

Penerapan Media Aplikasi Berbasis *Game Kit* Sebagai Tes Pembelajaran PPH 25 dan PPH 26 Di Era Digital

Ramanda Anggreani Dilla S^{1*}, Sheila Febriani Putri²
^{1,2}Universitas Negeri Malang

*ramanda.anggreani.2204216@students.um.ac.id

Abstrak

Tujuan utama pendidikan adalah menyiapkan generasi muda menghadapi perubahan global. Penggunaan media digital dalam pembelajaran, menunjukkan pergeseran signifikan dalam cara penyampaian materi. Media seperti *Google Meet* dan *Google Classroom* telah digunakan secara luas untuk mendukung pembelajaran online. Pengembangan media pembelajaran yang inovatif seperti *Game-Based Learning* dan aplikasi kuis *online Game Kit* berperan penting dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa. *Game Kit*, misalnya, memungkinkan evaluasi pemahaman siswa secara real-time, meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar. Oleh karena itu, pendidik di era digital harus mampu memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Tujuan dalam penelitian ini yaitu membahas sebuah Power point interaktif guna menarik perhatian dan pemahaman siswa, tentu saja dalam materi masih sesuai dengan tujuan pembelajaran dan juga media aplikasi berbasis game yaitu gamekit dapat digunakan untuk memaksimalkan tes pembelajaran.

Kata kunci: Gimkit, Media Digital, Tes pembelajaran

Abstract

The primary goal of education is to prepare young generations to face global changes. The use of digital media in learning demonstrates a significant shift in the delivery of educational content. Media such as Google Meet and Google Classroom have been widely utilized to support online learning. The development of innovative learning media, such as Game-Based Learning and online quiz applications like Game Kit, plays a crucial role in enhancing student achievement. For instance, Game Kit allows for real-time evaluation of student understanding, increasing engagement and learning outcomes. Therefore, educators in the digital era must be able to leverage technology to create engaging and effective learning experiences. This study aims to discuss the use of an interactive PowerPoint to capture student attention and understanding, ensuring that the content aligns with learning objectives. Additionally, game-based applications like Game Kit can be used to maximize learning assessments.

Keywords: Gimkit, Digital Media, Learning Assessment

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang siswa dapat memahami secara mudah dan diresapi oleh siswa. Tolak ukur yang pasti dalam tujuan pembelajaran dan pendidikan, maka banyak pendidik maupun pemerintah selalu mengembangkan media

pembelajaran pada era terkini. Pengembangan media untuk sebuah pembelajaran, baik dalam bentuk digital maupun konvensional, Karakteristik peserta didik dan materi pelajaran perlu menjadi pertimbangan dalam penyesuaian pembelajaran. (Cerrya, 2021)

Pendidikan bertujuan untuk menyiapkan generasi muda dalam menghadapi perubahan zaman global. Untuk mencapai mutu pendidikan yang tinggi dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia, penting untuk melaksanakan pendidikan dengan baik. Teknologi yang terus berkembang juga berdampak pada dunia pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran yang kini melibatkan penggunaan media, metode, dan evaluasi hasil belajar. Media berfungsi sebagai alat bagi guru untuk menyampaikan materi kepada siswa, sementara metode pembelajaran mencakup pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaian. Evaluasi hasil belajar dilakukan dengan cara yang efektif dan efisien untuk mengukur kemampuan serta minat siswa terhadap mata pelajaran. (T Nurrita, 2018).

Beberapa studi terkait seperti yang dilakukan oleh Trisyanti & Prasetyo (2018) menunjukkan pentingnya adanya panduan dalam penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran serta diperlukan sebuah pelatihan untuk memakai media belajar yang berteknologi. Sebagai tambahan, penelitian oleh Sahyan et al. (2021) membahas masalah dalam pembelajaran yang disebabkan oleh kurangnya variasi dalam media pembelajaran yang digunakan, menyebabkan kendala dalam penerapan pembelajaran. Terakhir, penelitian oleh Amirudin (2019) mengenai permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di era digital menunjukkan adanya kesulitan dalam mengimplementasikan media digital, maka dari itu dibutuhkan untuk solusi konkret dalam menangani permasalahan yang telah disebutkan.

