

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS M-LEARNING PADA
MATA PELAJARAN ADMINISTRASI PAJAK**

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MATERIAL TEACHING ON TAX
ADMINISTRATION SUBJECT**

Oleh :

Daniel Bangkit Kriswanto

Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Surabaya
danielkriswanto@mhs.unesa.ac.id

Rochmawati

Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Surabaya
Rochmawati@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk 1) menganalisis pengembangan Bahan Ajar Interaktif berbasis M-Learning 2) menganalisis kelayakan berdasarkan penilaian para ahli 3) menganalisis respon peserta didik terhadap Bahan Ajar Interaktif berbasis M-Learning pada mata pelajaran Administrasi Pajak kelas XII Akuntansi SMKN 10 Surabaya.. Model pengembangan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Uji coba dilakukan pada kelompok kecil dengan jumlah 20 orang yang merupakan peserta didik kelas XII Akuntansi yang dapat mewakili populasi (Sadiman,2014). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar telaah dan validasi para ahli yaitu ahli materi, ahli grafis dan ahli bahasa serta angket respon peserta didik yang dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif dengan bentuk presentase yang diperoleh dari perhitungan skor menurut skala Linkert dan skala Guttman. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kelayakan isi sebesar 92% dengan kriteria sangat layak, kelayakan penyajian sebesar 92% dengan kriteria sangat layak, kelayakan bahasa sebesar 79% dengan kriteria layak, kelayakan kegrafikan sebesar 97% dengan kriteria sangat layak. Dari keseluruhan aspek kelayakan diperoleh rata-rata sebesar 90% dengan kriteria sangat layak. Untuk angket respon peserta didik memperoleh hasil dengan rata-rata sebesar 96% dengan kriteria sangat dipahami. Sehingga, dapat dikatakan bahwa Bahan Ajar Interaktif berbasis M-Learning yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar pendukung pada mata pelajaran Administrasi Pajak. Penelitian ini berimplikasi pada upaya peningkatan proses dan hasil belajar peserta didik dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik melalui tampilan yang menarik.

Kata Kunci : *Administrasi Pajak; Bahan Ajar; M-Learning*

Abstract

The purpose of the research is to 1) analyze the developing of M-Learning-based Interactive Teaching Materials 2) to analyze the feasibility based on expert judgment 3) to analyze responses of students to M-Learning-Based Interactive Teaching Materials on Tax Administration subjects in class XII Accounting SMKN 10 Surabaya. Teaching Materials was developing uses ADDIE which comprised of Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The trial was conducted in a small group with a total of 20 people who are students of class XII Accounting that can represent the population (Sadiman,2014). The research was used the study sheets and validation sheets namely material experts, graphic experts and linguists and student responses the questionnaire that were analyzed with descriptive quantitative techniques with percentage forms obtained from the calculation of scores according to the Linkert scale and Guttman scale. The results showed the level of content

eligibility of 92% with very decent criteria, the feasibility of presenting by 92% with very feasible criteria, the feasibility of language by 79% with eligibility criteria, eligibility for graphics by 97% with very decent criteria. From all aspects of the feasibility obtained an average of 90% with very decent criteria. For student responses the questionnaire obtained results with an average of 96% with very understood criteria. So, the M-Learning-based Interactive Teaching Materials developed are very feasible to be used as supporting teaching materials in Tax Administration subjects. This research has implicated for the efforts to improve student's learning process and outcomes and can increase student's interest in learning through interesting displays.

Keywords: *Tax Administration; Teaching Materials; M-Learning*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dalam tahun-tahun belakangan ini terus berkembang begitu pesat yang berdampak dalam berbagai aspek salah satunya adalah pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan, pemerintah telah berupaya memperbaiki mutu pendidikan dengan melakukan perubahan dan pengembangan kurikulum. Dimana, di Indonesia sekarang sedang mengimplementasikan Kurikulum 2013. Melalui Kurikulum 2013 ini peserta didik diharapkan dapat berpikir kritis, mengambil keputusan berdasar fakta dan kemampuan membangun gagasan. Dalam suatu pendidikan didalamnya terdapat suatu proses pembelajaran. Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil salah satunya dipegaruhi bahan ajar.

(Prastowo, 2015:18) seorang pendidik dituntut memiliki kreativitas untuk mampu menyusun bahan ajar yang variatif, inovatif, kontekstual dan sesuai kebutuhan peserta didik. Namun, realitasnya di lapangan, bahan ajar yang dipakai pendidik masih konvensional, dimana pendidik membeli dan memakai tanpa upaya merencanakan, menyiapkan, dan membuatnya sendiri. Sehingga resiko yang dimungkinkan terjadi bahan ajar yang digunakan tidak bisa maksimal. Dalam suatu proses pembelajaran dibutuhkan bahan ajar aplikatif yang mendukung ketrampilan peserta didik. Prastowo (2015) mengemukakan bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang mengombinasikan beberapa media pembelajaran (audio, video, teks, grafik) yang bersifat interaktif untuk mengontrol perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Bahan ajar interaktif adalah bahan ajar alternatif yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran sebagai upaya peningkatan pemahaman materi yang dipelajari. Bahan ajar cetak atau konvensional memiliki kelemahan yaitu mudah hilang dan rusak. Tidak begitu bervariasi bahan ajar dikarenakan guru kurang begitu mampu memaksimalkan pemakaian kemajuan teknologi informasi saat ini.

Seiring perkembangan zaman, teknologi pun semakin berkembang, contohnya adalah teknologi *mobile*. Teknologi *mobile* yang sekarang ini mudah digunakan adalah *smartphone*. Semakin banyak peserta didik memiliki *smartphone*, maka peluang memanfaatkan perangkat teknologi dalam dunia pendidikan akan semakin banyak. Penggunaan teknologi informasi dalam dunia pendidikan yang semakin berkembang dapat dimasukkan ke dalam sistem *e-Learning*, maupun tren baru dalam pemanfaatan teknologi ini dikenal istilah *Mobile Learning*. (Majid, 2012) menyampaikan *Mobile learning* adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Dimana bisa memberikan kemudahan dalam mengakses materi dimanapun dengan visualisasi yang menarik. Peserta didik dapat mengakses materi dengan memanfaatkan *handphone, smartphone, ataupun tablet*. Pemanfaatan *smartphone* sebagai *mobile learning* dikarenakan sistem operasi yang digunakan yaitu *android*. *Android* merupakan sistem operasi terbuka yang didukung oleh Google.

Berdasar pengamatan yang dilaksanakan di SMKN 10 Surabaya, pada kegiatan

pembelajaran administrasi pajak, penggunaan bahan ajar dikelas hanya berupa buku paket. Sehingga membuat pembelajaran kurang begitu maksimal. Namun, kebanyakan peserta didik sudah memiliki *smartphone*, tetapi hanya dimanfaatkan untuk telepon dan *sms*, *social media*, bahkan permainan.

