



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flip PDF Corporate Edition Pada Pelajaran Administrasi Perpajakan Kelas Akuntansi

Isma Ilif Nur Maghfiroh^{1*}, Sheila Febriani Putri²
^{1,2}Universitas Negeri Malang

*isma.ilif.2204216@students.um.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Flip PDF Corporate Edition pada mata pelajaran Administrasi Perpajakan untuk kelas akuntansi. Pengembangan media ini berupa e-book interaktif yang dibuat berbasis AI menggunakan software Flip PDF Corporate Edition. Masalah penelitian yang diangkat adalah bagaimana membuat materi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami dan menarik perhatian siswa melalui media interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D dengan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Pada tahap Define, dilakukan analisis kebutuhan materi. Tahap Design meliputi pembuatan blueprint media. Tahap Develop mencakup pengembangan dan evaluasi media. Meskipun tahap Disseminate dilakukan secara terbatas, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Media pembelajaran berbasis Flip PDF Corporate Edition dapat menjadi solusi efektif dalam pembelajaran Administrasi Perpajakan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Flip PDF Corporate Edition, Administrasi Perpajakan, Akuntansi.

Abstract

This study aims to develop interactive learning media based on Flip PDF Corporate Edition on Tax Administration subjects for accounting classes. This media development is an interactive e-book made based on AI using Flip PDF Corporate Edition software. The research problem raised is how to make complex material easier to understand and attract students' attention through interactive media. The research method used is R&D with the 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). At the Define stage, material needs analysis was carried out. The Design stage includes making media blueprints. The Develop stage includes media development and evaluation. Although the Disseminate stage was limited, the results showed that this interactive learning media was effective in improving students' understanding and engagement. Flip PDF Corporate Edition-based learning media can be an effective solution in learning Tax Administration

Keywords: Learning Media, Flip PDF Corporate Edition, Tax Administration, Accounting

PENDAHULUAN

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan TIK dalam pendidikan dikenal dengan istilah *e-learning*, yang menawarkan berbagai kemudahan dan fleksibilitas dalam proses pembelajaran (Wijaya, 2016). *E-learning* tidak hanya memungkinkan akses materi pembelajaran yang lebih luas, tetapi juga memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik (Kamilah & Susanti, 2022). Flip PDF Corporate Edition adalah salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. *Software* ini dapat mengubah dokumen PDF menjadi buku digital interaktif yang ideal untuk digunakan sebagai media pembelajaran (Zinnurain, 2021). Dengan *software* ini, memungkinkan pembuatan buku digital

yang dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif yang dapat membantu siswa lebih terlibat dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran administrasi perpajakan merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum pendidikan akuntansi. Mengingat kompleksitas materi yang diajarkan, pembelajaran administrasi perpajakan memerlukan media yang dapat menyajikan materi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Nurlaily & Isroah, 2018). Media pembelajaran interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang dibuat menggunakan Flip PDF Corporate Edition dapat menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas akuntansi. *Software* ini memungkinkan pembuatan *e-book* interaktif dengan fitur-fitur seperti teks, gambar, video, audio, dan *link* interaktif. Penggunaan fitur-fitur ini dalam media pembelajaran dapat membuat materi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami dan menarik perhatian siswa. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif dan efisien. Menurut penelitian oleh Saputra & Permata (2018), penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka secara signifikan.

Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Flip PDF Corporate Edition dalam pembelajaran administrasi perpajakan di kelas akuntansi juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan mendalam bagi siswa. Dengan adanya fitur interaktif, siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, seperti mengklik *link* untuk mengakses informasi tambahan, menonton video penjelasan, atau menjawab kuis yang disediakan (D. K. Dewi et al., 2023). Interaksi ini dapat membantu siswa untuk lebih memahami konsep-konsep yang diajarkan dan menerapkannya dalam situasi nyata.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Flip PDF Corporate Edition ini bertujuan untuk menyediakan alat bantu yang efektif bagi guru dalam mengajarkan materi Administrasi Perpajakan terutama materi mengenai Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP), serta membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Sebuah studi oleh Wijaya (2015), menunjukkan bahwa media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan dinamis. Siswa yang terlibat secara aktif dalam pembelajaran cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik dan dapat mengingat materi dengan lebih baik. Selain itu, penggunaan media interaktif juga dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis siswa (Zulhelmi et al., 2017). Dalam konteks pembelajaran administrasi perpajakan, kemampuan berpikir kritis sangat penting untuk memahami dan menerapkan peraturan perpajakan dengan tepat.

Penerapan Flip PDF Corporate Edition dalam pembelajaran administrasi perpajakan juga dapat mendukung pembelajaran mandiri. Siswa dapat mengakses *e-book* interaktif yang dibuat kapan saja dan di mana saja, sehingga mereka dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan waktu yang mereka inginkan. Hal ini sangat bermanfaat bagi siswa yang mungkin memerlukan waktu lebih untuk memahami materi atau yang ingin mengulang kembali pelajaran yang telah diberikan di kelas. Pembelajaran mandiri ini juga dapat membantu siswa untuk menjadi lebih bertanggung jawab atas proses belajar mereka sendiri (D. K. Dewi et al., 2023).

Penggunaan media digital dalam pembelajaran juga sejalan dengan perkembangan kurikulum yang semakin mengintegrasikan teknologi informasi dalam proses belajar-mengajar. Kurikulum yang berbasis pada teknologi memungkinkan siswa untuk tidak hanya belajar materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan teknologi yang sangat dibutuhkan di dunia kerja saat ini. Sebagai contoh, penelitian oleh N. Dewi et al. (2018) menemukan bahwa penggunaan

perangkat lunak interaktif dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan literasi digital siswa serta keterampilan berpikir kritis mereka. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Flip PDF Corporate Edition dapat membantu mengatasi beberapa tantangan yang sering dihadapi dalam pembelajaran konvensional. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan waktu untuk menjelaskan semua materi secara mendetail di kelas (Zinnurain, 2021).

Dengan adanya media pembelajaran interaktif, guru dapat menyediakan materi tambahan yang dapat diakses siswa di luar jam pelajaran, sehingga siswa dapat mempelajari materi secara lebih mendalam dan komprehensif. Hal ini juga dapat mengurangi beban guru dalam menyampaikan materi dan memberikan lebih banyak waktu untuk diskusi dan kegiatan praktik di kelas (Pratiwi et al., 2017). Namun, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Flip PDF Corporate Edition juga memerlukan persiapan dan dukungan yang memadai. Guru perlu memiliki keterampilan teknis yang cukup untuk mengoperasikan *software* ini dan merancang media pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang berbasis Flip PDF Corporate Edition untuk materi Administrasi Perpajakan di kelas Akuntansi. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang dibuat menggunakan Flip PDF Corporate Edition ini adalah langkah yang tepat dan strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media ini tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar mengajar (Wibowo & Nugroho, 2015). Diharapkan bahwa penelitian ini tidak hanya akan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di bidang akuntansi, tetapi juga akan memberi pendidik arahan tentang cara terbaik untuk memanfaatkan teknologi digital secara optimal. Dengan demikian, diharapkan penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat berkontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pendidikan akuntansi.

KAJIAN PUSTAKA

Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan

Media pembelajaran interaktif telah menjadi salah satu fokus utama dalam pengembangan kurikulum pendidikan modern. Media ini tidak hanya membantu dalam penyampaian materi secara lebih menarik, tetapi juga meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Menurut Saputra & Permata (2018), media pembelajaran interaktif seperti papan tulis interaktif mampu meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, serta memfasilitasi penyampaian materi yang lebih dinamis dan responsif. Selain itu, penelitian oleh Pratiwi et al. (2017) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Dalam penelitian tersebut, siswa yang belajar dengan bantuan media interaktif menunjukkan peningkatan dalam pemahaman materi dan kemampuan analitis mereka dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional.

