

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE
SEBAGAI PENUNJANG PEMBELAJARAN ADMINISTRASI PAJAK KOMPETENSI
PPH KELAS XI AKUNTANSI**

Nur Afifah¹, Agung Listiadi²

Universitas Negeri Surabaya¹, Universitas Negeri Surabaya²

Email: nu.19036@mhs.unesa.ac.id¹, agung@unesa.ac.id²

KATA KUNCI

Administrasi Pajak; Media Pembelajaran Interaktif; *Articulate Storyline 3*;

ABSTRAK

Ketersediaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar harus bisa memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian pengembangan yang dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dicetuskan oleh Dick & Carry. Data kualitatif dan kuantitatif akan diperoleh dalam penelitian ini melalui instrument pengumpulan data berupa kuisioner. Kemudian data yang diperoleh akan diinterpretasikan berdasarkan perhitungan dengan skala likert. Media pembelajaran interaktif berbasis website merupakan produk akhir dari penelitian ini. Sebelum diuji coba, media tersebut menjalani proses telaah dan validasi oleh para ahli media dan materi sebelum diuji cobakan. Sebanyak 20 peserta didik kelas XI Akuntansi melakukan uji coba media. Temuan penelitian ini mengungkapkan bahwa hasil validasi ahli media mendapatkan skor sebesar 98%, ahli materi 94%, dan angket respon peserta didik 98%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *website* menggunakan *Articulate Storyline 3* sangat layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran

KEYWORDS

Articulate Storyline 3;
Interactive Learning Media;
Tax Administration

ABSTRACT

The availability of learning media in learning activities must be able to provide convenience for students in learning. Development research conducted using the ADDIE development model initiated by Dick & Carry. Qualitative and quantitative data will be obtained in this research through data collection instruments in the form of questionnaires. Then the data obtained will be interpreted based on calculations with Likert scale. Website-based interactive learning media is the final product of this research. Before being tested, the media undergoes a process of review and validation by media and material experts before being tested. A total of 20 students of class XI Accounting conducted media trials. The findings of this study revealed that the validation results of media experts received a score of 98%, material experts 94%, and student response questionnaires 98%. Thus, it can be concluded that website-based interactive learning media using Articulate Storyline 3 is very feasible to be used as a learning support.

PENDAHULUAN

Aspek yang sangat krusial dalam pengembangan sumber daya manusia unggul di Indonesia adalah pendidikan. Tanpa adanya aspek pendidikan yang berkualitas maka sumber daya manusia yang tercipta juga tidak akan berkualitas. Apabila berbicara mengenai proses pendidikan tentunya tidak lepas dengan semua upaya dalam mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut maka dibutuhkan kualitas pembelajaran yang baik sehingga akan berpengaruh terhadap kualitas pendidikan di Indonesia. Secara umum, kualitas pendidikan khususnya pada kualitas pembelajaran adalah salah satu masalah di bidang pendidikan yang harus segera ditangani, dengan demikian pembelajaran dan proses pendidikan terkait erat secara tidak langsung. Dalam rangka mencapai pembelajaran yang berkualitas maka seorang pendidik harus merancang proses pembelajaran menarik dan interaktif. Hal tersebut dilakukan agar dalam proses pembelajaran peserta didik memiliki minat dan pemahaman yang mendalam terkait materi yang dipelajari. Demikian dengan pembelajaran sekarang yang mengharuskan siswanya secara mandiri mengeksplorasi pengetahuan dari berbagai sumber, maka dari itu pendidik memiliki peran penting dalam memfasilitasi peserta didik untuk mewujudkan hal tersebut. Pada dasarnya sulit untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif tersebut, sehingga pendidik harus bisa memfasilitasi peserta didik dengan memanfaatkan komponen yang dapat menunjang kelancaran proses pembelajaran. Salah satu komponen yang dapat dimanfaatkan adalah media pembelajaran.

