



Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis *Book Creator* pada Elemen Perpajakan Materi PPh Pasal 21 di SMK Negeri 4 Surabaya

Mariam Intan Ameriani Quintantina¹, Suci Rohayati²

^{1,2}Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

E-mail: mariam.21009@mhs.unesa.ac.id, sucirohayati@unesa.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-06-10 Revised: 2025-07-20 Published: 2025-08-01	Technological developments require the integration of technology in the learning process, so that learning resources must continue to develop and innovate in order to achieve learning objectives. However, the current situation shows that there are teaching materials that still do not follow the latest developments in the field of taxation, as well as limited teaching materials that will hinder students' understanding of taxation materials, including difficulties in following the latest changes related to tax rates. This study aims to produce a product in the form of an interactive E-Book based on a book creator on the taxation elements of Article 21 Income Tax material at SMK Negeri 4 Surabaya. This research is a type of Research and Development (R&D) using a 4-D development model consisting of the stages of defining, designing, developing, and disseminating, but only carried out up to the develop stage. The results of the eligibility of interactive e-books based on book creators show an overall average value of 90.28% with the interpretation of "Very Eligible", covering aspects of content eligibility of 88.12%, presentation aspects of 87.61%, linguistic aspects of 94.28%, and graphic aspects of 91.11%. The responses from students also showed an interpretation of "Very Understanding" with an average percentage of 98.6%. Thus, it can be concluded that the E-book based on book creators on the Tax Element of Income Tax Article 21 Material is "Very Eligible" to be used in learning activities.
Keywords: <i>Interactive E-Book;</i> <i>Book Creator;</i> <i>Taxation;</i> <i>Income Tax Article 21.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-06-10 Direvisi: 2025-07-20 Dipublikasi: 2025-08-01	Perkembangan teknologi menuntut adanya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga sumber belajar pun harus terus berkembang dan berinovasi demi mencapai tujuan pembelajaran. Akan tetapi, keadaan saat ini menunjukkan bahwa terdapat bahan ajar yang masih belum mengikuti perkembangan terbaru di bidang perpajakan, serta terbatasnya bahan ajar yang akan menghambat pemahaman peserta didik terhadap materi perpajakan, termasuk kesulitan dalam mengikuti perubahan terbaru terkait tarif perpajakan. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan produk berupa E-Book interaktif berbasis book creator pada elemen perpajakan materi PPh Pasal 21 di SMK Negeri 4 Surabaya. Penelitian ini termasuk jenis Research and Development (R&D) dengan pendekatan model 4-D yang meliputi empat tahapan, yaitu pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (disseminate), namun hanya dilakukan sampai pada tahap develop. Hasil kelayakan e-book interaktif berbasis book creator menunjukkan nilai rata-rata secara keseluruhan sebesar 90,28% dengan interpretasi "Sangat Layak", mencakup aspek kelayakan isi sebesar 88,12%, aspek penyajian sebesar 87,61%, aspek kebahasaan sebesar 94,28%, dan aspek kegrafisan sebesar 91,11%. Respon dari peserta didik juga menunjukkan interpretasi "Sangat Memahami" dengan rata-rata presentase sebesar 98,6%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa E-book berbasis book creator pada Elemen Perpajakan Materi PPh Pasal 21 "Sangat Layak" digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
Kata kunci: <i>E-book Interaktif;</i> <i>Book Creator;</i> <i>Perpajakan;</i> <i>PPh Pasal 21.</i>	

I. PENDAHULUAN

Keberadaan teknologi saat ini dianggap sangat penting bagi kehidupan manusia berfungsi sebagai pendukung dalam berbagai aktivitas, baik dalam pekerjaan maupun pendidikan (Agustian & Salsabila, 2021). Dalam konteks pendidikan, teknologi menjadi salah satu faktor utama dalam mendorong peningkatan kualitas pembelajaran melalui penggunaan dan

pemanfaatan teknologi yang tepat efektif dalam proses pendidikan. Salah satu pelaku utama dalam dunia pendidikan adalah guru, yang dituntut untuk melakukan inovasi serta menerapkan kemajuan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Seorang guru juga perlu memahami sistem pembelajaran agar dapat menentukan media serta bahan ajar yang sesuai untuk mendukung proses belajar mengajar.

Bahan ajar sendiri didefinisikan sebagai materi yang digunakan oleh guru atau pengajar untuk mendukung kegiatan belajar (Nuryasana & Desiningrum, 2020).