Pengembangan media bahan ajar menjadi salah satu inspirasi dalam memajukan dunia Pendidikan pada saat ini. Dikutip dari jurnal Pengembangan media belajar mempunyai dampak yang substansial terhadap efektivitas proses pembelajaran, di mana penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa, memotivasi belajar, dan membuat materi pelajaran lebih menarik serta mudah dipahami. Menurut penelitian oleh Mayer (2009), penggunaan media visual dan interaktif dalam pembelajaran meningkatkan retensi dan transfer pengetahuan dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional yang bersifat tekstual saja. Permasalahan ini sejalan dengan sebuah teori yaitu teori kognitif pembelajaran multimedia yang menjelaskan bahwa penggunaan gabungan teks dan gambar dapat memperkuat proses kognitif siswa dalam memahami dan mengingat informasi. Inovatif dan inspiratif pada pengembangan media pembelajaran menjadikan sebuah tujuan untuk media yang dihasilkan. Pengembangan sebuah media juga ditinjau dari tujuan dan aspek yang dibutuhkan peserta didik pada saat ini. Pembelajaran digital mulai banyak digunakan saat pandemic covid 19. Pada masa pandemi, seluruh siswa melakukan pembelajaran secara online. Pemanfaatan media digital saat itu adalah google meet, google classroom, dan lain sebagainya yang bersifat video. (kekurangan dari metode tersebut dilengkapi dengan sitasi artikel digitax)

Dalam situasi seperti ini, pengajar diharapkan untuk dapat berinovasi dalam manajemen kelas guna meningkatkan motivasi dan prestasi siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut dan penelitian tentang penerapan media digital dalam pembelajaran, diperlukan Pembaharuan dalam metode pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan pencapaian belajar siswa. serta menyediakan beragam media pembelajaran yang memadai. Salah satu inovasi dalam metode pembelajaran ialah penerapan Game-Based Learning atau pembelajaran berbasis permainan. Game dapat digunakan menjadi sebuah media pembelajaran yang memotivasi bagi siswa, yang pada gilirannya dapat menciptakan strategi berpikir yang beda dibandingkan mereka yang tidak mempraktekannya. Sebagai individu yang memainkan peran penting dalam

pendidikan, guru harus memiliki kemampuan dalam desain Pembelajaran, termasuk desain media pembelajaran, harus selaras dengan perkembangan teknologi. Oleh karena itu, kemampuan memanfaatkan teknologi menjadi keterampilan tambahan yang wajib dimiliki dan dikuasai oleh guru di era modern (Purnasari & Sadewo, 2021:3090). Dalam konteks ini, guru perlu menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan kreatif. Kemajuan teknologi yang berkelanjutan harus sejalan dengan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran.

Aplikasi kuis online *Game Kit* dapat digunakan oleh pengajar untuk mengevaluasi tingkat pemahaman siswa. Kemudahan penggunaannya dan hasil evaluasi yang cepat membuat aplikasi ini cocok digunakan sebagai alat pembelajaran yang mendukung evolusi pembelajaran yang seringkali berkembang pesat, mendorong para siswa agar termotivasi dan memiliki semangat yang kuat dalam proses belajar mereka. Pengajar yang menggunakan aplikasi ini bisa menyimpan bank soal mereka dan kemudian menganalisisnya untuk memastikan kevalidan, keandalan, serta tingkat kesulitan yang sesuai. Oleh karena itu, proses belajar dapat menjadi lebih menyenangkan (Lasia Agustina, Sesiomadika 2019, Halaman 1-7 dalam jurnal Mulyati, 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi penerapan media aplikasi berbasis *Game Kit* sebagai tes pembelajaran PPH 25 di era digital. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengukur efektivitas dan keefektifan *Game Kit* dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi PPH 25 dan PPH 26 bagi peserta didik. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana teknologi digital dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran pajak dengan cara yang kreatif dan memikat, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta hasil akhir siswa. Dengan demikian, Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan berarti dalam merumuskan strategi pembelajaran yang adaptif dan responsif terhadap kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di dunia pendidikan.

KAJIAN PUSTAKA

Penerapan media aplikasi dalam pembelajaran telah menjadi fokus utama dalam upaya meningkatkan interaktivitas dan efektivitas proses belajar mengajar. Dalam konteks ini, aplikasi berbasis teknologi modern seperti kuis online, game, dan simulasi digunakan Untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menggugah dan memotivasi bagi siswa, kita dapat menyediakan situasi belajar yang lebih menarik dan dalam bagi siswa. Berbagai penelitian telah menunjukkan manfaat signifikan dari media yang digunakan di sebuah aplikasi dalam meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan hasil akademis siswa.

APLIKASI KUIS ONLINE

Menurut Prasetyo et al. (2021), aplikasi kuis online dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa secara formatif dalam waktu nyata, sehingga pengajar dapat memberikan umpan balik secara cepat dan tepat. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi manfaatnya tidak hanya meningkatkan interaksi siswa tetapi juga memotivasi mereka untuk belajar lebih aktif.

Selain itu, Hapsari & Purnomo (2021) mengeksplorasi penggunaan aplikasi game dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa. Mereka menemukan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan tingkat partisipasi siswa tetapi juga membangun suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

MEDIA BELAJAR DIGITAL

Dalam era digital saat ini, media belajar digital telah menjadi komponen penting dalam pendidikan. Media belajar digital mencakup berbagai alat dan platform seperti e-learning, aplikasi pendidikan, dan konten multimedia yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Penelitian yang dilakukan memberikan gambar bahwa media belajar digital dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, memberikan jalan ke induk pendidikan yang lebih luas, dan pembelajaran yang lebih fleksibel dan personal (Mayer, 2021). Selain itu, media belajar digital mendukung berbagai gaya belajar, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan cara mereka sendiri. Sebagai contoh, video pembelajaran dan simulasi interaktif telah terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep kompleks (Clark & Mayer, 2016).

