



Pengembangan Multimedia Interaktif DIGITAX (*Digital Tax Administration Media*) Berbasis Web Menggunakan *Google Sites* pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI SMK

Dhiny Avriliamin Putri^{1*}, Vivi Pratiwi²

¹Universitas Negeri Surabaya, dhiny.18062@mhs.unesa.ac.id

²Universitas Negeri Surabaya, vivipratiwi@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan produk perangkat pembelajaran pada mata pelajaran Administrasi Pajak kelas XI dalam bentuk multimedia interaktif berbasis *website* yang diharapkan memiliki kelayakan dan tingkat efektivitas yang baik. Produk ini dinamakan DIGITAX (*Digital Tax Administration Media*). Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE meliputi *analyze, design, development, implementation, and evaluation*. Pengujian produk dilaksanakan di SMK Ketintang Surabaya pada kelas XI AKL 1 dengan jumlah 20 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan validasi materi dan ahli media memperoleh kriteria sangat layak, serta respon peserta didik memperoleh kriteria sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *web* pada mata pelajaran Administrasi Pajak sangat layak diterapkan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran *online* maupun konvensional.

Kata Kunci: *Administrasi Pajak; Multimedia Interaktif; Google Sites*

Abstract

This study aims to create a learning device product for class XI Tax Administration subjects in the form of interactive multimedia based on a website which is expected to have a good feasibility and level of effectiveness. This product is called DIGITAX (Digital Tax Administration Media). This research is a development research with the ADDIE model covering analyze, design, development, implementation, and evaluation. Product testing was carried out at SMK Ketintang Surabaya in class XI AKL 1 with a total of 20 students. The results of the study showed that the validation of the material and media experts obtained very feasible criteria. The student's response obtained very good criteria. So it can be concluded that web-based interactive multimedia learning media in Tax Administration subjects is very feasible to be applied as a medium in online and conventional learning activities.

Keywords: *Tax Administration; Interactive Multimedia; Google Sites*

*✉ Corresponding author: dhiny.18062@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Masa pandemi di Indonesia telah menjadi konflik di segala aspek, salah satu yang menjadi dampak dari pandemi yaitu dalam bidang pendidikan. Hal ini menyebabkan kegiatan belajar menjadi terhambat dan peserta didik dituntut untuk belajar mandiri. Pelaksanaan pembelajaran secara daring/online guna meningkatkan pemahaman dan menciptakan belajar yang menyenangkan untuk peserta didik selama pandemi *Covid-19* yang tengah melanda, hal tersebut merupakan implementasi program pendidikan dimasa pandemi yang diterbitkan oleh Kemdikbud tahun 2022. Adapun kegiatan pembelajaran dan variasi dalam pemberian tugas antar peserta didik dilakukan dengan menyesuaikan kondisi peserta didik, termasuk ketersediaan akses/fasilitas belajar yang ada di tempat tinggal masing-masing (kemdikbud.go.id, 2020)

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan melalui observasi di SMK Ketintang Surabaya dengan menyebar kuesioner di kelas XI Akuntansi Keuangan dan Lembaga (AKL) 1 ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran yaitu kurang maksimalnya pemanfaatan perangkat atau media pembelajaran. Pada saat dilakukannya kegiatan belajar, pendidik memberikan media dalam bentuk

powerpoint, video *youtube*, *e-book*, *word* dan *pdf*. Intensitas penggunaan media pembelajaran yang kerap guru berikan kepada peserta didik dalam pembelajaran Administrasi Pajak berupa powerpoint dan video *youtube*, hal ini dikemukakan oleh 25 dari 31 peserta didik. Peserta didik dalam mengakses materi selain yang diberikan guru menggunakan internet dan perangkat yang digunakan adalah laptop dan *smartphone*.

Terdapat masalah lain yang dialami oleh peserta didik saat pembelajaran dari rumah diantaranya kurang fokus, sulit memahami materi, tidak ada pendampingan belajar, merasa bosan dan kuota internet yang kurang memadai. Ketika pembelajaran berlangsung melalui zoom meeting dengan menggunakan media pembelajaran powerpoint yang diberikan guru, tingkat partisipasi peserta didik dirasa kurang. Ketika guru menjelaskan materi dan memberi pertanyaan sebagian besar peserta didik tidak merespon. Hal tersebut sangat memengaruhi peserta didik dalam memahami suatu konsep maupun perhitungan pada materi administrasi pajak, maka diperlukan penerapan teknologi multimedia yang dapat menjadi inovasi media pembelajaran agar dapat berkembang lebih aktif, interaktif, dan pembelajaran menjadi berkualitas (Septiani et al., 2020)

