

## Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pada Kurikulum Merdeka Berbasis Genially Dalam Materi Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi Keuangan Lembaga SMK Negeri Surabaya

Venando Aditya Putra<sup>1\*</sup>, Susanti<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Surabaya, venando.19019@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Universitas Negeri Surabaya, susanti@unesa.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar interaktif pada kurikulum merdeka berbasis *genially*, mendeskripsikan kelayakan bahan ajar interaktif menggunakan *genially*, serta menganalisis respon peserta didik setelah dilakukan uji coba pada bahan ajar yang dikembangkan. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model 4D, yang di mana penelitian ini dilakukan dengan melewati empat tahapan yaitu : *define* , *design*, *develop*, dan *disseminate*. Bahan ajar interaktif yang dikembangkan ditelaah dan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Uji coba dilakukan pada 30 siswa kelas XI Akuntansi dari SMK Negeri Surabaya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif berbasis *genially* pada mata pelajaran administrasi pajak layak digunakan. Kelayakan dari hasil validasi materi adalah 91,05% dengan kategori sangat layak, Kelayakan hasil validasi bahasa adalah 98,66 persen dalam kategori yang sangat layak, kelayakan hasil validasi media adalah 84,06 persen dalam kategori yang sangat layak, dan kelayakan hasil respon siswa adalah 98,33% yang menunjukkan respon positif.

**Kata Kunci:** Bahan ajar interaktif, *genially*, kurikulum merdeka

### Abstract

*This research aims to produce interactive teaching materials in the independent curriculum based on Genially, describe the feasibility of interactive teaching materials using Genially, and analyze student responses after testing the developed teaching materials. This type of research is development research with a 4D model, where this research is carried out through four stages, namely: define, design, develop, and disseminate. The interactive teaching materials developed are reviewed and validated first by material experts, language experts and media experts. The trial was carried out on 30 class XI Accounting students from SMK Negeri Surabaya. The results of this research indicate that genially based interactive teaching materials on tax administration subjects are suitable for use. The feasibility of the material validation results is 91.05% in the very feasible category, the feasibility of the language validation results is 98.66 percent in the very feasible category, the feasibility of the media validation results is 84.06 percent in the very feasible category, and the feasibility of the student response results was 98.33% which showed a positive response.*

**Keywords:** Interactive teaching materials, *genially*, independent curriculum

\*Corresponding author: venandoking@gmail.com

## PENDAHULUAN

Pendidikan didefinisikan sebagai kondisi belajar yang direncanakan dan sadar yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan potensi kekuatan agama, karakter, pengenalan diri, akhlak mulia, kecerdasan dan kemampuan yang diperlukannya dalam aktivitas sehari-hari, baik individu, masyarakat, maupun negara. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Pendidikan dimulai sejak manusia ada, sehingga orang dapat memperoleh pengetahuan yang mereka butuhkan untuk hidup dan membangun negara. Selain itu, pendidikan menjadi pemutus rantai kebodohan yang merupakan pintu masuk kemiskinan (LPMP, 2018). Hal ini dapat terjadi karena dalam proses pendidikan seseorang akan mengalami proses belajar dan pembelajaran yang terjadi proses kompleks pada setiap individu dalam sepanjang hidupnya karena adanya interaksi dengan lingkungannya sehingga

