



Pengembangan Modul Digital Interaktif Perpajakan

Rosy Aprieza Puspita Zandra¹, Dyah Metha Nurfitriasih², Diana Nurindrasari^{3*}

¹Politeknik Negeri Malang, rosy.zandra@gmail.com

² Politeknik Negeri Malang, dyahmetha@polinema.ac.id

³ Politeknik Negeri Malang, diananurindrasari94@gmail.com

Abstrak

Pemahaman mengenai perpajakan memiliki urgensi tinggi khususnya bagi mahasiswa akuntansi karena perhitungan dan pelaporan pajak menjadi hal yang tidak dapat dihindarkan pada sebagian besar sektor-sektor di Indonesia. Pengetahuan dan pemahaman mengenai perpajakan harus dimiliki mahasiswa akuntansi guna mempersiapkan diri dalam memasuki dunia kerja. Selain itu, pembelajaran pada perkuliahan mengalami segregasi dari *teacher centered* menjadi *student centered*, baik secara *synchronous* maupun *asynchronous*. Hal tersebut menuntut inovasi-inovasi demi penyempurnaan sistemik terhadap komponen pendidikan, khususnya media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah menelaah pengembangan media pembelajaran berupa modul digital interaktif, yaitu *flipbook* pada mata kuliah Perpajakan dengan menggunakan ADDIE model. Modul yang dikembangkan telah dinilai oleh ahli materi, ahli media, serta diujicoba secara terbatas pada kalangan mahasiswa internal yang sedang menempuh mata kuliah perpajakan sebanyak 31 mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan materi pada modul digital interaktif dinilai cukup oleh validator ahli materi. Sedangkan hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa modul digital interaktif dinilai baik. Hasil pengujian terbatas pada mahasiswa menunjukkan bahwa modul digital interaktif dapat dipahami. Penilaian tersebut pada beberapa aspek, yaitu presentasi informasi, kandungan kognisi dan fungsionalitas.

Kata Kunci: Modul digital; interaktif; perpajakan

Abstract

Understanding of taxation has a high urgency, especially for accounting students because tax calculations and reporting are unavoidable in most sectors in Indonesia. Knowledge and understanding of taxation must be possessed by accounting students to prepare themselves to enter the world of work. In addition, learning in lectures experiences segregation from teacher centered to student centered, both synchronously and asynchronously. This requires innovations for systemic improvements to the components of education, especially learning media. The purpose of this study is to examine the development of learning media in the form of interactive digital modules, namely flipbooks in the Taxation course using the ADDIE model. The modules developed have been assessed by material experts, media experts, and tested on a limited basis among internal students who are taking Taxation courses as many as 31 students. The results showed that the feasibility of the material on the interactive digital module was considered sufficient by the material expert validator. Meanwhile, the results of the media expert's validation showed that the interactive digital module was considered good. The results of the limited test on students showed that the interactive digital module was understood. The assessment is on several aspects, namely the presentation of information, the content of cognition and functionality.

Keywords: Digital module; interactive; taxation

*✉ Corresponding author: diananurindrasari94@gmail.com

PENDAHULUAN

Pemahaman mengenai implementasi pajak menjadi hal yang sangat penting. Kebutuhan akan perhitungan dan pelaporan pajak menjadi hal yang tidak dapat dihindarkan pada sebagian besar sektor-sektor di Indonesia (Hajawiyah et al., 2021). Pajak menjadi salah satu sumber pembiayaan utama negara, selain sumber pembiayaan lainnya seperti pinjaman dalam dan luar negeri serta

penjualan sumber daya alam (Ezenagu, 2021). Sarasawati et al., (2018) menjelaskan bahwa pajak berguna dalam pembangunan dan perbaikan di berbagai bidang pada suatu negara. Dengan demikian, pada dasarnya pajak menjadi suatu kewajiban bagi setiap warga negara. Guna meningkatkan kesadaran dan pemahaman mengenai perpajakan, Kemendikbud pada tahun 2014 sepakat untuk menanamkan pembelajaran mengenai perpajakan sejak di bangku perkuliahan. Kesadaran akan pemahaman penting untuk digaungkan pada lingkup mahasiswa. Mahasiswa merupakan sasaran strategis untuk bisa digerakkan dalam mendukung program peningkatan kesadaran membayar pajak. Mahasiswa akuntansi menjadi salah satu garda terdepan dalam dunia perpajakan. Hal tersebut disebabkan karena sektor-sektor yang berhubungan dengan akuntansi dan keuangan akan berhubungan dengan perpajakan. Walaupun mahasiswa tersebut tidak bekerja pada ranah akuntansi maupun keuangan, akan tetap berhubungan dengan perpajakan dasar, baik dalam hal pajak penghasilan, Pajak Bumi dan Bangunan (PBB) dan lain sebagainya. Dengan demikian, pengetahuan dan pemahaman mengenai perpajakan harus dimiliki mahasiswa akuntansi guna mempersiapkan diri dalam memasuki dunia kerja.

Selain itu, pembelajaran pada perkuliahan mengalami segregasi dari *teacher centered* menjadi *student centered* (Dunbar & Yadav, 2022). Pergeseran tersebut juga bersamaan dengan perkembangan teknologi, sehingga membawa dinamika pendidikan Indonesia menuju laju percepatan yang harus diimbangi dengan ketersediaan media belajar yang terjangkau (Saputra & Marcelawati, 2020). Batas ruang dan jarak yang sebelumnya terbatas pada fisik beralih pada *space* yang tidak lagi mengenal batas ruang dan jarak, bahkan waktu (*synchronous* maupun *asynchronous*) (Moorhouse & Wong, 2021). Hal tersebut menuntut inovasi-inovasi demi penyempurnaan sistemik terhadap komponen pendidikan, khususnya media pembelajaran. Dengan demikian, inovasi media pembelajaran perpajakan menjadi hal yang sangat penting untuk dikembangkan.