Berdasarkan hasil observasi mengenai pendapat peserta didik terkait pembelajaran dan media yang digunakan, peserta didik menganggap bahwa materi yang sulit pada mata pelajaran Administrasi Pajak adalah Pajak Penghasilan (PPH) Pasal 21 yang merupakan materi perhitungan, sehingga sulit dipahami oleh peserta didik dan sulit membedakan dokumen-dokumen pajak meliputi Surat Pemberitahuan, Surat Setoran Pajak, Surat Ketetapan Pajak, Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar, Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar Tambahan, Surat Ketetapan Pajak Lebih Bayar, dan Surat Ketetapan Pajak Nihil. Kemudian dilihat dari hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran administrasi pajak, mayoritas peserta didik memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang mana nilai KKM dari mata pelajaran di sekolah tersebut adalah 70. Penggunaan media pembelajaran dirasa kurang tepat sehingga dalam kegiatan belajar peserta didik kurang semangat. Tuntutan guru disini adalah untuk melakukan inovasi dalam pemanfaatan teknologi guna terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif sehingga peserta didik terdorong untuk meningkatkan intensitas belajarnya baik online maupun konvensional, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik (Yuliandari, 2014). Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran, memiliki peran penting bagi peserta didik dalam kegiatan belajarnya. Guru sebagai pendidik sekaligus fasilitator bagi peserta didik untuk memberikan fasilitas belajar berupa media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sesuatu untuk menyampaikan informasi dari *learning resources* (pendidik) ke *recipient* (peserta didik) yang memacu daya pikir, kesadaran, atensi dan mempermudah peserta didik untuk menuntut ilmu (Usyanti & Susanti, 2015). Salah satu bentuk media yang dapat diimplementasikan dalam kegiatan belajar adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif berupa media yang disusun oleh perancang hingga tampilannya memenuhi fungsi penyampaian informasi dan mempunyai interaktivitas ke pengguna (Rachmadtullah et al., 2018) serta merupakan susunan dari tulisan, ilustrasi, suara, animasi, dan video yang digabung menjadi satu dalam sebuah media dan dikirimkan melalui media elektronik (Apriyani, 2017). Komponen penting dalam multimedia yaitu animasi yang merupakan kreatifitas suatu media untuk menyampaikan konsep materi. Animasi ini dapat dijadikan sebagai sumber penarik perhatian pengguna, selain itu juga terdapat permainan (*games*) yang dapat membuat pengguna belajar dengan menyenangkan sambil bermain (Putra et al., 2021). Perlu diperhatikan isi materi pembelajaran terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan, sehingga mempermudah peserta didik, pendidik dan pihak sekolah dalam kegiatan pembelajaran (Laia et al., 2021). Suatu inovasi yang dirasa dapat meningkatkan semangat serta motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar adalah pemanfaatan multimedia interaktif berbasis *web* (Santoso et al., 2020). Berdasarkan permasalahan yang diuraikan, maka diperlukan sebuah inovasi pada media agar lebih menarik yang dapat dijalankan disemua perangkat elektronik seperti *smartphone* atau laptop dengan tersambung internet yaitu dalam bentuk multimedia interaktif berbasis *web*.

Adanya pemanfaatan multimedia interaktif, kegiatan dalam belajar dapat mencapai tujuan dan efisien dalam pemaparan materi (Yosafat & Bachri, 2021). Diterapkannya multimedia interaktif dalam pembelajaran menunjukkan hasil kelayakan yang baik sebagai media pendamping belajar yang didukung berdasarkan penelitian sebelumnya. Pada penelitian yang dilakukan oleh Putri (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web Google Sites* Materi Hukum Newton Pada Gerak Benda”, hasil penelitian disimpulkan bahwa pengembangan media yang dilakukan telah memenuhi persyaratan dan sangat layak diimplementasikan dalam kegiatan belajar.

Pada penelitian Agustinus (2016) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web* dengan Pemanfaatan Video *Conference* Mata Pelajaran Produktif Teknik Komputer dan Jaringan di SMK”, bahwa penelitian ini memperoleh hasil yang layak dari media pembelajaran yang dikembangkan dan dapat digunakan karena telah memenuhi kategori kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Sedangkan penelitian Riyanti & Susilowibowo (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web Blog* Pada Materi Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa Kelas XI Akuntansi”, hasil keseluruhan dinyatakan sangat layak dengan skor persentase 84%, respon peengguna dinyatakan sangat baik terhadap media dan mendapat skor persentase sebesar 95%. Pada penelitian Harsanto (2014) dengan judul “*Innovation to Enhance Blended Learning Experiences: Applying Google Sites in Higher Education*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Google Sites* dipilih karena mudah digunakan dan dapat dikembangkan secara berkelanjutan. Survei menunjukkan bahwa pengguna, dosen maupun mahasiswa yang terlibat dalam penggunaan *e-learning* tertarik dengan perangkat *e-learning* ini.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menciptakan perangkat pembelajaran pada mata pelajaran Administrasi Pajak dalam bentuk multimedia interaktif berbasis *website* yang memiliki tingkat kelayakan dan efektivitas yang baik sehingga media layak diimplementasikan dalam proses pembelajaran *online* maupun konvensional. Dengan mengembangkan produk multimedia interaktif ini, produk dapat digunakan oleh guru pada kegiatan pembelajaran sebagai variasi media pembelajaran agar selama kegiatan belajar peserta didik tidak merasa bosan dan diharapkan dapat memotivasi serta memberikan semangat belajar kepada peserta didik selaku pengguna produk dalam meningkatkan pemahaman konsep pada materi Dokumen Pajak dan Pajak Penghasilan (PPH) Pasal 21.