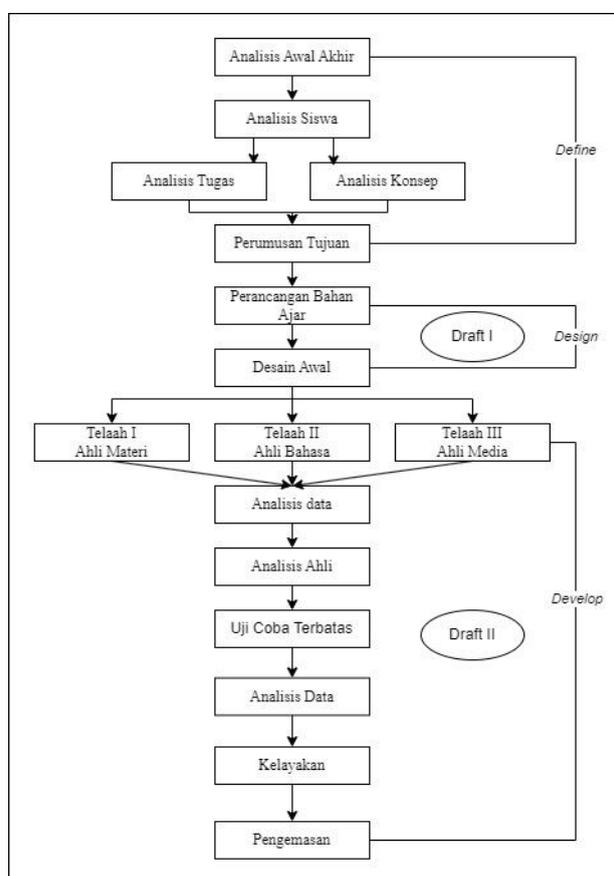
menyebabkan terjadi sebuah perubahan tingkah laku pada diri orang itu sendiri (Azhar, 2014). Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila terdapat perbaikan pembelajaran yakni berbasis teknologi untuk diimplementasikan pada pembelajaran setiap jenjang pendidikan karena untuk mencapai hasil belajar yang berkualitas diperlukan peran guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas juga, sehingga diperlukan terobosan inovasi produk mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar dari penggunaan bahan ajar tradisional menjadi bahan ajar yang interaktif, sehingga lebih efektif (Prastowo, 2014).

Dalam menciptakan lingkungan belajar interaktif tidak terlepas dari kemajuan teknologi digital, yang memungkinkan untuk menggunakan sumber belajar yang dapat diakses oleh semua orang, di mana saja. Komputer, laptop, dan *smartphone* yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi telah mengalami modifikasi signifikan sebagai akibat dari pertumbuhan teknologi digital. *Software* dapat dimanfaatkan dalam proses belajar bermain, salah satunya di lembaga pendidikan, di era Revolusi Industri Keempat, yang bercirikan ilmu pengetahuan dan teknologi (Pangaribuan, 2018). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di dunia pendidikan dapat melebur waktu dan ruang yang artinya peserta didik dapat belajar mandiri di mana saja tanpa adanya batasan waktu jam pembelajaran. Menghadapi perubahan teknologi ini sekolah harus meningkatkan kualitas baik dari segi lulusan maupun tenaga pendidik. Dengan teknologi yang terus berkembang, guru dan peserta didik dituntut untuk menghadapi arus globalisasi. Namun, diterapkannya kurikulum merdeka belajar menjadi tantangan tersendiri karena banyak perbedaan dari struktur kurikulum sebelumnya. Menurut keputusan resmi yang dikeluarkan nomor 033/H/KR/2022, keputusan kepala badan standar, kurikulum, dan asesmen pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah diubah. Perubahan ini berkaitan dengan hasil belajar di pendidikan anak usia dini, sekolah dasar, dan sekolah menengah melalui kurikulum bebas (Kemdikbud, 2022). Adanya perubahan tersebut menuntut guru untuk memiliki kemampuan beradaptasi. Salah satu tantangan yang dihadapi oleh para guru adalah keterbatasan dalam buku ajar yang tersedia (Natshia & Abadi, 2022), seperti masih menggunakan buku kurikulum 2013, padahal capaian pembelajaran berbeda dengan kurikulum merdeka. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa di SMK Negeri yang berada di Surabaya, Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa di SMK Negeri yang berada di Surabaya, sudah terdapat bahan ajar baik cetak maupun interaktif namun perlu adanya tambahan bahan ajar berbasis teknologi sebagai pelengkap bahan ajar atau media pembelajaran di kelas. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara yang menyatakan bahwa perubahan dari kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka mengharuskan guru untuk beradaptasi dengan keterbatasan bahan ajar yang tersedia. Hal tersebut mengakibatkan pembelajaran belum dapat mencapai hasil yang optimal. Sedangkan pada kurikulum merdeka yang digunakan saat ini memberikan kebebasan dan kenyamanan bagi peserta didik untuk belajar (Marisa, 2021). Namun kenyataannya dengan kurikulum baru diterapkan di sekolah ini keberadaan bahan ajar, sumber belajar seperti buku bacaan maupun media informasi belajar secara digital pada mata pelajaran Administrasi Pajak masih terbatas. Dampak dari perubahan ini membuat peserta didik kurang dapat mempersiapkan pembelajaran jauh-jauh hari, karena itu guru harus mempersiapkan dengan bekerja sama dengan siswa dan pihak berwenang untuk membuat bahan ajar interaktif. sebagai terobosan yang mampu diakses secara cepat tanpa ada batasan waktu dan ruang baik oleh guru maupun peserta didik, serta memberikan kebebasan untuk belajar, sehingga dapat membantu peserta didik siap dalam menghadapi dunia usaha dan dunia industri. Disisi lain, dengan adanya sumber belajar interaktif, guru dapat dengan lebih efektif menyampaikan materi kepada peserta didik serta peserta didik juga dapat mempelajari atau memahami materi tersebut sesuai kebutuhannya (Puspasari, 2022). Dengan demikian, tujuan penggunaan bahan ajar juga sejalan dengan peran yang dimilikinya. Bahan ajar memungkinkan peserta didik untuk menjadi lebih mandiri dalam proses pembelajaran dan mengubah peran guru menjadi seorang fasilitator. Oleh karena itu peneliti mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis *genially*, di mana bahan ajar ini sangat praktis dan bisa digunakan di mana saja. *Genially* termasuk dalam platform berbasis web (<https://genial.ly/>) yang cepat dan mudah dalam membuat konten interaktif dan audio visual. Membuat pembelajaran interaktif, atau menjadi interaktif, adalah *tagline* jargonnya.