Namun, implementasi media belajar digital juga menghadapi beberapa tantangan. Salah satu tantangan utama adalah kesenjangan akses terhadap teknologi, yang dapat memperlebar kesenjangan pendidikan antara siswa dari latar belakang yang berbeda (Selwyn, 2020). Selain itu, ada juga kekhawatiran tentang kualitas dan efektivitas konten digital, serta kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran dengan efektif (Hew & Brush, 2007). Oleh karena itu, penting untuk melakukan evaluasi yang mendalam terhadap media belajar digital dan memberikan pelatihan yang memadai bagi pendidik untuk mengoptimalkan penggunaannya (Dabbagh & Kitsantas, 2012). Dalam konteks ini, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengembangkan dan menilai media belajar digital yang tidak hanya menarik tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

TES PEMBELAJARAN

Tes pembelajaran merupakan salah satu metode evaluasi yang digunakan untuk mengukur efektivitas proses belajar mengajar serta pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Brown dan Abeywickrama (2019), tes pembelajaran memiliki peran penting dalam memberikan umpan balik kepada pendidik dan peserta didik tentang sejauh mana kompetensi telah dicapai. Tes ini dapat berbentuk tes formatif juga tes sumatif yang mempunyai fungsi berbeda. Tes formatif bertujuan untuk memantau dan memperbaiki proses pembelajaran secara berkelanjutan, sementara tes sumatif digunakan untuk menilai pencapaian akhir peserta didik pada akhir periode pembelajaran. Keakuratan dan validitas tes pembelajaran sangat krusial untuk memastikan bahwa evaluasi yang dilakukan benar-benar mencerminkan kemampuan dan pengetahuan peserta didik.

Selain itu, perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak signifikan terhadap pelaksanaan tes pembelajaran. Menurut Shute dan Rahimi (2020), penggunaan teknologi dalam tes pembelajaran, seperti e-assessment, memungkinkan proses evaluasi menjadi lebih efisien dan fleksibel. Teknologi ini tidak hanya mempermudah pengadministrasian tes, tetapi juga memperkaya jenis dan format tes yang bisa diberikan, termasuk penggunaan multimedia dan interaktivitas. Hal ini memberikan peluang bagi pendidik untuk merancang tes yang lebih bervariasi dan kontekstual, yang pada akhirnya Dapat memacu semangat dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

PPT INTERAKTIF

Penggunaan PowerPoint interaktif dalam pembelajaran telah menjadi topik yang banyak dibahas dalam beberapa tahun terakhir. PPT interaktif memanfaatkan fitur-fitur multimedia seperti animasi, video, dan hyperlink untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa.

Menurut penelitian oleh Hidayat dan Fitria (2022), penggunaan PPT interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena mereka lebih tertarik dengan presentasi yang dinamis dan interaktif dibandingkan dengan presentasi statis .

Selain meningkatkan motivasi, PPT interaktif juga berperan dalam meningkatkan pemahaman konsep materi. Studi yang dilakukan oleh Suryana dan Nurdin (2023) menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan bantuan PPT interaktif menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep dibandingkan dengan mereka yang belajar menggunakan metode konvensional. PPT interaktif memungkinkan siswa untuk mengakses informasi secara lebih mendalam melalui link dan animasi yang menjelaskan konsep secara visual dan *auditory* .

Lebih lanjut, penggunaan PPT interaktif juga membantu dalam pembelajaran kolaboratif. Menurut Rahayu dan Sutrisno (2024), PPT interaktif memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam grup untuk menyelesaikan tugas-tugas yang memerlukan penggunaan media interaktif. Hal ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa tetapi juga meningkatkan kemampuan bekerja sama dan komunikasi antar siswa. Studi ini menekankan pentingnya desain PPT yang tidak hanya menarik tetapi juga dapat mengakomodasi interaksi antar siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal .

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (RnD) yang bertujuan untuk mengembangkan tes berbasis Gamekit. Tahapan penelitian ini melibatkan beberapa langkah sistematis untuk memastikan produk yang dihasilkan memiliki validitas dan reliabilitas tinggi. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan, di mana peneliti mengumpulkan data dan informasi mengenai tes berbasis digital yang dapat menarik perhatian siswa dan merupakan kriteria tes yang efektif. Selanjutnya, peneliti melakukan desain produk awal dengan menyusun kerangka kerja dan konten tes berbasis Gamekit yang sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan metode evaluasi pembelajaran melalui media yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Model ADDIE adalah model pengembangan instruksional yang paling umum digunakan. Oleh karena itu, model ini menjadi model yang tepat untuk pengembangan media dalam penelitian ini (Cahyadi, 2019 dalam Salsabila, 2022). Serta dapat digunakan untuk berbagai jenis pengembangan produk, termasuk media pembelajaran, model, metode, strategi, dan bahan ajar. Selain itu, proses pengembangan model ADDIE sederhana namun sistematis. Model ADDIE terdiri dari lima langkah: Evaluasi (Evaluation), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Penerapan (Implementation), dan Analisis (Analyze).