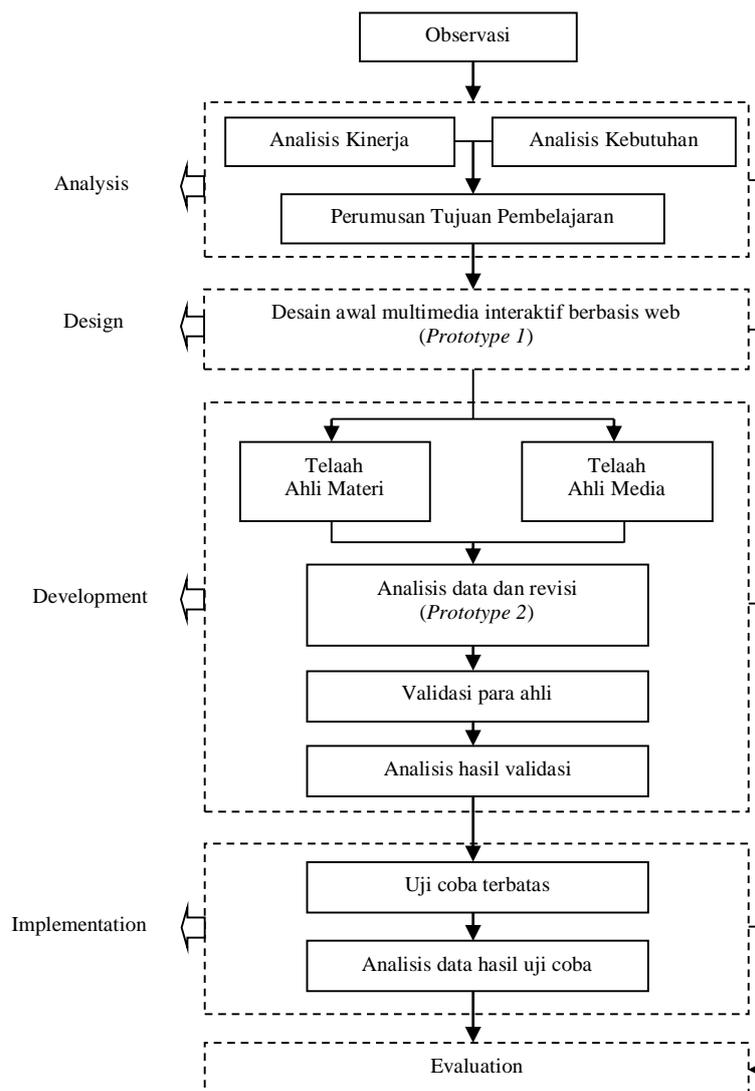
METODE PENELITIAN

Untuk menciptakan sebuah produk media dan menguji efektivitas dari produk yang dihasilkan maka penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang mana hal ini dikemukakan berdasarkan pendapat Sugiyono (2017). Proses pengembangan dilakukan dengan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Lima tahapan ini saling berkaitan dan terstruktur, artinya dari tahap analisis hingga tahap evaluasi dalam pengimplementasiannya harus sesuai urutan/sistematis dan tidak dapat dilakukan secara *random*. Kelima langkah ini merupakan langkah yang sederhana dibanding dengan model pengembangan lain (Ranuharja et al., 2021). Model ADDIE bersifat global dan mudah disesuaikan, dimana model ini digunakan untuk pengembangan model pembelajaran, perangkat pembelajaran, media pembelajaran, atau bahan ajar (Sari & Listiadi, 2019)

Prosedur adalah langkah yang dilakukan sebelum melakukan pengembangan (Rayanto & Sugianti, 2020). Prosedur pengembangan digunakan bertujuan agar pengembangan produk yang dilakukan lebih terarah dan sesuai dengan prosedur. Prosedur pengembangan multimedia interaktif ditunjukkan pada gambar 1.

Subjek uji coba dilakukan oleh Dosen Prodi Pendidikan Akuntansi dan guru mata pelajaran Administrasi Pajak di SMK Ketintang yang akan menilai kelayakan materi yang terdapat dalam media melalui lembar telaah dan validasi ahli materi. Ahli Media dilakukan oleh Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya yang merupakan ahli pada bidang teknologi terutama *website* yang akan menilai kelayakan produk media pembelajaran melalui lembar telaah dan validasi ahli media. dan sampel uji coba dilakukan oleh peserta didik kelas XI AKL 1 SMK Ketintang Surabaya yang sedang menempuh mata pelajaran Administrasi Pajak dengan jumlah 20 peserta didik.

Teknik analisis data yaitu perolehan data kemudian dianalisis dan mendeskripsikan hasil tersebut. Selanjutnya untuk menentukan kelayakan produk, disimpulkan berdasarkan aspek kriteria kelayakan media pembelajaran (Rachmadtullah et al., 2018). Kelayakan kriteria media pembelajaran dikatakan layak apabila memenuhi nilai persentase 61% yang disajikan pada tabel 1. Lembar telaah para ahli yang telah diisi merupakan data kualitatif yaitu data yang berisi pedapat dan saran yang menjadi landasan perbaikan media pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh, penilaian media pembelajaran menggunakan Skala Likert.



Sumber: Branch (2009) dimodifikasi peneliti
Gambar 1. Prosedur Pengembangan Multimedia Interaktif

Data hasil dari validasi dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Nilai Keseluruhan}}{\text{Jumlah Nilai Maksimal}} \times 100\%$$

Setelah diketahui hasil dari perhitungan berdasarkan teknik persentase diatas, selanjutnya menentukan layak atau tidaknya media pembelajaran dengan menggunakan kriteria skala interpretasi dibawah ini:

Tabel 1.
Persentase Kelayakan

% Kelayakan	Keterangan
81 % - 100 %	Sangat Layak
61 % - 80 %	Layak
41 % - 60 %	Cukup Layak
21 % - 40 %	Tidak Layak
0 % - 20 %	Sangat Tidak Layak

Sumber: Riduwan (2015)