Bersumber dari permasalahan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif pada Kurikulum Merdeka Berbasis Genially Dalam Materi Administrasi pajak Kelas XI Akuntansi keuangan lembaga SMK Negeri Surabaya.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D). Pada membuat produk tertentu dan mengevaluasi kinerjanya, digunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D), menurut (Sugiyono, 2016). Namun, seperti yang dinyatakan oleh Menurut Borg dan Gall dalam (Sugiyono, 2016) Penelitian pengembangan adalah cara untuk membuat dan memvalidasi barang yang digunakan dalam pembelajaran atau pendidikan. Pada penelitian ini, menggunakan model pengembangan (4-D) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Samel, dan Sammel Dalam model ini terdapat empat tahap: 1) pendefinisian (*define*), 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*develop*), 4) penyebaran (*disseminate*). Namun untuk langkah keempat, yaitu penyebaran (*disseminate*), tidak dilakukan dalam penelitian ini karena pembelajaran materi PPh Pasal 21 dan SPT sudah melebihi materinya dan nantinya bisa diterapkan pada tahun ajaran berikutnya. Model ini dipilih karena tahapan pengembangannya terorganisir dengan baik sehingga peneliti dapat dengan mudah mengimplementasikannya dan setiap langkahnya dapat dikontrol dengan baik.



Sumber: Thiagarajan dalam Trianto (2015)

**Gambar 1. Model Pengembangan sistem pembelajaran 4-D**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian disajikan dimaksudkan untuk memberikan jawaban dari rumusan masalah yang telah diajukan pada bab I. Penelitian pengembangan bahan ajar interaktif pada kurikulum merdeka berbasis *Genially* dalam materi administrasi kelas XI akuntansi keuangan lembaga SMK Negeri Surabaya mendapatkan hasil sebagai berikut.

## **Proses Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pada Kurikulum Merdeka Berbasis *Genially* Dalam Materi Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi Keuangan Lembaga SMK Negeri Surabaya**

Proses pengembangan bahan ajar interaktif pada kurikulum Merdeka berbasis *genially* pada mata pelajaran administrasi pajak menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi tahap pendefinisian perancangan, pengembangan dan penyebaran. Tetapi karena keterbatasan peneliti serta hanya untuk mengetahui respon peserta didik maka tahap terakhir yakni penyebaran tidak dilaksanakan.

Pertama, tahap pendefinisian. Di sini, peneliti menganalisis analisis akhir peserta, tugas, konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Dari analisis awal akhir, diketahui hasil observasi menunjukkan bahwa ada kegiatan di SMK negeri di Surabaya masih terbatas penggunaan bahan ajarnya. Sehingga kurang menarik bagi peserta didik dan mereka menjadi kurang aktif selama pembelajaran. Selain itu bahan ajar yang disediakan belum disesuaikan dengan perubahan peraturan pajak. Maka dari itu diperlukan adanya inovasi bahan ajar yang menarik dan menguatkan teknologi. Bahan ajar tersebut adalah bahan ajar interaktif berbasis *genially* dengan tampilan yang menarik, materi yang disesuaikan dengan pembaruan terkait materi PPh Pasal 21 dan SPT dapat diakses menggunakan *Smartphone*, laptop, komputer.