Dalam penggunaan metode pembelajaran berbasis digital ini, game kit menjadi salah satu pilihan pengembangan dimana game dibuat untuk dijadikan sebagai alat ukur tes pemahaman siswa. Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE. Dengan pengembangan media tes berbasis game, diharapkan peserta didik dapat memiliki motivasi dalam keinginan belajar untuk memenangkan game yang akan dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada era digitalisasi media pembelajaran, platform-platform teknologi internet banyak digunakan dalam bentuk kuis, PPT, maupun video-video yang bersifat edukatif. Berkembangnya Pendidikan di era digital ini mampu menarik perhatian peserta didik dalam mengerjakan tugas

ataupun sebuah tes. Media digital bukan hal baru di dunia pendidikan pada abad ini. Banyak penelitian yang telah menggunakannya untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mengoptimalkan usaha belajar. Meyers et al. (2013) dalam Maisarah, 2022 menyatakan bahwa keadaan saat ini menuntut siswa memiliki keterampilan menggunakan alat teknologi, memahami standar, dan melakukan praktik dengan benar. Jadi, teknologi dimulai dengan penggunaan media digital dalam pendidikan. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Lee et al. (2021) dalam Maisarah, 2022 menunjukkan bahwa media bersistem komputer membantu siswa belajar bahasa dengan lebih baik karena mereka dibangun dengan bentuk atau rasionalitas nyata, yang membuatnya lebih mudah bagi siswa untuk memahami apa yang mereka pelajari.

Dalam artikel yang mengusung tentang pembelajaran di era digital, setiap pengembang memiliki metodenya masing-masing. Misalnya, Lance J. Richards et.all mengemukakan beberapa komponen dalam desain pembelajaran digital yang dapat diterapkan pada pembelajaran digital atau situs web. Pengembangan media untuk tes digunakan dalam Upaya meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti tes tersebut, dan juga menghilangkan suasana yang tegang saat diadakannya tes tersebut (jurnal yang membantu)

ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN

Pada saat ini, game edukasi yang paling banyak adalah Quizizz. Quizizz adalah game yang nantinya pengguna akan bersaing mengenai skor yang didapat. Hal yang menarik lainnya pada Quizizz adalah pemenang di juara 1, juara 2, dan juara 3 ditampilkan pada sesi akhir game. Penelitian tambahan yang dilakukan Zhao, 2019 (dalam Citra, 2020) menemukan bahwa Quizizz telah terbukti dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa, membantu mereka untuk memeriksa materi pelajaran, serta meningkatkan minat mereka dalam belajar akuntansi. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa Quizizz memperbaiki keterlibatan dan hasil belajar siswa di kelas akuntansi.

Tedjasaputra (dalam Wijayanto, 2017) mengatakan bahwa permainan atau *game* edukasi ialah yang dibuat khusus untuk pendidikan. *Game* edukasi termasuk bunyi, grafik, dan animasi dan video. Salah satu game digital yang menyenangkan dan kegiatan kelas multipemain adalah GameKit yang memungkinkan semua siswa bisa berlatih menggunakan komputer, iPad, tablet, dan smartphone. Siswa dapat menggunakan Aplikasi Gamekit untuk memperoleh informasi dan berkolaborasi dengan teman dan berbagi dengan guru. Gamekit merupakan game dengan Tingkat persaingan yang tinggi akan tetapi sangat seru jika dimainkan secara bersamaan.

Model Yang dimanfaatkan dalam pengembangan media tes berbasis game ini menggunakan model pengembangan ADDIE. ADDIE didasarkan dengan Pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta melibatkan interaksi yang dinamis antara siswa, guru, dan lingkungan. Evaluasi yang dilakukan pada setiap tahap pembelajaran memungkinkan pengembangan lebih lanjut ke tahap atau fase berikutnya (Junaedi, 2019 dalam Fitria, 2021). Model ADDIE mencakup lima tahap: Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Dalam penelitian pengembangan pembelajaran, model ADDIE yang digunakan hanya sampai tahap Development (Pengembangan), karena tujuan penelitian ini terbatas pada pengembangan dan penciptaan media pembelajaran yang valid untuk diimplementasikan.