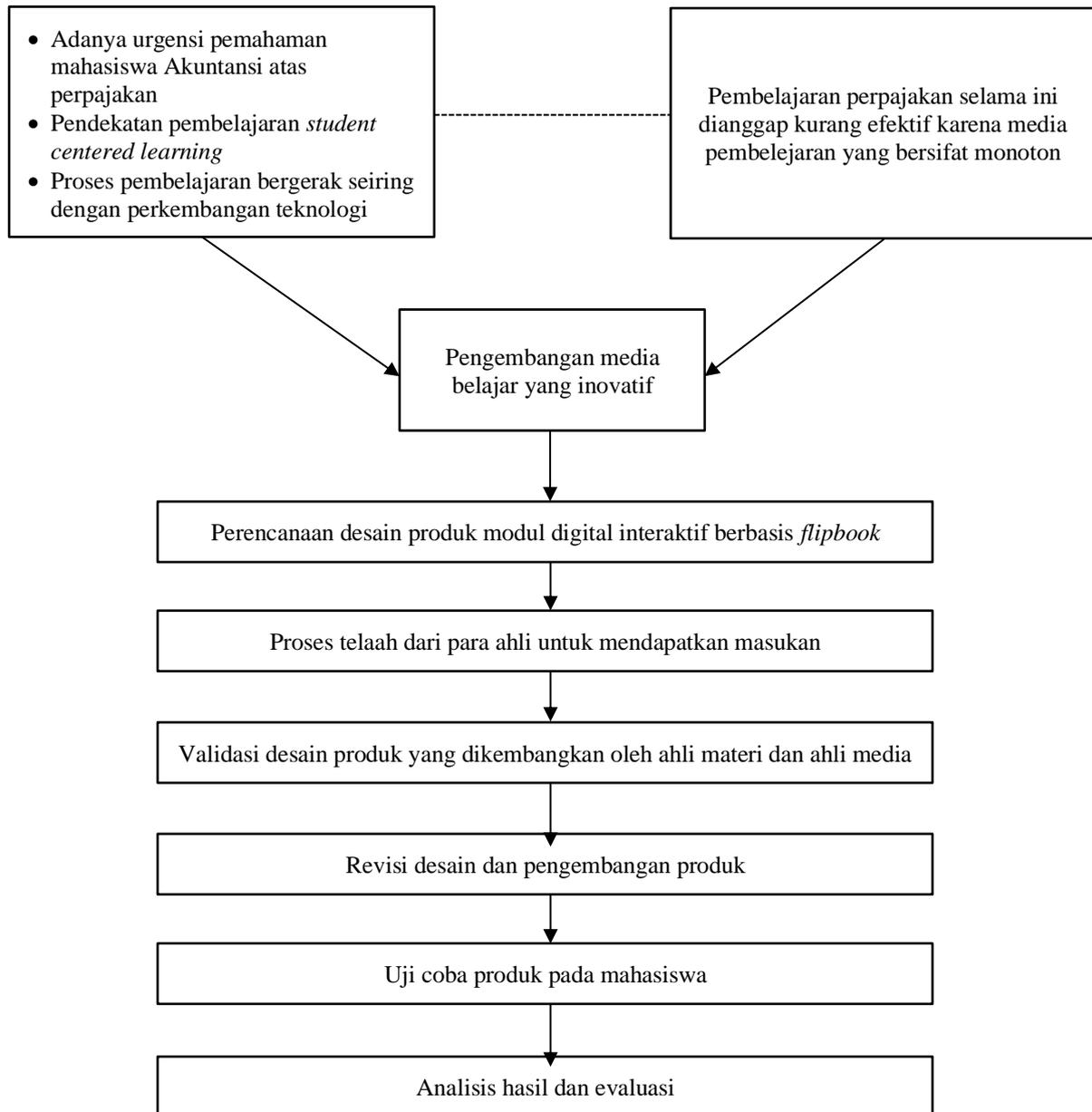
Akan tetapi, menurut Dianastiti, et al., (2020) bahwa selama ini pembelajaran perpajakan kurang efektif. Hal tersebut disebabkan karena media pembelajaran perpajakan yang selama ini digunakan bersifat monoton, sehingga menyebabkan mahasiswa jenuh dan kurang bersemangat untuk mempelajari pajak. Selain itu media pembelajaran perpajakan di kelas kebanyakan masih konservatif sehingga mahasiswa kurang tertarik untuk memahami mengenai perpajakan. Akibatnya, hal ini berpengaruh pada tingkat pengetahuan dan pemahaman mahasiswa mengenai bidang tersebut. Hal tersebut juga akan berpengaruh pada bagaimana mahasiswa dalam mengaplikasikan perpajakan, baik dalam dunia kerja maupun dalam kehidupan sehari-hari. Dengan memanfaatkan teknologi pada media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Afrila & Yarmayani, 2018). Hal tersebut didukung oleh Sadiman (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat mengatasi sikap pasif mahasiswa dalam belajar, karena media pembelajaran berperan dalam menimbulkan kegairahan belajar mahasiswa. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif berbasis teknologi informasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, karena merupakan cara yang efektif dan efisien dalam menyampaikan informasi (Imansari & Sunaryantiningsih, 2017).

Salah satu media pembelajaran yang dapat menjadi alternatif adalah modul digital interaktif. Arsyad (2014) dan Prihantana et al (2014) menjelaskan bahwa modul digital interaktif memungkinkan mahasiswa tidak hanya melibatkan indra pendengaran saja, namun juga penglihatan. Semakin banyak indra yang dilibatkan dalam penerimaan informasi, maka akan semakin meningkatkan kapasitas informasi yang akan diserap dan dimengerti oleh mahasiswa tersebut. Imansari & Sunaryantiningsih (2017) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa modul digital interaktif sebagai media pembelajaran memberikan peningkatan pemahaman mahasiswa dengan capaian hasil nilai rata-rata skor sebesar 84,72%.

