

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATEI PAJAK PENGHASILAN PASAL 21 DI SMKN 10 SURABAYA

Eline Dina Saptia

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya, email: elinedina@gmail.com

Susanti

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya, email: susanti_otto@yahoo.com

Abstrak

Perkembangan IPTEK semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi untuk proses belajar. Diperlukan adanya inovasi media pembelajaran untuk menyampaikan bahan dan informasi pengetahuan kepada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk Multimedia Interaktif, mendeskripsikan kelayakan media berdasarkan penilaian para ahli dan respon siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan mencakup beberapa komponen media yaitu teks, gambar, audio, video dengan muatan materi pajak penghasilan pasal 21. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Four-D Models* berdasarkan teori Thiagarajan, yang terbatas pada tahap pengembangan. Multimedia Interaktif ini diuji cobakan kepada 20 siswa kelas XII Akuntansi di SMKN 10 Surabaya. Instrumen yang digunakan adalah angket terbuka dan tertutup. Hasil penelitian menunjukkan Multimedia Interaktif memenuhi kriteria sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran perpajakan pada materi pajak penghasilan pasal 21 untuk siswa kelas XII Akuntansi di SMKN 10 Surabaya.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Pajak Penghasilan Pasal 21

PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) menimbulkan perubahan dan kemajuan pada seluruh aspek kehidupan masyarakat. Hal tersebut sangat dirasakan oleh dunia pendidikan di Indonesia. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong pembaharuan dalam pemanfaatan hasil temuan dalam teknologi untuk proses belajar. Disinilah peran guru sebagai pendidik diharapkan bisa menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah. Dengan adanya tantangan tersebut guru sebagai fasilitator dalam proses belajar mengajar harus mampu mendesain materi dan terampil mengkomunikasikan pada siswa seoptimal mungkin agar siswa dapat menyerap informasi yang diberikan oleh guru.

Berangkat dari pengalaman selama PPL 2 di SMKN 10 Surabaya, pembelajaran di SMKN 10 Surabaya masih berlangsung konvensional. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas XII Akuntansi, selama pembelajaran perpajakan berlangsung media yang digunakan hanya powerpoint. Dari hasil wawancara, terlihat bahwa sebanyak 15 siswa dari 29 orang jumlah siswa di kelas XII AK 1 merasa sulit dalam memahami materi pajak yang diberikan terutama untuk materi pajak

penghasilan pasal 21 yang mana sangat butuh pemahaman terhadap materinya, bukan sekedar teori untuk dihafalkan. Ketika pelajaran perpajakan berlangsung dengan menggunakan media powerpoint, siswa terkesan kurang aktif, malas menyimak materi, kurang tertarik, suasana kelas vakum, saat guru memberikan umpan balik sebagian besar dari siswa hanya diam. Proses belajar seperti itu jelas akan menghambat siswa untuk bisa memahami suatu konsep materi perpajakan khususnya pajak penghasilan pasal 21 yang dirasa paling sulit.

Fenomena tersebut harus segera dapat diambil solusinya bagaimana menumbuhkan situasi pembelajaran yang lebih menarik, efisien, dan siswa lebih mudah memahami materi pajak penghasilan pasal 21. Belajar pajak tidak cukup hanya dengan membaca buku kemudian menghafalkan teori dan mengerjakan soal-soal perhitungan pajak. Diperlukan sebuah pembahasan yang lebih dalam terhadap materi dengan menggunakan media yang lebih atraktif.

Dua unsur penting dalam proses belajar mengajar adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Hamalik dalam Cecep, dkk (2011) menjelaskan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan

keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Maka dari itu diperlukan sebuah media untuk menyampaikan sebuah bahan dan informasi pengetahuan kepada siswa. Selain itu dengan bantuan media siswa akan memiliki daya tarik tersendiri untuk memperhatikan setiap materi yang akan disampaikan. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan atau isi pelajaran pada saat itu. Pembelajaran menggunakan media adalah pembelajaran yang menarik serta menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi dan membuat siswa tertarik pada materi. Sesuai dengan pendapat Arsyad (2013) yang menyebutkan bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Disamping itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, memadatkan informasi, serta membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar.

Yang berkembang dan menjadi tren saat ini adalah penggunaan komputer atau multimedia. Secara sederhana Arsyad (2013) mengartikan multimedia sebagai lebih dari satu media, bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, dan video. Dengan demikian arti multimedia yang umumnya dikenal adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, dan isi pelajaran.