Bahan ajar perlu disesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini untuk mendukung proses belajar mengajar menjadi efektif dan menarik. Hal tersebut didukung oleh penelitian Pertiwi & Rochmawati (2019) menyatakan bahwa peserta didik tertarik untuk membaca, sehingga diperlukan bahan ajar yang memiliki daya tarik yang tinggi. Salah satu inovasi berbasis teknologi digital yang mulai berkembang adalah *E-Book* Interaktif. Andaresta & Rachmadiarti (2021) mengungkapkan *E-book* adalah media pembelajaran berupa buku yang berisi informasi dalam bentuk elektronik yang dapat berupa teks, animasi atau gambar. Menurut Munir (2015) pembelajaran interaktif muncul dari adanya komunikasi dua arah atau lebih, yang meliputi interaksi dengan media pembelajaran, komunikasi antar siswa, serta interaksi antara siswa dan guru. Selain itu, unsur dalam *e-book* interaktif terdiri dari gabungan teks tulis, gambar, video dan elemen interaktif lainnya yang dapat memperdalam pemahaman dan meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran (R. T Lestari et al. 2018). Maka dari itu, dengan adanya perpaduan beberapa konten multimedia dalam *e-book* interaktif dapat membantu peserta didik dalam memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak, sehingga lebih mudah dipahami (Sholikah & Widarti. 2023). Menurut Alperi (2019) bahan ajar dalam format digital memiliki kemudahan dalam penggunaan karena dapat diakses dengan lebih praktis, mudah dibawa, tahan lama serta tersedia secara gratis melalui internet. Dengan adanya kemudahan akses tersebut, penggunaan *e-book* tidak memerlukan alat tulis dan kertas dalam pembelajaran langsung, karena *e-book* dapat dipelajari secara berulang tanpa batas ruang, waktu, dimana saja dan kapan saja serta mandiri dirumah sehingga peserta didik memiliki kebebasan dalam mempelajari isi materi (Kiki Fatmawati, 2024).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru mata pelajaran Perpajakan Kelas XI di SMK Negeri 4 Surabaya, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran perpajakan, materi yang digunakan masih belum mengikuti perkembangan terbaru di bidang perpajakan, sehingga sebagian besar bahan ajar yang digunakan disekolah belum *upgrade* dengan informasi terkini yang mungkin masih merujuk pada ketentuan lama. Akibatnya peserta didik

tidak memiliki bahan ajar terbaru. Selain itu, adanya keterbatasan buku cetak yang hanya tersedia di perpustakaan mengakibatkan peserta didik tidak dapat memanfaatkan bahan ajar secara optimal. Berdasarkan angket kebutuhan peserta didik yang telah dibagikan oleh peneliti, diketahui bahwa mayoritas peserta didik merasa kesulitan dalam mempelajari elemen Perpajakan, terutama materi PPh Pasal 21. Dalam hasil angket, peserta didik menyatakan bahwa dengan adanya bantuan bahan ajar yang lebih bervariasi seperti *E-book* interaktif dalam proses pembelajaran akan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Sementara itu, guru juga mengharapkan penggunaan bahan ajar berbasis teknologi untuk mendukung pembelajaran perpajakan. Menurut Sholeh & Basuki (2019) berpendapat bahwa penerapan bahan ajar digital dapat memudahkan seorang guru dalam mengembangkan setiap materi pembelajaran yang diterapkan saat pembelajaran di kelas dengan tampilan yang menarik. Maka dari itu, dibutuhkannya pengembangan bahan ajar berupa *e-book* interaktif yang memuat materi PPh Pasal 21 dengan metode perhitungan TER (Tarif Efektif Rata-Rata) agar mampu meningkatkan minat belajar serta mendorong keaktifan peserta didik.

Pengembangan bahan ajar yang lebih interaktif dan mudah diakses oleh peserta didik memerlukan pemanfaatan teknologi yang sesuai dengan platform elektronik yang mereka miliki. Dengan demikian, bahan ajar ini disajikan dalam bentuk *e-book* berbasis aplikasi *Book Creator*. Menurut Akmalia (2022), *book creator* merupakan aplikasi atau perangkat lunak yang mudah digunakan untuk menyusun buku interaktif, jika umumnya buku hanya memuat teks dan gambar, maka melalui *book creator*, pengguna dapat menambahkan berbagai elemen multimedia seperti audio dan video guna memperkaya isi buku. *Book creator* memiliki keunggulan dalam hal kepraktisan dan fitur pencarian yang edisien, yang dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif, serta berpotensi meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik (Anam et al. 2024). Dengan begitu, aplikasi *book creator* ini sangat mendukung dalam pengembangan bahan ajar yang interaktif. Berdasarkan penelitian yang mendukung penggunaan *book creator* yang dilakukan oleh Pausa & Zainal (2023) menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *book creator* mampu meningkatkan partisipasi serta ketertarikan peserta didik selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

