

Volume 9 Nomor 2 Agustus 2024

E-ISSN 2541-0938 P-ISSN 2657-1528

JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI
JURKAMI

JURKAMI

VOLUME 9
NOMOR 2

SINTANG
AGUSTUS
2024

DOI
10.31932

E-ISSN
2541-0938
P-ISSN
2657-1528

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PILAR TAX
BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN SMART APPS CREATOR PADA
ELEMEN PERPAJAKAN**

Nur Haliza¹, Vivi Pratiwi ✉

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia ¹²

✉ Corresponding Author Email: vivipratiwi@unesa.ac.id

Author Email : nurhaliza.20052@mhs.unesa.ac.id

Abstract:

Article History:
Received: July 2024
Revision: July 2024
Accepted: July 2024
Published: August 2024

Keywords:
Vocational School,
Interactive Learning
Media,
Website,
Taxation.

This research was carried out with the aim of describing the media development process, the suitability of the media and students' responses regarding the use of the learning media developed, namely interactive learning media based on website using SAC (Smart Apps Creator) on TAX elements for class XI. This interactive learning media is called PILAR TAX (Smart in Learning taxes). This research uses the ADDIE development model including analysis, design, development, Implementation, dan evaluation. Stesting objects and application of media-based learning website is a class XI student in Financial and Institutional Accounting. The research results show that the development of interactive learning media is based on website on the tax element, the assessment from material experts was 91.8% in the "Very Appropriate" category, the media expert's assessment was 94% in the "Very Appropriate" category and the language expert's assessment was 96% in the "Very Appropriate" category. Meanwhile, the response of students after using learning media was 96% with the criteria "Very Good". This shows that the interactive learning media product PILAR TAX (Smart Learning Tax) is very suitable for use during the learning process.

Abstrak:

Sejarah Artikel
Diterima: Juli 2024
Direvisi: Juli 2024
Disetujui: Juli 2024
Diterbitkan: Agustus 2024

Kata kunci:
SMK,
Media Pembelajaran
Interaktif,
Website,
Perpajakan.

Penelitian ini dilaksanakan bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media, kelayakan media serta respon peserta didik terkait penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif berbasis website menggunakan SAC (Smart Apps Creator) pada elemen perpajakan untuk kelas XI. Media pembelajaran interaktif ini dinamakan dengan PILAR TAX (Pintar Belajar Pajak). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE meliputi analysis, design, development, Implementation, dan evaluation. Subjek uji coba dan penerapan media pembelajaran berbasis website adalah peserta didik kelas XI Akuntansi Keuangan dan Lembaga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website pada elemen perpajakan memperoleh penilaian dari ahli materi sebesar 91,8% dengan kategori "Sangat Layak", penilaian ahli media sebesar 94% dengan kategori "Sangat Layak" dan penilaian ahli bahasa sebesar 96% dengan kategori "Sangat Layak". Sedangkan respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran sebesar 96% dengan kriteria "Sangat Baik". Hal ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran interaktif PILAR TAX (Pintar Belajar Pajak) sangat layak untuk digunakan pada saat proses pembelajaran.



How to Cite: Nur Haliza, Vivi Pratiwi. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pilar Tax Berbasis Website Menggunakan Smart Apps Creator Pada Elemen Perpajakan.* Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI), 9 (2), DOI : [10.31932/jpe.v9i2.3650](https://doi.org/10.31932/jpe.v9i2.3650)



PENDAHULUAN

Dunia modern berkembang sangat pesat memberikan tantangan terhadap semua elemen termasuk pendidikan. Pendidikan harus dapat beradaptasi terhadap perubahan zaman untuk menyiapkan peserta didik mengatasi tantangan di masa yang akan datang. Pendidikan pada era society 5.0 saat ini tidak bisa lepas terhadap perubahan sistem pembelajaran dan memiliki hubungan yang sangat erat terhadap kecakapan di abad 21 yang berkaitan dengan kemajuan teknologi (Mulyana *et al.*, 2023)

Teknologi sangat bermanfaat untuk mempermudah dan mendukung keberhasilan pada dunia pendidikan supaya dapat menciptakan lulusan yang berkualitas dan mempunyai keterampilan agar bisa bersaing baik dalam skala global ataupun internasional menjadi hal yang penting bagi semua orang dan masa depan sebuah negara (Banarsari *et al.*, 2023). Berkembangnya teknologi yang pesat menuntut perubahan pada seluruh aspek yang terdapat di dunia pendidikan termasuk dalam aspek kurikulum pendidikan (Winata *et al.*, 2022).