Multimedia Interaktif ini dipilih karena mempunyai ciri khas pada tampilan yang atraktif dan nantinya diduga akan bisa meningkatkan semangat belajar karena di dalam Multimedia Interaktif tersebut materi akan dikemas dalam bentuk warna menarik, animasi-animasi, suara, bahkan video yang akan bisa merangsang siswa agar lebih berinteraksi dengan aktif.

Multimedia Interaktif dalam penelitian ini dibuat dengan menggunakan *software Macromedia Flash Pro 8*. *Macromedia Flash Pro 8* merupakan inovasi dari versi *macromedia* sebelumnya yang dikenal sebagai media untuk mempermudah siswa dalam belajar khususnya pada bagian yang sulit dipahami. Dikatakan multimedia karna dimasukkan audio yang menarik di sela-sela materi, kemudian juga ditambahkan video yang menunjang kelengkapan materi perpajakan. Di dalam *Macromedia Flash Pro 8* terdapat sebuah terobosan dari versi *macromedia* sebelumnya yang mana pada *Macromedia Flash Pro 8* dapat menyisipkan sebuah video pada slide show. Diharapkan siswa akan lebih

mudah untuk mengingat karena indera penglihatan para siswa akan semakin aktif dengan Multimedia Interaktif. Dalam konteks pembelajaran perpajakan, akan lebih tepat jika siswa dibawa langsung ke materi yang dianggap sulit.

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Khamidah (2012) secara keseleruhan dalam penelitiannya, media pembelajaran Akuntansi berbasis animasi interaktif yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran akuntansi kelas XII Akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan pada materi pengelolaan kartu asset tetap. Setiowati (2012) dalam penelitiannya tentang pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif pokok bahasan mengelola kartu utang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis multimedia interaktif valid dan dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran. Ningarum (2013) memperoleh persentase rata-rata sebesar 94% yang menunjukkan bahwa multimedia CD pembelajaran interaktif akuntansi dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran materi laporan keuangan akuntansi perusahaan jasa di SMA Laboratorium UM. Berdasarkan jurnal penelitian L. Akhsani, dkk (2012) yang berjudul "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Metode CIRC Berbasis Membaca Berbantuan CD Interaktif Materi Segiempat Kelas VII" dari hasil penelitian ditemukan bahwa secara umum perangkat pembelajaran matematika dengan metode CIRC berbasis membaca berbantuan CD Interaktif memenuhi valid perangkat, praktis penggunaan dan efektif pembelajaran.

Penelitian ini mengembangkan media Multimedia Interaktif sebagai salah satu inovasi media pembelajaran. Dengan harapan agar siswa mudah dalam mengingat konsep materi pajak penghasilan pasal 21 yang disampaikan oleh guru, siswa dapat termotivasi untuk senang terhadap pelajaran perpajakan, sehingga terdorong untuk mempelajari lebih lanjut.

Jika proses pembelajaran perpajakan di desain semenarik mungkin, misalnya menggunakan media yang efektif, maka tentunya akan dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran perpajakan. Membuat siswa merasa menunggu kapan materi perpajakan akan diajarkan lagi, tidak seperti biasanya yang mana mereka merasa malas saat pelajaran akan dimulai. Media akan dapat membawa siswa pada situasi pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan tidak membosankan. Dengan demikian diharapkan tidak ada lagi keluhan siswa malas saat materi perpajakan akan dimulai.

Berdasarkan hal di atas maka dipilih Multimedia Interaktif sebagai salah satu media pembelajaran yang

dapat memotivasi siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik. Media ini dapat menampilkan materi lebih jelas dan menarik menggunakan Multimedia Interaktif yang berisi gambar, teks dan musik. Sehingga pesan dari materi tersebut dapat disampaikan kepada penerima pesan atau siswa.

Penelitian ini bertujuan (1) Untuk menghasilkan produk media pembelajaran Multimedia Interaktif pada materi pajak penghasilan pasal 21 di SMKN 10 Surabaya, (2) Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran Multimedia Interaktif pada materi pajak penghasilan pasal 21 di SMKN 10 Surabaya berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi dan respon siswa.

METODE PENGEMBANGAN

Dalam pengembangan Multimedia Interaktif ini, model pengembangan yang digunakan yaitu model 4-D dari Thiagarajan dalam Trianto (2009) yang terdiri dari 4 tahap, yaitu pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*dessiminate*). Namun pengembangan ini hanya sampai pada tahap pengembangan, maka tahap keempat tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dan dana, tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas.