Analisis lembar respon pengguna (peserta didik) dilakukan dengan cara kuantitatif. Hasil analisis yang telah didapatkan, kemudian dikalkulasikan dengan menggunakan Skala *Guttman* yaitu dengan pendapat “Ya” dinyatakan dengan angka 1 dan pendapat “Tidak” dinyatakan dengan angka 0. Selanjutnya hasil kalkulasi dari skala *Guttman* dihitung dengan rumus persentase yang telah disebutkan sebelumnya. Untuk menentukan kelayakan produk multimedia interaktif yang telah dianalisis, maka untuk melihat kriteria dari hasil persentase dapat diperoleh dari skala interpretasi kelayakan yang dikemukakan oleh Riduwan (2015) yaitu apabila didapat nilai persentase 0% -20% dengan kriteria “Sangat Tidak Baik”, 21%-40% dengan kriteria “Tidak Baik”, 41%-60% dengan kriteria “Cukup Baik”, 61%-80% dengan kriteria “Baik” dan 81%-100% kriteria “Sangat Baik”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil penelitian, akan disajikan beberapa informasi yang diperoleh dari hasil pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *web* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berikut penjelasan pada masing-masing tahapan:

Analisis

Pada tahap analisis dilakukan untuk mengumpulkan informasi terkait masalah kinerja dan kebutuhan yang nantinya digunakan menjadi landasan pada pengembangan multimedia interaktif. Tahap analisis kinerja, analisis kebutuhan, dan perumusan tujuan pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang terdapat pada tahap analisis ini. Untuk memperoleh informasi dalam analisis kinerja, dapat diketahui bahwasanya di SMK Ketintang Surabaya telah memanfaatkan media yang berbasis teknologi dalam proses pembelajaran, seperti tersedianya fasilitas LCD, laboratorium komputer, dan jaringan *Wifi*. Akan tetapi pada saat pandemi *Covid-19*, semua sekolah termasuk SMK Ketintang melakukan kegiatan belajar secara daring dan tatap muka 50%, sehingga proses pembelajaran terhambat. Pada kegiatan pembelajaran daring, guru memberikan media pembelajaran berupa powerpoint atau *link* video *youtube* kepada peserta didik. Selama pembelajaran, peserta didik merasakan suatu kebosanan dan kurangnya rasa semangat dalam belajar yang menimbulkan kesulitan dalam memahami materi, hal ini merupakan kelemahan media yang diberikan guru. Oleh karena itu diperlukan variasi media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik dalam pembelajaran *online* maupun konvensional. Selanjutnya kegiatan analisis kebutuhan dilakukan dengan wawancara terhadap Guru mata pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI AKL 1 di SMK Ketintang Surabaya. Informasi tersebut adalah keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan media berbasis teknologi maka dibutuhkan variasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan menarik atensi peserta didik untuk belajar, sehingga media pembelajaran yang digunakan tidak monoton. Selanjutnya adalah analisis kurikulum. Analisis kurikulum dibutuhkan untuk mengetahui materi yang dikembangkan pada media pembelajaran. Materi yang digunakan yaitu Bentuk-Bentuk Dokumen Pajak dan Pajak Penghasilan Pasal 21. Untuk merangkum hasil dari analisis kinerja, analisis kebutuhan dan kurikulum diperlukan tahap perumusan tujuan pembelajaran, sehingga dapat menentukan tujuan yang akan dicapai sebagai landasan dalam penyusunan media pembelajaran. Berdasarkan silabus mata pelajaran Administrasi pajak, kompetensi dasar yang dipilih adalah 3.4 memahami bentuk-bentuk Surat dalam administrasi pajak seperti Surat Pemberitahuan, Surat Setoran Pajak, Surat Ketetapan Pajak, Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar, Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar Tambahan, Surat Ketetapan Pajak Lebih Bayar, dan Surat Ketetapan Pajak Nihil, dan 3.5 menganalisis data pembuatan SPT Pajak Penghasilan pasal 21.

Desain

Tahap desain dilakukan untuk memudahkan peneliti dalam menyusun suatu media dengan bentuk multimedia interaktif berbasis *web* yang diharapkan mampu mencapai tujuan pembelajaran. Produk dikembangkan menggunakan platform dari google yaitu *Google Sites*. *Google Sites* memiliki berbagai fitur-fitur pendukung yang dapat dimanfaatkan, fitur-fitur tersebut dapat diisi dengan berbagai materi

pembelajaran (Fitria et al., 2021). Menurut Ferismayanti (2020) *Google sites* adalah produk yang dibuat oleh google sebagai alat untuk membuat situs *website*. *Google sites* sangat mudah digunakan terutama untuk menunjang pembelajaran dengan memaksimalkan fitur-fitur yang ada. Sedangkan menurut pendapat Arief (2017) *Google Sites* merupakan situs yang dapat memudahkan dalam membuat suatu informasi secara cepat, dan dalam situs tersebut dapat ditambahkan berkas atau dokumen pendukung lainnya dari aplikasi google seperti *link youtube, google docs, sheet, forms, calender, awesome table* dan sebagainya. Keunggulan dari produk ini dapat dijalankan di perangkat *smartphone, tablet, PC* maupun *laptop* yang memiliki *browser* seperti *google chrome, mozilla firefox*, dan sejenisnya. Produk ini disajikan berbagai macam media yang berupa teks, gambar, animasi, audio, dan video. Proses kegiatan tahap desain yang akan dilakukan meliputi perumusan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), merancang isi diantaranya komponen ilustrasi atau gambar dan *icon* yang akan digunakan dalam multimedia interaktif, desain banner halaman *home*, halaman sub materi pembelajaran, musik, dan komponen lain yang dibutuhkan untuk pengembangan media, dan dilanjutkan dengan merancang desain media multimedia interaktif menggunakan *Google Sites*. Pada tahap desain ini, aplikasi Canva digunakan untuk mendesain banner dan ilustrasi pendukung pada multimedia interaktif. Setelah desain banner dan ilustrasi pendukung sudah dibuat, kemudian diedit kedalam aplikasi pembuat animasi yang dapat diunduh di Play Store yaitu Gif Maker. Tujuan dibuatnya banner animasi adalah untuk membuat tampilan DIGITAX lebih menarik dan interaktif. Hal ini sesuai dengan pendapat Murdiono et al (2020) bahwa dengan memanfaatkan desain animasi, kegiatan pembelajaran yang semula membosankan dapat diubah menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Komponen yang terdapat dalam multimedia interaktif berbasis *web* ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 2.
Komponen Multimedia Interaktif

