

ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS FLIPBOOK DALAM PELATIHAN JARAK JAUH PERPAJAKAN UNTUK PEGAWAI PUSAT PEMBINAAN PROFESI KEUANGAN (PPPK)

NEED ANALYSIS OF FLIPBOOK-BASED LEARNING MEDIA DEVELOPMENT IN PELATIHAN JARAK JAUH PERPAJAKAN UNTUK PEGAWAI PUSAT PEMBINAAN PROFESI KEUANGAN (PPPK)

Dika Arifiani

Pusdiklat Pajak, Kementerian Keuangan, DKI Jakarta, Indonesia

E-mail: dika.arifiani@kemenkeu.go.id

Submitted
01 Oktober 2022

Accepted
17 Oktober 2022

Revised
22 Oktober 2022

Published
31 Oktober 2022

Kata Kunci:
Media pembelajaran;
Multimedia interaktif;
flipbook

Keyword:
Learning media;
Interactive
multimedia;
flipbook

Abstrak

Media pembelajaran yang tepat akan berdampak dalam mendorong proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan harus selaras dengan tujuan pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggali informasi mengenai pemanfaatan media pembelajaran, data kesulitan belajar, materi yang menjadi kesulitan belajar, serta mengenai pemanfaatan dan kesesuaian media flipbook dalam mengatasi kesulitan belajar peserta Pelatihan Jarak Jauh Perpajakan Untuk Pegawai Pusat Pembinaan Profesi Keuangan (PPPK). Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, dimana metode pengumpulan data menggunakan kuesioner dan studi literatur. Hasil penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran telah dimanfaatkan baik oleh peserta maupun pengajar, peserta mengalami kesulitan belajar terutama untuk mata pelajaran Pajak Penghasilan, untuk mengatasi kesulitan tersebut pengajar menambah/ mengubah media pembelajaran, serta media flipbook sesuai untuk mengatasi kesulitan belajar peserta.

Abstract

The right learning media will have an impact in encouraging the learning process. Therefore, the learning media used must be in line with the learning objectives. The purpose of this study was to dig up information about the use of learning media, data on learning difficulties, material that causes learning difficulties, as well as about the use and suitability of flipbook media in overcoming learning difficulties for participants in the Pelatihan Jarak Jauh Perpajakan Untuk Pegawai Pusat Pembinaan Profesi Keuangan (PPPK). This research is a qualitative descriptive research, where the data collection method uses a questionnaire and literature study. The results of the study stated that learning media had been utilized by both participants and teachers, participants experienced learning difficulties, especially for Pajak Penghasilan. To overcome these difficulties, the teacher adds/changes the learning media, and flipbook media is appropriate to overcome the learning difficulties of the participants.

Citation :

Arifiani, Dika. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Flipbook dalam Pelatihan Jarak Jauh Perpajakan untuk Pegawai Pusat Pembinaan Profesi Keuangan (PPPK). *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(4), Halaman. 300-309. DOI: <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i4.122>

PENDAHULUAN

Sebagai respon terhadap perubahan zaman, terlebih dengan semakin berkembang pesatnya teknologi informasi dan komunikasi, Kemenkeu mulai mengintegrasikan inisiatif transformasi ke dalam konteks yang lebih modern dengan menerapkan aspek digitalisasi yang menjadi tahap kelima dari program reformasi Kemenkeu. Transformasi digital dilakukan dengan pendekatan Enterprise Architecture melalui utilisasi peta digital organisasi yang memungkinkan fleksibilitas organisasi (*agile*) dan meningkatkan kualitas kebijakan publik lebih responsif dan komprehensif. Untuk itu, pengembangan proses bisnis inti berbasis digital dan pengelolaan SDM yang adaptif sesuai kemajuan teknologi diyakini mampu memperkuat fokus atas misi Kementerian Keuangan pada pengelolaan APBN secara efektif dan efisien serta pengelolaan neraca pemerintah pusat dengan risiko minimum. Sejak pandemic Covid-19 mulai tahun 2020, Kementerian Keuangan telah melakukan percepatan transformasi digital salah satunya pada program pelatihan. Pelaksanaan pelatihan klasikal dikonversi menjadi pelatihan jarak jauh via zoom meeting dan e-learning melalui lms Kemenkeu yaitu KLC.

Berdasarkan Amanat Menteri Keuangan dalam Keputusan Menteri Keuangan Nomor KMK 898/KMK.01/2019 untuk membina 3 profesi baru yang masih tersebar di lingkungan Kementerian Keuangan, dimana salah satunya Profesi Konsultan Pajak, maka perlu dilakukan pelatihan dalam rangka pembinaan dan pengawasan Profesi Konsultan Pajak. Pegawai Pusat Pembinaan Profesi Keuangan (PPPK) Sekretariat Jenderal Kementerian Keuangan ini berasal dari berbagai latar belakang pendidikan baik dari akuntan publik (*Certified Public Accountant/CPA*), penilai, hukum, dan bidang ilmu pendidikan lainnya, sehingga terdapat gap kompetensi dalam hal melakukan fungsi pembinaan dan pengawasan profesi konsultan pajak. Oleh karena itu perlu diberikan pemahaman dan penerapan ketentuan perpajakan dasar untuk mengurangi gap tersebut, dimana dalam jangka panjang ke depannya, khusus untuk pegawai yang menangani profesi konsultan pajak akan diikutsertakan dalam Ujian Sertifikasi Konsultan Pajak (USKP) baik Brevet A, B, dan C. Untuk mencapai sasaran strategis dan dimensi kompetensi pegawai PPPK Setjen Kementerian Keuangan tersebut, maka disusun Pelatihan Jarak Jauh Perpajakan untuk Pegawai Pusat Pembinaan Profesi Keuangan (PPPK). Pelatihan ini dilakukan secara asynchronous melalui lms Kemenkeu yaitu KLC dan secara synchronous melalui tatap maya via *Zoom Meeting*.

Transformasi digital Kemenkeu mendorong perubahan dalam berbagai aspek, termasuk salah satunya adalah perubahan alat bantu mengajar ke era digital. Bentuk alat bantu mengajar pada era digital sekarang ini ada berbagai macam di antaranya *video*, *powerpoint*, animasi, *game*, sampai dengan buku digital. Salah satu yang banyak diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu buku digital atau lebih dikenal dengan buku elektronik (*e-book*). Buku digital atau *e-book* merupakan salah satu teknologi yang memanfaatkan komputer untuk menayangkan informasi multimedia dalam bentuk yang ringkas dan dinamis yang digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah-sekolah maupun lembaga pendidikan lainnya (Putera, 2011). Buku digital ini dapat memudahkan bagi para pembaca dan peneliti.

Media buku digital dalam proses pembelajaran memiliki manfaat yang sangat besar. Dimana dengan adanya buku digital ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media buku digital sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada peserta pelatihan dapat disederhanakan dengan bantuan media buku digital. Media buku digital dapat mewakili apa yang kurang mampu pengajar sampaikan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media buku digital. Dengan demikian, peserta lebih mudah mencerna bahan materi daripada tanpa bantuan media buku digital. Format buku digital beragam, mulai dari format yang didukung oleh perusahaan besar dan

berbagai format lainnya yang didukung oleh perangkat maupun pembaca buku digital tertentu. Beberapa bentuk format buku digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu bentuk pdf, powerpoint, macromedia flash, flipbook, dan sebagainya. Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada buku digital dalam format flipbook.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar digital yang dikemas dalam bentuk Flipbook berdampak positif terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil belajar peserta (Isnaeni & Agustina, 2018). Penggunaan buku digital berbasis flipbook dengan bantuan website dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis peserta dalam pembelajaran (Prasetyono & Hariyono, 2020). Pengembangan bahan ajar yang inovatif akan membantu peserta mempersiapkan keterampilan baru yang relevan di abad ke-21 (Asrizal et al., 2018).

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai pemanfaatan media pembelajaran oleh pengajar dan peserta, mendapatkan informasi mengenai data kesulitan belajar peserta, mendapatkan informasi mengenai materi yang menjadi kesulitan belajar peserta, serta mendapatkan informasi mengenai pemanfaatan dan kesesuaian media flipbook dalam mengatasi kesulitan belajar peserta Pelatihan Jarak Jauh Perpajakan untuk Pegawai Pusat Pembinaan Profesi Keuangan (PPPK).

Ruang lingkup penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi tentang pemanfaatan media pembelajaran oleh pengajar dan peserta, data kesulitan belajar, materi yang menjadi kesulitan belajar peserta, serta pemanfaatan dan kesesuaian media flipbook dalam mengatasi kesulitan belajar peserta Pelatihan Jarak Jauh Perpajakan Untuk Pegawai Pusat Pembinaan Profesi Keuangan (PPPK). Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain kepada para pengembang media pembelajaran, pengajar/ widyaiswara, serta pihak-pihak yang berkepentingan dalam proses pengadaan media pembelajaran khususnya pada Pelatihan Jarak Jauh (PJJ) Perpajakan Untuk Pegawai Pusat Pembinaan Profesi Keuangan (PPPK).

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menemukan pengetahuan atau teori terhadap penelitian pada satu waktu tertentu (Mukhtar, 2013). Penelitian ini dilaksanakan di Pusdiklat Pajak, Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan, Kementerian Keuangan mulai tanggal 31 Januari sampai dengan 04 Februari 2022. Subjek penelitian ini adalah PJJ Perpajakan Untuk Pegawai Pusat Pembinaan Profesi Keuangan (PPPK). Populasi pada penelitian ini yaitu Pegawai Pusat Pembinaan Profesi Keuangan (PPPK) Sekretariat Jenderal Kementerian Keuangan dan widyaiswara Pusdiklat Pajak. Teknik sampling menggunakan purposive sampling yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, misalnya orang tersebut dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan (Sugiyono, 2009). Dalam penelitian ini sampel yang dipilih adalah Pegawai Pusat Pembinaan Profesi Keuangan (PPPK) Sekretariat Jenderal Kementerian Keuangan yang membina dan mengawasi Profesi Konsultan Pajak serta widyaiswara pengampu PJJ Perpajakan Untuk Pegawai Pusat Pembinaan Profesi Keuangan (PPPK). Karena keterbatasan waktu dan kondisi pandemic yang masih berlangsung, maka responden dalam penelitian ini berasal dari widyaiswara sebanyak 8 orang dan responden peserta sebanyak 33 orang.

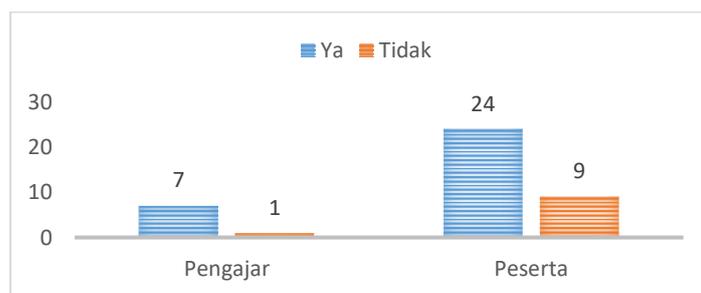
Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan mengumpulkan dokumentasi dari data primer yang diperoleh dari kuesioner online dan studi literatur. Kuesioner online dibagikan secara daring menggunakan *Google Form* agar lebih mudah diakses oleh responden. Untuk memperkuat informasi dalam penelitian maka dilakukan studi literatur.

Kuesioner yang dibagikan berisikan empat kategori yaitu pemanfaatan media pembelajaran oleh pengajar dan peserta, data kesulitan belajar, materi yang menjadi kesulitan belajar peserta, serta pemanfaatan dan kesesuaian media flipbook dalam mengatasi kesulitan belajar. Kategori pertama yaitu pemanfaatan media pembelajaran terdiri dari tiga pertanyaan yaitu tentang pemanfaatan aplikasi lms Kemenkeu/ KLC, pemanfaatan konten pembelajaran, serta pemanfaatan aplikasi lain yang digunakan dalam proses pembelajaran di Pusdiklat Pajak. Kategori kedua yaitu terkait kesulitan dalam pembelajaran baik oleh pengajar maupun peserta. Pada kategori ketiga merupakan pertanyaan terkait materi yang menjadi kesulitan belajar. Kategori terakhir berisi pertanyaan terkait tindakan pengajar dalam mengatasi kesulitan belajar peserta dan jenis media pembelajaran yang diminati peserta. Teknik analisis data menggunakan analisis data deskriptif yang dilakukan untuk memilah, menguraikan, dan membedakan sesuatu untuk dikelompokkan berdasarkan kriteria tertentu yang kemudian dideskripsikan keterkaitan satu sama lain. |

HASIL DAN PEMBAHASAN

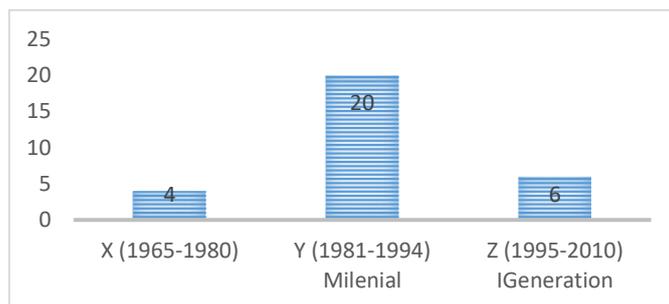
Pemanfaatan Media Pembelajaran Oleh Pengajar Dan Peserta Pelatihan Jarak Jauh Perpajakan untuk Pegawai Pusat Pembinaan Profesi Keuangan (PPPK)

Media pembelajaran yang dimanfaatkan di Pusdiklat Pajak meliputi aplikasi pembelajaran dan konten pembelajaran. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dibagikan terkait pemanfaatan aplikasi pembelajaran yang dikembangkan di Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan yaitu penggunaan KLC, sebanyak 7 responden pengajar menyatakan bahwa mereka memanfaatkan KLC dalam proses pembelajaran. Hanya satu pengajar yang belum mengoptimalkan aplikasi pembelajaran, namun hal ini dapat diatasi dengan bantuan dari panitia penyelenggara pelatihan melalui tiap PIC pelatihan. Pada peserta pelatihan, sebanyak 24 responden menyatakan mereka memanfaatkan KLC sebagai aplikasi pembelajaran yang dapat mendukung proses transfer pengetahuan. Data pemanfaatan KLC di Pusdiklat Pajak dapat dilihat pada Gambar 1.



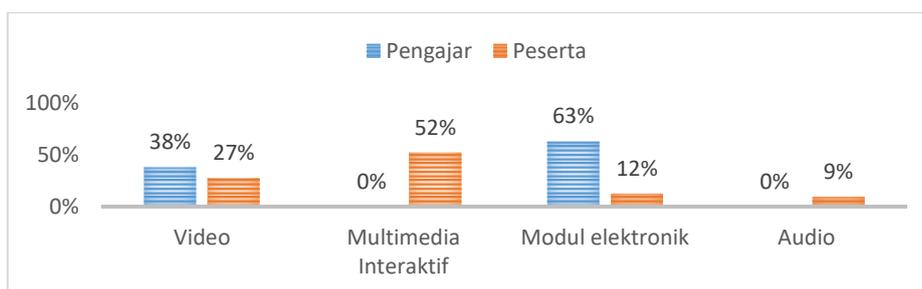
Gambar 1. Pemanfaatan LMS Kemenkeu/ KLC di Pusdiklat Pajak

Pada Gambar 2 dapat dilihat bahwa mayoritas jumlah peserta didominasi generasi Y atau Milenial yaitu sebanyak 20 orang, sementara sisanya adalah generasi Z atau iGeneration sebanyak 6 orang dan generasi X sebanyak 4 orang. Berdasarkan Statistik Gender Tematik: Profil Generasi Milenial Indonesia (2018) karakteristik generasi Milenial yang paling menonjol yaitu meningkatnya penggunaan dan keakraban dengan komunikasi, media, serta teknologi digital. Generasi Y disebut sebagai generasi yang antusias terhadap teknologi baru (Weinswig, 2016). Teknologi dan internet menjadi keseharian generasi milenial ini sehingga pada proses pembelajaran pun para peserta yang mayoritas adalah generasi milenial tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi pembelajaran.



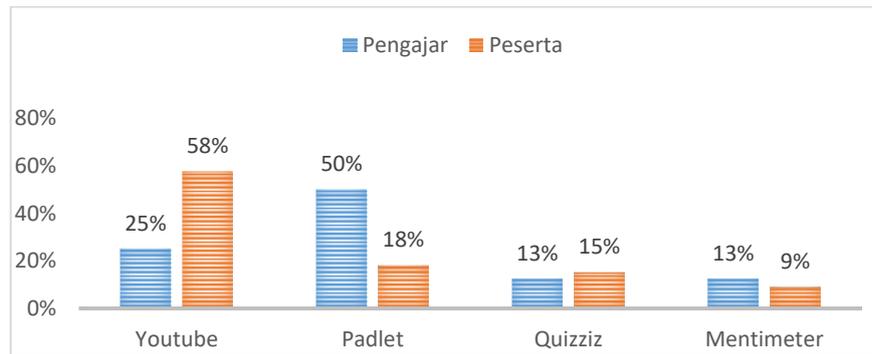
Gambar 2. Jumlah Peserta Berdasarkan Generasi

Terkait dengan konten pembelajaran yang dikembangkan oleh Pusdiklat Pajak, dari responden pengajar sebanyak 63% responden menyatakan bahwa mereka memanfaatkan modul elektronik, 38% memanfaatkan video, dan tidak ada satupun responden yang memanfaatkan media audio dan multimedia interaktif. Hal ini karena pembelajaran tatap maya di Pusdiklat Pajak lebih difokuskan kepada diskusi terkait materi pembelajaran serta update pelaksanaan di lapangan/ dunia kerja. Sementara itu, multimedia interaktif dan media audio biasanya digunakan dalam e-learning yang dilaksanakan di KLC. Selain itu, pengajar yang rata-rata adalah generasi X lebih nyaman dengan modul elektronik sederhana karena lebih mudah dioperasikan. Bagi peserta, konten pembelajaran yang dimanfaatkan sebesar 52% adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif menyuguhkan interaktivitas yang membuat peserta dapat terhubung dengan media dan materi pembelajaran sehingga membuat lebih menarik. Media video saat ini adalah media yang paling banyak digunakan baik dalam pembelajaran maupun selain pembelajaran. Media video ini dapat digunakan dalam lingkup yang lebih luas karena tidak membutuhkan spesifikasi yang sulit dalam menyatukan dengan aplikasi tertentu dan juga ukuran file yang beragam sehingga memberikan pilihan kepada pengguna yang kesulitan mengakses internet dalam kecepatan tinggi. Selaras dengan transformasi digital yang dilaksanakan di Kemenkeu, maka mayoritas pelatihan dilaksanakan secara daring sehingga membutuhkan media pembelajaran yang dapat membangun interaksi dengan peserta agar memudahkan proses penyampaian pengetahuan. Data persentase pemanfaatan konten yang dikembangkan oleh Pusdiklat Pajak pada Gambar 3.



Gambar 3. Persentase Pemanfaatan Konten yang Dikembangkan oleh Pusdiklat Pajak

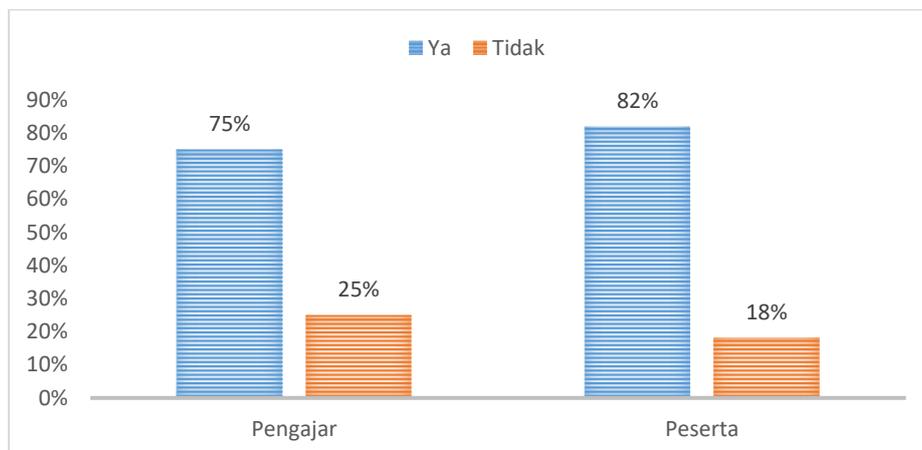
Berdasarkan data kuesioner terkait persentase pemanfaatan aplikasi lain pada Gambar 4, sebanyak 50% pengajar menyatakan bahwa Padlet adalah aplikasi yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, kemudian Youtube, Quizziz, dan Mentimeter. Pusdiklat Pajak menyediakan akun padlet berbayar sehingga setiap pengajar dapat memanfaatkan fasilitas tersebut sebagai salah satu media pembelajaran. Sementara itu, untuk responden peserta, terdapat 58% responden peserta memanfaatkan Youtube, selanjutnya Padlet, Quizziz, dan Mentimeter.



Gambar 4. Persentase Pemanfaatan Aplikasi Lain

Data Kesulitan Belajar Peserta Pelatihan

Berdasarkan data hasil kuesioner, baik pengajar maupun peserta sama-sama mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Sebanyak 75% responden pengajar dan 82% responden peserta seperti yang dituangkan pada Gambar 5. Meskipun pandemi telah berjalan lebih dari dua tahun namun proses adaptasi dalam pembelajaran masih terus berlangsung. Proses digitalisasi pelatihan dalam rangka transformasi Kemenkeu serta didorong adanya pandemic Covid-19 membutuhkan proses adaptasi baik dari pengajar, peserta, bahkan penyelenggara pelatihan.

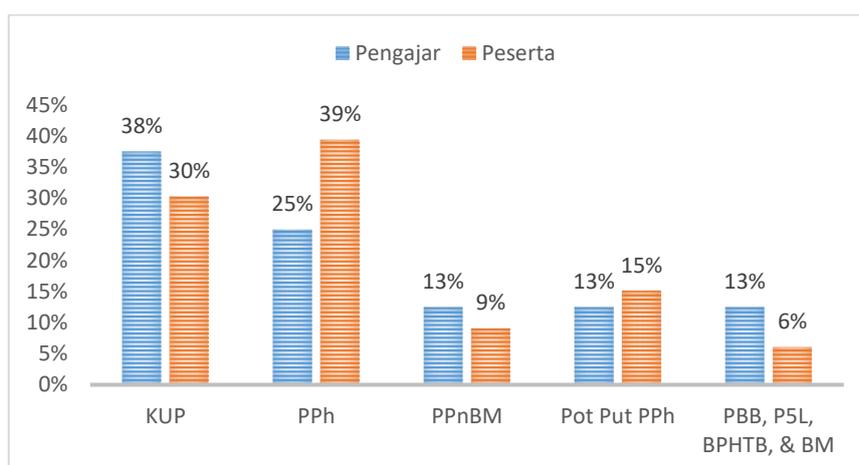


Gambar 5. Persentase Kesulitan dalam Pembelajaran

Kesulitan yang dialami dapat disebabkan oleh ketidaksiapan sumber daya manusia dalam memanfaatkan peralatan/ aplikasi digital dalam proses pembelajaran (Sawitri dkk, 2019). Pola kebiasaan dalam pembelajaran yang masih belum menganggap penting peranan teknologi digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Seringkali kendala ini menjadi hal yang paling sulit untuk dipecahkan karena tidak mudah untuk mengubah pola tingkah laku/ kebiasaan seseorang. Oleh karena itu, diperlukan kesadaran dari masing-masing individu untuk dapat menjadi insan pembelajar yang selalu beradaptasi terhadap perubahan, terutama perubahan teknologi. Selain itu, peserta yang berasal dari seluruh Indonesia dengan sarana dan prasarana berbeda juga menjadi hambatan dalam proses pembelajaran. Di beberapa daerah misalnya kecepatan internet masih belum mumpuni sehingga peserta kesulitan menerima penyampaian pengajar. Di daerah lain terjadi pemadaman listrik dengan frekuensi yang cukup tinggi sehingga otomatis penggunaan alat elektronik dan juga ketersediaan internet juga terhambat.

Materi Kesulitan Belajar Peserta Pelatihan

Dari lima mata pelajaran yang terdapat pada pelatihan ini, sebanyak 38% responden pengajar seperti yang dapat dilihat di Gambar 6 menyatakan bahwa KUP merupakan topik tersulit kemudian dilanjutkan oleh mata pelajaran PPh, Pot Put PPh, serta PBB, P5L, dan Bea Materai. Karakteristik mata pelajaran KUP adalah terdiri dari banyak peraturan mengenai perpajakan dan keuangan negara. Sebagai pengajar tentunya harus selalu update terhadap semua peraturan dan kebijakan terbaru di bidang perpajakan dan keuangan negara. Hal ini cukup sulit karena perubahan peraturan dan kebijakan ini cukup sering terjadi.



Gambar 6. Persentase Mata Pelajaran dengan Topik Tersulit

Sementara itu sebanyak 39% responden peserta menyatakan PPh adalah mata pelajaran tersulit, selanjutnya KUP, Pot Put PPh, PPh, serta PBB, P5L, dan Bea Materai. Materi pada Mata pelajaran PPh terdiri dari berbagai jenis tarif pajak yang kemudian dijadikan dasar perhitungan pajak bagi wajib pajak orang pribadi maupun wajib pajak badan. Banyaknya jenis tarif pajak membuat banyak jenis variasi dalam penghitungan pajak yang membuat peserta merasa kesulitan.

Pemanfaatan dan Kesesuaian Media Flipbook dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Peserta Pelatihan

Dari data kuesioner dapat kita lihat bahwa sebanyak 42% menyatakan bahwa tindakan pengajar yang dipilih dalam mengatasi kesulitan belajar adalah menambah/ mengubah media pembelajaran. Kemudian Tindakan selanjutnya yaitu Latihan soal yang dipilih sebanyak 18% responden. Data tindakan pengajar dalam mengatasi kesulitan belajar peserta dapat dilihat di Tabel 1.

Tabel 1. Tindakan Pengajar dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Peserta

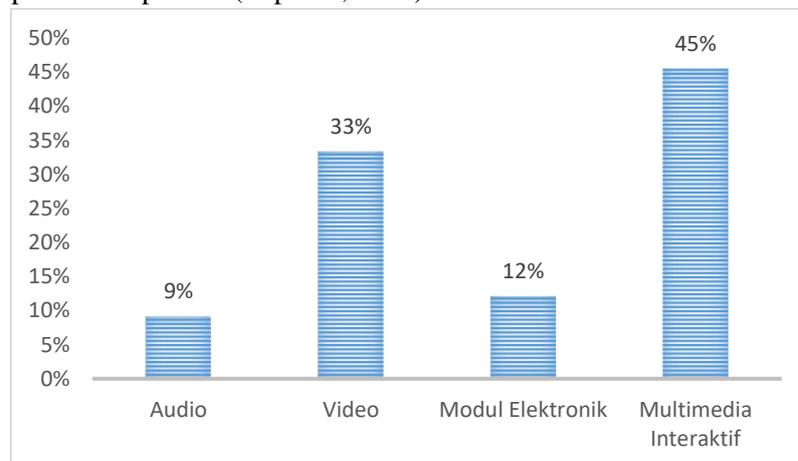
Tindakan pengajar dalam mengatasi kesulitan belajar peserta	Persentase Responden
Menambah/ mengubah media pembelajaran	42%
Pendalaman materi	12%
Latihan soal	18%
Menambah variasi model pembelajaran	6%
Menambah waktu diskusi	21%

Dalam menambah/ mengubah media pembelajaran perlu memperhatikan karakteristik peserta serta tujuan pembelajaran dimaksud. Setiap media memiliki dampak yang berbeda dalam menyampaikan informasi/ pengetahuan. Sastrawijaya (1988) menyampaikan tingkat stimulus yang dihasilkan oleh media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dari tabel 2 di bawah ini dapat kita lihat bahwa masing-masing media pembelajaran memiliki keunggulan masing-masing dan dapat memaksimalkan pencapaian suatu tujuan pembelajaran jika digunakan dengan tepat.

Tabel 2. Tingkat Stimulus yang Dihasilkan oleh Media Pembelajaran

Tujuan belajar	Untuk Mempelajari					
	Informasi aktual	Mengidentifikasi secara verbal	Prinsip konsep dan hukum	Prosedur kerja	Keterampilan psikomotorik	Sikap, opini, dan motivasi
Gambar	Sedang	Tinggi	Sedang	Sedang	Sedang	Rendah
Film / video	Sedang	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Sedang
Televisi	Sedang	Sedang	Tinggi	Sedang	Rendah	Sedang
Objek 3 dimensi	Rendah	Tinggi	Rendah	Rendah	Rendah	Sedang
Rekaman suara, radio	Sedang	Rendah	Rendah	Sedang	Rendah	Rendah
Programmed instruction	Sedang	Sedang	Sedang	Tinggi	Rendah	Sedang
Demonstrasi	Rendah	sedang	Sedang	Tinggi	Sedang	Sedang

Gambar 7 menjelaskan bahwa media pembelajaran yang paling diminati oleh responden adalah multimedia interaktif yaitu sebanyak 45%. Kemudian media video dipilih oleh 33% responden, modul elektronik dipilih oleh 12 % responden, dan media audio dipilih oleh 9% responden. Hal ini sejalan dengan penelitian Isnaeni dan Agustina (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar digital yang dikemas dalam bentuk Flipbook berdampak positif terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil belajar peserta. Penggunaan buku digital berbasis flipbook dengan bantuan website dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis peserta dalam pembelajaran (Prasetyono & Hariyono, 2020). Pengembangan bahan ajar yang inovatif akan membantu peserta mempersiapkan keterampilan baru yang relevan di abad ke-21 (Asrizal et al., 2018). Salah satu inovasi dalam penyampaian materi belajar mengajar adalah memanfaatkan e-book digital interaktif bernama Flipbook yang merupakan salah satu solusi dalam pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta (Suparno, 2017).



Gambar 7. Persentase Jenis Media Pembelajaran yang Diminati Peserta

Kesesuaian Media Flipbook dalam Mengatasi Kesulitan Belajar

Multimedia adalah gabungan dari elemen-elemen teks, gambar, grafis, audio, animasi, dan juga video yang telah dimanipulasi secara digital (Ivers & Ann, 2002). Multimedia yang interaktif merujuk kepada multimedia dimana pengguna mampu melakukan pengendalian secara aktif terhadap media yang sedang digunakan tersebut (Heinich, et al., 2002). Istilah interaktif mengarah pada kekuasaan dalam pengendalian oleh pengguna. Artinya, sebuah multimedia dapat dikatakan interaktif jika mampu menampilkan menurut kehendak yang diinginkan pengguna (Vaughan, 2011). Oleh karena itu, media flipbook tergolong multimedia interaktif karena dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna secara individual sehingga pengguna dapat memilih apa yang diinginkan (Adiyatmo, 2020).

Berdasarkan Tabel 2 tentang tingkat stimulus yang dihasilkan oleh media pembelajaran, programmed instruction dalam hal ini adalah multimedia interaktif dapat memberikan stimulus yang tinggi dalam tujuan pembelajaran yang terkait prosedur kerja. Hal ini selaras dengan tujuan pembelajaran pada PJJ untuk Pegawai Pusat Pembinaan Profesi Keuangan (PPPK) yaitu untuk meningkatkan kompetensi dalam memahami dan menerapkan ketentuan perpajakan dasar bagi pegawai PPPK.

Ramdania (2013) mengatakan bahwa multimedia flipbook merupakan sebuah media pembelajaran yang dapat mewujudkan kondisi belajar yang menyenangkan dan mampu membangun situasi yang dinamis. Ini mengisyaratkan bahwa multimedia flipbook dapat menciptakan pembelajaran yang mandiri.]

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

[Dari hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa aplikasi pembelajaran yaitu lms Kemenkeu/ KLC telah dimanfaatkan oleh mayoritas responden. Responden peserta mayoritas memanfaatkan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran. Aplikasi lain yang digunakan dalam proses pembelajaran antara lain *Youtube*, *Padlet*, *Quizziz*, dan *Mentimeter*. Peserta banyak yang mengalami kesulitan belajar, terutama pada mata pelajaran Pajak Penghasilan/ PPh. Selanjutnya adalah mata pelajaran KUP, Pot Put PPh, PPN dan PPnBM, serta PBB, P5L dan Bea Meterai. Tindakan yang dapat dilakukan pengajar terkait kesulitan belajar peserta antara lain menambah/ mengubah media pembelajaran serta menambah waktu diskusi. Pemanfaatan media pembelajaran perlu memperhatikan karakteristik peserta serta tujuan pembelajaran pada setiap pelatihan. Media pembelajaran yang dipilih diharapkan mampu menjadi media untuk menyampaikan pengetahuan secara efektif dan efisien bagi peserta. Kesesuaian media flipbook dalam mengatasi kesulitan belajar peserta PJJ untuk Pegawai Pusat Pembinaan Profesi Keuangan (PPPK) karena mendukung tercapainya tujuan pembelajaran serta yang dapat mewujudkan kondisi belajar yang menyenangkan dan mampu membangun situasi yang dinamis.

Bagi pengajar, hendaknya dapat mengoptimalkan penggunaan media flipbook dalam proses pembelajaran. Dalam pemanfaatan media pembelajaran, pengajar perlu mempertimbangkan karakteristik peserta dan tujuan pelatihan, serta mengikuti perkembangan terkini terkait media pembelajaran agar materi yang disampaikan lebih menarik. Sedangkan bagi pengembang media pembelajaran, kesulitan belajar peserta mayoritas pada pelajaran PPh dimana perlu banyak contoh soal dan latihan soal, dan direkomendasikan untuk mengembangkan media flipbook dalam mata pelajaran tersebut.]

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyatmo, D M., Attas, S G., Lustyantje, Ninuk. (2020). Multimedia 3d Flipbook Sebagai Alternatif Untuk Menciptakan Pembelajaran Drama Secara Mandiri. e-ISBN 978-623-93343-0-7
- Asrizal, A Amran, A Ananda, F Festiyed, R. S. (2018). The Development Of Integrated Science Instructional Materials To Improve Students' Digital Literacy In Scientific Approach. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(4), 442–450.
- Badan Pusat Statistik. 2018. Statistik Gender Tematik: Profil Generasi Milenial Indonesia. Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak dan Badan Pusat Statistik.
- Heinich, R., Molenda, M., Russel, J.D., et al. (2002). *Instructional media and technologies for learning* (7th Edition). New Jersey: Prentice Hall. [8]
- Isnaeni, I., & Agustina, Y. (2018). An Increase In Learning Outcome Students Is Through The Development Of Archive E-Module Based On The Flipbook With Discovery Learning Model. *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Manajemen*, 4(3), 125–129.
- Ivers, K. S. & Ann E. B. (2002). *Multimedia projects in education : designing, producing, and assessing*. Second Edition. California : LIBRARIES UNLIMITED Teacher Ideas Press.
- Mukhtar. 2013. *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: Referensi (GP Press Group)
- Prasetyono, R. N., & Hariyono, R. C. S. (2020). Development Of Flipbook Using Web Learning To Improve Logical Thinking Ability In Logic Gate. *International Journal Of Advanced Computer Science And Applications*.
- Putera, P. (2011, Agustus 25). Ebook dan Pasar Perbukuan Kini. Retrieved November 20, 2016, from lipi.go.id: <http://lipi.go.id/berita/single/ebook-dan-pasar-perbukuan-kini/6669>
- Ramdania, D. R. (2013). *Penggunaan Media Flash Flip Book Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Bandung. UPI. Artikel Ilmiah Tugas Akhir
- Sugiyono, 2009, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta.
- Suparno. (2017). Developmen Of Ebook Elektronik Model To Increase Critical Thinking Of Senior High School Students. *Dinamika Pendidikan*, 12(2), 198–200.
- Sawitri, Erwin., Astiti, M S., Fitriani, Yessi,. (2019). *Hambatan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*.
- Sastrawijaya, Tresna. (1988). *Proses Belajar Mengajar Kimia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Vaughan, T. (2011). *Multimedia: making it work* (8th Edition). New York: McGraw-Hill.
- Weinswig, D. 2016. Gen Z: Get Ready for the Most Self-Conscious, Demanding Consumer Segment. *Fung Global Retail Tech*: 1-19.]