Pada *Define* (Tahap Pendefinisian), langkah awal yang dilakukan yaitu analisis ujung depan dengan memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran. Pada langkah ini peneliti melakukan studi lapangan atau observasi untuk mengetahui kurikulum dan media pembelajaran yang digunakan. Langkah kedua yaitu analisis siswa, pada analisis ini, menganalisis umur siswa sehingga diketahui kemampuan kognitif siswa sesuai teori Piaget. Kemudian dilakukan pengelompokan siswa untuk sampel penelitian. Langkah ketiga peneliti melakukan analisis tugas. Pada langkah ini dilakukan identifikasi tugas-tugas siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Multimedia Interaktif sebagai media pembelajaran interaktif pada materi pajak penghasilan pasal 21. Selanjutnya peneliti melakukan analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran berdasarkan standart kompetensi dan kompetensi dasar materi pajak penghasilan pasal 21.

Tahap *Design* (Tahap Perancangan) peneliti melakukan tahap pra produksi yaitu penyusunan konsep materi dan soal. Tahap produksi yaitu memproduksi media dari skrip yang telah dibuat dengan menggunakan *Macromedia Flash 8*. Tahap finishing yaitu mengemas Multimedia Interaktif dalam bentuk *Compact Disc* (CD).

Pada *Develop* (Tahap Pengembangan) , langkah awal yang dilakukan yaitu membuat desain Multimedia Interaktif (Draft I). Selanjutnya desain media tersebut

ditelaah oleh ahli media dan ahli materi. Penilaian ahli akan menjadi masukan dan perbaikan untuk merevisi media sehingga dihasilkan Multimedia Interaktif Draft II. Draft II kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Penilaian ahli akan menjadi masukan dan perbaikan untuk merevisi media sehingga dihasilkan media yang termasuk dalam kriteria sangat baik/ sangat layak untuk di uji cobakan di lapangan. Uji coba ini merupakan uji coba terbatas pada 20 siswa yang dipilih secara acak dari 3 kelas XII Akuntansi di SMKN 10 Surabaya, 20 siswa ini sudah mendapatkan materi pajak penghasilan pasal 21. Tujuan uji coba ini adalah untuk mengetahui respon siswa selama kegiatan uji coba media berlangsung.

Jenis data yang diperoleh dalam pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari lembar telaah oleh para ahli mengenai Multimedia Interaktif yang dikembangkan. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi para ahli dan respon siswa. Sedangkan Instrumen pengumpulan data terdiri dari lembar telaah media oleh ahli media dan ahli materi, angket validasi media oleh ahli media dan ahli materi, angket respon siswa, Lembar telaah digunakan untuk memperoleh penilaian, pendapat, dan saran dari para ahli mengenai kualitas media. Sedangkan lembar angket respon siswa digunakan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap Multimedia Interaktif.

Sebelum digunakan, instrumen angket diujicobakan terlebih dahulu untuk mengetahui apakah instrumen tersebut telah memenuhi persyaratan instrumen yang baik atau tidak. Uji coba angket terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitas.

Arikunto (2010) berpendapat bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Dalam penelitian ini untuk menguji validitas data digunakan rumus *pearson product moment*.

Setelah memenuhi prasyarat validitas, menurut Arikunto (2010) reliabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu. Reliabel artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan. Jika hasil pengukuran yang dilakukan beberapa kali menghasilkan hasil yang relatif sama, maka pengukuran tersebut dianggap memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Reliabilitas instrumen penelitian pada penelitian ini dihitung menggunakan dua metode. Yaitu metode *Kuder-Richardson 20* (K-R 20) dan *Kuder-Richardson 21*(K-R21)

Angket telaah ahli media dan angket telaah ahli materi dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk memberikan gambaran dari saran yang telah diberikan.

Angket validasi oleh ahli media, angket validasi oleh ahli materi, dan angket respon siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan diambil persentase dengan cara:

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Dengan keterangan (1) K = persentase kriteria kelayakan, (2) F = jumlah keseluruhan jawaban responden, (3) N = skor tertinggi dalam angket, (4) I = jumlah pertanyaan dalam angket, (5) R = jumlah responden.

