

PENINGKATAN PROFESIONALITAS GURU MELALUI PENYUSUNAN WEB BASED MODULE AKUNTANSI PADA MGMP AKUNTANSI SURAKARTA

Sri Sumaryati¹, Binti Muchsini², Elvia Ivada², Sri Witurachmi²

^{1,2}Pendidikan Akuntansi FKIP UNS

email : thathikfkip@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan profesionalitas guru melalui pemberian informasi tentang Standar Akuntansi Keuangan terbaru serta menyusun dan mengembangkan bahan ajar mandiri dengan memanfaatkan software wondershare quiz creator dalam rangka memberikan fasilitas bagi siswa untuk mampu mengembangkan pengetahuannya melalui belajar mandiri. Metode kegiatan ini dimulai dari survey awal tentang kondisi bahan ajar yang ada di SMK Surakarta, pemberian informasi tentang SAK terbaru serta melakukan pendampingan penyusunan web based module dengan menggunakan software wondershare quiz creator. Hasil dari kegiatan ini adalah guru yang tergabung dalam MGMP Akuntansi di semakin memahami tentang perlunya update informasi terkait dengan perkembangan akuntansi. Selain itu guru tampak antusias mengikuti pelatihan serta pendampingan tentang penyusunan bahan ajar berbasis web.

Kata kunci : guru profesional, bahan ajar, SAK.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan unsur strategis dalam membangun peradaban suatu bangsa yang terus menerus perlu diupayakan perbaikannya dan guru merupakan faktor kunci yang mampu menjawab keberhasilan pembangunan tersebut, karena guru memiliki kontribusi yang paling signifikan terhadap pencapaian tujuan pendidikan nasional. Kualitas guru memiliki pengaruh berantai terhadap komponen pendidikan lainnya, sehingga peningkatan kualitas guru dilakukan secara berkelanjutan antara lain melalui sertifikasi guru, uji kompetensi, pelatihan dan penilaian kinerja guru (Nuh,2013).

Guru adalah figur pemimpin yang dalam batas-batas tertentu dapat mengendalikan anak didiknya” (Sagala 2009:14), sehingga di tangan guru lah suatu bangsa berharap untuk membentuk anak bangsa ini berkarakter baik dan berakhlak mulia sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Guru mempunyai posisi strategis dalam meningkatkan mutu pendidikan, sebagai ujung tombak dan pelaksana proses pendidikan dan pembelajaran secara langsung. Oleh karenanya, dalam dunia pendidikan dibutuhkan guru yang hebat, tidak sekedar profesional namun juga hebat sehingga mampu menginspirasi peserta didiknya untuk senang belajar selama mengikuti proses pendidikan

dan pembelajaran dan lebih dari itu, mereka akan terus mencari hakekat kebenaran sepanjang hayatnya. Guru menjadi penentu keberhasilan peserta didik, sehingga guru yang bermutu sangat diperlukan untuk menciptakan proses dan hasil pendidikan yang berkualitas.

Namun demikian, kondisi kualitas guru dalam proses pembelajaran saat ini masih dihadapkan pada permasalahan yang rumit. Guru yang sudah bersertifikasi masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan kompetensi akademiknya. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Siswandari dan Susilaningsih (2013) yang menyatakan bahwa 1) hanya 37% dari guru bersertifikasi yang dapat menyampaikan materi dengan jelas, kemampuan pemanfaatan media dan teknologi pembelajaran, kemampuan mengikuti perkembangan iptek dan inovasi pembelajaran serta pengembangan keprofesian berkelanjutan masih perlu ditingkatkan; 2) diskusi teman serumpun mata pelajaran merupakan hal yang paling diminati guru untuk mempertahankan profesionalitasnya; 3) guru bersertifikasi belum menunjukkan peningkatan kualitas pembelajaran dikelas secara signifikan, hal ini antara lain diindikasikan oleh kemampuan menjelaskan materi yang masih

kurang, masih kurangnya kemampuan memanfaatkan teknologi pembelajaran (sekitar 25% dinyatakan kurang sampai cukup), kemampuan menyiapkan media (sekitar 30% dinyatakan kurang sampai cukup), dan 20% guru berindikasi kurang sampai cukup memperhatikan keadaan siswa secara individual, dan terdapat 5% guru yang kurang baik dalam menyusun silabus pembelajaran. Penelitian tersebut berlokasi di eks-Karesidenan Surakarta,. Bertolak dari hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa masalah yang berkaitan dengan kompetensi pedagogik guru masih perlu ditingkatkan.