Dari hasil analisis peserta didik diketahui bahwa peserta didik ingin terciptanya inovasi bahan ajar dengan tampilan yang menarik serta menggunakan teknologi titik mereka suka belajar dengan menggunakan *Smartphone* laptop maupun komputer. Media yang menarik akan memunculkan semangat belajar peserta didik (Azhar, 2014), hal tersebut terjadi karena pengaruh dari animasi visual desain media yang bekerja lebih optimal dalam menarik perhatian peserta didik (Rafmana & Chotimah, 2018). Setelah itu akan dilaksanakan analisis tugas untuk menentukan isi materi beserta penugasan yang harus dipahami dan diselesaikan oleh peserta didik saat menggunakan bahan ajar interaktif ini selama pembelajaran berlangsung maupun pembelajaran secara mandiri. Bahan ajar interaktif yang dikembangkan memuat materi PPh pasal 21 dan SPT yang mencakup ruang lingkup penghasilan pajak 21, pajak penghasilan bagi pejabat negara dan penerima pensiun, pajak penghasilan bagi pegawai tetap, penghitungan pajak atas penghasilan tidak teratur penghasilan bagi bukan pegawai, laporan tentang SPT tahunan PPh pasal 21. Tugas yang harus dilakukan peserta didik seperti mengamati uraian materi kemudian mengerjakan latihan soal berupa pilihan ganda uraian yang berada di bagian perhitungan serta mereka dapat memainkan *game juman-tax* dan pengisian SPT pada *genially*. Setelah analisis tugas, langkah berikutnya adalah analisis konsep untuk menentukan bagaimana konsep utama pada bahan ajar interaktif yang dibuat titik analisis konsep menghasilkan konsep materi. Selanjutnya adalah perumusan tujuan pembelajaran untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran.

Setelah tahap pendefinisian, tahap berikutnya adalah tahap perancangan. Penyusunan bahan ajar interaktif dan penyusunan format bahan ajar interaktif adalah dua proses yang termasuk dalam tahap perancangan. Penyusunan bahan ajar interaktif terdiri dari tiga komponen: bagian awal, bagian isi, dan bagian penutup. Bagian awal berisikan tentang sampul depan, halaman menu, petunjuk penggunaan. Bagian isi berisikan tentang materi, penghitungan dan latihan. Sedangkan pada bagian penutup berisikan tentang daftar pustaka dan profil pengembang. Setelah melakukan penyusunan format bahan ajar interaktif langkah berikutnya adalah penyusunan bahan ajar interaktif. Penyusunan bahan ajar interaktif sendiri adalah sebuah pembuatan bahan ajar interaktif yang akan dibuat dengan menarik untuk meningkatkan minat peserta didik. Peneliti di sini akan mempersiapkan komponen-komponen yang akan ditampilkan dalam menu *genially*. Komponen-komponen tersebut antara lain adalah: pada bagian awal terdapat sampul depan, merupakan komponen yang mencerminkan isi bahan ajar interaktif yang dibuat. Seminar harus didesain dengan cara yang memotivasi peserta didik untuk belajar. Kemudian ada halaman

menu, yaitu sebuah daftar menu yang memuat dari ikon-ikon interaktif yang akan menuju ke petunjuk penggunaan, materi, penghitungan, latihan, daftar pustaka dan profil pengembang. Setelah itu ada petunjuk penggunaan, yang berisikan tentang petunjuk bagi guru maupun peserta didik untuk menggunakan bahan ajar interaktif berbasis *genially*. Pada bagian isi terdapat materi, yang berisikan tentang materi-materi yang sudah disusun di alur tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Adanya penghitungan yang berisikan tentang contoh-contoh perhitungan dalam materi PPh pasal 21 dan latihan penghitungan PPh pasal 21. Setelah itu ada latihan yang berisikan tentang latihan-latihan soal seperti uji kompetensi, *juman-tax*, SPT. Pada bagian akhir yaitu bagian penutup terdapat daftar pustaka yang berisikan tentang daftar sumber bacaan atau rujukan yang digunakan penulis dalam menyusun bahan ajar interaktif titik setelah itu ada profil yang berisikan tentang profil pengembang dan dosen pembimbing dan di mana meliputi tentang biodata penulis atau pembimbing.