Kurikulum menjadi salah satu perubahan yang terjadi pada dunia pendidikan agar selalu disesuaikan oleh waktu dan jaman. Hal tersebut dapat digunakan untuk memastikan bahwa pendidikan bisa menyiapkan peserta didik menghadapi masalah dan perubahan global yang terjadi (Dian dan Gede, 2023). Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan yang berkaitan dengan tujuan, isi dan bahan pelajaran yang dipakai sebagai pedoman dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran. Kurikulum menjadi alat

yang penting untuk mencapai sasaran dan tujuan pendidikan agar pendidikan dapat berhasil (Saputri *et al.*, 2024). Kurikulum sudah berulang kali dilakukan perbaikan atau perubahan untuk menyempurnakan kurikulum sebelumnya yang dilakukan oleh menteri pendidikan sampai lahirnya kurikulum merdeka belajar (Almarisi, 2023)

Kurikulum merdeka belajar menekankan pembelajaran memanfaatkan teknologi dengan membuat media pembelajaran berbasis teknologi komunikasi dan informasi (Anam dan Septiliana, 2023). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi bukan sebuah hal yang baru dalam dunia pendidikan. Hal ini didukung dengan meningkatnya perkembangan teknologi dan kebutuhan yang ada untuk memberikan tehnik pembelajaran yang efektif dan efisien. Proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik apabila guru dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi karena guru berperan dalam membimbing, mendidik, mengajar, mengarahkan, menilai dan mengevaluasi peserta didik (Indahul dan Dafit, 2023).

Disisi lain, guru dapat terbantu untuk mengeksplorasi kreativitasnya dengan menggunakan beragam jenis media pembelajaran. Hal ini membuat juga peserta didik terbantu dalam memahami materi pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan supaya dapat tercapai tujuan dari kurikulum merdeka belajar (Ningrum dan Suryani, 2022)

Media pembelajaran berbasis teknologi dapat memudahkan guru untuk berkomunikasi kepada peserta didik supaya proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan dapat memunculkan berbagai macam platform untuk menunjang pembelajaran menjadi peluang agar sasaran yang sudah ditetapkan bisa tercapai dengan berbantuan teknologi (Purnasari dan Sadewo, 2020)



Disisi lain dapat mewujudkan proses pembelajaran interaktif yang bisa melibatkan peran serta guru dan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk menyampaikan materi agar dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Hal ini menuntut peserta didik dan guru supaya terlibat aktif pada saat proses pembelajaran untuk menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan agar peserta didik memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar. Media pembelajaran memiliki beberapa jenis yang bisa dimanfaatkan guru ketika pembelajaran seperti buku digital, video pembelajaran, power point dan terlebih lagi terdapat berbagai macam aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran dikelas seperti aplikasi canva, powtoon, kinesmater (Kuntari, 2023)

Pada kenyataannya penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan di Indonesia masih belum dimanfaatkan dengan optimal. Terdapat hambatan dan permasalahan untuk menerapkan teknologi di bidang pendidikan seperti belum meratanya sarana dan prasarana di sekolah – sekolah yang ada di Indonesia lalu kurangnya pengetahuan dan informasi guru mengenai penggunaan teknologi dan media pembelajaran (Akbar dan Noviani, 2019). Membuat sebagian besar guru masih merasa kesulitan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran sehingga masih mempertahankan cara mengajar dengan metode konvensional (Purnasari dan Sadewo, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMK PGRI 2 Sidoarjo selama Pengenalan Lapangan

Persekolahan (PLP) di kelas XI konsentrasi keahlian Akuntansi Keuangan dan lembaga (AKL) diketahui bahwa sekolah sudah memiliki sarana dan prasarana yang mendukung seperti diberikan kemudahan dalam mengakses WI-FI lalu tersedianya LCD proyektor di setiap ruangan kelas dan terdapat laboratorium komputer. Disisi lain, semua peserta didik juga sudah memiliki handphone yang dapat digunakan untuk mengakses internet dalam proses pembelajaran, akan tetapi pemanfaatan teknologi masih terbatas pada mata pelajaran tertentu.

