

**Pengembangan E-Modul Menggunakan *Glideapps* pada Materi Pengisian Surat Pemberitahuan (SPT) Pph Badan Kelas XI Akuntansi SMK Negeri di Surabaya**

**Denisa Anggi Prasanti, Susanti**  
Universitas Negeri Surabaya  
denisaanggi07@gmail.com

**ABSTRACT**

This research aims to: produce e-modules using GlideApps, describe the feasibility of e-modules using GlideApps, and determine students' responses after testing the e-modules being developed. This type of research is development research with a 4D model. The e-module developed is reviewed and validated first by material experts, language experts and media experts. Then a limited trial was carried out on 30 students in class XI Accounting at State Vocational Schools in Surabaya. The results of this research indicate that the e-module using GlideApps for filling out Corporate Income Tax Returns is suitable for use. The feasibility of the material validation results is 87.5% in the very feasible category, the feasibility of the language validation results is 96% in the very feasible category, the feasibility of the media validation results is 92% in the very feasible category, and the student response results are 97.3 % showing a positive response.

**Keywords:** *e-module, GlideApps, filling out corporate income tax returns*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan e-modul menggunakan GlideApps, mendeskripsikan kelayakan e-modul menggunakan GlideApps, serta mengetahui respons peserta didik setelah dilakukan uji coba pada e-modul yang dikembangkan. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model 4D. E-modul yang dikembangkan ditelaah dan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Kemudian dilakukan uji coba secara terbatas pada 30 peserta didik kelas XI Akuntansi SMK Negeri di Surabaya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa e-modul menggunakan GlideApps pada materi pengisian SPT PPh Badan layak digunakan. Kelayakan dari hasil validasi materi adalah 87,5% dengan kategori sangat layak, kelayakan dari hasil validasi bahasa adalah 96% dengan kategori sangat layak, kelayakan dari hasil validasi media adalah 92% dengan kategori sangat layak, dan hasil respons peserta didik adalah 97,3% yang menunjukkan respons positif.

**Kata kunci:** e-modul, GlideApps, pengisian SPT PPh Badan

**PENDAHULUAN**

Perkembangan serta kemajuan bangsa dan negara dapat ditentukan oleh banyak faktor. Salah satunya adalah karena dunia pendidikan. Pendidikan memiliki peran untuk menghasilkan generasi penerus bangsa yang berkualitas, memiliki kecakapan dan kemampuan dalam berpikir kritis. Lestari et al., (2020) mengungkapkan bahwa pendidikan dapat mengembangkan potensi dan

keterampilan peserta didik dalam menghadapi dan mengatasi masalah untuk mendukung pembangunan dimasa depan.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun (2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Salah satu usaha pemerintah dalam pendidikan adalah melalui pengembangan kurikulum. Kurikulum menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional: Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Dalam mencapai tujuan pendidikan di Indonesia tentu tak lepas dari peran lembaga pendidikan di Indonesia yaitu sekolah. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal di Indonesia yang memiliki beberapa tingkatan, contohnya seperti Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK merupakan jenis lembaga pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah.

Dunia pendidikan membutuhkan tenaga pendidik sebagai penunjang dalam penyelenggaraan pendidikan. Salah satu tenaga pendidik adalah guru. Guru berperan sebagai fasilitator yang bertugas memberikan pelayanan untuk memudahkan peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan, menyediakan fasilitas belajar yang kondusif, memotivasi dan mendorong untuk belajar, dan melaksanakan proses pembelajaran. Pelaksanaan proses pembelajaran dibutuhkan sarana dan prasarana untuk mendukung pembelajaran lebih baik, salah satunya adalah dengan memanfaatkan penggunaan bahan ajar.