Sumber: Data diolah peneliti (2024)

**Gambar 2. Hasil Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis *Genially***

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan yang meliputi telaah dan validasi oleh para ahli materi yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, ahli media. Telaah dilakukan pada draf I yang di mana telah di desain sebelumnya titik para ahli dapat mengisi lembar telaah dengan memberikan saran masukan, serta komentar. Hasil dari telaah tersebut akan dijadikan sebagai pedoman untuk merevisi bahan ajar interaktif yang lebih baik dan akan menghasilkan draf II. Selanjutnya akan divalidasi oleh ahli materi ahli bahasa, dan ahli media dengan memberikan penilaian untuk mengetahui kelayakan dari bahan ajar interaktif yang telah dikembangkan.

Setelah melewati proses validasi oleh para ahli, bahan ajar interaktif tersebut akan diujicobakan secara terbatas pada 30 peserta didik kelas 11 akuntansi keuangan dan lembaga SMK Negeri di Surabaya. Peserta didik tersebut berjumlahkan 10 orang dari masing-masing sekolah yang terdiri dari SMK negeri 1 Surabaya, SMK negeri 4 Surabaya dan SMK negeri 10 Surabaya. Setelah peserta didik melakukan uji coba pada bahan ajar interaktif berbasis *genially* yang dikembangkan, peserta didik akan diminta untuk mengisi pada lembar angket respon peserta didik yang telah diberikan oleh peneliti. Hal tersebut berupaya untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap bahan ajar interaktif yang telah dikembangkan berdasarkan hasil uji coba terbatas tersebut. Untuk mencapai tujuan ini, pendekatan presentasi kuantitatif akan digunakan.

### **Kelayakan Bahan Ajar Interaktif Pada Kurikulum Merdeka Berbasis *Genially* Dalam Materi Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi Keuangan Lembaga SMK Negeri Surabaya**

Untuk menentukan kelayakan bahan ajar interaktif pada kurikulum Merdeka *genially* pada materi PPh pasal 21 dan SPT diukur berdasarkan hasil validasi para ahli validator untuk materi terdiri dari dua

orang yaitu satu orang dosen pendidikan akuntansi dan satu guru akuntansi keuangan dan lembaga SMK yang menilai bahan ajar interaktif berdasarkan kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, kualitas teknis. Kemudian validasi bahasa adalah dosen bahasa Indonesia yang menilai dari aspek kebahasaan sedangkan ahli media adalah dosen teknologi pendidikan yang menilai aspek ke grafikan.

**Tabel 1.**  
**Hasil Validasi Ahli**

No.	Subjek	Hasil	Kriteria
1	Validasi oleh Ahli Materi	91,05 %	Sangat Layak
2	Validasi oleh Ahli Bahasa	98,66%	Sangat Layak
3	Validasi oleh Ahli Media	84%	Sangat Layak
Rata – Rata Validasi Oleh Para Ahli		91,23%	Sangat Layak

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2024)

Berdasarkan tabel 1 diatas hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan presentase sebesar 91,05% yang termasuk dalam kategori sangat layak dengan rincian kualitas isi dan tujuan sebesar 90%, kualitas instruksional sebesar 90%, dan kualitas teknis sebesar 95%. Menurut Ridwan (2015) persentase dengan rentang 81% sampai 100% termasuk dalam kategori sangat layak. Sehingga dari segi kelayakan materi terhadap bahan ajar interaktif yang dikembangkan dapat disimpulkan termasuk ke dalam kategori sangat layak.

Validasi bahasa oleh ahli bahasa mendapatkan presentase sebesar 98,66%. Aspek yang dinilai dari segi kebahasaan bahwa bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik serta mudah dimengerti peserta didik titik persentase yang menunjukkan kategori sangat layak.

Validasi media oleh ahli media mendapatkan presentase sebesar 84% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Aspek yang dinilai dari segi grafika yang mencakup atas keterbacaan, muda digunakan kualitas tampilan, dan kualitas pengelolaan program sesuai.