No.	Icon	Keterangan	Icon	Keterangan
1.		Tokoh peserta didik yang digunakan untuk desain banner halaman <i>home</i>		Referensi
2.		Petunjuk penggunaan		Kompetensi Dasar
3.		Musik		Tujuan Pembelajaran
4.		Materi bentuk-bentuk dokumen pajak		Materi
5.		Materi Pajak Penghasilan Pasal 21		Video Pembelajaran
6.		Fitur Chat WhatsApp dan Email		Latihan Soal
7.		Profil Pengembang		Games

Sumber: Data diolah peneliti (2022)

Pengembangan

Tahap pengembangan dilakukan untuk merealisasikan desain yang telah dirancang sebelumnya. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menciptakan suatu media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif pada mata pelajaran Administrasi Pajak untuk kelas XI SMK dimana media pembelajaran ini merupakan inovasi media dengan memanfaatkan teknologi. Produk ini berupa multimedia interaktif berbasis situs *web* dengan nama produk yaitu DIGITAX (*Digital Tax Administrasion Media*). Dari tahap ini dihasilkan produk awal (*Prototype 1*). Dalam pembuatan produk dengan menggunakan *Google Sites*. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh

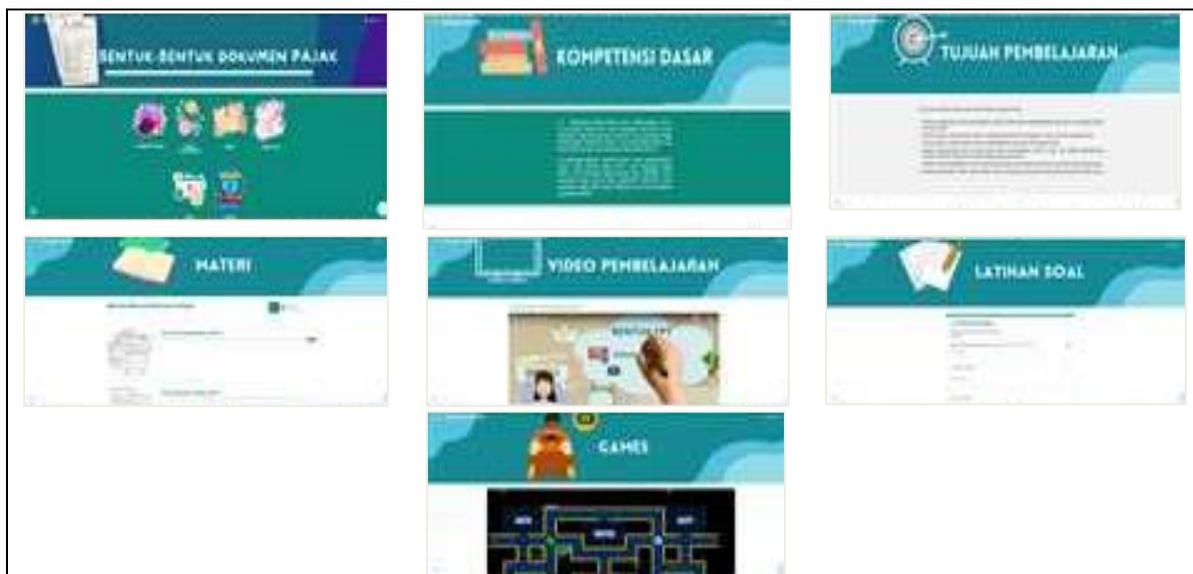
Ferismayanti (2020) *Google sites* adalah produk yang dibuat oleh google sebagai alat untuk membuat situs *website*. Multimedia interaktif DIGITAX ini terdiri dari halaman *home* atau halaman awal dari media. Halaman *home* ini berisi nama media, ucapan selamat datang, petunjuk penggunaan, musik, materi pembelajaran, fitur chat WhatsApp dan email, profil pengembang, dan referensi. Pada sub materi pembelajaran berisi kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, latihan soal dan games pada masing-masing materi. Kegiatan telaah oleh ahli materi dan ahli media, diberikan lembar telaah kepada ahli materi dan ahli media untuk memberikan pendapat dan saran mengenai *Prototype 1*. Kemudian hasil dari telaah tersebut dilakukan analisis dan revisi produk sesuai dengan pendapat dan saran yang diberikan oleh para ahli sehingga menghasilkan *Prototype 2*. Kegiatan validasi multimedia interaktif sebagai media pembelajaran oleh ahli materi dan ahli media, diberikan lembar validasi ahli materi dan ahli media untuk memberikan penilaian terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan. Berikut tampilan DIGITAX :



