



Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Interaktif Berbasis *Flipbook* pada Materi Pajak Penghasilan (PPH) Pasal 21

Dheanita Tungawardhani^{1✉}, Susanti²

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia^{1,2}

E-mail : dheanita.18001@mhs.unesa.ac.id¹, susanti@unesa.ac.id²

Abstrak

Perkembangan teknologi modern sedikit banyaknya telah mempengaruhi aspek kehidupan manusia terutama dibidang pendidikan. Pengaruh tersebut tentu saja membutuhkan suatu penyesuaian dalam kegiatan pembelajaran. Sebagian besar siswa hanya memiliki buku yang diberikan oleh perpustakaan dan merupakan buku edisi terbitan lama. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar e-modul interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran administrasi pajak terutama materi pajak penghasilan (PPH) pasal 21 kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri Mojoagung. Penelitian ini menggunakan model riset yakni 4D oleh Thiagarajan dengan 4 tahapan yang terdiri dari tahap *define*, *design*, *develop* tetapi tanpa melaksanakan tahap *disseminat*. Data dalam riset ini berupa data kualitatif dan juga kuantitatif. Hasil penilaian validasi yang berasal dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli grafis diperoleh rerata presentase sebesar 84,18% dengan kategori sangat layak. Sedangkan hasil respon peserta didik didapatkan rata-rata presentase sebesar 95,36%. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sangat layak untuk dipergunakan dan telah sesuai dengan perkembangan peserta didik.

Kata Kunci: Bahan Ajar, *Flipbook*, Interaktif, PPh Pasal 21.

Abstract

The development of modern technology has more or less influenced aspects of human life, especially in the field of education. This influence, of course, requires an adjustment in learning activities. Most students only have books provided by the library and are old editions of books. The purpose of this study was to develop *flipbook*-based interactive e-module teaching materials on tax administration subjects, especially article 21 income tax (PPH) material for class XI Accounting and Finance of the Mojoagung State Vocational School. This study uses a 4D research model by Thiagarajan with 4 stages consisting of the *define*, *design*, *develop* stages but without carrying out the *dissemination* stage. The data in this development research are in the form of qualitative and quantitative data. The results of the validation assessment from material experts, linguists and graphic experts obtained an average percentage of 84.18% with a very feasible category. While the results of student responses obtained an average percentage of 95.36%. Based on these results indicate that the product developed is very feasible to use and has been in accordance with the development of students.

Keywords: Teaching Materials, *Flipbook*, Interactive, Income Tax Article 21.

Copyright (c) 2022 Dheanita Tungawardhani, Susanti

✉ Corresponding author

Email : dheanita.18001@mhs.unesa.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2995>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 secara fundamental telah merubah segala aspek kehidupan manusia. Era 4.0 membawa dampak yang lebih kompleks dalam hidup dan kerja manusia. Terlihat dengan semakin pesat peran teknologi informasi dalam kehidupan manusia. Tidak sama dengan revolusi industri 3.0, revolusi industri saat ini mempunyai ruang lingkup, kompleksitas dan skala yang lebih besar dan luas. Berkembangnya teknologi modern menjadikan dunia fisik, *digital* dan biologis mempengaruhi ekonomi, pemerintahan, dan semua disiplin ilmu terlebih dunia pendidikan (Gozali, 2011). Sesuai dengan pendapat (Mulyasa, 2015) yang menyatakan bahwa perubahan teknologi menyertakan warna pada industri 4.0 membuat dorongan perubahan kebutuhan dalam kehidupan masyarakat, termasuk pada dunia pendidikan.

Pondasi terpenting dalam kehidupan suatu negara adalah pendidikan. Karenanya setiap bangsa dan negara berusaha untuk memperbaiki sistem pendidikan untuk menyiapkan generasi emas di masa depan. Di Indonesia pendidikan merupakan bagian terpenting dari usaha pemerintah dalam menyiapkan sumber daya manusia yang adaptif dan lebih produktif sesuai dengan kebutuhan sumber daya manusia pada abad 21 (Sudarsana, 2016). Salah satu usaha pemerintah untuk mewujudkan pendidikan yang memiliki kualitas tinggi dan disesuaikan dengan perkembangan jaman yakni dengan mengimplementasikan dan mengembangkan kurikulum 2013 (K-13).

K-13 merupakan suatu kurikulum yang memfokuskan pembelajaran pada aktivitas siswa. Peserta didik diorientasikan agar berpikir kritis, mampu membangun gagasan dan mengambil keputusan berdasarkan bukti. Pembelajaran kurikulum 2013 mendorong para pendidik untuk memahami penggunaan alat multimedia sebagai penunjang pembelajaran sehingga mampu mengorganisir peserta didik dalam pembelajaran (Sinambela P.N., 2017). Keberhasilan dalam proses pembelajaran salah satunya didukung oleh bahan ajar. (Kirana, 2020) menyatakan bahwa seorang pendidik serta peserta didik membutuhkan sebuah penunjang dalam pembelajaran salah satunya berupa bahan ajar yang menjadi sumber belajar. Seiring dengan kemajuan teknologi di era ini, pada proses pembelajaran bahan ajar yang menjadi sumber belajar juga harus berkembang dan berinovasi (Tania, 2017). Dikarenakan itu, perlu dilakukan suatu pengembangan bahan ajar yang lebih efektif, efisien, inovatif serta fleksibel.

Pengembangan yang berkombinasi dengan pemanfaatan teknologi yakni dengan mengembangkan modul konvensional menjadi modul berbasis elektronik atau sering disebut *E-Modul*. E-modul merupakan modul yang berisi teks, video, animasi dan gambar yang dapat diakses melalui perangkat elektronik baik komputer maupun laptop (Laili et al., 2019). Menurut (Munthe et al., 2020) E-modul bertujuan agar kemandirian peserta didik meningkat. Pernyataan tersebut didukung dengan penelitian (Romayanti et al., 2020) yang menyatakan e-modul efektif membuat peserta didik secara mandiri mampu melaksanakan pembelajaran baik dilaksanakan didalam kelas maupun diluar kelas. Sesuai kurikulum 2013 yang memfokuskan pada kemandirian peserta didik. E-modul interaktif menjadi alternatif mewujudkan tujuan tersebut. Penggunaan e-modul interaktif secara positif mampu menumbuhkan motivasi dalam belajar, memberikan dorongan untuk berlatih, serta berkesempatan ikut berperan untuk memecahkan masalah dan proses evaluasi pada pembelajaran (Retnosari & Hakim, 2021). Diperkuat dengan penelitian dari (Yulaika et al., 2020) dengan hasil yaitu peserta didik lebih paham dengan materi dalam bentuk E-modul berbasis *digital flipbook* sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pengaplikasian teknologi yang dapat dipilih dalam mengembangkan sebuah bahan ajar salah satunya yakni dengan menyisipkan teknologi *Quick Response Code* yang sering dikenal dengan istilah *QR-Code* ke dalam suatu sumber belajar yang digunakan oleh peserta didik (Salma, 2020). *QR-Code* didefinisikan berupa gambar matriks dua dimensi dengan kecepatan yang tinggi mampu menerjemahkan data-data yang disimpan (Sulistyo & Supriyanto, 2014). (Ozkeskin, 2016) menjelaskan bahwa jumlah informasi yang dapat disimpan oleh *Qr-Code* lebih banyak apabila dibandingkan dengan barcode biasa. Jika situasi pembelajaran yang

dihadirkan dengan mengintegrasikan QR-Code kedalam buku ajar mampu mendorong ketertarikan peserta didik. Adanya perbedaan yang timbul akibat penambahan teknologi tersebut mampu membuat pelaksanaan pembelajaran tidak hanya bertumpu pada sebuah buku teks saja. Dengan menyisipkan QR-Code ini bisa digunakan sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang efektif baik dalam pembelajaran kolaborasi ataupun pembelajaran mandiri (Rikala & Kankaanranta, 2012).

Berdasarkan fakta yang ada dilapangan serta keterangan guru pengampu mata pelajaran administrasi, peneliti menemukan permasalahan dalam mata pelajaran administrasi pajak kelas XI di SMK Negeri Mojoagung. Dalam pengimpelementasian pelaksanaan aktivitas pembelajaran di sekolah peserta didik hanya dibekali buku pegangan hasil pinjaman dari perpustakaan sekolah. Yang berarti kepemilikan atas buku tersebut tidak sepenuhnya dimiliki oleh peserta didik. Selain itu, diperoleh informasi bahwa buku yang diperoleh dari perpustakaan tersebut merupakan buku edisi lama yang tentunya banyak materi yang belum diperbarui sesuai kebijakan perpajakan di Indonesia yang berlaku saat ini. Berdasarkan keterangan dari peserta didik program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga kelas XI terkait bahan ajar yang dimanfaatkan berupa bahan ajar dengan sifat konvensional yang bersifat tekstual serta berbentuk pdf terkesan membosankan yang mengakibatkan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. Menurut (Mohammed & Rahman, 2015) berpendapat bahwa semangat belajar peserta didik meningkat dan prestasi akademik siswa berkembang ketika menggunakan *e-book* interaktif, dibandingkan dengan hanya menggunakan buku teks. Selanjutnya, peserta didik dalam kelas sebagian besar lebih cenderung mengalami ketidakmampuan menjawab ketika berbagai pertanyaan seputar materi PPh pasal 21 diberikan kepada mereka, dikarenakan terdapat beberapa perbedaan pembebanan dalam objek PPh pasal 21. Keadaan ini ditimbulkan karena peserta didik mengalami miskonsepsi dalam memahami teori hingga perhitungan pembebanan pajak.

Riset terdahulu yang mendukung penelitian ini yang pertama yaitu riset yang dilakukan oleh (Prinstin & Handayati, 2020) berjudul "*The Development of Contextual based Accounting E-Module to Improve Student' Learning Motivation*" menghasilkan e-modul yang menjadi bahan ajar elektronik berbasis kontekstual yang efektif juga layak dipergunakan. Kedua penelitian dari (A. Z. Pratiwi & Rochmawati, 2013) dengan kesimpulan bahwasanya produk e-book interaktif yang dimanfaatkan pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga mendapat kategori sangat layak. Hasil tersebut berasal dari rerata 4 komponen dengan hasil presentase 84,34%. Selain itu, penelitian (Saputri & Susilowibowo, 2020) dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar E-Book Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Manufaktur". Dalam riset ini dikembangkan E-Book dengan perolehan rerata skor sebesar 86,45% (Sangat Layak) dari validasi yang dilakukan oleh para ahli. dan rerata skor respon siswa diperoleh sebesar 86,94% (Sangat Layak). (Yulaika et al., 2020) berkesimpulan bahwa bahan ajar elektronik berbasis flip book pada materi perpajakan yang dikembangkan memiliki dampak positif, dimana terjadi peningkatan aktivitas dan peningkatan hasil pembelajaran.

Berdasarkan uraian-uraian tersebut, peneliti berkeinginan melakukan riset berupa pengembangan bahan ajar e-modul interaktif berbasis *flipbook* tentang materi pajak penghasilan (PPh) pasal 21 kelas XI Akuntansi Dan Keuangan Lembaga SMK Negeri Mojoagung. Riset ini memiliki tujuan yakni untuk menganalisis proses pengembangan bahan ajar e-modul interaktif berbasis *flipbook*, menganalisis kelayakan produk bahan ajar e-modul interaktif berbasis *flipbook*, serta menganalisis respon peserta didik kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri Mojoagung terhadap pengembangan bahan ajar e-modul interaktif berbasis *flipbook*.