Dari keseluruhan hasil validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media mendapatkan rata-rata sebesar 91,23% yang menunjukkan kategori sangat layak. Sehingga dapat ditarik kesimpulan jika pengembangan bahan ajar interaktif pada kurikulum Merdeka berbasis generi pada mata pelajaran administrasi pajak pada kelas XI akuntansi keuangan dan lembaga SMK negeri Surabaya sangat layak untuk digunakan pada kegiatan proses pembelajaran.

### **Respon Peserta Didik Terhadap Bahan Ajar Interaktif Pada Kurikulum Merdeka Berbasis Genially Dalam Materi Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi Keuangan Lembaga SMK Negeri Surabaya**

Uji coba terbatas dilakukan pada 30 siswa kelas XI akuntansi keuangan dan lembaga dari SMK Negeri Surabaya, terdiri dari 10 siswa dari SMK Negeri 1 SMK Negeri 4 dan SMK Negeri 10 Surabaya, untuk mengetahui bagaimana siswa merespons materi pelajaran interaktif berbasis genially. Adanya hal tersebut didukung oleh sadiman et al., (2014) yang menyebutkan bahwa uji coba pada 10 sampai dengan 20 peserta didik digunakan untuk evaluasi kelompok kecil agar nantinya dapat mewakili populasi target. Apabila data yang didapatkan nanti kurang dari 10 maka hal tersebut kurang mampu menggambarkan populasi target. Dengan sebaliknya, jika data informasi yang didapatkan lebih dari 20 atau melebihi dari yang dibutuhkan akan kurang bermanfaat untuk dianalisis pada evaluasi kelompok kecil.

Pada uji coba terbatas, peserta didik diberikan penjelasan terlebih dahulu terkait penelitian pengembangan bahan ajar interaktif pada kurikulum Merdeka berbasis *genially*, kemudian peserta didik akan mulai membuka dan menerapkan bahan ajar interaktif tersebut, pada tahapan uji coba terbatas

tidak dilakukan uji efektivitas dikarenakan materi ini sudah terlewatkan dari pembelajaran di kelas. Selanjutnya, peneliti meminta siswa untuk mengisi lembar angket yang berisi titik variabel kualitas isi dan tujuan kualitas instruksional, serta kualitas teknis. Respon peserta didik mendapatkan presentase sebesar 98,33% dengan rincian kualitas isi dan tujuan sebesar 96,66%, kualitas instruksional sebesar 98,66%, dan kualitas teknis sebesar 98,88%. Sehingga hal ini dapat disimpulkan bahwa bahan ajar interaktif pada kurikulum merdeka berbasis *genially* pada materi PPh pasal 21 dan SPT yang dikembangkan mendapatkan respon yang sangat baik untuk digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran maupun pembelajaran mandiri.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka bisa ditarik kesimpulan dari penelitian pengembangan ini antara lain : Proses pengembangan bahan ajar interaktif pada kurikulum merdeka berbasis *genially* dalam materi administrasi pajak kelas XI menggunakan model pengembangan (4-D) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Samel, dan Sammel Dalam model ini terdapat empat tahap: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), penyebaran (*disseminate*). Namun untuk langkah keempat, yaitu penyebaran (*disseminate*), tidak dilakukan dalam penelitian ini dikarenakan pembelajaran pada materi PPh Pasal 21 dan SPT di sekolah telah selesai. kelayakan dari bahan ajar interaktif berbasis generik pada materi PPh pasal 21 dan SPT termasuk ke dalam kategori sangat layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran di sekolah. Kelayakan bahan ajar interaktif yang dikembangkan dinilai oleh para ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media yang mendapatkan skor rata – rata sebesar 91,23%. Respon peserta didik terhadap pengembangan bahan ajar interaktif berbasis *genially* ini mendapatkan kriteria sangat baik dan mendapatkan respon positif dalam melakukan pembelajaran yang mendapatkan skor rata-rata 98,33%.

