
GENIALLY SEBAGAI ALTERNATIF BELAJAR PAJAK JADI SERU: PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PAJAK PENGHASILAN PASAL 21

Maharani Zuroida¹, Amanda Dwi Kurnia², Salsabella Nur Ikhsaniyah³, Amirul Arif⁴,
Luqman Hakim⁵

¹ Universitas Negeri Surabaya, maharani.23089@mhs.unesa.ac.id

² Universitas Negeri Surabaya, amanda.23113@mhs.unesa.ac.id

³ Universitas Negeri Surabaya, salsabella.23165@mhs.unesa.ac.id

⁴ Universitas Negeri Surabaya, amirularif@unesa.ac.id

⁵ Universitas Negeri Surabaya, luqmanhakim@unesa.ac.id

Abstrak

Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis teknologi merupakan langkah inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama pada materi kompleks seperti Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis *Genially* dalam meningkatkan pemahaman siswa serta merancang bahan ajar yang menarik dan interaktif sesuai kebutuhan Kurikulum Merdeka. Metode penelitian menggunakan kualitatif deskriptif dengan menganalisis 20 artikel ilmiah terbitan 2021-2024, yang mengimplementasikan berbagai model pengembangan bahan ajar, termasuk *ADDIE*, *RnD*, dan *4D*. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *Genially* memiliki validasi ahli materi dan media yang tinggi, dengan rata-rata nilai di atas 85%, yang tergolong "Sangat Efektif". Implementasi di kelas menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa hingga 30%, serta peningkatan motivasi belajar melalui elemen visual, audio, dan simulasi berbasis kasus nyata. Media ini memanfaatkan elemen visual, audio, dan animasi, sesuai dengan Teori *Multimedia Mayer*, sehingga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak. Implementasi *Genially* dalam pembelajaran perpajakan menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, seperti simulasi dan kuis, yang membantu siswa memahami penghitungan pajak dalam konteks nyata.

Kata Kunci: *Bahan Ajar Interaktif; Genially; Perpajakan; Teknologi.*

Abstract

The development of technology-based interactive teaching materials is an innovative step in improving the quality of learning, especially on complex materials such as Income Tax (PPh) Article 21. This study aims to evaluate the effectiveness of Genially-based learning media in improving student understanding and designing interesting and interactive teaching materials according to the needs of the Merdeka Curriculum. The research method uses descriptive qualitative by analyzing 20 scientific articles published in 2021-2024, which implement various teaching material development models, including ADDIE, RnD, and 4D. The results of previous research show that Genially has high material and media expert validation, with an average score above 85%, which is classified as "Highly Effective". Classroom implementation showed an increase in student learning outcomes of up to 30%, as well as increased learning motivation through visual, audio, and real case-based simulation elements. This media utilizes visual,

audio, and animation elements, in accordance with Mayer's Multimedia Theory, thus improving students' understanding of abstract material. The implementation of Genially in taxation learning creates interesting and interactive learning experiences, such as simulations and quizzes, which help students understand tax calculations in a real context.

Keywords: *Genially; Interactive Teaching Material; Taxation; Technology.*

*✉ Corresponding author:

Amanda Dwi Kurnia

amanda.23113@mhs.unesa.ac.id

Article History:

Received Des 01, 2024

Revised Des 15, 2024

Accepted Des 16, 2024

PENDAHULUAN

Pengembangan bahan ajar menjadi salah satu komponen kunci untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Bahan ajar yang dirancang dengan baik tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai alat untuk memotivasi siswa, meningkatkan pemahaman konseptual, dan menciptakan pengalaman belajar yang interaktif (Puspitasari, 2019.). Dalam konteks pendidikan modern, pengembangan bahan ajar berbasis teknologi menjadi semakin relevan, terutama dengan adanya tuntutan untuk menghadirkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa abad ke-21 yang mencakup empat kemampuan penting, yaitu *Communication, Collaboration, Critical Thinking, dan Creativity* (4C) (Zulvira & Desyandri, 2022). Integrasi teknologi memungkinkan bahan ajar disajikan secara lebih menarik dan interaktif bagi siswa, sehingga pembelajaran tidak lagi hanya berbasis teks, tetapi juga melibatkan elemen visual, audio, dan simulasi interaktif (Melati et al., 2023). Proses pembelajaran yang efektif membutuhkan bahan ajar yang tidak hanya akurat secara materi, tetapi juga mampu menarik minat siswa dan mendukung pemahaman lebih mendalam. Namun, pada

kenyataannya, pembelajaran mata pelajaran perpajakan, khususnya materi Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21, masih menghadapi berbagai tantangan yang terletak pada sifat materi yang dianggap teoritis dan sulit. Materi ini mencakup penghitungan, pemotongan, dan pelaporan pajak atas penghasilan pejabat, penerima pensiun, pegawai tetap, dan pegawai tidak tetap.

Disisi lain, penerapan kurikulum merdeka juga menjadi salah satu tantangan dalam dunia pendidikan karena terdapat perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan struktur kurikulum sebelumnya. Menurut penelitian yang dilakukan oleh VA Putra, S Susanti (2024) dan Natshia & Abadi, (2022) menyebutkan karena perubahan dari kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka guru menghadapi keterbatasan dalam bahan ajar yang tersedia, seperti masih menggunakan buku kurikulum 2013, sedangkan capaian pembelajarannya berbeda dengan kurikulum merdeka, akibatnya proses pembelajaran belum dapat optimal, selain itu perubahan regulasi perpajakan yang sering terjadi juga menjadi tantangan tersendiri bagi para guru. Mereka dituntut untuk terus memperbarui materi agar tetap relevan dengan kebijakan terbaru. Kondisi ini berdampak pada minat belajar siswa

yang cenderung menurun karena mereka merasa materi yang disampaikan tidak relevan dengan kehidupan mereka serta buku atau bahan bacaan yang didapatkan dari perpustakaan juga belum tentu sudah edisi terbaru yang disesuaikan dengan peraturan terbaru (Tunggawardhani & Susanti, 2022).

Dalam menghadapi masalah ini, pendekatan pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat menjadi solusi yang mampu diakses secara cepat dan dimana saja tanpa ada batasan ruang dan waktu baik oleh guru maupun peserta didik (Sukanto, 2020). Untuk menjawab tantangan ini, diperlukan bahan ajar yang dirancang khusus agar sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran interaktif, misalnya, dapat menjadi alternatif bahan ajar modern. Pengembangan bahan ajar berbasis digital dapat merujuk pada hasil review artikel sebelumnya, yang menilai kelayakan dan efektivitas bahan ajar berbasis digital sebagai media pembelajaran yang interaktif (Miftahussa'adiah et al., 2020).

Salah satu media yang potensial adalah *Genially*, platform digital yang memungkinkan guru untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih dinamis melalui animasi, video, dan kuis interaktif (Sekar Ayu Febriani, 2024). *Genially* tidak hanya berfungsi sebagai alat presentasi, tetapi juga menawarkan simulasi dan latihan yang mendorong siswa untuk belajar secara aktif. Pendekatan ini mendukung pembelajaran yang kreatif dan berbasis proyek, sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka (Kurniati et al., 2020). Misalnya, dalam simulasi penghitungan pajak, siswa dapat belajar melalui skenario interaktif yang melibatkan pemotongan PPh Pasal 21 berdasarkan kasus nyata.

Skenario ini memungkinkan siswa untuk memahami bagaimana penghitungan pajak diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran interaktif berbasis teknologi memiliki dasar teori yang kuat dalam bidang pendidikan. Teori Konstruktivisme, misalnya, menekankan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman (Fitri, 2020). Media interaktif seperti *Genially* menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dengan melibatkan siswa secara langsung dalam aktivitas belajar, seperti simulasi dan kuis (Toyibatul et al., 2024.). Teori *Multimedia Mayer* menjelaskan bahwa kombinasi elemen visual, audio, dan animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa, terutama dalam topik-topik kompleks (Hayadi et al., 2024). Dengan *Genially*, materi perpajakan dapat disampaikan secara visual melalui grafik, diagram, dan video, yang membantu siswa memahami konsep secara lebih cepat dan mendalam. Pemanfaatan teknologi ini juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21. Siswa tidak hanya belajar konsep pajak, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis saat menghadapi skenario penghitungan pajak, berkolaborasi dalam kelompok, dan berkomunikasi melalui presentasi hasil simulasi mereka.

Penelitian ini diharapkan tidak hanya mampu meningkatkan kualitas pembelajaran PPh Pasal 21 berupa pemahaman siswa, namun juga menjadi referensi bagi pengembangan bahan ajar berbasis teknologi lainnya. Manfaat yang diharapkan antara lain meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi perpajakan dan penyediaan bahan ajar yang sesuai untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran modern. Penelitian ini juga

dapat menjadi referensi bagi para guru dan penelitian selanjutnya untuk terus berinovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan dekriptif kualitatif, dengan tujuan untuk mengetahui gambaran pengembangan bahan ajar interaktif berbasis teknologi, khususnya penggunaan platform *Genially*, secara mendalam. Metode ini difokuskan pada pemahaman mendalam terhadap proses pengembangan bahan ajar yang dilakukan. Data yang digunakan dalam penelitian ini bersifat sekunder, yang diperoleh melalui studi literatur, dokumen kurikulum, dan sumber lain yang relevan dengan menganalisis 20 artikel ilmiah terbitan 2021 – 2024 yang relevan dengan pengembangan bahan ajar interaktif. Artikel – artikel tersebut dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan kriteria seperti relevansi topik, validitas hasil, dan kontribusi penelitian terhadap pengembangan bahan ajar. Analisis data dilakukan untuk memahami prinsip – prinsip pengembangan bahan ajar yang efektif dan potensi media interaktif berbasis teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Pengelompokan data artikel berdasarkan model pengembangan yang dipakai

Model Pengembangan yang Digunakan	Jumlah
Lee dan Owens	1
ADDIE	9
RnD	1
Borg and Gall	4

Sugiyono	2
4D	2
Plomp	1

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2024)

Berdasarkan tabel 1, pengembangan bahan ajar interaktif dikelompokkan berdasarkan beberapa model, Terdapat 7 model yang dipakai, yaitu model pengembangan *Lee dan Owens*, *ADDIE*, *RnD*, *Borg and Gall*, Sugiyono, *4-D*, dan *Plomp*. Terdapat 1 penelitian yang menggunakan model *Lee dan Owens*, 9 penelitian yang menggunakan model *AD DIE*, 1 penelitian menggunakan model *RnD*, 4 penelitian menggunakan model *Borg and Gall*, 2 penelitian menggunakan model Sugiyono, 2 penelitian menggunakan model *4D* dan 1 penelitian menggunakan model *Plomp*. Pengembangan bahan ajar interaktif khususnya *Genially* dilakukan oleh penelitian Fadilah et al. (2023), Kholifah & Kristin (2021a) Ratno & Afandi (2022) dan Toyibatul et al. (2024a) yang memakai model *RnD*. Prosesnya terdiri dari tahap menentukan potensi dan masalah, pengumpulan data (observasi dan wawancara), desain produk, validasi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba penggunaan produk, revisi produk, dan produksi massal. Rata-rata nilai kelayakan yang didapat dari ahli materi dan media sebesar 86%, nilai tersebut tergolong dalam 'Sangat Efektif'.

Tabel 2. Rekapitulasi Kevalidan Bahan Ajar Elektronik dengan Berbagai Media

Nama Peneliti dan Tahun Terbit	Hasil Penelitian		
	Valid asi Ahli Materi	Valid asi Ahli Medi	Media yang Digunakan
	i	a	n



AR Yuniar, M Subandowo (2021)	92,07 %	93,03 %	Google site	Rohmatillah (2022)			
DP Hariyati, P Rachmadyanti (2022)	95%	89%	Live worksheet	TRTW Cahya, PAT Prasasti (2022)	84%	84%	E-book
R Susanto, A Afandi (2022)	86%	90%	Genially	Halim, U. N., Sari, M. K., & Hastuti, D. N. A. E (2023)	91,33 %	86,66 %	Flipbook
WSA Arum, HN Khalilah, A Marini (2024)	94%	88%	Genially	F Dafit, D Mustika (2021)	96,70 %	96,99 %	Flip pdf professional
KA Nalasari, NK Suarni (2021)	96,57 %	94%	Google site	Amalia, I., & Sujatmiko, B. (2022)	81,88 %	87,14 %	Flipbook
M Delvi, JA Alim, M Alpusari (2022)	93%	96,42 %	Genially	LD Putra, N Afrina (2023)	86,60 %	71%	Genially
ST Hasanah, R Hidayat, M Mirawati (2024)	96,70 %	96,70 %	Genially	Miranda, M., & Wuriyani, E. P. (2024)	77%	90%	Genially
WT Kholifah, F Kristin (2021)	80%	76%	Website	Rachmawati, N. I., Afifah, A., & Aufin, M. (2024)	72,63 %	78,21 %	Genially + Quizwhizzer
VR Sarita, SSP Jati, L Ayundasari (2021)	90,00 %	86,30 %	Website kodular	Fadilah, A. N., & Kusdiyanti, H. (2023)	88%	92,72 %	Genially
M Chairudin, RM Dewi (2021)	80,00 %	80,00 %	Corel draw dan Flipbook	Yolanda, A., & Indriani, R. S. (2023)	94%	94%	Genially
A Hidayat, S Aryanika, MR Kholid, R	79%	84,00 %	Genially				

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2024)

Berdasarkan data pada tabel 2, berbagai media pembelajaran digital seperti *Google Site*, *Genially*, *Flipbook*, hingga *E-*

Book menunjukkan tingkat validasi ahli materi dan media yang tinggi, dengan rata-rata skor mencapai di atas 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya relevan secara isi tetapi juga fungsional dalam penggunaannya (Habsyih, 2023; Syabri, 2020; Putri & Haikal, 2023; Sabbihatul Mustaghfaroh et al., 2021; Waty, 2023). Media seperti *Genially* dan *Google Site* cenderung mendapatkan skor validasi tertinggi, yang mencerminkan efektivitas dan kemudahan integrasi teknologi ini dalam pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang valid dan praktis. Selain itu, pengembangan media ajar berbasis *Genially* mendapatkan validasi ahli materi dan media yang tinggi yaitu 96,70% pada penelitian Toyibatul et al., (2024) yang menggunakan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *genially* sangat membantu dalam proses pembelajaran dan dapat menarik minat dan motivasi belajar peserta didik agar aktif selama proses pembelajaran berlangsung dengan tingkat respon rata-rata peserta didik sebesar 91%.

Selanjutnya, pada penelitian yang dilakukan oleh Delvi et al., (2022) *Genially* mendapatkan skor validitas ahli media sebesar 96,42% yang menggunakan model *Plomp* dengan tahap analisis pendahuluan (*Preliminary Research*), tahap pengembangan atau pembuatan (*Prototyping Phase*) dan tahap penilaian (*Assessment phase*) dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Genially* efektif dalam memunculkan aktivitas belajar siswa

dan sangat praktis digunakan oleh guru dan siswa dengan persentase rata-rata yang diperoleh guru sebesar 94,72%, dan persentase yang diperoleh siswa sebesar 86,94%. Hal ini menandakan bahwa media interaktif berbasis teknologi lebih menarik, efektif, dan praktis dibandingkan media konvensional. Selain itu, skor validitas ahli media yang lebih rendah untuk pengembangan bahan ajar berbasis *website* dengan skor sebesar 76% pada penelitian Kholifah & Kristin, (2021) mengindikasikan adanya keterbatasan dalam desain atau penyajian.

Selaras dengan teori *Multimedia Mayer* yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan elemen visual, audio, dan animasi secara simultan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks (Ihsan Nurjaman et al., 2024; Kamlin & Keong, 2020; Santoso & Ginting, 2023). Dengan elemen-elemen interaktif yang ada di *Genially*, dapat dimanfaatkan untuk menyajikan materi perpajakan secara lebih efektif dibandingkan media pembelajaran tradisional seperti buku teks. Selain itu, teori konstruktivisme juga mendukung penggunaan media interaktif, karena siswa didorong untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman aktif, seperti simulasi dan kuis berbasis kasus nyata (Kukuh et al., 2021; Kusumawati et al., 2022; Musyafak & Subhi, 2023). Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus efisiensi guru dalam menyampaikan materi. Oleh karena itu sebagai tambahan, peneliti telah mencoba mengembangkan bahan ajar berbasis *Genially* untuk materi perpajakan kelas 11 SMK terkait PPh Pasal 21. Namun, bahan ajar tersebut belum diujikan kepada ahli

materi dan media. Pengembangan bahan ajar ini dirancang sebagai upaya menjawab tantangan pembelajaran perpajakan dengan menggunakan pendekatan interaktif yang lebih relevan serta menarik bagi siswa.