Solusi untuk menangani kendala di sekolah yaitu dibutuhkan bahan ajar interaktif yang aplikatif dalam mempelajari mata pelajaran administrasi pajak. Bahan ajar interaktif yang aplikatif dan menarik yang bisa membantu peserta didik meningkatkan pemahaman materi yaitu Bahan Ajar Interaktif berbasis *Mobile Learning*. Didukung oleh (Manasikana, 2017) “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Android Pada Materi Jurnal Penyesuaian Dan Jurnal Koreksi Untuk Kelas XII Akuntansi di SMKN 1 Surabaya” dimana pengembangan tersebut dinyatakan layak dengan memperoleh presentase rata-rata seluruh aspek sebesar 93%.

Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut, dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif berbasis *M-Learning* Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XII Akuntansi SMKN 10 Surabaya”.

Tujuan penelitian ini yaitu (1) Menganalisis pengembangan Bahan Ajar Interaktif berbasis *M-Learning*, (2) Menganalisis kelayakan Bahan Ajar Interaktif berbasis *M-Learning*, (3) Menganalisis respon peserta didik terhadap Bahan Ajar Interaktif berbasis *M-Learning* pada mata pelajaran administrasi pajak kelas XII Akuntansi di SMKN 10 Surabaya.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri atas: tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*).

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 10 Surabaya yang beralamat di Jalan Keputih Tegal, Keputih, Kec. Sukolilo, Kota Surabaya, Jawa Timur. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap antara bulan Desember 2019-Februari 2020.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah satu orang Ahli Materi, satu orang Ahli Bahasa, satu orang Ahli Grafis, satu orang guru SMKN 10 Surabaya, dan peserta didik Kelas XII Akuntansi yang terdiri dari 20 orang (Sadiman, 2014). Objek penelitian ini adalah kelayakan bahan ajar interaktif berbasis *m-learning* yang meliputi kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, dan kelayakan grafis.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapat dari hasil telaah para ahli. Data tersebut selanjutnya dianalisis dengan cara dideskripsikan dan akan digunakan sebagai acuan dalam revisi pengembangan Bahan Ajar Interaktif berbasis *M-Learning*. Data kuantitatif yang didapat dianalisis menggunakan teknik presentase, dimana data diperoleh melalui hasil validasi dan angket respon peserta didik.

Instrumen yang digunakan berupa angket terbuka dan angket tertutup. Teknik yang dipakai yaitu Lembar Telaah dan Validasi Para ahli yang dianalisis menggunakan teknik deskriptif

kuantitatif dalam bentuk presentase. Presentase itu diperoleh dengan menghitung skor dari lembar validasi para ahli menurut skala Linkert. Angket Respon Peserta Didik yang dianalisis dengan menghitung skor dari angket respon menurut skala Guttman. Tabel Skala *Linkert* dengan kriteria **Sangat Layak (5), Layak (4), Cukup Layak (3), Tidak Layak (2), Sangat Tidak Layak (1)**. Tabel Skala Guttman dengan kriteria **Ya(1), Tidak (0)**. Sedangkan Kriteria Interpretasi Kelayakan dengan kriteria **Sangat Tidak Layak (0-20%), Tidak Layak (21-40%), Cukup Layak (41-60%), Layak (61-80%), dan Sangat Layak (81-100%)**. Bahan ajar berbasis *M-Learning* dikatakan layak apabila presentase $\geq 61\%$. Kriteria Intepretasi Respon Peserta Didik dengan kriteria **Sangat Tidak Dipahami (0-20%), Tidak Dipahami (21-40%), Cukup Dipahami (41-60%), Dipahami (61-80%), dan Sangat Dipahami (81-100%)**. Bahan Ajar berbasis *M-Learning* dapat dikatakan dipahami oleh peserta didik pada saat mendapat rata-rata presentase $\geq 61\%$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Bahan Ajar Interaktif berbasis M-Learning pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XII Akuntansi di SMKN 10 Surabaya

A. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama dalam pengembangan bahan ajar ini adalah tahap analisis. Dalam tahap ini, peneliti menganalisis informasi terkait masalah kinerja yaitu masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran dan untuk mengetahui solusi apa yang diperlukan untuk mengatasi masalah tersebut sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Aktivitas yang dilakukan dalam tahap ini terdiri dari analisis kerja, analisis kebutuhan, dan tujuan pembelajaran.

1) Analisis Kinerja

Analisis kinerja merupakan analisis yang bertujuan mengetahui masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Berdasar analisis kinerja yang dilakukan peneliti di SMKN 10 Surabaya, diperoleh informasi sebagai berikut :

- a) Kurikulum 2013 sudah diterapkan di SMKN 10 Surabaya
- b) Guru masih menerapkan metode ceramah pada pembelajaran administrasi pajak
- c) Bahan ajar yang dipakai dalam proses pembelajaran masih terbatas
- d) Pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan saintifik belum bias maksimal karena proses pembelajaran masih bergantung atau berpusat pada guru

2) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan analisis yang dilakukan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan agar dapat mengatasi permasalahan kinerja yang terjadi . Berdasar hasil wawancara dengan guru mata pelajaran administrasi pajak di SMKN 10 Surabaya, maka diperoleh informasi sebagai berikut:

- a) Dibutuhkan bahan ajar yang menarik dan mempermudah peserta didik memahami materi Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21 pada mata pelajaran administrasi pajak.

3) Perumusan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan perilaku yang diarpakan mampu dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Perumusan tujuan pembelajaran dilaksanakan dengan menganalisis Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator yang akan digunakan. Selanjutnya, hasil dari perumusan tujuan pembelajaran ini digunakan menjadi dasar penyusunan desain bahan ajar interaktif yang dikembangkan.

B. Tahap Desain (*Design*)

Tahap ini merupakan tahap selanjutnya dalam model pengembangan ADDIE. Dalam tahap ini dilaksanakan perancangan suatu desain produk yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Kegiatan yang dilaksanakan peneliti dalam tahap ini, meliputi :

