

PENGEMBANGAN BUKU SAKU DIGITAL BERBASIS ANDROID SEBAGAI PENDUKUNG BAHAN AJAR PADA MATERI PPh PASAL 21

Ainul Yaqin

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, email: Omezt19@gmail.com

Rochmawati

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, email: rochma.wati80@gmail.com

Abstrak

Bahan ajar merupakan salah satu faktor untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penggunaan bahan ajar yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat mengurangi sikap pasif siswa. Buku saku digital berbasis *android* merupakan pengembangan dari *Mobile learning (M-learning)*, kelebihan aplikasi buku saku digital berbasis *android* ini mudah digunakan dalam pengoperasiannya, praktis penggunaannya serta tidak terlalu banyak memakan ruang dalam sistem untuk menginstal aplikasi ini. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE, tujuan penelitian ini untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan, dan respons siswa terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Dan hasil dari penelitian menunjukkan kriteria "Sangat Layak"

Kata Kunci : Buku Saku Digital, Android, Pendukung Bahan Ajar, PPh pasal 21

Abstract

Teaching materials is one factor supporting the achievement of learning goals. This relates to the use of appropriate teaching materials and vary in the learning process can increase the motivation to learn and can reduce the passivity of students. Android-based digital pocket book is the development of Mobile Learning (M-learning), the advantages of digital pocket book application based on Android is easy to use in operation, its practical and does not consume a lot of space in the system to install this application. This development model ADDIE, the purpose of this study was to determine the development process, eligibility, and the response of students to the teaching materials developed. And the results of the research show the criteria "Very Decent"

Keywords: Digital Pocket Books, Android, Supporting Teaching Materials, Income Tax Article 21

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini tidak lepas dari peran pendidikan, dan pendidikan merupakan bagian hakiki dari kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, masalah pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat dan pemerintah. Masalah pendidikan seringkali menjadi topik perbincangan yang menarik dan hangat dikalangan masyarakat luas, dan lebih-lebih lagi pakar pendidikan. Hal ini merupakan hal yang wajar karena semua orang berkepentingan dan ikut terlibat dalam proses pendidikan.

Pelaksanaan kurikulum 2013 adalah bagian dari lanjutan pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) yang telah dirintis pada tahun 2006 dengan mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu, sebagaimana amanat UU 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada penjelasan pasal 35, dimana kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan standar nasional yang telah disepakati. Paparan ini merupakan bagian dari uji publik kurikulum 2013,

yang diharapkan dapat menjangkir pendapat dan masukan masyarakat.

Diketahui disekolah SMK Negeri 4 Surabaya memperbolehkan siswa menggunakan *gadget* dalam menunjang pembelajaran, tetapi pada kenyataannya siswa menyalahgunakan penggunaan *gadget* tersebut untuk mengakses internet (*socialmedia*). Seiring dengan perkembangan teknologi, siswa memiliki kecenderungan berhubungan dengan alat komunikasi gerak atau *smartphone*, hal tersebut mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang diajarkan, tidak memperhatikan penjelasan guru, dan siswa hanya fokus pada *gadgetnya* masing-masing. Bahan ajar merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penggunaan bahan ajar yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat mengurangi sikap pasif siswa. Lestari (2013:1) menyatakan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang disusun secara sistematis yang memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dengan adanya bahan ajar, guru akan mengajarkan materi kepada siswa lebih sistematis, sehingga semua kompetensi yang telah ditentukan sebelumnya dapat tercapai. Prastowo

menambahkan (2014:16) bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis, sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar. Bahan ajar dalam pembelajaran yang sering digunakan di sekolah adalah *power point*, video pembelajaran, buku teks akuntansi, dan LKS (modul).

Perkembangan teknologi *mobile* saat ini begitu pesat, salah satu perangkat *mobile* yang saat ini sudah umum digunakan adalah telepon seluler. Aplikasi buku saku digital berbasis *android* merupakan salah satu pengembangan dari *Mobile learning (M-learning)* kelebihan aplikasi buku saku digital berbasis *android* ini adalah *userfriendly* yaitu mudah digunakan dalam pengoperasiannya, praktis penggunaannya serta tidak terlalu banyak memakan ruang dalam sistem untuk menginstal aplikasi ini.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas XII Akuntansi 1 SMK Negeri 4 Surabaya, dengan total 32 siswa, semuanya sudah memiliki telepon seluler masing-masing. Namun terdapat 2 siswa yang memiliki *smartphone Blackberry*, 2 siswa menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi *Windows Phone* dan 30 siswa mayoritas menggunakan *smartphone android*. Di SMK negeri 4 Surabaya belum ada bahan ajar yang memanfaatkan telepon seluler. Pemanfaatan bahan ajar sedapat mungkin dapat diterapkan di semua mata pelajaran, termasuk akuntansi. Salah satu materi akuntansi di kelas XII adalah PPh pasal 21.