1. Tampilan Utama

Tampilan utama pada media interaktif ini didesain dengan menggunakan nuansa sekolah. Judulnya adalah "Pajak Penghasilan Pasal 21 untuk Siswa-siswi Kelas 11 SMK Mata Pelajaran Perpajakan". Pada tampilan utama juga terdapat tujuan pembelajaran yang sudah sesuai dengan kurikulum merdeka. Tampilan utama dapat dilihat pada gambar 1.



Sumber: Diolah oleh Peneliti (2024)
Gambar 1. Tampilan Utama

2. Tampilan Penggunaan

Pada tampilan pengguna berisi tentang petunjuk penggunaan media ajar berbasis *Genially* bagi guru dan peserta didik interaktif ini. Slide petunjuk penggunaan ini dapat dilihat setelah pengguna mengklik tombol 'next page' setelah tampilan utama. Tampilan petunjuk penggunaan dapat dilihat pada gambar 2.

Materi	Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila	MA	JP
Pajak Penghasilan Pasal 21	1. menjelaskan ruang lingkup pajak penghasilan 21;	mandiri dan gotong royong	3a	3
	2. memetakan penghitungan pajak penghasilan bagi pejabat negara dan penerima pensiun;		3b	3
	3. memetakan penghitungan pajak penghasilan bagi pegawai tetap;		3c	3
	4. memetakan penghitungan pajak penghasilan bagi pegawai yang bersifat tidak tetap; dan		3d	3
	5. memetakan penghitungan pajak penghasilan bagi bukan pegawai		3e	3
	Total		16	21

BAGI PESERTA DIDIK

- Bacalah dengan cermat dan pahami lah Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, dan Materi yang telah tersedia dalam Handout ini
- Perhatikan pemaparan guru terkait materi Pajak Penghasilan Pasal 21
- Berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan pahami cara penyelesaian contoh latihan soal
- Apabila terdapat mater yang belum dipahami, peserta didik dapat bertanya kepada guru

BAGI GURU

- Bacalah dengan cermat dan pahami Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, dan Materi yang telah tersedia dalam Handout ini
- Guru sebagai fasilitator menjelaskan materi Pajak Penghasilan Pasal 21 kepada peserta didik
- Guru berperan sebagai motivator agar peserta didik terus aktif dalam kegiatan pembelajaran
- Guru membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2024)
Gambar 2. Tampilan Penggunaan

3. Tampilan Materi

Materi yang disajikan dalam media interaktif ini adalah ruang lingkup pajak penghasilan pasal 21 yang mencakup penghitungan, pemotongan, dan pelaporan pajak atas penghasilan pejabat, penerima pensiun, pegawai tetap, dan pegawai tidak tetap. Agar pengguna mudah memahami materi dengan cepat, materi pada media ini dikemas secara menarik menggunakan gambar dan kalimat-kalimat yang sederhana yang dilengkapi dengan audio suara agar pengguna tidak bosan. Pada menu materi juga terdapat beberapa bab yang dimana pada setiap bab akan dikunci terlebih dahulu dan pengguna tidak bisa masuk ke bab selanjutnya jika belum

menyelesaikan bab sebelumnya, hal ini dirancang agar para pengguna menyelesaikan secara urut materi yang ada. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar 3.



Sumber: Diolah oleh Peneliti (2024)
Gambar 3. Tampilan Materi

4. Tampilan Latihan Soal

Soal yang dibuat disesuaikan dengan materi yang telah dipelajari. Soal dibuat untuk dapat mengetahui sejauh mana siswa telah menguasai materi yang dipelajari dengan menggunakan media interaktif ini. Jika



jawaban benar maka akan muncul tanda centang dan jika salah maka akan muncul tanda silang untuk pertanyaan pilihan ganda, selain pilihan ganda juga terdapat soal benar salah. Hal ini ditunjukkan pada gambar 4.