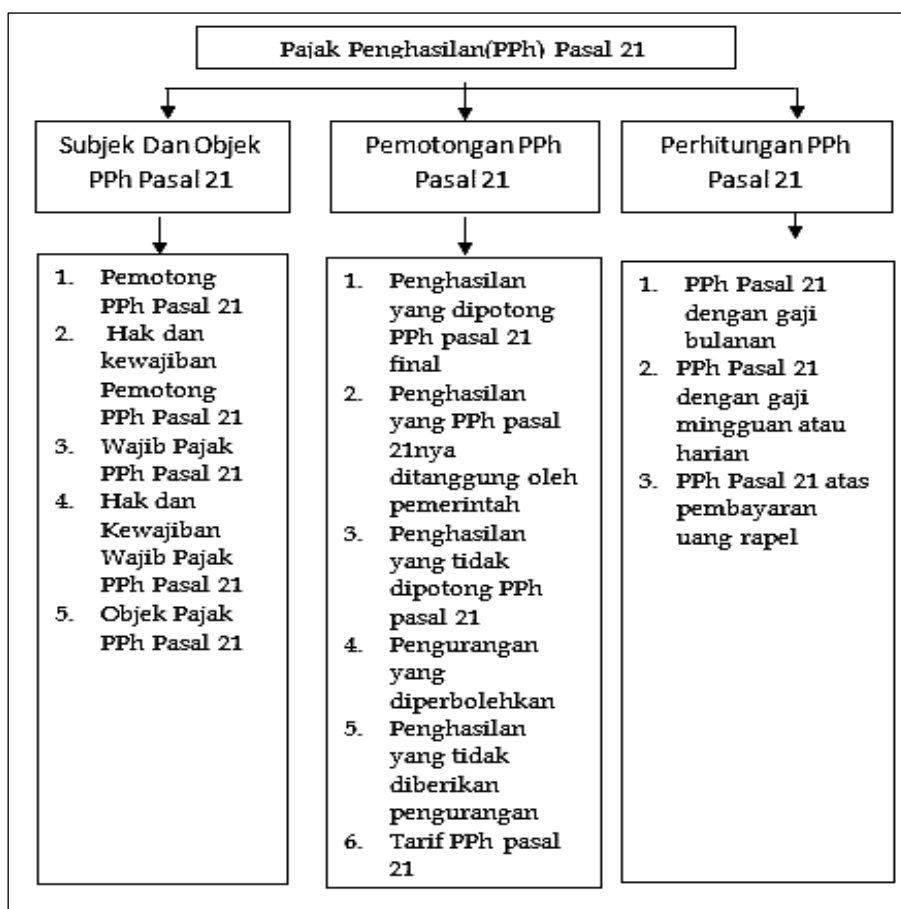
1) Pra Produksi

a) Memilih Software yang sesuai

Dalam tahap ini, peneliti menentukan software yang sesuai untuk memproduksi bahan ajar interaktif berbasis m-learning. Software yang dipilih adalah Android Studio. Software tersebut dirasa cocok digunakan dalam memproduksi bahan ajar interaktif berbasis m-learning pada mata pelajaran administrasi pajak yang dikembangkan.

b) Perumusan Butir-Butir Materi

Langkah selanjutnya adalah merumuskan butir - butir materi. Perumusan butir - butir materi dilakukan dengan mengidentifikasi materi pokok yang termuat dalam silabus mata pelajaran administrasi pajak. Butir-butir materi yang telah dirumuskan tersebut, nantinya akan dimuat dalam software yang telah ditentukan sebagai isi materi dalam bahan ajar interaktif berbasis m-learning pada mata pelajaran administrasi pajak yang dikembangkan. Hasil dari perumusan butir-butir materi adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Butir-butir Materi PPh Pasal 21

Sumber : Diolah Peneliti (2020)

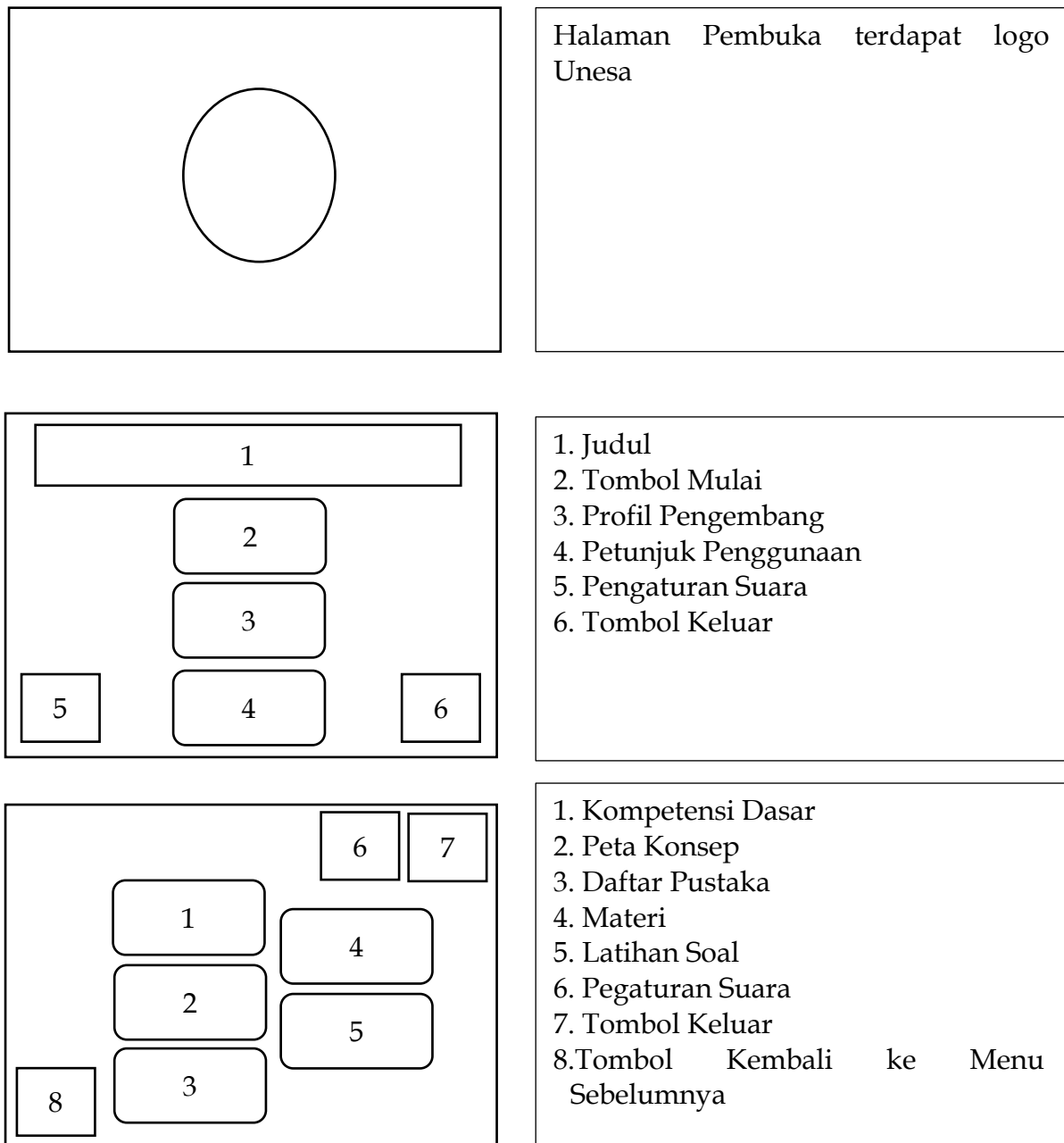
2) Penyusunan Rancangan Naskah (Storyboard) Bahan Ajar Interaktif

Berikutnya adalah penyusunan storyboard. Storyboard memuat alur yang akan ditampilkan pada bahan ajar interaktif, yaitu terdiri dari :

a) Pendahuluan : Loading Screen, Halaman Awal, Halaman Menu

b) Isi : Petunjuk Penggunaan, Kompetensi Dasar, Peta Konsep, Materi , Soal Latihan

c) Penutup : Daftar Pustaka dan Profil Pengembang



Gambar 2. Storyboard Bahan Ajar
Sumber: Diolah Peneliti (2020)