Dengan demikian, modul digital interaktif memiliki potensi dalam meningkatkan pemahaman dan pengetahuan mahasiswa mengenai perpajakan. Modul digital interaktif ini dapat menjadi suplemen dalam pembelajaran, mengingat bahwa metode pembelajaran yang berkembang secara *hybrid* yaitu *synchronous* dan *asynchronous*. Modul digital interaktif ini dapat menjadi alternatif menjadi media pembelajaran *asynchronous* yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Media pembelajaran *asynchronous* ini dapat menjadi stimulus bagi mahasiswa sehingga menjadi lebih siap dalam menjalani proses belajar mengajar dalam kelas. Selain menjadi stimulus, modul digital interaktif ini juga menjadi pendorong bagi mahasiswa untuk mengulang materi setelah perkuliahan. Dengan demikian akan meningkatkan pemahaman dan pengetahuan mahasiswa pada perpajakan.

METODE PENELITIAN

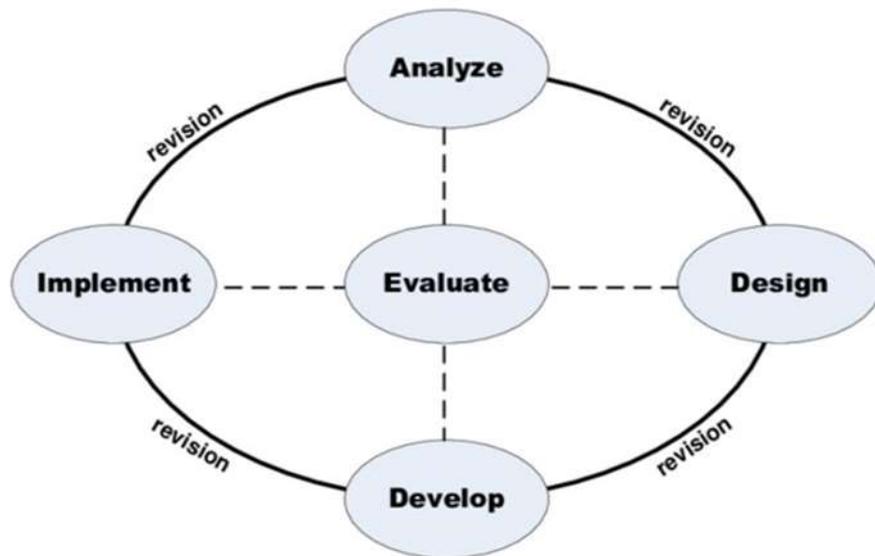
Modul digital interaktif berbasis *flipbook* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan, serta memiliki potensi dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mahasiswa dalam model pembelajaran *synchronous* dan *asynchronous*. Kerangka pikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut.



Sumber: Data Diolah Peneliti (2023)

Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk modul digital interaktif yang dapat mendukung pembelajaran mata kuliah Perpajakan pada Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Malang. Produk dikembangkan dengan menggunakan ADDIE model, yang terdiri dari lima tahapan meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).



Sumber: Wegener (2022)

Gambar 2. Model Pengembangan ADDIE

Tahapan Pengembangan Modul Digital

Berdasarkan model ADDIE, terdapat 5 tahap dalam pengembangan modul digital yang akan dilakukan:

1) Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini dilakukan observasi terhadap kebutuhan modul pembelajaran tambahan pada mata kuliah Perpajakan di Jurusan Akuntansi, Politeknik Negeri Malang. Observasi dilakukan pada mahasiswa D4 Akuntansi Manajemen dan D3 Akuntansi yang sudah menempuh mata kuliah Perpajakan dan wawancara terhadap dosen pengampu mata kuliah tersebut. Hasil evaluasi dari kegiatan analisis digunakan sebagai dasar untuk merancang modul pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

2) Tahap Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain atau perancangan produk yang terdiri dari beberapa langkah sebagai berikut: a). Penyusunan teks materi, soal, dan jawaban. Seluruh materi, soal, dan jawaban tersebut akan dimuat dalam produk. b). Pembuatan kisi-kisi instrumen angket penilaian produk. Instrumen penilaian produk dari penelitian ini berupa angket daftar isian (*checklist*) untuk ahli materi, ahli media, dan untuk mahasiswa.

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Langkah-langkah proses pengembangan produk adalah sebagai berikut: a) Pembuatan produk. Pada tahap ini dilakukan pembuatan produk menggunakan aplikasi Fliphtml5 versi *offline*. b) Validasi produk I. Pada tahap ini produk akan dilakukan validasi awal oleh satu ahli media (dosen) dan satu ahli materi (dosen). Hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap produk yang dikembangkan. c) Revisi produk I. Pada tahap ini produk direvisi berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh ahli materi (dosen) dan ahli media (dosen).

4) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini produk dilakukan uji coba kepada mahasiswa. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengukur dan mengetahui pendapat atau respon mahasiswa mengenai produk yang telah dibuat. Analisis data pada hasil pengujian menggunakan skala sebagai berikut:

- 0,0 – 1,0 = Tidak memahami
- 1,1 – 2,0 = Kurang memahami
- 2,1 – 3,0 = Cukup memahami
- 3,1 – 4,0 = Memahami
- 4,1 – 5,0 = Sangat memahami

5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi, data yang diperoleh dari hasil penilaian kelayakan produk dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi telah dianalisis. Analisis data dilakukan atas data yang diperoleh dari mahasiswa untuk mengetahui pendapat/respon mengenai produk yang telah dibuat. Pada tahap ini telah dihasilkan produk berupa modul digital yang siap untuk digunakan dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan

Pemilihan bahan kajian untuk dijadikan pokok bahasan dalam modul didasarkan pada kebutuhan pemahaman akan materi inti dalam mata kuliah perpajakan. Tahapan ini dilakukan melalui observasi tingkat pemahaman mahasiswa D4 Akuntansi Manajemen dan D3 Akuntansi yang sudah menempuh mata kuliah Perpajakan dan wawancara terhadap dosen pengampu mata kuliah tersebut. Selain itu, analisis didasarkan pada perubahan terbaru ketentuan perpajakan dengan terbitnya Undang-Undang Harmonisasi Peraturan Perpajakan (UU HPP) di tahun 2022.

