

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI PAJAK MATERI PPH 21, PPH 23, & PPH 25 UNTUK SISWA SMK KELAS XII DI SURABAYA

Bambang Wicaksono

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, wicaksons9@gmail.com

Susanti

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

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan, dan respon siswa terhadap media pembelajaran animasi yang akan digunakan sebagai bahan pengamatan pada mata pelajaran administrasi pajak untuk siswa SMK kelas XII di Surabaya. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan yang dikemukakan oleh Arief S. Sadiman. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif dengan instrumen pengumpulan data menggunakan angket terbuka dan angket tertutup. Data diinterpretasikan berdasarkan perhitungan skor menurut skala *Likert* dan *Guttman*. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran audiovisual berupa video animasi. Media telah melalui tahap telaah dan validasi terlebih dahulu oleh 2 ahli materi dan 1 ahli media. Uji coba produk dilakukan secara terbatas kepada 30 siswa kelas XII Akuntansi SMK Negeri di Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari validasi ahli materi mendapatkan skor sebesar 86,7%, validasi ahli media 95,3%, dan respon siswa diperoleh sebesar 95%. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran animasi ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Bahan Pengamatan, Administrasi Pajak.

Abstract

The purpose of this research is to find out about the process of development, eligibility, and student response towards the learning media which is used as observing material on the subject of tax for vocational high school students class XII in Surabaya. The type of this research is R&D which is using development concept by Arief S. Sadiman. In this research the data was using qualitative and quantitative while the data was collected by closed and open survey. The data result obtained by using calculation from likert scale and guttman scale. The result product from this research is animation learning media. The media had been through the steps of study and validation by 2 expert of material and 1 expert of media. Product trial had been done to 30 student vocational high school class XII Accountancy in Surabaya. The result of this research shows that the validation score that had been obtained from the expert of material is getting 86,7%, validation score from the expert of media is getting 95,3%, and students response is getting 95%. This means the development of animation learning media as observation material is very worth it for learning process.

Keywords: Learning Media, Observation Material, Tax.

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting sebagai dasar dalam pembentukan sikap maupun pengetahuan dalam diri seseorang. Tanpa adanya pendidikan, suatu negara tidak akan mampu berkembang dengan baik. Salah satu tingkat pendidikan yang ada di Indonesia adalah SMK. Menurut (PP No 74 pasal 1 ayat 21, 2008:4), "Sekolah Menengah Kejuruan yang selanjutnya disingkat SMK adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, Mts, atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama atau setara SMP atau MTs". Proses pembelajaran di SMK sama dengan SMA tetapi di SMK lebih menekankan pada praktek daripada teori, tetapi hal ini tidak menutup

kemungkinan bahwa lulusan SMK juga mempunyai peluang untuk melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi, hal ini didukung dengan banyaknya program keahlian yang ada di SMK. Salah satu program keahlian yang banyak diminati adalah program keahlian akuntansi.

Menurut Kurniasih (2013), sebagian besar materi yang dipelajari dalam program keahlian akuntansi berupa perhitungan dan sebagian lagi berupa teori. Untuk materi perhitungan diperlukan latihan dan praktik. Berbeda dengan teori atau hafalan yang membutuhkan media pembelajaran untuk memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami suatu konsep dari suatu materi. Oleh karena itu perlu adanya peningkatan mutu pendidikan agar tujuan pendidikan nasional tercapai.

Salah satu usaha yang dilakukan pemerintah adalah dengan mengembangkan kurikulum pendidikan. Dalam UU No. 20/2003 tentang Sistem

Pendidikan Nasional pada pasal 1 butir 19 menyatakan bahwa “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pada awal tahun 2013/2014, pemerintah mengganti kurikulum KTSP dengan kurikulum 2013 atau yang biasa disebut K13. Di dalam K13 proses pembelajaran yang digunakan adalah pendekatan saintifik (*scientific approach*), yaitu pembelajaran yang mengadopsi langkah-langkah saintis untuk membangun pengetahuan melalui metode ilmiah.