C. Tahap Pengembangan (Development)




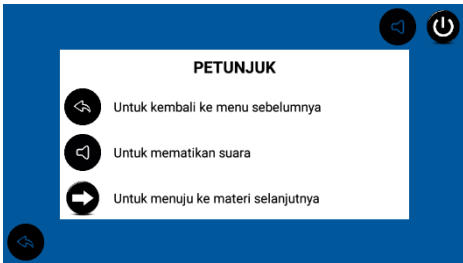
Tahap selanjutnya adalah tahap development atau tahap pengembangan dilaksanakan guna mengembangkan bahan ajar interaktif yang telah didesain pada tahap sebelumnya. Tahap ini dilakukan dengan tujuan menghasilkan produk bahan ajar interaktif. Berikut ini langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini :

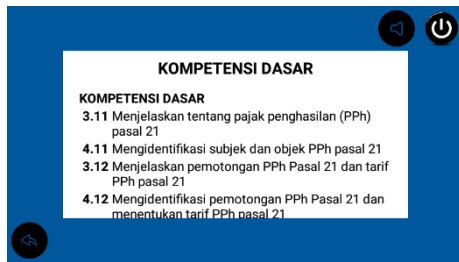
1) Menyusun Bahan Ajar Interaktif

Dalam tahap ini, dilakukan produksi bahan ajar interaktif sesuai dengan storyboard yang telah dirancang sebelumnya dengan software yang telah dipilih. Setelah proses produksi selesai, selanjutnya produk dieksport menjadi file dengan format apk. Dan menjadi draft I. Berikut merupakan uraian beberapa tampilan produk bahan ajar interaktif yang telah dibuat,

yaitu :

Tabel 5. Hasil Produksi Awal Bahan Ajar Interaktif

Desain	Keterangan
	<p>Halaman Loading Screen Terdapat logo Universitas Negeri Surabaya.</p>
	<p>Halaman Pembuka Terdapat judul, tombol <i>start</i> untuk masuk ke halaman menu, tombol profil, tombol petunjuk, tombol suara untuk pengaturan suara dan tombol keluar untuk keluar dari aplikasi.</p>
	<p>Halaman Menu Terdapat tombol kompetensi dasar, tombol peta konsep, tombol materi, tombol latihan soal, tombol daftar pustaka, tombol pengaturan suara dan tombol keluar.</p>
	<p>Halaman Petunjuk Berisi fungsi dari tombol yang tersedia pada Bahan Ajar Interaktif.</p>



Halaman Kompetensi Dasar

Berisi kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, tombol pengaturan suara, tombol keluar, dan tombol kembali ke halaman menu.



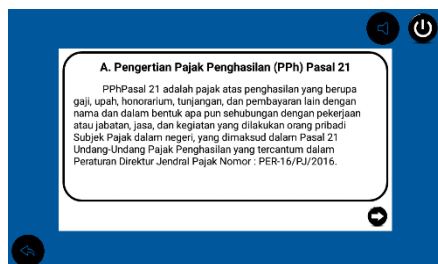
Halaman Peta Konsep

Berisi peta konsep materi yang dibahas pada Bahan Ajar Interaktif dan terdapat tombol pengaturan suara, tombol keluar dan tombol kembali ke halaman menu.



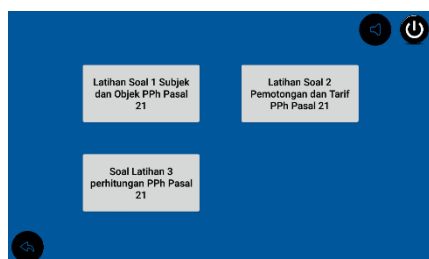
Halaman Menu Materi

Terdiri dari tiga tombol menu materi yaitu materi 1, materi 2, materi 3, tombol menu rangkuman, serta tombol pengaturan suara, tombol keluar dan tombol kembali ke halaman menu.



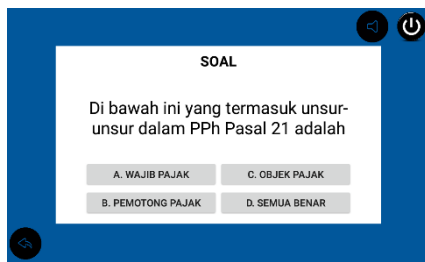
Halaman Materi

Terdapat materi yang telah ditentukan sesuai dengan indikator yang akan dicapai, dilengkapi dengan tombol pengaturan suara, tombol keluar dan tombol kembali ke halaman menu.



Halaman Menu Latihan Soal

Terdiri dari tiga tombol menu latihan soal yaitu latihan soal 1, latihan soal 2, latihan soal 3, terdapat tombol pengaturan suara, tombol keluar dan tombol kembali pada halaman menu.



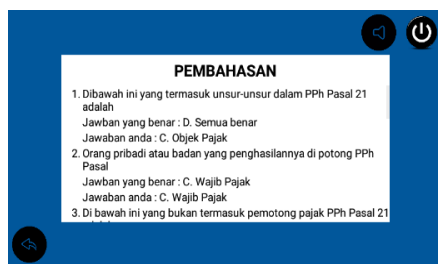
Halaman Latihan Soal

Terdapat 10 soal pilihan ganda disertai 4 opsi jawaban yaitu opsi a,b,c dan d. Apabila jawaban telah dipilih maka akan otomatis beralih ke soal berikutnya. Dilengkapi tombol pengaturan suara dan tombol keluar.



Halaman Skor

Halaman ini akan muncul setelah semua soal di isi. Satu jawaban benar bernilai 10. Terdapat tombol pembahasan untuk mengetahui jawaban benar dan jawaban yang dikerjakan, tombol kembali untuk ke halaman menu latihan soal dan terdapat tombol pengaturan suara serta tombol keluar.



Halaman Pembahasan Latihan Soal

Halaman ini berisi jawaban yang dikerjakan dan jawaban yang benar dari setiap soal. Halaman pembahasan dilengkapi tombol *back* kembali ke menu latihan soal, tombol pengaturan suara dan tombol keluar.



Halaman Daftar Pustaka

Terdapat sumber atau daftar rujukan yang dipakai untuk menyusun Bahan Ajar Interaktif.



Halaman Profil

Halaman ini berisi biodata dari pengembang Bahan Ajar Interaktif.

