

## **Pajak Masa Depan: *Website* Edukasi Kreatif untuk Mempersiapkan Generasi Muda Akuntan yang Memahami PPnBM**

Virna Wahyu Putri Widya<sup>1\*</sup>, Sheila Febriani Putri<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Malang

[\\*virna.wahyu.2204216@students.um.ac.id](mailto:virna.wahyu.2204216@students.um.ac.id)

### **Abstrak**

Pentingnya peran pendidikan tidak dapat diremehkan karena merupakan suatu hal yang mendasar pada kehidupan bermasyarakat untuk bekal dan mengembangkan potensi yang dimiliki. Kegiatan pendidikan biasanya dilakukan di ruang kelas yang memungkinkan interaksi langsung antara guru dan siswa. Selama proses pembelajaran, hubungan tenaga pengajar kepada murid dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran seperti *website* edukasi. *Website* edukasi kreatif adalah platform digital yang memiliki berbagai jenis konten interaktif, seperti kuis, artikel, video, dan tutorial. Jaringan pendidikan berfungsi untuk mendukung proses pembelajaran, memfasilitasi akses, dan meningkatkan keterlibatan siswa. Analisis tersebut terkait oleh R&D (*Research and Development*). Mengadopsi pendekatan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey, penelitian ini melibatkan lima fase yang berbeda yaitu, *Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi*. Maksud dari pembuatan media pembelajaran berbasis *website* ini adalah untuk memberikan inovasi terbaru terkait pengembangan media belajar yang dapat menumbuhkan semangat serta suasana yang baru bagi para siswa. Hal tersebut berguna agar pembelajaran yang berjalan tidak terlalu *monoton* atau membosankan sehingga siswa kurang mampu untuk menerima konsep tentang mata pelajaran yang disajikan. Namun, dibalik pengembangan media pembelajaran tersebut, terdapat tantangan yang akan dihadapi. Salah satu tantangan tersebut ialah tidak seluruh sekolah mempunyai sarana dan prasarana yang mumpuni terutama terkait fasilitas internet yang memadai dan dapat digunakan dengan sebaik mungkin.

**Kata Kunci:** Pendidikan, media pembelajaran, *website*, dan ADDIE.

### **Abstract**

*The importance of the role of education cannot be underestimated because it is fundamental to social life for provisions and ways to develop the potential they have. Educational activities are usually conducted in classrooms that allow direct interaction between teachers and students. During the learning process, the relationship between teachers and students can be enhanced by using learning media such as educational websites. Creative education websites are digital platforms that have various types of interactive content, such as quizzes, articles, videos and tutorials. Educational websites serve to support the learning process, facilitate access, and increase student engagement. The analysis is related by R&D (Research and Development). Adopting the ADDIE approach developed by Dick and Carey, this research involves five different phases: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The purpose of making this website-based learning media is to provide the latest innovation related to the development of learning media that can foster enthusiasm and a new atmosphere for students. It is useful so that the learning that runs is not too monotonous or boring so that students are less able to accept concepts about the subjects presented. However, behind the development of learning media, there are challenges that will be faced. One of these challenges is that not all schools have adequate facilities and infrastructure, especially related to adequate internet facilities that can be used as well as possible.*

**Keywords:** Education, learning media, *website*, and ADDIE.

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan mempunyai fungsi yang sangat dibutuhkan serta mendasar pada eksistensi bermasyarakat alasannya dikarenakan dibutuhkan untuk menjadi pondasi dan cara untuk

mengembangkan potensi setiap orang. Pendidikan akan memberikan bimbingan dan arahan untuk pertumbuhan dan pembentukan kedisiplinan. Pendidikan juga memberikan kesempatan bagi setiap orang untuk mengenali, menemukan, dan mendalami bidang yang mereka sukai atau inginkan, sehingga meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan dapat didefinisikan sebagai proses multifaset yang mencakup interaksi antara individu, masyarakat, atau komunitas nasional, dan semua aspek realitas, termasuk elemen material dan spiritual, yang memengaruhi sifat, takdir, dan struktur individu dan masyarakat.

Pendidikan mencakup lebih dari sekadar pengajaran; itu adalah proses dinamis yang melibatkan pertukaran pengetahuan, penanaman nilai-nilai, dan pengembangan diri seseorang dalam segala aspeknya. Akibatnya, pendidikan lebih menekankan pada pengembangan spesialis atau mereka yang memiliki keahlian di bidang tertentu, sehingga menghasilkan orientasi dan fokus yang lebih teknis. Lebih jauh, pendidikan dapat digambarkan sebagai tindakan yang disengaja yang dilakukan dengan tujuan tertentu. Tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan kemampuan bawaan individu dan masyarakat secara komprehensif. Kegiatan pendidikan harus berhasil di semua lingkungan karena fungsi penting pendidikan dalam masyarakat.

Kegiatan pendidikan biasanya dilakukan di ruang kelas yang memungkinkan interaksi langsung antara guru dan siswa termasuk guru memberikan penjelasan langsung kepada siswa dan siswa melakukan tanya jawab. Selama proses pembelajaran, interaksi antara guru dan siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran seperti buku pelajaran atau *slide* presentasi. Hal tersebut akan menolong muridnya sampai menguasai ilmu tersebut dengan lebih baik apa yang diajarkan. Pada era sekarang, dimana teknologi berkembang sangat pesat, menuntut para pengajar untuk dapat mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi sebaik mungkin. pengajar atau pendidik dituntut untuk dapat mengembangkan sisi kreatifnya untuk mengembangkan media pembelajaran dengan berbasis teknologi salah satunya dapat melalui *website* yang dikelola untuk media pembelajaran seperti pembelajaran yang di berikan .

Metode pemahaman basis teknologi dengan memakai *website* tersebut dapat diterapkan pada seluruh jenjang pendidikan dan mata pelajaran seperti contohnya pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) khususnya untuk jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga dengan mata pelajaran Administrasi Pajak. Sebagai contoh materi yang dapat diambil ialah Pajak Penjualan Atas Barang Mewah atau biasa dikenal dengan PPnBM. Dalam *website* tersebut nantinya akan berisikan terkait materi-materi mengenai PPnBM seperti pengertian, subjek dan objek pajaknya, tarif yang dikenakan, serta contoh perhitungan. Selain itu, dapat disisipkan pula terkait soal-soal evaluasi untuk mengukur Sejauh mana murid memahami materi yang diberikan.