Kehadiran media sangat penting untuk keberhasilan dan efisiensi proses pembelajaran karena media berfungsi sebagai perantara antara pendidik dengan peserta didik menyinkronkan konsep-konsep abstrak yang tidak dapat diungkapkan dengan kata yang akan membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang tidak jelas bagi mereka. Mengingat hal ini, dapat dikatakan bahwa media bertindak sebagai alat pengajaran yang dapat mengkondisikan lingkungan belajar, dan mempengaruhi, mendorong dan menginspirasi peserta didik (Hamalik, 2017). Namun dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan interaktif guna mendukung minat peserta didik mengikuti pembelajaran dibutuhkan sebuah media yang menarik seperti media pembelajaran interaktif. Sesuatu yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berbasis visual, audio, atau audio visual adalah media pembelajaran interaktif (Hakim & Haryudo, 2014). Ketersediaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, serta dapat memberikan motivasi kepada peserta didik (Arsyad, 2019). Jenis media yang bisa membantu pendidik untuk merancang proses pembelajaran yang menarik dan interaktif adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Ilmu Pengetahuan dan teknologi saat ini telah maju dengan cepat. Di mana perkembangan teknologi tersebut sudah merambah dalam dunia pendidikan. Dengan begitu pendidik dapat memanfaatkan teknologi guna menciptakan sebuah pembelajaran yang lebih berkualitas. Pembuatan media pembelajaran interaktif website merupakan salah satu kemajuan yang dapat dilakukan. Salah satu metode untuk menggabungkan kemajuan teknologi di bidang pendidikan adalah melalui penggunaan situs web yang dapat diakses melalui jaringan internet. Proses pembelajaran diperkirakan berubah secara signifikan sebagai akibat dari penggunaan situs web sebagai media belajar (Januarisman & Ghufron, 2016). Surjono (2013) berpendapat bahwa karena kemampuan beradaptasi dan efisiensinya dalam menawarkan materi pembelajaran yang dapat diakses kapanpun dan dari mana saja, media pembelajaran berbasis website saat ini cukup populer. Namun Substansi dan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan tidak akan berkurang dengan kesederhanaan dan kecepatan mengakses media pembelajaran interaktif berbasis website ini

Berdasarkan hasil observasi di kelas XI akuntansi SMKN 1 Kemplagi, diketahui bahwa power point dan e-modul merupakan media pembelajaran yang dipergunakan dalam pembelajaran administrasi pajak. Di mana isi materi dari media tersebut masih belum memadai karena tidak sesuai dengan ketentuan yang berlaku saat ini, serta belum memberikan penjelasan terkait pengaplikasian perhitungan pajak. Selain itu pendidik juga dalam proses pembelajaran mengajak

