

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI PAJAK
KELAS XI AKUNTANSI SMK NEGERI 1 KLATEN
TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
NANANG YULIYANTO
12803241059

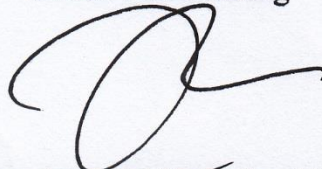
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI PAJAK
KELAS XI AKUNTANSI SMK NEGERI 1 KLATEN
TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI



Disetujui
Dosen Pembimbing



Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.
NIP. 19831120200812 1 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI PAJAK
KELAS XI AKUNTANSI SMK NEGERI 1 KLATEN
TAHUN AJARAN 2015/2016**




Yang disusun oleh:

NANANG YULIYANTO

12803241059

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 18 Maret 2016 dan
dinyatakan LULUS

DEWAN PENGUJI

Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
Sukanti, M.Pd.	Ketua Penguji Merangkap Penguji		04/04 2016
Mahendra Adhi N., M.Sc.	Penguji Pendamping Merangkap Sekretaris		04/04 2016
Endra Murti Sagoro, M.Sc.	Penguji Utama		04/04 2016

Yogyakarta, 4 April 2016

Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Sugiharsono, M.Si.

NIP. 19550328 198303 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Nanang Yuliyanto

NIM : 12803241059

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Judul Tugas Akhir : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN ADMINISTRASI PAJAK KELAS XI
AKUNTANSI SMK NEGERI 1 KLATEN TAHUN
AJARAN 2015/2016**

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, Maret 2016

Penulis,



Nanang Yuliyanto

NIM. 12803241059

MOTTO

“ Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum sehingga kaum itu mengubah keadaan mereka sendiri”

(Q.S. Ar Ra'd: 11)

“Orang-orang yang berhenti menimba ilmu akan menjadi pemilik masa lalu.
Orang-orang yang terus menimba ilmu akan menjadi pemilik masa depan”

(Mario Teguh)

“Tidak ada usaha yang sia-sia asalkan kita yakin dengan usaha kita. Jika kita gagal bukan berarti kita harus menyerah, yang perlu kita lakukan adalah kita harus berusaha lebih keras lagi dan yakin bahwa usaha keras tak akan mengkhianati”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Puji syukur Kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga kelancaran, kemudahan, dan keberkahan Insya Allah selalu beriringan dalam setiap proses kepenulisan karya tulis ini. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada suri tauladan kami Nabi Muhammad SAW, yang Insya Allah kita nantikan syafaatnya di yaumul akhir. Amin.

Dengan air mata penuh haru karya tulis sederhana ini kupersembahkan untuk:

My beloved family ^_^

Ibuku, Jumiyyati

Bapakku, Samiyanto

Saudariku, Niken Agustin

Simbahku, Marto Grumbul

Miftakhul Khoirun Niffa yang setia menemani, membantu, dan memberi semangat dari awal sampai akhir kepenulisan karya ini.

Teman-temanku, Rochmad, Chelly, Wafiq, Siti, Ana, Adi, Ditto, Tri, Muji, Fandi, Rio, Udin, Titik, Santi dan segenap keluarga mahasiswa Pendidikan Akuntansi angkatan 2012.

Almamaterku, Pendidikan Akuntansi, Kampus Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Yogyakarta

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI PAJAK
KELAS XI AKUNTANSI SMK NEGERI 1 KLATEN
TAHUN AJARAN 2015/2016**

**Oleh
NANANG YULIYANTO
12803241059**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: mengembangkan Ular Tangga Administrasi Pajak sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten; mengetahui kelayakan media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media; mengetahui penilaian siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten terhadap media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak; dan mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten setelah menggunakan media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Pada tahap *Development*, Ular Tangga Administrasi Pajak dinilai kelayakannya oleh 2 ahli materi (dosen dan guru), 1 ahli media, 16 siswa uji coba kelompok kecil, dan 31 siswa uji coba lapangan. Pengukuran motivasi dilakukan terhadap 68 siswa kelas XI Akuntansi SMK N 1 Klaten (34 siswa kelas eksperimen dan 34 siswa kelas kontrol). Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini adalah melalui angket. Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan lima tahap dalam pembuatan Ular Tangga Administrasi Pajak: 1) Analisis (*Analysis*), 2) Desain (*Design*) 3) Pengembangan (*Development*), 4) Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Tingkat kelayakan Ular Tangga Administrasi Pajak sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh rerata skor 4,30 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, 2) Ahli Media diperoleh rerata skor 4,11 yang termasuk dalam kategori Layak. Penilaian kelayakan media oleh siswa uji coba kelompok kecil diperoleh rerata skor 4,39 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak dan siswa uji coba lapangan diperoleh rerata skor 4,21 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Dengan demikian, Ular Tangga Administrasi Pajak ini layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan analisis peningkatan motivasi belajar dengan uji t diperoleh $t_{hitung} = 5,808 > t_{tabel} = 1,997$ dan $sig\ p = 0,000 < 0,05$. Dengan demikian, media Ular Tangga Administrasi Pajak efektif untuk meningkatkan motivasi belajar.

Kata kunci: Media Pembelajaran Ular Tangga, Administrasi Pajak, Motivasi Belajar, SMK, ADDIE.

**THE DEVELOPMENT OF SNAKE AND LADDER LEARNING MEDIA
FOR IMPROVING THE STUDENT'S STUDY MOTIVATION
IN THE TAX ADMINISTRATION LEARNING SUBJECT
CLASS XI ACCOUNTING SMK NEGERI 1 KLATEN
ACADEMY YEAR 2015/2016**

**By :
NANANG YULIYANTO
12803241059**

ABSTRACT

This research has a purpose to develop The Tax Administration Snake & Ladder as learning media for improving the student's study motivation in the class XI Accounting SMK Negeri 1 Klaten; knowing the proper category of Tax Administration Snake & Ladder learning media based on the evaluation from the subject matter expert and media expert; knowing the evaluation from the student of class XI Accounting SMK Negeri 1 Klaten to the Tax Administration Snake & Ladder Learning Media; and knowing the improvement of study motivation in the class XI Accounting SMK Negeri 1 Klaten after using The Tax Administration Snake & Ladder Learning Media.

This research is the kind of Research and Development (R&D) with the development model of ADDIE. In the level of Development, The Tax Administration Snake & Ladder has evaluated by two subject matter expert (lecturer and teacher), one media expert, 16 small group testing students, and 31 field testing students. The measurement of motivation is doing for 68 students of class XI Accounting SMK N 1 Klaten (34 students of experiment class and 34 students of control class). The technique of data collecting in this development research is using questionnaire. Data from the questionnaire has analyzed by qualitatif and quantitatif descriptions.

The result of this research show five steps in making of The Tax Administration Snake & Ladder: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Evaluation. The Proper ratio of The Tax Administration Snake & Ladder as the learning media based on evaluation: 1) average score 4,30 is from the subject matter expert which is include in the Very Feasible category, 2) average score 4,11 is from the media expert which is include in the Feasible category. The proper media evaluation by the small group testing students is getting the average score of 4,39 which is include in the Very Feasible category and from the field testing students is getting the average score of 4,21 which is include in the Very Feasible category. So, this Tax Administration Snake & Ladder is proper to be used as the learning media. Based on the analysis of the study motivation improvement with t-test, the $t_{count} = 5,808 > t_{tabel} = 1,997$ and $sig\ p = 0,000 < 0,05$. In conclusion, The Tax Administration Snake & Ladder is effective to improve the study motivation.

Keyword : Snake & Ladder Learning Media, Tax Administration, Study Motivation, SMK, ADDIE.

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan Kehadirat Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016”. Tugas Akhir Skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, MA., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bapak Abdullah Taman, M.Si., Ak., Ketua Jurusan Pendidikan Akuntansi.
4. Ibu Dr. Ratna Candra Sari, M.Si., Ak., dosen pembimbing akademik yang telah memberikan arahan selama masa studi.
5. Bapak Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc., dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
6. Bapak Endra Murti Sagoro, M.Sc., dosen narasumber yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
7. Ibu Amanita Novi Yushita, M.Si., dosen ahli materi yang telah memberikan penilaian, masukan, dan saran perbaikan terhadap materi dalam media Ular Tangga yang dikembangkan.