Media interaktif memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Sejalan dengan itu, Zulhelmi et al. (2017) mengemukakan bahwa media pembelajaran interaktif juga berperan penting dalam membangun keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa. Penggunaan media ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang lebih mendalam dan beragam, serta memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan konten secara langsung. Hal ini dapat memicu rasa ingin tahu dan keinginan untuk belajar lebih

banyak (Chandra & Yuhelman, 2023).

Penggunaan Flip PDF Corporate Edition dalam Pembelajaran

Flip PDF Corporate Edition adalah salah satu *software* yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Software ini memungkinkan pembuatan *e-book* interaktif dengan berbagai fitur seperti animasi, video, audio, dan *link* interaktif. Menurut Zinnurain (2021), penggunaan Flip PDF Corporate Edition dalam pembelajaran dapat membuat materi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Fitur-fitur interaktif yang ditawarkan oleh *software* ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.

Dalam cara penyampaian materi pembelajaran kepada siswa terdapat inovasi yang muncul dalam pendidikan yaitu penggunaan *e-book* interaktif sebagai alat bantu belajar. D. K. Dewi et al. (2023), juga menemukan bahwa penggunaan *e-book* interaktif yang dibuat dengan Flip PDF Corporate Edition dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam penelitian mereka, siswa yang menggunakan *e-book* interaktif menunjukkan tingkat motivasi yang lebih tinggi dalam mempelajari akuntansi dibandingkan dengan mereka yang menggunakan buku teks konvensional. *E-book* interaktif tersebut memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih fleksibel dan personal, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka (Wibowo & Nugroho, 2015).

Lebih lanjut, Zinnurain (2021) mengemukakan bahwa implementasi Flip PDF Corporate Edition dalam pembelajaran administrasi perpajakan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan mendalam bagi siswa. Dengan adanya fitur interaktif, siswa dapat mengakses berbagai sumber belajar tambahan, seperti video penjelasan, kuis, dan simulasi perpajakan, yang dapat membantu mereka memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Selain itu, penggunaan *e-book* interaktif juga dapat mendukung pembelajaran mandiri, di mana siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan waktu yang mereka inginkan.

METODE PENELITIAN

Dalam pengembangan media interaktif ini, jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*. Menurut Kamilah & Susanti (2022), *R&D* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut. Borg dan Gall dalam Kamilah & Susanti (2022), memaparkan bahwa *R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan atau pembelajaran.

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Flip PDF Corporate Edition ini menggunakan model pengembangan 4D yang diperkenalkan oleh Thiagarajan, Semmel dan Semsel pada tahun 1974. Model 4D terdiri dari empat tahap utama, yaitu Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*) dan Penyebaran (*Disseminate*) (Nurlaily & Isroah, 2018). Peneliti memilih menggunakan model pengembangan Thiagarajan karena langkah-langkahnya disusun secara sistematis yang membuatnya lebih mudah bagi peneliti untuk melakukannya dan memungkinkan mereka untuk memiliki kontrol yang baik atas setiap langkah pengembangan. Berikut adalah penjelasan masing-masing tahap model 4D:

1. Pendefinisian (*Define*)

Tahap pertama dalam model pengembangan 4D adalah pendefinisian. Tahap pendefinisian bertujuan untuk mengklarifikasi masalah yang akan dipecahkan dan menentukan tujuan pengembangan yang spesifik serta kriteria keberhasilan produk yang

dikembangkan. Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh media pembelajaran yang akan dikembangkan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini meliputi:

- a) Analisis Konteks: Mengidentifikasi kondisi dan kebutuhan pembelajaran administrasi perpajakan di kelas akuntansi, termasuk kurikulum, karakteristik siswa, dan lingkungan pembelajaran.
- b) Analisis Materi: Menentukan materi administrasi perpajakan yang akan disajikan dalam media pembelajaran interaktif, termasuk topik-topik utama dan subtopik yang relevan. Materi yang diangkat oleh peneliti disini adalah materi mengenai Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP).
- c) Analisis Pengguna: Mengidentifikasi kebutuhan dan preferensi pengguna (siswa dan guru) terhadap media pembelajaran interaktif melalui wawancara.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap kedua adalah perancangan, di mana konsep awal dari media pembelajaran interaktif mulai dibuat. Pada tahap ini, *blueprint* atau rancangan awal dari media pembelajaran dibuat. Rancangan ini berfungsi sebagai panduan dalam tahap pengembangan lebih lanjut. Tahap perancangan melibatkan pembuatan spesifikasi yang detail untuk produk yang akan dikembangkan, yang mencakup aspek-aspek teknis dan pedagogis. Kegiatan dalam tahap ini meliputi:

- a) Merancang Struktur Konten: Menyusun struktur dan urutan penyajian materi administrasi perpajakan, termasuk pembagian bab dan subbab.
- b) Merancang Fitur Interaktif: Menentukan fitur-fitur interaktif yang akan disertakan dalam media pembelajaran, seperti animasi, video, audio, dan kuis interaktif.
- c) Merancang Antarmuka Pengguna: Membuat desain antarmuka yang *user-friendly* dan menarik, sehingga mudah digunakan oleh siswa dan guru.

3. Pengembangan (*Develop*)

Tahap ketiga adalah pengembangan, di mana rancangan awal yang telah dibuat diimplementasikan menjadi hasil media pembelajaran interaktif. Pada tahap ini, hasil dari pengembangan dievaluasi dan dilakukan revisi jika diperlukan berdasarkan umpan balik dari uji coba internal. Tahap pengembangan melibatkan iterasi antara pengembangan dan evaluasi untuk memastikan produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan kriteria yang telah ditetapkan. Kegiatan dalam tahap ini meliputi:

- a) Pengembangan Konten: Menyusun dan mengemas materi administrasi perpajakan ke dalam format digital yang sesuai dengan rancangan yang telah dibuat, menggunakan *software* Flip PDF Corporate Edition.
- b) Pengembangan Fitur Interaktif: Mengimplementasikan fitur-fitur interaktif seperti animasi, video, audio, dan kuis ke dalam media pembelajaran.
- c) Uji Coba Internal: Melakukan uji coba awal atau internal untuk mengevaluasi fungsionalitas dan efektivitas media yang telah dikembangkan. Uji coba ini hanya melibatkan lima siswa SMK dan satu guru sebagai responden.

4. Penyebaran (*Disseminate*)

Dalam penelitian ini, tahap *Disseminate* (Penyebaran) belum dilakukan secara penuh karena keterbatasan waktu penelitian. Namun, secara umum, tahap penyebaran melibatkan kegiatan seperti:

- a) Uji Coba Lapangan: Melakukan uji coba lapangan untuk menguji efektivitas dan keberterimaan media pembelajaran dalam skala yang lebih luas.

- b) Diseminasi Hasil: Menyebarkan hasil penelitian dan produk yang telah dikembangkan kepada pihak-pihak terkait, seperti sekolah, guru, dan lembaga pendidikan.
- c) Implementasi dan Pemeliharaan: Mengimplementasikan media pembelajaran dalam pembelajaran sehari-hari dan melakukan pemeliharaan serta pembaruan secara berkala.

Fokus penelitian ini adalah untuk mengembangkan *e-book* interaktif pada mata pelajaran Administrasi Perpajakan berbasis Flip PDF Corporate Edition yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. *E-book* interaktif ini akan memenuhi standar dalam hal materi, desain dan media. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah lima siswa SMK dan satu guru sebagai responden, serta satu dosen Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Malang yang mengampu mata kuliah Pengembangan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran sebagai validator media untuk mengumpulkan data terkait kelayakan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa *e-book* interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang dibuat menggunakan Flip PDF Corporate Edition yang dirancang untuk digunakan dalam pembelajaran administrasi perpajakan di kelas akuntansi. Hasil dari tahap-tahap pengembangan *e-book* interaktif ini menunjukkan bahwa penggunaan software Flip PDF Corporate Edition mampu menghasilkan media pembelajaran yang menarik secara visual dan juga efektif dalam menolong siswa mempelajari materi yang kompleks. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D, yaitu Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Dissaminate*). Penelitian ini hanya dilakukan melalui tahapan pendefinisian, perancangan dan pengembangan.