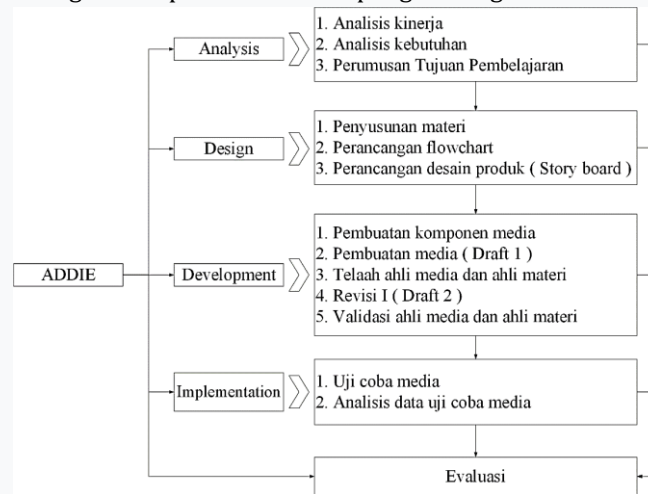
peserta didik untuk mengamati materi yang disajikan pada media power point setelah itu peserta didik secara mandiri menyelesaikan tugas dengan memahami materi melalui media yang ada dan juga sumber internet dari perangkat yang digunakan seperti komputer dan *smartphone*. Pembelajaran dengan metode dan media yang kurang memadai tersebut cenderung membuat peserta didik kelihatan kurang bersemangat, cepat merasa bosan dan menganggap bahwa mata pelajaran administrasi pajak termasuk dalam mata pelajaran yang sulit dipahami. Peserta didik merasa bahwa media yang diberikan sangat terbatas dan bersifat umum, padahal pada kompetensi PPh pasal 21 dibutuhkan sebuah media yang dapat memberikan gambaran secara jelas mengenai teori PPh dan juga tata cara pengaplikasiannya. Oleh karena itu, media yang diberikan tersebut dianggap belum bisa membantu peserta didik secara mandiri memahami materi. Pembelajaran dengan metode dan media yang kurang memadai tersebut cenderung membuat peserta didik kelihatan kurang bersemangat, cepat merasa bosan dan menganggap bahwa mata pelajaran administrasi pajak termasuk dalam mata pelajaran yang sulit dipahami. Peserta didik merasa bahwa media yang diberikan sangat terbatas dan bersifat umum, padahal pada kompetensi PPh pasal 21 dibutuhkan sebuah media yang dapat memberikan gambaran secara jelas mengenai teori PPh dan juga tata cara pengaplikasiannya. Oleh karena itu, media yang diberikan tersebut dianggap belum bisa membantu peserta didik secara mandiri memahami materi. *Articulate Storyline 3* adalah salah satu dari banyaknya program yang dapat digunakan untuk pembuatan media pembelajaran. Salah satu alat pengarah multimedia yang dapat digunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang terdiri dari kombinasi teks, visual, animasi, video, dan suara adalah *Software Articulate Storyline 3*. Output dari *Articulate Storyline* ini dapat berupa *application file* dan media berbasis *website* (*html5*). Oleh karena itu, program ini sangat berperan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website* mata pelajaran administrasi pajak pada kompetensi PPh Pasal 21. Menurut Rahman et al. (2020) media pembelajaran berbasis *website* ini dapat memberikan pengalaman baru untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran sehingga membuat prosesnya pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan inovatif yang dapat membantu siswa belajar lebih banyak. Selain itu, menurut Fariz & Dewi (2022) dalam software *Articulate Storyline* ini dilengkapi lebih banyak fitur seperti pembuatan animasi, timeline, film, gambar, karakter, dan lain-lain yang dapat memberikan efek visual yang ditampilkan lebih dinamis. Sehingga media yang dihasilkan akan lebih menarik dan interaktif (Kamilah & Susanti, 2022).

Berdasarkan uraian tersebut maka dalam penelitian ini, akan dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website* yang diberi nama "*PAJAK-IN*" yang dapat diakses melalui komputer dan *smartphone*. Dalam media pembelajaran interaktif "*PAJAK-IN*" terdapat beberapa keunggulan, seperti penjelasan materi yang disertai gambar dengan keterangan teks dan juga video tutorial dalam pengerjaan perhitungan pajak.

Metode Penelitian 9

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (R&D). Menurut Sugiyono (2014) proses melakukan penelitian untuk menciptakan produk dan menentukan kelayakannya dikenal sebagai penelitian pengembangan (R&D). Media pembelajaran berbasis *websites* yang dibuat menggunakan *software Articulate Storyline 3* merupakan produk yang dihasilkan dari penelitian ini. Model ADDIE yang dikemukakan oleh Dick & Carry akan digunakan dalam pengembangan produk. Dibandingkan dengan 4D model pengembangan ini lebih rasional dan komprehensif. Hal tersebut juga didukung dengan penelitian Safira et al. (2021) yang berpendapat bahwa model ADDIE ini tersusun secara sistematis dan terstruktur sehingga banyak sekali dipakai dalam pembuatan media pembelajaran. Oleh karena itu, berbagai produk termasuk model, strategi pembelajaran, teknik pembelajaran, media dan bahan ajar dapat dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE. Terdapat lima langkah sistematis dari model

pengembangan ADDIE. Kelima tahapan tersebut saling berhubungan dan terstruktur, sehingga masing-masing harus diselesaikan dalam urutan yang benar dan tidak dapat diselesaikan secara acak. Berikut ini adalah bagan alur prosedur model pengembangan ADDIE.