8. Bapak Estu Miyarso, M.Pd., dosen ahli media yang telah memberikan penilaian, masukan, dan saran perbaikan terhadap media Ular Tangga yang dikembangkan.
9. Bapak Drs. Budi Sasangka MM., kepala SMK Negeri 1 Klaten yang telah memberikan ijin penelitian.
10. Ibu Edita Nunuk K., M.Pd., guru Administrasi Pajak SMK Negeri 1 Klaten sekaligus ahli materi yang telah memberikan penilaian, masukan, dan saran perbaikan terhadap materi dalam media Ular Tangga yang dikembangkan.
11. Siswa-siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten atas kerjasama dan partisipasinya sebagai subjek uji coba produk dan uji coba instrumen.
12. Teman-temanku Rochmad, Chelly, Muji, Wafiq, Siti, Ana, Adi, Udin, Finlam yang telah membantu selama pelaksanaan uji coba produk dan pengambilan data penelitian.
13. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Akuntansi 2012 C yang telah memberikan semangat.
14. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Akuntansi 2012 kelas A, B, dan Unggulan yang telah berbagi pengalaman.
15. Teman-teman HIMA Pendidikan Akuntansi angkatan 2012 dan 2013 yang mau belajar dan berjuang bersama.
16. Teman-teman DPO HIMA Pendidikan Akuntansi angkatan 2012.
17. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan penyusunan Tugas Akhir di kemudian hari. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan dapat dijadikan referensi penelitian bagi peneliti selanjutnya.

Yogyakarta, Maret 2016

Penulis



Nanang Yuliyanto

NIM. 12803241059

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	9
G. Manfaat Penelitian.....	9
H. Asumsi Pengembangan.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Kajian Teori.....	12
1. Motivasi Belajar.....	12
a. Pengertian Motivasi Belajar.....	12
b. Fungsi Motivasi Belajar.....	13
c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	14
d. Indikator Motivasi Belajar.....	16
2. Pembelajaran Administrasi Pajak.....	17
a. Hakekat Belajar dan Pembelajaran.....	17
b. Pengertian Administrasi Pajak.....	19
c. Ruang Lingkup Pembelajaran Administrasi Pajak di SMK.....	20
d. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Administrasi Pajak.....	21
3. Media Pembelajaran.....	24
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	24
b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	25
c. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	27
d. Pengembangan Media Pembelajaran.....	28
4. Ular Tangga Administrasi Pajak.....	33
a. Pengertian Permainan.....	33

b. Pengertian Ular Tangga.....	35
c. Ular Tangga Administrasi Pajak sebagai Media Pembelajaran.....	37
5. Model Pengembangan Media Pembelajaran.....	39
B. Penelitian yang Relevan.....	42
C. Kerangka Berpikir.....	45
D. Paradigma Penelitian.....	47
E. Hipotesis Penelitian.....	48
BAB III METODE PENELITIAN.....	49
A. Desain Penelitian.....	49
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	49
C. Prosedur Penelitian.....	50
D. Subjek dan Objek Penelitian.....	55
E. Teknik Pengumpulan Data.....	55
F. Uji Coba Instrumen Penelitian.....	59
G. Teknik Analisis Data.....	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	68
A. Deskripsi Penelitian.....	68
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	68
2. Deskripsi Data Penelitian.....	70
B. Hasil penelitian.....	71
1. Pengembangan Produk Media Pembelajaran Ular Tangga.....	71
a. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	72
b. Tahap Desain (<i>Design</i>).....	74
c. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	76
d. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	90
e. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	95
2. Kelayakan Media Pembelajaran Ular Tangga.....	98
a. Ahli Materi.....	98
b. Ahli Media.....	99
3. Penilaian Siswa terhadap Media Ular Tangga Administrasi Pajak.....	101
4. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa setelah Penggunaan Media Ular Tangga.....	103
5. Pembahasan Hasil Penelitian.....	105
C. Keterbatasan Penelitian Pengembangan.....	110
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	111
A. Kesimpulan.....	111
B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	111
DAFTAR PUSTAKA.....	113
LAMPIRAN.....	116

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kompetensi Lulusan Pendidikan Menengah	20
2. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Administrasi Pajak Semester Gasal Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016	22
3. Aspek Penilaian Materi oleh Ahli Materi	56
4. Aspek Penilaian Media oleh Ahli Media	57
5. Aspek Penilaian oleh Siswa	58
6. Kisi-kisi Angket Motivasi Siswa	58
7. Interpretasi Validitas Angket Motivasi Belajar	60
8. Hasil Analisis Validitas Angket Motivasi Belajar	61
9. Aturan Pemberian Skor Validasi Ahli Materi dan Ahli Media	62
10. Pedoman Konversi Skor	63
11. Kriteria Penskoran Item pada Angket Motivasi Belajar	66
12. Rekapitulasi Penilaian Aspek Pembelajaran	80
13. Perbaikan Angket Validasi Ahli Media	83
14. Rekapitulasi Penilaian oleh Ahli Media	84
15. Rekapitulasi Hasil Validasi Keseluruhan Ahli	86
16. Rekapitulasi Hasil Penilaian Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil	91
17. Rekapitulasi Hasil Penilaian Siswa pada Uji Coba	93
18. Ringkasan Hasil Olah Data program SPSS 21	97
19. Rekapitulasi Rerata Skor dan Hasil Penilaian Ahli Materi	99
20. Rekapitulasi Rerata Skor dan Hasil Penilaian oleh Ahli	100
21. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Siswa	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Berpikir	46
2. Paradigma penelitian pengembangan Ular Tangga	47
3. Model Pengembangan	54
4. Papan Ular Tangga Administrasi Pajak	77
5. Kartu Soal	78
6. Kartu Motivasi	78
7. Kartu Kumpulan Materi.....	78
8. Kartu Poin.....	78
9. Peraturan Permainan	79
10. Validasi Aspek Pembelajaran oleh Ahli Materi	81
11. Validasi Aspek Rekayasa Media oleh Ahli Media	85
12. Validasi Aspek Komunikasi Visual oleh Ahli Media.....	85
13. Validasi Keseluruhan Ahli.....	87
14. Petunjuk Permainan Sebelum Revisi.....	89
15. Petunjuk Permainan Sesudah Revisi	89
16. Rekapitulasi Penilaian Siswa Uji Coba Kelompok Kecil.....	91
17. Rekapitulasi Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan.....	94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Mata Pelajaran Administrasi Pajak.....	117
2. Isi Materi Dalam Media Ular Tangga.....	130
3. Instrumen Angket Validasi:	
a. Ahli Materi.....	143
b. Ahli Media	146
c. Ahli Media (Revisi)	149
d. Siswa Uji Coba	152
4. Instrumen Angket Motivasi Belajar:	
a. Instrumen Uji Coba Angket Motivasi Belajar	156
b. Hasil Uji Coba Angket Motivasi Belajar	158
c. Instrumen Angket Motivasi Sebelum Pembelajaran.....	159
d. Instrumen Angket Motivasi Sesudah Pembelajaran	161
5. Hasil Penilaian (Validasi)	
a. Ahli Materi.....	163
b. Ahli Media	170
6. Revisi Ahli Materi	177
7. Daftar Hadir Siswa:	
a. Uji Coba Kelompok Kecil	186
b. Uji Coba Lapangan	187
8. Penilaian Siswa:	
a. Daftar Penilaian Siswa Uji Coba Kelompok Kecil.....	188
b. Daftar Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan.....	189
9. Hasil Olah Data dengan SPSS 21	
a. Uji Normalitas.....	191
b. Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	192
10. Daftar Hasil Angket Motivasi Belajar:	
a. Sebelum Pembelajaran (Kelas Eksperimen).....	193
b. Sesudah Pembelajaran (Kelas Eksperimen).....	195
c. Sebelum Pembelajaran (Kelas Kontrol).....	197
d. Sesudah Pembelajaran (Kelas Kontrol)	199
11. Produk Akhir Media Ular Tangga Administrasi Pajak.....	202
12. Dokumentasi Penelitian	205
13. Surat Izin Penelitian.....	208
14. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian.....	209

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, dan sistematis untuk mentransfer pengetahuan kepada orang lain. Pendidikan sangatlah penting bagi kehidupan manusia karena pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki manusia sebagai bekal hidup di kehidupan sekarang maupun kehidupan yang akan datang. Dengan demikian, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki manusia. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS Bab II Pasal 3 yang berbunyi:

Tujuan pendidikan nasional ialah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia-manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan nasional akan tercapai apabila ada kerjasama yang baik antara pemerintah, masyarakat, dan pelaku pendidikan. Selain dibutuhkan kerjasama yang baik, kualitas sumber daya manusia juga sangat berpengaruh terhadap tingkat pendidikan di suatu negara yang pada akhirnya akan mempengaruhi kualitas pendidikan di negara tersebut.