Pada penelitian sebelumnya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Siswa SMK Negeri 5 Pekanbaru”, menyebutkan bahwa sebelum diterapkan media pembelajaran berbasis *website*, para siswa belum memahami dengan baik terkait konsep mata pelajaran yang disajikan. Namun, setelah dilakukannya uji coba pembelajaran dengan berbasis *website* tersebut, didapatkan hasil pemahaman siswa berada pada persentase 88,64% dari 100% atau dapat dikategorikan pada kategori sangat baik. Artinya, para siswa cenderung dapat memahami konsep pembelajaran dengan dikembangkannya media pembelajaran berbasis *website* edukasi kreatif.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disebutkan, tujuan dikembangkannya media pembelajaran menggunakan website ini juga untuk memberikan inovasi terbaru terkait pengembangan metode belajar yang dapat menumbuhkan semangat serta suasana yang baru bagi para siswa. Hal tersebut berguna agar pembelajaran yang berjalan tidak terlalu *monoton* atau membosankan sehingga siswa kurang mampu untuk menerima konsep tentang mata pelajaran yang disajikan. Selain itu juga, pengembangan menggunakan metode pembelajaran berbasis website ini digunakan untuk melanjutkan penelitian-penelitian sebelumnya yang salah satunya telah disebutkan sebelumnya.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### ***Website Edukasi Kreatif***

Dunia pendidikan juga mengalami disrupsi yang signifikan di era teknologi yang terus berkembang. Dengan permasalahan ini, terjadi pergeseran besar dalam cara bagaimana pendidikan diakses, dihadiri, dan dijalankan. Terobosan teknologi telah membuka pintu bagi inovasi baru dalam Pendidikan dan memperluas batasan Pendidikan tradisional. Dalam dunia pendidikan, fenomena ini disebut disrupsi. Disebut sebagai "disrupsi dalam dunia pendidikan", pergeseran paradigma yang mengubah cara siswa belajar, guru mengajar, dan lembaga pendidikan memberikan pengetahuan.

Di masa lalu, pembelajaran hanya dapat dilakukan di ruang kelas dan buku teks. Saat ini, bagaimanapun, kita dapat mengakses berbagai sumber daya online, kursus daring, dan platform interaktif sebanyak mungkin. Perubahan ini membuka peluang baru untuk meningkatkan pengalaman belajar dan menciptakan pendidikan yang lebih relevan, inklusif, dan fleksibel dengan zaman. Perubahan tersebut juga berpengaruh terhadap media pembelajaran yang digunakan. Salah satu dari perkembangan teknologi yang berpengaruh terhadap dunia pendidikan adalah *website*.

Situs web, maupun situs, yaitu sejumlah laman yang mencakup pemberitaan tekstual, grafik, animasi, suara, video, dan kombinasinya. Halaman-halaman ini saling berhubungan, menciptakan rangkaian bangunan yang saling berhubungan. Setiap halaman saling berhubungan dengan jaringan halaman, hyperlink, atau homepage.. Sedangkan *website* edukasi kreatif adalah platform digital yang dimaksudkan untuk menyediakan informasi, sumber daya, dan pengalaman belajar kepada penggunanya. Situs web pendidikan memiliki berbagai jenis konten interaktif, seperti kuis, artikel, video, dan tutorial. Jaringan pendidikan berfungsi untuk mendukung proses pembelajaran, memfasilitasi akses, dan meningkatkan keterlibatan siswa.

### **Pajak Penjualan Atas Barang Mewah (PPnBM)**

Menyusul penerapan potongan pajak oleh pemerintah untuk pembelian mobil baru, muncul ketidakpuasan publik yang meningkat terkait pajak penjualan yang dikenakan atas produk-produk mewah. PPnBM merupakan akronim yang mengacu pada pajak penjualan yang dikenakan atas produk mewah. Ini adalah biaya tambahan tambahan yang dikenakan setelah atau sehubungan dengan Pajak Pertambahan Nilai atau PPN. Oleh sebab itu pajak PPnBM tidak memenuhi syarat kredit pajak karena dikenakan atas pajak PPN. Sebagaimana tertuang dalam Pasal 8 Undang-Undang Nomor 42 Tahun 2009, tarif PPnBM minimal 10% begitupula tarif maksimal 200%. Jika Pajak Pertambahan Nilai (PPN) dipungut atas setiap transaksi

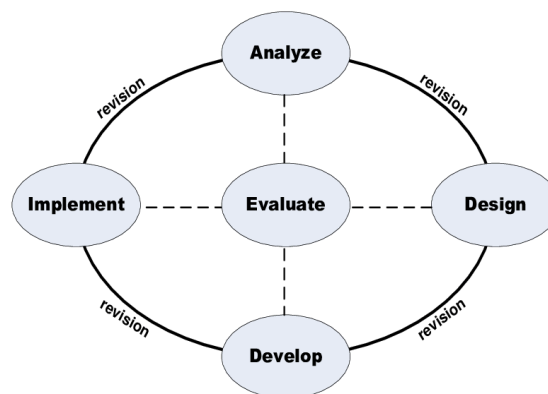
perseorangan, khususnya atas setiap kenaikan inkremental nilai produk atau niaga, oleh sebab itu pajak PPnBM merupakan pajak tunggal yang dipungut hanyalah sekali saja.

Tarif PPnBM akan dipungut atas produk yang mendapat pajak barang mewah (BKP) itu diimpor atau diserahkan oleh produsen dalam negeri atau pembuat BKP barang mewah. Salah satu perbedaan antara PPN dan PPnBM terletak pada kenyataan bahwa PPN diklasifikasikan sebagai pajak takan terkena potong karena dipotong langsung selama transaksi dan pada akhirnya dipikul oleh pelanggan atau pembeli. Sebaliknya, PPnBM merupakan pajak yang dibayarkan oleh produsen atau penjual, dan tergolong pajak langsung karena dipungut berdasarkan harga jual kepada konsumen. Orang pribadi yang menghimpun, menyetorkan, dan menyatakan PPnBM menjadi pengusaha kena pajak atau PKP.