Pendekatan saintifik yang dimaksud disini adalah sesuai dengan undang-undang Permendikbud No. 81A tahun 2013 yang selanjutnya disempurnakan dalam Permendikbud No. 22 tahun 2016 meliputi 5M yaitu mengamati (*Observing*), Menanya (*Questioning*), Mengumpulkan informasi/Mencoba, Mengasosiasikan (*Associating*), dan Mengkomunikasikan (*Communicating*). Pola pembelajaran yang dilaksanakan dalam K13 adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Di dalam langkah-langkah pembelajaran K13 terdapat fase mengamati yaitu metode yang mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran (*meaningfull learning*). “Kegiatan belajar yang dapat dilakukan pada saat mengamati antara lain membaca, mendengar, melihat, menyaksikan fenomena alam” (Kosasih, 2014:74). Akan lebih baik apabila dalam proses mengamati ini siswa dapat mendengar, menyimak, dan melihat sekaligus. Maka dari itu diperlukan media pembelajaran sebagai pendukung proses mengamati. Menurut Sadiman dkk, (2014:7), “Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”. Terdapat banyak sekali media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran K13 ini, diantaranya ada media grafis, media audio, media audio visual hingga media yang menggunakan teknologi mutakhir seperti e-learning, compact (video) disc dan lain lain.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri Surabaya kelas XII yang terdapat program keahlian akuntansi, media yang digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran administrasi pajak adalah buku dan modul yang disediakan oleh guru maupun buku referensi pilihan guru dimana siswa tidak wajib membelinya. Hal ini terjadi karena belum tersedianya bahan ajar yang sesuai dengan K13. Bahkan dalam observasi telah dijumpai dalam proses pembelajaran ada yang masih menggunakan KTSP, padahal ini tidak sesuai dengan ketentuan pemerintah dengan sistem K13 yang sudah dijalankan. Selain itu, dari hasil wawancara dengan siswa kelas XII program keahlian akuntansi mereka menganggap mata pelajaran administrasi pajak termasuk mata pelajaran yang sulit dan siswa menyatakan lebih cenderung kesulitan dalam hal teori maupun hafalan. Berdasarkan wawancara langsung dengan guru di SMK Negeri Surabaya, guru mengatakan bahwa siswa SMK lebih kesulitan pada bagian teori ataupun hafalan, sementara pada prakteknya mereka lebih mudah memahami. Oleh

karena itu perlu disediakan media pembelajaran untuk siswa yang lebih inovatif dan menarik sebagai variasi dan penunjang dimana media pembelajaran ini akan diletakkan di fase kegiatan mengamati sehingga membantu tercapainya kegiatan pembelajaran K13.

Salah satu media yang dapat digunakan guru adalah media audiovisual seperti memutar film atau video yang berhubungan dengan materi pelajaran. Dengan menggunakan media audiovisual maka proses mengamati dapat dilaksanakan dan akan terlihat lebih menarik dan inovatif sehingga peserta didik dapat lebih mudah untuk memahami konsep dan isi materi. Media audiovisual dapat menggambarkan dengan jelas seluruh isi materi pelajaran sehingga imajinasi peserta didik dapat berkembang. Dengan adanya media pembelajaran yang akan digunakan sebagai bahan pengamatan ini diharapkan peserta didik dapat menemukan konsep isi materi dengan mudah. Namun kondisi di lapangan sangat berbeda, kebanyakan guru juga kesulitan untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran K13. Hal ini dikarenakan K13 baru saja diterapkan pada tahun ajaran 2013/2014, sehingga ketersediaan media pembelajaran untuk siswa SMK program keahlian akuntansi yang beredar sebagai pendukung proses pengamatan masih sedikit.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi maka diperlukan suatu media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku yaitu K13, sehingga proses pembelajaran K13 bisa tercapai. Salah satu solusinya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam tahap mengamati berupa media audio visual dengan bentuk video animasi. Video animasi yang dikembangkan dilengkapi *running text* bernarasi dan dialog antar tokoh sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami konsep dan isi materi, video juga dilengkapi *background* yang dapat menumbuhkan semangat untuk belajar materi administrasi pajak. Salah satu kelebihan media audiovisual ini adalah ilustrasi dapat menekankan pada teori ataupun materi yang membutuhkan hafalan, dan media audiovisual dapat diulang-ulang untuk menambah kejelasan.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Materi PPh 21, PPh 23, & PPh 25 Untuk Siswa SMK Kelas XII Di Surabaya”.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah 1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran animasi pada mata pelajaran administrasi pajak materi pph 21, pph 23, & pph 25 untuk siswa SMK kelas XII di Surabaya?, 2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran animasi pada mata pelajaran administrasi pajak materi pph 21, pph 23, & pph 25 untuk siswa SMK kelas XII di Surabaya?, 3) Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran animasi pada mata pelajaran administrasi pajak materi pph 21, pph 23, & pph 25 untuk siswa SMK kelas XII di Surabaya?