Di sisi lain, pendidikan merupakan alat untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dengan kualitas sumber daya manusia yang baik diharapkan dapat membawa kemajuan bagi suatu bangsa. Kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran di sekolah yakni dengan meningkatkan kualitas pembelajaran yang dipengaruhi oleh berbagai

faktor yaitu guru, peserta didik, lingkungan sekolah, maupun media pembelajaran yang digunakan.

Untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, guru harus memperhatikan faktor-faktor pembelajaran yang diantaranya adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Menurut Gagne & Briggs dalam Azhar Arsyad (2011: 4) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan sisi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media pembelajaran merupakan alat untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pengajaran.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar dan mengajar. Hal ini karena media pembelajaran sangat membantu guru atau pengajar dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif, dan efisien. Pembelajaran merupakan sebuah sistem karena di dalamnya memiliki komponen-komponen yang saling berkaitan dalam rangka mencapai tujuan yang ditentukan. Komponen tersebut terdiri atas tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Masing-masing komponen tersebut saling berkaitan dan merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Guru harus menggunakan media yang terbaik untuk memfasilitasi pembelajaran atau meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pengajaran. Dengan demikian, melalui penggunaan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

SMK Negeri 1 Klaten merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan di kabupaten Klaten, provinsi Jawa Tengah yang sudah menerapkan kurikulum 2013. SMK Negeri 1 Klaten beralamat di Jalan Dr. Wahidin Sudiro Husodo No. 22 Klaten. Sekolah ini memiliki enam program keahlian yaitu: Program Keahlian Akuntansi, Program Keahlian Administrasi Perkantoran, Program Keahlian Pemasaran, Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan, Program Keahlian Multimedia, dan Program Keahlian Teknik Produksi Penyiaran Program Pertelevisian.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri 1 Klaten pada bulan Mei 2015 khususnya pada Program Keahlian Akuntansi ditemukan bahwa media pembelajaran yang tersedia di dalam kelas rata-rata sudah menggunakan LCD, namun pada saat pembelajaran masih dijumpai guru yang menjelaskan materi dengan buku sebagai medianya tanpa menggunakan fasilitas yang tersedia. Ada pula guru yang sudah menggunakan *slide powerpoint* dan buku dalam pengajaran di kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran Administrasi Pajak di SMK Negeri 1 Klaten, ditemukan beberapa hal didalam proses pembelajaran Administrasi Pajak. Guru menganggap buku dan *slide powerpoint* merupakan media yang mudah dalam penggunaannya. Guru pun juga merasa bahwa media yang digunakan masih belum dapat meningkatkan motivasi siswa, hal ini dirasakan ketika guru mengajar di kelas, masih dijumpai adanya siswa yang mengantuk saat guru menjelaskan materi dan partisipasi siswa di kelas yang masih rendah. Guru tersebut juga memaparkan bahwa saat ini pihak sekolah memang belum

menyediakan maupun mengembangkan media pembelajaran yang benar-benar sesuai dengan kondisi siswa melainkan lebih ke kreativitas guru masing-masing dalam mengemas materi dengan menggunakan media pembelajaran di kelas.

Berdasarkan observasi lanjutan di kelas XI Akuntansi 2 pada 23 Oktober 2015, dalam proses pembelajaran Administrasi Pajak guru kurang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang ada. Guru terkadang menggunakan *slide powerpoint* dan lebih banyak menggunakan buku sebagai media pembelajaran di kelas. Ketika guru menanyakan materi pada pertemuan sebelumnya, siswa cenderung diam. Selama proses pembelajaran, ada pula siswa yang mengobrol sendiri.

Berdasarkan angket mengenai pendapat siswa kelas XI Akuntansi 2 tentang mata pelajaran Administrasi Pajak dan media pembelajaran, sebanyak 71% atau 27 siswa menganggap bahwa mata pelajaran Administrasi Pajak merupakan mata pelajaran yang sulit. Alasan menjawab sulit dikarenakan kata-kata dalam materi administrasi pajak sulit dipahami. Sebanyak 39% atau 15 siswa merasa jenuh dengan penggunaan media buku dan *slide powerpoint* secara terus-menerus. Sebanyak 26% atau 10 siswa mengaku kurang termotivasi untuk belajar Administrasi Pajak dengan penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat monoton.

Mata pelajaran Administrasi Pajak merupakan salah satu mata pelajaran untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK. Mata pelajaran ini memuat materi tentang konsep dasar dan administrasi yang berhubungan dengan dunia

perpajakan. Berdasarkan angket mengenai pendapat siswa kelas XI Akuntansi 2 tentang mata pelajaran Administrasi Pajak dan media pembelajaran yang digunakan guru, siswa menganggap bahwa mata pelajaran Administrasi Pajak merupakan mata pelajaran yang sulit. Materi dalam mata pelajaran administrasi pajak tentunya akan lebih mudah dipahami oleh siswa jika guru menyampaikannya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kondisi siswa. Namun, selama ini guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan media pembelajaran yang cenderung monoton. Guru masih menggunakan media pembelajaran berbasis buku dan *slide powerpoint* yang membuat siswa merasa bosan sehingga siswa kurang memiliki motivasi belajar. Oleh karena itu, guru perlu mengadakan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik agar siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Salah satu langkah yang dapat dilakukan guru adalah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran yang memiliki konsep belajar sambil bermain agar motivasi siswa dalam belajar administrasi pajak dapat meningkat yaitu melalui pengembangan media permainan ular tangga. Ular tangga merupakan permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Media pembelajaran permainan seperti ular tangga administrasi pajak dikembangkan karena memiliki keunggulan dibandingkan media pembelajaran yang lain, yaitu (1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan menghibur, (2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif siswa untuk belajar, (3) permainan dapat memberikan

umpan balik langsung, (4) permainan memungkinkan penerapan konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi peranan yang sebenarnya di masyarakat, (5) permainan bersifat luwes, (5) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak (Arief S Sadiman dkk., 2011:78).

Guru sangat dimungkinkan untuk lebih kreatif di dalam mengemas suatu materi pembelajaran misalnya materi mata pelajaran Administrasi Pajak melalui pemanfaatan konsep permainan ular tangga. Adanya media pembelajaran ular tangga akan menjadikan siswa lebih aktif, kreatif, dan senang dalam mengikuti pembelajaran administrasi pajak. Siswa juga diharapkan memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan hanya mengerjakan soal dan mendengarkan ceramah dari guru.

Berdasarkan uraian di atas, maka pengembangan permainan ular tangga sebagai salah satu media pembelajaran sangatlah penting. Hal ini dikarenakan motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru, maka melalui media ular tangga siswa akan lebih tertarik untuk belajar karena konsep media ular tangga menggunakan konsep belajar sambil bermain, sehingga sangat dimungkinkan motivasi belajarnya akan meningkat. Dari sisi media, selain mudah dalam pembuatan, juga praktis dalam penggunaan sehingga memungkinkan guru untuk lebih kreatif di dalam mengemas permainan ular tangga sebagai media pembelajaran khususnya pada mata pelajar Administrasi Pajak. Oleh karena itu, penulis mencoba mengembangkan sebuah media pembelajaran melalui penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan

Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa merasa jenuh dengan penggunaan media pembelajaran yang monoton seperti buku dan *slide powerpoint*.
2. Masih adanya siswa yang kurang termotivasi terhadap penggunaan media pembelajaran yang sama dalam jangka waktu yang lama.
3. Guru belum optimal memanfaatkan media pembelajaran yang ada.
4. Belum dikembangkannya media pembelajaran baru dengan berkonsep belajar sambil bermain.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah yang dapat diidentifikasi, maka peneliti membatasi masalah pada pengembangan media pembelajaran Ular Tangga pada mata pelajaran Administrasi Pajak khususnya materi wajib pajak, nomor pokok wajib pajak (NPWP), dan nomor pengukuhan pengusaha kena pajak (NPPKP) kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Klaten tahun ajaran 2015/2016. Penelitian ini juga membahas adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak tetapi tidak sampai membahas pada pengaruhnya terhadap prestasi belajar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan Ular Tangga Administrasi Pajak sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media?
3. Bagaimana penilaian siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten terhadap media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak?
4. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten sesudah penggunaan media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan Ular Tangga Administrasi Pajak sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media.