Pada riset ini memuat beberapa pembaruan yang berbeda dari riset terdahulu yang mana riset ini dilaksanakan ketika pembelajaran daring masih diterapkan di sekolah. Penetapan pembelajaran daring ini menyebabkan guru dan peserta didik membutuhkan adanya produk yang efektif untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Sedangkan riset terdahulu yang dilakukan oleh (Widiyawati & Susanti, 2016) terdapat kesenjangan yangmana pada penelitian tersebut dilaksanakan ketika pandemi *covid-19* belum melanda Indonesia. Pada riset tersebut dikembangkan sebuah produk berupa bahan ajar cetak yaitu modul materi PPh

pasal 21 untuk meningkatkan capaian hasil belajar karena kesulitan dalam materi tersebut. Tetapi, dalam keterbatasan kegiatan yang dialami guru maupun peserta didik diperlukan bahan ajar berbasis elektronik yang mampu diakses dalam segala kondisi sehingga materi dapat dipelajari dengan mudah. Pada riset lain oleh (Meidita & Susilowibowo, 2021) dan menghasilkan bahan ajar elektronik berbasis flipbook yang memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu bahan ajar yang dipergunakan berasal dari penerbit tanpa melakukan secara mandiri sehingga dalam riset terdahulu dan juga riset ini isi produk yang dikembangkan tersusun dari materi perbab, bahan diskusi, soal latihan, video, gambar dan juga rangkuman. Tetapi terdapat perbedaan dengan riset terdahulu yang mana isi produk terkesan pasif untuk pembelajaran dengan peserta didik. Oleh sebab itu, peneliti akan menyempurnakan produk tersebut agar pembelajaran interaktif bagi peserta didik mampu terwujud. Produk e-modul yang dikembangkan mempunyai spesifikasi kelebihan yakni menyertakan video ilustrasi perhitungan pembebanan pajak dengan ranah C4 dimana materi yang ada disertai contoh kasus. Selain itu, dalam e-modul disertakan kotak literasi yang diintegrasikan dengan QR-Code berisi *link* Youtube dan *web* sebagai sumber alternatif peserta didik dalam memperdalam wawasan perpajakan yang dapat membantu pelajar secara audio ataupun visual. Peneliti juga menambahkan *quiz* formatif yang bersifat atraktif antara peserta didik dengan e-modul yang mana kuis dapat langsung dikerjakan pada e-modul tersebut. Hal ini dimaksudkan untuk mempermudah proses evaluasi dan memperdalam pengetahuan peserta didik terhadap materi pada pembelajaran sebelumnya. Format hasil akhir dari bahan ajar E-Modul interaktif ini berupa *exe* yang mana dapat diakses pada perangkat keras seperti laptop, *notebook* dan komputer. Penyusunan e-modul interaktif ini berbantu *software* Flip PDF Corporate. Flip PDF Corporate yaitu merupakan *software* yang dapat membuat bahan ajar secara elektronik yang berbentuk *flipbook*. Dalam pengembangan ini e-modul interaktif yang disusun memadukan dua prinsip yakni prinsip edukasi dan hiburan atau yang sering dikenal dengan sebutan *edutainment* dengan harapan peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar dalam mempelajari materi bukan hanya menjadikan peserta didik belajar secara mandiri. Maka penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti penting dilakukan karena dapat menjadi sebuah inovasi dalam mempermudah dalam mengembangkan sebuah bahan ajar berbasis elektronik sehingga mampu memotivasi dan mewujudkan pembelajaran yang interaktif antara pendidik dan peserta didik tanpa mengurangi tingkat pemahamannya.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian pengembangan bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk yang bersifat efisien juga efektif untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di sekolah (Hamid, 2021). Penelitian *Research & Development* (R&D) ini menggunakan model penelitian 4D oleh Thiagarajan, Semmel dan Semmel *research and development* (R&D) yang terdapat 4 tahapan yakni tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*desseminate*). Tetapi dikarenakan keterbatasan kemampuan peneliti dalam melakukan tahap penyebaran atau *desseminate* maka peneliti hanya merealisasikan 3 tahapan penelitian yaitu *define*, *design*, dan *develop*. Berikut merupakan tahapan penelitian dengan model 4D oleh Thiagarajan. Tahapan pertama adalah tahap *define*, dimana peneliti akan melakukan analisis awal dilanjutkan dengan menganalisis peserta didik kemudian melakukan analisis tugas selanjutnya melakukan analisis konsep serta tujuan pembelajaran. Kemudian tahap *design*, dimana peneliti akan menyusun *design* awal bahan ajar dan pemilihan bentuk awal produk. Dan tahap selanjutnya yakni tahap pengembangan atau *development*. Pada kegiatan ini dilaksanakan penyusunan *draft* produk yang akan ditelaah oleh para ahli yang selanjutnya akan dilakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan. Para ahli materi merupakan dosen Prodi Pendidikan Akuntansi dan guru jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Ahli bahasa berasal dari dosen Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra serta ahli grafis merupakan dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan. Serta 20 peserta didik kelas XI

AKL 1 SMK Negeri Mojoagung yang akan dipilih sesuai masukan guru pengampu mata pelajaran secara acak dengan kemampuan kognitif yang bervariasi.

Riset ini menghasilkan data kualitatif dan data kuantitatif. Pemerolehan data kualitatif berasal dari analisis lembar telaah para ahli yang berupa saran atau komentar perihal produk bahan ajar. Data kuantitatif diperoleh dari analisis lembar validasi yang diserahkan pada para ahli dan juga berasal dari angket respon peserta didik pada produk yang dikembangkan. Hasil validasi para ahli terhadap e-modul interaktif diperoleh dengan perhitungan skala *likert* dengan rentang skor 1 hingga 5, skor 1 memiliki artian buruk sekali dan skor 5 memiliki artian sangat baik. Kriteria dalam skala *likert* untuk penilaian validasi produk yang dikembangkan dapat diperlihatkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 1. Kriteria Skala *Likert*

Kriteria	Skor
Sangat layak	5
Layak	4
Cukup layak	3
Tidak layak	2
Sangat tidak Layak	1

Sumber: (Riduwan,2016)

Selanjutnya skor hasil analisis data diolah menjadi bentuk presentase. Kriteria interpretasi hasil analisis data disajikan dalam bentuk presentase. Dengan cara perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Nilai kelayakan} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\% \dots\dots\dots(1)$$

Dari hasil perhitungan presentase skor validasi para ahli menghasilkan nilai kelayakan bahan ajar berupa e-modul yang diinterpretasikan dengan kriteria kelayakan produk apabila produk memiliki presentase $\geq 61\%$ yang berarti bahwa bahan ajar yang dikembangkan layak digunakan.

Data kuantitatif dari angket peserta didik yang dianalisis menggunakan *Skala Guttman* dengan skor 1 untuk pendapat ya, dan skor 0 untuk pendapat tidak. Analisis dilakukan untuk mengetahui pendapat dan pandangan peserta didik pada produk yang dikembangkan (Octavina & Susanti, 2021). Hasil respon peserta didik diinterpretasikan dalam bentuk presentase. Apabila hasil yang diperoleh setelah melakukan analisis data memiliki presentase $\geq 61\%$ dengan kesimpulan bahwa bahan ajar yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

HASIL

Pada riset ini dihasilkan sebuah produk Bahan Ajar E-Modul Interaktif dengan berbasis Flipbook. Model pengembangan yang digunakan yaitu model 4D oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel yang langkah-langkahnya meliputi 4 tahapan yaitu tahap *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*. Namun, dalam pelaksanaannya hanya sampai tahap *development*, karena keterbatasan peneliti dalam melakukan tahap *disseminate* atau penyebaran. Proses pengembangan bahan ajar e-modul diawali pada tahap *define* atau tahap pendefinisian. Dalam tahap pendefinisian peneliti mendefinisikan serta menentukan produk yang perlu dilakukan pengembangan sesuai dengan kondisi kegiatan pembelajaran. Permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran diketahui dengan menyelenggarakan 5 kegiatan analisis, yaitu analisis ujung depan,

analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, serta perumusan tujuan pembelajaran. Pada analisis ujung depan ditemukan fakta bahwa dalam kegiatan pembelajaran di SMK Negeri Mojoagung kelas XI Akuntansi Keuangan dan Lembaga hanya memakai buku paket dari perpustakaan sekolah dimana edisi buku tersebut merupakan edisi lama yang tidak sesuai Kurikulum 2013 revisi dan peraturan perpajakan yang terbaru. Permasalahan kedua yaitu belum tersedianya bahan ajar sebagai pendukung pembelajaran *online* yang memanfaatkan teknologi. Guru hanya memberikan bahan ajar berupa pdf kepada peserta didik saat pembelajaran *online* berlangsung. Sesuai analisis tersebut peneliti menyimpulkan bahwa dibutuhkan tambahan dan pembaharuan bahan ajar bagi pendidik juga peserta didik terkait dengan materi pajak penghasilan (PPh) pasal 21 dan mengombinasikan bahan ajar dengan teknologi. Sesuai dengan penelitian (Widiana & Rosy, 2021) bahwa pendidik membutuhkan tambahan bahan ajar dan mengadaptasi teknologi kedalam bahan ajar tersebut.

Selanjutnya, pengidentifikasian karakter peserta didik dilakukan di tahap analisis peserta didik. Dalam tahap ini terlihat bahwa peserta didik secara pribadi tidak memiliki pegangan bahan ajar yang sesuai dengan peraturan perpajakan terbaru. Keterbatasan tersebut menyebabkan tidak sedikit peserta didik mengalami kesulitan dalam menjalani proses pembelajaran. Kesulitan dalam memahami materi pun turut dialami oleh peserta didik, sehingga diperlukan pemahaman tambahan yang dapat memicu peningkatan motivasi belajar serta mencoba mengerjakan latihan soal yang berbasis *high order thinking skills (HOTS)*.

Setelah menganalisis peserta didik, peneliti melakukan analisis tugas. Tujuan dari analisis tugas yaitu untuk merencanakan penyusunan materi dan rangkaian kegiatan belajar bagi peserta didik. Bahan ajar e-modul memuat materi pembelajaran yang terdiri dua KD (Kompetensi Dasar). Perencanaan penyajian bahan ajar dilakukan dengan mengadaptasi pendekatan kontekstual yang mana materi yang disajikan dikaitkan dengan kegiatan sehari-hari maupun contoh kehidupan dimasyarakat. Sesuai dengan penelitian (N. A. Pratiwi & Listiadi, 2021) bahwa materi pada bahan ajar disajikan berbasis kontekstual guna menumbuhkan motivasi serta rasa keingintahuan peserta didik akan bahasan dan konteks materi sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Pada bahan ajar ini juga terdapat video tutorial perhitungan dan tata cara pengisian dokumen perpajakan, dilengkapi dengan soal pada setiap bab berupa tes formatif yang berisi 15 soal pilihan ganda beserta latihan soal berupa 4 soal uraian.

Selanjutnya adalah analisis konsep yang ditujukan guna mengidentifikasi konsep materi pembelajaran pada bahan ajar e-modul. Penyusunan materi pembelajaran dilakukan secara sistematis disesuaikan dengan silabus dan RPP yang disusun bersama dengan guru pengampu mata pelajaran. Kurikulum 2013 revisi menjadi pedoman dalam mengembangkan materi pada bahan ajar. Pengimplementasian bahan ajar disesuaikan dengan muatan 5M yang ada dalam kurikulum 2013 revisi. Bahan ajar e-modul yang dikembangkan memuat materi pokok meliputi, ruang lingkup Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21, perhitungan Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21, ruang lingkup Surat Pemberitahuan Tahunan (SPT) PPh Pasal 21, format SPT PPh Pasal 21, tata cara pengisian Surat Pemberitahuan Tahunan (SPT) PPh Pasal 21, ruang lingkup Surat Setoran Pajak (SSP) PPh Pasal 21, format Surat Setoran Pajak (SSP), tata cara pengisian Surat Setoran Pajak (SSP) PPh Pasal 21, mekanisme pemotongan PPh Pasal 21 dan mekanisme pembayaran PPh Pasal 21.

Kemudian analisis terakhir yaitu analisis tujuan pembelajaran. Kegiatan yang dilaksanakan yaitu menentukan tujuan pembelajaran agar kompetensi dasar dapat tercapai secara maksimal. Perumusan tujuan pembelajaran dapat mempermudah penentuan materi untuk bahan ajar dan menjadikannya lebih terarah. Penambahan contoh kasus, video tutorial perhitungan, video tutorial pengisian dokumen dan latihan soal berbasis *HOTS* yang ada dalam bahan ajar yang dikembangkan, sehingga ranah C3 dapat dilaksanakan dengan menerapkan materi secara langsung sehingga tujuan dari pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya bisa tercapai.

Tahap kedua peneliti melaksanakan tahap desain yakni merancang produk bahan ajar yang akan dikembangkan juga mempersiapkan rancangan awal *draft* bahan ajar berdasarkan konsep yang telah disusun

pada tahap awal. Terkait format produk bahan ajar peneliti mengadopsi *standart* BSNP tahun 2014 perihal instrument penilaian bahan ajar dan dilakukan modifikasi sesuai dengan kebutuhan peneliti. Pengembangan ini menghasilkan output bahan ajar elektronik yang bisa dioperasikan dengan komputer, *notebook* ataupun laptop. Selaras dengan penelitian (Linda et al., 2018) bahwa hasil belajar yang diperoleh peserta didik sangat memuaskan apabila pendidik menggunakan bahan ajar elektronik dalam pembelajaran. Pengembangan e-modul interaktif ini dilaksanakan dengan memanfaatkan aplikasi *Flip PDF Corporate*. Untuk meningkatkan daya tarik peserta didik peneliti menyisipkan ikon-ikon dalam desain bahan ajar. Peneliti merancang bahan ajar e-modul interaktif dengan 3 bagian yaitu bagian awal, isi, dan penutup. E-modul telah dilengkapi sampul depan, kata pengantar, daftar isi serta bab pendahuluan pada bagian awal bahan ajar. Pada subbab pendahuluan dilengkapi keterangan perihal e-modul dan petunjuk penggunaannya.

Pada isi e-modul dilengkapi dengan bagian kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, peta konsep, bagian mengamati, terdapat pula bagian menanya, bagian pengumpulan informasi atau uraian materi, rangkuman materi, tes formatif dan latihan soal. E-modul ini dirancang dengan memadukan prinsip edukatif dan hiburan dengan menambahkan video tutorial terkait materi yang dipelajari. Selain itu, kotak literasi menjadi salah satu menu tambahan yang berisi *Qr-Code* link video youtube dan web guna menyelaraskan pengetahuan peserta didik baik secara audio maupun visual. Penyisipan teknologi *QR-Code* berfungsi menjadi alat bantu eksplorasi pengetahuan pendukung yang relevan bagi peserta didik yang sesuai dengan era teknologi 4.0 (Karahani, 2017). Dari sisi interaktif peneliti menambahkan sebuah tes formatif dalam bentuk pilihan ganda (*multiple choice*). Tes ini bersifat atraktif sebab pengerjaan tes dapat dilakukan secara langsung pada bahan ajar. Sejalan dengan pendapat (Tania, 2017) bahwa latihan-latihan soal dapat berfungsi untuk menstimulus pola pikir peserta didik dan peserta didik secara mandiri mencoba menerapkan ilmu yang mereka miliki.

Sedangkan pada bagian penutup bahan ajar berisikan kunci jawaban, *glosarium*, daftar pustaka serta sampul belakang. Desain awal produk bahan ajar ini selanjutnya akan direalisasikan dan disebut dengan *draft* produk 1.

Tahapan ketiga yakni tahap pengembangan atau yang sering disebut dengan tahap *development*. Dalam tahap *development* ini peneliti memproduksi *draft* pertama produk bahan ajar yang selanjutnya akan ditelaah oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli kegrafisan. Para ahli penelaah produk bahan ajar akan memberikan komen juga saran sebagai bahan perbaikan dalam menyusun produk selanjutnya. Ahli materi memberikan saran agar penyajian materi lebih kontekstual, penyajian materi memperhatikan sintaks yang digunakan dalam pembelajaran, memperbanyak latihan soal dengan berbasis *HOTS* dan memperbaiki tampilan halaman. Kemudian ahli bahasa memberikan saran untuk memperhatikan PUEBI pada e-modul, penggunaan tanda baca yang harus diperbaiki, dan memperbaiki inkonsistensi dalam penulisan kalimat. Dan ahli grafis memberi saran untuk meneliti ulang penomoran yang tidak rapi dan menambahkan sumber referensi pada video-video ilustrasi jika bukan kepemilikan sendiri atau bersumber dari internet. Berdasarkan komentar juga saran dari para ahli akan dilakukan perbaikan dan penyempurnaan produk bahan ajar. Ketika selesai melakukan proses telaah maka proses selanjutnya yaitu proses validasi. Penyusunan lembar validasi yang ditujukan bagi para ahli disesuaikan standar indikator Badan Standar Nasional tahun 2014 (Wardani, 2021). Nilai yang diperoleh dari validasi para ahli kemudian dianalisis serta diinterpretasikan sesuai dengan hasil presentase. Uji coba dilakukan secara *online* dengan 20 partisipan yang merupakan peserta didik kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Mojoagung. Bahan ajar diberikan dengan format *zip* melalui *google drive* dengan mengunduh bahan ajar terlebih dahulu sebelum peserta didik mengisi angket respon melalui *google form*.

Tahap terakhir yakni tahap *disseminate* atau tahap penyebaran. Dalam riset ini peneliti tidak melaksanakan tahap penyebaran. Hal ini disebabkan dengan mempertimbangkan keterbatasan kemampuan yang dimiliki penelitian untuk melakukan tahap *disseminate*. Sejalan dengan penelitian dari (Widiyawati & Susanti, 2016) yang melaksanakan tiga tahapan penelitian tanpa melaksanakan tahap penyebaran. Hal ini sama

dengan penelitian dari (Saputri & Susilowibowo, 2020) yang juga melaksanakan penelitian tanpa tahapan penyebaran.

Kelayakan bahan ajar pada penelitian ini diperoleh berdasarkan perhitungan hasil validasi oleh ahli materi, bahasa dan ahli grafis. Hasil validasi produk e-modul interaktif materi Pajak Penghasilan Pasal 21 ditunjukkan dalam tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli

Subjek Uji Coba	Hasil Validasi (%)	Keterangan
Uji Ahli Materi	87,94%	<u>Sangat Layak</u>
Uji Ahli Grafis	90,3%	<u>Sangat Layak</u>
Uji Ahli Bahasa	74,29%	Layak
Rata-Rata Presentase Kategori	84,18%	<u>Sangat Layak</u>

Sumber : (diolah peneliti, 2022)

Bersumber dari hasil validasi para ahli, diperoleh rata-rata persentase dari validasi ahli materi yaitu sebesar 87,94%. Sejalan dengan penelitian (Adzania Sani, 2021) bahwa kelayakan materi pada bahan ajar yang dikembangkan mendapatkan rata-rata presentase 83,22% yang diinterpretasikan dalam kategori layak. Penelitian lain juga dilaksanakan oleh (Lestari & Listiadi, 2021) yang mana diperoleh rerata skor 86,6% dan dinyatakan sangat layak.

Rerata persentase kebahasaan dari validasi ahli bahasa yaitu sebesar 74,29% dengan interpretasi masuk dalam kategori layak. Perolehan hasil validasi tersebut sejalan dengan penelitian (Putra & Rochmawati, 2020) bahwa kelayakan bahasa pada bahan ajar memperoleh rata-rata presentase sebesar 80% yang masuk pada kategori layak. Penelitian lain oleh (Aini & Susanti, 2019) juga mendapatkan rata-rata presentase sebesar 74,76% dengan predikat layak.

Keterangan dalam tabel 2 menunjukkan nilai rata-rata presentase dari validasi ahli grafis diperoleh sebesar 90,3% yang dapat diinterpretasikan sangat layak. Didukung oleh penelitian (Palupi, 2019) bahwa rata-rata kelayakan grafis bahan ajar yang dikembangkan yaitu sebesar 87,01% dengan interpretasi sangat layak. Sesuai dengan penelitian (Alawiyah & Susanti, 2019) yang mendapatkan perolehan nilai sebesar 82,59% dan mendapatkan kategori sangat layak.

Rekapitulasi perhitungan rata-rata keseluruhan validasi mendapatkan nilai 84,18% yang mana dapat diinterpretasikan pada kategori sangat layak. Yang berarti bahan ajar layak dan siap dipergunakan guna mendukung kegiatan belajar mengajar di SMK. Sesuai dengan penelitian (Retnosari & Hakim, 2021) bahwa e-modul interaktif memperoleh nilai 85,5% dengan interpretasi sangat layak. Sama halnya dengan penelitian dari (Meidita & Susilowibowo, 2021) menunjukkan hasil skor kelayakan 89,10% dengan kategori sangat layak. Selain itu, penelitian oleh (Hadiyanti, 2021) juga mendapatkan predikat sangat baik dengan artian modul digital berbasis *flipbook* yang dikembangkan termasuk sangat layak untuk kegiatan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Untuk memperoleh respon baik atau tidaknya bahan ajar yang dikembangkan menurut peserta didik dilakukan sebuah uji coba. Uji coba terbatas dilakukan pada 20 responden yang merupakan peserta didik Kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga 1 SMK Negeri Mojoagung. Pelaksanaan uji coba membutuhkan penyebaran kuisioner dalam bentuk *google form* beserta *link google drive* produk yang dikembangkan kepada seluruh responden. Peserta didik diinstruksikan untuk memberikan jawaban Ya jika sesuai dengan pernyataan dan peserta didik dapat memilih jawaban Tidak jika tidak sesuai dengan pernyataan. Kemudian peneliti dapat menghitung dan menganalisis perolehan data sesuai skala *guttman* yang hasilnya ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No.	Aspek	Presentase
1.	Isi	94%
2.	Kemudahan	100%
3.	Bahasa	90%
4.	Grafis	95,8%
5.	Dampak bagi Peserta didik	97%
Rata-Rata Presentase		95,36%
Presentase Kategori		Sangat Baik

Sumber : (diolah peneliti, 2022)

Dari tabel diatas, diketahui bahwa penilaian yang didapatkan dari angket respon peserta didik yaitu sebesar 95,36% dari presentase 100% yang termasuk kriteria sangat baik. Serupa dengan penelitian (Awwaliyah, 2021) bahwa E-Modul yang dikembangkan memperoleh skor 92,3% meraih kategori sangat baik. Juga penelitian dari (Rahmawati & Susanti, 2019) bahwa nilai respon peserta didik terhadap pengembangan produk *e-book* yang dihasilkan sebesar 96,1% yang mempunyai arti peserta didik sangat memahami *e-book* tersebut.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil validitas serta uji coba produk yang dilakukan, bahan ajar e-modul interaktif mendapatkan interpretasi yang mana produk sangat layak digunakan guna menunjang pembelajaran dalam kelas maupun secara mandiri. Kelayakan bahan ajar e-modul berasal dari hasil analisis lembar validasi ahli materi, ahli grafis juga ahli bahasa. Selain itu, kelayakan produk diperoleh dari hasil respon peserta didik dengan memanfaatkan skala Guttman dalam menganalisis hasil tersebut.

Dilihat dari aspek isi, komponen cakupan materi pada bahan ajar sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan indikator dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) mata pelajaran Administrasi Pajak. Ketersediaan contoh kasus secara kontekstual dimana kasus-kasus yang disajikan pada e-modul merupakan kasus yang terkait dengan kehidupan keseharian yang secara signifikan mampu mengoptimalkan kemampuan *problem solving* peserta didik. Penambahan video tutorial perhitungan pembebanan pajak juga menjadi perantara peserta didik dalam memahami materi yang disajikan agar lebih mudah. Fitur kotak literasi yang berisi *QR- Code* dirancang menjadi alternatif informasi pendukung yang terdiri dari peraturan perundang-undangan yang berlaku, berita atau artikel terbaru yang relevan dengan materi juga *website* resmi instansi pemerintahan sehingga pengetahuan yang diterima oleh peserta didik menjadi lebih terbuka. Sedangkan dari komponen kelayakan penyajian bahan ajar telah menyajikan soal-soal latihan berbasis *HOTS* yang direalisasikan dalam tes formatif yang dikembangkan secara atraktif sehingga proses evaluasi belajar dapat lebih mudah dijalankan dan materi yang dipelajari dapat lebih dalam dipahami oleh peserta didik. (Adi et al., 2020). Pada setiap kegiatan pembelajaran juga disediakan latihan soal berupa soal *essay* berbasis *HOTS* agar kemampuan peserta didik dalam menganalisis dan berpikir kritis pada sebuah permasalahan dapat meningkat. Selain itu, penyajian materi mampu membuat peserta didik turut aktif dalam pembelajaran dengan dilengkapinya fitur-fitur navigasi yang bertujuan memberikan kemudahan bagi pengguna saat menggunakan bahan ajar E-modul interaktif ini.

Penilaian pada aspek kebahasaan menjelaskan bahwa pengembangan bahan ajar telah sesuai dengan kondisi peserta didik baik secara perkembangan ataupun emosional. Tata cara penulisan dalam bahan ajar ini dari segi kalimat, kata dan ejaan juga telah disesuaikan dengan kaidah Bahasa Indonesia. Penggunaan bahasa yang disajikan dalam bahan ajar juga menarik serta mudah dipahami sehingga tidak menimbulkan multitafsir. Penyajian kalimat dalam e-modul juga telah mewakili pesan yang diutarakan kepada pengguna bahan ajar.

Pada segi grafis, mengungkapkan bahwa gambar, video juga ilustrasi dalam produk yang dikembangkan mampu merepresentasikan gambaran materi Pajak Penghasilan (PPH) Pasal 21. Untuk tata letak dan warna bahan ajar mempunyai harmonisasi dan tingkat kontras yang baik. Tipografi isi bahan ajar juga telah sesuai dengan standar kelayakan grafis oleh BNSP. Ukuran bahan ajar dan komposisi tata letak cover pada produk e-modul telah seimbang serta seirama sesuai ketentuan ISO.

Validasi yang diperoleh dari ahli materi, bahasa dan grafis memperoleh hasil presentase rerata sebesar 84,18% dengan interpretasi sangat layak untuk dipergunakan pada pembelajaran di SMK baik dalam kelas maupun pembelajaran daring. Hasil ini sama dengan penelitian sejenis dari (Widiyawati & Susanti, 2016) yang mana memperoleh skor validasi 85,75% dan masuk pada kategori sangat layak yang dapat dikatakan bahwa modul dapat dimanfaatkan oleh guru untuk proses pembelajaran. Sejalan dengan penelitian (Agustina & Efendi, 2021) dengan perolehan presentase validitas 81,00% pada kategori sangat layak dengan kesimpulan bahwa tercapainya kompetensi peserta didik melalui perantara bahan ajar e-modul dapat meningkat dan tingkat pemahaman terhadap materi pun turut meningkat.

Hasil rata-rata tanggapan peserta didik mendapatkan presentase 95,36% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menyatakan bahwa materi yang disampaikan dalam bahan ajar telah sesuai. Materi yang tersaji mampu membantu peserta didik untuk belajar secara individu maupun belajar dalam kelas. Isi bahan ajar yang disajikan mampu dipahami dalam segi ilustrasi, video juga gambar yang disediakan. Petunjuk penggunaan dan peta konsep juga berkontribusi mempermudah dalam mengoperasikan e-modul. Bahan ajar ini juga menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan usia peserta didik serta kalimat yang tersaji tidak menimbulkan multi persepsi atas materi tersebut. Pengaplikasian fitur-fitur navigasi pada bahan ajar juga mampu memudahkan peserta didik menggunakan produk bahan ajar e-modul tersebut. Output bahan ajar dalam bentuk *exe* menjadikan bahan ajar e-modul dapat digunakan tanpa bantuan internet sehingga mudah untuk diakses tanpa membebankan kuota internet bagi peserta didik.

Sejalan dengan temuan sebelumnya yang mengatakan bahwa adanya dampak positif pada hasil belajar peserta didik setelah mengaplikasikan modul interaktif pada proses pembelajaran (Dewi & Lestari, 2020). Didukung oleh penelitian yang dilaksanakan (Zainal Abidin, 2017) bahwasannya e-modul mampu menjadi solusi dalam memudahkan para pengguna belajar secara mandiri, memungkinkan menyelesaikan permasalahan keterbatasan waktu dan ruang juga terciptanya evaluasi secara mandiri terhadap hasil belajarnya. Dengan demikian, bisa dinyatakan bahwasanya bahan ajar e-modul interaktif berbasis *flipbook* sangat layak dimanfaatkan dan digunakan sebagai sumber rujukan alternatif pada proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian "Pengembangan Bahan Ajar E-Modul interaktif basis flipbook pada materi Pajak Penghasilan (PPH) Pasal 21 dikembangkan dengan model 4D oleh Thiagarajan tanpa melaksanakan tahap penyebaran. Kelayakan bahan ajar yang bersumber dari analisis validasi yang dilakukan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa bahan ajar termasuk kategori Sangat Layak dan valid untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Tanggapan peserta didik terhadap bahan ajar setelah pelaksanaan uji coba terbatas mendapatkan hasil sangat baik sebagai penunjang pembelajaran yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, W. A., Relmasita, S. C., & Hardini, A. T. (2020). Pengembangan Media Animasi Untuk Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 81. <https://doi.org/10.23887/Jppp.V4i1.24778>
- Adzania Sani, N. (2021). Bahan Ajar Berbantuan Adobe Flash Kontekstual Berbasis Android Pada Materi