Sumber: Data diolah peneliti (2022)

Gambar 2. Tampilan DIGITAX

Bagian materi pembelajaran, terdapat dua materi yaitu materi Bentuk-Bentuk Dokumen Pajak dan Pajak Penghasilan (PPh) pasal 21. Pada masing-masing materi terdapat kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, latihan soal, dan *games*. Untuk menentukan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran pada setiap materi disesuaikan dengan RPP dan silabus mata pelajaran Administrasi Pajak dan dilanjutkan dengan penyusunan materi pembelajaran. Video pembelajaran dibuat berdasar materi yang telah disusun. Pembuatan video pembelajaran memanfaatkan aplikasi *Powtoon* dengan durasi kurang lebih 2 menit pada masing-masing video. Selanjutnya pembuatan latihan soal. Latihan soal dibuat dengan menggunakan *Google Form* dengan 10 soal pilihan ganda pada materi Bentuk-bentuk Dokumen Pajak. sedangkan 10 soal pilihan ganda dan 3 soal kasus untuk Pajak Penghasilan (PPh) pasal 21. Proses penyemat *Google Form* latihan soal dilakukan dengan menyematkan link url dari google form tersebut. Selanjutnya pembuatan *Games*. *Games* ini dibuat dengan memanfaatkan aplikasi *Wordwall*. Menurut Auliya (2021), *Wordwall* merupakan kumpulan game edukasi yang dapat digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran. *Wordwall* memiliki banyak fitur menarik yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru dan dapat diakses secara gratis melalui internet. *Games* yang digunakan pada multimedia interaktif ini terdiri dari dua *games*, yaitu papan labirin dan teka teki silang. *Games* dibuat secara sederhana karena keterbatasan kemampuan pengembang dalam pembuatan *games*. Tetapi pembuatan *games* sudah mencakup tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tampilan disajikan pada gambar berikut:



Sumber: Data diolah peneliti (2022)

Gambar 3. Halaman Materi Pembelajaran

Setelah selesai memproduksi media, tahap selanjutnya adalah proses telaah dan validasi melalui lembar telaah dan validasi yang diberikan untuk para ahli. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui pendapat dan masukan dari validator ahli terhadap media yang dikembangkan (*prototype 1*). Dalam penelitian pengembangan ini, tahap telaah materi dan telaah media dilaksanakan oleh validator yang ahli pada bidangnya. Berikut hasil rekapitulasi revisi yang diberikan ahli materi dan ahli media :

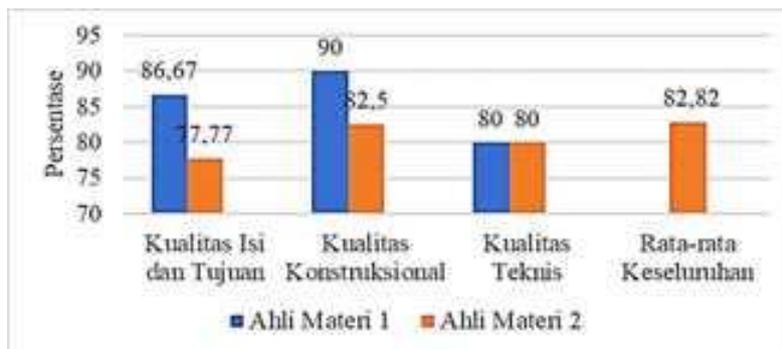
Tabel 3.
Rekapitulasi Hasil Revisi Para Ahli

No.	Revisi Ahli Materi	Revisi Ahli Media
1.	Perhatikan teknik penulisan	Tujuan pembelajaran gunakan konsep ABCD
2.	Kata atau kalimat dalam bahasa Inggris dimiringkan	Gunakan bahasa yang komunikatif, ada kalimat sapaan terhadap peserta didik di halaman <i>home</i>
3.	Untuk membuat poin-poin menggunakan <i>numbering</i> , tidak menggunakan yang lain.	Jenis huruf pada tampilan media diganti menjadi Arial atau Tahoma
4.	Instruksi yang terdapat pada soal perlu diperhatikan	
5.	Latihan soal Kompetensi Dasar Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21 harus lebih banyak soal praktek/soal kasus	

Sumber: Data diolah peneliti (2022)

Setelah mendapatkan pendapat dan masukan dari para ahli, kemudian merevisi produk sesuai dengan hasil telaah yang diberikan. Apabila analisis dan revisi telah dilakukan sehingga menghasilkan *prototype 2*. Berikut link *prototype 2* dari multimedia interaktif: <https://sites.google.com/mhs.unesa.ac.id/digitax>. Hasil media yang telah direvisi diserahkan kembali kemudian para ahli melakukan validasi dan menyatakan media layak untuk digunakan.

