

PENGEMBANGAN *THE TAX ADMINISTRATION GAMES (THE TAG)* BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ADMINISTRASI PERPAJAKAN PADA MATERI PAJAK PENGHASILAN PASAL 21 DI KELAS XI AKL SMK NEGERI 7 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2018/2019

THE DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED LEARNING MEDIA THE TAX ADMINISTRATION GAMES (THE TAG) FOR TAX ADMINISTRATION ON INCOME TAX ARTICLE 21 IN 11TH GRADE ACCOUNTING STUDENTS OF VOCATIONAL HIGHSCHOOL 7 YOGYAKARTA IN ACADEMIC YEAR 2018/2019

Irsan Aidil Akbar

Prodi Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Yogyakarta
irsanaidil@gmail.com

Diana Rahmawati, S.E., M.Si.

Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak: Pengembangan *The Tax Administration Games (The Tag)* Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Administrasi Perpajakan Pada Materi Pajak Penghasilan Pasal 21 Di Kelas XI AKL SMK Negeri 7 Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan *The Tax Administration Games (The TAG)* berbasis *Android* sebagai media pembelajaran; (2) mengetahui kelayakan *The Tax Administration Games (The TAG)* berbasis *Android* sebagai media pembelajaran berdasarkan validasi dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran administrasi perpajakan; (3) mengetahui penilaian siswa terhadap *The Tax Administration Games (The TAG)* berbasis *Android* sebagai media pembelajaran. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan mengikuti model pengembangan ADDIE, namun hanya dilaksanakan hingga tahap keempat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pengembangan Media Pembelajaran *The TAG* Berbasis *Android* menggunakan model ADDIE dengan dibatasi sampai tahap implementasi; (2) kelayakan *The TAG* Berbasis *Android* berdasarkan penilaian Ahli Materi memperoleh rerata skor 4,95 (Sangat Layak), Ahli Media memperoleh rerata skor 4,04 (Layak), Praktisi Pembelajaran Administrasi Perpajakan memperoleh rerata skor 4,78 (Sangat Layak); (3) penilaian siswa terhadap media *The TAG* pada uji coba perorangan diperoleh rerata skor 4,23 (Sangat Layak), uji coba kelompok kecil diperoleh rerata skor 4,23 (Sangat Layak), penelitian lapangan diperoleh rerata skor 4,33 (Sangat Layak).

Kata kunci: *The TAG*, *Android*, ADDIE

Abstract: *The Development of Android-Based Learning Media The Tax Administration Games (The Tag) For Tax Administration On Income Tax Article 21 In 11th Grade Accounting Students of Vocational Highschool 7 Yogyakarta In Academic Year 2018/2019.* This research aims to: (1) Develop *Android*-based learning media *The Tax Administration Games (The TAG)*; (2) determine the feasibility *Android*-based learning media *The Tax Administration Games (The TAG)* based on validity/evaluation by subject experts, media experts, and tax administration learning practitioners; (3) Know the student's evaluation of the *Android*-based learning media *The Tax Administration Games (The TAG)*. The approach of this research is *Research and Development* with ADDIE development model, but for this research only conducted up to four stage, which is implementation. The results show: (1) The development model of *Android*-based learning media *The TAG* using ADDIE only up to implementation; (2) The feasibility of *Android*-based learning media *The TAG*, Subject Experts gave 4,95 average score (very feasible), Media experts gave 4,04 average score (feasible), Tax Administration Practitioners gave 4,78 score average (very feasible); (3) The students' assessment for *Android*-based learning media *The TAG* on individual trial obtained 4,23 average score (very feasible), small group trial obtained 4,23 average score (very feasible), field-research obtained 4,33 average score (very feasible).

Keywords: *The TAG, Android, ADDIE*

PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia pendidikan dapat memberikan dampak positif jika dimanfaatkan dengan maksimal. Pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan untuk siswa. Hal tersebut merupakan salah satu upaya meningkatkan kualitas dalam bidang pendidikan. Menurut Rossi dan Briedle (1996) dalam Sanjaya (2013: 163) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah semua alat dan bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Pada kenyataannya, masih banyak guru yang menerapkan metode konvensional, yaitu guru sebagai pusat pembelajaran atau *teacher centered*. Proses pembelajaran itu menempatkan siswa hanya sebagai pendengar, kemudian mencatatnya dalam buku mereka masing-masing, dan siswa cenderung menjadi pasif. Situasi seperti ini akhirnya menimbulkan kejenuhan pada siswa, yang berakibat siswa melakukan hal-hal yang tidak berhubungan dengan proses pembelajaran seperti mengobrol dengan teman, membuka sosial media, dan lain-lain.

Pada saat ini, hampir setiap sekolah sudah memberikan fasilitas-fasilitas

teknologi informasi yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Salah satu sekolah yang telah memiliki fasilitas berbasis teknologi informasi adalah SMK Negeri 7 Yogyakarta. Setiap ruang kelas telah dilengkapi dengan LCD *projector*, dan pihak sekolah sudah menyediakan fasilitas *Wifi* untuk warga sekolah sehingga bisa dimanfaatkan untuk mengakses situs-situs penunjang proses pembelajaran. Selain itu, sekolah sudah menyediakan beberapa laboratorium komputer untuk menunjang pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 7 Yogyakarta pada tanggal 11 Januari 2019 di kelas XI AKL pada mata pelajaran Administrasi Perpajakan, guru masih menggunakan metode konvensional, yaitu ceramah kemudian mengerjakan soal latihan.