Hal ini terjadi dikarenakan guru dan peserta didik masih mengalami keterbatasan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan guru yang mengampu elemen perpajakan diketahui bahwa guru membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan tuntutan yang ada pada kurikulum merdeka belajar. dan berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan peserta didik khususnya kelas XI konsentrasi keahlian Akuntansi Keuangan dan Lembaga (AKL) bahwa peserta didik menginginkan media pembelajaran yang lebih menyenangkan agar dapat dengan mudah memahami materi.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, membutuhkan inovasi atau keterbaruan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diterapkan di SMK PGRI 2 Sidoarjo untuk membantu guru menyampaikan materi dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang saat ini banyak dikembangkan dan mudah digunakan adalah media pembelajaran berbasis website. Hal ini dikarenakan media pembelajaran berbasis website dapat memberikan kemudahan peserta didik untuk mengaksesnya melalui handphone ataupun komputer, sumber pelajaran yang mudah untuk diperoleh, dan dengan



memanfaatkan internet membuat peserta didik dapat membukanya kapan saja (Peprizal dan Syah, 2020).

Hal ini sesuai dengan penelitian Handayuni & Zainil (2023) yang mengungkapkan jika media pembelajaran berbasis website memiliki beberapa kelebihan yaitu peserta didik bisa belajar dengan mandiri agar dapat memperluas dan meningkatkan pengetahuannya, peserta didik lebih banyak melaksanakan kegiatan pembelajaran seperti mengamati dan mencoba dikarenakan tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, dan memberikan tambahan sumber belajar yang bisa digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran.

Smart Apps Creator adalah *software* yang bisa dimanfaatkan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis website. Disisi lain, *Smart Apps Creator* menjadi salah satu perangkat lunak yang bisa diaplikasikan dengan mudah tanpa melakukan *coding*. Hal ini dapat membantu guru menciptakan media pembelajaran yang menarik, selain itu fitur yang tersedia dapat digunakan dengan mudah karena hampir sama dengan menggunakan power point, ukuran file aplikasi tidak menggunakan banyak *Random Access Memory* (Prasetio dan Musril, 2021). *Software Smart Apps Creator* (SAC) dapat menghasilkan media pembelajaran dengan format yang diinginkan seperti format html yang dapat diakses ke bentuk website yang tersambung dengan internet, format .apk yang dapat diakses di handphone android, format exe yang dapat diakses dengan laptop atau komputer (Handayuni dan Zainil, 2023)

Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya, Ferlianti *et al.*, (2022) dengan judul “Pengembangan

Multimedia Interaktif Menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) Pada Materi Tekanan Hidrostatik” menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan dan diimplementasikan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terkait materi tekanan hidrostatik. Pada penelitian Rambe *et al.*, (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator Pada Mata Pelajaran Pembuatan Hiasan Busana Kelas XI SMK Lubuk Pakam” memperoleh hasil keseluruhan sangat layak dengan skor persentase dari para ahli sebesar 92%. Hasil uji coba yang dilakukan kepada peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran layak digunakan pada saat proses pembelajaran

Berdasarkan latar belakang diatas perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif PILAR TAX (Pintar Belajar Pajak) Berbasis Website Menggunakan Smart Apps Creator (SAC) Pada Elemen Perpajakan di SMK PGRI 2 Sidoarjo”. Penelitian ini memiliki beberapa perbedaan dengan penelitian sebelumnya seperti elemen yang digunakan dan bentuk media pembelajaran berbasis website. Penelitian ini diharapkan dapat membuat guru terbantu untuk membuat media pembelajaran dengan menggunakan teknologi dan dapat memudahkan peserta didik mengakses media pembelajaran.