Validasi merupakan tahap untuk menentukan kelayakan produk yang dikembangkan. Hasil analisis validasi dari validator ahli digunakan untuk menentukan kelayakan multimedia interaktif DIGITAX. Pada tahap ini, dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Surabaya dan guru mata pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI SMK Ketintang Surabaya melakukan validasi produk sebagai validator ahli materi serta Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya sebagai validator ahli media. Kriteria kelayakan pada aspek penilaian sebuah produk menggunakan kriteria kelayakan media yang dikemukakan oleh Arsyad (2014) yaitu kualitas isi dan tujuan, kualitas konstruksional, dan kualitas teknis. Berikut disajikan hasil analisis dari validasi para ahli:



Sumber: Data diolah peneliti (2022)

Gambar 4. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Suci Rohayati, S.Pd. M.Pd. Dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Surabaya selaku ahli materi 1 dan Ibu Elis Moelyani, S.E guru mata pelajaran Administrasi Pajak SMK Ketintang Surabaya selaku ahli materi 2. Berdasarkan hasil validasi materi apabila hasil validasi kedua ahli materi dikalkulasi, menunjukkan hasil persentase rata-rata keseluruhan sebesar 82,82% yang dinyatakan sangat layak. Jadi, kesimpulan yang didapatkan yaitu multimedia interaktif DIGITAX layak untuk lanjut ke tahap respon pengguna.



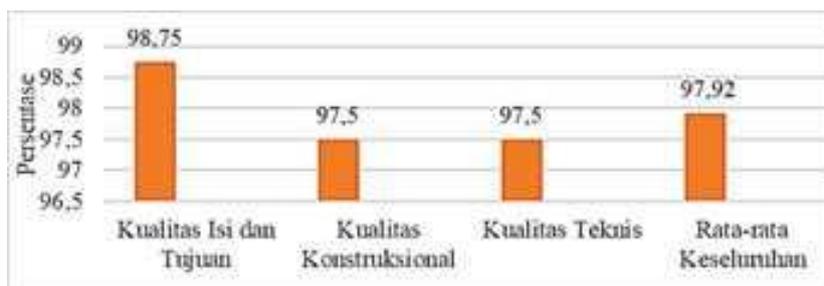
Sumber: Data diolah peneliti (2022)

Gambar 5. Rekap Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh Bapak Dr. Fajar Arianto, M.Pd. selaku dosen Jurusan Teknologi Pendidikan yang ahli pada bidang teknologi terutama *website* ini. Berdasarkan diagram hasil validasi media menunjukkan kriteria sangat layak dengan rata-rata keseluruhan sebesar 100%.

Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap untuk melakukan ujicoba produk. Ujicoba ini bertujuan untuk mengetahui apakah media yang telah dikembangkan memperoleh tingkat efektivitas yang baik atau tidak yaitu melalui angket respon peserta didik. Media pembelajaran multimedia interaktif yang telah melewati tahap analisis data, revisi dan validasi para ahli sehingga menghasilkan Prototype 2, kemudian dilakukan uji coba secara terbatas. Uji coba dilaksanakan di SMK Ketintang Surabaya pada kelas XI AKL 1 dengan jumlah 20 peserta didik. Menurut pendapat Sadiman dalam Musfiqon (2015) dalam melakukan uji coba, dapat menggunakan 10-20 peserta didik, yang terpenting adalah jumlah subjek tersebut telah memenuhi atau telah mewakili populasi. Pertama-tama uji coba diawali dengan memperkenalkan tujuan melakukan uji coba produk dan dilanjut pengenalan produk multimedia interaktif DIGITAX. Kemudian peserta didik diminta untuk membuka link media yang telah dikirim melalui *WhatsApp Group* dan diinstruksikan untuk mempelajari media tersebut. Di akhir uji coba, peserta didik diminta untuk mengisi lembar angket respon pengguna. Berikut disajikan hasil penilaian angket pengguna terhadap media yang dikembangkan:



Sumber: Data diolah peneliti (2022)

Gambar 6. Diagram Hasil Penilaian Respon Pengguna

Berdasarkan rekapitulasi angket respon pengguna terhadap multimedia interaktif berbasis *web* pada mata pelajaran Administrasi Pajak yang telah disajikan, diperoleh rata-rata persentase sebesar 98,75% berdasarkan aspek penilaian kualitas isi dan tujuan, kualitas konstruksional menunjukkan persentase 97,50%, dan kualitas teknis dengan persentase 97,50%. Kemudian keseluruhan aspek dianalisis dan diperoleh hasil rata-rata dari pengguna multimedia dengan persentase 97,92% yang dapat dikategorikan sangat baik, artinya multimedia interaktif memperoleh tingkat efektifitas sangat baik yang mudah dioperasikan dan digunakan oleh pengguna, sehingga dapat dijadikan media pendukung dalam proses pembelajaran.