Penelitian sebelumnya seperti yang dilakukan oleh Ambarwati (2022) bahwa penggunaan media digital interaktif berbasis *book creator* memberikan dampak positif yang cukup besar, karena mampu menjadikan proses pembelajaran lebih atraktif, sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Suryanti & Arsid (2023) menunjukkan hasil bahwa *e-book* berbasis *book creator* memiliki kualitas baik dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Sakti & Purwowidodo (2024) menyatakan bahwa aplikasi *book creator* sangat membantu memperdalam pemahaman belajar peserta didik. Dalam mengembangkan *e-book* berbasis *book creator* ini, diharapkan agar pelaksanaan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, memotivasi, meningkatkan pemahaman, serta keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model 4-D yang terdiri atas empat tahapan. Tahap pertama, yaitu *define*, dilakukan dengan menganalisis atau mengidentifikasi permasalahan yang dialami oleh peserta didik dan pendidik, kemudian menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tahap kedua yaitu *design*, mencakup penyusunan materi dan perancangan awal produk yang akan dikembangkan (prototipe 1). Tahap ketiga yaitu *develop*, merupakan tahap pengembangan produk yang telah dirancang, kemudian dilakukan uji coba secara terbatas. Dan tahap keempat yaitu *disseminate*, yaitu proses menyebarluaskan produk pembelajaran kepada masyarakat luas, termasuk kalangan pendidikan. Namun, dalam penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap *develop* saja.

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini mencakup tiga tahap, yaitu telaah dan validasi para ahli serta uji coba terbatas. Subjek uji coba untuk ahli materi terdiri atas Dosen dari Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya, serta seorang guru dari jurusan Akuntansi di SMK Negeri 4 Surabaya. Ahli bahasa merupakan Dosen dari Program Studi S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya. Sementara itu, ahli grafis berasal dari Dosen Program Studi S1 Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Uji coba terbatas melibatkan Peserta Didik kelas XI

Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 4 Surabaya. Penelitian ini memanfaatkan dua macam data, yaitu data bersifat kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapat melalui lembar telaah dari para ahli serta masukan dari peserta didik saat tahap uji coba terhadap *e-book* interaktif yang dikembangkan. Informasi ini menjadi dasar untuk melakukan revisi guna menyempurnakan kelayakan produk. Adapun data kuantitatif diperoleh dari lembar validasi yang diisi oleh para ahli maupun respon peserta didik. Seluruh hasil validasi yang berbentuk kuantitatif kemudian dianalisis dengan skala *likert*. Berikut adalah kriteria penilaian berdasarkan skala *likert*:

Tabel 1. Kriteria Skala *Likert*

Kriteria	Nilai Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Sumber: Riduwan (2015)

Data skor yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata dari seluruh jawaban responden, yang selanjutnya disajikan dalam bentuk persentase. Adapun rumus menghitung persentase kelayakan adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

Jumlah skor : Total skor yang didapat
Jumlah skor maksimal : Total skor tertinggi dari angket x jumlah responden

Persentase yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan skala *likert* dengan kriteria interpretasi skor yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor Validasi Ahli

Presentase %	Kriteria
0-20	Sangat tidak layak
21-40	Tidak layak
41-60	Cukup layak
61-80	layak
81-100	Sangat layak

Sumber: Riduwan (2015)

Berdasarkan tabel interpretasi diatas, *e-book* interaktif berbasis *book creator* dapat dinyatakan

“Layak” apabila memperoleh penilaian $\geq 61\%$ dari dosen dan guru. Sedangkan hasil respon peserta didik dianalisis menggunakan skala Guttman.

Tabel 3. Kriteria Skala Guttman

Kriteria	Nilai Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber: Riduwan (2015)

Skor yang diperoleh kemudian dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

Jumlah skor : Total skor yang didapat
Jumlah skor maksimal : Total skor tertinggi dari angket x jumlah responden

Pendapat peserta didik terhadap *e-book* interaktif berbasis *book creator* disimpulkan berdasarkan hasil persentase yang dianalisis menggunakan skala *likert*, dengan kriteria interpretasi sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Interpretasi Skor Responden Peserta Didik

Presentase (%)	Kriteria
0 - 20	Sangat Tidak Memahami
21 - 40	Tidak Memahami
41 - 60	Cukup Memahami
61 - 80	Memahami
81 - 100	Sangat Memahami

Sumber: Riduwan (2015)

Berdasarkan kriteria tersebut, *e-book* interaktif berbasis *book creator* sebagai alat bantu pembelajaran pada pembelajaran perpajakan dinyatakan “Memahami” atau “Sangat Memahami” jika persentase mencapai $\geq 61\%$.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penyajian hasil penelitian dan pengembangan ini adalah untuk memberikan jawaban atas rumusan masalah yang telah ditetapkan.