Penelitian pada pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Android ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Husain (2015) mengenai Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Definisi Dan Ruang Lingkup Sarana Dan Prasarana Kantor Pada Siswa Kelas XI APK 1 SMKN 1 Surabaya, selain itu penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Gian Dwi Oktiana (2015) mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Vela Chinkita Putri (2014) Pengembangan Buku Saku Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Jurnal Khusus Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang Di SMK Ketintang Surabaya. Hasil dari penelitian tersebut sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan buku saku sebagai bahan ajar untuk membantu siswa dalam mempelajari materi pembelajaran yang ditemponya.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis termotivasi untuk mengembangkan buku saku

digital berbasis *android* untuk mata pelajaran Akuntansi perpajakan kelas XII. Oleh karena itu penulis mencoba melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis *Android* Sebagai Pendukung Bahan Ajar Pada Materi PPh Pasal 21 Kelas XII Akuntansi SMK Negeri 4 Surabaya”.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka untuk rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimanakah proses mengembangkan buku saku digital berbasis *android*, bagaimana kelayakan buku saku digital berbasis *android* dan bagaimana respon siswa dengan adanya buku saku digital berbasis *android* sebagai pendukung bahan ajar untuk mata pelajaran akuntansi pada materi PPh pasal 21 kelas XII akuntansi?

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk:

Mengembangkan proses buku saku digital berbasis *android*, mengetahui kelayakan produk berupa buku saku digital berbasis *android* dan mengetahui respon siswa terhadap buku saku digital berbasis *android* untuk diterapkan sebagai pendukung bahan ajar untuk mata pelajaran akuntansi pada materi PPh pasal 21 kelas XII akuntansi.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Dalam bidang pendidikan, Sugiyono (2013:297), menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*), merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk baru untuk menguji keefektifan suatu produk. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis pengembangan model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implementation-Evaluation*) yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda.

Peneliti telah memodifikasi tahap pengembangan model ADDIE, yang terdiri dari analisis ujung depan yang bertujuan untuk memunculkan masalah yang dibutuhkan, yaitu penyalahgunaan penggunaan *gadget* di sekolah dalam menunjang proses pembelajaran, kemudian melakukan analisis masalah, dan analisis kebutuhan dan akhirnya memunculkan tujuan pembelajaran. Subjek uji coba dalam penelitian ini 1) ahli materi dosen dan guru akuntansi, 2) ahli bahasa dosen Fakultas Bahasa dan Seni, 3) ahli grafis dosen Fakultas Ilmu Pendidikan, 4) 20 siswa sebagai responden. Penelitian ini mendapatkan data berjenis data kuantitatif dan kualitatif. Penyusunan bahan ajar dinilai kelayakannya oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli grafis. Berdasarkan dari penilaian para ahli dilakukan uji coba terbatas, yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap buku saku digital.

Instrumen untuk pengumpulan data ini menggunakan angket terbuka untuk telaah dan menggunakan angket tertutup untuk validasi dan angket respons siswa. Peneliti menganalisis lembar telaah ahli materi, bahasa, dan grafis secara deskriptif kualitatif. Kemudian lembar validasi

ahli dan angket respon siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

$$\text{Presentasi} = \frac{\text{Jumlah skor total } (X)}{\text{Skor maksimal } (Xi)} \times 100\%$$

(Riduwan, 2013:13)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses Pengembangan

Pengembangan penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahap (*Analysis-Design-Develop-Implementation-Evaluation*)