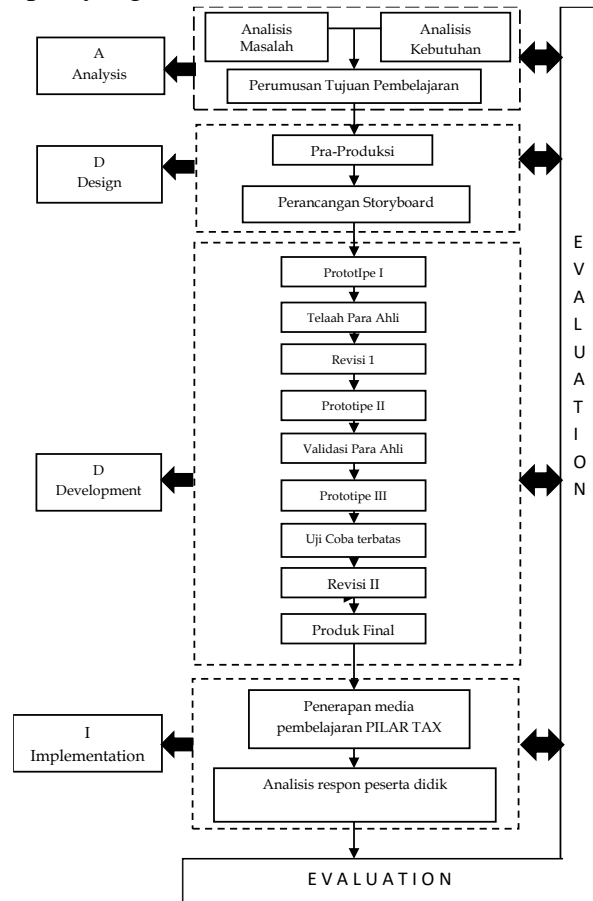
METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu Research and Development (R&D). Metode R&D adalah metode penelitian yang dapat menciptakan inovasi produk baru atau mengembangkan produk yang telah ada agar lebih menarik dan menguji bagaimana keefektifan produk tersebut (Muqdamien *et al.*, 2021). Pelaksanaan penelitian ini menggunakan model



pengembangan ADDIE yang diadaptasi oleh Dick and Carry yang terdiri dari analysis, design, development, implementation dan evaluation. Model ADDIE dapat digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran karena sifatnya yang umum dan fleksibel. Disisi lain, pada setiap tahapan yang ada

pada model ADDIE selalu dilakukan evaluasi dan perbaikan (Pratiwi *et al.*, 2019). Tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif PILAR TAX ini terdapat lima tahapan yang mengikuti tahapan model ADDIE. Berikut adalah tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif PILAR TAX.



Gambar 1.

Tahap Pengembangan Media Pembelajaran interaktif PILAR TAX Data hasil validasi dihitung menggunakan rumus (Riduwan, 2018)

Selanjutnya dari hasil perhitungan diatas diperoleh hasil yang digunakan untuk menentukan kelayakan dari media

pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan kriteria skala interrpetasi yang ada dibawah ini:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Skala Likert

| Persentase | Kriteria |
|------------|--------------------|
| 0% - 20% | Sangat Tidak Layak |
| 21% - 40% | Tidak Layak |
| 41% - 60% | Cukup layak |
| 61% - 80% | Layak |
| 81% - 100% | Sangat layak |

Sumber: (Riduwan, 2018)

Respon peserta didik dianalisis dengan cara kuantitatif dengan menggunakan skala guttman dengan angka “1” dinyatakan dengan pendapat Ya dan angka “0” dinyatakan dengan pendapat “Tidak”. Selanjutnya data yang sudah didapatkan akan dihitung menggunakan rumus persentase untuk menentukan kelayakan dari media pembelajaran interaktif PILAR TAX. Riduwan (2018) mengemukakan bahwa nilai persentase 0%-2% masuk dalam kriteria “Sangat Tidak Baik”, 21%-40% masuk dalam kriteria “Tidak Baik”, 41%-60% masuk dalam kriteria “Cukup Baik”, 61%-80% dengan kriteria “Baik” dan 81%-100% kriteria “Sangat Baik”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi hasil temuan penelitian dan Pada bagian ini akan disajikan informasi yang diperoleh dari hasil pengembangan media pembelajaran interaktif PILAR TAX (Pintar Belajar Pajak) yang menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari analysis, design, development, implementation dan evaluation. Berikut penjelasan terkait setiap tahapan yang dilakukan.