1. Proses Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis *Book Creator* Pada Elemen Perpajakan Materi PPh Pasal 21 di SMK Negeri 4 Surabaya

Hasil penelitian pengembangan *e-book* interaktif berbasis *book creator* dengan menggunakan model pengembangan 4-D menunjukkan hasil sebagai berikut:

a) Tahap *Define* (Pendefinisian)

Proses yang dilakukan pada tahapan ini yaitu dengan mengidentifikasi dan merumuskan masalah yang sebenarnya terjadi di lapangan serta mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk menjadi dasar dalam penyusunan konsep atau produk yang akan dikembangkan. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap analisis ini meliputi analisis permasalahan, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas dan perumusan tujuan pembelajaran.

Analisis Permasalahan dilakukan dengan tujuan mengungkap permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran perpajakan. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari SMK Negeri 4 Surabaya diketahui bahwa ditemukan salah satu materi yang belum dikembangkan sebelumnya, yaitu materi PPh Pasal 21. Dalam pembelajaran perpajakan, materi yang digunakan masih mengacu pada ketentuan lama, padahal seharusnya sudah menerapkan perhitungan Tarif Efektif Rata-Rata (TER) sesuai ketentuan terbaru. Akibatnya, peserta didik belum memiliki bahan ajar yang sesuai dengan peraturan yang berlaku. Selain itu, keterbatasan buku cetak, menjadi kendala karena sebagian besar buku yang digunakan peserta didik merupakan pinjaman dari perpustakaan sekolah, sehingga akses terhadap materi pembelajaran terbatas dan juga pembelajaran menjadi kurang optimal.

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik terkait penggunaan media pembelajaran serta pengaruhnya terhadap peserta didik dengan menyebarkan angket analisis kebutuhan. Hasil angket menunjukkan bahwa peserta didik masih kesulitan dalam pembelajaran perpajakan terutama pada materi PPh Pasal 21.

Analisis Konsep dilakukan dengan menentukan isi materi pada *e-book* interaktif berbasis *book creator* untuk mengidentifikasi dan mengurutkan

konsep-konsep yang akan diajarkan dalam materi PPh Pasal 21 secara sistematis yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran (CP) agar pembelajaran menjadi terarah.

Analisis Tugas dilakukan dengan tujuan untuk memastikan bahwa soal atau tugas yang diberikan kepada peserta didik sejalan dengan materi atau konsep yang telah diajarkan sebelumnya. Soal-soal dalam *e-book* interaktif mencakup bentuk soal objektif dan subjektif.

Merumuskan Tujuan Pembelajaran dilakukan berdasarkan capaian pembelajaran yang telah ditentukan. Tujuan pembelajaran dalam *E-book* interaktif yang dikembangkan dirancang mengandung unsur ABCD yakni, A (*audience*), B (*behavior*), C (*conditioning*), D (*degree*).

b) Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan bertujuan untuk mengembangkan konsep produk hingga menghasilkan sebuah prototipe awal. Dalam tahap ini, terdapat 3 langkah utama, yaitu penyusunan materi, pemilihan media, dan pemilihan format.

Penyusunan materi dalam *e-book* interaktif disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Produk *e-book* interaktif berbasis *book creator* memuat materi Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21 beserta penerapannya untuk pegawai tetap dan bukan pegawai.

Pemilihan media ditentukan berdasarkan hasil analisis pada tahap sebelumnya (*define*). Berdasarkan analisis tersebut, media pembelajaran yang dipilih adalah *e-book* interaktif berbasis *book creator*.

Pemilihan format dilakukan guna untuk menentukan bentuk tampilan *e-book* interaktif yang paling sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. *E-book* disusun secara lebih interaktif dengan memanfaatkan *book creator*, sehingga *e-book* memuat berbagai macam fitur interaktif seperti suara, video, tautan, kode QR dll. Menurut Arfiana & Rochmawati (2023) bahwa penggunaan kode QR dalam produk pembelajaran memungkinkan peserta didik mengakses materi multimedia secara langsung, sehingga memperkaya

pengalaman belajar. Output yang dihasilkan dalam bentuk tautan web yang dapat diakses melalui browser. Selanjutnya, dilakukan proses penyusunan ilustrasi dan media lainnya agar sesuai dengan tata letak yang ditentukan.

c) Tahap *Develop* (Pengembangan)

Proses yang dilakukan pada tahap ini, desain yang telah dibuat kemudian diimplementasikan ke dalam bentuk *e-book* interaktif menggunakan *book creator* agar selaras dengan format yang telah ditetapkan dan menghasilkan prototipe 1. *E-book* yang telah dikembangkan kemudian ditelaah untuk mendapatkan masukan dan saran dari para ahli sebagai dasar evaluasi dan penyempurnaan *e-book* tersebut. Berdasarkan hasil telaah dari para ahli, prototipe 1 direvisi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan. Revisi ini menghasilkan pengembangan *e-book* interaktif yang baru dan disebut sebagai prototipe 2. Berikut ini disajikan prototipe kedua *e-book* interaktif yang telah direvisi.