Sumber : Diolah Peneliti (2020)

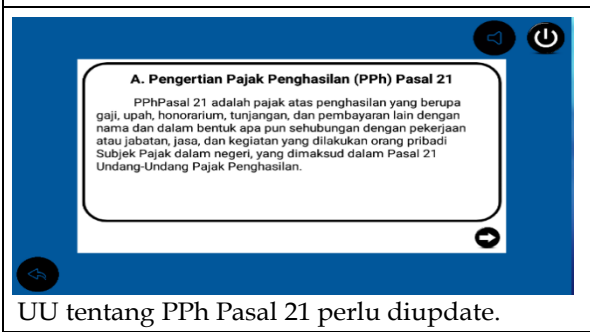
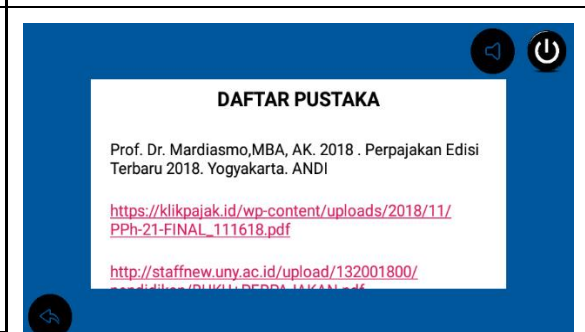
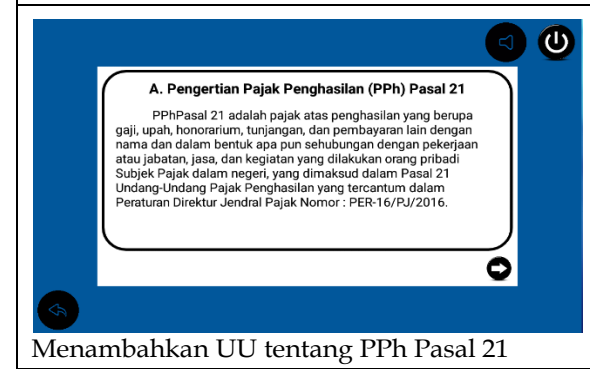
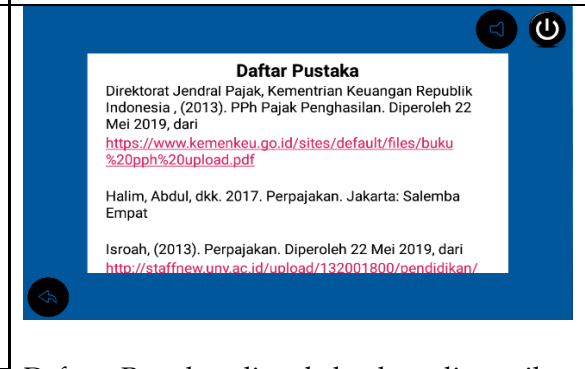
2) Telaah para Ahli

Bahan Ajar Interaktif berbasis *M-Learning* yang telah diproduksi (draft I) dilakukan telaah oleh para ahli yang terdiri atas dua orang ahli materi, satu orang ahli grafis, dan satu orang ahli bahasa. Telaah ini dilakukan guna pemberian dan saran demi kesempurnaan bahan ajar interaktif yang telah dikembangkan sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Para ahli dimohon memberikan saran dan masukan dengan mengisi lembar telaah ahli yang telah disediakan oleh peneliti.

a) Telaah Ahli Materi

Telaah ahli materi dilaksanakan oleh Dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi di Universitas Negeri Surabaya dan Guru Administrasi Pajak di SMKN 10 Surabaya. Telaah para ahli materi dilakukan untuk mendapatkan saran dan masukan terkait materi yang terdapat dalam bahan ajar interaktif yang dikembangkan. Setelah mendapat saran dan masukan, dilakukan proses revisi atau perbaikan sesuai dengan saran perbaikan dari dua ahli materi. Berikut merupakan hasil telaah dari ahli materi, yaitu

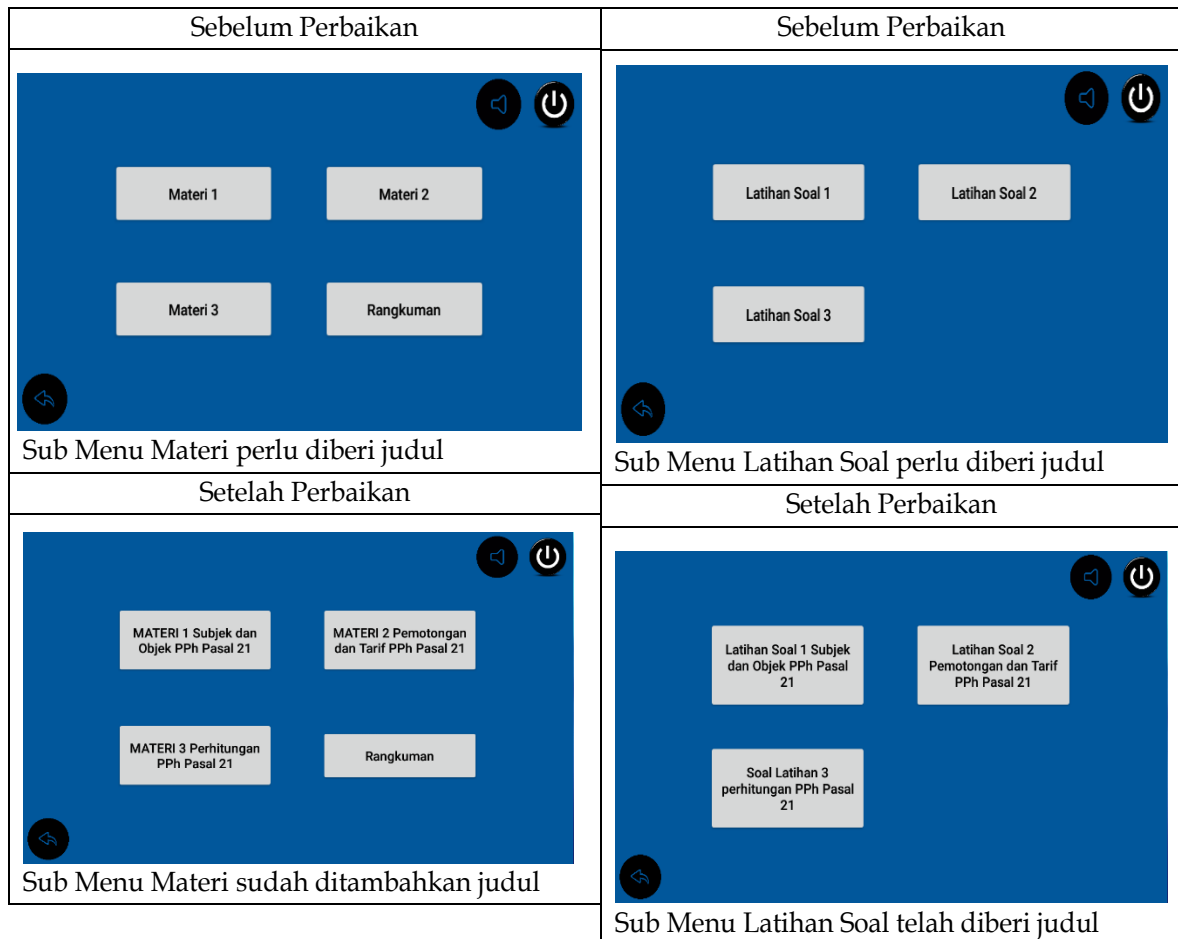
Gambar 3. Telaah Ahli Materi
Sumber : Diolah Peneliti (2020)

Sebelum Perbaikan	Sebelum Perbaikan
	
<p>UU tentang PPh Pasal 21 perlu diupdate.</p>	<p>Daftar pustaka perlu disesuaikan dengan pedoman dan diurutkan sesuai dengan tahun dan nama penulis</p>
Setelah Perbaikan	Setelah Perbaikan
	