PPnBM, atau pajak barang mewah, adalah pajak yang dikenakan pemerintah yang dirancang untuk mengumpulkan pendapatan dari individu dengan daya beli lebih tinggi. Pajak ini bertujuan untuk memberikan distribusi beban pajak yang adil, karena tidak secara khusus ditargetkan pada masyarakat berpenghasilan rendah. Tarif PPnBM ditentukan sesuai dengan kategori BKP atau produk kena pajak. Tarif PPnBM adalah pajak yang dikenakan atas barang-barang mewah impor seperti mobil, permata, rumah susun, town house, dan pesawat terbang, dengan tujuan untuk mengatur konsumsi barang-barang tersebut oleh masyarakat umum.

#### METODE PENELITIAN

Hasil analisis ini berkaitan dengan penelitian dan pengembangan, biasanya disingkat R&D. Prosedur penelitian dan pengembangan mencakup metodologi penelitian berbeda yang mana dipakai untuk merancang produk tertentu dan menilai keefektifannya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan alat pembelajaran interaktif yang dibangun secara sistematis menggunakan *Google sites*. Analisis ini memakai jenis ADDIE, yang dirancang oleh Dick dan Carey, yang mencakup lima tahap berbeda: *Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi*. Tugas prosedural yang terlibat dalam paradigma ADDIE dapat digambarkan sebagai berikut. ut:



Gambar 1. Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembuatan materi pembelajaran di *Google Sites* merupakan versi modifikasi dari paradigma riset dan pengembangan ADDIE. Proses yang terlibat adalah: 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, dan 5) Evaluasi. Tetapi, makalah ini hanya akan fokus pada tahap pengembangan. Pembuatan konten pendidikan berbasis web menggunakan *Google Sites* melibatkan adaptasi dan modifikasi proses model penelitian dan pengembangan ADDIE. Langkah-langkah tersebut antara lain: 1) Analisis; 2) Desain; 3) Pengembangan; 4) Implementasi; dan 5) Evaluasi. Namun, artikel ini hanya akan fokus pada pelaksanaan penelitian hingga tahap pengembangan atau perkembangan. Setiap tahapan akan dibahas sebagai berikut.

### Tahap Analisis (*Analysis*)

Ketika melakukan analisis ini, peneliti melakukan observasi melalui jurnal serta artikel penelitian terdahulu dan menganalisis pengembangan media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan ke dalam mata pelajaran Administrasi Pajak dengan materi Pajak Penjualan Atas Barang Mewah ini. Peneliti menemukan bahwa masih banyak sekolah yang dalam menciptakan media pembelajarannya khususnya pada mata Pelajaran Administrasi Pajak terlalu monoton atau terkesan biasa saja dan belum ada perubahan untuk mengikuti perkembangan zaman. Para guru Banyak individu bergantung pada sastra. yang bahkan tahun penerbitannya sudah sangat lama. Maka dari itu, peneliti ingin melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *website* ini yang merupakan sesuatu yang unik dan belum banyak sekolah-sekolah yang menerapkan hal ini karena keterbatasan pengetahuan guru terkait teknologi. Peneliti mencoba untuk menemukan cara mudah untuk menciptakan *website* tersebut dengan menggunakan salah satu produk dari *Google* yaitu *Google Sites*. Melalui *Google Sites*, para guru dapat menciptakan *website* mereka sendiri dengan berbagai fitur yang telah disediakan. Para guru dapat menggunakannya sesuai dengan kreativitas masing-masing untuk menciptakan media pembelajaran yang baru khususnya pada mata pelajaran Administrasi Pajak.

### Tahap Desain (*Design*)

Tahap selanjutnya dalam pengembangan ADDIE adalah fase visual. Selama tahap tersebut, pengamat mengumpulkan dan mengumpulkan data untuk mendukung pengembangan materi pendidikan. Pencapaian dari informasi tersebut adalah:

#### a. Mengkonseptualisasikan atau Mempelajari Desain Media

Saat ini, peneliti sedang mengumpulkan data untuk membuat materi pendidikan untuk penggunaan di masa mendatang. Hasil dari data ini mengarah pada terciptanya konsep desain media pembelajaran yang sering dikenal dengan *storyboard*. *Storyboard* adalah gambaran visual mendetail dari media pembelajaran interaktif yang akan dimasukkan ke dalam materi pembelajaran berbasis *website*. Ini berfungsi sebagai kerangka panduan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis web. Biasanya, elemen media pembelajaran interaktif di *Google Sites* memiliki beberapa komponen: a) Bagian instruksinya terdiri dari gambaran media pembelajaran, pedoman penggunaan media yang komprehensif, dan tujuan pendidikan yang ingin dicapai melalui materi tersebut. b) Bagian kompetensi terdiri dari kompetensi dasar dan penanda keberhasilan kompetensi yang sangat penting untuk dicapai oleh mahasiswa. c) Bagian petunjuk memberikan penjelasan rinci tentang media Pembelajaran dan menawarkan pedoman

umum untuk memanfaatkan media tersebut. Pembelajaran. d). Bagian evaluasi terdiri dari pedoman untuk pemecahan masalah, pertanyaan evaluasi yang benar dan salah, dan skor penilaian. Area perpustakaan menampung koleksi buku, jurnal, dan artikel yang dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk situs web ini.

b. Pembuatan materi, soal, dan kunci jawaban

Ketika titik ini, pembelajaran soal Pajak Penjualan Atas Barang Mewah dibuat karena siswa mengalami kesulitan memahaminya. Selain itu, tidak ada media pembelajaran interaktif digunakan pada saat menyampaikan materi tentang Pajak Penjualan Atas Barang Mewah, yang juga berkontribusi pada pembentukan website pendidikan ini. Media ini mengandung soal, jawaban, dan materi yang berasal dari berbagai sumber, termasuk buku, artikel, bahkan jurnal. Materi dikelompokkan ke dalam submateri sehingga lebih mudah bagi siswa untuk mempelajarinya. Materi-materi yang akan ditampilkan yaitu berupa pengertian PPnBM, dasar hukumnya, subjek dan objek pajaknya, tarif pajak PPnBM, serta contoh dari perhitungan PPnBM. Untuk soal-soal evaluasi sendiri akan dibuat melalui *website Kahoot!*, yaitu aplikasi kuis online yang dapat diakses oleh seluruh siswa melalui *barcode* yang akan tersedia di *website* edukasi pada bagian evaluasi. Soal-soal tersebut nantinya akan menghitung telah sejauh apa pengertian murid terhadap pembelajaran yang telah disampaikan.