Kemudian hasil persentase angket validasi oleh para ahli di analisis menggunakan *skala likert* dan hasil persentase angket respon siswa menggunakan *skala guttman*. Media pembelajaran Multimedia Interaktif dapat dikatakan layak bila rata-rata persentase dari angket validasi ahli media, ahli materi, respon siswa selama uji coba terbatas diatas 61% (Riduwan, 2011)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis ujung depan diketahui bahwa kurikulum yang digunakan di SMKN 10 Surabaya adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Setelah dilakukan pengamatan awal diketahui bahwa media pembelajaran yang dipergunakan selama proses belajar mengajar pada mata pelajaran perpajakan di kelas XII adalah sebuah slide show yang dihasilkan dari powerpoint. Slide show yang dihasilkan dari powerpoint hanya terbatas pada tampilan visual serta audio yang kurang menarik Hal inilah yang menyebabkan siswa merasa kurang tertarik dengan materi perpajakan karena tampilan dari *slide show* yang monoton dan kurang bervariasi.

Setelah diketahui permasalahan yang timbul maka tahap selanjutnya yaitu menganalisis karakteristik siswa melalui umur yang didapatkan rata-rata siswa kelas XI berumur 16-17 tahun dimana sudah dapat berpikir logis dan abstrak yang nantinya mempengaruhi media yang dibutuhkan siswa. Selain itu, siswa kelas XI Akuntansi dari tiga SMK Negeri di Surabaya telah mendapatkan materi rekonsiliasi bank dan diambil 20 siswa secara acak dengan kemampuan mengoperasikan komputer untuk dijadikan sampel penelitian. Selanjutnya yaitu analisis tugas, dilakukan identifikasi tugas-tugas siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Multimedia Interaktif sebagai media pembelajaran interaktif pada materi pajak penghasilan pasal 21. Kemudian peneliti melakukan analisis konsep berisi peta konsep materi pajak penghasilan pasal 21 yang terdapat dalam Multimedia Interaktif. Materi telah disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Setelah analisis konsep, dilakukan perumusan tujuan pembelajaran, berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan dimana mulai pra produksi, langkah awal pra produksi adalah merumuskan konsep materi dan konsep soal yang akan dimasukkan dalam Multimedia Interaktif. Tahap produksi yaitu mulai memproduksi media menggunakan program *macromedia flash pro 8*. Finishing yaitu mengemas media dalam bentuk Compact Disc (CD) dan format SWF atau EXE. Tahap perancangan menghasilkan media draft I.

Pada tahap pengembangan, setelah desain Multimedia Interaktif draft I selesai, maka dilakukan telaah media dengan tujuan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan media yang dibuat dengan memberikan saran dan masukan dari 2 penelaah, 1 orang progammer sebagai ahli media dan 1 guru perpajakan sebagai ahli materi untuk kesempurnaan Multimedia Interaktif yang dibuat. Hasil telaah diperoleh beberapa saran yaitu (1) macam, soal evaluasi dan soal latihan. Karena, sifat soal evaluasi pada media ini hanya sebatas mengulang materi yang diajarkan sebelumnya. Untuk mengerti sejauh mana siswa telah memahami isi materi pada media, perlu adanya soal-soal latihan dengan tampilan skor nilai untuk mengetahui kemampuan setiap, (2) Pada halaman indikator, sebaiknya menggunakan kata kerja operasional untuk tampilan halaman indikator, (3) Perlu ditambahkan judul untuk setiap sub materi pada *draft-2* Multimedia Interaktif, (4) Daftar Pustaka perlu ditambahkan, sehingga lebih banyak *literature* pada *draft 2* Multimedia Interaktif. Dari hasil telaah yang diperoleh dari para ahli maka dilakukan revisi media, media ini direvisi sesuai saran dan masukan yang diperoleh dari para penelaah.

Untuk mengetahui kelayakan Multimedia Interaktif, media yang sudah direvisi kemudian divalidasi. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan Multimedia Interaktif yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh 2 validator, 1 orang progammer sebagai ahli media dan 1 guru perpajakan sebagai ahli materi.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Validasi Media Dari Ahli Media

No	Komponen Kelayakan	(%)	Kriteria
1	Keterbacaan	84	Sangat Layak
2	Penggunaan	80	Layak
3	Kualitas tampilan	86,66	Sangat Layak
Rata-rata		83,55	Sangat Layak

Hasil validasi media oleh ahli media, keterbacaan memperoleh persentase 84%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa Multimedia Interaktif memenuhi kriteria sangat layak (Riduwan, 2011). Aspek yang dinilai dalam komponen keterbacaan ini ada 5 aspek. Kelima aspek tersebut adalah kesesuaian yang memperoleh persentase 80%, ketepatan penulisan memperoleh 80%, kemenarikan memperoleh 100%, ruang memperoleh 80% dan tata letak memperoleh 80%.