Pada tahap pertama dalam model pengembangan ADDIE adalah Analisis. Analisis yang dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan analisis literatur dari berbagai sumber-sumber yang ada seperti jurnal dan sumber lainnya. Di analisis ini, peneliti menemukan bahwa pengukuran tes berbasis game dominan memakai Quizizz. Hal ini juga didukung dari berbagai jurnal yang metode pengajarnya menggunakan game Quizizz. Dengan demikian, peneliti ingin mengembangkan sebuah game yang bisa mengukur tes selain menggunakan game Quizizz. Pada tahap analisis pula, peneliti juga mencari berbagai web game yang bisa digunakan dalam edukasi. Game yang akan digunakan adalah game berbentuk petualangan, petualangan ini akan memiliki beberapa soal yang nantinya akan menjadi skor pengguna game. Skor yang paling tinggi akan menjadi pemenang di game tersebut.

DESIGN

Design yang akan digunakan berbentuk game petualangan. Game ini nantinya berdurasi 30 menit dengan jumlah soal 15 butir. Diberikan waktu yang cukup Panjang dikarenakan materi yang digunakan dalam game ini adalah PPH 25 dan PPH 26 dimana terdapat beberapa soal menghitungnya. Waktu juga bisa diubah sesuai dengan yang diperlukan pengajar.

DEVELOPMENT

Pada tahap ketiga yaitu development, dikutip dari Hidayat, 2021 Tahap Develop bertujuan untuk menciptakan dan memvalidasi sumber belajar yang telah dipilih. Guru harus mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan untuk melaksanakan pembelajaran sesuai rencana agar tahap Development dapat diselesaikan. Setelah itu, dilakukan pemilihan atau pengembangan semua alat yang diperlukan untuk mengimplementasikan pengajaran, mengevaluasi hasil pembelajaran, dan menyelesaikan tahap-tahap lain dalam rangkaian desain pembelajaran ADDIE (Branch, 2009).

Pada Pengembangan media ajar dan pembelajaran, peneliti menciptakan 2 bagian media pembelajaran, yaitu PPT Interaktif sebagai penerapan materi dan gamekit sebagai tes pembelajaran. Pada penyusunan materi, peneliti tetap memperhatikan tujuan pembelajaran kurikulum dan juga kebutuhan dari peserta didik. Materi yang telah disusun rapi akan disusun dalam PPT Interaktif, sedangkan mengenai Latihan soal akan menggunakan sebuah game, game ini yang akan menjadi pemacu untuk sebuah tes pembelajaran. Para siswa akan menjadi bersemangat dengan game yang berbeda dan menantang (Janata, 2022)

Ada berbagai jenis media pembelajaran, termasuk buku, papan tulis, gambar, serta media audio, video, dan audio-visual. Hal yang paling penting adalah media tersebut disesuaikan dengan isi dan kurikulum yang dipelajari serta dibuat sederhana dan menarik agar pelajar dapat memahami dan menerapkan ilmu yang dipelajari (Parnabhakti, 2020). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hikmah (2020), media pembelajaran berupa power point dapat meningkatkan minat belajar siswa dan menghasilkan hasil belajar yang memuaskan. Oleh karena itu, jika hasil belajar siswa memuaskan, penggunaan media pembelajaran power point dianggap efektif oleh guru dalam pembelajaran jarak jauh.

Tingkat literasi siswa sangatlah rendah. Menurut data UNESCO, Di Indonesia dalam literasi masih berada di peringkat relatif rendah, dengan hanya sekitar 55,75% penduduk dewasa yang mencapai tingkat literasi yang memadai . Laporan dari PISA 2018 juga menunjukkan

bahwa kemampuan siswa membaca di Indonesia masih berada di peringkat ke-72 dari 77 negara yang disurvei, dengan skor rata-rata jauh di bawah rata-rata OECD . Upaya untuk meningkatkan literasi di Indonesia mencakup program-program seperti Gerakan Literasi Sekolah.

Dalam Pembuatan media pembelajaran power point, kita dapat membuat materi menjadi menarik karena terdapat beberapa animasi dan yang terpenting adalah hanya poin-poin yang dimasukkan dalam media digital tersebut. Kombinasi dari power point dan audio yang berbasis interaktif bertujuan untuk memancing siswa dalam pembelajaran agar memahami dan mengerti mengenai materi yang dipaparkan.