Gambar 1. Tampilan E-Book Interaktif

Langkah berikutnya adalah melakukan validasi dengan tujuan untuk menilai kelayakan *e-book* interaktif secara menyeluruh dan memastikan bahwa *e-book* interaktif yang sudah direvisi memenuhi kriteria dan standar yang diinginkan serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Kemudian dilakukan uji coba terbatas guna mendapatkan masukan dari peserta didik mengenai penggunaan *e-book* interaktif berbasis *book creator* dalam kegiatan pembelajaran. Subjek uji coba terbatas sebanyak 10-20 peserta didik (Sadiman, 2015).

2. Kelayakan E-Book Interaktif Berbasis Book Creator Pada Elemen Perpajakan Materi PPh Pasal 21 di SMK Negeri 4 Surabaya

Pengembangan *e-book* interaktif berbasis *book creator* dalam penelitian ini melibatkan 3 jenis validator yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli grafis. Validator ahli materi yaitu Ibu Dr. Suci Rohayati, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi di Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya. Selain itu, validasi juga dilakukan oleh Ibu Pantja Harjoewarni, guru dari SMK Negeri 4 Surabaya pada jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Untuk validasi ahli

bahasa dilakukan oleh Bapak Prof. Dr. Anas Ahmadi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Program Studi S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dari Fakultas Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Surabaya. Adapaun validasi dari ahli grafis dilakukan oleh Bapak Hirnanda Dimas Pradana, M.Pd. dosen pada Program Studi S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Uji kelayakan ini menggunakan lembar validasi yang disusun berdasarkan instrumen dari BSNP (2014) dalam bentuk skala likert yang diinterpretasikan ke dalam bentuk persen. Penilaian skala likert memiliki rentang nilai 1-5, dimana angka 5 menunjukkan "Sangat Layak", 4 "Layak", 3 "Cukup Layak", 2 "Tidak Layak", 1 "Sangat Tidak Layak". Berikut ini disajikan diagram hasil validasi dari masing-masing para ahli.



Gambar 2. Diagram Hasil Validasi Para Ahli

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, aspek kelayakan isi memperoleh nilai sebesar 88,12%, sementara aspek penyajian mendapatkan nilai 87,61%, kedua nilai tersebut masuk dalam kriteria sangat layak. Pada aspek kebahasaan, hasil validasi dari ahli bahasa mencapai 94,28%, yang juga dikategorikan sangat layak. Sementara itu, aspek kelayakan kegrafisan divalidasi oleh ahli grafis dengan nilai sebesar 91,11%, yang termasuk dalam kriteria sangat layak.

3. Respon Peserta Didik Terhadap E-Book Interaktif Berbasis Book Creator Pada Elemen Perpajakan Materi PPh Pasal 21 di SMK Negeri 4 Surabaya

Penelitian uji coba dilakukan pada kelompok kecil yang terdiri dari 20 peserta didik kelas XI AK 2, SMK Negeri 4 Surabaya. Peserta didik diminta memberikan respon melalui lembar angket yang disusun berdasarkan instrumen dari

BSNP (2014). Angket tersebut menggunakan skala Guttman, dimana peserta didik diminta untuk memberi tanda centang (✓) pada kolom “Ya” atau “Tidak”. Data hasil respon peserta didik disajikan dalam bentuk diagram berikut ini.



Gambar 3. Diagram Hasil Respon Peserta Didik

Hasil analisis angket respon peserta didik menunjukkan bahwa skor rata-rata secara keseluruhan sebesar 98,6% yang menunjukkan bahwa *e-book* interaktif yang dikembangkan termasuk dalam kriteria “Sangat Memahami”. Rincian skor berdasarkan aspek keterpahaman diperoleh skor sebesar 100% dengan kriteria sangat memahami, menandakan bahwa seluruh peserta didik sangat memahami materi yang disajikan. Peserta didik menilai bahwa materi dalam *e-book* interaktif mudah dipahami dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran, serta penjelasan yang diberikan dalam *e-book* interaktif juga dinilai cukup jelas dan efektif dalam mampu mendukung pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep penting, khususnya berkaitan dengan materi PPh Pasal 21.