Terkait dengan kompetensi guru, kompetensi pedagogik sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Salah satu indikator kompetensi pedagogi adalah pemanfaatan bahan ajar. Bahan ajar merupakan salah satu komponen penting yang harus diperhatikan oleh guru. Bahan ajar atau materi pembelajaran (*instructional materials*) yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Penggunaan bahan ajar interaktif dengan teknologi multimedia dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi, motivasi, dan memfasilitasi belajar aktif, belajar eksperimental, serta konsisten dengan belajar yang berpusat kepada siswa

untuk belajar lebih baik. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Fan (2004), pembelajaran dengan multimedia menawarkan banyak manfaat lebih. Multimedia adalah lingkungan yang kuat untuk penyebaran informasi dan memberikan pengetahuan luas kepada beragam audien.

Berdasar penelitian Elvia Ivada dkk (2015) permasalahan yang paling mendasar yang dialami dalam pembelajaran akuntansi di SMK adalah 1) kurang tersedianya buku ajar yang dapat dengan mudah diakses oleh siswa SMK, terutama untuk siswa kelas X. Untuk siswa kelas XI dan XII masih banyak sekolah yang memanfaatkan buku akuntansi terbitan salah satu penerbit swasta dengan tahun terbit yang sudah relatif lama dan tidak ada perubahan dari sisi kontennya. Padahal konten atau isi buku akuntansi harus dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya dan up to date atau mengikuti perkembangan terkini ilmu akuntansi. 2) Buku yang dimanfaatkan oleh siswa tidak memuat konten yang sesuai dengan perkembangan teori akuntansi dan standar akuntansi keuangan terkini. Sebagai seorang guru, hal ini tentu tidak bijak apabila dibiarkan berlarut-larut. Seorang guru diharuskan untuk selalu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan sehingga tidak memberikan informasi yang salah kepada peserta didik. Jika

hal tersebut tidak terpenuhi maka buku akuntansi hanya menjadi sumber belajar yang tidak dapat dipercaya dan menyesatkan. Terlebih untuk siswa yang berencana untuk mengambil studi di perguruan tinggi dalam bidang ilmu akuntansi, pengetahuan dan pemahaman yang didapat melalui buku akuntansi menjadi pondasi penting bagi mereka untuk menerima dan memahami materi selanjutnya.

Permasalahan yang lain adalah akses buku akuntansi yang sangat terbatas. Dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, mereka meminjam buku pelajaran dari perpustakaan sekolah. Mengingat pentingnya bahan ajar sebagai sumber belajar dalam membantu peserta didik mencapai kompetensi tertentu, sudah seharusnya apabila bahan ajar akuntansi dapat dengan mudah diperoleh dan dimanfaatkan siswa baik di sekolah maupun ketika mereka belajar di rumah. Hal ini sesuai dengan sifat dari ilmu akuntansi itu sendiri, dimana materi akuntansi yang diberikan di SMK sangat membutuhkan banyaknya latihan, sehingga siswa akan semakin mempunyai pemahaman yang lebih baik tentang akuntansi itu sendiri. Untuk ini langkah lebih baik apabila guru mengembangkan bahan ajar yang lengkap dengan latihan-latihan mandiri, dan mudah diakses dimanapun dibutuhkan, antara lain dengan memanfaatkan teknologi

komputer dalam hal ini software wondershare quiz creator.