Kelana & Pratama (2019) mendefinisikan bahan ajar sebagai seperangkat bahan atau alat pembelajaran yang digunakan oleh guru dan disusun dengan sistematis untuk kegiatan belajar mengajar. Terdapat beberapa jenis bahan ajar, seperti bahan ajar cetak, audio, visual, dan multimedia interaktif. Bahan ajar hendaknya disesuaikan dengan standar kurikulum dan perkembangan teknologi. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan Tania & Susilowibowo (2017) yang menyebutkan bahwa seiring dengan adanya perkembangan dan kemajuan teknologi, bahan ajar yang digunakan sebagai sumber belajar juga harus berkembang dan berinovasi. Menurut Tunggawardhani & Susanti (2022) salah satu pengembangan bahan ajar yang berkolaborasi dengan penggunaan teknologi yakni dengan mengembangkan modul konvensional yang diubah menjadi modul berbasis elektronik atau yang sering disebut dengan e-modul. Herawati & Muhtadi (2018) mengemukakan e-modul adalah modul dalam bentuk versi digital yang berisi materi dan simulasi yang layak digunakan pada pembelajaran yang disertai dengan teks, gambar, atau keduanya.

Penggunaan e-modul pada proses pembelajaran mampu untuk meningkatkan kemandirian peserta didik dalam mempelajari suatu materi. Seperti yang dikemukakan oleh Romayanti et al. (2020) bahwa e-modul efektif bagi peserta didik

untuk belajar secara mandiri baik di dalam maupun di luar kelas. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Fuadah (2016) bahwa dengan e-modul memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri di rumah, karena mereka dapat mengulang atau mempelajari kembali materi sesuai kebutuhan. Menurut Arif et al. (2022) pemanfaatan e-modul dalam pembelajaran juga bisa menunjang guru dalam memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik di sekolah untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Penelitian pengembangan ini akan mengaplikasikan teknologi yang dapat digunakan untuk mengembangkan e-modul menjadi lebih efektif, efisien, dan fleksibel melalui pengembangan e-modul berbasis *website*. Santoso et al. (2020) menyatakan bahwa sebuah inovasi yang diharapkan dapat meningkatkan minat, motivasi, dan semangat belajar peserta didik adalah dengan memanfaatkan multimedia interaktif berbasis web. *Website* adalah kumpulan halaman yang berisi informasi dalam bentuk digital. Menurut Sidik (2019) informasi tersebut berupa teks, gambar, audio atau suara, video, animasi atau bisa juga gabungan dari semua komponen tersebut. *Website* dapat dijadikan sebagai media alternatif dalam mengembangkan e-modul karena *website* mudah untuk diisi dengan konten-konten yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Penggunaan *website* untuk mengakses e-modul akan dapat membiasakan peserta didik untuk aktif dalam belajar sehingga pembelajaran bersifat *student centered*. Safira et al. (2021) menyebutkan bahwa *website* dapat diakses dimana pun dan kapan pun, serta media berbasis *website* tidak menghabiskan ruang penyimpanan. Salah satu *website* yang dapat digunakan adalah GlideApps.

GlideApps merupakan situs *website* yang memiliki kelebihan diantaranya adalah dapat menampilkan tidak hanya terbatas pada tulisan, tetapi dapat diberi gambar, video, audio, dan lain-lain yang dapat membuat e-modul menjadi lebih inovatif. Selain itu dalam GlideApps ini juga akan memuat *game* kuis yang akan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Viola et al. (2021) menyebutkan penggunaan GlideApps ini bisa memilih untuk akun gratis, hal ini bermanfaat untuk sebagian kebutuhan seseorang serta dapat berbagi aplikasi dengan orang lain.

Peneliti melakukan penelitian pengembangan e-modul dengan materi pengisian surat pemberitahuan (SPT) PPh Badan pada kelas XI berisi tata cara pengisian formulir no 1771 yang meliputi formulir induk dan lampiran I sampai dengan lampiran VI. Pengembangan e-modul menggunakan GlideApps ini memiliki tujuan agar pembelajaran menjadi lebih menarik, memotivasi peserta didik dan meningkatkan keaktifan partisipasi mereka dalam pembelajaran. Penelitian ini akan dilakukan di SMK Negeri 1 Surabaya, SMK Negeri 4 Surabaya, dan SMK Negeri 10 Surabaya karena setelah melakukan observasi ditemukan adanya kendala dan keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan modul dengan bantuan teknologi.

Berdasarkan studi pendahuluan dan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran perpajakan, yaitu Bu Lusita di SMK Negeri 1 Surabaya diperoleh informasi bahwa bahan ajar yang dipergunakan di sekolah seperti LKS, modul dan

buku dari perpustakaan yang artinya buku tersebut tidak sepenuhnya menjadi milik peserta didik. Guru menjelaskan materi dengan metode ceramah yang kemudian peserta didik diminta untuk menyelesaikan latihan soal. Kemudian wawancara bersama dengan guru mata pelajaran perpajakan, yaitu Bu Panca di SMK Negeri 4 Surabaya diketahui bahwa bahan ajar yang dipakai di sekolah seperti buku paket, LKS, dan sumber belajar dari internet. Pada proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah dan kemudian pemberian tugas kepada peserta didik.

Terakhir studi pendahuluan dan wawancara dengan Pak Budi di SMK Negeri 10 Surabaya diperoleh informasi bahwa bahan ajar yang digunakan di sekolah adalah buku ajar, video pembelajaran, dan blangko formulir. Ketika proses pembelajaran berlangsung peserta didik diminta untuk mengamati video pembelajaran yang ditayangkan oleh guru kemudian diminta untuk latihan mengisi blangko formulir SPT yang telah disediakan secara manual. Penggunaan bahan ajar pada pembelajaran yang terjadi pada ketiga sekolah tersebut adalah bahan ajar konvensional bersifat tekstual yang terkesan membosankan dan kurang menarik sehingga mengakibatkan peserta didik kurang berpartisipasi aktif selama pembelajaran. Guru menginginkan adanya pengembangan bahan ajar berupa modul dalam bentuk digital sehingga dibutuhkan e-modul agar dapat menarik minat, memotivasi, dan meningkatkan keaktifan peserta didik. Selain itu, diterima informasi bahwa bahan ajar yang dipinjamkan dari perpustakaan sekolah belum disesuaikan dengan perubahan kebijakan perpajakan di Indonesia saat ini.

Beberapa penelitian terdahulu tentang penelitian pengembangan e-modul berbasis *website* GlideApps ini menyatakan bahwa e-modul tersebut mampu meningkatkan hasil belajar dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Minan (2022) menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada hasil belajar peserta didik menggunakan e-modul berbasis web (GlideApps). Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Viola et al. (2021) menunjukkan hasil bahwa e-modul berbasis GlideApps menciptakan pembelajaran lebih menarik dan merangsang keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Aisyah et al. (2020) menunjukkan bahwa e-modul berbasis GlideApps layak digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan e-modul berbasis *website* dengan menggunakan GlideApps yang berjudul "Pengembangan E-Modul Menggunakan GlideApps Pada Materi Pengisian Surat Pemberitahuan (SPT) PPh Badan Kelas XI Akuntansi SMK Negeri di Surabaya".

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau disebut dengan R&D (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2017) metode penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan yang dilakukan akan menghasilkan e-modul menggunakan GlideApps. Proses pada

tahapan penelitian dan pengembangan secara umum membentuk sebuah siklus untuk menghasilkan atau menciptakan produk yang sesuai dengan kebutuhan, yang meliputi tahap desain awal produk, uji coba awal produk, perbaikan produk, hingga diperoleh produk yang optimal. Pengembangan e-modul menggunakan GlideApps merupakan suatu proses yang dilakukan dengan tujuan menghasilkan produk baru yang digunakan pada pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang sudah ada.

Model pengembangan dalam penelitian ini adalah model 4D dari Thiagarajan. Menurut Trianto (2015) model pengembangan ini memiliki empat tahap yaitu pertama, tahap pendefinisian (*define*) yang bertujuan untuk mendefinisikan dan mengidentifikasi apa yang dibutuhkan dalam pembelajaran; kedua, tahap perancangan (*design*) yaitu perancangan draft perangkat pembelajaran; ketiga, tahap pengembangan (*develop*) yang bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran dan keempat, tahap penyebaran (*disseminate*) yaitu tahap penggunaan perangkat yang sudah dikembangkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil keseluruhan dari penelitian pengembangan yang sudah dilaksanakan oleh peneliti akan diuraikan pada bagian ini, dimana mencakup proses pengembangan, kelayakan, dan respons peserta didik.