Gambar 1. Bagan alur pengembangan

Subjek dalam penelitian ini diantaranya yaitu ahli media dan ahli materi yang memberikan validasi media, serta 20 peserta didik kelas XI Akuntansi SMKN 1 Kemplagi yang akan memberikan respon mengenai media pembelajaran yang sudah di uji cobakan. Terdapat dua jenis data yang berbeda yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Kedua data tersebut berasal dari telaah dan validasi ahli media, ahli materi, dan respon peserta didik (Sugiyono, 2014). Analisis data akan dilakukan menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase yang datanya diperoleh dari lembar validasi para ahli dan angket respon peserta didik menggunakan skala likert. Kemudian data yang sudah terkumpul akan dianalisis menggunakan rumus perhitungan di bawah ini :

$$\text{Presentase kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor keseluruhan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Kemudian dari hasil presentase kelayakan tersebut akan diinterpretasikan menggunakan kriteria interpretasi skor kelayakan pada tabel kriteria berikut :

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Interprestasi	Presentase
Sangat layak	81% - 100 %
Layak	61% - 80%
Cukup layak	41% - 60%
Tidak layak	21% - 40%
Sangat tidak layak	0% - 20%

Sumber : Riduwan (2019)

Berdasarkan data table tersebut maka kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis website bisa dikatakan layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran apabila mendapatkan rata - rata presentase sebesar $\geq 61\%$.

HASIL PENELITIAN

Beberapa informasi yang dikumpulkan oleh peneliti dari hasil mengembangkan media pembelajaran menggunakan model pengembangan ADDIE akan dijelaskan dalam hasil penelitian dan pembahasan. Tahap-tahap yang ada di dalam model tersebut akan dijelaskan di bawah ini :

Analisis (Analysis)

Tahap pertama yang dilakukan dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap analisis. Tahap analisis ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dan kebutuhan yang

nantinya akan dijadikan dasar dalam pembuatan media pembelajaran. Ada beberapa langkah dalam tahap analisis diantaranya langkah pertama adalah analisis kinerja. Analisis kinerja merupakan langkah yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang muncul pada saat pembelajaran berlangsung (Dwitiyanti et al., 2020). Sehingga dapat diketahui bahwa pada saat pembelajaran administrasi pajak dikelas XI Akuntansi SMKN 1 Kemlagi masih menggunakan media berupa power point dan e-modul. Media tersebut dirasa kurang menarik dan masih belum bisa memadai dalam membantu peserta didik dalam memahami materi. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran yang tersedia masih belum memberikan gambaran atau demonstrasi tentang langkah – langkah yang dikaitkan dengan perhitungan pajak. Selain itu isi dari media tersebut masih belum diperbaharui sesuai dengan ketentuan terbaru yang berlaku. Sehingga hal tersebut menyebabkan hambatan dalam pembelajaran karena dapat membuat peserta didik cenderung kurang berminat dan merasa kesulitan dalam memahami materi terkait PPh Pasal 21. Langkah selanjutnya adalah analisis kebutuhan. Sejalan dengan penelitian Arifiyanti & Susanti (2020) yang menyatakan bahwa dengan dilakukannya analisis kebutuhan maka dapat diketahui apa yang diperlukan serta inovasi apa yang bisa diciptakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dan memaksimalkan tujuan pembelajaran. Dari hasil analisis ini, diakui bahwa peserta didik memerlukan media yang lebih menarik dan interaktif sehingga dapat menarik minat siswa dan membantu pemahaman mereka tentang informasi terkait PPh Pasal 21. Jika konten media pembelajaran dibuat semenarik mungkin, pemahaman siswa tentang materi perpajakan dapat meningkat (Saptia & Susanti, 2015). Kurangnya media pembelajaran yang memadai disebabkan karena belum optimalnya pemanfaatan teknologi di SMKN 1 Kemlagi Mojokerto. Berdasarkan analisis tersebut. Maka dikembangkanlah sebuah media pembelajaran interaktif berbasis website memberikan kemudahan bagi siswa memahami materi dan menghidupkan suasana pembelajaran menjadi lebih menarik. Peneliti kemudian merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, yaitu pada KD 3.4 dan 4.5 dalam mata pelajaran administrasi pajak. Perumusan tujuan pembelajaran dilakukan untuk membantu peneliti dalam menyusun pokok materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran.