c. Pemilihan *background* serta *font* yang sesuai

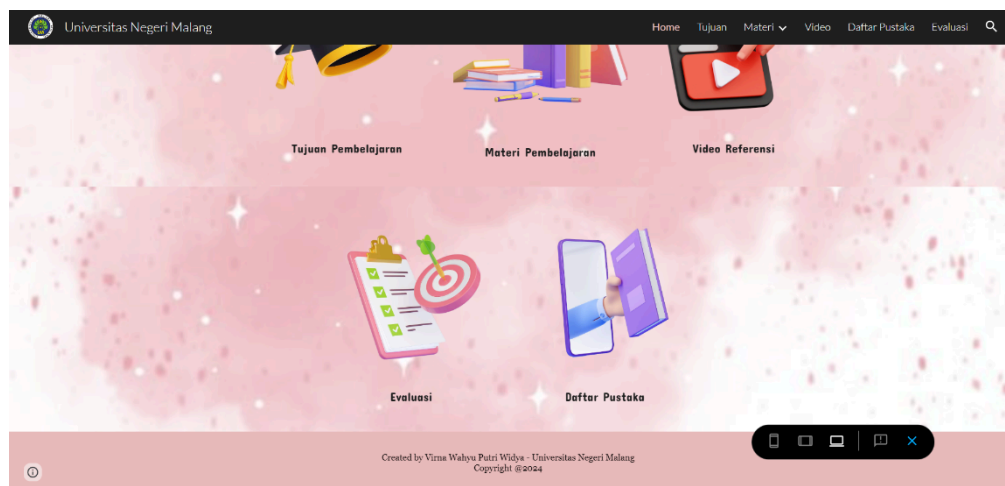
Gambar hasil unduhan dari berbagai sumber digabungkan dengan latar belakang dan *font* yang dipakai pada media ini. Dengan menggunakan aplikasi *Pinterest*, akan menemukan berbagai macam *background* yang diinginkan. Format media *background* adalah *portable network graphics (.png)*. Untuk jenis huruf atau *font* sendiri, akan menggunakan jenis huruf yang tersedia pada *Google Sites*.

### **Tahap Pengembangan (*Development*)**

Fase ketiga melibatkan pembuatan produk yang dirancang dengan cermat. Selama fase ini, peneliti mengembangkan media pendidikan interaktif yang mencakup beberapa komponen, antara lain desain latar belakang, grafik, tombol navigasi, sumber daya, dan pertanyaan. Potongan-potongan ini dibuat menggunakan *Google Sites*. Ini akan sejajar dengan *storyboard* yang dibuat pada fase sebelumnya. Setelah tata letak desain selesai, situs web akan diluncurkan dan tautan domain akan dibuat sesuai spesifikasi yang diinginkan. Berikut adalah tampilan situs web yang terkonsolidasi.

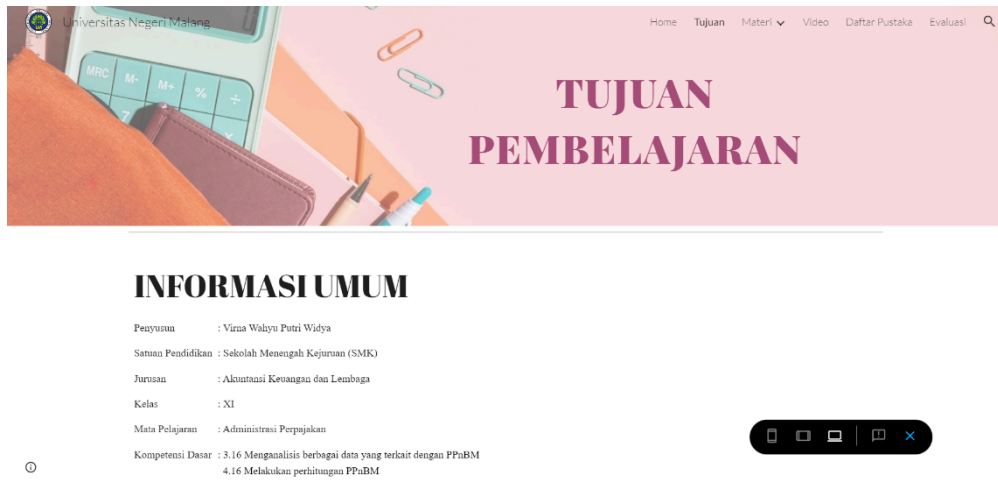


Gambar 2. Tampilan menu home

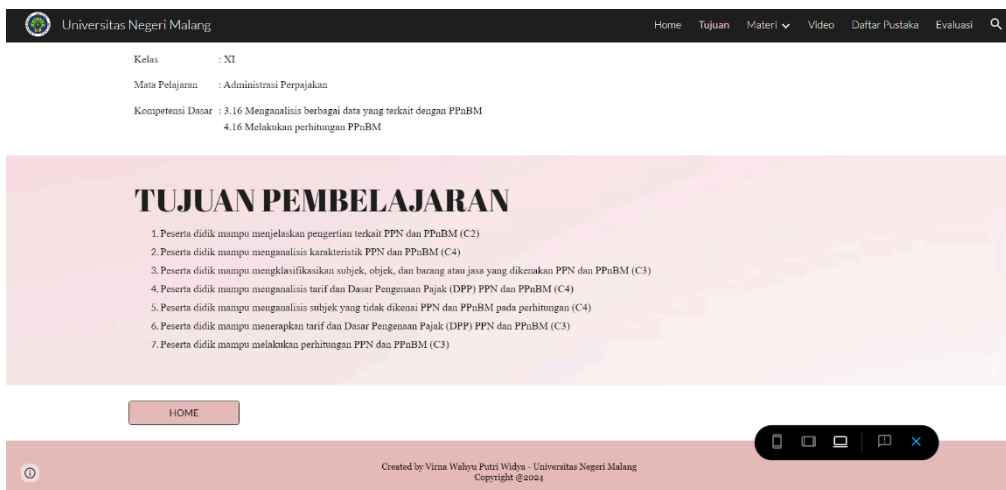


Gambar 2.1 Tampilan menu home

Gambar yang digambarkan di atas menampilkan tampak visual menu beranda.. Pada menu *home* ini mencakup beberapa indikator yang akan mengarahkan ke dalam beberapa menu lainnya seperti tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video referensi, evaluasi pembelajaran, serta daftar pustaka. Selain itu, dari beberapa indikator tersebut akan ada tombol yang terletak pada kiri bawah untuk digunakan kembali ke menu *home* tersebut. Selain dari ikon-ikon tersebut, untuk menuju ke menu yang lainnya dapat melalui menu bar yang berisi tulisan dan berada di pojok kanan atas. Selanjutnya akan dilampirkan terkait tampilan dari menu-menu yang terdapat pada *website* ini.



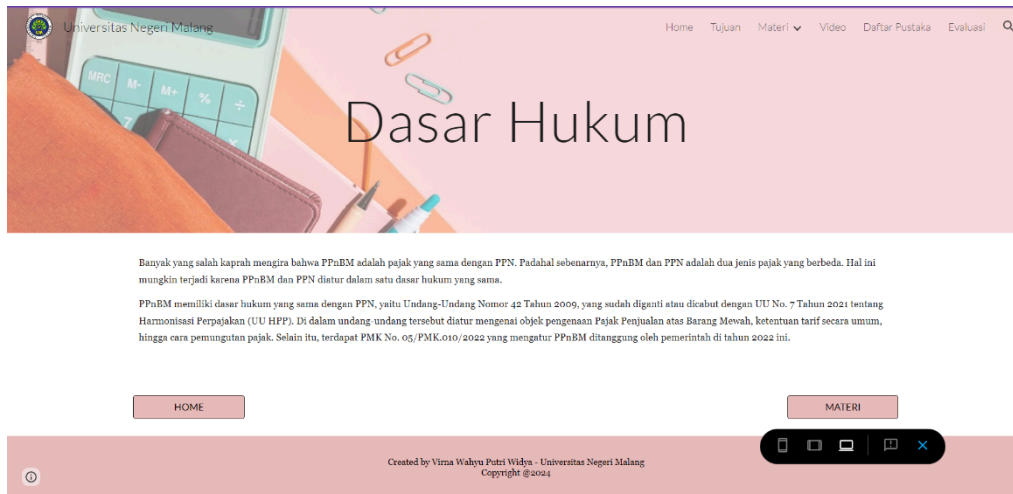
Gambar 3. Tampilan menu tujuan



Gambar 3.1 Tampilan menu tujuan



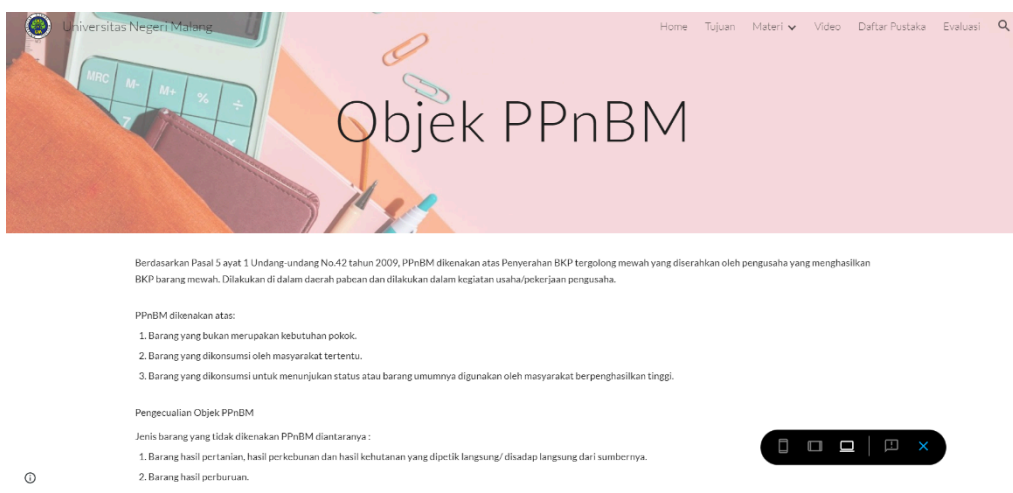
Gambar 4. Tampilan menu materi pengertian PPnBM



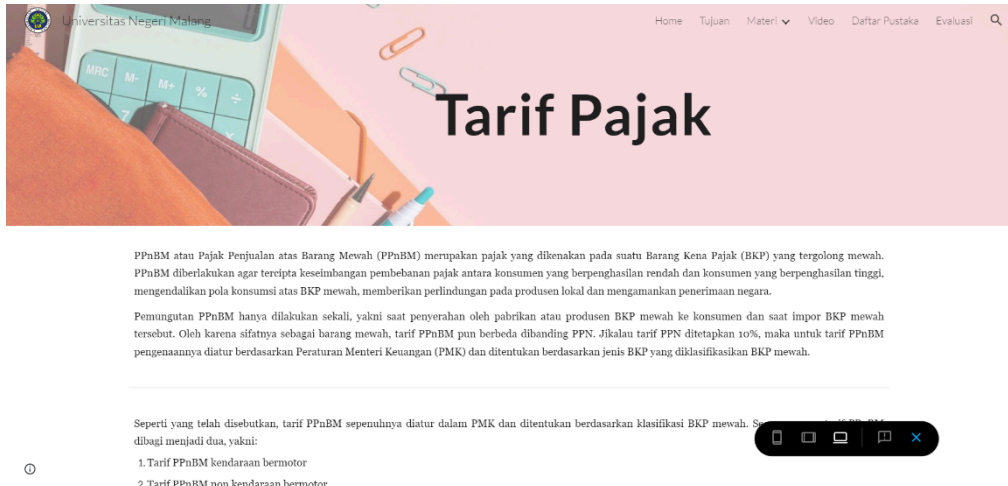
Gambar 5. Tampilan menu materi dasar hukum PPnBM