### 1. Proses Pengembangan E-Modul Menggunakan Glideapps Pada Materi Pengisian Surat Pemberitahuan (SPT) PPh Badan Kelas XI Akuntansi SMK Negeri di Surabaya

Proses pengembangan e-modul menggunakan *GlideApps* pada materi pengisian SPT PPh Badan menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Tetapi karena keterbatasan peneliti serta hanya untuk mengetahui respons peserta didik maka tahap terakhir yakni penyebaran (*disseminate*) tidak dilaksanakan.

Pertama tahap pendefinisian, dalam tahap ini peneliti melakukan analisis awal akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Dari analisis awal akhir, diketahui hasil observasi menunjukkan bahwa pada kegiatan pembelajaran di SMK Negeri di Surabaya masih terbatas penggunaan bahan ajarnya. Sehingga kurang menarik bagi peserta didik dan mereka menjadi kurang aktif selama pembelajaran. Selain itu bahan ajar yang disediakan belum disesuaikan dengan perubahan peraturan pajak. Oleh karena itu diperlukan adanya inovasi bahan ajar yang menarik dan memanfaatkan teknologi. Bahan ajar tersebut adalah e-modul menggunakan *GlideApps* dengan tampilan yang menarik, materi yang disesuaikan dengan pembaharuan terkait materi SPT PPh Badan, dapat diakses dengan menggunakan laptop, komputer atau *smartphone*.

Kemudian dari hasil analisis peserta didik diketahui bahwa peserta didik ingin terciptanya inovasi bahan ajar dengan tampilan yang menarik, serta menggunakan teknologi. Mereka suka belajar dengan menggunakan laptop, komputer atau

*smartphone*. Selanjutnya dilaksanakan analisis tugas guna menentukan isi materi beserta tugas yang harus dipahami dan diselesaikan oleh peserta didik saat menggunakan e-modul selama pembelajaran berlangsung. E-modul yang dikembangkan memuat materi pengisian SPT PPh Badan yang mencakup pengertian, bentuk, cara mengisi SPT PPh Badan, cara lapor menggunakan *e-filing*, dan sanksi atas keterlambatan pelaporan SPT tahunan badan. Tugas yang harus dilakukan peserta didik seperti mengamati peta konsep, uraian materi, kemudian mengerjakan latihan soal berupa pilihan ganda, uraian dan studi kasus, serta mereka dapat memainkan *game* kuis yang terdapat pada GlideApps. Setelah analisis tugas, langkah berikutnya adalah analisis konsep untuk menentukan bagaimana konsep utama pada e-modul yang dibuat. Analisis konsep menghasilkan peta konsep materi. Selanjutnya adalah perumusan tujuan pembelajaran untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran.

Setelah melakukan tahap pendefinisian, selanjutnya yang kedua adalah tahap perancangan (*design*). Tahap perancangan mencakup dua proses yaitu penyusunan format e-modul dan perancangan *template* pada GlideApps. Pada penyusunan format e-modul meliputi tiga bagian yaitu bagian awal, isi, dan akhir. Bagian awal berisi cover, sub cover, kata pengantar daftar isi. Bagian isi memuat pendahuluan dan kegiatan pembelajaran. Pada pendahuluan berisi identitas e-modul, deskripsi singkat, petunjuk penggunaan e-modul, tujuan pembelajaran, apersepsi, peta konsep. Kemudian, pada kegiatan pembelajaran meliputi uraian materi, rangkuman, dan latihan soal. Bagian akhir berisi penutup dan daftar pustaka. Selanjutnya setelah menyelesaikan penyusunan format e-modul langkah berikutnya adalah perancangan *template* pada GlideApps. Tampilan pada GlideApps dibuat dengan menarik untuk meningkatkan minat peserta didik. Peneliti mempersiapkan komponen yang akan ditampilkan dalam menu di GlideApps. Semua komponen tersebut diunggah ke dalam Google Drive untuk mendapatkan *link* yang kemudian disusun dalam *template* Google Sheet sebagai data editor dan selanjutnya dapat dilakukan penyuntingan pada GlideApps.