Tampilan PPT Interaktif Dalam Pemaparan Materi



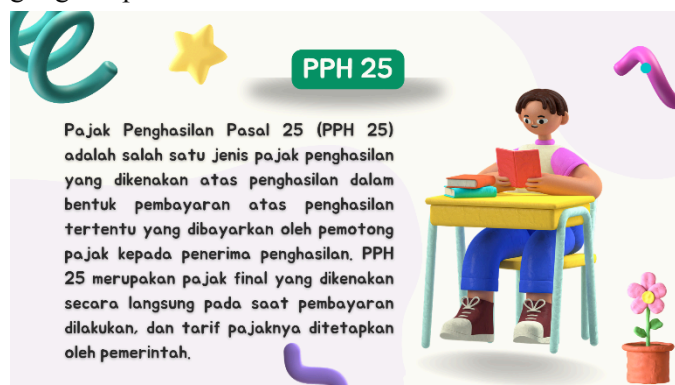
Pada tampilan awal, peserta akan menekan tombol start yang akan memasuki pada halaman menu yang akan terbagi menjadi 3 sub bab materi, yaitu materi mengenai PPH 25, PPH 26, dan Game yang nantinya akan menjadi tes pembelajaran



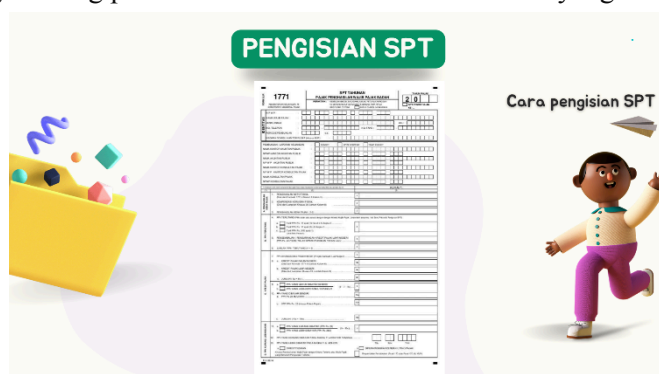
Pada tampilan menu, siswa juga bisa memilih materi yang akan di pelajari. Jika ingin memilih salah satu dari materi tersebut maka memencet icon ataupun tulisan yang ada pada halaman tersebut. Setelah menekan salah satu dari icon tersebut, akan muncul di tab pertama mengenai bab-bab yang akan dibahas.



Setelah mengeklik sebuah materi, maka akan muncul tampilan menu untuk sub-bab materi. Pada contoh, materi yang ditekan adalah mengenai PPT 25. Dalam sub bab tersebut peserta didik juga bisa menekan sub materi yang menurutnya masih bingung, ataupun dapat memilih materi yang ingin dipahami.



Diberikan sebuah contoh pada materi PPH 25 seperti yang ada pada gambar diatas. Dalam power pointnya pun terdapat suara AI yang membantu siswa dalam belajar. Audio dari PPT ini bertujuan untuk menarik siswa agar segera literasi ataupun membantu siswa yang cara belajarnya dengan media audio visual. Dalam slide tersebut akan menombol ikon bunga yang nantinya akan menyambung pada halaman memilih sub babmateri yang akan dipelajari.



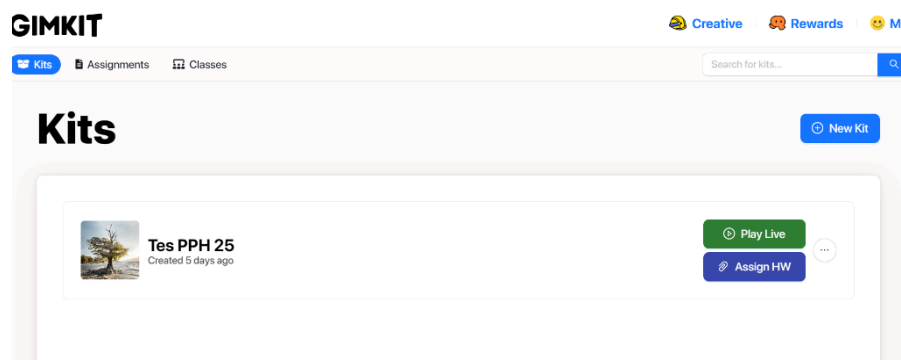
Tahap pembelajaran atau materi pajak tentunya akan belajar mengenai pengisian SPT. Dalam hal ini penjelasan akan berbasis video di aplikasi YouTube. Di slide ini, kita dapat mengeklik tulisan “cara pengisian SPT” ataupun ikon orang yang bermain pesawat agar terselubung di link pembelajaran mengenai pengisian SPT pajak.



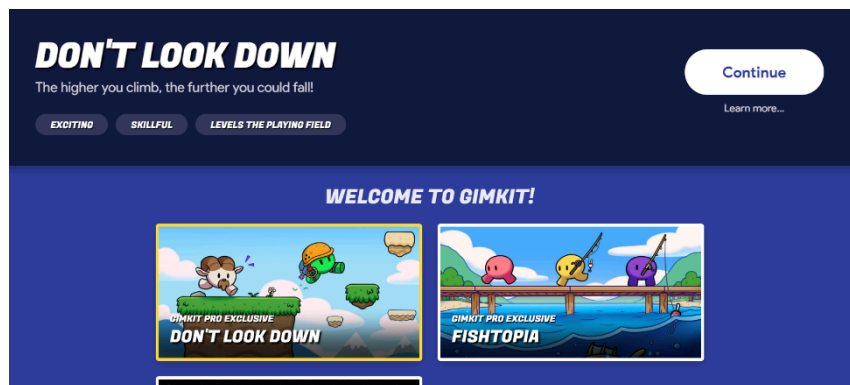
Setelah penjelasan materi dirasa sudah cukup, maka selanjutnya akan menuju pada bagian menu awal dan pilihannya adalah bermain game. Pada game ini akan di berikan kode QR yang terhubung langsung dengan Gamekit yang telah disusun pertanyaannya.