Desain (Design)

Tahap desain adalah tahap berikutnya yang akan dilakukan. Sesuai dengan penelitian Andi Rustandi & Rismayanti (2021) ada sejumlah langkah dalam tahap ini yaitu penyusunan materi, perancangan *flowchart*, dan perancangan desain awal (*Storyboard*). Pada langkah pertama peneliti mengumpulkan materi yang akan disajikan di media pembelajaran. Kompetensi dasar yang dipilih adalah kompetensi dasar mengenai PPh Pasal 21 yang akan membahas mengenai pengertian, subjek, objek, dan tata cara perhitungan PPh Pasal 21. Selain itu dalam kompetensi dasar tersebut akan membahas mengenai pengertian, jenis, dan tata cara pelaporan SPT PPh Pasal 21. Kemudian akan dilakukan perancangan *flowchart* untuk mempermudah alur dalam pembuatan media yang akan dikembangkan. Hal ini didukung dengan penelitian Hamadin et al. (2015) yang berpendapat bahwa dengan adanya *flowchart* akan mempermudah peneliti dalam pembuatan media pembelajaran interaktif karena *flowchart* berisi bagan alur yang dibuat sistematis. Kemudian langkah terakhir adalah perancangan desain awal (*Storyboard*). Sejalan dengan penelitian Safira et al. (2021) pada tahap desain dilakukan pembuatan storyboard atau gambar sketsa yang disusun berurutan untuk mempermudah peneliti dalam pembuatan media. *Storyboard* untuk media pembelajaran interaktif berbasis website seringkali menyertakan halaman pembuka, halaman login, halaman awal, Halaman menu, dan halaman submenu. Media pembelajaran interaktif berbasis website ini bukan hanya menampilkan aspek visual saja, namun juga akan disertasi dengan audio sebagai penjelas materi dan lebih menarik peserta didik. Sejalan dengan pendapat Nurseto dalam Kamilah & Susanti (2022) menjelaskan bahwa media yang ditampilkan dengan menarik, mudah penggunaannya, dan menyajikan teks, visual, suara, lagu dan animasi akan membuat ingatan siswa diperkuat dan terciptanya lingkungan menyenangkan bagi peserta didik dalam mengolah informasi.

Pengembangan (Development)

Dalam penelitian Daryanes et al. (2023) menyatakan bahwa “in the development stage the first time carried out by the researcher was to prepare an articulate storyline software and icons, as well as the images needed in learning media products”. Hal tersebut juga dilakukan oleh peneliti dengan membuat komponen - komponen yang diperlukan. Komponen tersebut berupa background, tombol, gambar animasi, dan video, yang sebagian dari komponen tersebut dirancang sendiri melalui powtoon dan canva. Selanjutnya akan dilakukan pengembangan media mempergunakan software *Articulate Storyline 3* seseuai dengan rancangan desain awal sehingga akan menghasilkan draft 1. Penggunaan software *Articulate Storyline* ini didasarkan pada kemudahan dalam membuat atau mengolah materi karena *software* ini memiliki beberapa fitur seperti flash pada pembuatan animasi sehingga akan menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik (Kamilah & Susanti, 2022). Hal tersebut juga didukung dengan penelitian Rahayu & Ulumiyah (2021) bahwasannya “Availability of various templates in making interactive learning media, as well as complete navigation making this Articulate Storyline software considered easy to use “. Dalam tahap ini membutuhkan banyak waktu karena harus memasukkan komponen satu persatu dan mengatur trigger untuk menjalankan media yang dikembangkan. Dalam media pembelajaran yang dikembangkan terdapat beberapa menu antara lain kompetensi dasar, materi, latihan soal, kuis, referensi, dan profil pengembang. Materi yang disajikan dikemas secara menarik dengan menampilkan berbagai macam animasi dan juga video sehingga akan menciptakan sebuah pembelajaran yang lebih menyenangkan (Wibowo & Nugroho, 2015). Nugroho & Arrosyad (2020) juga berpendapat bahwa “ The varied display of interactive learning media resulting from te use of Articulate Storyline media in learning is very good because learning will be more interesting and more focused”. Setelah media selesai dikembangkan menggunakan software *Articulate Storyline 3*, maka output yang dihasilkan berupa Html5 atau *website* yang dapat diakses oleh peserta didik melalui link di komputer atau handphone masing - masing. Berikut ini tampilan dari media pembelajaran” Pajak-In”.