<p>Menambahkan UU tentang PPh Pasal 21</p>	<p>Daftar Pustaka ditambah dan disesuaikan menurut tahun dan nama penulis</p>

b) Telaah Ahli Grafis

Telaah ahli grafis dilaksanakan Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Surabaya. Telaah oleh ahli grafis dilakukan untuk mendapatkan saran dan masukan terkait grafis pada bahan ajar interaktif yang dikembangkan. Setelah mendapat saran dan masukan, dilakukan revisi atau perbaikan menurut saran perbaikan dari ahli grafis. Berikut ini adalah hasil telaah dari ahli grafis, yaitu :

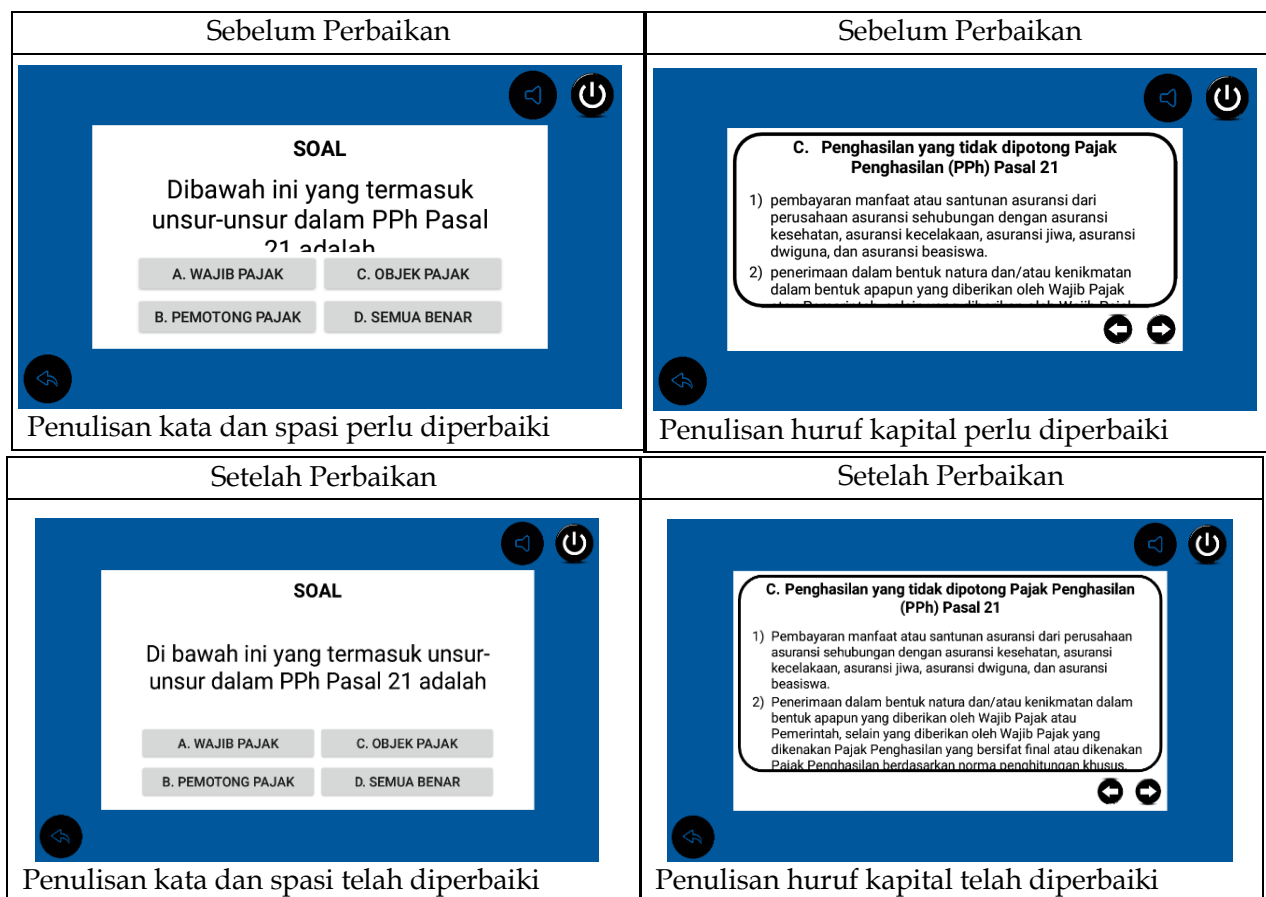
Gambar 4. Telaah Ahli Grafis



Sumber : Diolah Peneliti (2020)

c) Telaah Ahli Bahasa

Telaah ahli bahasa dilaksanakan Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Negeri Surabaya. Telaah ahli bahasa dilakukan untuk mendapatkan saran dan masukan terkait bahasa pada bahan ajar interaktif yang dikembangkan. Setelah mendapat saran dan masukan, dilakukan revisi atau perbaikan menurut saran perbaikan dari ahli bahasa. Berikut ini adalah hasil telaah dari ahli bahasa, yaitu :



Gambar 5. Telaah Ahli Bahasa
Sumber : Diolah Peneliti (2020)

3) Validasi Para Ahli

Setelah dilakukan revisi Bahan Ajar Interaktif berbasis *M-Learning* terkait saran dan masukan dari para ahli, selanjutnya dilakukan validasi untuk mengetahui penilaian dari para ahli. Hasil penilaian dideskripsikan secara kuantitatif dan diinterpretasikan dalam bentuk presentase untuk mengetahui kelayakan Bahan Ajar Interaktif berbasis *M-Learning* dan sebagai dasar pertimbangan untuk diujicobakan kepada peserta didik.

D. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi. Dalam tahap ini, bahan ajar interaktif yang telah direvisi dan divalidasi para ahli diujicobakan kepada peserta didik. Uji coba terbatas diikuti oleh 20 orang peserta didik kelas XII Akuntansi di SMKN 10 Surabaya.

Uji coba terbatas yang dilaksanakan ini memiliki tujuan untuk menganalisis respon dan pendapat peserta didik terkait bahan ajar interaktif yang dikembangkan. Pada saat penelitian ini dilaksanakan, langkah pertama yang dilakukan adalah peserta didik diperkenalkan dan dijelaskan mengenai bahan ajar interaktif yang telah dikembangkan. Selanjutnya, peserta didik diarahkan untuk melihat materi yang ada dan mengerjakan soal latihan yang ada dalam aplikasi bahan ajar interaktif. Pada akhir kegiatan, peserta didik diminta mengisi lembar angket respon peserta didik yang diberikan peneliti. Hasil angket respon peserta didik tersebut akan dianalisis dengan cara kuantitatif.

E. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap terakhir yang dilakukan yaitu tahap evaluasi. Dalam tahap ini, dilakukan analisis serta evaluasi terhadap hasil validasi para ahli serta angket respon peserta didik. Dalam tahap ini, akan diketahui kelayakan bahan ajar interaktif yang telah dikembangkan. Bahan ajar interaktif dapat dikatakan layak atau sangat layak jika dari keseluruhan aspek penilaian pada lembar validasi para ahli memperoleh rata-rata presentase $\geq 61\%$. Sedangkan penilaian mengenai dipahami atau tidaknya bahan ajar interaktif yang dikembangkan, akan dilihat dari respon peserta didik dengan dikategorikan dipahami atau sangat dipahami jika dari semua aspek penilaian yang terdapat pada angket respon peserta didik memperoleh rata-rata presentase $\geq 61\%$.

Kelayakan Bahan Ajar Interaktif berbasis *M-Learning* pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XII Akuntansi di SMKN 10 Surabaya

Kelayakan bahan ajar interaktif berbasis *m-learning* diperoleh dari skor validasi yang telah diberikan oleh para ahli. Hasil validasi yang didapat akan dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif. Berikut ini merupakan hasil analisis validasi para ahli:

Tabel 7. Hasil Validasi Para Ahli

No	Aspek Kelayakan	Presentase	Interpretasi
	Aspek Isi		
1	Cakupan Materi	92%	Sangat Layak
	Akurasi Materi		
	Kemutakhiran dan Kontekstual		
	Ketaatan Pada Hukum dan Perundang-Undangan		
	Aspek Penyajian		
2	Teknik Penyajian	92%	Sangat Layak
	Pendukung penyajian Materi		
	Penyajian Pembelajaran		
	Kelengkapan Penyajian		
	Aspek Bahasa		
3	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	79%	Layak
	Keterbacaan		
	Kemampuan Memotivasi		
	Kelugasan		
	Koherensi dan keruntutan alur pikir		
	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia		
Penggunaan istilah simbol / lambang			
	Aspek Kegrafikan		
4	Desain Cover	97%	Sangat Layak
	Desain Isi		
Rata-rata Keseluruhan Aspek		90%	Sangat Layak

Sumber: Data Diolah Peneliti (2020)

Hasil validasi dari ahli materi menyatakan bahwa aspek isi yang meliputi cakupan materi, akurasi materi, kemutakhiran dan kontekstual, serta ketaatan pada hukum dan perundang-undangan diperoleh presentase sebesar 92%. (Riduwan, 2015) menyatakan bahwa hasil presentase sebesar 81%-100% dapat dikatakan sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Bahan Ajar Interaktif berbasis M-Learning yang dikembangkan sudah memuat substansi materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirancang. Selanjutnya pada aspek penyajian yang meliputi teknik penyajian, pendukung penyajian materi, penyajian pembelajaran, serta kelengkapan penyajian diperoleh presentase sebesar 92%. Hasil ini terjadi karena bahan ajar interaktif yang dikembangkan sudah sesuai dengan aspek yang disajikan dalam kriteria kelayakan penyajian oleh BSNP (2014), yaitu berisi teknik penyajian, pendukung penyajian materi, penyajian pembelajaran, dan kelengkapan penyajian.

Hasil validasi dari ahli bahasa menunjukkan presentase sebesar 79%. (Riduwan, 2015) menyatakan bahwa hasil presentase sebesar 61%-80% dapat dikatakan layak. Hal ini dikarenakan bahan ajar interaktif yang dikembangkan sesuai dengan aspek kelayakan bahasa dalam BSNP (2014) yang meliputi kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, keterbacaan, kemampuan memotivasi, kelugasan, koherensi dan keruntutan alur pikir, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia, serta penggunaan istilah simbol atau lambang.

Hasil validasi dari ahli grafis menunjukkan presentase sebesar 97%. (Riduwan, 2015) menyatakan bahwa hasil presentase sebesar 81%-100% dapat dikatakan sangat layak. Hal ini dikarenakan bahan ajar interaktif yang dikembangkan sudah sesuai dengan aspek kelayakan grafis dalam BSNP (2014).

Berdasarkan keseluruhan hasil validasi komponen isi, penyajian, bahasa, dan grafis diperoleh rata-rata presentase kelayakan sebesar 90%. Menurut (Riduwan, 2015) hasil ini sudah sesuai dengan kriteria kelayakan yang menyatakan bahwa bahan ajar interaktif berbasis *m-learning* dapat dikategorikan sangat layak apabila memperoleh rata-rata presentase dari hasil validasi para ahli $\geq 81\%$. Hal ini berarti bahwa Bahan Ajar Interaktif berbasis *M-Learning* Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XII Akuntansi SMKN 10 Surabaya dinyatakan sangat layak digunakan untuk bahan ajar pendukung, dikarenakan isi materi dalam bahan ajar sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran yang harus dicapai peserta didik, penyajian materi dalam bahan ajar dapat memotivasi peserta didik dengan dilengkapi peta konsep, latihan soal, dan pembahasan, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, dan desain yang menarik dan proporsional. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Manasikana, 2017) yang mendapat hasil kelayakan materi 84,8%, kelayakan bahasa 89,2%, dan kelayakan grafis 90,4%. Sehingga rerata ketiga komponen kelayakan tersebut adalah 93% dengan kriteria sangat layak. (Rafianti, 2018) yang memperoleh kelayakan ahli materi 87,5%, ahli Pendidikan 79,1%, dan ahli multimedia 72,5% sehingga rata-rata ketiga komponen kelayakan tersebut sebesar 79,7% artinya sudah berada di atas indikator keberhasilan.

Respon Peserta Didik Kelas XII Akuntansi di SMKN 10 Surabaya terhadap Bahan Ajar Interaktif berbasis *M-Learning* pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak

Bahan ajar interaktif yang telah divalidasi para ahli kemudian diujicobakan kepada peserta didik secara terbatas. Uji Coba diikuti 20 peserta didik kelas XII Akuntansi di SMKN 10 Surabaya. Peserta didik diminta untuk mengisi lembar angket respon peserta didik yang diberikan peneliti. Berikut adalah hasil dari angket respon peserta didik :

Tabel 8. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek Kelayakan	Presentase	Interpretasi
1	Aspek Isi		
	Cakupan Materi	100%	Sangat Dipahami
	Akurasi Materi		
	Kemutakhiran dan Kontekstual		
	Ketaatan Pada Hukum dan Perundang-Undangan		
Aspek Penyajian			
2	Aspek Penyajian		
	Teknik Penyajian	98%	Sangat Dipahami
	Pendukung penyajian Materi		
	Penyajian Pembelajaran		
Kelengkapan Penyajian			
<hr/>			
No	Aspek Kelayakan	Presentase	Interpretasi
3	Aspek Bahasa		
	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	90%	Sangat Dipahami
	Keterbacaan		
	Kemampuan memotivasi		
	Kelugasan		
	Koherensi dan keruntutan alur pikir		
	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia		
Penggunaan istilah simbol/ lambang			
4	Aspek Kegrafikan		
	Desain Cover	95 %	Sangat Dipahami
	Desain Isi		
Rata-rata Keseluruhan Aspek			
		96%	Sangat Dipahami

Sumber: Data Diolah Peneliti (2020)

Respon peserta didik didapat dari hasil uji coba terbatas terhadap bahan ajar interaktif yang telah divalidasi oleh para ahli. Uji coba terbatas dilakukan pada 20 orang peserta didik kelas XII Akuntansi SMK Negeri 10 Surabaya. Sadiman (2012) mengatakan evaluasi kelompok kecil idealnya diujikan kepada 10-20 peserta didik. Dalam kegiatan ini, peserta didik dikenalkan dan diberi penjelasan terkait bahan ajar interaktif. Setelah itu peserta didik mencoba bahan ajar interaktif serta mengerjakan soal latihan. Pada akhir kegiatan, peserta didik mengisi lembar angket respon peserta didik yang telah disiapkan oleh peneliti.