Langkah-langkah Gimkit

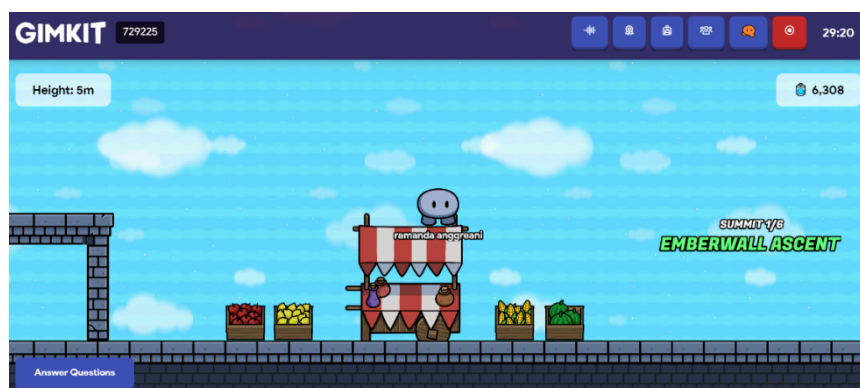
Dalam menu pertama akan di perlihatkan bagian soal tes yang sudah dibuat, disini pemakai dapat mennganti materi atau menambahkan materi jika dirasa perlu ditambahkan. Pada halaman ini juga, pemakai dapat memilih kuis tersebut ingin berbasis esai ataupun pilihan ganda.



Setelah membuat beberapa pertanyaan, maka tahap selanjutnya pemakai dapat memilih game apa yang akan digunakan dalam game kit tersebut. Dalam game kit ada berbagai fitur game dan disini saya memilih untuk game *Don't Look Down*. Dalam game don't look down, peserta didik akan memainkan game dengan konsep jika ingin menambah energy untuk tetap bermain, maka akan menjawab pertanyaan terlebih dahulu. Jika jawaban salah maka tidak dapat tambahan energi, dan sebaliknya jika jawaban benar akan mendapatkan skor dan energi yang dapat digunakan untuk lanjut kepermainan. Permainan ini akan berakhir pada waktu yang telah ditentukan.



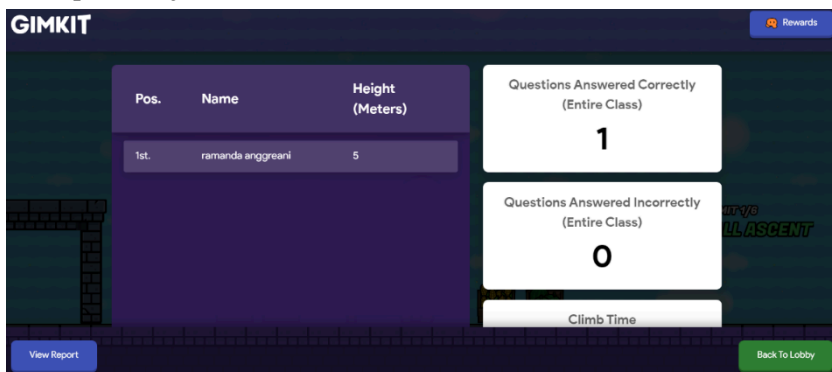
Setelah tahap memilih game, maka munculah gambar awal seperti gambar berikut ini. Dalam game tersebut tertera ada waktu selama 30 menit dan Tingkat ketinggian paada 5m. semakin tinggi ikon nya berada, maka dia semakin banyak menjawab pertanyaan dan gesit dalam permainan. Dalam gambar tersebut, pada sebelah pojok kiri bawah, terdapat kotak *answer question* yang nantinya dibuat untuk peserta mengisi energi nya (siimbol batere biru pada kanan atas) dan menjawab pertanyaan mengenai PPH 25 dan PPH 26.



Saat memencet tombol answer Question maka akan muncul kolom atau tampilan seperti dibawah ini. Jika dia benar akan mendapatkan energy dan lanjut ke permainannya.



Saat sesi game berakhir dengan total waktu yang habis, maka akan muncul tampilan seperti dibawah ini. Disini dapat dilihat dari Tingkat juaranya dan skor yang ia dapat. Dalam tampilan tersebut juga akan ada bagian yang menunjukkan pertanyaan yang sulit bagi peserta didik. Dari bagian inilah kita bisa mengevaluasi pemahaman peserta didik dari materi yang telah dipaparkan pada awal pembelajaran.