3. Mengetahui penilaian siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten terhadap media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak.
4. Mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten setelah menggunakan media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak yang sesuai dengan kompetensi dasar dan kurikulum yang berlaku.
2. Media Pembelajaran Ular Tangga disajikan dalam bentuk permainan ular tangga memuat materi Administrasi Pajak dengan penyajian yang lebih menarik, praktis, dan mudah dipahami siswa.
3. Media Pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak yang dapat digunakan siswa untuk belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
4. Media Pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Berupa sumbangan teori yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran administrasi pajak untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan sarana bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah, serta menambah pengetahuan dan wawasan sebagai bekal untuk menjadi pendidik.

b. Bagi Guru

Guru dapat lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran Administrasi Pajak yang tepat, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Bagi Siswa

- 1) Media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa.
- 2) Melalui pembelajaran yang berkonsep belajar sambil bermain ini diharapkan siswa mempunyai motivasi belajar Administrasi Pajak yang tinggi.
- 3) Siswa akan lebih aktif mengerjakan soal-soal Administrasi Pajak.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan siswa baik di dalam maupun di luar kelas.

2. Teknik uji coba produk dilakukan pada saat kompetensi dasar ini disampaikan di sekolah, tujuannya agar mendapatkan hasil yang tepat mengenai pengembangan media pembelajaran ini.
3. Validator mempunyai pandangan yang sama mengenai kriteria/kelayakan media Ular Tangga Administrasi Pajak yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media.
4. Penggunaan media Ular Tangga Administrasi Pajak sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dengan berkonsep belajar sambil bermain diharapkan dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran Administrasi Pajak.
5. Penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Administrasi Pajak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Sardiman A.M. (2012: 75) mendefinisikan motivasi sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Hamzah (2008: 3) menjelaskan istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu.

Motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama (Agus Suprijono, 2009: 163). Pendapat lain mengenai motivasi juga dikemukakan oleh Dimiyati dan Mudjiono (2009: 80) yang mengatakan bahwa motivasi dipandang sebagai dorongan mental

yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar.

Berdasarkan pengertian mengenai motivasi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan atau daya penggerak dari dalam diri individu yang memberikan arah dan semangat pada kegiatan belajar, sehingga dapat mencapai tujuan yang dikehendaki. Jadi peran motivasi bagi siswa dalam belajar sangat penting. Dengan adanya motivasi akan meningkatkan, memperkuat dan mengarahkan proses belajarnya, sehingga akan diperoleh keefektifan dalam belajar.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi memiliki fungsi bagi seseorang, karena motivasi dapat menjadikan seseorang mengalami perubahan ke arah yang lebih baik. Menurut Sardiman A.M. (2012: 85) terdapat 3 fungsi motivasi dalam belajar yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat atau melakukan sesuatu.

Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang dilakukan.

- 2) Menentukan arah perbuatan ke arah tujuan yang hendak dicapai.

Motivasi dapat memberikan arah dari kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan dan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi terhadap tujuan yang hendak dicapai. Selanjutnya Hamzah B. Uno (2008: 17) menjelaskan bahwa fungsi motivasi dalam belajar adalah sebagai berikut:

- a) Mendorong manusia untuk melakukan aktivitas atas dasar pemenuhan kebutuhan
- b) Menentukan sasaran tujuan yang hendak dicapai
- c) Menentukan tindakan apa yang harus dilakukan

Berdasarkan pendapat di atas, fungsi motivasi dalam belajar antara lain adalah untuk mendorong, menggerakkan dan mengarahkan aktivitas-aktivitas peserta didik dalam belajar sehingga dapat mencapai hasil yang maksimal. Dengan hal tersebut seseorang melakukan suatu usaha yang sungguh-sungguh karena adanya motivasi yang baik.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Hamzah B. Uno (2008: 23) terdapat dua faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:

- 1) Faktor intrinsik. Meliputi hasrat dan keinginan berhasil, dorongan kebutuhan belajar, dan harapan akan cita-cita
- 2) Faktor ekstrinsik. Meliputi adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Sedangkan Arden N. Frandsen yang dikutip oleh Sardiman A.M (2012: 46-47) ada beberapa hal yang mempengaruhi motivasi siswa untuk belajar yaitu:

- 1) Adanya sifat ingin tahu
- 2) Adanya sifat kreatif dan ingin maju
- 3) Adanya keinginan untuk mendapatkan simpati
- 4) Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan
- 5) Adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman
- 6) Adanya hadiah atau hukuman sebagai hasil dari belajar

Pendapat lain dikemukakan oleh Maslow yang dikutip oleh Sardiman A.M. (2012: 47) bahwa dorongan-dorongan belajar itu muncul apabila:

- 1) Adanya kebutuhan fisik
- 2) Adanya kebutuhan rasa aman, bebas dari rasa takut
- 3) Adanya kebutuhan akan berhubungan dengan orang lain
- 4) Adanya kebutuhan untuk mendapatkan kehormatan
- 5) Sesuai dengan sifat seseorang

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka dapat disimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik berupa faktor yang ada di dalam diri seseorang meliputi tingkat kecerdasan, sikap, bakat, motivasi, minat, kesehatan jasmani dan kondisi panca indera

sedangkan faktor ekstrinsik berupa faktor yang timbul dari luar individu seseorang meliputi lingkungan sosial dan non sosial.

d. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Sardiman A.M. (2012: 83), dalam kegiatan belajar, motivasi yang ada pada setiap orang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Tekun mengerjakan tugas
- 2) Ulet
- 3) Mempunyai minat terhadap masalah-masalah orang dewasa
- 4) Senang bekerja secara mandiri
- 5) Cepat bosan terhadap tugas-tugas rutin
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal

Adapun indikator motivasi belajar yang diklasifikasikan oleh Hamzah B. Uno (2008: 23) sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa apabila seseorang memiliki ciri-ciri seperti di atas, berarti orang tersebut

selalu memiliki motivasi yang tinggi. Dalam penelitian ini, peneliti menetapkan indikator motivasi belajar berdasarkan pendapat Sardiman A.M. sebagai indikator motivasi belajar untuk kepentingan penelitian.

2. Pembelajaran Administrasi Pajak

a. Hakekat Belajar dan Pembelajaran

1) Belajar

Belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya (Sardiman A.M., 2012: 20)

Menurut Santrock dan Yussen dalam Sugihartono (2012: 74) “belajar sebagai perubahan yang relatif permanen karena adanya pengalaman”. Wina Sanjaya (2011: 112) juga mendefinisikan belajar sebagai proses perubahan perilaku akibat dari pengalaman dan latihan.

Tujuan belajar menurut Sardiman A.M. (2012: 26-29) yaitu:

- a) Untuk mendapatkan pengetahuan
- b) Penanaman konsep dan keterampilan
- c) Pembentukan sikap

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar pada dasarnya merupakan suatu proses perubahan perilaku yang relatif permanen akibat adanya peningkatan

pengetahuan, konsep, keterampilan, dan sikap yang didapat dari pengalaman.

2) Pembelajaran

Menurut Gagne, Briggs, dan Wagner dalam Udin S. Winataputra (2008: 40) “pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar”. Menurut Duffy dan Roehler dalam Suparman (2007: 76) “pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai kurikulum”. Sugihartono, dkk (2011: 81) menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi, dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien dengan hasil optimal.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Di dalam proses pembelajaran, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

b. Pengertian Administrasi Pajak

Dalam memahami konsep administrasi pajak kita perlu memahami definisi dari administrasi dan pajak. Menurut Ngalm Purwanto (2012: 1-2) administrasi dapat didefinisikan sebagai suatu usaha untuk melayani, membantu, atau mengarahkan semua kegiatan untuk mencapai tujuan. Sedangkan dalam artian sempit pada aktivitas ketatausahaan, dikenal kata *administrate* yang berasal dari bahasa Belanda. *administrate* di sini memiliki definisi sebagai kegiatan penyusunan dan pencatatan keterangan yang diperoleh secara sistematis. Dalam Herabudin (2009: 17) dijelaskan kata “administrasi” berasal dari bahasa latin yang terdiri dari *ad* dan *ministrare*. Kata *ad* artinya intensif, sedangkan *ministrare* artinya melayani, membantu, atau mengarahkan.

Menurut R. Santoso Brotodiharjo (1991) dalam Waluyo (2011: 2) pajak didefinisikan sebagai berikut.

“Pajak adalah iuran kepada negara (yang dapat dipaksakan) yang terutang oleh yang wajib membayarnya menurut peraturan-peraturan, dengan tidak mendapat prestasi kembali, yang langsung dapat ditunjuk, dan yang gunanya adalah untuk membiayai pengeluaran-pengeluaran umum berhubungan dengan tugas negara yang menyelenggarakan pemerintah”

Menurut Rochmat Soemitro dalam Waluyo (2011: 3) pajak yaitu iuran kepada kas negara berdasarkan undang-undang yang dapat dipaksakan dengan tidak mendapat kontraprestasi secara langsung, dan digunakan untuk membayar pengeluaran umum. Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa administrasi pajak

adalah penatausahaan dan pencatatan keterangan mengenai pajak atau iuran kas kepada negara berdasarkan undang-undang.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran Administrasi Pajak di SMK

Berdasarkan Permendikbud No. 54 Tahun 2013 mengenai SKL (Standar Kompetensi Lulusan) untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah tingkat SMA/MA/SMK/MAKSMALB/Paket C meliputi dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan sebagai berikut:

Tabel 1. Kompetensi Lulusan Pendidikan Menengah

SMA/MA/SMK/MAKSMALB/Paket C	
Dimensi	Kualifikasi Kemampuan
Sikap	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap orang beriman, berakhlak mulia, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
Pengetahuan	Memiliki pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait, penyebab, serta dampak fenomena dan kejadian.
Keterampilan	Memiliki kemampuan pikir dan tindak yang efektif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sebagai pengembangan dari yang dipelajari di sekolah secara mandiri.

Sumber: Permendikbud No. 54 tahun 2013

Pembelajaran administrasi pajak merupakan aktivitas yang dilakukan guru untuk menyampaikan ilmu dan pengetahuan tentang konsep dasar perpajakan dan segala administrasi yang berhubungan dengan perpajakan. Namun, berdasarkan SKL di atas, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup pembelajaran Administrasi Pajak meliputi dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Melalui

dimensi sikap siswa mampu menggunakan ilmu Administrasi Pajak yang dimilikinya pada jalan yang benar. Pada dimensi kognitif, siswa mampu menguasai ilmu Administrasi Pajak yang dapat dijadikan bekal untuk bekerja maupun untuk melanjutkan studi ke perguruan tinggi. Melalui dimensi keterampilan, siswa lebih ahli dalam mempraktikkan ilmu Administrasi Pajak secara mandiri di lapangan.

Mata pelajaran Administrasi Pajak merupakan salah satu bentuk dari ruang lingkup pembelajaran Akuntansi di SMK. Mata pelajaran ini diajarkan di kelas XI dan XII Akuntansi. Materi Administrasi Pajak untuk kelas XI Akuntansi masih sebatas teori dan sedikit praktek sedangkan materi Administrasi Pajak untuk kelas XII lebih banyak ke praktek menghitung pajak.

d. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Administrasi Pajak

Standar Kompetensi (SK) menurut *Center for Civics Education* dalam Abdul Majid (2008: 42) adalah pernyataan tentang pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai serta tingkat penguasaan yang diharapkan dicapai dalam mempelajari suatu mata pelajaran. Sedangkan Kompetensi Dasar (KD) merupakan pengetahuan dan keterampilan yang minimal harus dikuasai peserta didik untuk menunjukkan bahwa siswa telah menguasai standar kompetensi yang ditetapkan (Abdul Majid, 2008: 43). SK terdiri atas sejumlah KD sebagai acuan baku yang harus dicapai.

SMK Negeri 1 Klaten merupakan sekolah yang menerapkan Kurikulum 2013. Maka di SMK tersebut tidak menggunakan istilah Standar Kompetensi (SK), melainkan menggunakan istilah Kompetensi Inti (KI). Kompetensi Inti (KI) merupakan terjemahan atau operasionalisasi Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki mereka yang telah menyelesaikan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu. Kompetensi Inti (KI) dirancang dalam empat kelompok yang saling terkait yaitu berkenaan dengan sikap keagamaan (KI-1), sikap social (KI-2), pengetahuan (KI-3), penerapan pengetahuan (KI-4).

Berikut adalah KI dan KD mata pelajaran Administrasi Pajak untuk kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Klaten.

Tabel 2. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Administrasi Pajak Semester Gasal Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Materi Pokok
KI 3: Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan rasa prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan	3.1. Menjelaskan definisi, fungsi, hukum, penggolongan, dan tata cara pemungutan pajak serta pungutan lain selain pajak	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian wajib pajak • Hak dan kewajiban wajib pajak • Nomor pokok wajib pajak (NPWP)
	3.2. Menjelaskan tentang wajib pajak, hak-hak dan kewajiban wajib pajak, nomor pokok wajib pajak (NPWP) dan nomor	<ul style="list-style-type: none"> • Nomor pengukuhan pengusaha kena pajak (NPPKP)

peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah	pengukuhan pengusaha kena pajak (NPPKP).	
KI 4: mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung	4.1 Mengidentifikasi jenis-jenis pajak dan pungutan lain selain pajak.	
	4.2 Mengidentifikasi nomor pokok wajib pajak (NPWP) dan nomor pengukuhan pengusaha kena pajak (NPPKP)	

Sumber: Silabus kurikulum 2013

Berdasarkan KI dan KD yang berlaku untuk kelas XI Akuntansi SMK Negeri Klaten tahun ajaran 2015/2016 maka peneliti memilih untuk mengambil KD dengan materi pokok pengertian wajib pajak, hak dan kewajiban wajib pajak, Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP) dan Nomor Pengukuhan Pengusaha Kena Pajak (NPPKP) untuk dikembangkan pada media pembelajaran ular tangga.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar (Wina Sanjaya, 2011: 163). Rossi dan Breidle (1996) dalam Wina Sanjaya (2011: 163) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, komputer, dan lain sebagainya. Menurut Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2011: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, misalnya buku, film, kaset, dan film bingkai (Arief S Sadiman dkk., 2011: 6). Menurut Arief S Sadiman dkk. (2011: 7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. pembelajaran

adalah alat yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala alat bantu atau perantara dalam bentuk apapun yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2011: 15) “fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang ikut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru”. Adapun fungsi dan peranan media pembelajaran menurut Wina Sanjaya (2011: 169) adalah:

1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa penting tertentu

Peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan.

2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.

3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Kegunaan media menurut Arief S Sadiman dkk. (2011: 17-19) yaitu:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya:
 - a) Objek yang terlalu besar – bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.
 - b) Objek yang kecil – dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
 - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.
 - d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
 - e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
 - f) Konsep yang terlalu luas dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.

- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
 - a) Menimbulkan kegairahan belajar.
 - b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 4) Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus dibatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam memberikan perangsang yang sama, menyamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut pendapat Leshin, Pollock & Reigeluth (1992) yang dikutip oleh Arsyad (2011:36) mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok, yaitu: (1) media berbasis guru manusia (guru, instruktur, tutor, kegiatan kelompok, *field-trip*); (2) media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (*workbook*), alat bantu kerja, dan

lembar lepas); (3) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparasi, slide); (4) media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, televisi); dan (5) media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer).

Menurut bentuk informasi, media pembelajaran diklasifikasikan menjadi lima kelompok besar yaitu, media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Sedangkan menurut jenisnya ada dua yaitu, pertama, aspek bentuk fisik, yang terdiri dari media elektronik dan media non elektronik. Kedua, aspek panca indra yang mencakup media audio, media visual, media audio visual, dan media grafis. Dilihat dari bentuknya media ada beberapa jenis, yaitu media cetak, media pameran, media yang diproyeksikan, media rekaman, gambar bergerak, dan media berbasis komputer (Dina Indriana, 2011:55-56).

d. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan tiga tindakan, yaitu:

1) Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran

Arief S Sadiman, dkk. (2011: 100) mengatakan urutan dalam mengembangkan program media dapat diutarakan sebagai berikut:

- a) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa
- b) Merumuskan tujuan instruksional

- c) Merumuskan butir-butir materi secara rinci sesuai dengan tujuan
- d) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
- e) Menulis naskah media
- f) Mengadakan tes dan revisi

2) Kriteria Pemilihan Media

Menurut Rudi Sisilana & Cepi Riyana (2008: 70-73) ada beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media yaitu:

- a) Kesesuaian dengan tujuan
- b) Kesesuaian dengan materi pembelajaran
- c) Kesesuaian dengan karakteristik guru atau siswa
- d) Kesesuaian dengan teori
- e) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa
- f) Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas, pendukung, dan waktu yang tersedia

3) Aspek Kelayakan Media

Menurut Romi Satria Wahono (2006) aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran ada tiga yaitu:

- a) Aspek Rekayasa Perangkat Lunak
 - (1) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan
 - (2) *Reliable* (handal)

- (3) *Maintainable* (mudah dipelihara/dikelola)
 - (4) *Usabilitas* (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
 - (5) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/*software/tool* untuk pengembangan
 - (6) Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan diberbagai *hardware* dan *software* yang ada)
 - (7) Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi
 - (8) Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi, trouble shooting, dan desain program yang jelas
 - (9) *Reusable* (dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain)
- b) Aspek Desain Pembelajaran
- (1) Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistis)
 - (2) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum
 - (3) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran
 - (4) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran
 - (5) Interaktivitas
 - (6) Pemberian motivasi belajar

- (7) Kontekstualitas dan aktualitas
 - (8) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
 - (9) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
 - (10) Kedalaman materi
 - (11) Kemudahan untuk dipahami
 - (12) Sistematis, runut, alur logika jelas
 - (13) Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan
 - (14) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran
 - (15) Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi
 - (16) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi
- c) Aspek Komunikasi Visual
- (1) Komunikatif; sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran
 - (2) Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan
 - (3) Sederhana dan memikat
 - (4) Audio (narasi, *sound effect*, *backsound*, musik)
 - (5) Visual (*layout*, *design*, *typography*, warna)
 - (6) Media bergerak (animasi, *movie*)
 - (7) *Layout Interactive* (ikon navigasi)

Berdasarkan pendapat ahli mengenai aspek dan kriteria penilaian suatu media pembelajaran maka peneliti menetapkan beberapa aspek dan kriteria penilaian media Ular Tangga Akuntansi yang akan dikembangkan untuk dinilai oleh ahli materi (dosen dan guru

Administrasi Pajak) dan ahli media. Aspek dan kriteria penilaian media Ular Tangga Akuntansi dimodifikasi dari kriteria penilaian media menurut ahli disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik dari media yang dibuat. Aspek dan kriteria penilaian untuk ahli materi adalah:

- a) Kesesuaian materi
- b) Interaktivitas siswa dengan media
- c) Kelengkapan
- d) Kualitas bahan
- e) Kedalaman soal
- f) Kemudahan untuk dipahami
- g) Sistematis
- h) Aktualitas
- i) Kejelasan
- j) Ketepatan evaluasi

Aspek dan kriteria penilaian untuk ahli media meliputi dua aspek, yaitu aspek rekayasa media dan komunikasi visual. Untuk aspek rekayasa media adalah:

- a) Efisien
- b) Mudah dikelola (*maintenable*)
- c) Mudah digunakan (*usabilitas*)
- d) Ketepatan memilih aplikasi untuk pengembangan
- e) Dokumentasi

f) Dapat dimanfaatkan kembali (*reusable*)

Untuk aspek komunikasi visual adalah:

- a) Komunikatif
- b) Sederhana
- c) Tata letak
- d) Warna
- e) Desain

4. Ular Tangga Administrasi Pajak

a. Pengertian Permainan

Menurut Arief S. Sadiman, dkk. (2011: 75), permainan adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.

Arief S. Sadiman, dkk. (2011: 76) juga menjelaskan bahwa setiap permainan harus mempunyai komponen utama yaitu:

- a) Adanya pemain (pemain-pemain)
- b) Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi
- c) Adanya aturan-aturan main
- d) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai

Berdasarkan aturannya, permainan dapat dibedakan menjadi dua yaitu permainan yang aturannya ketat (misalnya catur) dan yang aturannya luwes (misalnya permainan peran). Atas dasar sifatnya, permainan dibedakan atas permainan yang kompetitif dan yang non kompetitif. Permainan yang kompetitif mempunyai tujuan yang jelas dan pemenang dapat diketahui secara cepat. Sebaliknya permainan

yang non kompetitif tidak mempunyai pemenang sama sekali karena pada hakekatnya pemain berkompetisi dengan system permainan itu sendiri (Arief S Sadiman dkk., 2011: 78)

Menurut Arief S Sadiman dkk. (2011: 78-81), kelebihan dan kekurangan permainan sebagai media pendidikan adalah sebagai berikut:

a) Kelebihan

- (1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur.
- (2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- (3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- (4) Permainan memungkinkan penerapan konsep ataupun situasi peran-peran ke dalam situasi peranan yang sebenarnya di masyarakat.
- (5) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

b) Kekurangan

- (1) Karena asyik, atau karena belum mengenai aturan/teknis pelaksanaan.
- (2) Dalam mensimulasikan situasi sosial permainan cenderung terlalu menyederhanakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil siswa justru memperoleh kesan salah.

- (3) Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang saja padahal keterlibatan seluruh siswa amatlah penting agar proses belajar bisa efektif dan efisien.

Jadi, permainan adalah interaksi antara pemain satu dengan pemain lainnya (siswa satu dengan siswa lainnya) dengan aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

b. Pengertian Ular Tangga

Menurut Pratiwi Citra Anjani (2012), ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Di dalam papan permainan terdapat kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak terdapat sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Permainan ini dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dan semua jenjang kelas, karena siswa hanya menjawab berbagai pertanyaan melalui permainan tersebut.

Menurut Rahman Faizal (2010), ada beberapa aturan dalam penggunaan media permainan ular tangga yaitu:

- 1) Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1
- 2) Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga pada petak tertentu pada papan permainan.
- 3) Terdapat satu buah dadu dan beberapa bidak. Jumlah bidak yang digunakan sesuai dengan jumlah pemain.
- 4) Panjang ular dan tangga bermacam-macam, ada yang pendek, ada juga yang panjang.

- 5) Ular dapat memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak.
- 6) Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, biasanya didasarkan nilai tertinggi dari hasil pelemparan dadu oleh setiap pemain pada awal permainan.
- 7) Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan bidaknya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
- 8) Bila pemain mendapat angka 6 dari hasil pelemparan dadu, maka pemain tersebut mendapat giliran sekali lagi untuk melempar dadu dan memajukan bidaknya sesuai angka yang diperoleh dari pelemparan dadu terakhir.
- 9) Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung kaki tangga, maka bidak tersebut berhak maju beberapa petak sampai pada petak yang ditunjuk oleh puncak dari tangga tersebut.
- 10) Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung ekor ular, maka bidak tersebut harus turun/mundur pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut.
- 11) Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai kotak nomor 100.

Jadi, permainan ular tangga adalah interaksi antara pemain melalui papan permainan ular tangga dengan menggunakan bidak dan

dadu sesuai dengan aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

c. Ular Tangga Administrasi Pajak sebagai Media Pembelajaran

Menurut Pratiwi Citra Anjani (2012), ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Di dalam papan permainan terdapat kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak terdapat sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Permainan ini dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dan semua jenjang kelas, karena siswa hanya menjawab berbagai pertanyaan melalui permainan tersebut.

Menurut Rahman Faizal (2010), penggunaan permainan ular tangga memiliki keunggulan antara lain:

- 1) Permainan ular tangga dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan siswa sehingga siswa tertarik untuk belajar sambil bermain.
- 2) Siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
- 3) Permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan siswa salah satunya mengembangkan kecerdasan logika matematika.
- 4) Permainan ular tangga dapat merangsang siswa belajar memecahkan masalah.

- 5) Penggunaan permainan ular tangga dapat dilakukan baik dalam kelas maupun di luar kelas.
- 6) Penggunaan permainan ular tangga mudah dilakukan/mudah dimengerti, sederhana peraturannya, mendidik jika diberikan tema yang baik dan benar, menghibur siswa dengan cara yang positif dan interaktif.

Adapun kelemahannya sebagai berikut:

- 1) Penggunaan permainan ular tangga memerlukan waktu untuk menjelaskan kepada siswa.
- 2) Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pelajaran.
- 3) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh siswa dapat menimbulkan keributan.
- 4) Bagi siswa yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan yang dipaparkan di atas maka ular tangga yang digunakan sebagai media pembelajaran Administrasi Pajak adalah media pembelajaran Administrasi Pajak yang dikemas dengan konsep permainan ular tangga. Peraturan permainan ini hampir sama dengan permainan ular tangga pada umumnya, hanya saja didalam permainan ular tangga ini terdapat beberapa modifikasi mengenai aturan permainan sehingga lebih menarik. Di dalam permainan ini juga disediakan beberapa kartu soal

dan kartu materi tentang Administrasi Pajak yang dikombinasikan dengan beberapa kartu motivasi yang dapat digunakan siswa sebagai sarana untuk belajar.

5. Model Pengembangan Media Pembelajaran

Ada beberapa model pengembangan media pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

- a. Prosedur pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall (1989) dalam Nana Syaodih Sukmadinata (2013; 169-170).

Langkah-langkah dalam siklus R & D yang digunakan dalam pengembangan oleh Borg & Gall adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian dan mengumpulkan informasi, di dalam langkah ini meliputi tinjauan literatur dan observasi kelas.
- 2) Perencanaan, yaitu mendefinisikan keterampilan, penetapan tujuan, dan penentuan urutan.
- 3) Pengembangan bentuk produk, persiapan bahan ajar, buku pegangan, dan perangkat evaluasi.
- 4) Pengujian tahap awal, yaitu melakukan pengujian 1 sampai 3 sekolah dengan menggunakan 6 sampai 12 subyek. Metode yang digunakan wawancara, observasi dan kuesioner, kemudian dianalisis.
- 5) Revisi produk awal, revisi dilakukan sesuai saran oleh hasil uji coba tahap awal.

- 6) Pengujian tahap kedua, melakukan pengujian 5 sampai 15 sekolah dengan menggunakan 30 sampai 100 subyek. Data kuantitatif pada mata pelajaran baik sebelum dan sesudah dikumpulkan.
 - 7) Revisi produk operasional, yaitu revisi atas produk seperti yang disarankan oleh hasil utama.
 - 8) Dilakukan pengujian operasional, yaitu dilakukan pada 10 sampai 30 sekolah dengan melibatkan 40-200 subyek. Metode yang digunakan wawancara, observasi dan kuesioner, kemudian data dikumpulkan dan dianalisis.
 - 9) Revisi produk akhir, yaitu revisi produk oleh hasil uji lapangan operasional.
 - 10) Sosialisasi dan implementasi, yaitu pembuatan laporan dalam jurnal, bekerja sama dengan publisher dan mulai distribusi, dan memberikan control kualitas.
- b. Prosedur pengembangan model ADDIE

Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Prosedur pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap (Endang Mulyatiningsih, 2012: 200), yaitu:

1) Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap ini merupakan proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik. Dalam tahap ini dilaksanakan beberapa kegiatan, diantaranya adalah melakukan analisis

kebutuhan, mengidentifikasi masalah, dan analisis tugas. Hasil yang akan didapat berupa karakteristik calon peserta didik, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan.

2) Tahap Desain (*Design*)

Tahap ini dikenal dengan membuat rancangan. Ibarat bangunan, maka sebelum dibangun gambar rancangan bangun di atas kertas harus ada terlebih dahulu. Ada beberapa tahap dalam desain: Pertama merumuskan tujuan pembelajaran. Selanjutnya menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Kemudian menentukan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan.

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Proses mewujudkan desain menjadi kenyataan. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Segala sesuatu harus disiapkan dalam tahap ini.

4) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Langkah nyata untuk menerapkan yang telah kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan agar bisa diimplementasikan. Misalnya, jika memerlukan perangkat lunak tertentu maka perangkat lunak tersebut harus sudah diinstal. Jika penataan lingkungan harus tertentu, maka lingkungan harus dibuat sesuai dengan keinginan atau rancangannya.

5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Proses untuk melihat apakah yang telah kita buat berhasil sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi dilakukan pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap tahap di atas dinamakan formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.

B. Penelitian yang Relevan

1. Syahida Norviana (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Kompetensi Dasar Membuat Dan Membukukan Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel”. Penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran Ular Tangga layak digunakan dalam pembelajaran pada Kompetensi Dasar Membuat dan Membukukan Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel. Hal ini dibuktikan dari penilaian ahli media bahwa kelayakan aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual sebesar 71,17% dan 71,76% dengan kategori “Layak” dan penilaian ahli materi bahwa kelayakan aspek pembelajaran sebesar 88,5% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian siswa pada aspek rekayasa media dalam uji coba perorangan sebesar 85% dengan kategori “Sangat Layak”, uji coba kelompok kecil 91% dengan kategori “Sangat Layak”, dan uji coba lapangan sebesar 88% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian

siswa pada aspek komunikasi visual dalam uji coba perorangan sebesar 88,36% dengan kategori “Sangat Layak”, uji coba kelompok kecil 90,67% dengan kategori “Sangat Layak”, dan uji coba lapangan sebesar 86,78% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian siswa pada aspek pembelajaran dalam uji coba perorangan sebesar 88% dengan kategori “Sangat Layak”, uji coba kelompok kecil 81,57% dengan kategori “Sangat Layak”, dan uji coba lapangan sebesar 82,83% dengan kategori “Sangat Layak”. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Syahida adalah pada jenis penelitian yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dan jenis media yang digunakan yaitu media papan. Perbedaan lainnya yaitu pada subjek dan tempat penelitian serta variabel penelitian.

2. Nova Adyatma Kurniawan (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Catur Akuntansi untuk Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret Tahun Ajaran 2013/2014”. Penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran Catur Akuntansi layak digunakan dalam pembelajaran Akuntansi. Hal ini dibuktikan bahwa penilaian oleh ahli materi mendapat nilai rata-rata 4,29 dengan kategori “Sangat Layak”, ahli media mendapat nilai rata-rata 3,53 dengan kategori “Layak”, dan praktisi pembelajaran Akuntansi mendapat nilai rata-rata 4,13 dengan kategori “Sangat Layak”. Selain itu, siswa juga berpendapat bahwa media menambah pemahaman tentang Akuntansi,

menjadikan belajar lebih mandiri, teks dapat dibaca dengan baik, bahasa mudah dimengerti, tingkat kesulitan soal sesuai, mudah digunakan, dan dikemas dengan menarik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Nova adalah pada jenis penelitian yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dan jenis media yang digunakan yaitu media papan. Perbedaannya yaitu terletak pada subjek, tempat, dan waktu penelitian, serta pada variabel yang digunakan yaitu motivasi belajar.

3. Ria Sartikaningrum (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel”. Penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran permainan monopoli akuntansi layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari kelayakan aspek rekayasa menurut penilaian ahli media memperoleh rerata skor sebesar 34,00 dengan kategori “Baik”, uji coba perorangan sebesar 16,40 dengan kategori “Sangat Baik”, uji coba kelompok kecil sebesar 16,60 dengan kategori “Sangat Baik”, dan uji coba lapangan sebesar 17,80 dengan kategori “Sangat Baik”. Kelayakan aspek komunikasi visual menurut penilaian ahli media memperoleh rerata skor sebesar 54,00 dengan kategori “Baik”, uji coba perorangan sebesar 42,60 dengan kategori “Sangat Baik”, uji coba kelompok kecil sebesar 44,19 dengan kategori “Sangat Baik”, dan uji coba lapangan sebesar 44,78

dengan kategori “Sangat Baik”. Kelayakan aspek pembelajaran menurut ahli materi memperoleh rerata skor sebesar 82,00 dengan kategori “Sangat Baik”, uji coba perorangan sebesar 26,80 dengan kategori “Sangat Baik”, uji coba kelompok kecil sebesar 26,20 dengan kategori “Sangat Baik”, dan uji coba lapangan sebesar 26,67 dengan kategori “Sangat Baik”. Selain itu, media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dari sebelum pembelajaran memperoleh rerata skor sebesar 3,22 yang masuk kategori “Cukup” dan meningkat menjadi sebesar 4,44 yang masuk kategori “Sangat Tinggi”. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Ria adalah pada jenis penelitian yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), jenis media yang digunakan yaitu media papan, serta variabel yang digunakan. Perbedaannya yaitu terletak pada subjek, tempat dan waktu penelitian.