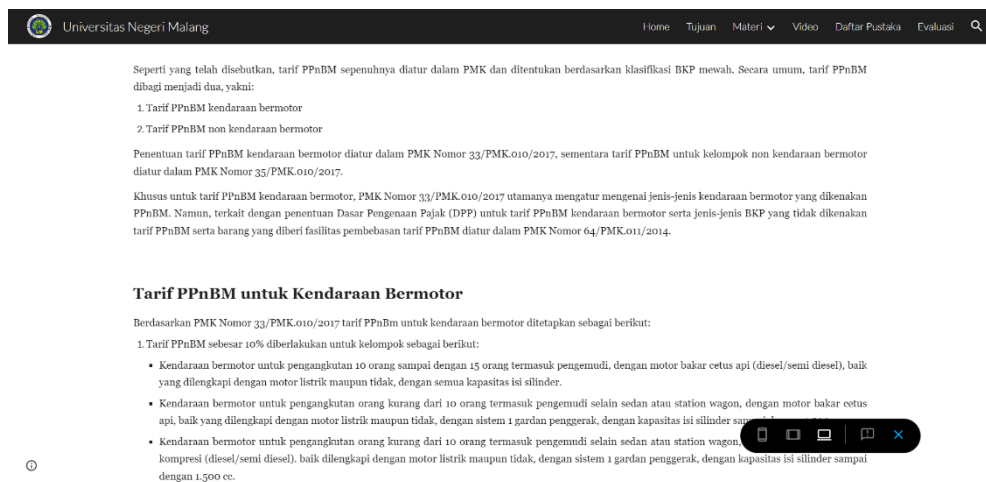
Gambar 6. Tampilan menu materi subjek PPnBM



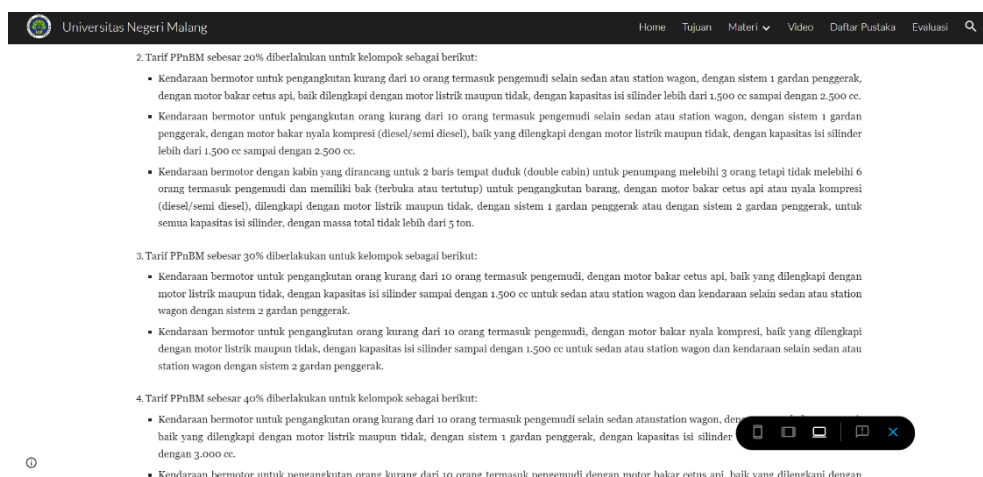
Gambar 7. Tampilan menu materi objek PPnBM



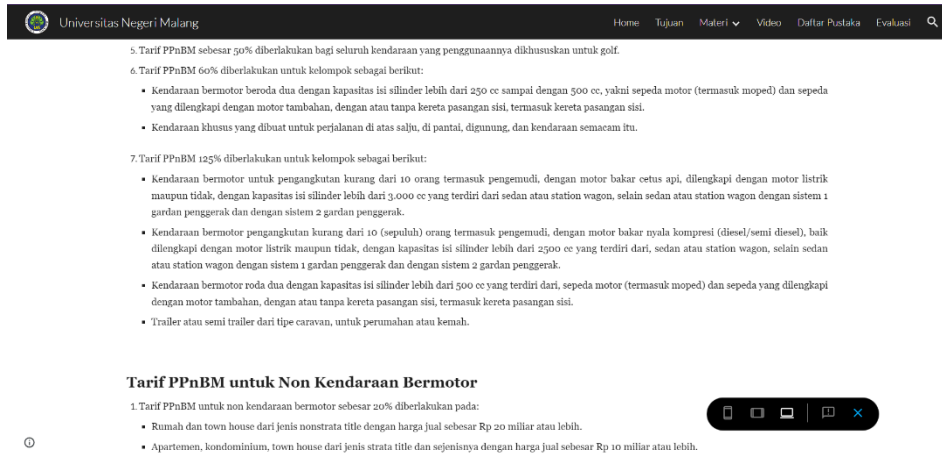
Gambar 8. Tampilan menu materi tarif pajak



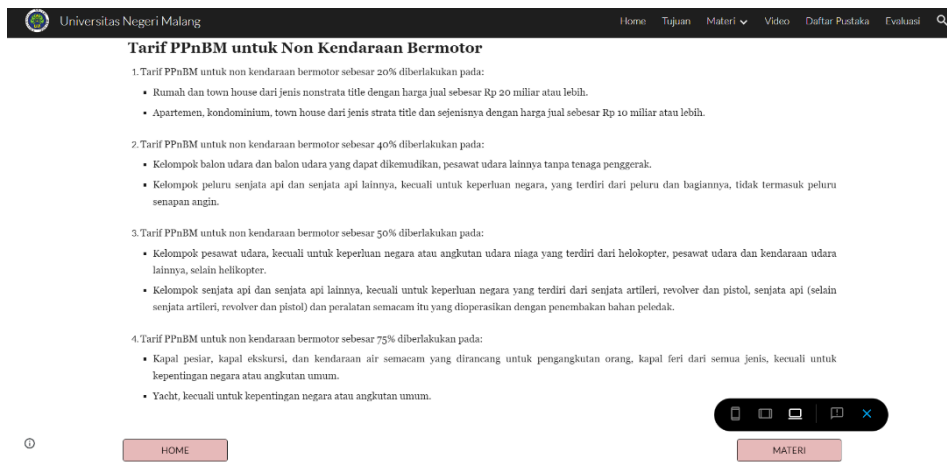
Gambar 8.1 Tampilan menu materi tarif pajak