SIMPULAN

Media pembelajaran digital selalu berkembang setiap saat. Media yang dikembangkan adalah media yang dapat mendorong siswa untuk memahami materi dalam pembelajaran yang telah disampaikan. membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Metode pengembangan dalam artikel ini adalah media PPT interaktif sebagai penyampaian materi dan juga sebuah game edukasi yaitu gamekit sebagai tes pembelajaran. PPT interaktif bertujuan untuk memberikan perhatian yang menarik dalam pembelajaran. PPT Interaktif ini mengeluarkan sebuah audio dan system menekan tombol agar siswa pun tau dan mengerti mengenai materi dalam pembelajaran tersebut. Pada media game kit, diharapkan memiliki efektivitas dan keefektifan dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi PPH 25 dan PPH 26 bagi peserta didik. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran menghadapi kendala teknis seperti keterbatasan aksesibilitas, koneksi internet yang tidak stabil, atau perangkat yang tidak memadai, serta keterbatasan konten pada media aplikasi berbasis game kit yang mungkin tidak mencakup seluruh materi PPH 25 dengan baik sehingga beberapa aspek materi tidak tercakup secara optimal.

Peningkatan motivasi belajar melalui media aplikasi berbasis game kit yang menawarkan pengalaman interaktif dan menarik, serta peningkatan pemahaman materi PPH 25 dan 26 melalui pendekatan inovatif. Selain itu, hasil penelitian dapat berkontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang adaptif dan responsif terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di bidang pendidikan, serta mendorong pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

NURRITA, Teni. Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 2018, 3.1: 171-187.

- SITEPU, Ekalias Noka. Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 2022, 1.1: 242-248.
- Pratiwi, D., Larasati, A. N., & Berutu, I. L. (2022). Pentingnya Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Digital di Abad-21. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 5(2), 211-216.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73.
- Prasetyo, A., et al. (2021). "The Effectiveness of Online Quiz Applications in Formative Assessment: A Case Study". *Journal of Educational Technology*, 10(2), 45-60.
- Hapsari, R., & Purnomo, D. (2021). "Enhancing Student Motivation through Game-Based Learning Applications". *International Journal of Interactive Educational Technologies*, 5(1), 112-125.
- Azis, T. N. (2019, December). Strategi pembelajaran era digital. In *The Annual Conference on Islamic Education and Social Science* (Vol. 1, No. 2, pp. 308-318).
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635-3645.
- Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis web google sites pada pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 6(4), 6088-6096.
- Maisarah, M., Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(1), 65-75.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan media ajar lubang hitam menggunakan model pengembangan addie. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 112-119.
- Sunarti, S., Rahmawati, S., & Wardani, S. (2016). Pengembangan game petualangan "si bolang" sebagai media pembelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 35(1).
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.

- Selwyn, N. (2020). *Digital technology and the contemporary university: Degrees of digitization*. Routledge.
- Brown, H. D., & Abeywickrama, P. (2019). **Language Assessment: Principles and Classroom Practices**. Pearson Education.
- Shute, V. J., & Rahimi, S. (2020). **The power of formative assessment for learning in the digital era**. *Teachers College Record*, 122(3), 1-40.
- HIDAYAT, Fitria; MUHAMAD, Nizar. Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 2021, 1.1: 28-37.
- Parnabhakti, L., & Puspaningtyas, N. D. (2020). Penerapan media pembelajaran powerpoint melalui Google Classroom untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 8-12.
- Nugraha, A. C. (2020). Penerapan Teknologi Blockchain dalam Lingkungan Pendidikan: Studi Kasus Jurusan Teknik Komputer dan Informatika POLBAN. *Produktif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 302-307.
- Kusumawardani, A., Irwansyah, I., Setiawati, L., Ginting, Y. L., & Khairin, F. N. (2018). Urgensi Penerapan Pendidikan Akuntansi Berbasis Akuntansi Sosial Dan Lingkungan. *EKUITAS (Jurnal Ekonomi dan Keuangan)*, 2(1), 65-82.
- Janata, R., Priandika, A. T., & Gunawan, R. D. (2022). Pengembangan Game Petualangan Edukasi Pengenalan Satwa Dilindungi Di Indonesia Menggunakan Construct 2. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 286-294.
- Hidayat, A., & Fitria, R. (2022). Pengaruh Penggunaan PowerPoint Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa. **Jurnal Teknologi Pendidikan**, 14(1), 34-45.
- Suryana, A., & Nurdin, M. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Melalui Penggunaan PowerPoint Interaktif dalam Pembelajaran. **Jurnal Pendidikan dan Pengajaran**, 15(2), 56-70.
- Rahayu, S., & Sutrisno, H. (2024). Kolaborasi dalam Pembelajaran Menggunakan PowerPoint Interaktif. **Jurnal Inovasi Pendidikan**, 16(1), 22-35.