Berdasar beberapa permasalahan inilah maka perlu dilakukan sebuah upaya peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan dan pendampingan pengembangan web based module dengan sasaran guru akuntansi yang tergabung dalam MGMP Akuntansi. Secara umum tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi paedagogi dan profesional guru khususnya guru akuntansi melalui pembuatan dan pengembangan bahan ajar berbasis komputer yang sesuai dengan SAK terkini melalui kegiatan pengabdian masyarakat sehingga proses pembelajaran diharapkan lebih berkualitas sesuai dengan kondisi peserta didik di tiap-tiap sekolah. Untuk itu secara khusus tujuan yang dimaksud dapat diperinci sebagai berikut :

1. Memberikan pemahaman kepada guru, khususnya guru akuntansi, tentang bentuk/ susunan bahan ajar yang baik dan benar.

2. Memberikan pemahaman tentang cara menyusun bahan ajar dengan memanfaatkan software wondershare quiz creator.

II. TINJAUAN PUSTAKA

1. E- learning

Proses pembelajaran pada dasarnya terdiri dari beberapa elemen antara lain instruktur,

pebelajar dan sumber belajar. Meskipun demikian, bersumber dari pendapat Halawi, Pires and McCarthy, 2009 telah terjadi perkembangan dalam pengalaman belajar pebelajar, instruktur dan sumber belajar. Proses pembelajaran dapat terjadi dengan menggabungkan prinsip-prinsip pembelajaran dengan teknologi, dalam arti pembelajaran dapat terjadi tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dan siswa (Chandrawati, 2010; Ardiansyah, 2013). Sehingga dengan keterbatasan tempat dan waktu, seorang guru diberi keleluasaan untuk memberikan bekal materi kepada peserta didiknya. Virtual Learning Environment (VLE), menurut Stonebreaker and Hazeltine (2004, p. 209), merupakan sumber belajar yang memberikan fasilitas kepada guru dan siswa manakala mereka tidak berada pada tempat dan waktu yang sama. Sehingga VLE merupakan media elektronik untuk digunakan untuk berinteraksi antara gurudan siswa maupun siswa dengan siswa.

Keuntungan menggunakan VLE, Rosario mengutip pendapat beberapa ahli yang mengatakan bahwa VLE memiliki beberapa keuntungan antara lain :1) hubungan instruktur dan pebelajar menjadi lebih individual 2)

permasalahan jarak dapat dieliminasi dengan mendengarkan guru secara virtual sebagai ganti pertemuan tatap muka, (Sawaan, 2006; Chattopadhyay and Sumrall, 2007). 3) e-learning /meningkatkan efisiensi waktu antara guru dan siswa, sehingga mereka lebih mudah untuk mengelola waktunya dengan lebih efektif (Potter and Johnston, 2006). 4) pebelajar tidak hanya sebagai pebelajar yang pasif seperti halnya pada pembelajaran tradisional, melainkan mereka juga aktif dalam proses belajar. (Stanley and Edwards, 2005) 5) lebih menekan biaya-biaya dalam kegiatan pembelajaran (Lightner and Olson, 2001; Sawaan, 2006; Halawi, Pires and McCarthy, 2009); 6) meningkatkan prestasi belajar siswa dan attitude melalui pembelajaran (Hiltz, 1995; Maki et al., 2000) dan meningkatkan pengalaman belajar para siswa (Alavi, 1994).

Dalam praktiknya VLE dapat digunakan sebagai alat/ suplemen yang berisi informasi-informasi yang dapat diperoleh siswa, disamping masih dilakukan pembelajaran dengan face to face (blended learning). Selain itu VLE dapat dijadikan satu-satunya sarana untuk melaksanakan pembelajaran. Di pembelajaran akuntansi, oleh Love and Fry (2006) VLE hanya dijadikan online textbook. Demikian pula yang diungkapkan oleh Basioudis and de

Lange (2009) bahwa siswa lebih antusias jika VLE dijadikan learning tool dalam pembelajaran akuntansi.