Berlakunya UU HPP menimbulkan tuntutan untuk melakukan beberapa penyesuaian pada perhitungan Pajak Penghasilan pasal 21 (PPh ps 21), misalnya saja karena perubahan lapisan tarif yang sebelumnya empat, sekarang menjadi lima, serta ketentuan-ketentuan lainnya. PPh ps 21 menjadi salah satu perhitungan perpajakan yang perlu dipahami secara mendasar yang perlu dipahami oleh calon Akuntan. Berangkat dari faktor-faktor tersebut, PPh ps 21 dipilih sebagai topik bahasan yang digunakan untuk merancang modul pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Pembuatan Desain Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain atau perancangan produk yang terdiri dari beberapa langkah sebagai berikut: a) Penyusunan teks materi, soal, dan jawaban yang nantinya akan dimuat dalam produk. Materi yang dipilih meliputi teori dasar dari PPh ps 21, beserta perhitungan-perhitungan PPh ps 21 bagi: bukan pegawai tetap, pegawai tidak tetap atau tenaga kerja lepas, pemegang, dan calon pegawai, anggota dewan komisaris atau dewan pengawas yang tidak merangkap sebagai pegawai tetap perusahaan yang sama, serta mantan pegawai, bukan pegawai yang menerima imbalan berkesinambungan, bukan pegawai yang tidak berkesinambungan dan peserta kegiatan. Soal-soal diberikan setiap selesai satu bagian materi, dalam bentuk kuis harian. Kuis di akhir modul yang didasarkan pada seluruh materi yang sudah dipelajari. Masing-masing kuis harian terdiri dari empat (4) butir soal beserta pembahasannya. Kuis di akhir modul memuat sejumlah 10 pertanyaan dan jawabannya. b) Pembuatan kisi-kisi instrumen angket penilaian produk. Instrumen penilaian produk dari penelitian ini berupa angket daftar isian (*checklist*) untuk ahli materi, ahli media, dan untuk mahasiswa.

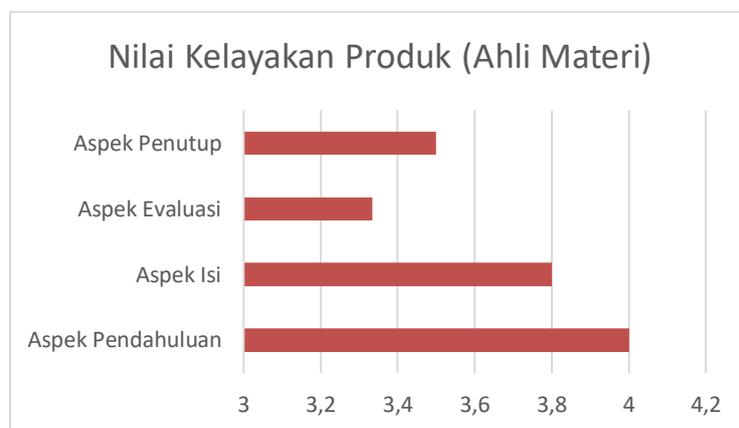
Tahap Pengembangan Media

Produk dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Canva versi *online*, Youtube, dan Fliphtml5 versi *offline*. Pemrosesan *flipbook* diawali melalui tahapan pembuatan materi di canva, yang kemudian dikonversi menjadi *flipbook* dengan menggunakan aplikasi Fliphtml5 versi *offline*. Pada pemrosesannya disisipkan video pembelajaran menggunakan link youtube, serta menambahkan kuis interaktif. Media yang dibuat kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Masukan yang diberikan digunakan sebagai dasar untuk melakukan penyesuaian kembali, untuk perbaikan media yang dikembangkan.

Tahap Implementasi

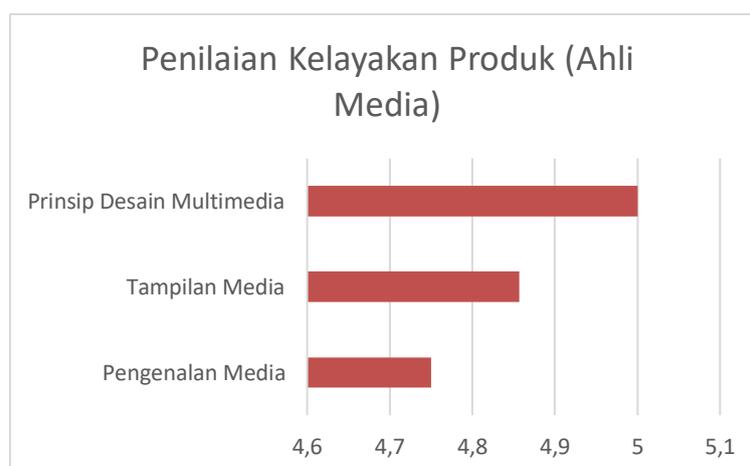
Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi (*implementation*) produk berupa pengujian terbatas pada responden. Pada tahap ini modul digital interaktif untuk mata kuliah perpajakan dengan topik Pajak Penghasilan Pasal 21 (PPH 21) diujicoba secara terbatas kepada mahasiswa kelas 2 prodi D-III Akuntansi (D-III AKT) sebanyak 31 mahasiswa. Uji coba dilakukan dengan cara memberikan modul digital interaktif kepada mahasiswa tersebut. Selanjutnya mahasiswa mencoba fitur-fitur yang terdapat pada modul digital interaktif menggunakan *flipbook* html 5 yang telah disiapkan melalui akses Google Drive oleh peneliti. Selanjutnya, dibagikan angket atau kuesioner untuk mengukur dan mengetahui pendapat atau respon mahasiswa mengenai modul digital interaktif untuk mata kuliah perpajakan yang telah dibuat. Angket atau kuesioner dibagikan menggunakan Google Form agar memudahkan mahasiswa dalam mengisi, serta memudahkan peneliti untuk mengarsipkan dan mengolah data. Google form dapat diakses pada link berikut: <https://forms.gle/tSo9i2VPZCGPHukY9>.