Ketiga yaitu tahap pengembangan yang meliputi telaah dan validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Telaah dilakukan pada *draft* I yang telah didesain sebelumnya. Para ahli dapat mengisi lembar telaah dengan memberikan saran, masukan, serta komentar. Hasil telaah tersebut dijadikan sebagai pedoman untuk merevisi e-modul yang lebih baik dan menghasilkan *draft* II. Selanjutnya, *draft* II akan divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dengan memberikan penilaian untuk mengetahui kelayakan dari e-modul yang dikembangkan.

Setelah melewati proses validasi oleh para ahli, e-modul tersebut diujicobakan secara terbatas pada 30 peserta didik kelas XI Akuntansi SMK Negeri di Surabaya. Peserta didik tersebut berjumlah 10 orang dari masing-masing sekolah yang terdiri dari SMK Negeri 1 Surabaya, SMK Negeri 4 Surabaya, dan SMK Negeri 10 Surabaya. Setelah peserta didik melakukan uji coba pada e-modul menggunakan GlideApps yang dikembangkan, peserta didik diminta untuk mengisi lembar angket respons peserta didik yang diberikan peneliti. Hal tersebut untuk mengetahui

bagaimana respons peserta didik terhadap e-modul yang telah dikembangkan. Hasil dari uji coba terbatas tersebut dianalisis dengan cara deskriptif kuantitatif menggunakan teknik persentase.

## **2. Kelayakan E-Modul Menggunakan GlideApps Pada Materi Pengisian Surat Pemberitahuan (SPT) PPh Badan Kelas XI Akuntansi SMK Negeri di Surabaya**

Untuk menentukan kelayakan e-modul menggunakan *GlideApps* materi pengisian SPT PPh Badan diukur berdasarkan hasil validasi para ahli. Validator untuk materi terdiri dari 2 orang yaitu satu orang dosen akuntansi dan satu guru akuntansi SMK yang menilai e-modul berdasarkan aspek komponen isi serta komponen penyajian. Kemudian validator ahli bahasa adalah dosen bahasa Indonesia yang menilai dari aspek kebahasaan, sedangkan ahli media adalah dosen teknologi pendidikan yang menilai aspek kegrafikan. Lembar validasi para ahli diadaptasi dari instrumen kriteria kelayakan bahan ajar yang dikeluarkan oleh BSNP (2014).

Hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan persentase sebesar 87,5% yang termasuk dalam kategori sangat layak dengan rincian 88% dari aspek komponen isi dan 87,14% dari aspek komponen penyajian. Menurut Riduwan (2015) persentase dengan rentang 81% sampai 100% termasuk ke dalam kategori “sangat layak”. Sehingga dari segi kelayakan materi terhadap e-modul yang dikembangkan dapat disimpulkan termasuk ke dalam kategori “sangat layak”

Hasil validasi bahasa oleh ahli bahasa mendapatkan persentase sebesar 96%. Aspek yang dinilai adalah dari segi kebahasaan bahwa bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik serta mudah dimengerti peserta didik. Persentase yang diperoleh menunjukkan kategori “sangat layak” dan sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan BSNP.

Hasil validasi media oleh ahli media mendapatkan persentase sebesar 92% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Aspek yang dinilai adalah dari segi kegrafikan yang mencakup atas ukuran e-modul, desain cover, dan desain isi e-modul yang sudah sesuai dengan standar yang ditetapkan BSNP.

Dari keseluruhan hasil validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media berdasarkan keempat aspek kelayakan, diantaranya adalah kelayakan komponen isi, kelayakan komponen penyajian, kelayakan bahasa, dan kelayakan kegrafikan didapatkan rata-rata sebesar 91,8% yang menunjukkan kategori “sangat layak”. Sehingga dapat ditarik kesimpulan jika pengembangan e-modul menggunakan *GlideApps* pada materi pengisian SPT PPh Badan kelas XI Akuntansi SMK Negeri di Surabaya sangat layak untuk digunakan pada kegiatan proses pembelajaran.

## **3. Respons Peserta Didik Terhadap E-Modul Menggunakan GlideApps Pada Materi Pengisian Surat Pemberitahuan (SPT) PPh Badan Kelas XI Akuntansi SMK Negeri di Surabaya**

Uji coba terbatas dilakukan pada 30 peserta didik kelas XI Akuntansi SMK Negeri di Surabaya yang terdiri atas 10 peserta didik dari masing-masing SMK Negeri 1 Surabaya, SMK Negeri 4 Surabaya, SMK 10 Surabaya. Hal tersebut didukung oleh Sadiman et al., (2014) yang menyebutkan bahwa uji coba pada 10-20 peserta didik digunakan untuk evaluasi kelompok kecil agar dapat mewakili populasi target.