Tahap analisis terdapat dua analisis yang nantinya memunculkan tujuan pembelajaran yaitu analisis masalah dan analisis kebutuhan, dari tahap ini analisis masalah yang dilakukan di SMK Negeri 4 Surabaya, diketahui, Sekolah memperbolehkan siswa menggunakan *gadget* dalam menunjang pembelajaran, tetapi pada kenyataannya siswa menyalahgunakan penggunaan *gadget* tersebut untuk mengakses internet (*socialmedia*). Seiring dengan perkembangan teknologi, siswa memiliki kecenderungan berhubungan dengan alat komunikasi gerak atau *smartphone*, hal tersebut mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang diajarkan, tidak memperhatikan penjelasan guru, dan siswa hanya fokus pada *gadget*nya masing-masing. Pajak penghasilan atau PPh pasal 21 merupakan pajak atas sebuah penghasilan berupa gaji, upah, honorarium, tunjangan dan pembayaran lain dengan nama dan dalam bentuk apapun yang berhubungan dengan pekerjaan atau jabatan, jasa dan kegiatan yang dilakukan oleh wajib pajak orang pribadi dalam Negeri. Pendidikpun mengatakan pada materi PPh pasal 21 dirasa sulit disampaikan hanya dengan menggunakan cara pembelajaran yang konvensional atau ceramah dan media yang terbatas. Siswa yang merasa jenuh ketika melakukan pembelajaran akan lebih tertarik untuk melakukan hal-hal lain seperti bercengkrama dengan teman atau melakukan kegiatan lain dengan *smartphon*nya.

Kecenderungan berkurangnya minat belajar siswa akibat lebih menariknya *smartphone* daripada buku dapat diantisipasi dengan membuat bahan ajar yang memanfaatkan *smartphone* dengan sistem operasi *android*. Sistem operasi *android* dipilih karena sistem ini adalah sistem yang paling banyak digunakan daripada sistem operasi yang lain. Proses penyebarannya cukup mudah karena ukurannya tidak lebih dari 15 *MegaByte*. Proses penyebarannya dapat menggunakan kabel data, *bluetooth*, *email*, diunduh langsung dari *Media fire* maupun *link-link* lainnya untuk kemudian di *install* secara *offline*.

Tahap desain merupakan tahap perancangan buku saku digital yang meliputi pembuatan desain bahan ajar secara (*storyboard*), penyusunan materi, soal dan jawaban, pembuatan *background*, gambar, dan tombol yang akan disertakan dalam aplikasi. Pembuatan desain buku saku digital (*storyboard*) menggambarkan secara

keseluruhan gambaran aplikasi yang akan dimuat. *Storyboard* berfungsi sebagai panduan seperti peta untuk memudahkan proses pembuatan bahan ajar. Penyusunan soal, jawaban dan pembahasan jawaban yang akan dimuat dalam buku saku ini merupakan materi mengenai PPh pasal 21.

Penyusunan materi, soal, dan pembahasan dalam buku saku ini dibuat sendiri dengan berbagai referensi. Pengumpulan *background*, *font*, gambar, dan tombol Gambar yang disajikan dalam buku saku digital ini sebagian dirancang sendiri oleh peneliti. Gambar dikombinasikan dengan gambar hasil unduhan dari berbagai sumber. Pengumpulan gambar, font dan tombol sebagian besar diunduh dari web *dafont.com* dan *icon finder*. Pembuatan dan pengkombinasian gambar dilakukan dengan menggunakan program *PhotoScape*. Buku saku digital, dibuat dengan menggunakan *hardware* dengan spesifikasi *hard disk* 320GB, RAM 4 GB, dan sistem operasi *Windows* 8. Seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain kemudian dirangkai menjadi satu kesatuan dengan menggunakan *Adobe Flash*. Komponen dirangkai menjadi satu kesatuan bahan ajar sesuai dengan *storyboard* yang sudah dibuat sebelumnya.

Tahap pengembangan pada tahap ini disajikan hasil pengumpulan data dari telaah ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media terhadap produk buku saku digital, selanjutnya direvisi sesuai masukan yang telah diberikan. Hasil revisi berdasarkan masukan dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media akan menghasilkan produk yang selanjutnya akan divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media untuk menentukan kelayakan bahan ajar sebelum dilakukan uji coba. Tahap telaah materi dilakukan oleh dua orang ahli yaitu Suci Rohayati, S.Pd., M.Pd dosen Pendidikan Akuntansi, dan Siti Chaula Likhu, S.Pd selaku guru produktif Akuntansi. Tahap telaah ahli Bahasa dilakukan oleh Dr. Dianita indrawati, SS., M.Hum dosen Bahasa Indonesia. Produk ditelaah oleh ahli bahasa sesuai kriteria kelayakan. Tahap telaah ahli media ditelaah oleh Fajar Arianto, S.Pd., M.Pd. dosen Teknologi Pendidikan.

Tahap implementasi pada tahap ini setelah produk divalidasi sesuai kriteria kelayakan telah selesai, lalu dilakukan uji coba terbatas. Peneliti melakukan uji coba produk pada 20 siswa XII Akuntansi 1 Kemudian melakukan analisis angket dengan teknik deskriptif kuantitatif.