Setelah dilakukan tahap implementasi (*implementation*), maka dilakukan tahap evaluasi (*evaluation*), data yang diperoleh dari hasil penilaian kelayakan produk dari ahli materi dan ahli media telah dianalisis, sebagaimana tabel berikut:



Sumber Data Diolah Peneliti (2023)

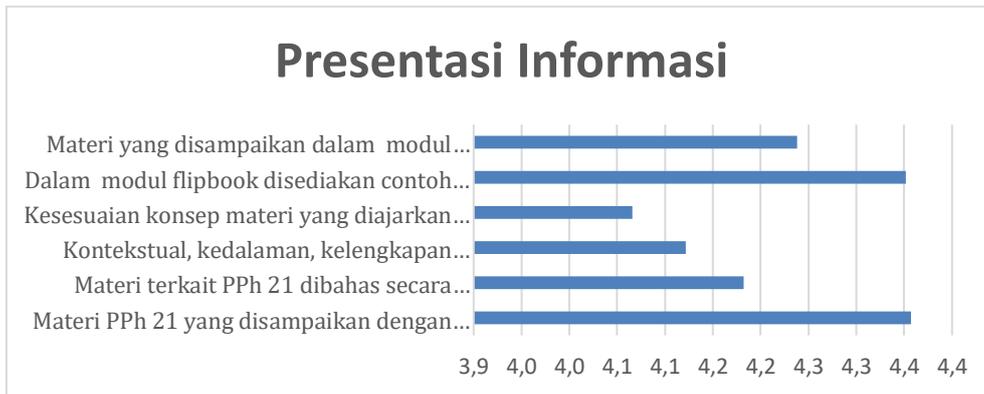
Gambar 3. Grafik Penilaian Kelayakan Modul Digital Interaktif (Ahli Materi)



Sumber Data Diolah Peneliti (2023)

Gambar 4. Grafik Penilaian Kelayakan Modul Digital Interaktif (Ahli Media)

Hasil implementasi berupa pengujian terbatas kepada mahasiswa juga dilakukan analisis untuk dapat diketahui pendapat atau respon mengenai produk yakni modul digital interaktif pada mata kuliah perpajakan yang telah dibuat. Pengujian berupa penyebaran angket/kuesioner memiliki tiga aspek yaitu: 1) presentasi informasi (kandungan informasi yang ada pada modul *flipbook* tersebut mudah dipahami oleh mahasiswa), 2) kandungan kognisi (mengukur ketercapaian multimedia interaktif), 3) fungsionalitas (berkaitan dengan fungsi video animasi secara keseluruhan, sehingga mampu memberikan alternatif pembelajaran bagi mahasiswa). Berikut adalah tabel analisis data masing-masing aspek.



Sumber Data Diolah Peneliti (2023)

Gambar 5. Grafik Presentasi Informasi Modul Digital Interaktif



Sumber Data Diolah Peneliti (2023)

Gambar 6. Grafik Kandungan Kognisi Modul Digital Interaktif



Sumber Data Diolah Peneliti (2023)

Gambar 7. Grafik Fungsionalitas Modul Digital Interaktif

Evaluasi Hasil Penilaian Kelayakan Modul Digital Interaktif (Ahli Materi dan Ahli Media)

Pada penilaian validasi ahli materi, terdapat beberapa aspek yang telah dinilai. Pertama, aspek pendahuluan yang terdiri dari beberapa indikator, yaitu: kejelasan petunjuk belajar, kejelasan langkah-langkah dalam persiapan pembelajaran, kejelasan capaian pembelajaran, dan kejelasan penggambaran peta konsep materi yang akan dipelajari. Pada aspek pendahuluan, produk modul digital interaktif mendapatkan rata-rata nilai sebesar 4 yang berarti Baik. Pada aspek kedua yaitu aspek isi, terdiri dari beberapa indikator, yaitu: keruntutan isi/uraian materi, cakupan (keluasan/kedalaman) materi, faktualisasi materi, kejelasan contoh yang disertakan untuk memperjelas isi, kejelasan dan kesesuaian relevansi bahasa yang digunakan, kejelasan contoh yang disertakan untuk memperjelas isi, daya tarik isi materi dalam memotivasi pengguna, kesesuaian materi dengan tujuan, kesesuaian isi materi dengan konsep baki, dan kesesuaian materi untuk karakter mahasiswa. Pada aspek isi, produk modul digital interaktif mendapatkan rata-rata nilai sebesar 3,8 yang berarti Cukup-Baik. Hal tersebut disebabkan karena indikator cakupan (keluasan/kedalaman) materi dan kesesuaian materi dengan tujuan masih Cukup, dibandingkan dengan indikator-indikator lainnya yang telah mendapatkan penilaian Baik, sehingga ini perlu dievaluasi dan diadakan revisi pada modul digital interaktif. Pada aspek ketiga, yaitu aspek evaluasi, terdiri dari beberapa indikator, yaitu: kejelasan petunjuk pengerjaan soal, runtutan soal yang disajikan, tingkat kesulitan soal, kesesuaian Latihan dengan capaian pembelajaran, keseimbangan proporsi soal, dan ketepatan pemberian *feedback* atas jawaban pengguna. Aspek evaluasi yang diberikan oleh ahli materi terhadap produk modul digital interaktif ini dengan nilai 3,3 yang berarti bahwa produk ini memiliki kategori cukup. Dengan demikian, perlu ada evaluasi dan revisi pada modul digital interaktif, khususnya pada tingkat kesulitan soal, kesesuaian latihan dengan capaian pembelajaran, keseimbangan proporsi soal, dan ketepatan pemberian *feedback* atas jawaban pengguna. Selanjutnya, pada aspek penutup terdiri dari dua (2) indikator yaitu kejelasan rangkuman sebagai materi perulangan dan penyajian daftar Pustaka/referensi. Pada aspek ini, ahli materi memberikan penilaian kelayakan produk dengan rata-rata nilai sebesar 3,5 yang berarti Cukup-Baik. Selain itu, ahli materi juga memberikan komentar/saran mengenai aspek pendahuluan yang belum disajikan secara jelas dalam modul digital interaktif, aspek isi yang mana materi PPh 21 masih kurang (khususnya pada variasi Latihan soal), serta belum adanya rangkuman yang jelas pada modul digital interaktif ini.