Analysis

Pada tahapan ini terdapat beberapa analisis yang dilakukan yaitu analisis masalah, analisis kebutuhan dan analisis tujuan pembelajaran. Tahap ini dimulai dengan menganalisis permasalahan yang terjadi di SMK PGRI 2 Sidoarjo yang diperoleh informasi bahwa kurikulum yang digunakan di SMK PGRI 2 Sidoarjo pada kelas X dan XI sudah menggunakan kurikulum merdeka belajar yang menekankan pembelajaran memanfaatkan teknologi. Hal ini didukung oleh sarana dan prasarana yang

menunjang di SMK PGRI 2 Sidoarjo seperti tersedianya jaringan WI-FI, proyektor, LCD dan laboratorium komputer sehingga dapat memudahkan proses pembelajaran.

Disisi lain, pada saat pembelajaran di kelas khususnya pada elemen perpajakan guru belum memanfaatkan penggunaan teknologi dengan baik dan hanya menggunakan media cetak pada saat pembelajaran yang membuat peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dan pembelajaran menjadi membosankan yang mengakibatkan motivasi peserta didik rendah. Hal ini dikarenakan keterbatasan guru dalam mengaplikasikan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dengan mudah dan belum sesuai dengan tuntutan yang ada pada kurikulum merdeka belajar yaitu memanfaatkan penggunaan teknologi pada saat proses pembelajaran.

Selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan yang dilakukan dengan wawancara terhadap guru yang mengampu elemen perpajakan kelas XI di SMK PGRI 2 Sidoarjo diperoleh informasi bahwa guru membutuhkan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membantu guru menciptakan media pembelajaran yang menarik dan dapat dengan mudah diaplikasikan serta bisa diterapkan di SMK PGRI 2 Sidoarjo untuk menunjang pelaksanaan kurikulum merdeka belajar pada saat proses pembelajaran. Disisi lain berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan peserta didik dari kelas kelas XI diperoleh informasi bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk membantu memahami materi pembelajaran perpajakan yang masih dirasa sulit oleh peserta didik dan dapat menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga tujuan dari kurikulum merdeka belajar dapat tercapai.



Tahap berikutnya yaitu melakukan perumusan tujuan pembelajaran yang dibutuhkan untuk mengetahui tujuan pembelajaran yang wajib dicapai oleh peserta didik. Berdasarkan capaian pembelajaran pada elemen perpajakan, tujuan pembelajaran yang dipilih adalah menganalisis terkait pendaftaran NPWP dan pengukuhan PKP, menguraikan sarana untuk melakukan pembayaran pajak, menganalisis jenis-jenis surat untuk melaporkan pajak dan

menguraikan jenis-jenis surat dalam penetapan dan ketetapan pajak.

Design

Tahapan kedua yakni design yang dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam merancang produk yang akan dikembangkan. Pada tahapan ini kegiatan yang dilakukan peneliti yaitu menyusun butir materi dengan mengidentifikasi materi pada capaian pembelajaran elemen perpajakan, menyusun desain awal media pembelajaran interaktif PILAR TAX, yaitu

Tabel 2. Desain Awal Media Pembelajaran

| No. | Frame | Visual |
|-----|---------------------|---|
| 1 | Halaman Pembuka | Terdapat tulisan Mari Belajar PILAR TAX (Pintar Belajar Pajak) |
| 2 | Menu Utama | Terdapat 6 menu yaitu petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video pembelajaran, evaluasi, daftar pustaka dan profil pengembang |
| 3 | Petunjuk Penggunaan | Terdapat penjelasan terkait icon yang ada pada media pembelajaran agar dapat memudahkan peserta didik |
| 4 | Tujuan Pembelajaran | Terdapat tujuan pembelajaran sesuai dengan materi ketentuan umum perpajakan |
| 5 | Materi Pembelajaran | Terdapat materi pembelajaran terkait ketentuan umum perpajakan |
| 6 | Video Pembelajaran | Fitur yang berisikan video terkait materi pembelajaran ketentuan umum perpajakan |
| 7 | Evaluasi | Terdapat 8 soal evaluasi berbentuk soal menjodohkan |
| 8 | Daftar Pustaka | Terdapat sumber materi yang digunakan pada produk media pembelajaran interaktif PILAR TAX |
| 9 | Profil Pengembang | Terdapat informasi terkait profil pengembang dari media pembelajaran interaktif PILAR TAX |

Sumber: data olahan, 2024.