2. Wondershare Quiz Creator

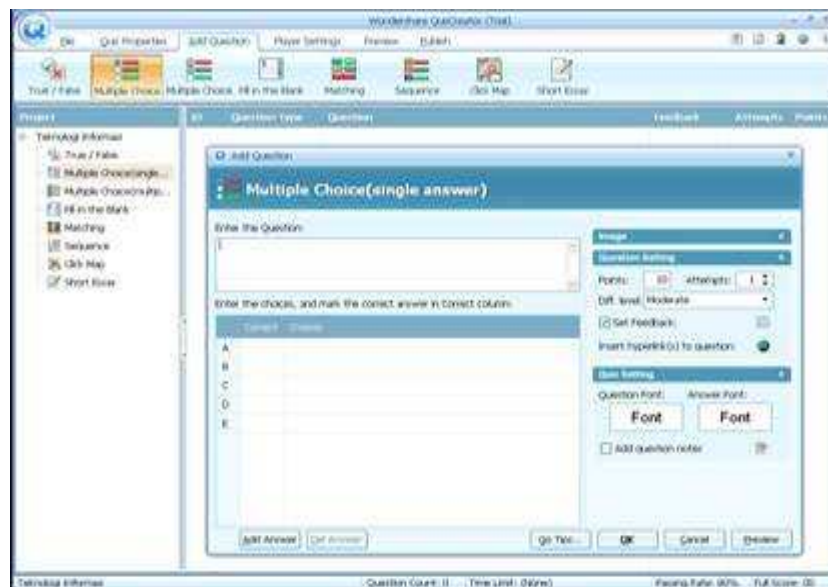
Wondershare Quiz Creator merupakan perangkat lunak untuk pembuatan soal, kuis atau tes secara online (berbasis web). Penggunaan *Wondershare Quiz Creator* dalam pembuatan soal tersebut sangat familiar/*user friendly*, sehingga sangat mudah digunakan dan tidak memerlukan kemampuan bahasa pemrograman yang sulit untuk mengoperasikannya.

Hasil soal, kuis dan tes dibuat/disusun dengan perangkat lunak ini dapat disimpan dalam format Flash yang dapat berdiri sendiri (*stand alone*) di website. Dengan *Wondershare Quiz Creator*, pengguna dapat membuat dan menyusun berbagai bentuk dan level soal yang berbeda, yaitu bentuk soal benar/salah (*true/false*), pilihan ganda (*multiple choices*), pengisian kata (*fill in the blank*), penjodohan (*matching*), Kuis dengan area gambar dan lain-lain. Bahkan dengan *Wondershare Quiz Creator* dapat pula disisipkan berbagai gambar (*images*) maupun file Flash (*Flash movie*) untuk

menunjang pemahaman peserta didik dalam pengerjaan soal.

Beberapa fasilitas yang tersedia dalam *Wondershare Quiz Creator*, selain dari sisi kemudahan penggunaan (*user friendly*) soal-soal yang dihasilkan, diantaranya yaitu (1). Fasilitas umpan balik (*feed-back*) berdasar atas respon/jawaban dari peserta tes, (2). Fasilitas yang menampilkan hasil tes/score dan langkah-langkah yang akan diikuti peserta tes berdasar respon/ jawaban yang dimasukkan, (3). Fasilitas mengubah teks dan bahasa pada

tombol dan label sesuai dengan keinginan pembuat soal, (4). Fasilitas memasukkan suara dan warna pada soal sesuai dengan keinginan pembuat soal, dan (5). Fasilitas hyperlink; yaitu mengirim hasil/score tes ke email atau LMS. (6) Fasilitas pembuatan soal random, (7) Fasilitas keamanan dengan User account/password, (8) Fasilitas pengaturan tampilan yang dapat di modifikasi, dll Tampilan awal perangkat lunak ini ditunjukkan pada Gambar 1. (http://www.wondershare.com/e-learning/quizcreator/quizcreator_overview.html).