Penelitian serupa juga telah dilakukan oleh Putri dan Pratiwi (2022) dengan mengembangkan multimedia interaktif berbasis website pada mata pelajaran Administrasi Perpajakan. Pada penelitian tersebut, hasil validasi materi menunjukkan hasil presentase rata-rata dari validator adalah sangat layak, sehingga kesimpulan yang didapatkan yaitu multimedia interaktif tersebut layak untuk lanjut ke tahap respon pengguna. Terdapat juga keterangan bahwa Latihan soal kompetensi dasar pajak penghasilan (PPh) Pasal 21 harus lebih banyak soal praktek/soal kasus. Selain itu juga penelitian dari

Indraswari dan Susilowibowo (2022) melakukan pengembangan bahan ajar akuntansi Perusahaan dagang berbasis *flipbook*. Hal penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa validasi dari ahli materi adalah sangat layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa kebanyakan dari *flipbook* memang memiliki bobot dan muatan media yang sangat layak karena disesuaikan dengan kebutuhan dari *user*nya. Menurut

Dianti dan Hakim (2021) bahwa materi *e-book*, dapat berupa *flipbook* dan media lainnya akan tergolong layak apabila memiliki aspek-aspek utama yaitu dimensi pengetahuan, dimensi keterampilan, memiliki teknik penyajian, memiliki pendukung penyajian materi, penyajian pembelajaran yang jelas dan kelengkapan penyajian. Semua aspek tersebut telah dilampai dalam pembuatan modul digital interaktif pada penelitian ini.

Sedangkan jika dilihat dari segi media, hasil penilaian validasi ahli media pada beberapa aspek menunjukkan bahwa modul digital interaktif. Lebih rincinya, terdapat aspek-aspek yang dinilai yaitu: Pertama, aspek pengenalan media yang terdiri dari beberapa indikator yaitu: kejelasan judul media, kemudahan judul aplikasi dalam memberikan gambaran umum aplikasi, kejelasan panduan belajar, dan kemudahan penggunaan media. Pada aspek ini, modul digital interaktif mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4,75 yang berarti Baik-Sangat Baik. Pada aspek kedua, yaitu aspek tampilan media, memiliki beberapa indikator penilaian, yaitu: konsistensi proporsi layout (tata letak teks dan gambar), warna yang dipakai pada halaman latar nyaman dilihat, ketepatan pemilihan background, konsistensi penggunaan warna, ketepatan pemilihan jenis dan ukuran *font* yang disajikan, ketepatan pemilihan ukuran teks yang disajikan, konsistensi penggunaan *font*, kesesuaian animasi yang digunakan dalam materi, kesesuaian gambar yang digunakan dalam materi, ketetapan penyajian suara/audio, kualitas tampilan video, Panjang durasi video, kesesuaian penggunaan video dengan materi, dan kesesuaian penggunaan kalimat dengan tingkatan intelektual mahasiswa. Pada aspek ini, modul digital interaktif mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4,86 yaitu Baik- Sangat Baik. Pada aspek ketiga, yaitu prinsip desain multimedia, memiliki beberapa indikator penilaian yaitu: penyajian materi menggunakan lebih dari satu media, penyajian materi menggunakan kata-kata dan gambar/animasi/video secara berdampingan (tidak terpisah), penyajian materi menggunakan kata-kata, gambar, suara, dan animasi yang saling berkaitan saja (meniadakan informasi yang tidak relevan), dan penyajian materi menggunakan video/animasi dan narasi yang menarik. Pada aspek ini, modul digital interaktif mendapatkan nilai rata-rata sebesar 5 yang berarti Sangat Baik. Dengan adanya penilaian demikian dari ahli media, maka kualitas media pada modul digital interaktif perlu ditingkatkan dan dipertahankan, khususnya pada indikator kejelasan panduan belajar, warna yang dipakai pada halaman latar nyaman dilihat dan ketepatan pemilihan background.

Layaknya media pembelajaran berbasis *flipbook* juga sesuai dengan hasil penelitian dari Indraswati dan Susilowibowo (2022). Namun pada penelitian tersebut menggunakan *flipbook* yang mana hanya berupa pembelajaran searah saja. Sedangkan penelitian ini menggunakan modul digital berupa *flipbook* yang sifatnya interaktif sehingga *user* atau peserta didik dapat belajar melalui dua arah dengan pihak mentor atau dosen yang bersangkutan pada materi tersebut, khususnya dalam hal ini adalah materi perpajakan. Dengan adanya sifat interaktif ini menjadi terobosan inovasi dalam modul digital khususnya pada materi perpajakan.

Inovasi media pembelajaran yang sangat layak menjadi kebutuhan yang penting karena pada dasarnya media pembelajaran merupakan sesuatu untuk menyampaikan informasi. Informasi tersebut berasal dari *learning resources* (pendidik) kepada *recipient* (peserta didik) yang mana akan memacu daya pikir, kesadaran, atensi dan mempermudah bagi peserta didik untuk menuntut ilmu (Susanti, 2015). Sedangkan media pembelajaran yang interaktif dapat memenuhi fungsi penyampaian informasi dan mempunyai interaktivitas ke pengguna (Rahmatullah et.al, 2020).