Evaluasi

Tahap evaluasi adalah proses untuk menilai apakah media yang telah dikembangkan sesuai atau tidak dengan tujuan awal yang ditentukan. Menurut pendapat Pratiwi et al. (2019) evaluasi ini dilakukan pada setiap tahapan model pengembangan ADDIE, yang mana tidak hanya dilakukan di akhir saja. Tahap evaluasi meliputi evaluasi formatif dan sumatif (Widyastuti & Susiana, 2019). Evaluasi formatif adalah evaluasi yang dilakukan pada setiap tahapan. Sedangkan evaluasi sumatif merupakan evaluasi yang dilakukan pada akhir tahapan saja. Pada penelitian ini, dilakukan evaluasi formatif yang mana evaluasi dilakukan pada setiap tahapan yang digunakan untuk keperluan revisi produk. Evaluasi dilakukan dengan menganalisis angket dari ahli materi, ahli media dan angket respon pengguna sehingga dapat diketahui produk yang dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan (Sriwahyuni et al., 2021). Berdasarkan analisis secara keseluruhan, dapat diketahui bahwa multimedia interaktif DIGITAX ini sangat layak untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian pengembangan ini adalah menciptakan sebuah produk media pembelajaran yaitu multimedia interaktif berbasis *web* menggunakan *Google Sites* pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI SMK materi Bentuk-Bentuk Dokumen Pajak dan Pajak Penghasilan Pasal 21 dengan nama produk yaitu DIGITAX (*Digital Tax Administration Media*). Proses pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE. Kelayakan multimedia interaktif berbasis *web* menggunakan *Google Sites* pada mata pelajaran Administrasi Pajak dari proses telaah, validasi dan respon peserta didik menunjukkan kriteria sangat layak. Penelitian ini terbatas pada materi Bentuk-Bentuk Dokumen Pajak dan Pajak Penghasilan Pasal 21. Sehingga diperlukan pengembangan pada materi Administrasi Pajak kelas XI SMK.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyani, N. K. (2017). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 6 Bandar Lampung*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Arief, R. (2017). Aplikasi Presensi Siswa Online Menggunakan Google Forms, Sheet, Sites, Awesome Table dan Gmail. *Sntekpan V, Itats, Surabaya*, 137–318.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Auliya, A., Suhirman, & Latipah, N. (2021). The Development of Based Evaluation Instruments Wordwall for Science Courses of Junior High School Class VII. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10 (2), 73–83. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v10i2.4566>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Ferismayanti. (2020). *Mengoptimalkan Pemanfaatan Google Sites dalam Pembelajaran Jarak Jauh*. <http://lpmlampung.kemdikbud.go.id>.
- Fitria, Ansari, K., & Adisaputera, A. (2021). Development of Learning Media for Google Sites Writing Poetry with a Contextual Approach to Class X Students of SMA Negeri 16 Medan. *Proceedings of the 6th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2021)*, 591, 665–667. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/assehr.k.211110.159>
- Harsanto, B. (2014). Innovation to Enhance Blended Learning Experience: Applying Google Sites in Higher Education. . . *Information Management and Business Review*, 6 (1), 17–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.22610/imbr.v6i1.1097>
- Laia, H., Rahmatsyah, & Simanjuntak, M. P. (2021). Development Interactive Multimedia Based on Web Elasticity and Hooke Law Topic in High School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1811, 1–6. <https://doi.org/doi:10.1088/1742-6596/1811/1/012117>
- Murdiono, M., Suyato, S., Rahmawati, E. N., & Aziz, M. A. (2020). Developingan Android-Based Mobile Application for Civic Education Learning. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 14 (16), 180–193. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i16.14967>
- Musfiqon. (2015). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Permadi, A. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Dengan Pemanfaatan Video Conference Mata Pelajaran Produktif Teknik Komputer dan Jaringan di Sekolah Menengah Kejuruan. *Program Studi Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan Pascasarjana Universitas Negeri Makassar*.
- Pratiwi, V., Bahtiar, M. D., & Hardini, H. T. (2019). MAKSI For ICT-Based Accounting Learning at Vocational High Schools. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(2), 185–196. <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i2.26013>
- Putra, A. P., Roebyanto, G., & Arafik, M. (2021). Development of Interactive Web Based Multimedia for Online Learning in Elementary School. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research. Proceedings of the International Conference on Information Technology and Education (ICITE 2021)*, 609, 62–67.
- Putri, N. K. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Materi Hukum Newton Pada Gerak Benda*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Rachmadtullah, R., Zulela, & Sumantri, M. S. (2018). Development of computer-based interactive multimedia : study on learning in elementary education. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(4), 2051–2054. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i4.16384>
- Ranuharja, F., Ganefri, Fajri, B. R., Prasetya, F., & Samala, A. D. (2021). Development of Interactive Learning Media Edugame Using ADDIE Model. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 14(1), 54–60. <https://doi.org/10.24036/tip.v14i1>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riyanti, R., & Susilowibowo, J. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Blog Pada Materi Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 5 (2), 1–8.

- Santoso, A., Sunismi, & Alifiani. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers Siswa SMA Kelas XI. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran*, 15 (19), 58–66.
- Sari, Q. E. R., & Listiadi, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS 6 Pada Mata Pelajaran Administrasi Perpajakan Kelas XI Akuntansi Di SMK Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 7 (3), 494-498.
- Septiani, A. N. S., Rejekiingsih, T., Triyanto, & Rusnaini. (2020). Development of Interactive Multimedia Learning Courseware to Strengthen Students' Character. *European Journal of Educational Research*, 9 (3), 1267–1279. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.3.1267>
- Sriwahyuni, T., Kamaluddin, & Saehana, S. (2021). Developing Android-Based Teaching Material on Temperature and Heat Using ADDIE Model. *Journal of Physics: Conference Series*, 2126, 1–7. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2126/1/012021>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Usyanti, N., & Susanti. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Rekonsiliasi Bank Untuk Kelas XI Akuntansi SMK Negeri I Lamongan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 3 (03), 1–9.
- Widyastuti, E., & Susiana. (2019). Using the ADDIE Model to Develop Learning Material for Actuarial Mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1188, 1–8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/012052>
- www.kemdikbud.go.id. (2020). *SE Mendikbud: Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19*. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-covid19>
- Yosafat, D., & Bachri, B. S. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web Materi Dampak Pencemaran Terhadap Ekosistem pada Mata Pelajaran IPA Kelas X SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 11 (6), 1–6.
- Yuliandari, S. & E. W. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi(JPAK)*, 2 (2), 1-9.