Kelayakan Buku Saku Digital Dan Hasil Uji Coba Terbatas

Berikut data hasil rekapitulasi hasil validasi tentang buku saku digital:

Tabel 3 Hasil Validasi dan uji coba produk

No	Keterangan	Persentase	Kriteria
1	Validasi Materi	88,39%	Sangat Layak
2	Validasi Media	85,71%	Sangat Layak
3	Validasi Bahasa	87,5%	Sangat Layak
4	Respon Siswa	95%	Sangat Baik
Rata-rata		89,15%	Sangat Layak

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2016)

Respons Siswa

Respons siswa didapat dari uji coba produk. Pada kegiatan ini, siswa dijelaskan mengenai produk kemudian peneliti membagikan produk hasil pengembangan berupa Buku Saku Digital untuk di uji cobakan kepada siswa. Kemudian meminta siswa untuk memberikan pendapat dan penilaian terhadap produk pengembangan tersebut dengan cara mengisi angket respon siswa.

Tabel 4 Hasil Angket Respons Siswa

No	Komponen Kelayakan	Presentasi	Kriteria
1	Kualitas Isi dan Tujuan	95%	Sangat Baik
2	Kualitas Instruksional	94,15%	Sangat Baik
3	Kualitas Teknis	93,75%	Sangat Baik
Rata-rata		95 %	Sangat Baik

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2016)

Pembahasan

Proses Pengembangan

Secara keseluruhan untuk proses pengembangan buku saku digital berbasis *android* sebagai pendukung bahan ajar pada materi PPh pasal 21 kelas XII akuntansi telah dilaksanakan sesuai dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap Analisis (*Analysis*), tahap desain (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), tahap implementasi (*Implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*) yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Sugiyono, (2013:297), menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*), merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk baru untuk menguji keefektifan suatu produk.

Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini dilakukan analisis masalah dan analisis kebutuhan, yang nantinya menghasilkan tujuan pembelajaran. Sekolah memperbolehkan siswa menggunakan *gadget* dalam menunjang pembelajaran, tetapi pada kenyataannya siswa menyalahgunakan penggunaan *gadget* tersebut untuk mengakses internet (*socialmedia*). Seiring dengan perkembangan teknologi, siswa memiliki kecenderungan berhubungan dengan alat komunikasi gerak atau *smartphone*. Hal-hal tersebut mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang diajarkan, tidak memperhatikan penjelasan guru, dan siswa hanya fokus pada *gadget*nya masing-masing. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Oktiana (2015) yang menyatakan bahwa siswa cenderung menyalahgunakan penggunaan *smartphone* pada proses pembelajaran berlangsung.

Kecenderungan berkurangnya minat belajar siswa akibat lebih menariknya *smartphone* daripada buku dapat diantisipasi dengan membuat bahan ajar yang memanfaatkan *smartphone* dengan sistem operasi *android*. Analisis Kebutuhan berdasarkan analisis masalah, guru membutuhkan bahan ajar yang dapat memotivasi siswa dalam kegiatan belajar. Menurut Prastowo (2014:24), bahan ajar dibutuhkan untuk meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif. Buku saku digital berbasis *android* dirasa tepat untuk memotivasi siswa dalam belajar.

Perumusan Tujuan Pembelajaran

Tujuan dari tahap ini untuk menentukan tujuan pembelajaran dengan menggunakan buku saku digital yang berbasis *android*, dengan cara memperkenalkannya aplikasi ini, agar siswa termotivasi dalam belajar dan memperluas wawasan bagi Kompetensi Dasar (KD) tertentu. Hasil dari perumusan tujuan pembelajaran dengan menggunakan buku saku digital berbasis *android* untuk materi PPh pasal 21 akan dijadikan dasar untuk penyusunan desain buku saku digital sebagai pendukung bahan ajar.

Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini dibuat rancangan buku saku digital berbasis *android* sebagai pendukung bahan ajar yang akan dikembangkan. Buku saku digital disusun sesuai tahapan penyajian. Perancangan isi materi dalam bahan ajar buku saku disesuaikan dengan materi yang ditampilkan kedalam bahan ajar buku saku sesuai yang dilakukan oleh Putri (2014) dalam penelitiannya bahwa perancangantujuan pembelajaran harus sesuai dengan konsep materi yang sudah dirancang oleh peneliti. Buku saku digital berisi tentang ringkasan materi, contoh soal, dan soal-soal latihan.