Selanjutnya yaitu menyusun gambaran awal tentang fitur serta icon yang akan dikembangkan pada media pembelajaran interaktif PILAR TAX yaitu fitur petunjuk penggunaan, fitur tujuan pembelajaran, fitur materi

pembelajaran, fitur video pembelajaran, fitur evaluasi, fitur daftar pustaka dan fitur profil pengembang. Pada pembuatan media pembelajaran membutuhkan aplikasi canva untuk membuat video, animasi, icon, fitur dan background.

| Icon | Keterangan | Icon | Keterangan |
|---|---------------------------|---|---|
|  | Fitur petunjuk penggunaan |  | Tombol play untuk menuju kehalaman menu |
|  | Fitur tujuan pembelajaran |  | Tombol home untuk kembali ke halaman menu |
|  | Fitur materi pembelajaran |  | Tombol on untuk mengaktifkan backsound |
|  | Fitur video pembelajaran |  | Tombol off untuk menonaktifkan backsound |
|  | Fitur soal evaluasi |  | Tombol next untuk beralih ke slide seanjutnya |
|  | Fitur daftar pustaka |  | Tombol back untuk beralih ke slide sebelumnya |
|  | Fitur profil pengembang |  | Tombol pesan untuk menghubungi guru |

Gambar 2.

Icon Media

Sumber: data olahan, 2024.

Development

Step berikutnya yaitu tahap ketiga, development (pengembangan) yang dilakukan untuk merealisasikan produk media pembelajaran yang layak diimplementasikan kepada peserta didik. Tahapan ini dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif PILAR TAX pada elemen perpajakan untuk kelas XI SMK dengan

memanfaatkan perkembangan teknologi. Penyusunan media pembelajaran interaktif PILAR TAX terdiri dari halaman utama, halamana menu, halaman petunjuk penggunaan, halaman tujuan pembelajaran, halaman materi pembelajaran, halaman video pembelajaranm, halaman evaluasi, halaman daftar pustaka dan halaman profil pengembang.



Gambar 3.

Tampilan Media Pembelajaran Interaktif Pilar Tax

Sumber: data olahan, 2024.

Media pembelajaran yang selesai diproduksi menghasilkan prototype 1 selanjutnya dilakukan telaah untuk mendapatkan saran dan masukan dari para ahli.

Tabel 3. Telaah Para Ahli

| No | Revisi Ahli Materi | Revisi Ahli Media | Revisi Ahli Bahasa |
|----|--|---|--------------------------------------|
| 1 | Penambahan materi agar sesuai dengan tujuan pembelajaran | Penambahan gambar yang berhubungan dengan perpajakan | Memperbaiki ejaan pada bagian materi |
| 2 | Menambahkan contoh kasus pada materi | Penambahan tombol on dan off menonaktifkan atau mengaktifkan background | |
| 3 | Mengubah soal menjadi pilihan ganda dan menambahkan waktu pada saat mengerjakan soal | | |
| 4 | Memperbaiki daftar pustaka dan menambah rujukan | | |

Sumber: data olahan, 2024.

Saran dan masukan dari para ahli digunakan sebagai acuan dalam melakukan revisi produk sesuai dari hasil telaah yang diberikan. Selanjutnya produk direvisi dan menghasilkan prototype II dan produk diserahkan kembali kepada para ahli untuk dilakukan validasi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Validasi dari para ahli menjadi penentu kelayakan dari media pembelajaran interaktif PILAR TAX. Validasi ahli materi dilaksanakan dengan dosen dari

Prodi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya selaku validator 1 dan dengan guru yang mengampu elemen perpajakan di SMK PGRI 2 Sidoarjo selaku validator 2. Validasi ahli media dilaksanakan dengan dosen dari dosen dari program studi S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Validasi ahli bahasa dilaksanakan dengan dosen dari Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya yaitu. Berikut rekapitulasi hasil validasi dari para ahli sebagai berikut.