Pada saat ini, *smartphone* sudah tidak asing lagi dalam kehidupan manusia, begitu pun dengan siswa. Sebagian besar siswa sudah memiliki *smartphone* dan selalu mereka bawa setiap hari ke sekolah. SMK Negeri 7 Yogyakarta merupakan salah satu sekolah yang memperbolehkan siswa untuk membawa *smartphone* ke sekolah. Siswa di SMK Negeri 7 Yogyakarta sebagian besar telah memiliki *smartphone*, salah satunya di kelas XI AKL. Berdasarkan hasil observasi berupa angket terhadap siswa kelas XI AKL SMK

Negeri 7 Yogyakarta, menunjukkan hasil bahwa dari 61 siswa kelas XI AKL yang peneliti berikan angket, 100% atau semua siswa telah menggunakan *smartphone*. Sistem operasi yang digunakan, 97% atau 59 orang menggunakan sistem operasi *Android*, dan 3% menggunakan menggunakan sistem operasi *IOS*. Hasil dari angket tentang penggunaan sehari-hari *smartphone* yang dilakukan siswa menunjukkan bahwa, sebesar 75% siswa menggunakan *smartphone* dalam rentang waktu 5 jam sampai dengan 10 jam per hari.

Pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, dan juga siswa dapat belajar dimana saja dengan cara membuka aplikasi atau media pembelajaran yang sudah di *install* dalam *smartphone* mereka. Sayangnya, *Smartphone* masih belum dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran di SMK Negeri 7 Yogyakarta. *Smartphone* masih menjadi sedikit penghambat dalam proses pembelajaran, karena peserta didik pada proses pembelajaran masih sering menggunakan *smartphone* bukan untuk menunjang proses pembelajaran seperti membuka atau mencari materi yang sedang disampaikan. Peserta didik terkadang malah membuka *smartphone* untuk membuka sosial media dan aplikasi *chatting* atau *messaging*.

Media pembelajaran interaktif yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berupa *game* edukatif. *Game* edukatif sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi memiliki potensi yang cukup bagus dan menarik perhatian siswa. Hal itu dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Dito Rahmawan Putra pada tahun 2016. Pada penelitian tersebut, Dito mengembangkan *game* edukatif berbasis *Android* sebagai media pembelajaran Akuntansi, produk tersebut memperoleh hasil penilain rata-rata dari siswa sebesar 4,19, dimana nilai rata-rata tersebut termasuk ke dalam kategori layak (Putra, 2016: 98). Potensi tersebut dapat dimanfaatkan juga oleh guru pengampu mata pelajaran Administrasi Perpajakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Hal itu terbukti dari hasil angket mengenai ketertarikan siswa dalam menggunakan *game* edukatif, menunjukkan 84% siswa tertarik untuk menggunakan media pembelajaran berupa *game* edukatif yang dapat diakses dan digunakan dimana dan kapan saja. Selain itu, 62% siswa menyatakan senang bermain *game* di *smartphone* mereka. Hal itu merupakan potensi yang cukup besar dalam mengembangkan media pembelajaran berupa *game* atau permainan edukatif.

Pengembangan dalam *game* edukatif sebagai media pembelajaran ini, bisa dikembangkan untuk berbagai jenis sistem operasi salah satunya *Android*. Sistem operasi *Android* ini bersifat *open source* sehingga *programmer* berbondong-bondong untuk membuat aplikasi maupun memodifikasi sistem ini. Sistem operasi *Android* merupakan sistem operasi yang banyak digunakan dikalangan pengguna *smartphone*, hal itu menimbulkan potensi yang besar untuk guru mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android*.

Mata pelajaran administrasi perpajakan memiliki materi yang cukup banyak dan membutuhkan konsentrasi yang tinggi ketika pembelajaran berlangsung. Guru dituntut untuk menggunakan metode dan media pembelajaran yang variatif dan menarik demi menjaga konsentrasi siswa dalam pembelajaran. Namun, Berdasarkan angket observasi yang peneliti berikan kepada siswa kelas XI AKL SMK Negeri 7 Yogyakarta, sebanyak 97% siswa dari 61 orang mengatakan bahwa guru belum menggunakan media yang variatif. Hal itu menimbulkan kejenuhan dan kebosanan terhadap siswa.

Salah satu Kompetensi Dasar yang dianggap sulit dalam mata pelajaran ini adalah Menganalisis data yang terkait dengan pembuatan Surat Pemberitahuan (SPT) Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21.

Pada Kompetensi Dasar tersebut, terdapat materi mengenai PPh Pasal 21 yang dimana materi dalam PPh Pasal 21 ini cukup kompleks. Sehingga, ketika guru menyampaikan materi dengan cara yang konvensional siswa cenderung akan merasa bosan dan mengantuk. Padahal, PPh Pasal 21 merupakan salah satu materi yang penting untuk dipahami oleh siswa. PPh Pasal 21 merupakan pajak penghasilan atas gaji, upah, honorarium, tunjangan, ataupun penghasilan lainnya atas pekerjaan atau jabatan, jasa, atau kegiatan lainnya yang dilakukan oleh Wajib Pajak dalam negeri. Siswa program keahlian Akuntansi Keuangan dan Lembaga perlu memahami mengenai materi PPh Pasal 21, karena PPh Pasal 21 merupakan pajak penghasilan yang akan sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga siswa dituntut untuk memahami PPh Pasal 21, baik dalam hal cara perhitungan PPh Pasal 21 terutang maupun teori-teori lain yang berkaitan dengan PPh Pasal 21. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran, terutama dalam pembelajaran PPh Pasal 21.

Berdasarkan uraian di atas, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran terutama dalam mata pelajaran

Administrasi Perpajakan. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah *game* edukatif yang bernama *The Tax Administration Games* berbasis *Android*. Nama *Tax Administration* merupakan terjemahan dari Administrasi Pajak, dan *Games* yang berarti permainan-permainan. Nama tersebut dipilih karena media pembelajaran ini selain di dalamnya terdapat materi mengenai PPh Pasal 21, terdapat pula evaluasi yang dikemas ke dalam bentuk permainan-permainan sederhana. *Tax Administration Games* jika disingkat akan menjadi TAG, dimana jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia berarti Menandai, Menambah, atau Menambahkan. Peneliti mengharapkan dengan adanya media pembelajaran ini menambah referensi media pembelajaran, baik bagi siswa mau pun bagi guru dalam pembelajaran

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *The Tax Administration Games (The TAG)* Berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran Administrasi Perpajakan Pada Materi Pajak Penghasilan Pasal 21 Di Kelas XI AKL SMK Negeri 7 Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini mengambil tempat di SMK Negeri 7 Yogyakarta yang beralamat di Jl. Gowongan Kidul Blok JT III No.416, Gowongan, Jetis, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap dalam kurun waktu Januari 2019-April 2019.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah Ahli Materi, Ahli Media, Praktisi Pembelajaran Administrasi Perpajakan, dan siswa kelas XI AKL SMK Negeri 7 Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. Objek penelitian pada penelitian ini adalah *The Tax Administration Games (The TAG)* berbasis *Android* sebagai media pembelajaran Administrasi Perpajakan pada materi pajak penghasilan pasal 21 untuk siswa kelas XI AKL SMK Negeri 7 Yogyakarta.

Prosedur

Pada penelitian ini, prosedur penelitian mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang dikembangkan oleh

Dick dan Carry (1996) terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Model pengembangan ADDIE dapat digunakan untuk berbagai bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar (Mulyaningsih, 2013: 199). Pada penelitian ini dibatasi sampai dengan tahap implementasi karena media yang dikembangkan hanya sebatas untuk mengetahui kelayakan media dari validator dan respon siswa, sehingga tahapan prosedur penelitian yang dilakukan meliputi:

a. Tahap Analisis

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa. Selain itu, peneliti juga menganalisis kompetensi yang meliputi analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dimuat dalam pengembangan media ini.

b. Tahap Desain

Pada tahap ini, peneliti membuat *storyboard*, menyusun materi, soal, dan jawaban, serta pembuatan dan pengumpulan *background*, gambar-gambar, dan simbol-simbol.

c. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini dilakukan pembuatan produk *The TAG*, validasi dan revisi dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran administrasi perpajakan.

d. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan dalam tiga tahapan, yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan penelitian lapangan.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan

Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif, yaitu data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan Media Pembelajaran berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Administrasi Perpajakan, dan siswa dan data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian kelayakan tentang Media Pembelajaran dari data pendapat/respon ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Administrasi Perpajakan, dan siswa mengenai produk yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah angket. Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan

data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015: 142). Skala penilaian yang digunakan pada angket dalam penelitian ini adalah skala *Likert* yang terdiri dari 5 skala. Alternatif jawaban yang digunakan dalam angket yaitu: SS (Sangat Setuju) = 5, S (Setuju) = 4, RG (Ragu-ragu) = 3, TS (Tidak Setuju) = 2, dan STS (Sangat Tidak Setuju) = 1.

Teknik Analisis Data

Data kualitatif berupa saran/masukan yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Administrasi Perpajakan SMK dan di uji coba lapangan berdasarkan lembar angket dan kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif.

Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari angket penilaian kelayakan media yang diberikan kepada dosen ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran, dan penilaian siswa. Dalam menganalisis data tentang penilaian kelayakan *The Tax Administration Games (The TAG)* sebagai Media Pembelajaran Administrasi Perpajakan Berbasis *Android* Kelas XI AKL SMK Negeri 7 Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019 dikakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Analisis data penilaian aspek kelayakan media
- b. Menghitung rata-rata skor setiap indikator dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata,

$\sum x$ = Jumlah nilai,

N = Jumlah subjek

- c. Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rata-rata skor tiap aspek dengan menggunakan kategori sebagai berikut:

- 1) Kelayakan media pembelajaran Administrasi Perpajakan yang dikembangkan dinyatakan “Sangat Layak” jika rata-rata skor yang diperoleh berada dalam rentang 4,21 sampai dengan 5,00.
- 2) Kelayakan media pembelajaran Administrasi Perpajakan yang dikembangkan dinyatakan “Layak” jika rata-rata skor yang diperoleh berada dalam rentang 3,41 sampai dengan 4,20.
- 3) Kelayakan media pembelajaran Administrasi Perpajakan yang dikembangkan dinyatakan “Kurang Layak” jika rata-rata skor yang diperoleh berada dalam rentang 2,61 sampai dengan 3,40.
- 4) Kelayakan media pembelajaran Administrasi Perpajakan yang

dikembangkan dinyatakan “Tidak Layak” jika rata-rata skor yang diperoleh berada dalam rentang 1,81 sampai dengan 2,60.

- 5) Kelayakan media pembelajaran Administrasi Perpajakan yang dikembangkan dinyatakan “Sangat Tidak Layak” jika rata-rata skor yang diperoleh berada dalam rentang 0 sampai dengan 1,80.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran *The Tax Administration Games (The TAG)* Berbasis *Android* ini merupakan adaptasi dan modifikasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE yaitu dengan tahapan 1) *analysis* (analisis), 2) *Design* (desain), 3) *development* (pengembangan), 4) *implementation* (implementasi), 5) *evaluation* (evaluasi). Pada penelitian ini, peneliti hanya sampai pada langkah implementasi. Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada uraian berikut.

a. Tahap Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan siswa, analisis kompetensi, dan kemudian menjabarkan kompetensi ke dalam indikator keberhasilan pembelajaran. Analisis kebutuhan siswa

dilakukan untuk mengetahui karakteristik dari peserta didik dan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran, agar produk atau media yang dikembangkan dapat sesuai dengan kebutuhan. Dari hasil analisis kebutuhan siswa diketahui bahwa 100% siswa kelas XI AKL SMK Negeri 7 Yogyakarta sudah menggunakan *smartphone* canggih dengan rincian sistem operasi yang digunakan 97% atau 59 orang menggunakan sistem operasi *Android*, dan 3% menggunakan menggunakan sistem operasi *IOS*. Akan tetapi, penggunaan *smartphone* dalam proses pembelajaran belum maksimal. Hal itu terbukti dengan banyaknya siswa yang menggunakan *smartphone* bukan untuk mencari sumber referensi tambahan untuk belajar. Siswa menggunakan *smartphone* tersebut untuk membuka sosial media dan aplikasi *chatting*. Selain itu, berdasarkan hasil analisis karakteristik siswa, sebesar 75% siswa menggunakan *smartphone* dalam rentang waktu 5 jam sampai dengan 10 jam per hari.

Berdasarkan hasil analisis tersebut maka peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis *Android*. Nama media pembelajaran tersebut adalah *The Tax Administration Games (The TAG)*. Media pembelajaran yang akan dikembangkan bersifat *portable*, dapat digunakan dimana saja dan kapan saja sehingga dengan adanya media

pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas dari proses pembelajaran yang ada.

Analisis kompetensi ini dilakukan dengan menganalisis Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI) yang memungkinkan dapat dimuat dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis ini dilakukan dengan cara berkonsultasi dengan guru mata pelajaran administrasi perpajakan mengenai materi administrasi perpajakan yang dianggap sulit. Selain itu, peneliti memperhatikan silabus yang ada untuk melihat KD yang dapat dimuat dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. Hasil analisis kompetensi inti didapatkan bahwa, kompetensi inti mencakup kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan. Komponen kompetensi inti yang dapat dimasukkan ke dalam media pembelajaran ini adalah kompetensi yang terkait dengan pengetahuan dan keterampilan. Oleh karena itu, kompetensi inti dalam pengembangan materi media pembelajaran ini adalah kompetensi terkait dengan pengetahuan dan keterampilan. Kompetensi inti tersebut membutuhkan adanya penjabaran terkait pengetahuan dan keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa yang kemudian dijabarkan dalam kompetensi dasar. Kompetensi Dasar (KD) pada mata pelajaran Administrasi Perpajakan di SMK Negeri 7 Yogyakarta

yang berkaitan dengan Pajak Penghasilan Pasal 21 yaitu KD:

- 3.5.Menganalisis data yang terkait dengan pembuatan surat pemberitahuan (SPT) pajak penghasilan (PPh) pasal 21.
- 4.5.Membuat surat pemberitahuan (SPT) pajak penghasilan (PPh) pasal 21 dari data terkait.
- 3.6.Menerapkan pengisian surat setoran pajak (SSP) PPh Pasal 21
- 4.6.Melakukan pengisian SPP PPh Pasal 21.

Berdasarkan hasil diskusi dengan Guru mata pelajaran administrasi perpajakan, kompetensi dasar 3.5.Menganalisis data yang terkait dengan pembuatan surat pemberitahuan (SPT) pajak penghasilan (PPh) pasal 21 dan kompetensi dasar 4.5.Membuat surat pemberitahuan (SPT) pajak penghasilan (PPh) pasal 21 dari data terkait dianggap sulit dalam mata pelajaran Administrasi Perpajakan.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka peneliti memilih kompetensi dasar 3.5.Menganalisis data yang terkait dengan pembuatan Surat Pemberitahuan (SPT) Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21 sebagai KD pengetahuan dan kompetensi dasar 4.5. Membuat surat pemberitahuan (SPT) pajak penghasilan (PPh) pasal 21 dari data terkait sebagai KD keterampilan, karena dianggap sulit dan kompleks sehingga perlu media pembelajaran yang menarik, interaktif, inovatif, dan kreatif untuk menarik perhatian siswa.

Kompetensi Dasar yang telah dipilih, selanjutnya dijabarkan menjadi 13 indikator pembelajaran sesuai dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu:

- 1) Menjelaskan pengertian Pajak Penghasilan Pasal 21.
- 2) Mengetahui pemotong Pajak Penghasilan Pasal 21.
- 3) Mengetahui yang termasuk Wajib Pajak dan Bukan Wajib Pajak PPh 21.
- 4) Mengetahui Objek Pajak Penghasilan Pasal 21 dan penghasilan yang dikecualikan dari pengenaan PPh Pasal 21.
- 5) Mengetahui besaran maksimal Biaya Jabatan dan Biaya Pensiun yang dapat dikurangkan dari penghasilan bruto.
- 6) Mengetahui Tarif Pajak Penghasilan Pasal 21.
- 7) Mengetahui dan memahami besaran Penghasilan Tidak Kena Pajak (PTKP) PPh 21.
- 8) Memahami berbagai macam contoh perhitungan Pajak Penghasilan Pasal 21.
- 9) Memahami contoh pengisian formulir Surat Pemberitahuan (SPT) Tahunan 1770 S.
- 10) Memahami contoh pengisian formulir Surat Pemberitahuan (SPT) Tahunan 1770 SS.
- 11) Melakukan perhitungan Pajak Penghasilan Pasal 21.
- 12) Melakukan pembuatan Surat Pemberitahuan (SPT) Tahunan 1770 S.
- 13) Melakukan pembuatan Surat Pemberitahuan (SPT) Tahunan 1770 SS.

Penyusunan 13 indikator pembelajaran tersebut didasarkan pada hasil analisis kompetensi dasar dan kompetensi inti pada mata pelajaran Administrasi Perpajakan di SMK Negeri 7 Yogyakarta.

b. Tahap Desain

1) Pembuatan Desain Media

Proses pembuatan *The Tax Administration Games (The TAG)* perlu adanya perancangan media yang diinginkan. Desain media ini dituangkan ke dalam *storyboard*. *Storyboard* merupakan rancangan desain media pembelajaran secara keseluruhan yang dimuat dalam aplikasi. *Storyboard* berfungsi untuk memudahkan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran.

2) Menyusun Materi, Soal, dan Jawaban

Pada tahap ini peneliti menetapkan dasar pemilihan materi, menyusun soal latihan dan jawaban yang dimuat dalam media pembelajaran. Penyusun materi dan soal ini mengambil dari berbagai macam referensi yang berkaitan dengan Kompetensi Dasar (KD) yang dipilih.

Materi, soal, dan jawaban yang ada dalam media ini disusun dari berbagai macam referensi. Materi yang telah dikumpulkan dikelompokkan ke dalam sub-sub materi agar lebih memudahkan siswa dalam mempelajari materi. Soal yang dimuat dalam media ini terbagi ke dalam 15 level. Pada level 1, siswa dihadapkan dengan soal Benar atau Salah. Pada level 2, siswa dihadapkan dengan soal Menjodohkan. Pada level 3, siswa dihadapkan dengan

soal Isian Singkat. Pada level 4, siswa dihadapkan dengan soal Teka-Teki Silang. Pada level 5, siswa dihadapkan dengan soal Pilihan Ganda. Level 6 sampai dengan level 13, siswa dihadapkan pada soal mengenai perhitungan PPh Pasal 21 terutang. Pada level 14 siswa dihadapkan pada soal mengenai pengisian SPT 1770 SS, dan level 15 siswa dihadapkan pada soal mengenai pengisian SPT 1770 S. Soal di lengkapi dengan kunci jawaban dan pembahasan yang telah peneliti sediakan.

- 3) Pembuatan dan Pengumpulan *background*, gambar-gambar, dan simbol-simbol, dan *backsound*

Demi menarik perhatian siswa untuk menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan, diperlukan desain, *background*, gambar logo, dan simbol-simbol tombol serta *backsound* yang menarik. *Background*, gambar-gambar, dan simbol-simbol dibuat dalam format gambar .png (*portable network graphic*) dengan menggunakan bantuan aplikasi *corelDRAW graphic suite X7*.

Musik dalam media pembelajaran *The TAG* menggunakan musik instrumental yang diharapkan dapat membuat pengguna media lebih nyaman dan tidak terganggu ketika

menggunakan media pembelajaran *The TAG* ini.

Berikut ini gambar *background*, logo, dan simbol-simbol tombol yang terdapat dalam media *The Tax Administration Games*.



Gambar 1. Contoh Gambar *Background* Aplikasi



Gambar 2. Logo Aplikasi



Gambar 3. Kumpulan Tombol dan *Icon*

c. Tahap Pengembangan

- 1) Pembuatan produk *The TAG*

Tahap pengembangan (*Development*) diawali dengan pembuatan produk media pembelajaran *The Tax Administration Games (The TAG)*. Pembuatan produk ini dilakukan setelah semua komponen yang dipersiapkan pada tahap perancangan. Seluruh komponen dirangkai menjadi satu kesatuan sesuai rancangan *storyboard* menggunakan program *Android Studio*.

2) Penilaian Kelayakan Ahli Materi. Ahli Media, dan Praktisi Pembelajaran Administrasi Perpajakan

a) Penilaian Kelayakan Ahli Materi

Validasi materi digunakan untuk menilai materi yang terdapat dalam media pembelajaran *The Tax Administration Games (The TAG)* Berbasis *Android*. Validasi materi ini dilakukan oleh Bapak Ponty SP Utama, M.Si.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Total Skor	Rerata Skor	Kategori
1	Materi	39	4,875	Sangat Layak
2	Soal	35	5	Sangat Layak
3	Kebahasaan	10	5	Sangat Layak
4	Keterlaksanaan	15	5	Sangat Layak
TOTAL		99	4,95	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel di atas diperoleh data bahwa penilaian Ahli Materi apabila ditinjau dari aspek materi memperoleh skor 39 dengan rerata skor 4,875 sehingga masuk dalam kategori **Sangat Layak**, sedangkan dari aspek soal memperoleh skor 35 dengan rerata skor 5 sehingga masuk dalam kategori **Sangat Layak**, kemudian dari aspek kebahasaan memperoleh skor 10 dengan rerata skor 5 sehingga masuk dalam kategori **Sangat Layak**, dan dari aspek keterlaksanaan memperoleh skor 15 dengan rerata skor 5 sehingga masuk dalam kategori **Sangat Layak**.

Berdasarkan hasil perhitungan keseluruhan penilaian ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memperoleh skor total 99 yang di dapatkan dari 20 indikator penilaian kelayakan. Apabila dihitung rerata skor keseluruhan maka diperoleh rerata skor keseluruhan sebesar 4,95 sehingga produk *The TAG* termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian Ahli Materi.

b) Penilaian Kelayakan Ahli Media

Validasi media dalam penelitian ini digunakan untuk menilai dan mengkaji kelayakan media pembelajaran *The Tax Administration Games (The TAG)* Berbasis *Android*.

Validasi media ini dilakukan oleh Bapak Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Total Skor	Rerata Skor	Kategori
1	Rekayasa Perangkat Lunak	46	3,83	Layak
2	Komunikasi Visual	51	4,25	Sangat Layak
TOTAL		97	4,04	Layak

Berdasarkan Tabel di atas diperoleh data bahwa penilaian Ahli Media apabila ditinjau dari aspek rekayasa perangkat lunak memperoleh skor 46 dengan rerata skor 3,83 sehingga masuk dalam kategori **Layak**, sedangkan dari aspek komunikasi visual memperoleh skor 51 dengan rerata skor 4,25 sehingga masuk dalam kategori **Sangat Layak**.

Berdasarkan hasil perhitungan keseluruhan penilaian ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memperoleh skor total 97 yang di dapatkan dari 24 indikator penilaian kelayakan. Apabila dihitung rerata skor keseluruhan maka diperoleh rerata skor keseluruhan sebesar 4,04 sehingga produk *The TAG* termasuk ke dalam kategori “Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian Ahli Media.

c) Penilaian Kelayakan Praktisi Pembelajaran Administrasi Perpajakan Validasi Praktisi Pembelajaran Administrasi Perpajakan ini dilakukan oleh Ibu Dra. Tami Susilowati selaku guru pengampu mata pelajaran Administrasi Perpajakan di SMK Negeri 7 Yogyakarta.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Total Skor	Rerata Skor	Kategori
1	Rekayasa Perangkat Lunak	28	4,67	Sangat Layak
2	Desain Pembelajaran	71	4,73	Sangat Layak
3	Komunikasi Visual	30	5	Sangat Layak
TOTAL		129	4,78	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel di atas diperoleh data bahwa penilaian Praktisi Pembelajaran apabila ditinjau dari aspek rekayasa perangkat lunak memperoleh skor 28 dengan rerata skor 4,67 sehingga masuk dalam kategori **Sangat Layak**, sedangkan dari aspek desain pembelajaran memperoleh skor 71 dengan rerata skor 4,73 sehingga masuk dalam kategori **Sangat Layak**, kemudian dari aspek komunikasi visual memperoleh skor 30 dengan rerata skor 5 sehingga masuk dalam kategori **Sangat Layak**.

Berdasarkan hasil perhitungan keseluruhan penilaian praktisi pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memperoleh skor total 129 yang di dapatkan dari 27 indikator penilaian kelayakan. Apabila dihitung rerata skor keseluruhan maka diperoleh rerata skor keseluruhan sebesar 4,78 sehingga produk *The TAG* termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian dari Praktisi Pembelajaran Administrasi Perpajakan.

3) Revisi Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi Pembelajaran Administrasi Perpajakan

a) Revisi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi dari Ahli Materi, Ahli Materi menyatakan bahwa *The Tax Administration Games (The TAG)* Berbasis *Android* layak digunakan tanpa revisi.

b) Revisi Ahli Media

1. Pada materi, kata kunci diberikan warna latar berbeda untuk menarik perhatian siswa.
2. Tata tulis diperhatikan dan dirapikan kembali.
3. Menu Profil seharusnya profil pengembang
4. Menu Informasi seharusnya Informasi penggunaan Aplikasi

5. Tambahkan singkatan dari *The TAG* pada halaman *loading* atau pada Menu Utama

6. Tambahkan Panduan Aplikasi

7. Kolom Jawaban pada level 14 dan level 15 dibuat lebih kecil, dan soal dibuat lebih besar.

8. Tampilan soal pada level 14 dan level 15 tidak di zoom in terlebih dahulu, namun tampilkan pada tampilan normal.

c) Revisi Praktisi Pembelajaran Administrasi Perpajakan

Berdasarkan hasil validasi dari Praktisi Pembelajaran Administrasi Perpajakan, revisi yang diberikan oleh Praktisi Pembelajaran adalah untuk membuat aplikasi bisa digunakan pada semua *Handphone* siswa, sehingga siswa bisa menggunakan aplikasi dengan baik. Revisi yang dilakukan adalah dengan mengubah spesifikasi minimal yang diperlukan untuk menjalankan aplikasi.

d. Tahap Implementasi

a) Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan dilakukan kepada 3 orang siswa kelas XI AKL 2 SMK Negeri 7 Yogyakarta, yaitu siswa yang pintar, sedang, dan kurang pintar. Uji coba perorangan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media yang dikembangkan.

Tabel 4 Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan

No	Aspek Penilaian	Total Skor	Rerata Skor	Kategori
1	Rekayasa Perangkat Lunak	77	4,28	Sangat Layak
2	Desain Pembelajaran	102	4,25	Sangat Layak
3	Komunikasi Visual	113	4,19	Layak
TOTAL		292	4,23	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel di atas diperoleh data penilaian siswa pada uji coba perorangan apabila ditinjau dari aspek rekayasa perangkat lunak memperoleh skor 77 dengan rerata skor 4,28 sehingga masuk dalam kategori **Sangat Layak**, sedangkan dari aspek desain pembelajaran memperoleh skor 102 dengan rerata skor 4,25 sehingga masuk dalam kategori **Sangat Layak**, kemudian dari aspek komunikasi visual memperoleh skor 113 dengan rerata skor 4,19 sehingga masuk dalam kategori **Layak**.

Berdasarkan hasil perhitungan keseluruhan uji coba perorangan menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memperoleh skor total 292 yang di dapatkan dari 23 indikator penilaian. Apabila dihitung rerata skor keseluruhan maka diperoleh rerata skor keseluruhan sebesar 4,23 sehingga produk *The TAG* termasuk ke dalam

kategori “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

b) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 10 orang siswa kelas XI AKL 2 SMK Negeri 7 Yogyakarta, yang terdiri dari kelompok siswa pintar, sedang, dan kurang pintar. Uji coba kelompok kecil ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media yang dikembangkan.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek Penilaian	Total Skor	Rerata Skor	Kategori
1	Rekayasa Perangkat Lunak	266	4,43	Sangat Layak
2	Desain Pembelajaran	341	4,26	Sangat Layak
3	Komunikasi Visual	365	4,06	Layak
TOTAL		972	4,23	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel di atas diperoleh data penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil apabila ditinjau dari aspek rekayasa perangkat lunak memperoleh skor 266 dengan rerata skor 4,43 sehingga masuk dalam kategori **Sangat Layak**, sedangkan dari aspek desain pembelajaran memperoleh skor 341 dengan rerata skor 4,26 sehingga masuk dalam kategori **Sangat Layak**, kemudian dari aspek komunikasi visual memperoleh skor

365 dengan rerata skor 4,06 sehingga masuk dalam kategori **Layak**.

Berdasarkan hasil perhitungan keseluruhan uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memperoleh skor total 971 yang di dapatkan dari 23 indikator penilaian. Apabila dihitung rerata skor keseluruhan maka diperoleh rerata skor keseluruhan sebesar 4,23 sehingga produk *The TAG* termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

c) Penelitian Lapangan

Penelitian Lapangan ini dilakukan kepada 32 orang siswa kelas XI AKL 1 SMK Negeri 7 Yogyakarta.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Penilaian Penelitian Lapangan

No .	Aspek Penilaian	Total Skor	Rerata Skor	Kategori
1	Rekayasa Perangkat Lunak	889	4,63	Sangat Layak
2	Desain Pembelajaran	1081	4,22	Sangat Layak
3	Komunikasi Visual	1216	4,22	Sangat Layak
TOTAL		3186	4,33	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel di atas diperoleh data penilaian siswa pada penelitian lapangan apabila ditinjau dari aspek rekayasa perangkat lunak memperoleh skor 889 dengan rerata

skor 4,63 sehingga masuk dalam kategori **Sangat Layak**, sedangkan dari aspek desain pembelajaran memperoleh skor 1081 dengan rerata skor 4,22 sehingga masuk dalam kategori **Sangat Layak**, kemudian dari aspek komunikasi visual memperoleh skor 1216 dengan rerata skor 4,22 sehingga masuk dalam kategori **Sangat Layak**.

Berdasarkan hasil perhitungan keseluruhan penelitian lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memperoleh skor total 3186 yang di dapatkan dari 23 indikator penilaian. Apabila dihitung rerata skor keseluruhan maka diperoleh rerata skor keseluruhan sebesar 4,33 sehingga produk *The TAG* termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan Media Pembelajaran *The Tax Administration Games (The TAG)* Berbasis *Android* pada Materi Pajak Penghasilan Pasal 21 menggunakan model ADDIE dengan dibatasi sampai tahap implementasi, yakni:

- a. *Analysis* (Analisis), pada tahap ini merupakan tahap awal berupa analisis kebutuhan siswa dan analisis kompetensi inti dan kompetensi dasar. Berdasarkan analisis kebutuhan siswa, sebanyak 97% siswa mengatakan bahwa guru belum menggunakan media yang variatif, sehingga siswa merasa bosan dalam pembelajaran. Selain itu, 97% siswa sudah menggunakan *Smartphone* dengan sistem operasi *Android*. Analisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dilakukan dengan cara berkonsultasi dengan guru mata pelajaran administrasi perpajakan. Berdasarkan analisis KI dan KD, maka peneliti memilih Kompetensi Dasar Menganalisis data yang terkait dengan pembuatan Surat Pemberitahuan (SPT) Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21 sebagai KD pengetahuan dan Membuat surat pemberitahuan (SPT) pajak penghasilan (PPh) pasal 21 dari data terkait sebagai KD keterampilan yang kemudian dijabarkan menjadi 13 indikator pembelajaran.
- b. *Design* (Desain), pada tahap ini peneliti merancang media yang meliputi *storyboard*, penyusunan materi, soal dan pembahasan, pengumpulan dan pembuatan *background*, gambar, dan tombol serta penggunaan musik dan suara.
- c. *Development* (Pengembangan), pada tahap ini dilakukan pembuatan media pembelajaran *The Tax Administration Games (The TAG)* dengan menggunakan bantuan *software* yaitu *Android Studio*, kemudian dilakukan penilaian kelayakan oleh Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi Pembelajaran Administrasi Perpajakan yang selanjutnya dilakukan perbaikan/revisi produk sesuai dengan masukan dari Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi Pembelajaran Administrasi Perpajakan.
- d. *Implementation* (Implementasi), Pada tahap ini dilakukan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan penelitian lapangan. Uji coba perorangan dilakukan pada 3 siswa kelas XI AKL 2 SMK Negeri 7 Yogyakarta dengan kemampuan akademik yang berbeda. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 10 siswa kelas XI AKL 2 SMK Negeri 7 Yogyakarta dengan kemampuan akademik yang berbeda. Selanjutnya dilakukan penelitian lapangan yang dilakukan pada 32 siswa kelas XI AKL 1 SMK Negeri 7 Yogyakarta.

2. Kelayakan Media Pembelajaran *The Tax Administration Games (The TAG)* Berbasis *Android* pada Materi Pajak Penghasilan Pasal 21 berdasarkan penilaian Ahli Materi memperoleh skor total 99 dengan rata-rata keseluruhan 4,95 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, Ahli Media memperoleh skor total 97 dengan rata-rata keseluruhan 4,04 yang termasuk dalam kategor Layak, Praktisi Pembelajaran Administrasi Perpajakan memperoleh skor total 129 dengan rata-rata keseluruhan 4,78 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak.
3. Penilaian siswa terhadap Media Pembelajaran *The Tax Administartion Games (The TAG)* Berbasis *Android* pada Materi Pajak Penghasilan Pasal 21 pada uji coba perorangan memperoleh skor total 292 dengan rata-rata keseluruhan 4,23 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, pada uji coba kelompok kecil memperoleh skor total 972 dengan rata-rata keseluruhan 4,23 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, dan pada penelitian lapangan memperoleh skor total 3186 dengan rata-rata keseluruhan 4,33 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan, peneliti

memberikan beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan media lebih lanjut sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran *The Tax Administration Games (The TAG)* Berbasis *Android* sebaiknya digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar agar pembelajaran lebih variatif, menarik, dan menambah semangat belajar siswa.
2. Media Pembelajaran *The Tax Administration Games (The TAG)* Berbasis *Android* sebaiknya digunakan siswa untuk belajar mandiri dimana pun dan kapan pun agar dapat menambah pemahaman siswa terhadap materi.
3. Untuk penelitian pengembangan selanjutnya, Media Pembelajaran *The Tax Administration Games (The TAG)* Berbasis *Android* perlu dikembangkan lebih luas kembali sehingga tidak hanya memuat materi pajak penghasilan pasal 21.
4. Untuk penelitian pengembangan selanjutnya, Media Pembelajaran *The Tax Administration Games (The TAG)* perlu dikembangkan kembali untuk sistem operasi yang lain, seperti *IOS* dan *Windows Phone* agar dapat digunakan lebih luas lagi.
5. Media Pembelajaran *The Tax Administration Games (The TAG)* perlu dikembangkan kembali dengan

- tampilan layar yang bisa digunakan diberbagai ukuran layar *smartphone*.
6. Materi, soal, dan pembahasan yang disajikan dalam media pembelajaran *The Tax Administration Games (The TAG)* Berbasis *Android* dapat diperbaharui sesuai dengan perkembangan peraturan perpajakan yang ada.
 7. Untuk penelitian pengembangan selanjutnya, pada tahap implementasi siswa diarahkan untuk mencoba semua level permainan dalam Media Pembelajaran *The Tax Administration Games (The TAG)* Berbasis *Android* untuk memberikan pengalaman siswa secara utuh dalam penggunaan media pembelajaran *The TAG*.
 8. Sebaiknya pengembangan media dapat mengikuti tahap model ADDIE secara utuh, mulai dari tahap analisis sampai evaluasi, sehingga selain mengukur kelayakan media pembelajaran, tetapi juga mengukur tingkat efektivitasnya dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Mulyaningsih, E. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Putra, D. R. (2016). Pengembangan Game Edukatif Berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan

Jasa. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.