Tahap Pengembangan (*Develop*)

Solusi yang telah didesain direalisasikan dalam tahap pengembangan. Pada tahap ini ditelaah oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Agustien (2014).

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, buku saku digital sebagai pendukung bahan ajar yang telah dinyatakan valid oleh para ahli akan dilakukan pengambilan data terbatas pada 20 siswa kelas XII Akuntansi di SMK Negeri 4 Surabaya. Untuk jumlah siswa yang digunakan untuk uji coba terbatas ini sesuai dengan pendapat Sadiman, dkk (2012:184) yaitu dalam uji coba terbatas pada kelompok kecil perlu diuji cobakan kepada 10–20 siswa yang dapat mewakili populasi target. Jika kurang dari 10, maka data yang diperoleh kurang dapat menggambarkan populasi target. Sebaliknya, bila lebih dari 20 data atau informasi yang diperoleh melebihi yang diperlukan, maka akan kurang bermanfaat untuk dianalisis dalam evaluasi kecil.

Respon Siswa

Melalui uji coba produk memperoleh data respon siswa. Pada kegiatan uji coba produk penelitian menjelaskan kepada siswa terlebih dahulu tentang Buku Saku Digital kemudian peneliti menampilkan aplikasinya dan siswa diminta mengisi angket yang tersedia.

Rata-rata hasil uji coba produk adalah 95% dengan kriteria sangat baik. Artinya Buku Saku Digital Berbasis Android mendapat respon yang sangat baik bagi siswa.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan ini menghasilkan produk berupa buku saku digital berbasis *android* sebagai pendukung

bahan ajar pada mata pelajaran akuntansi perpajakan, materi pokok PPh pasal 21.

2. Kelayakan buku saku digital berbasis android sebagai pendukung bahan ajar pada materi PPh pasal 21 kelas XII Akuntansi di SMK Negeri 4 Surabaya, berdasarkan hasil validasi para ahli materi, bahasa dan media yang telah dikembangkan sangat layak digunakan sebagai pendukung bahan ajar.
3. Respon siswa kelas XII Akuntansi di SMK Negeri 4 Surabaya mengenai pengembangan buku saku digital berbasis *android* sebagai pendukung bahan ajar pada materi pokok PPh pasal 21 sangat baik digunakan sebagai pendukung bahan ajar.

Saran

1. Buku saku digital berbasis *android* ini dibuat dan diuji cobakan hanya kepada siswa SMK Negeri 4 Surabaya, karena itu disarankan kepada pengembangan penelitian selanjutnya dapat menguji cobakan produk kepada sekolah yang lain.
2. Buku saku digital berbasis *android* ini dibuat khusus pada mata pelajaran akuntansi administrasi perpajakan materi PPh pasal 21, maka pengembangan penelitian selanjutnya diharapkan dapat menghasilkan produk dengan materi akuntansi yang lain.
3. Aplikasi buku saku digital berbasis *android* perlu dikembangkan lebih lanjut dari segi *smartphone*. Aplikasi ini sebaiknya bisa di *install* pada semua sistem operasi selain *Android Iphone Operating System (IOS)*, *Windows Phone*, dan *Blackberry*.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. Panduan Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Depdiknas.
- Husain, Muhammad. 2015. *Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Definisi Dan Ruang Lingkup Sarana Dan Prasarana Kantor Pada Siswa Kelas XI APK 1 SMKN 1 Surabaya*, Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FE Universitas Negeri Surabaya.
- Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Oktiana, Gian. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. (online), (http://www.e-jurnal.com/2015/12/pengembangan-media-pembelajaran_31.html), diakses 9 April 2016).
- Putra, Nusa. 2013. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Prastowo, Adi. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode*

Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan. Yogyakarta: Diva Press.

Peraturan Direktorat Jenderal Pajak No. 32/PJ/2015 Tentang Petunjuk Teknis Pemotongan, Penyetoran, Dan Pelaporan Pajak Penghasilan Pasal 21 Dan/Atau Pajak Penghasilan Pasal 26 Sehubungan Dengan Pekerjaan, Jasa, Dan Kegiatan Orang Pribadi. (online). (<http://www.klinikpajak.co.id>, diakses 29 Juli 2016).

Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian Bandung*: Alfabeta.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Sistem Pendidikan Nasional*. 8 Juli 2003. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301. Jakarta.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 2008 Tentang Pajak Penghasilan. 23 September 2008