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2024)
Gambar 4. Tampilan Latihan Soal

Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Genially

Media pembelajaran berbasis *Genially* terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai penelitian. Menurut penelitian Delvi et al., (2022) menyebutkan bahwa skor validasi media oleh ahli sebesar 96,42%, dengan hasil menunjukkan peningkatan aktivitas belajar siswa dan kemudahan penggunaan oleh guru. Pendekatan yang diterapkan oleh *Genially* juga sejalan dengan Teori *Multimedia Mayer*, yang menyatakan bahwa penggabungan elemen visual, audio, dan animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak.

Selain itu, penelitian oleh Toyibatul et al., (2024) menemukan bahwa media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui fitur interaktif seperti simulasi, kuis, dan animasi yang dirancang secara kontekstual. Penggunaan media ini dalam pembelajaran juga telah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa hingga 30% pada implementasi media ini di kelas (Melati et al., 2023). Keunggulan lainnya adalah fleksibilitas media ini dalam mendukung prinsip pembelajaran Kurikulum Merdeka, yang menekankan kreativitas dan pengalaman belajar siswa secara langsung. Keberadaan bahan ajar ini diharapkan dapat menjadi pelengkap dalam penelitian terkait efektivitas dan validitas media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya untuk materi perpajakan dalam Kurikulum Merdeka.

Peneliti juga berharap bahan ajar ini mampu memberikan solusi dan menjadi alternatif media pembelajaran yang diharapkan mampu menjawab permasalahan keterbatasan buku ajar dan relevansi materi dengan regulasi perpajakan terbaru.

KESIMPULAN

Media pembelajaran berbasis *Genially* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa pada materi Pajak Penghasilan Pasal 21. Dengan validasi ahli rata-rata di atas 85% dan hasil belajar siswa yang meningkat hingga 30%, *Genially* mampu membuat materi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami. Elemen visual, audio, animasi, dan simulasi interaktif membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan nyata. Selain mendukung prinsip Kurikulum Merdeka, media ini juga mendorong keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis dan kreatif. Untuk kedepannya, bahan ajar ini masih memerlukan pengujian validasi oleh ahli materi dan media untuk memastikan kelayakan materi dan teknisnya. Validasi ini penting guna memastikan bahwa bahan ajar dapat memenuhi kebutuhan siswa sekaligus menjadi alat bantu yang efektif bagi guru. Dengan demikian, hasil validasi dan uji coba bahan ajar ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan relevan di dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Delvi, M., Alim, J. A., & Alpusari, M. (2022). *Interactive Media*

- Development With Genially Application Materials Build Curved Side Space For Elementary School Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 6427–6442. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.2083>
- Fadilah, A. N., Program, H. K., Pendidikan, S., & Perkantoran, A. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(2) (2023), 153–162. <https://doi.org/10.17509/jpm.v8i2>
- Fitri, Y. (2020). Implementasi Penerapan Teori Konstruktivisme Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Habsyih, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 3 Dimensi Untuk Peningkatan Keterampilan Sholat Di Sdn Pesanggrahan 01 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, Vol. 2, No. 4, 2106–2129.
- Hayadi, Bh., Ali Yusuf, F., & Yuningsih, Y. (n.d.). Multimedia Interaktif Inkuiri IPA: Tingkatkan Berpikir Kritis Siswa SD. *Technical and Vocational Education International Journal Februari 2024*, 4(01), 2721–9798. <https://doi.org/10.556442>
- Ihsan Nurjaman, M., Kholil, M., & Hasyim, N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar PAI Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran di Kelas VI SDN Sukahaji Purwakarta. <https://jptpd.uinkhas.ac.id/>
- Kamlin, M., & Keong, T. C. (2020). Adaptasi Video dalam Pengajaran dan Pembelajaran. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 5(10), 105–112. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v5i10.508>
- Kholifah, W. T., & Kristin, F. (2021a). Pengembangan Bahan Ajar Cerita Bergambar Tematik Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3061–3072. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1256>
- Kholifah, W. T., & Kristin, F. (2021b). Pengembangan Bahan Ajar Cerita Bergambar Tematik Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3061–3072. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1256>
- Kukuh, N., Pinton, M., Mustafa2, S., Negeri, S., & Malang, B. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa>
- Kurniati, P., Lenora Kelmaskouw, A., Deing, A., & Agus Haryanto, B. (n.d.). Model Proses Inovasi Kurikulum Merdeka Implikasinya Bagi Siswa Dan Guru Abad 21. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2022(2), 408–423.
- Kusumawati, I. T., Soebagyo, J., & Nuriadin, I. (2022). Studi Kepustakaan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Penerapan Model PBL

- Pada Pendekatan Teori Konstruktivisme. In *Mathematic Education Journal* (Vol. 5, Issue 1). <http://journal.ipts.ac.id/index.php/>
- Sabbihatul Mustaghfaroh, K., Nonggala Putra, F., & Sekar Ajeng Ananingtyas, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan MDLC Interactive learning media development with MDLC for subject material and change in nature. In *JACIS : Journal Automation Computer Information System* (Vol. 1, Issue 2).
- Melati, E., Dara Fayola, A., Putu Agus Dharma Hita, I., Muh Akbar Saputra, A., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 06(01), 732–741.
- Miftahussa'adiah, Alberida, H., & Handayani, D. (2020). Pengembangan Asesmen Kemampuan Berpikir Kritis Materi Sistem Sirkulasi untuk Siswa SMA Kelas XI Development of Critical Thingking Assesment of Circulation System Material for Grade XI High School Students. <https://doi.org/10.33373/sim-bio.v9i1.2423>
- Musyafak, M., & Subhi, M. R. (2023). Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Menghadapi Tantangan di Era Revolusi Industri 5.0. *Asian Journal of Islamic Studies and Da'wah*, 1(2), 373–398.
- <https://doi.org/10.58578/ajisd.v1i2.2109>
- Syabri, K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Articulate Storyline Pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika.
- Puspitasari, A. D. (n.d.). Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak dan Modul Eleketronika pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 2355–5785. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/indeks.php/PendidikanFisika>
- Putri, N. Q., & Haikal, Moch. (2023). Pengembangan dan Validasi Modul Pembelajaran Berbasis Problem-Based Learning pada Materi Keanekaragaman Hayati untuk Siswa Madrasah Aliyah. *Journal of Authentic Research*, 2(1), 26–38. <https://doi.org/10.36312/jar.v2i1.1476>
- Ratno, R. S., & Afandi, A. (2022). Genally Application Development in Adaptive Physical Education Learning Courses in the Independent Curriculum. *Month*, 2(2), 188. <https://doi.org/10.53863/mor.v0i00>
- Santoso, S. B., & Ginting, D. (2023). Menakar Pengetahuan Multimedia Pada Pengajar Bahasa Mandarin Di Era New Normal. <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jibs.v10i2.8777>
- Sekar Ayu Febriani, D. (n.d.). Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Genially Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

- di Bimbel Triwala Kuningan.
www.journal.firmanaresearchcenter.com/index.php/ja-mes
- Sukanto, D. (2020). Pembelajaran Jarak Jauh dengan Media E-Learning sebagai Solusi Pembelajaran pada Masa Pandemi Corona Virus Desiase 2019 (*COVID-19*). 2.
- Toyibatul, S., 1✉, H., Hidayat, R., & Mirawati, M. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Platform Genially Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4, 14440–14451.
- Toyibatul, S., 1✉, H., Hidayat, R., & Mirawati, M. (2024a). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Platform Genially Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4, 14440–14451.
- Toyibatul, S., 1✉, H., Hidayat, R., & Mirawati, M. (2024b). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Platform Genially Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4, 14440–14451.
- Tunggawardhani, D., & Susanti, S. (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>
- Waty, H. R. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif E-Learning Pendidikan Agama Islam melalui aplikasi Classpoint. *Journal of Management in Islamic Education*, 4(1). <https://doi.org/10.32832/idarah.v4i1.4583>
- Zulvira, R., & Desyandri. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Tematik Terpadu Menggunakan Steam Berbasis Lectora Di Kelas Iii Sd. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.3133>