Gambar 1 IDE Wondershare Quiz Creator

a) **Menjalankan Wondershare Quiz Creator**

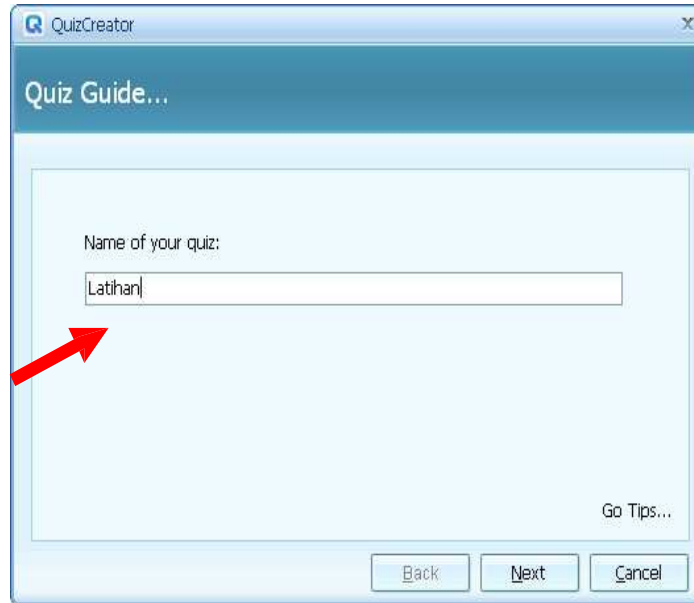
Pertama-tama hal yang harus dilakukan adalah install software. Setelah diinstall, maka akan muncul ikon QuizCreator di desktop

- Untuk menjalankan, klik ganda pada ikon tersebut, atau dari menu **Start** → **All Programs** → **Wondershare QuizCreator**.



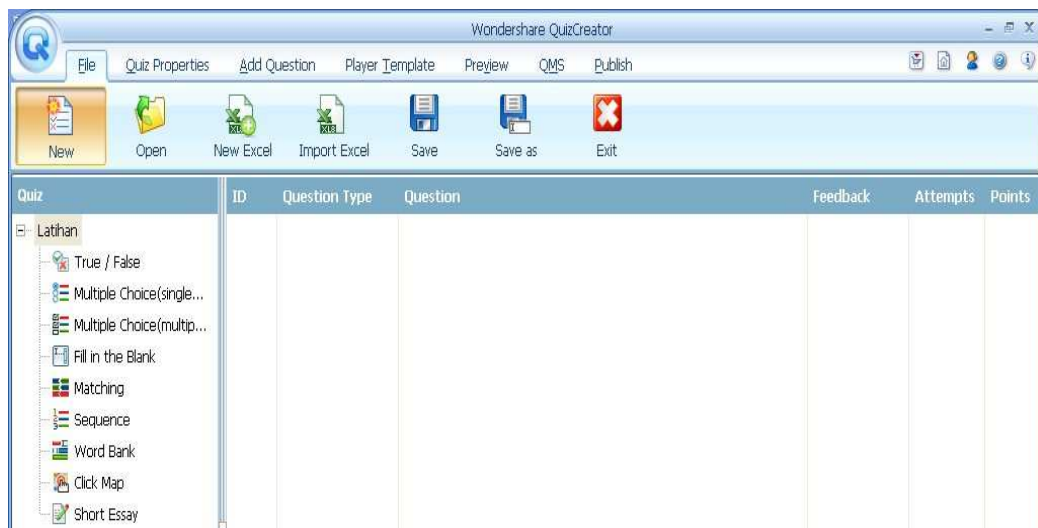
- **Open a recent quiz** untuk membuka projek yang pernah

dibuat sebelumnya, atau **create a new quiz** untuk membuat Kuis Baru. (gambar 2)



Gambar 2 Memasukkan Nama Kuis

Masukkan nama kuis kemudian klik **next**, kemudian klik next lagi untuk masuk ke menu utama.