Apabila data yang didapatkan kurang dari 10 maka kurang mampu menggambarkan populasi target. Sebaliknya, jika data atau informasi yang didapatkan lebih dari 20 atau melebihi dari yang dibutuhkan akan kurang bermanfaat untuk dianalisis pada evaluasi kelompok kecil.

Pada uji coba terbatas, peserta didik diberikan penjelasan terlebih dahulu terkait penelitian pengembangan e-modul menggunakan GlideApps, kemudian peserta didik mulai membuka dan membaca e-modul tersebut. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk memberikan pendapat terhadap e-modul yang dikembangkan dengan mengisi lembar angket peserta didik yang telah disediakan oleh peneliti. Variabel yang termuat dalam lembar angket meliputi komponen isi, komponen penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan. Berdasarkan tabel 4.9 hasil angket respons peserta didik mendapatkan persentase sebesar 97,3% dengan rincian komponen isi sebesar 96,6%, komponen penyajian sebesar 100%, kebahasaan sebesar 97,7%, dan kegrafikan sebesar 94,9%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa e-modul menggunakan GlideApps pada materi pengisian SPT PPh Badan yang dikembangkan mendapat respons yang sangat baik untuk digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan dari penelitian pengembangan ini antara lain:

1. Proses pengembangan e-modul menggunakan GlideApps pada materi pengisian SPT PPh Badan kelas XI Akuntansi SMK Negeri di Surabaya menggunakan model pengembangan 4D meliputi tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), serta tahap penyebaran. Namun tahap terakhir tidak dilaksanakan karena keterbatasan peneliti.
2. Kelayakan e-modul menggunakan GlideApps pada materi pengisian SPT PPh Badan termasuk ke dalam kategori sangat layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran di sekolah. Kelayakan e-modul yang dikembangkan dinilai oleh para ahli, yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Penilaian tersebut berdasarkan aspek komponen isi, komponen penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan.
3. Respons peserta didik terhadap e-modul menggunakan GlideApps pada materi pengisian SPT PPh Badan yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat baik dan mendapatkan respons positif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Aisyah, B. N., Sutiadiningsih, A., Astuti, N., & Bahar, A. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Glideapps Pada Materi Pemilihan Dan Pemoangan Daging Bagi Siswa Kelas X SMK. *Jurnal Tata Boga*, 11(2), 155-163. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/>

- Arif, C., Ta'ali, Muskir, M., & Refdinal. (2022). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Berbasis Web pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Listrik di Sekolah Menengah Kejuruan. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(2), 170–196.  
<https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i2.1409>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- BSNP. (2014a). *tentang Instrumen Penilaian Buku Teks Kelayakan Kegrafikan*. Jakarta: BSNP.
- BSNP. (2014b). *tentang Instrumen Penilaian Buku Teks Kelompok Peminatan Ekonomi*. Jakarta: BSNP.
- Danarjati, D. P., Murtiadi, & Ekawati, A. R. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fuadah, M. (2016). Pengembangan e-modul struktur kontrol percabangan untuk siswa kelas X RPL di SMKN 2 Surabaya. *Jurnal Information Technology and Education*, 1(1), 57–63.
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180–191.
- Kelana, J. B., & Pratama, D. F. (2019). *Bahan Ajar IPA Berbasis Literasi Sains*. Bandung: LEKKAS.
- Laili, I., Ganefri, & Usmeldi. (2019). Efektivitas pengembangan e-modul project based learning pada mata pelajaran instalasi motor listrik. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 306–315.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/21840/13513>
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi Sesuai Dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Indeks.
- Lestari, L., Erwandi, R., & Gusti Satria, T. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran Tema 1 Indahnya Kebersamaan Subtema 2 Kebersamaan Dalam Keberagaman Pembelajaran. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 18(3), 280–292.  
<https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v18i3.4417>
- Ma'ruf, A., Widiartin, T., & Prasetya, N. I. (2017). Sistem Pembelajaran Berbasis Web (E-Learning) Ma Darussalam Jombang. *Melek IT*, 3(2), 49–58.  
[http://melekit.if.uwks.ac.id/index.php/printmelekit/article/view/281/pdf\\_32](http://melekit.if.uwks.ac.id/index.php/printmelekit/article/view/281/pdf_32)