Angket respon peserta didik digunakan untuk mendapatkan penilaian tentang dipahami atau tidaknya bahan ajar interaktif yang dikembangkan. Bahan ajar interaktif dikategorikan dipahami atau sangat dipahami apabila memperoleh rata-rata presentase angket sebesar $\geq 61\%$. Berikut merupakan rekapitulasi hasil angket respon peserta didik.

Hasil respon peserta didik dalam aspek isi yang meliputi mempermudah pemahaman terhadap materi diperoleh presentase sebesar 100%. (Riduwan, 2015) menyatakan bahwa presentase 81%-100% dapat dikatakan sangat memahami. Hal ini karena peserta didik menganggap bahwa bahan ajar interaktif yang dikembangkan membantu peserta didik memahami materi.

Pada aspek penyajian memiliki presentase sebesar 98%. (Riduwan, 2015) menyatakan bahwa presentase 81%-100% dapat dikatakan sangat memahami. Hal ini dikarenakan peserta

didik menganggap bahan ajar interaktif yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman materi.

Pada aspek bahasa meliputi pemahaman bahasa yang digunakan diperoleh presentase sebesar 90% (Riduwan, 2015) menyatakan presentase sebesar 81%-100% dapat dikatakan sangat memahami. Hal ini dikarenakan peserta didik menganggap bahan ajar interaktif yang dikembangkan disajikan menggunakan bahasa yang mudah dipahami.

Pada aspek kegrafikan diperoleh presentase sebesar 95%. (Riduwan, 2015) menyatakan presentase 80%-100% dapat dikatakan sangat memahami. Hal ini dikarenakan peserta didik menganggap tampilan bahan ajar interaktif yang dikembangkan disajikan dengan menarik sehingga mendorong peserta didik untuk membacanya.

Berdasarkan keseluruhan hasil respon peserta didik diperoleh rata-rata sebesar 96%. Menurut (Riduwan, 2015), presentase sebesar 80%-100% dapat dikategorikan sangat memahami. Hal ini berarti bahwa peserta didik sangat memahami Bahan Ajar Interaktif berbasis *M-Learning* pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak, dikarenakan peserta didik menganggap bahan ajar interaktif yang dikembangkan dapat memotivasi dan meningkatkan pemahaman terhadap materi, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, dan didesain dengan menarik sehingga mendorong peserta didik untuk membacanya. Penelitian ini sejalan dengan (Manasikana, 2017) dengan hasil respon peserta didik sebesar 93% dengan kriteria sangat baik. (Setiadi, 2018) dengan hasil respon peserta didik sebesar 80,5% yang menunjukkan kriteria layak. Kularbphetong(2015) dengan judul *Developing of Mlearning for Discrete Mathematics based on Android Platform* yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan sistem android dapat membantu peserta didik belajar dengan skor rata-rata efisiensi pembelajaran sebesar 80,99%.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasar hasil penelitian dan pembahasan dalam Bab IV dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan Bahan Ajar Interaktif berbasis *M-Learning* dilaksanakan dengan menggunakan prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementasi*), dan Evaluasi (*Evaluation*).
2. Hasil kelayakan Bahan Ajar Interaktif berbasis *M-Learning* menurut para ahli materi, grafis, dan bahasa berdasar aspek isi, penyajian, kegrafikan, dan bahasa yaitu sangat layak sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar pendukung pada materi administrasi pajak kelas XII Akuntansi di SMKN 10 Surabaya.
3. Hasil respon peserta didik terhadap Bahan Ajar Interaktif berbasis *M-Learning* berdasarkan aspek isi, penyajian, bahasa, dan kegrafikan yaitu sangat layak sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar pendukung pada materi administrasi pajak kelas XII Akuntansi di SMKN 10 Surabaya.

Implikasi

Berdasarkan kesimpulan diatas, tindak lanjut penelitian ini berimplikasi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dan minat peserta didik dalam belajar melalui tampilan yang ada.

1. Implikasi Teoritis
Melalui bahan ajar interaktif ini dapat membantu guru dalam meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik
2. Implikasi Empiris
Bahan ajar interaktif ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari materi dengan tampilan yang menarik

Saran

Berdasar hasil penelitian yang dilakukan, berikut merupakan saran peneliti untuk penelitian selanjutnya :

1. Pengembangan Bahan Ajar Interaktif berbasis *M-Learning* masih terbatas menggunakan *smartphone* dengan operasi sistem *android*, oleh sebab itu peneliti menyarankan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan Bahan Ajar Interaktif berbasis *M-Learning* yang menggunakan sistem operasi lain seperti *IOS* dan *windows*.
2. Bahan Ajar Interaktif berbasis *M-Learning* yang dikembangkan belum dilengkapi fitur *zoom*, sehingga peneliti menyarankan peneliti selanjutnya untuk memberikan fitur *zoom* untuk membantu peserta didik mengamati isi materi sesuai dengan resolusi layar masing-masing *smartphone*.
3. Pada penelitian selanjutnya sebaiknya tidak cuma menguji kelayakan bahan ajar namun juga menguji efektivitas penggunaan Bahan Ajar Interaktif berbasis *M-Learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- BSNP. (2014). *Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran Tahun 2014*. from <https://bsnp-indonesia.org/id/wp-content/uploads/2014/05/04-EKONOMI.rar>
- Kularbphetpong. K., Putlan. R., Tachpetpaiboon N., Tongsiri C. (2015). *Developing of Mlearning for Discrete Mathematics based on Android Platform. Procedia Computer Science*, 197, 793-796. doi : doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.184
- Majid, A. (2012). *Mobile Learning*. from https://jurnal.upi.edu/file/Mobile_Learning_ok.pdf
- Manasikana. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Android Pada Materi Jurnal Penyesuaian Dan Jurnal Koreksi Untuk Kelas Xii Akuntansi Di Smkn 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 5(2). from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/21225>
- Mardiasmo. (2018). *Perpajakan Edisi Terbaru 2018*. Yogyakarta :ANDI.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Rafianti, Isna. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Tutorial Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Smp. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 11(2). from <https://doi.org/10.30870/jppm.v11i2.3759>.
- Riduwan.(2015).*Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung:Alfabeta.
- Sadiman, Arief S., dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setiadi, A. (2018). Pengembangan Aplikasi Android Untuk Pembelajaran Pneumatik. *Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Elektronika*, 1(1), 1–5. from http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jvote/article/view/6886_
- Trianto.(2015). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.