Gambar 3. Menu utama.

b. Membuat quiz/Pertanyaan



Gambar 4 Jenis-jenis Pertanyaan

Wondershare Quiz Creator memberikan fasilitas bagi guru untuk membuat variasi pertanyaan, sesuai dengan kebutuhannya. Jenis pertanyaan ini antara lain :

- 1) **True / False**, Untuk membuat pertanyaan dengan mode menjawab benar atau salah.
- 2) **Multiple Choice**, Untuk membuat pertanyaan dengan jawaban pilihan ganda single (jawaban benar hanya satu).
- 3) **Multiple Choice**, Untuk membuat pertanyaan dengan jawaban pilihan ganda multiple answers (jawaban benar lebih dari satu)
- 4) **Fill In The Blank**, Untuk membuat pertanyaan dengan cara menjawab mengisi area yang kosong. Dengan alternative jawaban yang sudah di set.
- 5) **Matching**, Untuk membuat pertanyaan dengan cara menjawab memasangkan dua kata/kalimat kiri dan kanan.
- 6) **Sequence**, Untuk membuat pertanyaan dengan cara menjawab mengurutkan jawaban dari atas kebawah
- 7) **Word Bank**, Untuk membuat pertanyaan dengan cara menjawab memasangkan kata-kata yang ada dengan kalimat pernyataan.
- 8) **Click Map**, Untuk membuat pertanyaan dengan bentuk pertanyaan berupa gambar dan menjawabnya dengan cara mengklik pada area tertentu pada gambar sesuai dengan pertanyaannya.
- 9) **Short Essay**, membuat pertanyaan isian yang simple

a. Publish

Langkah selanjutnya adalah mem publish soal test yang sudah buat. Klik pada menu publish, kemudian pilih type file yang diinginkan.



Gambar 5. Menu Publish

Untuk penggunaan power point dapat digunakan type web. Klik pada tombol web



Gambar 6. Mempublish ke Web

masukkan pada folder yang sama dengan file powerpoint yang akan menggunakan evaluasi ini. Setelah semua siap klik publish



Klik No



Proses berjalan, setelah selesai klik finish

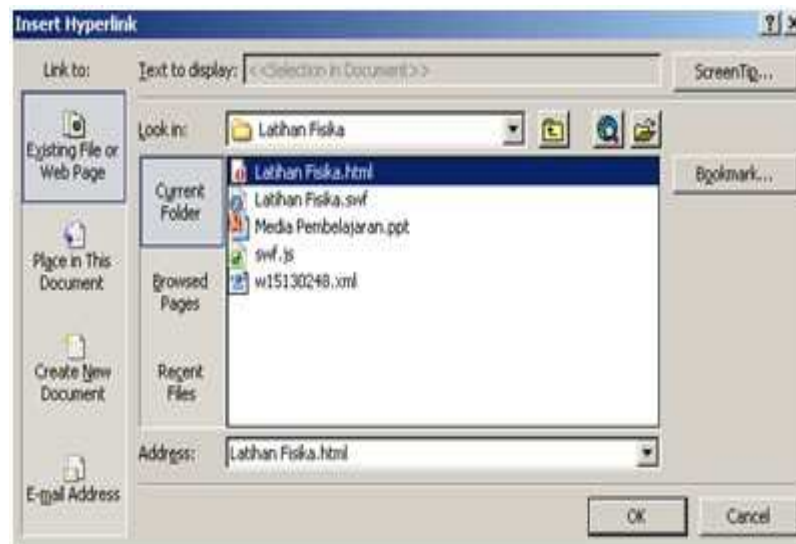


Gambar 7. Pesan Pada saat Publish

Untuk melihat hasilnya klik yes.

Memasukkan Quiz Ke Power Point

Untuk memasukkan ke power point gunakan hyperlink.



Gambar 8. Memasukkan Kuis ke Powerpoint

Pilih nama file yang digunakan sewaktu mem publish, gunakan yang berakhiran .html. setelah itu klik OK.