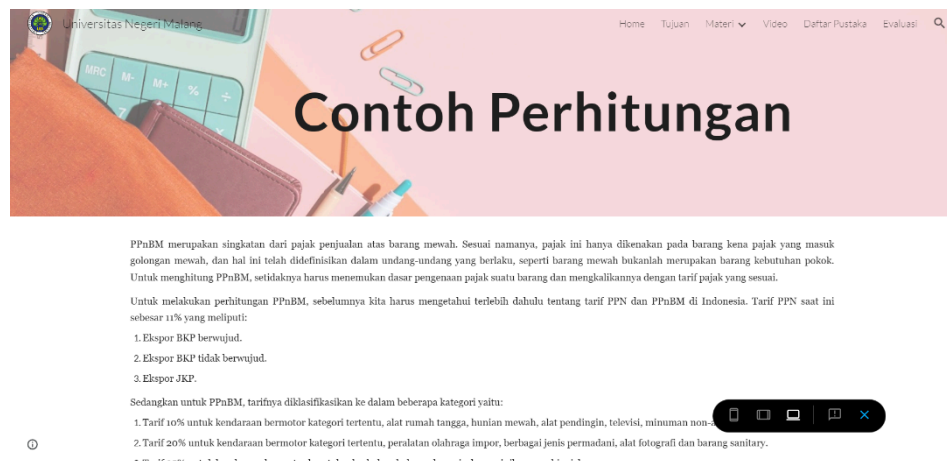
Gambar 8.2 Tampilan menu materi tarif pajak



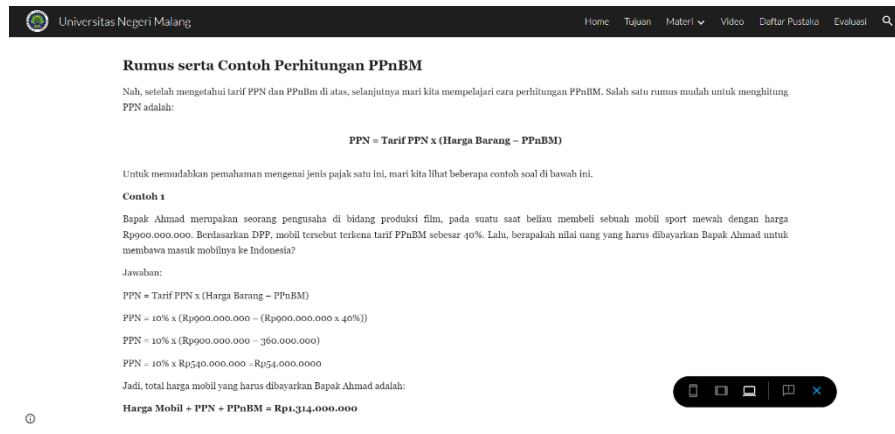
Gambar 8.3 Tampilan menu materi tarif pajak



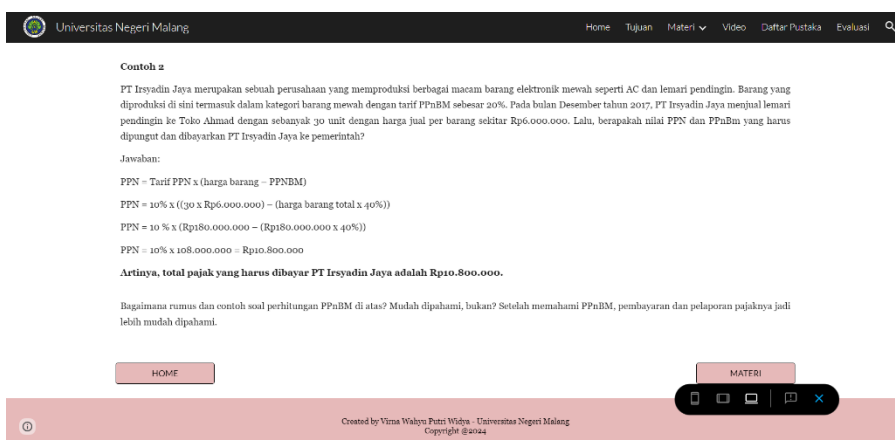
Gambar 8.4 Tampilan menu materi tarif pajak



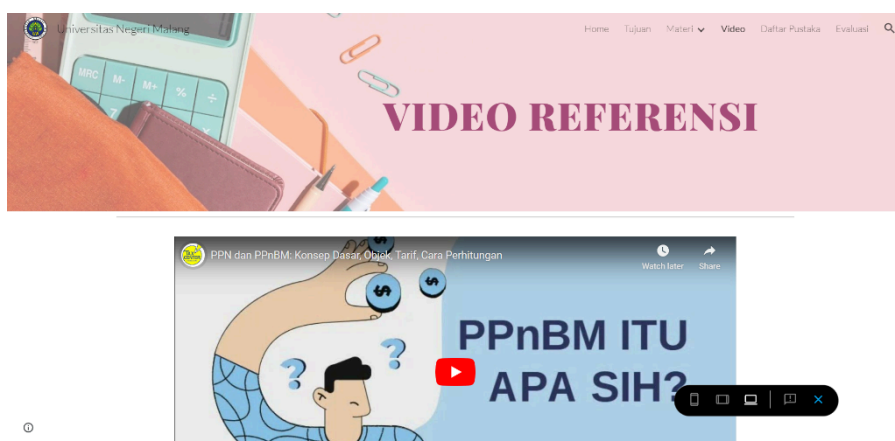
Gambar 9. Tampilan menu contoh perhitungan PPnBM



Gambar 9.1 Tampilan menu contoh perhitungan PPnBM



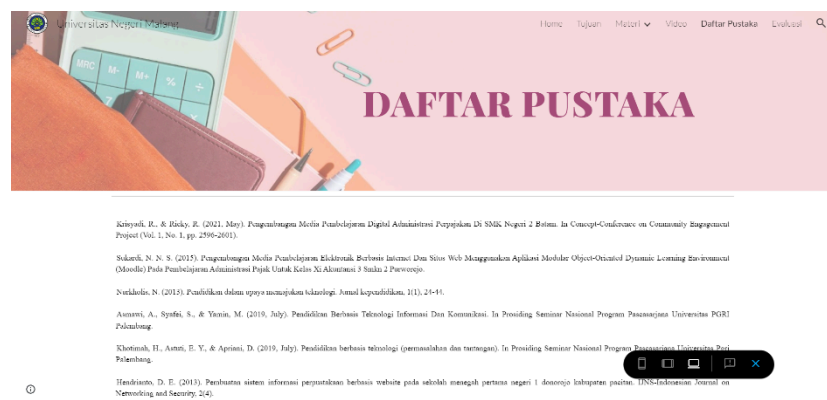
Gambar 9.2 Tampilan menu contoh perhitungan PPnBM