- Marinda, L. (2020). TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 126.
- Minan, D. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Mobile Glideapps Pada Mata Pelajaran Kejuruan Keals X DKV SMK Negeri 1 Cerme Gresik. *Jurnal IT-EDU*, 7(1), 36–45.
- Nalarita, Y., & Listiawan, T. (2018). Pengembangan E-Modul Kontekstual Interaktif Berbasis Web pada Mata Pelajaran Kimia Senyawa Hidrokarbon. *Multitek Indonesia: Jurnal Ilmiah*, 12(2), 104–113.
- Peraturan Direktur Jenderal Pajak. (2014). *Bentuk Formulir Surat Pemberitahuan Tahunan Pajak Penghasilan Wajib Pajak Orang Pribadi dan Wajib Pajak Badan Beserta Petunjuk Pengisiannya*.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Rahmawati, A. I. N., Ariffudin, I., Latifah, L., & Soejanto, L. T. (2021). "Say no to coding": Designing of mobile-app-based learning media using Glide apps. *Journal of Physics: Conference Series*, 1869(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1869/1/012079>
- Rahmawati, D., Pratiwi, N. E. W., Mutmainna, A. S. N. R., Wardani, S. P. K., & Julianto, J. (2021). Pemanfaatan Glideapps Dalam Pembelajaran E-Learning Di Mi Ma'Arif Sambiroto Taman Sidoarjo. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(3), 156–165. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v7n3.p156-165>
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Romayanti, C., Sundaryono, A., & Handayani, D. (2020). Pengembangan E-Modul Kimia Berbasis Kemampuan Berpikir Kreatif Dengan Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kimia*, 4(1), 51–58. <https://doi.org/10.33369/atp.v4i1.13709>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, Haryono, A., & Harjito. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Bandung: PT Raja Grafindo Persanda.
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>
- Sani, R. A. (2016). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sanjaya, W. (2015). *Penelitian Pendidikan-Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana.

- Santoso, A., Sunismi, & Alifiani. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers Siswa SMA Kelas XI. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran*, 15(19), 58–66. <http://www.riset.unisma.ac.id/index.php/jp3/article/view/6027>
- Sidik, A. (2019). *Teori, Strategi, dan Evaluasi Merancang Website dalam Perspektif Desain*. Banjarmasin: Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari.
- Siregar, E., & Nara, H. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sudhata, I. G., & Tegeh, I. M. (2015). *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Sugiyono. (2016). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suyono, & Hariyanto. (2014). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosadakarya.
- Syarif, A. (2017). *Administrasi Pajak 2*. Yudhistira.
- Tania, L., & Susilowibowo, J. (2017). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-MODUL SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN KURIKULUM 2013 PADA MATERI AYAT JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAAN JASA SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK NEGERI 1 SURABAYA Joni Susilowibowo Abstrak. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 1–9.
- Trianto. (2015). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Tunggawardhani, D., & Susanti. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook pada Materi Pajak Penghasilan (PPH) Pasal 21. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4638–4650. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2995>
- Undang-Undang Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Viola, N. E., Sulandjari, S., Suwardiah, D. K., & Suhartiningsih. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis GlideApps Pada Kompetensi Dasar Metode Dasar Pengolahan Makanan Kelas X Tata Boga 2 SMKN 3 Kediri. *Jurnal Tata Boga*, 10(3), 474–482.
- Wulansari, E. W., Kuntun, S., & Suharso, P. (2018). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ekonomi Materi Pasar Modal Untuk Siswa Kelas Xi Ips Man 1

# Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal

Volume 6 Nomor 6 (2024) 2464 - 2475 P-ISSN 2656-274x E-ISSN 2656-4691

DOI: 10.47476/reslaj.v6i6.1497

Jember Tahun Ajaran 2016/2017. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 1.  
<https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.6463>