Gambar 2. Tampilan Media Pembelajaran Berbasis Website

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2023)

Setelah draft 1 dihasilkan maka akan dilakukan telaah dan validasi oleh ahli media yaitu Dr. Atan Praman M.Pd Dosen Prodi Teknologi Pendidikan FIP Universitas Negeri Surabaya dan ahli materi yaitu Moh. Danang Bachtiar, S.Pd, M.Pd., CTT. Dosen Prodi Pendidikan Akuntansi FEB

Universitas Negeri Surabaya dan Irvin Wawandi, SE., M.Pd. selaku Guru Mapel Administrasi Pajak SMKN 1 Kemplagi . Telaah dimaksudkan untuk mendapatkan masukan dan saran demi menyempurnakan media yang dikembangkan. Didukung dengan penelitian Wijayanti et al. (2022) “who also conducted a media review after draft 1 was produced to get input and suggestions for improvement from experts as material for improving the developed media”. Berdasarkan masukan dan saran dari para ahli tersebut, berikutnya akan dilakukan revisi atau perbaikan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis website sehingga akan menghasilkan draft 2. Selanjutnya draft 2 ini akan diberikan penilaian atau validasi oleh para ahli di lembar validasi ahli sebelum diuji cobakan. Dalam penelitian Nurhamidah et al. (2022) juga dilakukan validasi media pembelajaran menggunakan instrument penelitian berupa lembar validasi untuk mendapatkan data tentang tingkat validitas media pembelajaran interaktif. Dimana kriteria kelayakan media yang digunakan dalam lembar validasi menggunakan kriteria menurut (Walker & Hess dalam Arsyad, 2019). Di bawah ini disajikan rekapitulasi validasi para ahli:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Total Skor	Presentase	Kriteria
1.	Tampilan Media	25	100%	Sangat Layak
2.	Kemudahan Penggunaan	14	93%	Sangat Layak
3.	Kemanfaatan	10	100%	Sangat Layak
Rata – rata keseluruhan aspek			98%	Sangat Layak

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2023)

Berdasarkan hasil validasi ahli media, dikemukakan bahwasannya media pembelajaran interaktif berbasis website mencapai presentase sebesar 98% dengan kriteria “Sangat Layak”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran telah layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran administrasi pajak. Hal ini juga didukung Wardani & Puspasari (2022) yang memperoleh presentase kelayakan sebesar 97% dengan kategori “Sangat Layak” dalam temuan validasi ahli media, dengan demikian media dianggap pantas untuk digunakan.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Total Skor		Presentase	Kriteria
		V1	V2		
1.	Kualitas isi dan tujuan	24	24	96%	Sangat Layak
2.	Kebahasaan	9	8	85%	Sangat Layak
3.	Kelayakan Penyajian	15	15	100%	Sangat Layak
Rata – rata keseluruhan aspek				94%	Sangat Layak

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2023)

Berdasarkan hasil validasi diatas, maka didapatkan rata-rata presentase keseluruhan sebesar 94% dengan kriteria “Sangat Layak”. Dengan demikian, disimpulkan media tersebut sangat layak digunakan. Sejalan dengan penelitian Rahayu & Ulumiyah (2021) “The results of the material expert validation demonstrate that interactive learning media based on Articulate Storyline may promote independence utilized in learning with a percentage of 93.33% and the category "Very Valid."”.