Gambar 10. Tampilan menu video referensi



Gambar 10. Tampilan menu video referensi



Gambar 11. Tampilan menu daftar pustaka



Gambar 12. Tampilan soal evaluasi



Gambar 12.1 Tampilan soal evaluasi



Gambar 12.2 Tampilan soal evaluasi

Berikut merupakan *qr code* dari media pembelajaran berbasis *website* yang telah peneliti kembangkan ini:



Gambar 12. Qr code website edukasi

## SIMPULAN

Pendidikan memegang peranan yang amat penting dalam kehidupan bermasyarakat itu adalah dasar untuk mengembangkan potensi setiap orang. Pendidikan memberikan bimbingan untuk pertumbuhan dan pembentukan kedisiplinan. Dengan pendidikan, setiap orang memiliki kesempatan untuk mengenali dan mendalami bidang yang disukai, meningkatkan Mutu tenaga individu. Pendidikan adalah proses yang melibatkan individu, masyarakat, dan konten realitas yang membentuk sifat manusia dan masyarakat. Lebih dari sekedar pengajaran, pendidikan melibatkan pertukaran pengetahuan, perubahan nilai, dan pembentukan kepribadian. Tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi manusia. Kegiatan pendidikan dilakukan di ruang kelas dengan interaksi antara guru dan siswa, menggunakan media pembelajaran seperti buku pelajaran atau slide presentasi. Dalam era teknologi saat ini, pengajar dituntut untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti website, untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran.

Pembuatan metode pemahaman berbasis website ini adalah sebuah inovasi untuk mengikuti perkembangan teknologi yang sedang terjadi. Diciptakannya media pembelajaran dengan menggunakan *website* tersebut agar para siswa yang ingin menambah wawasan mereka tidak merasa bosan dan jenuh dengan penggunaan media pembelajaran yang *monoton*. Hal ini menimbulkan masalah bagi guru atau pendidik untuk memahami dan mengikuti perkembangan teknologi secara mahir. i. karna keberadaan metode pembahasan belajar berbasis *website* tersebut membuat para siswa dapat menjadi lebih semangat untuk mempelajari materi-materi terkait mata pelajaran yang disediakan yaitu sebagai contohnya materi Pajak Penjualan Atas Barang Mewah atau biasa dikenal PPnBM. Pada *website* tersebut tidak hanya mencantumkan materi-materi saja, namun juga terdapat soal evaluasi akan dipakai melihat seberapa besar tingkat pemahaman siswa mengenai materi PPnBM tersebut. Selain itu, soal-soal tersebut juga dapat digunakan sebagai tolak ukur apakah tujuan pembelajaran yang digunakan telah tercapai secara keseluruhan.

Dibalik terciptanya media pembelajaran berbasis *website* edukasi ini, tentunya terdapat tantangan tersendiri untuk keberhasilan dalam mengimplementasikan hasil rancangan *website* tersebut. Salah satu tantangan yang ada yaitu keterbatasan teknologi yang masuk ke dalam lingkungan sekolah. Tidak semua sekolah memiliki fasilitas yang memampuni untuk melaksanakan atau menampilkan media pembelajaran ini. Tidak adanya jaringan atau *internet* merupakan masalah besar karena media pembelajaran tersebut tidak akan dapat diakses. Maka dari itu, guru atau pendidik diusahakan untuk mencari alternatif lain agar media pembelajaran ini dapat dijalankan dengan baik. Namun, apabila ingin memberikan inovasi baru terkait media pembelajaran, alangkah baiknya disesuaikan sarana dan prasarana sekolah, serta kualifikasi muridnya menjadi faktor penentu.. Peneliti berharap untuk penelitian selanjutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* edukasi ini lebih kreatif dan menarik serta dapat mengimplementasikan secara langsung pada sekolah-sekolah yang membutuhkan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Krisyadi, R., & Ricky, R. (2021, May). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Administrasi Perpajakan Di SMK Negeri 2 Batam. In *Concept-Conference on Community Engagement Project* (Vol. 1, No. 1, pp. 2596-2601).
- Sukardi, N. N. S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Internet Dan Situs Web Menggunakan Aplikasi Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (Moodle) Pada Pembelajaran Administrasi Pajak Untuk Kelas Xi Akuntansi 3 Smkn 2 Purworejo.
- Nurkholis, N. (2013). Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi. *Jurnal kependidikan*,1(1), 24-44.
- Asmawi, A., Syafei, S., & Yamin, M. (2019, July). Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Khotimah, H., Astuti, E. Y., & Apriani, D. (2019, July). Pendidikan berbasis teknologi (permasalahan dan tantangan). In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Hendrianto, D. E. (2013). Pembuatan sistem informasi perpustakaan berbasis website pada sekolah menengah pertama negeri 1 donorojo kabupaten pacitan. *IJNS-Indonesian Journal on Networking and Security*, 2(4).
- Krisyadi, R., & Jessy, J. (2021, April). Penyusunan Bahan Ajar Digital Administrasi Perpajakan Pada SMK Kartini Batam. In *ConCEPt-Conference on Community Engagement Project* (Vol. 1, No. 1, pp. 728-737).
- Suryandaru, N. A., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis website pada muatan pembelajaran matematika kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6040-6048.
- Pitriani, N. R. V., Wahyuni, I. G. A. D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 515-532.
- Rahman, K. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website untuk Mata Pelajaran Programmable Logic Controller (PLC) Pada SMK Darussalam Makassar. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 6(2).
- Lestari, E. (2017). Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Berbasis Internet (Pra E-Learning) Pada Program Studi Teknologi Industri Pertanian Politeknik Negeri Tanah Laut. *Conference: Conference: Seminar Nasional Pendidikan Sains PPs Unesa, At Universitas Negeri Surabaya*, F54-F57.