III. METODE YANG DIGUNAKAN

Dalam rangka peningkatan kompetensi guru akuntansi serta penguatan kelembagaan pada MGMP Akuntansi telah digunakan pendekatan PARTISIPATIF yaitu suatu pendekatan dengan sistem pelaku para mitra itu sendiri dimana diperlukan partisipasi dari mitra dan stakeholder untuk dapat menjawab kebutuhan mitra secara partisipatif yang dimulai dengan survey awal lapangan: untuk mengetahui profil para mitra, identifikasi Potensi Mitra: untuk mengetahui potensi yang dimiliki dan perlu dikembangkan lebih lanjut dan dilanjutkan analisis kebutuhan mitra untuk mengetahui apa kebutuhan sebenarnya yang dikehendaki oleh para guru akuntansi. Survey awal dan wawancara pendahuluan telah dilakukan yaitu untuk mendapatkan data pertama kali berupa bahan ajar akuntansi untuk SMK di Surakarta dan Boyolali. Kemudian wawancara awal dilakukan kepada beberapa guru akuntansi. Berdasar data yang terkumpul, setelah diteliti ternyata terdapat beberapa kendala yang perlu segera dicarikan solusi, yaitu dengan memberikan pelatihan dan pendampingan penyusunan web based module kepada para guru.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kegiatan ini ini,

tim telah melaksanakan beberapa kegiatan yaitu :

1. Survey awal lapangan: untuk mengetahui profil para mitra
Berdasar hasil survey diketahui bahwa a) Buku yang dimanfaatkan oleh siswa tidak memuat konten yang sesuai dengan perkembangan teori akuntansi dan standar akuntansi keuangan yang baru. Saat ini, seluruh peserta didik banyak menggunakan bahan ajar akuntansi yang diterbitkan oleh penerbit swasta sebagai sumber belajar, akan tetapi setidaknya sejak lima tahun terakhir tidak ada perubahan apapun pada kontennya. Konten atau isi buku akuntansi harus dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya dan up to date atau mengikuti perkembangan terkini ilmu akuntansi. Jika hal tersebut tidak terpenuhi maka buku akuntansi hanya menjadi sumber belajar yang tidak dapat dipercaya dan menyesatkan. Terlebih untuk siswa yang berencana untuk mengambil studi di perguruan tinggi dalam bidang ilmu akuntansi, pengetahuan dan pemahaman yang didapat melalui buku akuntansi menjadi pondasi penting bagi mereka untuk menerima dan memahami materi

selanjutnya. b) Siswa sangat terbatas dalam mengakses bahan ajar sebagai buku. Mereka meminjam buku pelajaran dari perpustakaan sekolah. Mengingat pentingnya bahan ajar sebagai sumber belajar dalam membantu peserta didik mencapai kompetensi tertentu, sudah seharusnya apabila bahan ajar akuntansi dapat dengan mudah diperoleh dan dimanfaatkan siswa baik di sekolah maupun ketika mereka belajar di rumah. Untuk ini alangkah lebih baik apabila guru mengembangkan bahan ajar yang lengkap dan mudah diakses dimanapun dibutuhkan, antara lain dengan memanfaatkan teknologi komputer dalam hal ini *wondershare quiz creator*. 3) Kompetensi profesional guru, terutama dalam *update* perkembangan ilmu akuntansi serta ketrampilan memanfaatkan teknologi, masih perlu dikembangkan. Hal ini berakibat materi akuntansi yang diberikan kepada siswa ada beberapa yang sudah tidak sesuai dengan perkembangan keilmuan akuntansi dan kurangnya kesempatan bagi siswa untuk akses buku selain di sekolah.

2. Analisis Kebutuhan mitra

Berdasar hasil survey maka tim dan pengurus MGMP merasa perlu untuk melakukan beberapa kegiatan, antara lain berupa pemberian informasi tentang SAK Akuntansi terbaru dan pelatihan serta pendampingan pengembangan web based module dengan menggunakan software *wondershare quiz creator*.

3. Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan.

Kegiatan pelatihan diawali dengan koordinasi tim dengan pengurus MGMP Akuntansi untuk merencanakan pelaksanaan kegiatan. Berdasar hasil koordinasi disepakati bahwa akan diselenggarakan kegiatan pelatihan dan pendampingan pengembangan web based module akuntansi pada guru akuntansi SMK yang tergabung dalam MGMP Akuntansi. Tahap berikutnya adalah tahap pelaksanaan pelatihan dan pendampingan. Pada tahapan ini, kegiatan diikuti oleh kurang lebih 38 guru akuntansi di Surakarta. Pada kegiatan ini sudah tampak bahwa sebagian besar guru sudah memiliki komputer literasi yang cukup bagus, terbukti pada proses instal software dapat berjalan lancar, dan para guru tampak

antusias untuk mencoba sendiri software tersebut.