Implementasi (Implementation)

Setelah draft 2 telah divalidasi dan dinyatakan layak digunakan maka tahap berikutnya adalah tahap implementasi. Akan dilakukan uji coba media dengan 20 peserta didik kelas XI Akuntansi SMKN 1 Kemplagi untuk mengamati bagaimana reaksi atau respon mereka terhadap media yang dihasilkan. Menurut Sadiman et al. (2014) dalam uji coba media sebaiknya cukup menggunakan 10-20 peserta didik karena jumlah tersebut sudah dapat mewakili populasi, jika

jumlahnya lebih besar dari 20 maka data yang diterima akan lebih dari jumlah yang dibutuhkan, sedangkan jika kurang dari 10 maka data yang disajikan kurang mewakili populasi. Dalam tahap ini peserta didik yang mengikuti uji coba media memiliki kapasitas kemampuan akademik yang berbeda. Dalam tahap ini, peserta didik diinstruksikan untuk mencoba media pembelajaran dan mengisi lembar angket yang telah disediakan oleh peneliti. Jawaban kuisioner selanjutnya akan diteliti secara kuantitatif dan ditafsirkan menggunakan standar menurut (Riduwan, 2019). Berikut ini merupakan hasil angket respon peserta didik mengenai media pembelajaran yang dikembangkan :

Tabel 4. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek yang Dinilai	Presentase	Kriteria
1.	Kualitas Isi	97%	Sangat Layak
2.	Kualitas Teknis	98%	Sangat Layak
3.	Kualitas Instruksional	99%	Sangat Layak
	Rata – rata keseluruhan aspek	98%	Sangat Layak

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2023)

Berdasarkan tabel 4. diatas ditunjukkan hasil angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran mendapatkan rata-rata presentase sebesar 98% dengan kategori “Sangat Layak”, dan dapat disimpulkan bahwasannya peserta didik merespon dengan baik atau positif media pembelajaran interaktif berbasis website menggunakan Articulate Storyline 3 karena mudah dioperasikan oleh pengguna dan dapat dijadikan sebagai penunjang pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi. Hal tersebut juga didukung dengan penelitian Putri & Pratiwi (2022) mengenai pengembangan multimedia DIGITAX berbasis website pada mata pelajaran administrasi pajak pada materi dokumen pajak dan PPh Pasal 21 untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK Ketintang mendapatkan respon positif dengan dibuktikan mendapatkan presentase sebesar 97,92% dengan kategori “Sangat Baik” dari hasil angket respon siswa. Selain itu dalam penelitian Daryanes et al. (2023) yang menyatakan bahwa “All questions contained in the student response questionnaire received positive answers by obtaining a percentage of 83,4% in the category “ Strongly Agree”.

Evaluasi (Evaluation)

Tahap terakhir yang dilakukan dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Evaluasi yang dilakukan untuk penelitian ini bersifat formatif. Evaluasi formatif adalah penilaian yang dilakukan pada masing-masing dari lima tahap model pengembangan ADDIE, sehingga evaluasi bukan hanya dilakukan di akhir tahap saja (Pratiwi et al., 2019). Evaluasi dalam penelitian ini dilakukan dengan menganalisis lembar validasi para ahli dan angket respon peserta didik untuk mengetahui media yang dikembangkan sudah layak atau tidak untuk dipergunakan sebagai penunjang pembelajaran. Didukung dengan penelitian Qoidah & Paksi (2021) melakukan evaluasi pada setiap tahapnya, serta melalui lembar telaah, validasi dan angket respon peserta didik untuk penyempurnaan media yang dikembangkan

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran interaktif berbasis website dikembangkan menggunakan model ADDIE. Media yang dikembangkan dinilai sangat layak sebagai penunjang pembelajaran administrasi pajak dibuktikan dengan hasil validasi para ahli dan angket respon peserta didik. Oleh karena itu, media ini bisa membantu peserta didik dalam memahami materi secara mandiri dalam proses pembelajaran. Namun pada penelitian ini terbatas pada materi PPh Pasal 21 dan hanya menguji kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Sehingga disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk

menganalisis keefektifan media pembelajaran tersebut dan perlu mengembangkan media pembelajaran dengan materi yang lebih luas lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Arifiyani, C. A., & Susanti, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Pengamatan pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Pemerintah Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 8(3), 95–104. <https://doi.org/10.26740/jpak.v8n3.p7-16>
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (Ed Revisi). PT Rajagrafindo Persada.
- Daryanes, F., Darmadi, Fikri, K., Sayuti, I., Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. B. (2023). *The Development of Articulate Storyline Interactive Learning Media Based on Case Methods to Train Student's Problem Solving Ability*. Heliyon 9. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15082>
- Dwitiyanti, N., Kumala, S. A., Widiyatun, F., Informatika, D., Teknik, F., Pgri, I., Selatan, J., & Jakarta, D. K. I. (2020). *Penggunaan Model ADDIE dalam Pembangunan Aplikasi Konversi Satuan Fisika Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran*. 10(148), 125–132.
- Fariz, R., & Dewi, N. R. (2022). Kajian Teori: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Model Preprospec Berbantuan TIK untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Prisma*, 5, 304–310. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Hakim, B. R., & Haryudo, S. I. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Flash Pada Standar Kompetensi Memasang Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana Di Smk Walisongo 2 Gempol. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 03(01), 15–21. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/6584>
- Hamadin, H., Nyeneng, I., & Ertikanto, C. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Tik Dengan Pendekatan Saintifik. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Lampung*, 3(2), 116282.
- Hamalik, O. (2017). *Proses Belajar Mengajar* (Cetakan 18). Bumi Aksara.
- Januarisman, E., & Ghufron, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas Vii. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 166. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8019>
- Kamilah, N., & Susanti, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Materi Administrasi Perpajakan dengan Kompetensi Dasar PPh 21 Kelas Akuntansi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3201–3213. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2612>
- Nugroho, F., & Arrosyad, M. I. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan

- Articulate Storyline untuk Siswa Machine Translated by Google. *Jurnal Internasional Pendidikan Dasar*, 4, 575–579. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- Nurhamidah, N., Jasril, I. R., Jaya, P., & Efrizon, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 pada Mata Pembelajaran Sistem Pengendali Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 10(4), 45. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v10i4.119591>
- 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.
- Putri, D. A., & Pratiwi, V. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif DIGITAX (Digital Tax Administration Media) Berbasis Web Menggunakan Google Sites pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI SMK. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 10(2), 94–105. <https://doi.org/10.26740/jpak.v10n2.p94-105>
- Qoidah, U. L., & Paksi, H. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Si Panca Berbasis Android Pada Materi Pancasila untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru SD Unesa*, 09, 2816–2826.
- Rahayu, W. P., & Ulumiyah, A. (2021). Development of mobile learning media based on articulate storyline 3 to support independence learning of vocational high school students in the new normal era. *Proceedings of the Seventh Padang International Conference On Economics Education, Economics, Business and Management, Accounting and Entrepreneurship (PICEEBA 2021)*, 192(Piceeba), 206–218.
- Rahman, N., Maemunah, Haifaturrahmah, & Fujiaturrahmah, S. (2020). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Bagi Guru SMP. *Journal of Character Education Society*, 3(3), 621–630.
- Riduwan. (2019). *Belajar Mudah Penelitian* (Akdon, B. Alma, Husdatarda, N. Mulyono, & Subandi (eds.); Cetakan ke). Alfabeta.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, Haryono, A., & Harjito. (2014). *Media Pendidikan* (S. Natakusumah (ed.); Ed Pertama). PT Rajagrafindo Persada.
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>
- Saptia, E. D., & Susanti. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Matei Pajak Penghasilan Pasal 21 Di Smkn 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, vol.3(no.1), 1–7.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Ed Kedua). CV Alfabeta.
- Surjono, H. D. (2013). *Membangun Course E-Learning Berbasis Moodle (2nd ed)* (Ed Kedua). UNY Press.
- Wardani, K. K., & Puspasari, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis

Articulate Storyline pada Materi Komunikasi Telepon dalam Bahasa Inggris di SMK IPIEMS Surabaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.33394/jtp.v7i1.5005>

Wibowo, Z. A., & Nugroho, M. A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Game Tax Administration Millionaire Quiz Untuk Mata Pelajaran Administrasi Pajak. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 13(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v13i1.5192>

Wijayanti, I.-J. O. S. S. A. H. ;, Utami, F. A., & Sumaji, S. (2022). Development of Articulate Storyline Interactive Learning Media Based on Realistic Mathematical Education (RME) to Improve Critical Thinking Ability of Elementary School Students. *ICCCM Journal of Social Sciences and Humanities*, 1(5), 13. <https://doi.org/10.53797/icccmjssh.v1i5.3.2022>