Hasil Implementasi Pengujian Terbatas pada Mahasiswa

Hasil implementasi berupa uji terbatas pada 31 mahasiswa menghasilkan data-data mengenai *feedback* dari *user* (mahasiswa) terhadap modul digital interaktif. Terdapat beberapa aspek yang disajikan pada modul digital interaktif kepada *user* (mahasiswa), yaitu mengenai presentasi informasi, kandungan kognisi, dan fungsionalitas. Pada aspek presentasi informasi, modul digital interaktif ini mengandung informasi yang lengkap sehingga *user* (mahasiswa) dapat memahami. Kandungan informasi tersebut berisi materi PPh 21 yang disampaikan dengan jelas. Materi terkait PPh 21 dibahas

secara sistematis, runtut, alur logis dan jelas dalam modul digital interaktif ini. Modul digital interaktif ini juga memiliki kontekstual, kedalaman dan kelengkapan mater yang telah disesuaikan dengan RPS mata kuliah perpajakan. Dalam modul *flipbook* disediakan contoh berupa soal dan pembahasan untuk membantu mahasiswa memahami materi terkait PPh 21. Materi yang disampaikan dalam modul digital interaktif ini menggunakan bahasa yang komunikatif, sederhana, dan mudah dipahami oleh mahasiswa. Hasil pengujian kepada mahasiswa terbatas mengenai aspek ini menunjukkan bahwa *user* memahami materi dengan baik yang berarti aspek presentasi informasi pada modul ini dapat dipahami. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengujian yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diberikan *user* sebesar 4,2.

Selanjutnya pada aspek kandungan kognisi sebagai aspek kedua yaitu berkaitan mengenai pengukuran ketercapaian multimedia interaktif. Aspek tersebut memiliki beberapa indikator yaitu: 1) mahasiswa lebih dapat berkonsentrasi ketika menggunakan modul digital interaktif, 2) mahasiswa dapat menyimpulkan intisari yang disajikan dalam modul digital interaktif, 3) mahasiswa mampu berpartisipasi aktif dalam diskusi setelah menyimak materi yang diajarkan dalam modul digital interaktif, 4) modul digital interaktif mampu menimbulkan keingintahuan mahasiswa atas materi yang diajarkan, 5) mahasiswa dapat menjawab post test setelah menyaksikan modul digital interaktif. Pada aspek ini, hasil analisis data menunjukkan bahwa *user* dapat memahami materi pada modul digital interaktif. Hal tersebut terlihat pada hasil rata-rata nilai yang diberikan *user* pada pengujian ini sebesar 3,9.

Aspek ketiga yang dikaji dalam pengujian ini adalah aspek fungsional yaitu berkaitan dengan fungsi video animasi secara keseluruhan. Dengan adanya video animasi terkait pada modul digital interaktif ini dapat memberikan alternatif pembelajaran yang menarik kepada mahasiswa. Pada aspek ini memiliki beberapa indikator, yaitu: 1) dengan modul digital interaktif, materi dapat dipelajari berulang-ulang dan sesuai dengan keinginan pengguna, 2) modul digital interaktif dapat menjadi salah satu variasi dalam media pembelajaran, 3) modul digital interaktif mampu menghindarkan mahasiswa dari kejenuhan belajar mandiri, 4) modul digital interaktif secara keseluruhan dapat memotivasi mahasiswa dalam pembelajaran, 5) pembelajaran modul digital interaktif membantu mahasiswa untuk lebih menguasai dan memahami materi PPh 21, 6) penyampaian materi dalam modul digital interaktif membantu mahasiswa dalam menjawab soal-soal latihan terkait PPh 21, dan 7) modul digital interaktif mampu meningkatkan minat mahasiswa. Pada aspek ini, hasil analisis data menunjukkan bahwa *user* dapat memahami materi pada modul digital interaktif dengan menggunakan video animasi. Hal tersebut terlihat pada hasil rata-rata nilai yang diberikan *user* pada pengujian ini sebesar 4,2.

Hasil pengujian ini menguatkan riset mengenai bahan ajar yang disajikan secara digital dan interaktif akan mendorong kemandirian belajar peserta didik, dalam hal ini mahasiswa, sehingga tidak selalu bergantung pada dosen atau staf pengajar (Fuadi et al, 2021). Media pembelajaran digital juga akan menghasilkan efektivitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan buku cetak (Santoso et al, 2018). Sajian dalam bentuk *flipbook* yang dilengkapi dengan gambar, video animasi dan media interaktif dengan dosen akan memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk memahami materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar (Andani & Yulian 2018). Selain itu, di era globalisasi dan digitalisasi ini menuntut adanya pembelajaran yang adaptif dalam meningkatkan kemampuan belajar, pengetahuan, dan *skill* mahasiswa (Mardhiyah et al, 2021). Hasil penelitian ini menguatkan penelitian dari Indraswari & Susilowibowo (2022) mengenai pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook*, Afrila & Yarmayani (2018) mengenai modul interaktif, serta Imansari & Sunaryatiningsih (2017) mengenai e-modul interaktif. Dengan demikian, modul digital interaktif perpajakan ini sangat cocok dan layak sebagai sumber belajar dalam menunjang pemahaman dan pengetahuan mahasiswa.

SIMPULAN

Pengembangan modul digital interaktif pada materi perpajakan, khususnya mengenai Pajak Penghasilan pasal 21 (PPh 21) dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu: tahap analisis kebutuhan (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Observasi dilakukan pada mahasiswa D3

