

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka diambil kesimpulan yaitu :

1. Produk e-modul yang telah dikembangkan menggunakan flip builder (flip pdf profesional) dalam rangka pembelajaran berbasis masalah atau problem based learning dalam mata kuliah perpajakan, khususnya pada mata pelajaran PPh Pasal 21 dan PPh Pasal 22 yang telah dibuat. Penyempurnaan dilakukan dengan tahap awal, yaitu melakukan analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik dan analisis kurikulum, kemudian selanjutnya melakukan desain pada produk yang akan dikembangkan dengan membuat cover menggunakan corel draw, pembuatan ide materi PPh pasal 21 dan PPh pasal 22 memanfaatkan canva.com online aplikasi yang kemudian diubah menjadi desain pdf. Kemudian, gabungkan cover, materi, gambar, suara dan video menggunakan aplikasi flip builder sehingga menjadi sebuah modul elektronik (e-modul). E-modul ini dapat dibuat ataupun dikembangkan secara offline Sorotan yang ada pada e-modul ini adalah sebagai materi berupa teks, gambar, suara, video dan selanjutnya evaluasi yang ditampilkan secara interaktif dan menarik ke dalam media pembelajaran tersendiri. E-modul dengan berbantuan aplikasi flip

builder pada materi PPh pasal 21 dan PPh pasal 22 sudah dapat diterapkan atau dilaksanakan pada proses pembelajaran.

2. Berikutnya pada penilaian e-modul yang berbantuan aplikasi flip builder (*flip pdf professional*) pada PPh pasal 21 dan PPh pasal 22 secara menyeluruh dengan beberapa tahap yang dilalui antara lain; (1) Tahapan validasi, (2) Tahapan Analisis kepraktisan, (3) Tahapan Analisis Kefektifan. Maka hasil dari ketiga tahap tersebut yaitu:

- a) Tahapan Validasi .

Pada proses tahap validasi yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media maka di dapat hasil dari validasi ahli materi adalah pada tahapan awal rata-rata hasil persentase dari semua aspek sebesar 88,86%. Setelah direvisi persentase rata-rata keseluruhan aspek yaitu menjadi 92,7%. Dan pada validasi ahli media diperoleh hasil pada tahapan awal rata-rata persentase dari semua aspek sebesar 88,60%. Setelah direvisi persentase rata-rata keseluruhan aspek yaitu menjadi 90,43%.

- b) Tahapan Analisis Kepraktisan

Pada respon penilaian pendidik yaitu didapati hasil uji respon pendidik yaitu rata-rata perolehan persentase dari penilaian pendidik dalam hal ini dosen pengampu perpajakan dari macam aspek di atas yaitu 90,7% dengan interpretasi kriteria sangat praktis. Berikutnya hasil dari tahap uji coba perorangan yaitu; jumlah Rata-rata perolehan persentase penilaian dari empat macam aspek diatas yaitu diperoleh sebesar

92,62% dengan interpretasi kategori sangat praktis .Dan yang terakhir Pada tahap uji coba kelompok kecil didapati jumlah rata-rata penilaian yang diperoleh sebesar 90,77% dengan interpretasi kriteria sangat praktis.

c) Tahapan Analisis Keefektifan

Pada analisis keefektifan dapat disimpulkan bahwasanya terjadinya kemajuan belajar mahasiswa yang terjadi yaitu jumlah mahasiswa yang mendapatkan nilai A sebanyak 17 orang. Begitu juga dengan mahasiswa yang mendapatkan nilai B di pretest hanya sebanyak 5 orang sedangkan setelah diberikan perlakuan jumlah mahasiswa yang mendapatkan nilai 80-89 atau nilai B adalah 13 orang, terjadi peningkatan dari 14,7% menjadi 34,2%. Selanjutnya hasil pada tahap uji coba terbatas diperoleh persentase hasil rata-rata uji coba terbatas respon dari mahasiswa terhadap elektronik modul yang telah dikembangkan menggunakan *flip builder* sebesar 92% dengan kriteria respon peserta didik sangat efektif .Dari data yang telah di peroleh dapat disimpulkan bahwa E-modul Perpajakan berbasis problem based learning adalah efektif digunakan.

## 5.2. Saran

Saran yang perlu ditinjau dari produk berupa e-modul menggunakan flip builder berbasis problem based learning pada mata kuliah perpajakan terkhusus materi pph pasal 21 dan pph pasal 22 yaitu sebagai berikut:

1. Saran Mahasiswa dan dosen

- a) E-modul dapat digunakan bukan hanya untuk mahasiswa prodi pendidikan ekonomi kelas B, namun bisa juga digunakan untuk kelas lain seperti di kelas A dan C. E- modul perpajakan ini juga bisa digunakan untuk prodi lain yang mengajarkan mata kuliah perpajakan.
- b) E-modul menggunakan Flip builder pada materi PPh pasal 21 dan PPh pasal 22 harus mendapat kontrol dari dosen agar pelaksanaan pembelajaran mata kuliah perpajakan dapat terlaksana lebih fokus lagi. Karena e-modul ini terdapat latihan, soal/test pemahaman terkait materi yang sudah di jelaskan oleh dosen. Peserta didik harus lebih cermat dalam menjawab setiap latihan/ test pemahaman.
- c) E-modul menggunakan flip buider dengan berbasis problem based learning ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu contoh variasi media pembelajaran perpajakan.
- d) Dosen hendaknya menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat peserta didik dan dapat memotivasi peserta didik dalam mempelajari materi perpajakan, dan juga mengembangkan e-modul yang lebih lengkap lagi serta memiliki desain yang lebih menarik dan interaktif.

e) Diharapkan dapat melahirkan inovasi dalam pembelajaran salah satunya dalam media pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik dapat aktif dan antusias dalam mempelajari perpajakan.

2. Saran bagi peneliti selanjutnya

a) Media pembelajaran perpajakan berupa e-modul menggunakan *flip builder* masih perlu dimaksimalkan lagi yang mungkin bisa menjadi perbaikan bagi peneliti selanjutnya mengembangkan e-modul menggunakan *flip builder* dengan materi lain, diantaranya: memperhatikan pilihan kata, desain *background*, format tulisan, serta dapat menambahkan video pembelajaran, simulasi dan kuis interaktif yang lebih baik dan lengkap.

b) Selain dikembangkan e-modul menggunakan *flip builder* pada materi pph pasal 21 dan pph pasal 22 perlu diadakan pengembangan e-modul pada materi lainnya serta dapat mempublikasikannya secara luas dan secara *online* sehingga referensi materi pembelajaran perpajakan bisa dicakup serta bisa lebih efektif dan efisien juga bisa digunakan oleh banyak pendidik maupun peserta didik.

c) Melanjutkan pengembangan sampai pada tahap produksi massal. Membuat video pembelajaran, soal-soal atau tugas-tugas kasus yang secara nyata.