1. Pendefinisian (*Define*)

Tahap pertama dalam model pengembangan 4D adalah Pendefinisian (*Define*). Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengklarifikasi masalah yang akan dipecahkan dan menetapkan tujuan pengembangan yang spesifik serta kriteria keberhasilan produk yang dikembangkan. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap Pendefinisian (*Define*), analisis kebutuhan menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan yang signifikan untuk media pembelajaran yang dapat mengatasi tantangan dalam mengajarkan konsep-konsep perpajakan yang sering kali dianggap sulit oleh siswa. Berdasarkan wawancara dengan guru dan siswa, diketahui bahwa siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami peraturan perpajakan yang rumit dan memerlukan bantuan visual serta interaktif untuk memperjelas konsep tersebut. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan diharapkan dapat memberikan solusi atas permasalahan ini dengan menyediakan materi yang lebih mudah dipahami melalui penggunaan video, audio, dan kuis interaktif.

Pada tahap perancangan dilakukan untuk membuat *blueprint* media pembelajaran yang diinginkan. Kegiatan ini meliputi analisis konteks, analisis materi, dan analisis pengguna. Analisis konteks bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi dan kebutuhan pembelajaran administrasi perpajakan di kelas akuntansi, termasuk kurikulum, karakteristik siswa, dan lingkungan pembelajaran. Analisis materi dilakukan untuk menentukan materi administrasi perpajakan yang akan disajikan dalam media pembelajaran interaktif, yang difokuskan pada Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP).

Struktur konten disusun secara sistematis, mencakup topik-topik Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP) seperti pengertian wajib pajak, pengertian NPWP, fungsi NPWP, dan bagaimana cara untuk memperoleh NPWP. Sedangkan analisis pengguna bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan preferensi pengguna (siswa dan guru) terhadap media pembelajaran interaktif. Dalam hal ini, setiap topik materi yang sudah disusun akan dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif seperti video penjelasan, gambar, audio narasi, dan kuis untuk menguji pemahaman siswa.

2. Perancangan (*Design*)





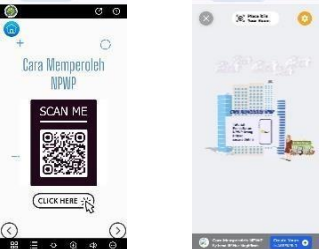
Tahap kedua adalah Perancangan (*Design*), di mana konsep awal dari media pembelajaran interaktif mulai dibuat. Rancangan awal ini berfungsi sebagai panduan dalam tahap pengembangan lebih lanjut. Kegiatan dalam tahap ini meliputi merancang struktur konten, merancang fitur interaktif, dan merancang antarmuka pengguna. Struktur konten disusun untuk memastikan alur pembelajaran yang logis dan teratur, sementara fitur interaktif seperti tombol navigasi, video, audio, *game*, dan kuis dirancang untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa. Desain antarmuka yang *user-friendly* dan menarik juga dibuat untuk memastikan kemudahan penggunaan oleh siswa dan guru. Pada tahap ini, struktur konten dan fitur interaktif yang akan disertakan dalam media pembelajaran dirancang dengan cermat. Struktur konten disusun berdasarkan kurikulum administrasi perpajakan yang mencakup topik-topik Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP) seperti pengertian wajib pajak, pengertian NPWP, fungsi NPWP, cara untuk memperoleh NPWP, dan lain-lain. Didalamnya juga terdapat menu yang berisi petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, dan list materi apa saja yang akan dibahas. Selain itu, terdapat fitur-fitur interaktif seperti tombol navigasi yang akan langsung mengarahkan pengguna ke halaman yang dituju, kemudian terdapat audio narasi di setiap materinya, video penjelasan, *game* tebak kata *worldwall*, dan kuis interaktif yang dibuat melalui aplikasi Quiziz yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Desain antarmuka pengguna juga dibuat *user-friendly*, dengan tata letak yang sederhana dan navigasi yang mudah, sehingga siswa dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan media pembelajaran tersebut.