Multimedia Interaktif pada materi pajak penghasilan pasal 21 yang dikembangkan juga telah memenuhi kelayakan dari penggunaannya. Hal ini ditunjukkan dengan persentase keseluruhan untuk kelayakan penggunaan sebesar 80% yang tergolong dalam kriteria layak (Riduwan, 2011). Penilaian dalam kualitas instruksional ini didasarkan pada 2 aspek, yaitu petunjuk penggunaan memperoleh penilaian sebesar 80%, alur/sistematika memperoleh penilaian sebesar 80%.

Kelayakan Multimedia Interaktif dari komponen kualitas tampilan mendapatkan persentase sebesar 86,66%, artinya Multimedia Interaktif ini mendapatkan kriteria sangat layak (Riduwan, 2011). Beberapa aspek yang digunakan untuk menilai kualitas tampilan pada Multimedia Interaktif, yaitu kemenarikan animasi memperoleh penilaian sebesar 80%, penyajian video memperoleh penilaian 100%, dan tampilan secara keseluruhan memperoleh penilaian 80%.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Validasi Media Oleh Ahli Materi

No	Komponen Kelayakan	(%)	Kriteria
1	Kualitas isi	86,66	Sangat Layak
2	Kualitas Instruksional	80	Layak
Rata-rata		83,33	Sangat Layak

Hasil validasi media oleh ahli materi, kualitas isi memperoleh persentase sebesar 86,66%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa Multimedia Interaktif memenuhi kriteria sangat layak (Riduwan, 2011). Terdapat 3 aspek yang dinilai dalam komponen kualitas isi. Ketiga aspek tersebut adalah ketepatan yang memperoleh persentase 100%, kepentingan memperoleh 80%, dan kelengkapan memperoleh 80%.

Multimedia Interaktif pada materi pajak penghasilan pasal 21 yang dikembangkan juga telah memenuhi kelayakan dari kualitas instruksionalnya, hal ini ditunjukkan dengan persentase keseluruhan untuk kelayakan kualitas instruksional sebesar 80% yang

tergolong dalam kriteria layak (Riduwan, 2011). Penilaian dalam kualitas instruksional ini didasarkan pada 2 aspek, yaitu memberikan motivasi belajar memperoleh penilaian sebesar 80% dan membantu proses belajar mengajar materi perpajakan memperoleh penilaian sebesar 80%

Uji coba produk dilakukan dengan melakukan uji coba terbatas pada 10 siswa kelas XII Akuntansi SMKN 10 Surabaya yang diambil secara acak dari tiga kelas akuntansi. Pada kegiatan uji coba terbatas ini, kegiatan awal yang dilakukan peneliti yaitu menjelaskan tentang Multimedia Interaktif yang telah dikembangkan, Kegiatan selanjutnya yaitu guru menjelaskan dan mendemostrasikan materi menggunakan Multimedia Interaktif, diikuti siswa juga berinteraksi langsung dengan media melalui komputer yang dipegang oleh masing-masing siswa di dalam laboratorium akuntansi.

Setelah guru menjelaskan materi, siswa diberikan angket respon siswa terhadap Multimedia Interaktif. Hasil angket respon siswa dari 5 pertanyaan menunjukkan respon yang positif. Respon positif siswa terdiri dari beberapa komponen yaitu (1) daya tarik, yang terdiri dari aspek penyajian video mendapatkan persentase sebesar 85%, tampilan Multimedia Interaktif menarik mendapatkan persentase sebesar 85%, desain yang disajikan mendapat persentase 95%, (2) materi, yang terdiri dari aspek materi mudah dipahami mendapatkan persentase 90%, latihan soal mempermudah pemahaman pada materi perpajakan mendapatkan persentase 90%. Adapun rekapitulasi hasil penilaian pengembangan Multimedia Interaktif dapat disajikan pada tabel 3 berikut

Tabel 3 Hasil Penilaian Pengembangan Multimedia Interaktif

Validasi	Persentase	Kriteria
Ahli Media	83,55%	Sangat layak
Ahli Materi	83,33%	Sangat layak
Respon Siswa	89,17%	Sangat layak
Rata-rata kelayakan	85,35%	Sangat Layak

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media telah memenuhi aspek kelayakan dan respon siswa sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran perpajakan kelas XII Akuntansi di SMKN 10 Surabaya

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Thiagarajan (Four D Models).

Terdapat empat tahap, yaitu tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan dan tahap penyebaran. Pada tahap penyebaran tidak dilakukan karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya. Pada tahap pendefinisian, masalah yang terjadi yaitu siswa masih kesulitan dalam memahami materi pajak penghasilan pasal 21 dan media yang digunakan yaitu power point masih dianggap kurang menarik. Tahap perancangan, menyusun konsep materi dan konsep soal, memproduksi Multimedia Interaktif menggunakan *macromedia flash pro 8* dan dikemas dalam CD. Tahap pengembangan, Multimedia Interaktif sebelum digunakan untuk uji coba, maka harus diuji kelayakannya terlebih dahulu oleh para ahli. Tahap uji kelayakan Multimedia Interaktif yang sudah didesain ini meliputi telaah, revisi dan kemudian dilakukan validasi, ketiga tahap ini sudah dijelaskan di hasil penelitian. Hasil validasi media oleh ahli media untuk semua kriteria kelayakan Multimedia Interaktif memperoleh persentase sebesar 83,55% yang termasuk dalam kriteria sangat layak dijadikan sebagai media pembelajaran menurut kriteria Riduwan (2011). Hasil validasi media dari ahli materi memperoleh persentase 83,33% yang termasuk kriteria sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran menurut kriteria Riduwan (2011).

Untuk menganalisis kelayakan Multimedia Interaktif berdasarkan respon siswa, maka digunakan angket respon siswa. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa persentase keseluruhan respon siswa terhadap penggunaan Multimedia Interaktif sebesar 89,17%. Persentase tersebut diperoleh dari daya tarik dan materi. Hasil persentase tersebut jika diinterpretasikan akan memperoleh kategori dengan kriteria sangat layak (Riduwan, 2011). Kategori tersebut menunjukkan bahwa Multimedia Interaktif sangat direspon baik sebagai media pembelajaran perpapakan pada materi pajak penghasilan pasal 21.

Dikatakan sangat layak karena menurut Riduwan (2011) dapat dikatakan layak apabila rata-rata persentase dari angket validasi ahli media, ahli materi, respon siswa selama uji coba terbatas diatas 61%. Juga didukung penelitian pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis animasi interaktif dari Anissatul Khamidah (2012) yang mendapatkan rata-rata persentase sebesar 94,55% dengan kriteria sangat layak dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran akuntansi berbasis animasi interaktif yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran akuntansi.

PENUTUP

Simpulan

Pengembangan Multimedia Interaktif ini mengacu pada model pengembangan Thiagarajan, yang terdiri dari empat tahap, tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan, dan tahap penyebaran. Namun pada tahap penyebaran tidak dilaksanakan karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya.

Media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, dan respon siswa untuk digunakan sebagai media pembelajaran perpapakan pada materi pajak penghasilan pasal 21.

Saran

Produk ini dibuat hanya khusus pada pajak penghasilan pasal 21, oleh karena itu disarankan kepada pengembang produk yang akan datang dapat membuat produk dengan pokok bahasan lain serta melakukan penelitian eksperimen menggunakan Multimedia Interaktif untuk meneliti lebih lanjut mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ningarum, Dhebi Dwi Chandra. 2013. *Pengembangan Multimedia CD Pembelajaran Interaktif Akuntansi untuk Kelas XI IPS SMA Laboratorium UM*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Malang: Jurusan Akuntansi Universitas Negeri Malang.
- Khamidah, Anissatul. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi SMK Berbasis Animasi Interaktif Menggunakan Program Macromedia Flash Pada Materi Pengelolaan Kartu Aset Tidak Tetap*. Skripsi. Tidak Dipublikasikan. Surabaya: Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Surabaya.
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Riduwan. 2011. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Setiowati, Yayuk. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pokok Bahasan Mengelola Kartu Utang*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Malang: Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang

Siswanto, J. 2011. Compact Disk Online (CD-O) sebagai Multimedia Interaktif Pembelajaran Fisika Berbasis Proyek. *Jurnal JP2F* 2.

Suparno, Paul, Dr, Sj. 2000. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Konsep, Landasan dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