Akuntansi dan D4 Akuntansi Manajemen yang telah menempuh mata kuliah perpajakan. Modul digital interaktif dikembangkan menggunakan aplikasi fliphtml5. Pengujian kelayakan modul digital interaktif dilakukan validasi produk oleh ahli materi dan ahli media serta observasi dilakukan berupa uji terbatas pada mahasiswa sebanyak 31 orang.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa kelayakan konten materi pada modul digital interaktif dinilai Cukup. Sedangkan hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa modul digital interaktif dinilai Baik. Selain itu, terdapat masukan dan saran dari ahli materi dan ahli media, khususnya mengenai penambahan materi pendahuluan, variasi soal-soal yang diberikan, serta penunjuk penggunaan modul agar lebih jelas. Sedangkan hasil pengujian terbatas pada mahasiswa menunjukkan bahwa modul digital interaktif dapat dipahami. Penilaian tersebut pada beberapa aspek, yaitu presentasi informasi, kandungan kognisi dan fungsionalitas. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan yaitu hanya diujikan pada skala terbatas di satu instansi. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah dapat melakukan pengujian pada skala yang lebih luas di beberapa instansi perguruan tinggi sehingga hasil uji dapat digeneralisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., & Walida, S. E. (2017). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Case (Creative, Active, Systematic, Effective) Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Geometri Transformasi Untuk Mendukung Kemandirian Belajar Dan Kompetensi Mahasiswa. Seminar Nasional Matematika dan Aplikasinya.
- Afrila, D., & Yarmayani, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Dengan Software Adobe Flash pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi di Universitas Batanghari Jambi. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 18(3), 539. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v18i3.521>
- Andani, D. T., & Yulian, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Electronic Book Menggunakan Software Kvisoft Flipbook pada Materi Hukum Dasar Kimia di SMA Negeri 1 Pantou Reu Aceh Barat. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 2(1), 1-6. <https://doi.org/10.24815/jipi.v2i1.10730>.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada.
- Budiarti, S., Nuswowati, M., & Cahyono, E. (2016). Guided Inquiry Berbantuan E-Modul Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Journal of Innovative Science Education*, 5(2).
- Dianastiti, F. E., Novitasari, & Wati, A. F. (2020). Urgensi Inklusi Pajak pada Mata Kuliah Umum di Perguruan Tinggi: Studi Kasus Persepsi dan Pemahaman Perpajakan Mahasiswa Universitas Tidar. *Journal of Public Administration and Local Governance*, 4(1), 65–80.
- Dianti, A.P., & Hakim, L. (2021). *Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Layanan Lembaga Keuangan Syariah*. 9(2), 95-105.
- Dunbar, K., & Yadav, A. (2022). Shifting to student-centered learning: Influences of teaching a summer service learning program. *Teaching and Teacher Education*, 110, 103578. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2021.103578>
- Ezenagu, A. (2021). Boom or bust, extractives are no longer saviours: The need for robust tax regimes in Gulf countries. *The Extractive Industries and Society*, 8(2), 100848. <https://doi.org/10.1016/j.exis.2020.11.014>
- Farida, N., & Ratnawuri, T. (2021). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbantu *Flipbook* Pada Mata Kuliah Statistik. Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat).
- Fuadi, H., Melita, A.S., Siswadi, S., Jamaluddin, J., & Syukur, A. (2021). Inovasi LKPD dengan Desain Digital Sebagai Media Pembelajaran IPA di SMPN 7 Mataram pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(2), 167-174. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i2.184>.
- Hajawiyah, A., Suryarini, T., Kiswanto, & Tarmudji, T. (2021). Analysis of a tax amnesty's effectiveness in Indonesia. *Journal of International Accounting, Auditing and Taxation*, 44, 100415. <https://doi.org/10.1016/j.intaccaudtax.2021.100415>

- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180–191. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15424>
- Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I. (2017). Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Kesehatan dan Keselamatan Kerja. *VOLT : Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.30870/volt.v2i1.1478>
- Indraswari, D., & Susilowibowo, J. (2022). Pengembangan Bahan Ajar *Practice Set* Akuntansi Perusahaan Dagang Berbasis Flipbook untuk Kelas XI Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 10(3). <https://doi.org/10.26740/jpak.v10n3.p242-256>
- Mardiyah, R.H., Aldriani, S. N.F., Chitta, F., & Zulfikal, M.R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>
- Moorhouse, B. L., & Wong, K. M. (2021). Blending asynchronous and synchronous digital technologies and instructional approaches to facilitate remote learning. *Journal of Computers in Education*. <https://doi.org/10.1007/s40692-021-00195-8>
- Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin Dan Peck. *Jurnal POSITIF*, 1, 14–28.
- Prihantana, M. A. S., Santyasa, I. W., & Warpala, I. W. S. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Animasi Stop Motion Untuk Siswa Smk. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4, 12.
- Putri, D.A. & Pratiwi, V. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif DIGITAX (Digital Tax Administration Media) Berbasis Web Menggunakan Google Sites pada Mata Pelajaran Adminsitasi Pajak Kelas XI SMK. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 10(2). <https://doi.org/10.26740/jpak.v10n2.p94-105>
- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A.T., (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undhiksa*, 12(2).
- Sadiman, A. S. (2018). *Media Pendidikan*. Rajagrafindo Persada.
- Santoso, N.B., Siswandari, & Sawiji, H. (2018). The Effectiveness of eBook versus Printed Books in the Rural Schools in Indonesia at the Modern Learning Era. *International Journal of Educational Research Review*.
- Saputra, H., & Marcelawati, Y. (2020). Analisis Ruang Percepatan: Dinamika Pendidikan Di Era Pandemi Covid 19. *RESIPROKAL: Jurnal Riset Sosiologi Progresif Aktual*, 2(2), 160–174. <https://doi.org/10.29303/resiprokal.v2i2.43>
- Sarasawati, Z. E., Masitoh, E., & Dewi, R. R. (2018). Pengaruh Kesadaran Pajak, Sistem Administrasi Pajak Modern Dan Sanksi Pajak Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Pada Umkm Di Surakarta. *Jurnal Studi Kasus Inovasi Ekonomi*, 02(02), 45–52.
- Sidiq, R. & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/JPS.091.01>
- Smeets, D. J. H., & Bus, A. G. (2015). The interactive animated e-book as a word learning device for kindergartners. *Applied Psycholinguistics*, 36(4), 899–920. <https://doi.org/10.1017/S0142716413000556>
- Suarsana, I. M., & Mahayukti, G. A. (2013). Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 2(3).
- Susanti, M.D. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak TK. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2). <https://doi.org/10.21831/jpa.v4i2.12358>
- Turnip, R. F., Rufi'i, & Karyono, H. (2021). Pengembangan E-modul Matematika Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 9(2), 485–498.
- Wegener, D. (2022). Information Literacy: Making Asynchronous Learning More Effective with Best Practices That Include Humor. *The Journal of Academic Librarianship*, 48, 1. <https://doi.org/10.1016/j.acalib.2021.102482>.

- Wihantoro, Y., Lowe, A., Cooper, S., & Manochin, M. (2015). Bureaucratic reform in post-Asian Crisis Indonesia: The Directorate General of Tax. *Critical Perspectives on Accounting*, 31, 44–63. <https://doi.org/10.1016/j.cpa.2015.04.002>
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran (Edisi Pertama)*. Prenadamedia Group.