3. Pengembangan (*Develop*)

Tahap ketiga adalah Pengembangan (*Develop*), di mana rancangan awal diimplementasikan menjadi media pembelajaran interaktif. Pengembangan konten dilakukan dengan mengemas materi administrasi perpajakan ke dalam format digital menggunakan *software* Flip PDF Corporate Edition. Fitur-fitur interaktif seperti tombol navigasi, video, audio, *game*, dan kuis diimplementasikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Peneliti juga mengembangkan materi Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP), yang dalam hal ini fokus pada cara memperoleh NPWP menjadi bentuk video AR 3D agar siswa menjadi semakin semangat dalam belajar.

Tahap Pengembangan (*Develop*) menghasilkan media pembelajaran berupa *e-book* interaktif berbasis Flip PDF Corporate Edition. Media ini mencakup semua topik dan subtopik yang telah dirancang sebelumnya, dengan fitur-fitur interaktif yang diimplementasikan secara efektif. Materi perpajakan disajikan dalam bentuk *e-book* yang dapat diakses melalui *handphone* atau laptop secara *online*, sehingga siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja. Fitur tombol navigasi dapat memudahkan siswa untuk langsung pergi ke halaman yang dituju tanpa mencari-cari lagi. Video penjelasan disertakan untuk memberikan penjelasan yang lebih mendalam tentang materi yang

dibahas, sementara fitur AR 3D digunakan untuk menjelaskan cara memperoleh NPWP secara visual, yang membantu siswa memahami langkah-langkah yang terlibat dalam proses tersebut. Terdapat fitur *game* tebak kata *wordwall* untuk mengasah pemikiran siswa, sementara kuis interaktif digunakan untuk menguji pemahaman siswa dan memberikan umpan balik langsung.

No.	Keterangan	Tampilan pada Handphone
1	Halaman utama (Home)	
2	Halaman Menu	
3	List materi yang dibahas	
4	Video pembelajaran	
5	AR 3D	

6	Kuis	
7	Game	

Hasil pengembangan *e-book* interaktif berbasis Flip PDF Corporate Edition

Berdasarkan pendapat D. K. Dewi et al. (2023), *e-book* adalah jenis bahan ajar mandiri dalam format elektronik yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. *E-book* dapat diakses melalui *link* sebagai navigasi yang membuat siswa lebih terlibat dengan program. Selain itu, bahan ajar dapat dilengkapi dengan video, animasi, dan audio untuk membuat pembelajaran lebih menarik.

Berdasarkan dari tahapan pembuatan media pembelajaran *e-book* interaktif berbasis Flip PDF Corporate Edition pada mata pelajaran Administrasi Perpajakan dengan materi Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP), dapat diketahui bahwa:

- 1) *E-book* dapat diakses melalui *link*: <https://online.flipbuilder.com/jykfh/mgxc/> dan dibuka melalui browser.
- 2) *E-book* dapat dibuka pada *handphone* dan laptop.
- 3) Di dalam *e-book* terdapat materi, gambar, video pembelajaran, dan audio untuk setiap materi yang dapat diputar langsung pada *e-book*.
- 4) Pada setiap halaman terdapat tombol navigasi yang dapat diklik dan akan langsung diarahkan ke halaman yang dituju.
- 5) Di dalam *e-book* terdapat barcode atau dapat mengklik tombol navigasi di bawahnya yang akan langsung mengarahkan pengguna untuk menuju ke web yang telah disediakan. Terdapat barcode untuk menuju ke video youtube, AR 3D, kuis, dan *game* yang telah dibuat.
- 6) Untuk soal evaluasi siswa telah disediakan tombol navigasi yang akan langsung diarahkan pada *website* atau aplikasi Quiziz.

Hasil uji coba internal menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa *e-book* interaktif ini diterima dengan baik oleh guru dan siswa. Guru yang terlibat dalam uji coba melaporkan bahwa media pembelajaran ini sangat membantu dalam menyampaikan materi perpajakan yang kompleks. Guru tersebut mengapresiasi fitur-fitur interaktif yang mampu menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Siswa yang mencoba *e-book* interaktif ini juga memberikan respons positif. Mereka merasa bahwa media pembelajaran interaktif ini membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Kuis interaktif yang disertakan dalam media pembelajaran juga

memberikan tantangan yang menarik dan membantu siswa mengukur pemahaman mereka secara *real-time*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran administrasi perpajakan dengan membuat media pembelajaran interaktif yang berbasis Flip PDF Corporate Edition. Penggunaan fitur-fitur interaktif seperti tombol navigasi, video, audio, AR 3D, *game*, dan kuis interaktif terbukti efektif dalam menolong siswa mempelajari materi yang kompleks dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Keunggulan lain dari media pembelajaran ini adalah fleksibilitasnya. Siswa dapat mengakses *e-book* interaktif ini kapan pun dan dimana pun secara *online* melalui *handphone* atau laptop, yang memungkinkan mereka untuk belajar dalam kecepatan dan waktu yang mereka inginkan. Hal ini sangat bermanfaat bagi siswa yang ingin mengulang pelajaran di kelas atau yang memerlukan waktu lebih lama untuk memahami materi.

Implementasi media pembelajaran interaktif ini juga menghadapi beberapa tantangan. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan keterampilan teknis guru dalam menggunakan *software* Flip PDF Corporate Edition dan merancang media pembelajaran yang efektif. Meskipun antarmuka pengguna dari *software* ini cukup *user-friendly*, tetap diperlukan pelatihan dan dukungan teknis yang memadai bagi guru untuk memastikan mereka dapat memanfaatkan semua fitur yang tersedia dengan optimal. Selain itu, infrastruktur TIK yang memadai, seperti akses internet yang stabil dan perangkat komputer yang memadai, juga sangat penting untuk mendukung penggunaan media pembelajaran ini. Tanpa infrastruktur yang memadai, penggunaan media ini dalam pembelajaran akan sulit dilaksanakan secara efektif (Rohmah & Bukhori, 2020). Keberhasilan implementasi media pembelajaran interaktif ini juga bergantung pada keterlibatan aktif dari semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran, termasuk guru, siswa, dan pihak sekolah. Guru perlu berperan aktif dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sementara siswa perlu didorong untuk memanfaatkan media pembelajaran ini dengan optimal (Ramdhani & Muhammadiyah, 2015). Pihak sekolah juga perlu menyediakan dukungan yang memadai, baik dalam bentuk infrastruktur TIK maupun pelatihan bagi guru.

SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Flip PDF Corporate Edition pada mata pelajaran Administrasi Perpajakan. Media pembelajaran ini dirancang untuk menghasilkan materi yang kompleks menjadi lebih mudah di mengerti dan menarik perhatian siswa melalui fitur-fitur interaktif seperti video, audio, *game*, dan kuis, serta navigasi yang *user-friendly*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-book* interaktif ini efektif dalam meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Namun, untuk mengoptimalkan penggunaan media ini, diperlukan persiapan dan dukungan yang memadai, baik dari segi keterampilan teknis guru maupun infrastruktur TIK. Dengan demikian, diharapkan penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat berkontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pendidikan akuntansi.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Keterbatasan tersebut meliputi keterbatasan waktu yang menyebabkan tahap Penyebaran (*Disseminate*) belum dapat dilakukan secara penuh. Media pembelajaran ini hanya diuji pada satu kelompok siswa di satu sekolah, sehingga hasilnya belum tentu dapat digeneralisasikan untuk semua siswa atau sekolah lain. Selain itu, pengembangan materi masih fokus pada Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP) dan