- 4648 *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook pada Materi Pajak Penghasilan (PPH) Pasal 21 – Dheanita Tunggawardhani, Susanti*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2995>
- Rekonsiliasi Fiskal. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 183–190.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jjl/index>
- Agustina, D. D., & Efendi, A. (2021). E-Module Based Project Learning For Teaching Speaking. *Premise: Journal Of English Education*, 10(2), 267. <https://doi.org/10.24127/Pj.V10i2.4244>
- Aini, E. N., & Susanti. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Mata Pelajaran Akuntansi Dan Keuangan Lembaga. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 7(3), 331–335.
- Alawiyah, M., & Susanti. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Dan Keuangan Mikro Untuk Peserta Didik Kelas Xi Smk Kompetensi Keahlian Perbankan Dan Keuangan Mikro. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (Jpak)*, 7(3), 422–428.
- Awwaliyah, H. S. R. R. A. M. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Smp Tema Cahaya Heny Sholikhatul. *Indonesian Journal Of Natural Science Education (Ijnse)*, 4(2), 516–523.
- Dewi, M. S. A., & Lestari, N. A. P. (2020). E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4, 433–441.
- Gozali, A. (2011). Strategi Pembelajaran Menghadapi Revolusi Pendidikan Four Point Zero (4.0) Studi Kasus Di Smp Negeri Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat. *Al-Karim*, 44(8), 63–90.
- Hadiyanti, A. H. D. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Ipa Digital Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(2), 284–291.
<https://doi.org/10.31949/Jee.V4i2.3344>
- Hamid, A. (2021). Pentingnya Mengembangkan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook Di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 911–918. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Karahan, E. (2017). Use Of Qr Codes In Science Education: Science Teachers' Opinions And Suggestions. *Necatibey Faculty Of Education Electronic Journal Of Science & Mathematics Education*, 11(1), 433–457.
- Kirana, R. W. Candra. (2020). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Praktikum Akuntansi Perusahaan Dagang Berbasis Scientific Approach Sebagai Sumber Belajar Alternatif. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 18(1), 80–90. <https://doi.org/10.21831/jpai.V18i1.32292>
- Laili, I., Ganefri, & Usmeldi. (2019). Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3, 308.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jipp/article/download/21840/13513>
- Lestari, S. I., & Listiadi, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Scientific Approach Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Manufaktur The Development Of Teaching Materials E-Book Based Scientific Approach Subjects Accounting Practicum Manufacturing Company. *Jebni*, 18(2), 360–369.
- Linda, R., Herdini, H., S, I. S., & Putra, T. P. (2018). Interactive E-Module Development Through Chemistry Magazine On Kvisoft Flipbook Maker Application For Chemistry Learning In Second Semester At Second Grade Senior High School. *Journal Of Science Learning*, 2(1), 21.
<https://doi.org/10.17509/Jsl.V2i1.12933>
- Meidita, A. C., & Susilowibowo, J. (2021). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Flipbook Sebagai Pendukung Pembelajaran Administrasi Pajak Dengan Kompetensi Dasar Pph Pasal 21*. 3(5), 2217–2231.
- Mohammed, M. A. E., & Rahman, S. A. A. (2015). The Effect Of Interactive E-Book On Students' Achievement At Najran University In Computer In Education Course. *Journal Of Education And Practice*, 6(19), 71–83.
- Mulyasa, E. (2015). *Guru Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Pt. Remaja Rosdakarya.

- 4649 *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook pada Materi Pajak Penghasilan (PPH) Pasal 21 – Dheanita Tunggawardhani, Susanti*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2995>
- Munthe, E. A., Silaban, S., & Muchtar, Z. (2020). *Discovery Learning Based E-Module On Protein Material Development*. 384(Aistee), 604–607. <https://doi.org/10.2991/Aistee-19.2019.137>
- Octavina, M. T., & Susanti, S. (2021). Pengembangan Media Interaktif Program Lectora Inspire Berbasis Android Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Kelas Xi Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 18(2), 142. <https://doi.org/10.23887/jptk-Undiksha.V18i2.34341>
- Ozkeskin, E. E. (2016). Uses Of Smart Phones. *Turkish Online Journal Of Distance Education*, 17(April), 42–58.
- Palupi, R. A. (2019). *The Development Of Tax Administration Module Contextual Based On The Fiscal Reconciliation Material For Vocational School*. 2019, 329–347. <https://doi.org/10.18502/Kss.V3i11.4017>
- Pratiwi, A. Z., & Rochmawati. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Pendekatan Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah Kelas Xi Akl Smk Negeri 1 Lamongan*. 1–7.
- Pratiwi, N. A., & Listiadi, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/ Instansi Pemerintah Kelas Xi Smk Berbasis Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 9(2), 2722–2750.
- Prinstein, E., & Handayati, P. (2020). *The Development Of Contextual Based Accounting E-Module To Improve Students' Learning Motivation*. *Irceb* 2018, 20–26. <https://doi.org/10.5220/0008784400200026>
- Putra, N. S., & Rochmawati, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Dan Keuangan Mikro Berbasis Contextual Teaching And Learning (Ctl). *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 8(2), 61. <https://doi.org/10.33603/Ejpe.V8i2.3677>
- Rahmawati, S., & Susanti. (2019). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Berbasis Kontekstual Untuk Smk. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 7(3), 383–391.
- Retnosari, D. S., & Hakim, L. (2021). Pengembangan E-Modul Interaktif Perbankan Syariah Sebagai Bahan Ajar Alternatif Dalam Menunjang Perkuliahan Daring Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Dan ...*, 5(2), 206–214. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jjl/article/view/34387>
- Rikala, J., & Kankaanranta, M. (2012). *The Use Of Quick Response Codes In The Classroom*. 1–8.
- Romayanti, C., Sundaryono, A., & Handayani, D. (2020). Pengembangan E-Modul Kimia Berbasis Kemampuan Berpikir Kreatif Dengan Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker. *Alotrop*, 4(1), 51–58. <https://doi.org/10.33369/Atp.V4i1.13709>
- Salma, D. K. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Berbantu Qr Code Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah Kelas Xii Smk. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 15(1), 1–8. <https://doi.org/10.19184/jpe.V15i1.20213>
- Saputri, A. E., & Susilowibowo, J. (2020). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Manufaktur. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(2), 154–162. <https://doi.org/10.17509/Jpp.V20i2.26269>
- Sudarsana, I. K. (2016). Peningkatan Mutu Pendidikan Luar Sekolah Dalam Upayapembangunan Sumber Daya Manusia. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.25078/jpm.V1i1.34>
- Tania, L. (2017). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi Smk Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (Jpak)*, 5(2), 1–9.
- Wardani, D. A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flipbook Sebagai Pendukung Implementasi Pembelajaran Scientific Approach Dalam *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah*

4650 *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook pada Materi Pajak Penghasilan (PPH) Pasal 21 – Dheanita Tunggawardhani, Susanti*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2995>

Ilmu ..., 15, 231–241. <https://doi.org/10.19184/jpe.V15i2.26410>

Widiana, F. H., & Rosy, B. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3728–3739. <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1265>

Widiyawati, L., & Susanti. (2016). Pengembangan Modul Administrasi Pajak Berbasis Kontekstual Pada Materi Pajak Penghasilan (Pph) Pasal 21 Untuk Siswa Kelas Xii Akuntansi Smk Negeri Di Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (Jpak)*, 5(1), 1–7.

Yulaika, N. F., Harti, & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jpeka: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67–76. <https://doi.org/10.26740/jpeka.V4n1.P67-76>

Zainal Abidin, S. E. W. (2017). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Case (Creative , Active ,Systematic, Effective) Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Geometri Transpormasi Untuk Mendukung Kemandirian Belajar Dan Kompetensi Mahasiswa. *Seminar Nasional Matematika Dan Aplikasinya*, 197–202.