Respon peserta didik dari aspek kejelasan penyajian memperoleh nilai sebesar 100% masuk dalam kriteria sangat memahami, yang menunjukkan bahwa peserta didik benar-benar menguasai materi yang diberikan, materi tersebut disusun dengan urutan yang jelas dan sistematis, serta dilengkapi fitur interaktif seperti kuis, hyperlink, video dan voice over yang semakin mempermudah pemahaman materi.

Respon peserta didik dari aspek keterbacaan memperoleh nilai sebesar 95% masuk dalam kriteria sangat memahami. Ini menunjukkan bahasa dalam *e-book* interaktif sudah sesuai dengan

pemahaman peserta didik, komunikatif, dan mudah dipahami.

Pada aspek kualitas visual, respon peserta didik mendapatkan nilai sebesar 99% masuk dalam kriteria sangat memahami, nilai ini menandakan tampilan visual *e-book* interaktif menarik, dengan tata letak yang rapi, pemilihan warna yang senada, serta penggunaan ilustrasi animasi yang relevan.

Respon peserta didik dari aspek kemudahan interaksi sebesar 99% termasuk dalam kriteria sangat memahami, menunjukkan bahwa *e-book* interaktif sangat mudah digunakan dan efektif dalam membantu pengguna memahami materi. Selaras dengan penelitian Theana & Rochmawati (2019) menunjukkan bahwa respon peserta didik diperoleh persentase sebesar 94,6%.

B. Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini disusun untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya, melalui pemaparan secara sistematis terhadap hasil seluruh tahapan pengembangan, yang mencakup penilaian terhadap *e-book* interaktif serta tanggapan peserta didik terhadap penggunaan *e-book* interaktif berbasis *book creator* dalam kegiatan pembelajaran

1. Proses Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Book Creator Pada Elemen Perpajakan Materi PPh Pasal 21 di SMK Negeri 4 Surabaya

Pengembangan *e-book* interaktif mengacu pada model 4-D yang mencakup tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Akan tetapi, dalam penelitian ini, proses pengembangan dilakukan hingga pada tahap *develop* saja. Sesuai pendapat Suprpto et al. (2019) yang menyatakan bahwa dalam penelitiannya mengembangkan *e-book* interaktif berbasis animasi dapat dilakukan sampai tahap *development* saja. Didukung juga penelitian Jatmiko & Fiantika (2017) yang menyatakan bahwa model tersebut memiliki langkah-langkah yang terperinci dan sistematis sehingga memudahkan dalam melakukan proses pengembangan perangkat dan instrumen pembelajaran.

Pengembangan *e-book* interaktif berbasis *book creator* dilakukan karena bahan ajar perpajakan yang digunakan di SMK Negeri 4 Surabaya belum memenuhi

keterbaruan dalam bidang perpajakan. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran perpajakan, diketahui bahwa materi PPh Pasal 21 belum menyesuaikan dengan regulasi perpajakan terbaru. Akibatnya, bahan ajar yang digunakan disekolah belum mencerminkan pembaruan sesuai dengan ketentuan perpajakan terkini. Salah satu keterbaruan dalam perhitungan PPh Pasal 21 adalah penerapan metode Tarif Efektif Rata-Rata (TER), yang mulai berlaku per 1 Januari 2024. Sesuai dengan ketentuan PMK 168/2023, bahwa terdapat penyesuaian dalam klasifikasi perhitungan dan pemotongan PPh Pasal 21 dengan tujuan untuk memberikan kepastian hukum, serta meningkatkan kemudahan dan kesederhanaan dalam pelaksanaannya. Seiring dengan adanya pembaruan dalam sistem perpajakan, materi pembelajaran di sekolah perlu segera disesuaikan agar proses pembelajaran tetap relevan dan efektif. Miftakh & Sanputra (2025) menyatakan bahwa guru akuntansi perlu terus memperbarui pemahaman mereka tentang perubahan dan pembaruan aturan perpajakan di Indonesia. Gouedard et al. (2020) menegaskan bahwa pembaruan materi ajar memiliki peran penting dalam meringankan beban kerja pendidik sekaligus menjaga kualitas proses pembelajaran.