Untuk peneliti selanjutnya diharapkan bisa melakukan uji efektivitas terhadap bahan ajar interaktif yang dikembangkan agar bahan dasar interaktif ini tidak hanya dikatakan untuk layak digunakan tetapi juga bisa efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran. Bahan ajar interaktif ini masih terbatas pada mata pelajaran administrasi pajak dengan cakupan materi PPh pasal 21 dan SPT diharapkan pada peneliti selanjutnya bisa mengembangkan untuk materi yang lain. Bahan ajar interaktif berbasis *genially* ini diakses secara *online* atau membutuhkan data internet yang memadai. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya bisa diakses baik secara *online* maupun secara *offline*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. . (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1 (1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Arsyad, & Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Azhar, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Barlian, U. C., Solekah, S., & Rahayu, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Journal of Educational and Language Research*, 1 (12), 2105-2118.
- Bajeri, N. E., & Radzwan, A. (2022). The Development of an Optic Learning Module Using Genially and Its Usability from the Perspective of Physics Undergraduates in Sultan Idris Education University Perak. *Journal of Physics: Conference Series*, 23 09 (1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2309/1/012055>
- Chomsin S. Widodo Dan Jasmadi. (2008). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Alex Media Kompetindo.
- Daryanto, A. D. (2014). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Silabus, RPP, Bahan Ajar)*. Gava Media.

- Delvi, M., Alim, J. A., & Alpusari, M. (2022). Interactive Media Development With Genially Application Materials Build Curved Side Space For Elementary School Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14 (4), 6427–6442. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.2083>
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101–109. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>
- Eric Kunto Aribowo. (2018). Portal Belajar Genially. <https://www.erickunto.com/p/genially.html>.
- Hamalik, O. (2015). Kurikulum dan Pembelajaran. Bumi Aksara.
- Indonesia, P. R. (2003). Undang-Undang Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Kemdikbud. (2022). Salinan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 033/H/Kr/2022. <https://www.Ptonline.Com/Articles/How-To-Get-Better-Mfi-Results>
- Khoirun Ni'mah, N., Warsiman, W., & Hermiati, T. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang. *Jurnal Metamorfosa*, 10 (1), 1–10. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>
- Kunandar. (2011). Penelitian Tindakan Kelas. Raja Grafindo Persada.
- LPMP Jatim. (2018). Membuka Cakrawala Dunia Sejak Dini. <https://lpmptatim.kemdikbud.go.id/site/detailpost/membuka-cakrawala-dunia-sejak-dini>
- Majid, A., (2008). Perencanaan pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru. Remaja Rosdakarya
- Marisa, M. (2021). Inovasi Kurikulum "Merdeka Belajar" di Fra Society 5.0. *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan dan Humaniora*, 5 (1), 66-78.
- Mohammad Khairul Abdullah, & Siti Nursaila Alias. (2021). Pembangunan Unit Pengajaran Haba Berasaskan Perisian Genially untuk Perancangan Pengajaran Guru Pelatih The Development of Heat Teaching Unit using Genially as Trainee Teachers ' Teaching semasa sesi pengajaran di dalam kelas ( Lilia Ellany , Seth , Johar. *Journal of Science and Mathematics Letters*, 9 (2), 117–125.
- Muhamad Aditya. (2021). “Genially, Platform Untuk Membuat Kegiatan Belajar Mengajar Lebih Menyenangkan Dan Interaktif,” HTT.ID. <https://hightechteacher.id/genially>.
- Pangaribuan, P. (2018). Tantangan Revolusi Industri 4.0 Untuk SMK.
- Prastowo, A. (2014). Panduan Kreatif Pembuatan Bahan Ajar Inovatif. Diva Press.
- Pratiwi J, N. A. (2022). Meningkatkan hasil belajar peserta didik SMK melalui pengembangan multimedia interaktif dengan aplikasi Genially pada mata pelajaran OTK kepegawaian di SMKN 1 Malang. 2 (3), 288–297. <https://doi.org/10.17977/um066v2i32022p288-297>
- Puspasari, D. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Sigil Pada Materi Komunikasi Efektif Kehumasan Di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 10311–10322. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4042>
- Putri, Firdiansyah, D., & Aswarliansyah. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Aplikasi Genially dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV. *Ipar: Ilmu Pendidikan Dasar*, Vol.1, No.(1), 39–49.
- Rafmana, H., & Chotimah, U. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Sma Srijaya Negara Palembang. 52–65.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Thiagarajan, S, dkk. (1974). Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children. Bloomington: Indiana University.
- Trianto. (2015). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Wiguna, I. K. W., & Tristianingrat, M. A. N. (2022). Langkah Mempercepat Perkembangan Kurikulum Merdeka Belajar. *EDUKASI: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3 (1), 17-26.
- Yolanda, A., & Indriani, R. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku.
- Riduwan. (2015). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta