



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Materi Administrasi Perpajakan dengan Kompetensi Dasar PPh 21 Kelas Akuntansi

Nadia Kamilah^{1✉}, Susanti²

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia^{1,2}

E-mail : nadia.18010@mhs.unesa.ac.id¹, susanti@unesa.ac.id²

Abstrak

Era pendidikan yang semakin maju menuntut guru dapat menggunakan teknologi dalam kegiatan pengajaran. Guru dapat berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran. Salah satu cara dengan menggunakan software *articulate storyline* yang membantu guru dalam penyampaian materi yang menarik dan menciptakan hal baru saat belajar di kelas. *Articulate storyline* mempunyai keunggulan yang diwujudkan dalam presentasi yang lebih lengkap. Perangkat lunak ini memiliki fitur seperti timeline yang ringan digunakan, video, gambar, dan simbol. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan desain, hasil kelayakan dan respon siswa dari media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi administrasi perpajakan dengan kompetensi dasar PPh 21 kelas XI Akuntansi. Subjek dalam penelitian ditujukan untuk peserta didik kelas XI Akuntansi dan dilakukan uji coba dalam kelas sebanyak 20 siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah 4D (Four D Models) oleh Thiagarajan, Semmel dan Semsel terdiri dari 4 tahap yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Hasil kelayakan dari validasi ahli materi diperoleh sebanyak 91%, validasi media sebesar 87% dan uji coba lapangan menghasilkan respon siswa sebesar 94,66% sehingga media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* ini mampu menumbuhkan keaktifan dalam pembelajaran dan memotivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Articulate Storyline, Administrasi Perpajakan.

Abstract

The era of increasingly advanced education requires teachers to be able to use technology in teaching activities. Teachers can innovate in developing learning media. One way is to use *articulate storyline* software that helps teachers deliver interesting material and create new things while learning in class. An *articulate storyline* has advantages that are manifested in a more complete presentation. The software has features such as an easy-to-use timeline, videos, images, and symbols. The purpose of this development is to produce designs, feasibility results, and student responses from interactive learning media based on *articulate storylines* on tax administration materials with basic competencies for PPh 21 class XI Accounting. Subjects in the study were intended for students of class XI Accounting and a trial was conducted in a class of 20 students. The research method used is 4D (Four D Models) by Thiagarajan, Semmel, and Semsel consisting of 4 stages, namely defining, designing, developing, and disseminating. The feasibility results from material expert validation were obtained as much as 91%, media validation by 87%, and field trials resulted in student responses of 94.66% so that this *articulate storyline*-based interactive learning media was able to foster activeness in learning and motivate student learning.

Keywords: Interactive Learning Media, Articulate Storyline, Tax Administration.

Copyright (c) 2022 Nadia Kamilah, Susanti

✉ Corresponding author:

Email : nadia.18010@mhs.unesa.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2612>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Indonesia mengalami pengaruh krisis akibat COVID-19, di bidang pendidikan pemerintah berusaha beradaptasi dengan menerapkan kebijakan bahwa setiap tingkat kelas mewajibkan pembelajaran jarak jauh menyebabkan proses pembelajaran terhambat. Kondisi sebelumnya masih menggunakan pembelajaran konvensional, sehingga guru memerlukan bantuan teknologi informasi untuk keberhasilan belajar mengajar saat pandemi ini (Rohmah & Bukhori, 2020). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin bervariasi dan inovatif membuat guru bisa mengembangkan bahan ajar seperti media pembelajaran (Oktaviana dkk., 2020). Dalam dunia Pendidikan, salah satu dampak positif dari teknologi adalah menjadikan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai perantara pendukung dalam pembelajaran di kelas. Upaya terencana dalam menciptakan pembelajaran yang positif dapat meningkatkan potensi bakat dan minat peserta didik (Undang-undang Republik Indonesia, 2003). Pencapaian sasaran pendidikan yaitu guru berperan penting pada proses pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Hamid (2017) menyatakan bahwa guru mempunyai andil bagi perkembangan peserta didik dalam akademik dan non akademik yang optimal.

Media pembelajaran yang kurang menarik disertai dengan penyampaian materi yang membosankan dapat mengganggu peserta didik saat mengikuti pembelajaran dikelas serta menjadikan hasil belajar siswa kurang optimal. Media pembelajaran bagian penting dari metode pembelajaran. Media pembelajaran adalah sumber belajar yang menunjang guru dapat menyampaikan isi materi. Beragam variasi media pembelajaran yang bisa digunakan dengan bantuan teknologi (Dwijayani, 2019). Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu sarana yang menarik dan menyenangkan yang disajikan oleh guru dengan konten pembelajaran berupa teks, gambar bergerak, audio dan video. Siswa diharapkan memiliki antusias yang tinggi dan motivasi belajar yang akan mendukung proses pembelajaran saat pandemi ini (Usyanti, 2015). Ciri-ciri media pembelajaran interaktif ini adalah siswa tidak hanya memperhatikan presentasi atau objek, tetapi juga berkomunikasi dan terhubung secara langsung selama pembelajaran. (Tarigan & Siagian, 2015).

Software *articulate storyline* merupakan sarana yang berguna dalam pembuatan media presentasi informatif yang menarik dan mudah digunakan oleh pemula. Serupa dengan powerpoint, *articulate storyline* menawarkan sejumlah keunggulan yang diwujudkan dalam presentasi yang lebih lengkap karena memudahkan pemula berkreasi pada pembentukan media pembelajaran menggunakan *articulate storyline*. Software ini memiliki fitur seperti timeline, gambar, video, dan karakter yang mudah dioperasikan serta menghasilkan publikasi berbasis web (html5) yang mana berbentuk file aplikasi yang dapat diadakan diberbagai alat elektronik seperti smartphone, komputer, dan tablet (Sapitri & Benti, 2020). Selaras dengan penelitian (Alinburhannudin, 2021) menjelaskan bahwa software *articulate storyline* dipakai guna menunjang guru dalam mendukung terwujudnya pembelajaran modern berbasis teknologi baik pemula maupun profesional. *Articulate Storyline* yang didukung oleh smart brainware yang sederhana dengan prosedur tutorial interaktif melalui template atau manual yang dapat di publikasi secara offline maupun online. Keunggulan dari media pembelajaran menggunakan *articulate storyline* menurut (Azhar Arsyad, 2011) antara lain: 1) Lebih komunikatif karena bisa menggunakan gambar, video animasi. 2) Mudah menambahkan informasi atau materi dan diubah sesuai kebutuhan. Hal ini tidak bisa dilakukan kalau menggunakan media cetak. 3) Interaktif, karena pengguna bisa menentukan materi yang diinginkan, melewati bagian bagian materi eksklusif atau mengulangi materi yg masih ada pada laman sebelumnya memakai tombol navigasi. Software *articulate storyline* juga menguntungkan karena bisa digunakan bersamaan dengan platform daring seperti zoom dan google meet.

Berdasarkan hasil observasi dilapangan melalui wawancara dengan salah satu guru bernama Ibu Lusita mengajar mata pelajaran administrasi perpajakan kelas XI jurusan Akuntansi Keuangan dan Lembaga di SMK Negeri 1 Surabaya. Peneliti menemukan titik permasalahan yaitu pada proses belajar mengajar selama pandemi COVID-19, peserta didik mengerjakan tugas administrasi perpajakan hanya melalui google

classroom dan sesekali guru melakukan zoom meeting untuk menjelaskan cara perhitungan PPh Pasal 21. Dalam implementasi untuk mendukung kegiatan belajar peserta didik hanya dibekali modul administrasi perpajakan. Pada bahan ajar modul ini masih konvensional yang bersifat tekstual terkesan membosankan bagi peserta didik menyebabkan kurangnya keaktifan peserta didik didalam kelas Beberapa peserta didik yang telah menggunakan aplikasi bimbingan belajar mengaku lebih tertarik dan mudah memahami materi jika belajar menggunakan aplikasi tersebut. Hal ini mempengaruhi suasana belajar siswa lebih tertarik sebab materi yang ditampilkan melalui video yang telah didesain dengan tampilan yang menarik. Guru belum memanfaatkan teknologi berbasis android dalam menggunakan media pembelajaran administrasi perpajakan. Berlandaskan identifikasi masalah peserta didik di SMK Negeri 1 Surabaya, disini siswa membutuhkan media pembelajaran interaktif yang mendukung terutama saat pandemi ini. Maka, salah satu inovasi baru sebagai pendukung bahan ajar untuk meringankan siswa memahami isi materi dalam menyelesaikan kasus-kasus pengenalan pajak mulai dari dasar hukum, penerima penghasilan yang di potong PPh Pasal 21 sampai tata cara perhitungan PPh Pasal 21.

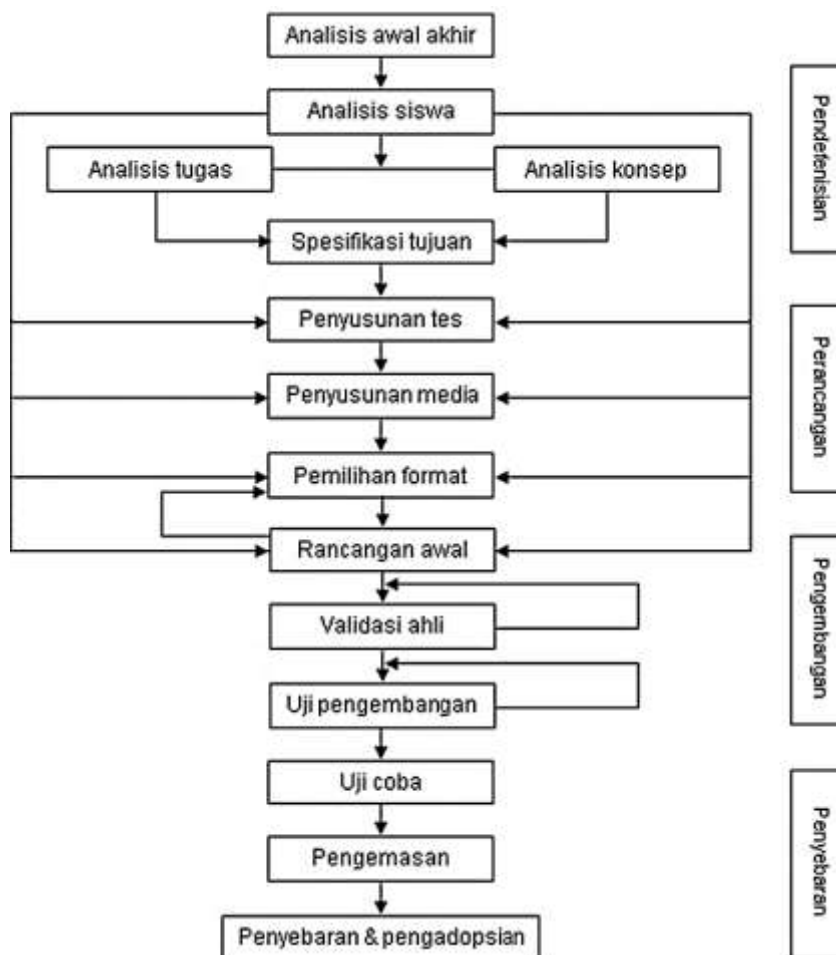
Pembuatan media pengembangan ini berfokus pada media interaktif berbasis *articulate storyline* sebagai alat bantu peserta didik dalam memahami konsep administrasi perpajakan terutama materi PPh Pasal 21 yang dikemas secara ringkas dan menarik memakai handphone yang dapat diakses bisa offline dan online, sehingga media pembelajaran interaktif ini mempermudah peserta didik dalam belajar mandiri maupun berkelompok. Media interaktif ini juga menampilkan soal evaluasi yaitu pertanyaan pilihan ganda yang berfungsi sebagai referensi untuk menentukan pemahaman siswa. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Saptia & Susanti, 2015) bahwa jika pembelajaran pajak disusun dengan cara yang menarik tidak monoton, seperti melalui penggunaan media interaktif ini, tentu akan memotivasi siswa dalam belajar. Penelitian terdahulu dalam pengembangan *articulate storyline* sebagai media pembelajaran perpajakan menyatakan bahwa sangat layak digunakan pada skor sebesar 94,14% oleh ahli media dan hasil uji coba dilapangan mendapat 92,87% (Hadza dkk., 2020). Hasil penelitian lain oleh (Evanita, 2021) dengan judul “The Development of Macromedia Flash-Based- Interactive Multimedia for Economics Students of Class X Senior High School” menyatakan bahwa “Interactive multimedia helps students and teachers in learning independently or the learning process in the classroom which is attractive and simple”. Peneliti berharap media pembelajaran interaktif ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan semangat siswa saat belajar di kelas.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui desain media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* yang tepat pada materi adminidstrasi perpajakan dengan kompetensi dasar PPH 21, untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi adminidstrasi perpajakan dengan kompetensi dasar PPH 21 dan untuk mengetahui respon siswa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi adminidstrasi perpajakan dengan kompetensi dasar PPH 21. Manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan membantu memberikan pengetahuan dan menumbuhkan pemahaman mengenai pelajaran perpajakan pada media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pada uji coba produk di kelas.

Berdasarkan uraian tersebut. Maka, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran guna memberikan inovasi dan kreatifitas dalam bahan ajar mengingat perkembangan zaman yang semakin maju dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Administrasi Perpajakan dengan Kompetensi Dasar PPH 21 Kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMKN 1 Surabaya”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam pengembangan media interaktif ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* ini menggunakan model pengembangan 4D yang telah dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel dan Semsel terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*) (Trianto, 2011). Peneliti memiliki keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* ini pada tahap penyebarluasan (*disseminate*) produk yang telah dikembangkan karena terbatasnya kemampuan peneliti melakukan konektivitas dalam diseminasi. Langkah-langkah berikut ini menjelaskan kegiatan dari awal hingga akhir penyebaran ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Metode Penelitian dan Pengembangan 4D

Subjek uji coba dalam penelitian ini ada dua orang ahli materi adalah dosen Pendidikan Akuntansi Unesa dan guru yang mengampu mata pelajaran administrasi perpajakan, dosen Teknologi dan Kurikulum Pendidikan Unesa sebagai validator media digunakan untuk mendapatkan data terkait kelayakan media dan diuji cobakan kepada peserta didik kelas XI AKL di SMKN 1 Surabaya berjumlah 20 siswa yang telah atau sedang mendapatkan materi administrasi perpajakan berdasarkan teori yang merujuk pada (Sadiman dkk., 2009) yang menjelaskan bahwa “Media perlu adanya uji coba pada 10-20 siswa yang dapat mewakili suatu populasi sasaran dan jika lebih dari 20 jumlah siswa yang diuji, akibatnya data yang diperoleh melebihi yang dibutuhkan oleh karena itu kurang bermanfaat untuk analisis dalam evaluasi kelompok kecil”. Jenis data yang diperoleh pada penelitian ini bersifat kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dan kualitatif didapatkan dari

hasil validasi dari ahli materi, ahli media dan respon peserta didik terkait media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan (Sugiyono, 2014). Jenis data ini ditujukan untuk para ahli yang bersangkutan seperti ahli materi dan ahli media berupa masukan, kritik dan saran yang diberikan dalam angket yang dipilih dan hasil telaah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* digunakan sebagai acuan untuk perbaikan media interaktif yang peneliti kembangkan.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif merupakan komentar dan saran pembetulan produk oleh ahli materi dan ahli media lalu dianalisis secara kualitatif dan dideskripsikan secara deskriptif buat mereview produk yang dikembangkan, dilanjutkan menggunakan data kuantitatif berdasarkan pemeringkatan skor angket peserta didik berdasarkan angket masing-masing ahli dan angket respon siswa (Sugiyono, 2014). Tabel 1. Data akan diubah menjadi nilai dari 5 skala yaitu satu, dua, tiga, empat dan lima. Untuk mencapai persentase kelayakan media yang tinggi, secara matematis digunakan persamaan skala penilaian sebagai berikut.

Tabel 1
Kriteria Skor Validasi Ahli

Keterangan	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Tidak Layak	2
Sangat Tidak Layak	1

Sumber: (Riduwan, 2018)

Berdasarkan perhitungan hasil validasi masing-masing ahli menggunakan skala likert akan didapatkan persentase kelayakan dari produk media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dan disesuaikan pada kriteria interpretasi menggunakan tabel kriteria sebagai berikut.

Tabel 2
Kriteria Kelayakan Validasi Ahli

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

Sumber: (Riduwan, 2018)

Berdasarkan tabel diatas jika semua komponen penilaian kelayakan masing-masing ahli rata-rata $\geq 61\%$ maka materi pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* yang dikembangkan akan mencapai memenuhi kriteria interpretasi yaitu layak atau sangat tidak layak. Kemudian dalam analisis angket siswa akan dilakukan uji coba terbatas sehingga sebanyak 20 siswa akan menerima angket untuk melengkapi penilaian setelah menjalankan dan memanfaatkan produk. Oleh karena itu setelah dilakukan analisis untuk menghitung tanggapan terhadap angket siswa akan disesuaikan dengan kriteria interpretif dengan menggunakan tabel kriteria sebagai berikut.

Tabel 3
Kriteria Kelayakan Angket Respon Siswa

Keterangan	Presentase
Sangat Tidak Baik	0% - 20%
Tidak Baik	21% - 40%
Cukup Baik	41% - 60%
Baik	61% - 80%

Sangat Baik	81% - 100%
Sumber: (Riduwan, 2018)	

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Pada tahap awal dilakukan analisis media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* adalah tahap pendefinisian. Dalam tahap ini mendeskripsikan keadaan yang terjadi dilapangan dan terdapat masalah dalam proses belajar peserta didik yang kurang optimal. Tahap awal melakukan observasi berupa wawancara guru mata pelajaran administrasi perpajakan di SMKN 1 Surabaya diketahui bahwa SMKN 1 Surabaya sudah menerapkan Kurikulum 2013 dimana pembelajaran berpusat pada *student center*. Peneliti melihat dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas peserta didik kelas XI Akuntansi ini kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan bertanya dan menjawab pertanyaan terkait materi administrasi perpajakan. Maka hal itu berdampak pada hasil belajar peserta didik yang kurang maksimal.

Dalam kegiatan pembelajaran sudah berbasis teknologi dengan adanya penggunaan LCD, laptop, proyektor dan terdapat jaringan wifi tiap-tiap ruangan tertentu di area sekolah. Namun media yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran kurang memotivasi peserta didik dalam belajar sehingga siswa merasa bosan karena hanya mendengarkan guru saja. Selaras dengan penelitian (Pratiwi dkk., 2017) menunjukkan hasil survey juga diketahui 95% siswa menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini sudah sesuai walaupun masih menggunakan buku ajar saja karena mencakup semua materi yang diajarkan. Namun 100% siswa menyatakan perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang digunakan. Siswa merasa pembelajaran monoton dan membosankan karena hampir semua mata pelajaran hanya menggunakan buku teks dan terkadang hanya mengandalkan penjelasan dari guru. Pembelajaran menjadi kurang mandiri karena bergantung pada guru ketika kurikulum menginginkan pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif.

Tahap kedua adalah perancangan. Tahap ini peneliti memilih media pembelajaran seperti apa yang dapat membantu belajar peserta didik dengan menyesuaikan dari analisis konsep, analisis tugas yang berguna mengetahui kemampuan peserta didik dalam memahami materi administrasi perpajakan khususnya PPh Pasal 21 dan karakteristik target penggunaan. Pemilihan format dalam media pembelajaran interaktif dilakukan untuk merancang isi pembelajaran terkait materi dan soal-soal yang akan disajikan. Format yang dipilih dalam media ini terbagi menjadi enam bagian, yaitu: (1) berisi kompetensi dasar (2) berisi tentang materi pelajaran administrasi perpajakan khususnya PPh Pasal 21 (3) Soal Latihan berupa pilihan ganda (4) Profil pengembang (5) Referensi (6) Petunjuk penggunaan.

Media pembelajaran interaktif ini dapat diakses secara online dan offline melalui smartphone android siswa terutama pada situasi pandemi seperti ini dimana pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh. Pemilihan desain tampilan media pembelajaran interaktif dipilih semenarik mungkin agar siswa tertarik saat proses pembelajaran sesuai dengan format media sebagai langkah untuk memudahkan peserta didik dalam penggunaan media interaktif pajak. Peneliti menggunakan software untuk pengembangan media pembelajaran interaktif ini adalah *articulate storyline* yang digunakan untuk membuat dan mengolah materi dengan mudah karena memiliki fitur seperti flash pada pembuatan animasi serta template yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran semakin menarik. Maka *articulate storyline* ini memiliki beberapa kelebihan yaitu sanggup berinteraksi secara langsung dan mensimulasikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga mereka dapat mandiri dalam belajar. (Donnellan, 2021).



Gambar 2. Tampilan cover media



Gambar 3. Tampilan menu media

Berdasarkan gambar 2 dan gambar 3, peserta didik mengunduh media interaktif pajak tersebut, kemudian peserta didik melihat tampilan awal media dan memasuki tampilan menu media yang ditunjukkan pada gambar 2 dan 3. Peneliti menyajikan tampilan yang menarik dan disertai audio yang membuat tenang dalam belajar media interaktif pajak. Sejalan dengan pendapat Nurseto (2012) menjelaskan menampilkan media interaktif yang menarik, mudah dalam penggunaan, dan menyuguhkan teks, gambar, efek suara, lagu, dan animasi menghasilkan ingatan yang kuat dan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik mencerna informasi. Peneliti menjelaskan beberapa komponen yang terdapat pada media interaktif pajak. Peserta didik diarahkan melihat petunjuk penggunaan media, di dalam memuat informasi fungsi tombol-tombol untuk mempermudah peserta didik dalam menjalankan media interaktif pajak. Kembali ke menu utama peneliti mengarahkan peserta didik pada menu materi yang berisi penjelasan PPh Pasal 21 terdiri dari dasar hukum, definisi PPh Pasal 21, penerima penghasilan yang dipotong PPh Pasal 21, penghasilan yang dipotong PPh Pasal 21, pemotong PPh Pasal 21, hak dan kewajiban pemotong, serta tata cara perhitungan PPh Pasal 21.



Gambar 4. Contoh kasus perhitungan PPh Pasal 21

Berdasarkan gambar 4 adanya penyajian video kasus dan penjabaran cara penyelesaian PPh Pasal 21 membantu peserta didik menunjang pemahaman tata cara perhitungan dengan benar melihat banyak aspek yang harus diperhatikan dan memperluas wawasan materi PPh Pasal 21. Merujuk dari jurnal kajian literatur (Maulida dkk., 2020) bahwa dalam hal ini, video terdiri dari dua komponen: audio dan visual, audio

digunakan untuk mendeskripsikan informasi secara verbal, dan konten visual berfungsi sebagai sumber atau presentasi utama untuk teks atau gambar. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual yang dapat memantulkan gerakan suatu objek dengan suara yang sesuai. Video memberikan informasi, menjelaskan proses, menjelaskan konsep kompleks, mengelola keterampilan, dan mengubah sikap.

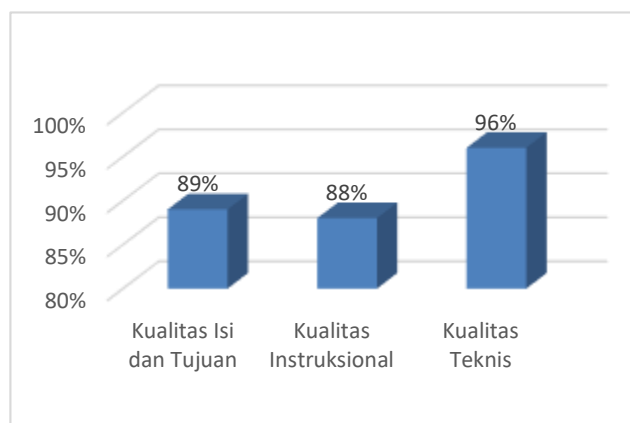
Dari kutipan pernyataan tersebut, menampilkan video contoh kasus dalam media interaktif pajak menumbuhkan rasa keingintahuan peserta didik untuk belajar memahami soal-soal yang telah disajikan. Setelah peserta didik sudah mempelajari PPh Pasal 21, selanjutnya peserta didik melakukan tes latihan soal seperti gambar 5 tampilan latihan soal yang terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda. Pada akhir tes, peserta didik dapat mengetahui berapa skor yang didapat. Dari Latihan soal ini bertujuan supaya peserta didik sesudah mempelajari materi PPh Pasal 21 dan menemukan materi yang belum dipahami dapat mengevaluasi diri dimana letak kesalahan yg dia temui selama proses belajar bisa diperbaiki dan ditingkatkan kemampuannya.



Gambar 5. Tampilan latihan soal

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan. Peneliti telah membuat rancangan sebelumnya dan akan merealisasikan rancangan media pembelajaran dimana pengembangan produk akan melewati tahap-tahap berikut. Setelah produk dihasilkan, peneliti memberikan hasil produk untuk ditelaah dan validasi pada materi perlu diberikan masukan sesuai standar penilaian dengan berdasarkan tiga aspek yaitu kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional dan kualitas teknis demi kesempurnaan media pembelajaran. Sedangkan untuk validator ahli media diminta untuk memberikan masukan dan mengkaji media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* berdasarkan tiga aspek yang sama dengan aspek validator ahli materi. Dimana kegunaan telaah dan validasi ini untuk mengetahui layak tidaknya suatu media yang dikembangkan. Setelah materi dan media dinyatakan layak untuk digunakan, maka peneliti melanjutkan pada uji coba lapangan untuk mengetahui respon dari peserta didik menurut kualitas isi dan tujuan kualitas instruksional dan kualitas teknis.

Kelayakan dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi administrasi perpajakan dengan kompetensi dasar PPh 21 kelas XI Akuntansi. Hasil kelayakan materi dilakukan oleh validator dosen Pendidikan Akuntansi yaitu Ibu Dr.Susanti, S.Pd., M.Si. dan guru mata pelajaran administrasi perpajakan yaitu Ibu Dra.Lusita, MM. Ditunjukkan pada diagram gambar 6.

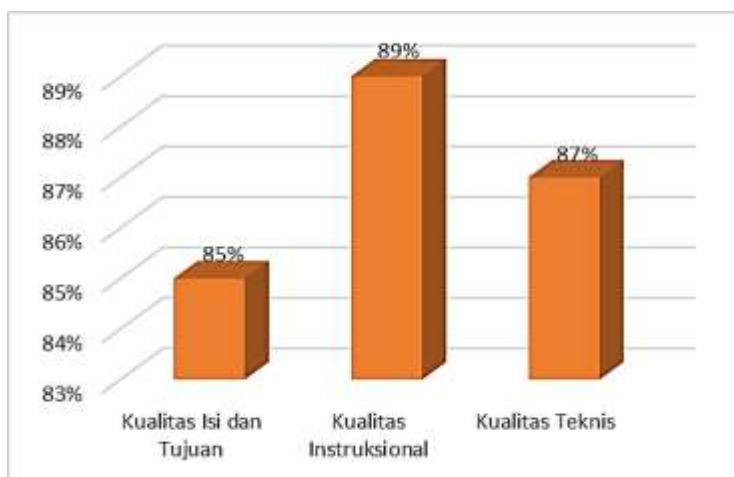


Gambar 6. Diagram Hasil Uji Kelayakan Materi

Sumber: Data diolah peneliti (2022)

Berdasarkan diagram diatas menunjukkan bahwa hasil uji kelayakan materi meliputi kualitas isi dan tujuan mendapatkan skor 89%, kualitas instruksional dengan skor 88% dan kualitas teknis skor 96% memiliki nilai tertinggi menurut ahli materi keterbacaan bahasa, warna, dan model huruf yang dapat terbaca dengan jelas, kualitas tampilan menarik siswa, dan keefektifan materi yang disampaikan dalam media interaktif berbasis *articulate storyline*. Menurut (Riduwan, 2018) apabila mendapatkan interpretasi $\geq 81\%$ dimana hasil tersebut tergolong sangat layak. Hasil rata-rata uji kelayakan materi yang dikembangkan sebesar 91% yang mana jika dikonversikan pada kriteria interpretasi mendapatkan hasil bahwa materi yang telah dikembangkan “Sangat Layak”. Kesimpulan yang didapat pada validasi materi, ahli materi dosen menyatakan bahwa materi valid tanpa revisi.

Didukung penelitian terdahulu oleh Yuliandari & Wahjudi (2016) Hasil kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran karena dari segi materi memperoleh nilai sebesar 84,85% dengan kriteria sangat layak. Penelitian dari Wahyuni (2015) menjelaskan bahwa hasil penelitian media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif menunjukkan skor 79,58% dari validasi ahli materi sehingga memperoleh tanggapan yang sangat baik dengan kriteria sangat layak. Selaras dengan pendapat Hendrawanto (2017) menyatakan bahwa aspek menilai bahan pembelajaran yang disajikan di dalam suatu bahan ajar yaitu media. Kriteria materi harus spesifik, jelas, dan akurat. Kosakata struktur kalimat dan tingkat memikat minat tergantung kemampuan kognitif siswa. Segi pengembangan makna dan pemahaman, pemecahan masalah, latihan, dan tes keterampilan ini perlu rincian dokumen yang memperhatikan keseimbangan dalam pendistribusian materi pada setiap sub bab.

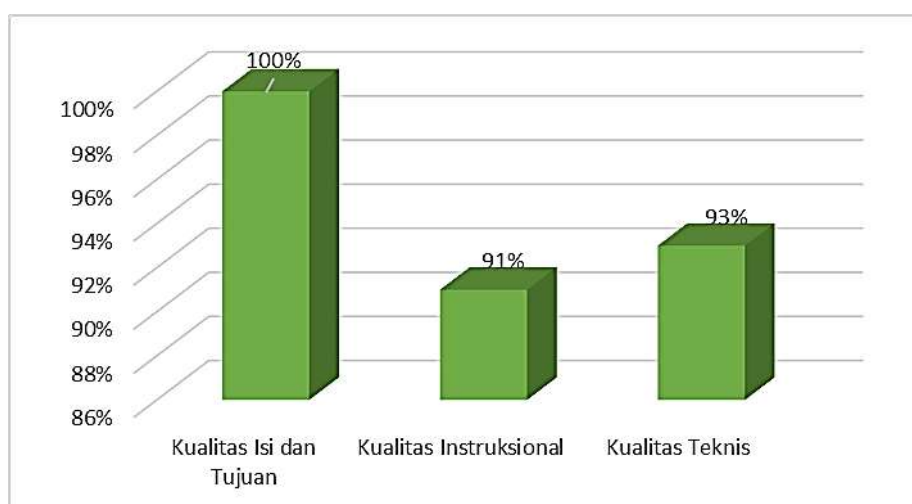


Gambar 7. Diagram Hasil Uji Kelayakan Media

Sumber: Data diolah peneliti (2022)

Berdasarkan diagram diatas menunjukkan bahwa hasil uji kelayakan media meliputi kualitas isi dan tujuan mendapatkan skor 85%, kualitas instruksional dengan skor 89% memiliki skor paling tinggi karena menurut ahli media konsep materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dapat memberikan kesempatan belajar bagi peserta didik, memberikan bantuan belajar, kualitas tampilan materi mendorong siswa untuk belajar dan kualitas teknis skor 87%. Pada uji validasi media dilakukan oleh validator dosen dari Fakultas Ilmu Pendidikan yaitu Bapak Hirnanda Dimas Pradana, M.Pd. Kesimpulan yang didapat pada validasi media, ahli media menyatakan bahwa media valid tanpa revisi. Menurut (Riduwan, 2018) apabila mendapatkan interpretasi $\geq 81\%$ dimana hasil tersebut tergolong sangat layak. Hasil rata-rata uji kelayakan media yang dikembangkan sebesar 87% yang mana jika dikonversikan pada kriteria interpretasi mendapatkan hasil bahwa materi yang telah dikembangkan “Sangat Layak”.

Didukung penelitian terdahulu oleh Husrizal Syah dkk. (2021) pada tahap pengujian validasi produk oleh ahli media. Validasi media dilakukan menggunakan dua aspek yaitu aspek antar muka dan aspek multimedia. Hasil uji kelayakan media aspek antar muka mendapatkan skor 89,06% dan aspek multimedia dengan nilai 89,88%, sehingga dapat dikategorikan sebagai hasil penilaian ahli media terhadap media pembelajaran akuntansi anggaran berbasis android yaitu “Sangat Layak”. Penelitian lain oleh (Laili & Rohayati, 2018) menyatakan bahwa hasil uji kelayakan validasi media sebanyak 83% sehingga bahan ajar elektronik berbasis *android* dari segi kegrafikan memiliki kriteria sangat baik karena bahan ajar elektronik berbasis *android* yang dikembangkan telah sesuai dengan komponen kelayakan kegrafikan pada BSNP. Sejalan dengan penelitian dari (Wahid & Cerya, 2022) dengan judul “Development of Android-Based Interactive Media Learning Economics Capital Market Materials” menyebutkan bahwa “The validation test phase by media experts and media technology experts, this is said to be very feasible because it is seen from the attractive media design. This media is equipped with a background and supporting background and the media file size is not too large, so students don’t have to worry about small android storage. This media display is also equipped with a color selection that is not too flash”.



Gambar 8. Diagram Hasil Uji Respon Siswa

Sumber: Data diolah peneliti (2022)

Berdasarkan diagram gambar 8 menunjukkan bahwa pada kuisioner hasil uji respon siswa kelas XI Akuntansi diuji cobakan 20 siswa di SMKN 1 Surabaya. Angket respon siswa berisi tentang kisi-kisi atas penilaian media pembelajaran interaktif pajak yang diuji cobakan, berupa skor dengan kriteria skala 1 dan 0 didasarkan pada perhitungan skala *Guttman*. Uji coba dilakukan setelah validator memberikan penilaian layak terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi administrasi perpajakan dengan kompetensi dasar PPh 21. Pada kualitas isi dan tujuan mendapatkan skor 100% memiliki skor tertinggi karena menurut peserta didik adanya media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* membantu peserta didik mempelajari materi PPh Pasal 21 dan termotivasi belajar materi PPh Pasal 21 dengan menggunakan media interaktif pajak.

Hasil variable kualitas instruksional dengan skor 91% yang berarti tanggapan siswa terhadap materi pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* ini termasuk dalam kriteria sangat baik karena peserta didik berpendapat dengan adanya media pembelajaran interaktif pajak ini membantu dalam mempelajari materi PPh Pasal 21 dan belajar dengan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* lebih menarik karena memuat soal-soal latihan yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang PPh Pasal 21. Hasil skor kualitas teknik sebesar 93% berarti respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* ditinjau dari kualitas teknis termasuk sangat baik karena petunjuk penggunaan dalam media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* mudah dipahami. Menurut (Riduwan, 2018)

apabila mendapatkan interpretasi $\geq 81\%$ dimana hasil tersebut tergolong sangat baik. Hasil rata-rata uji respon siswa terhadap media yang dikembangkan sebesar 94,66% yang mana jika dikonversikan pada kriteria interpretasi mendapatkan hasil bahwa “Sangat Baik”. Dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi administrasi perpajakan dengan kompetensi dasar PPh 21 sangat layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran dikelas dari segi pendapat siswa.

Didukung penelitian oleh Rahmah & Susilowibowo (2014) Hasil kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif dengan uji coba terbatas mendapat skor 94,97% tergolong sangat baik, karena dari segi kualitas produk ini berhasil menarik minat belajar peserta didik meningkat. Selaras dengan penelitian dari (Nirbita & Sartika, 2021) dengan judul “Development of E-ATCM (Accounting Trading Company Module) as an Interactive Digital Learning Media During the Covid-19 Pandemic” menjelaskan bahwa “The aspect of media quality in the broad trial obtained a value of 92.18% with very decent assessment criteria, while the aspect of media effectiveness in the wide trial obtained a value of 90.98% with very feasible assessment criteria. An interactive digital learning media that is declared feasible to be used as a learning medium. Learning media with advantages that can be accessed without using an internet signal, so that it becomes a solution for students who are in difficult signal areas”. Penelitian dari (Musdzalifah, 2013) menyatakan bahwa hasil uji coba siswa pada bahan ajar digital yang dikembangkan memperoleh skor 87,5% dengan kriteria kelayakan sangat layak sehingga dapat dikatakan bahan ajar digital dapat membantu siswa dalam pembelajaran dikelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa (1) peneliti hanya mengimplementasikan model 4D hanya sampai tahap pengembangan (develop) dengan menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi administrasi perpajakan dengan kompetensi dasar PPh 21 kelas XI Akuntansi di SMKN 1 Surabaya, (2) untuk mengetahui desain media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* yang tepat pada materi administrasi perpajakan dengan kompetensi dasar PPH 21 yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik saat pembelajaran *daring*, (3) Hasil kelayakan materi dan media pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi adminidstrasi perpajakan dengan kompetensi dasar PPH 21 menunjukkan sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar pendukung saat pembelajaran dan (4) Hasil respon siswa pada media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi adminidstrasi perpajakan dengan kompetensi dasar PPH 21 menunjukkan tanggapan sangat baik materi administrasi perpajakan dengan kompetensi dasar PPh 21 membantu peserta didik dalam mempelajari materi PPh Pasal 21 karena memuat soal-soal latihan yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang PPh Pasal 21.

DAFTAR PUSTAKA

- Alinburhannudin, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu*. April.
- Azhar Arsyad. (2011). Media pembelajaran. *Jakarta: PT Raja grafindo persada*, 36(1), 9–34.
- Donnellan, J. (2021). [*Software Review*] *Articulate Storyline 360*. 22(3), 251–260.
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Evanita, S. (2021). *The Development of Macromedia Flash-Based- Interactive Multimedia for Economics Students of Class X Senior High School*. 192(Piceeba), 170–174.
- Hadza, C., Sesrita, A., & Suherman, I. (2020). Development of Learning Media Based on Articulate Storyline.

- 3212 *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Materi Administrasi Perpajakan dengan Kompetensi Dasar PPh 21 Kelas Akuntansi – Nadia Kamilah, Susanti*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2612>
- Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, 1(2), 80–85. <https://doi.org/10.30997/ijar.v1i2.54>
- Hamid, A. (2017). Guru Professional. *Guru Profesional*, 17(November), 274–285. <http://ejurnal.staialfalahbjb.ac.id/index.php/alfalahjikk/article/view/26>
- Hendrawanto, Y. (2017). *Kelayakan Buku Teks Bahasa Indonesia SMA/SMK: Analisis Kebahasaan, Isi, Penyajian, Kegrafikaan, dan Keterbacaann*. 63–73.
- Husrizal Syah, D., Muda, I., Elidawati, & Abu Bakar, E. (2021). Development of Learning Media for Android-Based Budget Accounting. *Journal of Physics: Conference Series*, 1779(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012017>
- Laili, Y. N., & Rohayati, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Android Dengan Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Perbankan Dasar SMK Negeri 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 6(3), 255–262.
- Maulida, H., Putry, E., Nuzulul 'adila, V., Sholeha, R., & Hilmi, D. (2020). Video Based Learning Sebagai Tren Media Pembelajaran Di Era 4.0. *Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5(1), 2020. <http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/tarbiyatuna/article/view/3870>
- Musdzalifah. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Digital pada Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Manufaktur Kelas Xii Akuntansi di SMK Negeri 4 Surabaya Musdzalifah Suci Rohayati Abstrak “ “ Abstract. *Program Studi Pendidikan Akuntansi*, 2011, 1–8. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpak/index>
- Nirbita, B. N., & Sartika, S. H. (2021). Development of E-ATCM (Accounting Trading Company Module) as an Interactive Digital Learning Media During the Covid-19 Pandemic. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 7(4), 924. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i4.4317>
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Oktaviana, S. D., Kristiana, A. I., & Murtikusuma, R. P. (2020). Development of Interactive Learning Media with Animaker and Articulate Storyline on Permutation and Combination Subject. *International Journal of Academic Multidisciplinary Research (IJAMR)*, 4(1), 30–33.
- Pratiwi, V., Siswandari, S., & Santosa, D. (2017). Interactive Multimedia Based ICT to Enchance Accounting Learning Strategy in Vocational School. *1st International Conference*, 116(Icovet), 75–78. <https://www.atlantis-press.com/proceedings/icovet-17/25886401>
- Rahmah, F. J., & Susilowibowo, J. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X AK. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 2(2), 1–9. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/9057/9035>
- Riduwan. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Economic & Education Journal*, 2, 169–182.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, Haryono, A., & Rahardjito. (2009). *Media Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sapitri, D., & Bentri, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X. *inovtech*, 02, 1–8. <http://inovtech.ppj.unp.ac.id/index.php/inovtech/index%0A>
- Saptia, E. D., & Susanti. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Materi 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*. Alfabeta.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran

- 3213 *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Materi Administrasi Perpajakan dengan Kompetensi Dasar PPh 21 Kelas Akuntansi – Nadia Kamilah, Susanti*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2612>
- Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200.
<https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasi dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (1 ed.). Bumi Aksara.
- Undang-undang Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301*.
<https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6>
- Usyanti, N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Rekonsiliasi Bank untuk Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 03(02), 1–9.
- Wahid, R. N., & Cerya, E. (2022). Development of Android-Based Interactive Media Learning Economics Capital Market Materials. *Economic Education Analysis Journal*, 11(1), 50–64.
<https://doi.org/10.15294/eeaj.v11i1.53713>
- Wahyuni, A. N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di SMK Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 3(3), 1–9. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/9418>
- Yuliandari, S. M. P. B. M. I. pada M. P. E. M. J. P. P. J., & Wahjudi, E. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurusan Pendidikan Ekonomi*, 1–9.