Software wondershare quiz creator sendiri sebenarnya merupakan salah satu software yang memfasilitasi siswa untuk dapat meningkatkan kebiasaan belajar mandiri berdasar materi yang sudah dibuat oleh guru. Software ini bisa dikombinasikan dengan software microsoft power point yang selama ini banyak digunakan guru dengan ditambahkan soal-soal latihan yang diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi pelajaran.

Selama kegiatan, guru tampak antusias mengikuti pemaparan materi serta mencoba mempraktikannya dengan membuat bahan ajar berbasis web. Pada awalnya beberapa guru masih belum mempunyai konsep yang sama, akan tetapi pendamping mencoba untuk memberikan pengertian sehingga terjadi kesamaan konsep akan pentingnya penggunaan software ini dalam rangka membantu siswa untuk belajar mandiri. Oleh pengabdian dan guru, kegiatan belajar mandiri sangat diperlukan karena keterbatasan jumlah jam pelajaran serta siswa lebih leluasa untuk berlatih menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru

sehingga akan terjadi pembelajaran yang bermakna tidak hanya bagi siswa tapi juga bagi guru sendiri.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kegiatan ini sangat diminati oleh guru, terbukti dengan antusiasme guru dalam mengikuti pelatihan.
2. Sebagian guru masih belum terampil dalam memanfaatkan komputer atau internet, terbukti selama pelatihan beberapa guru masih bingung dalam mengoperasikan komputer.

B. Saran

1. Perlu adanya tindak lanjut kegiatan pengabdian ini dalam rangka meningkatkan kompetensi guru, khususnya dalam hal penyusunan bahan ajar yang baik benar sesuai dengan kaidah penyusunan bahan ajar.
2. Perlu adanya pendampingan yang berkelanjutan serta meumbuhkan motivasi guru untuk selalu mengembangkan bahan ajar yang up to date serta sesuai dengan kondisi siswanya.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- Allen, Michael. 2013. *Michael Allen's Guide to E-learning*. Canada : John Wiley & Sons.

- Ardiansyah, Ivan. 2013. *Eksplorasi Pola Komunikasi dalam Diskusi Menggunakan Moodle pada Perkuliahan Simulasi Pembelajaran Kimia*, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung-Indonesia. Vol.4, No.1 diunduh tanggal 12 April 2014.
- Chandrawati, Sri Rahayu. 2010. *Pemanfaatan E-learning dalam Pembelajaran*. No 2 Vol. 8. <http://jurnal.untan.ac.id/>
- Elvia Ivada, Sri Sumaryati, Nurhasan Hamidi, 2015, *Telaah Kesesuaian LKS Akuntansi untuk SMA dengan Standar Akuntansi Keuangan 2013*, Prosiding Pada Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi
- Jeff J.S. Huang, Stephen J.H. Yang, Poky Y.F. Chiang, Luis S.Y.Tzeng, *Building an e-portfolio learning model: Goal orientation and metacognitive strategies, Knowledge Management & E-Learning: An International Journal*, Vol.4, No.1 diunduh tanggal 12 April 2014.
- Kuswari Hernawati, *Membuat Quiz/Evaluasi dengan WonderShare Quiz Creator*, FMIPA UNY
- ROSARIO LÓPEZ GAVIRA* and KAMIL OMOTESO, *Perceptions of the Usefulness of Virtual Learning Environments in Accounting Education: A Comparative Evaluation of Undergraduate Accounting Students in Spain and England*, Accounting Education: an international journal, 2013 Vol. 22, No. 5, 445–466, <http://dx.doi.org/10.1080/09639284.2013.814476> diunduh tanggal 10 Juni 2014.
- Siswandari dan Susilaningsih. 2013. *Dampak Sertifikasi Guru Terhadap Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Volume 19 No. 3, September 2013