(2).
- Callea, M. B., Spittle, M., O'meara, J., & Casey, M. (2008). Primary School Teacher Perceived Self-Efficacy To Teach Fundamental Motor Skills. *Research In Education*, 79(1), 67–75.
- Erzana, S. (2018). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Self Efficacy Dan Literasi Sains Pada Materi Pemanasan Global*. Program Pascasarjana Magister Keguruan Ipa.
- Fakhriyah, F. (2014). Penerapan Problem Based Learning Dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ipa Indonesia*, 3(1).
- Haryanti, Y. D. (2017). Model Problem Based Learning Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2).
- Hidayat, A. (2016). Pengaruh Problem Based Learning Dengan Pendekatan Problem Solving Dan Self Efficacy Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smp Negeri 1 Rumbio Jaya. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2).
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(2), 5–11.
- Kartikawati, T. S., Tarmizi, T., Yuliana, E. S., Mustafa, B., Kusmana, E., & Khamim, K. (2021). Peningkatan Kualitas Pelayanan Perpustakaan Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Pontianak Melalui Pengembangan Perpustakaan Digital. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(12), 2647–2654.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-Model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27.
- Leddington Wright, S., Duncan, M. J., & Savin-Baden, M. (2015). Student Perceptions And Experiences Of Problem-Based Learning In First Year Undergraduate Sports Therapy. *Journal Of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 17, 39–49. <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2015.07.002>
- Mahasari, G. A. R. (2021). Sumber-Sumber Self Efficacy Dalam Mengajarkan Critical Thinking. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 119–126.

- Mendikbud R.I. (2020). Tentang Pemberlakuan Pembelajaran Secara Daring Dan Bekerja Dari Rumah Dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Tentang Pemberlakuan Pembelajaran Secara Daring Dan Bekerja Dari Rumah Dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Covid-19*.
- Muanas, I., & Mariono, A. (2018). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Android Materi Buku Digital Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Di Smk Negeri 2 Sudimoro Pacitan. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2).
- Mukhid, A. (2009). Self-Efficacy (Perspektif Teori Kognitif Sosial Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan). *Tadris: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1).
- Nst, M. B., Surya, E., & Khairani, N. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Dan Self-Efficacy Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1533–1544.
- Purbakusuma, A. V. P. (2016). *Pengembangan Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Kompetensi Dasar Pengolah Simulasi Visual Tahap Pasca Produksi Kelas X Akuntansi 3 Smk Negeri 6 Surakarta*.
- Sada, C. (2019). Exploring Teaching Learning Process In Developing Higher Order Thinking Skill (Hots) To Higher Secondary School (Sma) Students In Pontianak. *Journal Of Education, Teaching And Learning*, 4(1), 228–232.
- Satria, M. H., Aliriad, H., Kesumawati, S. A., Fahrītsani, H., Endrawan, I. B., & Adi, S. (2023). Model Pengembangan Keterampilan Motorik My Home Environment Terhadap Anak Disabilitas Intelektual. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2336–2347.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (P. 64). Alfabeta.
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Praktik Pembelajaran*. Prenada Media.
- Susanti, S. (2022). *Pengaruh Self-Efficacy, Mastery Orientation Dan Performance Orientation Terhadap Perilaku Menyontek (Survei Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Siliwangi)*. Universitas Siliwangi.
- Wang, C. W., & Neihart, M. (2015). Academic Self-Concept And Academic Self-Efficacy: Self-Beliefs Enable Academic Achievement Of Twice-Exceptional Students. *Roeper Review*, 37(2), 63–73.
- Young, S. J., Lee, D., & Ramos, W. (2017). Examining Problem-Based Learning In A Recreation And Sport Law Learning Context. *Scholar: A Journal Of Leisure Studies And Recreation Education*, 32(2), 124–134.

- Yulianto, R., Pujiati, P., Suroto, S., & Albet Maydiantoro, A. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Modul Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. *Economic Education And Entrepreneurship Journal*, 5(1), 74–84.
- Zainal, A., Abdurrahmansyah, A., Ahmad, Z., & Ari, S. (2020). Jurnal Nasional: Bahan Ajar E-Book Pendidikan Agama Islam: Studi Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Muara Telang. *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 178–198.
- Syafira, A., Ujang, J., & Muhammad, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Jenis Usaha Ekonomi dan Pengaruh Kegiatan Ekonomi di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(2), 185-198.