belum mencakup semua topik dalam administrasi perpajakan. Keterbatasan ini memberikan rekomendasi bagi penelitian selanjutnya untuk melakukan uji coba lapangan dan penyebaran hasil penelitian secara lebih komprehensif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Flip PDF Corporate Edition dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam materi Administrasi Perpajakan. Oleh karena itu, disarankan agar lembaga pendidikan mengadopsi media ini dan melatih guru dalam penggunaannya. Kebijakan pendidikan juga perlu disesuaikan untuk mendukung integrasi teknologi dalam pembelajaran. Penelitian ini memperkaya teori pembelajaran interaktif dengan mendukung bahwa fitur-fitur interaktif meningkatkan kualitas pendidikan dan memotivasi siswa untuk belajar. Selain itu, penelitian ini menantang asumsi efektivitas metode konvensional dan membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut dalam menguji efektivitas media pembelajaran interaktif di berbagai konteks dan mata pelajaran. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada praktik pendidikan dan pengembangan teori pembelajaran berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Chandra, M. F., & Yuhelman, N. (2023). Literatur Review : Pengembangan Media Kahoot sebagai Media Pembelajaran Siswa. *JIPMuktj:Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 4(1), 42–46. <https://doi.org/10.55943/jipmuktj.v4i1.48>
- Dewi, D. K., Pangesthi, L. T., Handajani, S., & Romadhoni, I. F. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip PDF Corporate Edition Pada Kompetensi Dasar Puff Pastry Siswa Kelas XII SMK. *Journal of Creative Student Research (JCSR)*, 1(2), 279–292. <https://doi.org/10.55606/jcsrpolitama.v1i2.1503>
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Plambing Di Program Studi S1 Pvk Unj. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2), 25–34. <https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.6>
- Kamilah, N., & Susanti, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Materi Administrasi Perpajakan dengan Kompetensi Dasar PPH 21 Kelas Akuntansi. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3201–3213. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2612>
- Nurlaily, L., & Isroah, I. (2018). Pengembangan Fun Tax Berbasis Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Administrasi Pajak Siswa Kelas Xi Akuntansi Smk Negeri 1 Depok Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(2), 24–33. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i2.22050>
- Pratiwi, V., Siswandari, S., & Santosa, D. (2017). Interactive Multimedia Based ICT to Enchance Accounting Learning Strategy in Vocational School. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 116, 75–78. <https://doi.org/10.2991/icovet-17.2017.15>
- Ramdhani, M. A., & Muhammadiyah, H. (2015). The Criteria of Learning Media Selection for Character Education in Higher Education. *International Conference of Islamic Education in Southeast Asia*, 174–182.
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespodensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *ECODUCATION: Economic & Education Journal*, 2(2), 169–182. <http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/ecoducation%0AP-ISSN>
- Saputra, V. H., & Permata, P. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Bangun Ruang. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah*

- Kependidikan*, 2(2), 116–125. <https://doi.org/10.30738/wa.v2i2.3184>
- Wibowo, Z. A., & Nugroho, M. A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Game Tax Administration Millionaire Quiz Untuk Mata Pelajaran Administrasi Pajak. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 13(1), 85–98. <https://doi.org/10.21831/jpai.v13i1.5192>
- Wijaya, M. (2016). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ekonomi Dan Hukum Islam*, 6(1), 53–64. <https://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/economic/article/view/2912>
- Zinnurain, Z. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Interaktif Berbasis Flip PDF Corporate Edition pada Mata Kuliah Manajemen Diklat. *ACADEMIA : Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(1), 132–139. <https://doi.org/10.51878/academia.v1i1.546>
- Zulhelmi, Adlim, & Mahidin. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(1), 72–80. <http://jurnal.usk.ac.id/jpsi>