Selain permasalahan tersebut, sebagian besar buku cetak yang digunakan disekolah merupakan milik perpustakaan sekolah, sehingga penggunaan buku cetak sebagai sumber belajar menjadi terbatas. Dalam proses pembelajaran, hanya mengandalkan power point yang disediakan oleh pendidik, yang berpotensi menimbulkan kebosanan. Hasil angket analisis kebutuhan peserta didik diketahui banyak peserta didik merasa kesulitan dalam memahami konsep materi dan menunjukkan minat belajar yang rendah selama kegiatan belajar di kelas. Atas dasar permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan *e-book* interaktif, khususnya melalui *book creator*, sangat diperlukan untuk membantu peserta didik belajar secara mandiri dan dengan cara yang lebih menyenangkan. Menurut Ismiyati et al. (2022) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital terbukti efektif dalam meningkatkan

prestasi belajar peserta didik. Penelitian Wulandari dkk. (2018) juga menyatakan bahwa minat belajar peserta didik dalam mempelajari dan memahami konsep dapat meningkat melalui penyajian media pembelajaran yang menarik dan tersusun secara sistematis, sehingga memberikan dampak positif pada proses pembelajaran.

2. Kelayakan E-Book Interaktif Berbasis Book Creator Pada Elemen Perpajakan Materi PPh Pasal 21 di SMK Negeri 4 Surabaya

Kelayakan *e-book* interaktif berbasis *book creator* diukur melalui uji validasi yang melibatkan ahli materi, ahli bahasa dan ahli grafis. Uji kelayakan ini dilakukan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya efektif dalam penyampaian materi, tetapi juga memenuhi standar kualitas yang ditetapkan dalam proses pembelajaran. Menurut Riduwan (2015) pentingnya melakukan validasi dengan melibatkan para ahli dalam proses evaluasi instrumen penelitian. Lautsen et al. (2021) menjelaskan bahwa melibatkan para profesional dalam penelitian dapat membantu memperbaiki pengembangan produk. Sementara itu, Kunttu & Neuvo (2020) menyatakan bahwa pentingnya keterlibatan hubungan kolaboratif dengan pihak eksternal dalam pengembangan produk untuk berbagai pengetahuan baru, serta menciptakan pengetahuan baru melalui proses pembelajaran bersama. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa keterlibatan para profesional, seperti ahli materi, ahli bahasa, serta ahli grafis dapat meningkatkan kualitas produk yang dikembangkan.

Produk *e-book* interaktif dapat dikatakan layak dipakai untuk pembelajaran apabila mendapatkan presentase $\geq 61\%$. Berikut ini disajikan rincian hasil nilai rata-rata presentase tiap aspek yang diperoleh berdasarkan hasil validasi dari masing-masing para ahli.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Para Ahli

No	Aspek Penilaian	Presentase	Kriteria
1	Kelayakan Isi	88,12%	Sangat Layak
2	Kelayakan Penyajian	87,61%	Sangat Layak
3	Kelayakan Kebahasaan	94,28%	Sangat Layak
4	Kelayakan Kegrafisan	91,11%	Sangat Layak
	Rata-rata Presentase	90,28%	Sangat Layak

Sumber: Data diolah peneliti (2025)

Berdasarkan data diatas menunjukkan rekapitulasi penilaian dari para ahli, rata-rata yang diperoleh secara keseluruhan sebesar 90,28%. Dengan demikian, *e-book* interaktif yang dikembangkan dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang “Sangat Layak” untuk digunakan. Selaras dengan penelitian Khasanah et al. (2023), *e-book* memiliki tingkat kelayakan sebesar 88,63%, sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran

3. Respon Peserta Didik Terhadap E-book Interaktif Berbasis Book Creator Pada Elemen Perpajakan Materi PPh Pasal 21 di SMK Negeri 4 Surabaya

Pentingnya melibatkan peserta didik dalam memberikan respon terhadap *e-book* interaktif berbasis *book creator* yang dikembangkan untuk mengevaluasi kualitas dan efektivitas media pembelajaran tersebut. Respon peserta didik tidak hanya berfungsi sebagai evaluasi akhir, tetapi juga menjadi umpan balik yang memungkinkan pengembang untuk memahami sejauh mana *e-book* interaktif ini efektif digunakan dalam menyampaikan materi, menarik perhatian dan mudah digunakan oleh peserta didik. Berdasarkan hasil evaluasi dari tanggapan peserta didik, *e-book* interaktif dapat disempurnakan dan disesuaikan guna lebih memenuhi kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Skala Guttman digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur respon peserta didik karena mampu menghasilkan data yang terstruktur dan mudah dianalisis. Selain itu, juga dapat mengidentifikasi bagian yang memerlukan perbaikan berdasarkan persetujuan dan ketidaksetujuan respon peserta didik terhadap pernyataan-pernyataan yang

diajukan. Menurut Riduwan (2015) menyatakan bahwa pentingnya keterlibatan respon peserta didik dalam proses evaluasi dan perbaikan produk pembelajaran. Zhang & Hyland (2022) menyatakan bahwa keterlibatan aktif peserta didik secara perilaku, afektif, dan kognitif terhadap umpan balik mendorong revisi yang lebih bermakna dan hasil pembelajaran yang lebih baik. Sehingga pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa respon yang diperoleh dari peserta didik akan menjadi acuan utama untuk merevisi dan menyempurnakan produk, agar lebih sesuai dengan kebutuhan, pemahaman, serta kenyamanan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sesuai penelitian Çırakoğlu et al. (2022) menyatakan bahwa Buku elektronik interaktif disiapkan sesuai dengan target audiens, subjek, dan pengaturan desain dibuat dengan mempertimbangkan rekomendasi yang diberikan.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian “Pengembangan *E-Book* Berbasis *Book Creator* Pada Elemen Perpajakan Materi PPh Pasal 21 di SMK Negeri 4 Surabaya” mendapatkan hasil sebagai berikut. 1) Produk dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4-D yang mencakup tahap *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*. Akan tetapi, dalam penelitian ini, proses pengembangan dilakukan hingga pada tahap *develop* saja. 2) Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa *e-book* interaktif berbasis *book creator* Pada Elemen Perpajakan Materi PPh Pasal 21 memperoleh kriteria “Sangat Layak” dari aspek isi, penyajian, bahasa dan grafis. 3) Respon dari peserta didik kelas XI AK 2 SMK Negeri 4 Surabaya, berdasarkan aspek yang dinilai meliputi keterpahaman, kejelasan penyajian, keterbacaan, kualitas visual dan kemudahan interaksi, termasuk dalam kriteria “Sangat Memahami”.

B. Saran

Saran yang diberikan adalah 1) Peneliti berikutnya diharapkan dapat melanjutkan dengan penelitian eksperimen guna mengevaluasi efektivitas penggunaan *e-book* interaktif berbasis *book creator*. 2) Peneliti berikutnya disarankan untuk melanjutkan penelitian ini hingga tahap *disseminate*,

sehingga produk yang telah dikembangkan dapat disebarluaskan kepada khalayak umum, khususnya kepada guru dan peserta didik. 3) Penelitian pengembangan *e-book* interaktif berbasis *book creator* pada elemen perpajakan materi PPh Pasal 21 di SMK Negeri 4 Surabaya telah memuat materi PPh Pasal 21 serta penerapannya bagi pegawai tetap maupun bukan pegawai. Oleh karena itu, diharapkan peneliti berikutnya dapat memperluas pengembangan dengan memuat materi tentang PPh Pasal 21 untuk pegawai tidak tetap serta pensiunan.

DAFTAR RUJUKAN

- Anam, K. A., Susanto, S., Al Asror, D., MK, M. N. R., & Mukhlas, E. A. (2024). Pendampingan dan Pelatihan Pengembangan Buku Ajar Digital Berbasis Bookcreator bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Caradde: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 518-526.
- Ambarwati, S. W. (2022). Efektivitas Media Digital Interaktif Berbasis Book Creator Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Pada Siswa Kelas VIII SMP Islam Sudirman Ambarawa Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 8(2), 123-135.
- Arfiana, D. R., & Rochmawati, R. (2023). Pengembangan Buku Ajar Bidang Ilmu Akuntansi Perbankan Kelas XI Semester Genap Berbasis Kontekstual dan Kode Qr di SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 11(1), 11-20.
- Alperi, M. (2019). Peran bahan ajar digital sigil dalam mempersiapkan kemandirian belajar peserta didik. *Jurnal Teknodik*, 99-110.
- BSNP (2014). Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran. Jakarta: BSNP.
- Ismiyati, I., Pramusinto, H., Sholikah, M., & Yulianti, N. D. (2022). Meta-analysis of digital-based learning to improve learning outcomes. *Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research*, 4(2), 53-62.
- Jatmiko, J., & Fiantika, F.R. (2017). Perangkat Pembelajaran 4D Sebuah Rekam Jejak Proses Pembuatan Perangkat Pembelajaran Berbasis Video Animasi 3D Portofolio. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 3(1).
- Lestari, R. T., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2018). *E-Book Interaktif*. JKTP: *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 71-76.
- Miftakh, E. S., & Sanputra, A. H. D. (2025). Tax Series Training: Enhancing Accounting Teachers' Capacity to Deliver Update Tax Education for Social Equity. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 317-323.
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan bahan ajar strategi belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967-974.
- Pertiwi, D.R., & Rochmawati (2019). Pengembangan Bahan Ajar Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro Berbasis Pendekatan Sainifik Kelas XI Perbankan dan Keuangan Mikro SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 7(2), 182-188.
- Riduwan (2015). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: CV Alfabeta.
- Sadiman, A.S. (2015). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Theana, F. M. D., & Rochmawati (2019). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Pendekatan Sainifik pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah Kelas XI AKL di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 7(1).