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah 1) Untuk mengetahui proses dan menghasilkan produk media

pembelajaran animasi pada mata pelajaran administrasi pajak materi pph 21, pph 23, & pph 25 untuk siswa SMK kelas XII di Surabaya, 2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran animasi pada mata pelajaran administrasi pajak materi pph 21, pph 23, & pph 25 untuk siswa SMK kelas XII di Surabaya, dan 3) Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran animasi pada mata pelajaran administrasi pajak materi pph 21, pph 23, & pph 25 untuk siswa SMK kelas XII di Surabaya.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2014:294), “metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Arief S. Sadiman. Tahap pengembangan terdiri dari identifikasi kebutuhan, perumusan tujuan, perumusan butir-butir materi, perumusan alat pengukur keberhasilan, penulisan naskah media, telaah ahli materi dan analisis data, produksi media, telaah ahli media dan analisis data, validasi dan uji coba produk beserta tahap analisis data validasi dan uji coba terbatas.

Subjek uji coba terdiri dari 2 ahli materi selaku orang yang berkompeten dalam bidang akuntansi untuk mata pelajaran administrasi pajak yaitu dosen pendidikan akuntansi dan guru produktif mata pelajaran administrasi pajak. Untuk ahli media dipilih yaitu 1 orang yang berpengalaman dalam menyusun sebuah media pembelajaran yaitu dosen FMIPA Universitas Negeri Surabaya. Produk diuji cobakan pada 30 siswa SMK Negeri Surabaya yang terdapat program keahlian akuntansi yaitu 10 siswa dari SMKN 1 Surabaya, 10 siswa dari SMKN 4 Surabaya, dan 10 siswa SMKN 10 Surabaya.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket terbuka dan angket tertutup. Angket terbuka digunakan untuk telaah para ahli, sedangkan angket tertutup digunakan untuk validasi para ahli dan juga digunakan untuk mengetahui respon siswa. Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari telaah ahli materi dan ahli media, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli media beserta angket respon siswa.

Lembar telaah ahli media dan ahli materi dianalisis secara deskriptif kualitatif, sedangkan lembar validasi para ahli dan juga angket respon siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif dalam bentuk presentase. Data validasi dan angket respon siswa dianalisis dengan cara berikut ini:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor total yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

(Riduwan, 2015:15)

Hasil data kemudian diinterpretasikan dengan ketentuan berikut ini:

Kriteria Interpretasi Kelayakan

Presentase (%)	Kelayakan
0 – 20	Sangat tidak layak
21 – 40	Tidak layak
41 – 60	Cukup Layak
61 – 80	Layak
81 – 100	Sangat Layak

Sumber: diadaptasi dari Riduwan, (2015: 15)

Selanjutnya untuk angket respon siswa dihitung menggunakan Skala Guttman:

Jawaban	Skor
Ya (Y)	1
Tidak (T)	0

Sumber: diadaptasi dari Riduwan, (2015: 15)

Presentase respon siswa dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Presentase}(\%) = \frac{\text{Jumlah skor total yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Data hasil angket respon siswa kemudian dianalisis dan diinterpretasikan dengan ketentuan berikut ini:

Interpretasi Kriteria Respon Siswa:

Presentase (%)	Kelayakan
0 – 20	Sangat tidak baik
21 – 40	Tidak baik
41 – 60	Cukup baik
61 – 80	Baik
81 – 100	Sangat baik

Sumber: Riduwan, (2015:15)

Berdasarkan kriteria diatas media dapat dikatakan baik dan layak jika mendapatkan presentase $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan media pembelajaran video animasi yang akan digunakan sebagai bahan pengamatan ini menggunakan model pengembangan Arief S. Sadiman yang terdiri beberapa tahapan yaitu identifikasi kebutuhan, perumusan tujuan, perumusan butir-butir materi, perumusan alat pengukur keberhasilan, penulisan naskah media, telaah ahli materi dan analisis data, produksi media, telaah ahli media dan analisis data, validasi dan uji coba produk beserta tahap analisis data validasi dan uji coba terbatas.

Pada tahap awal yaitu identifikasi kebutuhan terdiri dari 2 kegiatan yaitu analisis kebutuhan untuk mengetahui tentang informasi mengenai pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal siswa sedangkan analisis

karakteristik siswa bertujuan untuk mengetahui kesesuaian rancangan media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis karakteristik siswa ini meliputi latar belakang kemampuan akademik, usia, tipe, serta pengalaman siswa. Tahap perumusan tujuan yaitu untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator dalam silabus. Dalam tahap perumusan tujuan ini dilakukan dengan cara menyusun tujuan pembelajaran dan mengkonversikan hasil identifikasi kebutuhan dan perumusan butir-butir materi. Hasil dari rumusan tujuan pembelajaran akan menjadi dasar dalam menyusun desain perangkat pembelajaran. Tahap selanjutnya yaitu tahap perumusan butir-butir materi, pada tahap ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi konsep utama pada materi yang akan dikembangkan, menyusunnya secara sistematis, dan merinci konsep-konsep yang relevan. Hasil dari analisis perumusan butir-butir materi ini adalah berupa peta konsep untuk mata pelajaran administrasi pajak khususnya pada materi pokok PPh 21, PPh 23, dan PPh 25.

Pada tahap perumusan alat pengukur keberhasilan, alat pengukur keberhasilan yang digunakan untuk mengetahui keterampilan dan kemampuan siswa berupa soal latihan. Sedangkan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan lembar telaah dan lembar validasi. Tahap penulisan naskah media dimana pada tahap ini naskah ditulis dalam bentuk *storyboard*, dan naskah inilah yang akan menjadi acuan selama proses pembuatan media berlangsung. Tahap telaah ahli materi dilakukan oleh 2 orang yaitu ibu Dr. Susanti, M.Si dosen pendidikan akuntansi Universitas Negeri Surabaya dan ibu Dra. Lusita, M.M selaku guru produktif mata pelajaran administrasi pajak di SMK Negeri 1 Surabaya. Analisis data dan revisi terhadap naskah video dilakukan berdasarkan saran dan komentar umum dari ahli materi yang sudah dituliskan di lembar telaah ahli materi. Tahap produksi media dilakukan dengan mengacu pada naskah video yang telah ditelaah sebelumnya oleh para ahli materi. Produksi media ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Power Point 2010*, *Sparkol Video Scribe*, *Free Audio Auditor*, *Camtasia Studio 8*, *Any Video Converter*, dan *Video Maker Fx*. Tahap telaah media dilakukan oleh 1 orang yaitu bapak Drs. Sukarmin, M.Pd dosen jurusan kimia, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan dari Universitas Negeri Surabaya yang menguasai bidang media. Tahap analisis data dan revisi terhadap media dilakukan berdasarkan saran dan komentar umum dari ahli media yang sudah dituliskan di lembar telaah ahli media.

Pada tahap validasi, para ahli melakukan validasi berdasarkan kriteria kelayakan menggunakan lembar validasi yang telah disediakan. Validator diminta untuk mengisi lembar validasi dan memberikan masukan demi kesempurnaan media yang dikembangkan. Pada tahap uji coba produk dilakukan pada 30 siswa program keahlian akuntansi di SMK Negeri Surabaya. Tahap analisis data hasil validasi dan analisis hasil uji coba produk dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif dalam bentuk prosentase.

Untuk menilai kelayakan produk diketahui dari hasil validasi para ahli yang terdiri dari validasi ahli materi dan validasi ahli media. Hasil validasi dari ahli materi mendapat prosentase sebesar 86,7% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi dari ahli media mendapat prosentase sebesar 95,3% dengan kategori sangat layak. Menurut Riduwan (2015) "media dapat dikatakan layak jika memperoleh prosentase $\geq 61\%$ ". Maka dapat dikatakan bahwa pengembangan media pembelajaran animasi pada mata pelajaran administrasi pajak materi pph 21, pph 23, & pph 25 untuk siswa SMK kelas XII di Surabaya sangat layak untuk digunakan. Sedangkan hasil angket respon siswa memperoleh prosentase sebesar 95% dengan kategori sangat baik.

PENUTUP

Simpulan

Pengembangan media pembelajaran animasi pada mata pelajaran administrasi pajak materi pph 21, pph 23, & pph 25 untuk siswa SMK kelas XII di Surabaya ini menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Arief S. Sadiman. Yang meliputi beberapa tahapan diantaranya identifikasi kebutuhan, perumusan tujuan, perumusan butir-butir materi, perumusan alat pengukur keberhasilan, penulisan naskah media, telaah ahli materi dan analisis data, produksi media, telaah ahli media dan analisis data, validasi dan uji coba terbatas serta analisis data hasil validasi dan uji coba. Kelayakan pengembangan media pembelajaran animasi sangat layak berdasarkan validasi para ahli materi dan ahli media ditinjau dari komponen kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis, sehingga media bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan kriteria sangat baik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan diatas, berikut ini adalah saran yang diberikan oleh peneliti:

1. Penelitian ini sebatas menguji kelayakan media yang ditentukan berdasarkan penilaian para ahli (ahli materi dan ahli media). oleh karena itu untuk peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian eksperimen untuk menguji media pembelajaran yang telah dikembangkan.
2. Penelitian ini juga hanya sebatas mengembangkan video pembelajaran untuk mata pelajaran administrasi pajak pada materi PPh 21, PPh 23, dan PPh 25. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk melengkapi materi yang bersifat operasional lainnya mengenai administrasi pajak untuk siswa SMK.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Budiningsih C. Asri. 2015. *Belajar Pembelajaran*. Jakarta: Bineka Cipta.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadlillah, M. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTs, & SMA/MA*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gora S, Winastwan. 2004. *Animasi 3D Instant Menggunakan Ulead Cool 3D Studio*. Jakarta: Andi Offset.
- Halim, Abdul, dkk. 2014. *Perpajakan: Konsep, Aplikasi, Contoh, dan Studi Kasus*. Jakarta: Salemba Empat.
- Herliyani, Elly. 2014. *Animasi Dua Dimensi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kurniasih, Imas dan Sani, Berlin. 2016. *Revisi Kurikulum 2013: Implementasi Konsep dan Penerapan*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Kurniasih, Imas dan Sani, Berlin. 2014. *Panduan Membuat Bahan Ajar Buku Teks Pelajaran Sesuai Dengan Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Lembaga Pengkajian dan Pengembangan Ilmu Pendidikan 2007. *Teori dan Praktek Pendidikan*. Surabaya.
- Musfigon, HM. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Purnama, Bambang Ela. 2013. *Konsep Dasar Multimedia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 81A tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 103 tahun 2014 tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 74 tahun 2008 Tentang Guru.
- Poerwati (dkk). 2013. *Panduan Memahami Kurikulum 2013: Sebuah Inovasi Struktur Kurikulum Penunjang Pendidikan Masa Depan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2015. *Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Ruslan, Arief. 2016. *Animasi: Perkembangan dan Konsepnya*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sadiman, Arief S. (dkk). 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Saputra, Irwan Adimas Ganda. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Sebagai Bahan Pengamatan Dalam Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Siswa Kelas XI SMK Negeri Di Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi* (Online), Vol 4 Nomor 2 (<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/14831/baca-artikel>, diunduh 3 Maret 2017)
- Sianipar, Pandopotan. 2005. *Cara Mudah Membuat Animasi Klip Dengan Adobe After Effect 5.5*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti dan Rahmawati, Selly. 2014. *Penilaian Dalam Kurikulum 2013* Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual; Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/KTI)*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional.
- Wina, Sanjaya. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Yaqin, Ainul. 2017. Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Android Sebagai Pendukung Bahan Ajar Pada Materi PPh Pasal 21. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*. (Online), Vol 5 Nomor 1 (<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/17965/baca-artikel>, diunduh 3 Mei 2017)