Tabel 4. Validasi Para Ahli

| No | Komponen | % | Kriteria |
|--------------------|---------------------|--------------|---------------------|
| Ahli Materi | | | |
| 1 | Kelayakan Isi | 90% | Sangat Layak |
| 2 | Kelayakan penyajian | 93,6% | Sangat Layak |
| Rata-rata | | 91,8% | Sangat Layak |
| Ahli Media | | | |
| 4 | Tampilan | 97,1% | Sangat Layak |
| 5 | Pemrograman | 95% | Sangat Layak |
| Rata-rata | | 94,5% | Sangat Layak |
| Ahli Bahasa | | | |
| 6 | Kebahasaan | 95,7% | Sangat Layak |

Sumber: data olahan, 2024.



Berdasarkan validasi ahli materi memperoleh rata-rata persentase rata – rata persentase sebesar 92%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif PILAR TAX sudah memenuhi kriteria yang telah ditentukan yaitu, penyajian konsep yang disajikan secara runtun, meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta dapat terlibat secara aktif saat pembelajaran. Berdasarkan validasi ahli media mendapatkan rata-rata persentase sebesar 94,5%. Hal ini menunjukkan bahwa media yang telah dikembangkan sudah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan baik dari segi tampilan layout atau tata letak, ketepatan pemilihan font, kualitas tampilan gambar, ketepatan pemilihan background, kualitas video dan kesesuaian tampilan dengan isi. Berdasarkan validasi ahli bahasa menunjukkan rata-rata persentase sebesar 95,7%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang sudah dikembangkan sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan yaitu kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, pemahaman peserta didik terhadap isi dari media pembelajaran, ketetapan struktur kalimat, dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan ketepatan struktur kalimat.

Produk yang sudah divalidasi oleh para ahli menghasilkan prototype III dan siap untuk diuji cobakan secara terbatas kepada 10 peserta didik untuk memperoleh saran serta masukan terhadap media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Peserta didik menyarankan agar diberi penambahan waktu saat mengerjakan soal evaluasi karena waktu yang diberikan terlalu sedikit untuk mengerjakan 20 butir soal. Berdasarkan saran dan masukan yang

diberikan kepada peserta didik selanjutnya dilakukan perbaikan terhadap media sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan sehingga menghasilkan produk final dan siap untuk diterapkan kepada peserta didik.

Implementation

Tahap implementasi adalah tahap yang dilakukan untuk melakukan penerapan media pembelajaran interaktif PILAR TAX dalam kelompok besar untuk mengetahui tingkat keefektifan media pada saat diimplementasikan kepada peserta didik melalui angket respon peserta didik. Penerapan dilakukan di SMK PGRI 2 Sidoarjo pada kelas XI AKL dengan 20 peserta didik. Kegiatan ini dimulai dengan melakukan pengenalan, dilanjutkan dengan menjelaskan tujuan melakukan penerapan produk, setelah itu melakukan pengenalan dan penjelasan terkait media pembelajaran interaktif PILAR TAX. serta cara mengisi angket respon peserta didik. Kegiatan ini juga dilakukan dengan menyebarkan link media pembelajaran kepada peserta didik supaya dapat mengakses dan menggunakan media pembelajaran interaktif PILAR TAX.

Tahap selanjutnya setelah melakukan penerapan produk, maka peserta didik dapat mengisi angket respon peserta didik. Berikut adalah respon peserta didik terkait media pembelajaran yang dikembangkan. Kelayakan materi memiliki skor 76 atau 92% dengan kategori sangat baik. Kelayakan penyajian sebesar 59 dan 98,3 % dengan kriteria sangat baik. Kelayakan kebahasaan dengan skor 58 dan 96,6% dengan kriteria sangat baik. Jika ditotalkan mana nilainya berjumlah 193, rata-rata 95,6% atau dengan kategori sangat baik. Rekapitulasi hasil respon peserta didik mendapatkan rata-rata persentase sebesar 96,6% dengan kriteria interpretasi “Sangat Baik”. Dapat disimpulkan bahwa isi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif PILAR TAX memudahkan peserta didik



memahami elemen perpajakan khususnya materi ketentuan umum perpajakan, dapat menarik perhatian peserta didik dan isi dari media pembelajaran interaktif PILAR TAX menggunakan bahasa yang sederhana, mudah untuk dipahami, komunikatif dan interaktif bagi peserta didik.

Evaluation

Evaluasi adalah tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran yang dikembangkan telaah sesuai atau belum dengan tujuan awal yang ditentukan. Evaluasi formatif dilakukan pada tahap pengembangan ini dengan melakukan kegiatan evaluasi disetiap tahap pengembangan untuk dijadikan bahan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis angket dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan angket respon peserta didik terkait media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa media pembelajaran interaktif PILAR TAX sangat layak dijadikan sebagai media pembelajaran.

PENUTUP

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk media pembelajaran menggunakan Smart Apps Craetor pada elemen perpajakan di SMK PGRI 2 Sidoarjo. Proses pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE. Kelayakan media pembelajaran interaktif PILAR TAX dari proses telaah, validasi dan respon peserta didik memperoleh kriteria yang sangat layak untuk diimplementasikan pada saat proses pembelajaran. Penelitian ini hanya

terbatas pada materi ketentuan umum perpajakan, sehingga peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran pada materi PPh 21. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat memperbaiki konten materi yang ada pada media pembelajaran interaktif PILAR TAX agar sesuai dengan peraturan perpajakan yang terbaru.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2(1), 18–25.
- Almarisi, A. (2023). Kelebihan dan Kekurangan Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Sejarah dalam Perspektif Historis. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 7(1), 111–117. <https://doi.org/10.30743/mkd.v7i1.6291>
- Anam, S., & Septiliana, L. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Autoplay untuk Menunjang Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 1228. <https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2502>
- Banarsari, A., Nurfadilah, D. R., & Akmal, A. Z. (2023). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Pada Abad 21. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(1), 459. <https://doi.org/10.20961/shes.v6i1.71152>
- Dian, P., & Gede, S. (2023). GENTA HREDAYA Volume 7 No 2 Oktober 2023. *Genta Hredaya*, 7(2), 17–27. <https://doi.org/10.55115/gentahredaya.v7i2.3573>



- Ferlianti, S., Nurbani, A. R., Rusdiana, D., & Suwama, I. R. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif SAC (Smart Apps Creator) pada MATERI Tekanan Hidrostatik. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 3(1).
- Handayani, D., & Zainil, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator pada Materi Perkalian dan Pembagian Bilangan Desimal di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar (e-JIPSD)*, 11(1), 2023. <http://dx.doi.org/10.24036/e-jipds.v11i1>
- Indahul Islami, & Febrina Dafit. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kelas V Sdn 83 Pekanbaru. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 1049–1059. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1338>
- Kuntari, S. (2023). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 2, 90–94. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v2i0.1826>
- Mulyana, C., Ramdani, A. F. Z., & Nur'ainiyah. (2023). Analisis Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sman 12 Bandung. *Al-Hasanah : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 1–14. <https://doi.org/10.51729/81108>
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Ningrum, A. R., & Suryani, Y. (2022). Peran Guru Penggerak dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 219. <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i2.5432>
- Peprizal, & Syah, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4, 455–467. <http://repository.untad.ac.id/3668/>
- Prasetyo, I., & Musril, H. A. (2021). Jurnal Manajemen Informatika Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator 3. *Jumika*, 8(2), 91–100.
- Pratiwi, V., Bachtiar, D., & Hardini, H. T. (2019). Jurnal Pendidikan Vokasi MAKSI untuk pembelajaran akuntansi berbasis ICT di SMK. 9, 185–196.
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Pedagogik. *Publikasi Pendidikan*, 10(3), 189. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i3.15275>
- Rambe, A., Erni, E., & Simanulang, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator Pada Mata Pelajaran Pembuatan Hiasan Busana Kelas XI SMK Pemda Lubuk Pakam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3),



14120–14129.

<https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.5130>

Riduwan. (2018). *Skala Pengukuran Variabel - variabel penelitian* (Alfabeta, Ed.).

Saputri, H. A., Bella, S., Zuhijrah, Z., & Prastowo, A. (2024). Dinamika Implementasi Kurikulum Merdeka: Perspektif Guru Sekolah Dasar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 681. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3468>

Winata, W., Suryadi, A., Suradika, A., Ansharullah, & Widhanarto, G. P. (2022). Paradigma Baru Kurikulum Program Studi Teknologi Pendidikan Di Indonesia. *Perspektif*, 1(4), 321–325. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i4.89>