C. Kerangka Berpikir

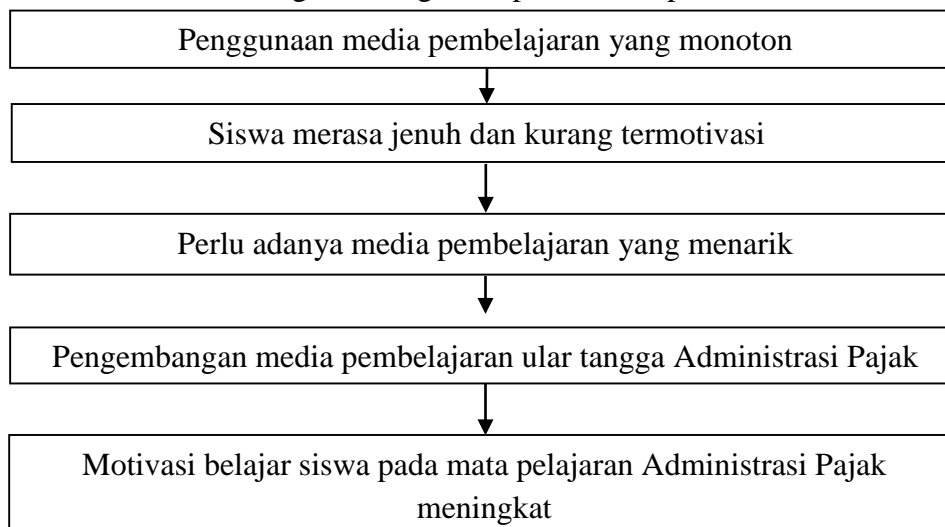
Pembelajaran merupakan proses terjadinya transfer ilmu pengetahuan dari guru ke siswa. Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, maka diperlukan suatu alat yang dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran. Alat tersebut dinamakan media pembelajaran.

Penggunaan suatu media pembelajaran oleh guru tidak selamanya sesuai dengan kondisi siswa. Penggunaan media pembelajaran yang cenderung monoton dalam jangka waktu lama, akan membuat siswa merasa jenuh dan menyebabkan kurangnya motivasi belajar siswa. Suatu media pembelajaran

dikatakan baik apabila sudah memenuhi beberapa persyaratan baik dari segi tampilan, isi, maupun kemudahan dalam penggunaannya. Idealnya melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat akan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memberikan kemudahan siswa dalam memahami suatu materi.

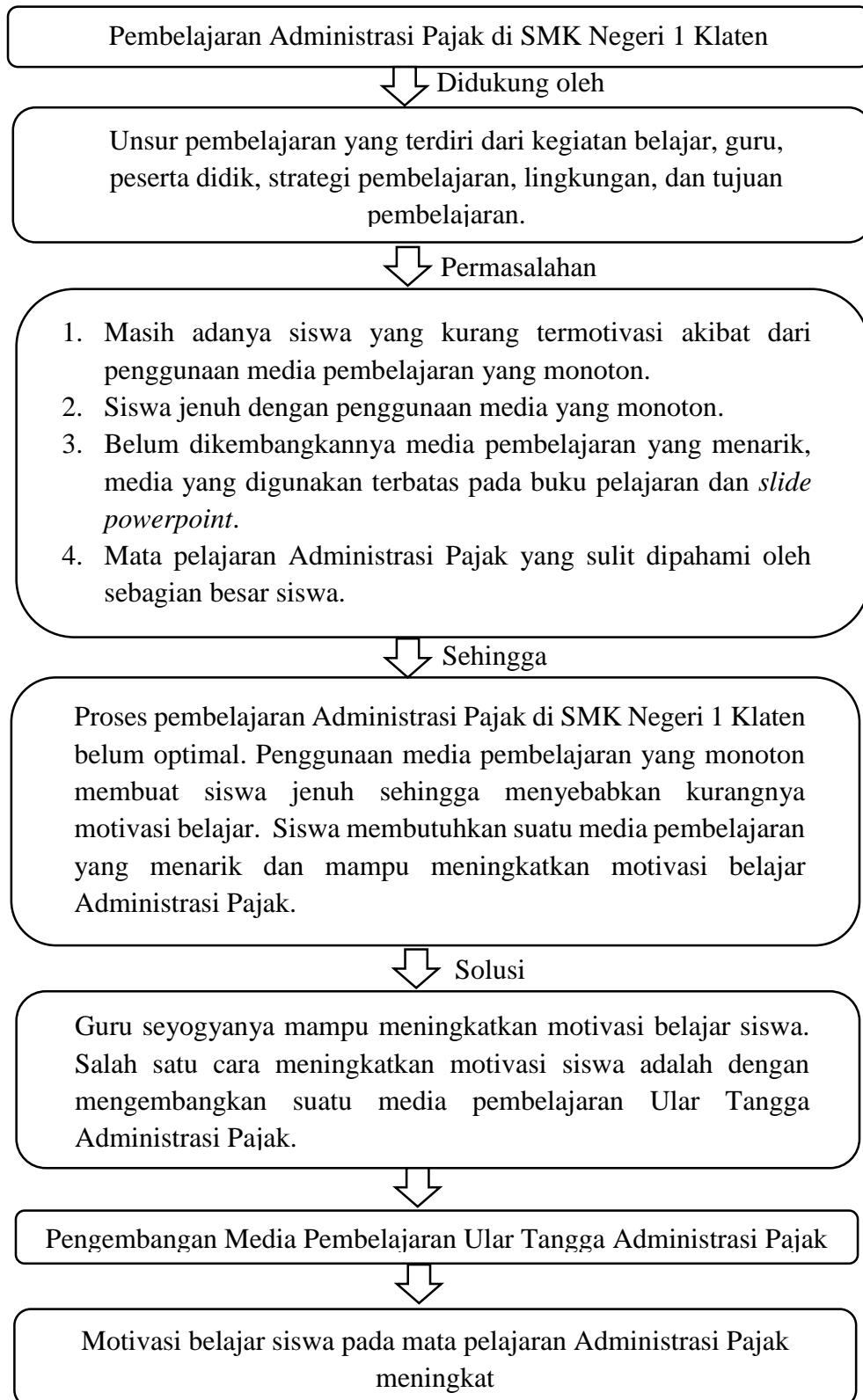
Berdasarkan uraian di atas, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang berbeda, menarik, kreatif, dan inovatif serta mempunyai konsep belajar sambil bermain agar siswa mempunyai suasana belajar yang menyenangkan serta mudah dalam belajar Administrasi Pajak, yaitu dengan pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak. Dengan penggunaan media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak siswa akan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran Administrasi Pajak. Selain itu, media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar Administrasi Pajak sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta motivasi siswa dalam belajar Administrasi Pajak.

Berikut adalah bagan kerangka berpikir dalam penelitian ini:



Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir

D. Paradigma Penelitian



Gambar 2. Paradigma penelitian pengembangan Ular Tangga

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berfikir, maka dapat diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H_a : Terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Endang Mulyatiningsih (2012: 161) penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Sugiyono (2013: 297) menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2013: 164) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian pengembangan lebih diarahkan pada upaya untuk menghasilkan produk tertentu kemudian diuji keefektifannya sehingga siap digunakan secara nyata di lapangan. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah Ular Tangga Administrasi Pajak.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Klaten yang beralamat di Jl. Dr. Wahidin Sudiro Husodo No. 22 Klaten. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap yang meliputi tahap persiapan pada bulan September – Oktober 2015. Tahap pelaksanaan sampai tahap pelaporan pada bulan November 2015 - Maret 2016.

C. Prosedur Penelitian

Pada umumnya, proses penelitian pengembangan mencakup pendahuluan tentang produk atas hasil perencanaan, revisi produk berdasarkan pendapat dari ahli materi dan ahli media, uji coba produk, dan penyempurnaan produk berdasarkan hasil uji coba. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Pertimbangan penggunaan model ini, karena model ADDIE sederhana dan terstruktur secara sistematis serta mudah dipelajari. Menurut Dick dan Carry (1996) dalam Endang Mulyatiningsih (2012: 200-202) ada lima tahapan dalam model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Tahapan-tahapan tersebut antara lain:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

a. Analisis kurikulum

Meliputi analisis kurikulum yang diterapkan di SMK Negeri 1 Klaten. Peneliti melakukan penyesuaian isi materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran ular tangga dalam konteks pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk lebih aktif (*student center*).

b. Analisis kebutuhan siswa

Meliputi analisis terhadap media yang benar-benar dibutuhkan siswa yang akan menjadi sasaran pengembangan media.

c. Analisis kompetensi

Analisis ini meliputi analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) apa yang akan dimuat dalam media ular tangga.

2. Tahap Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain atau perancangan produk yang meliputi tiga tahap berikut:

a. Perancangan Desain Produk

Peneliti mulai merancang desain produk pembelajaran dengan konsep sesuai dengan materi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

b. Penyusunan Aturan Permainan, Soal, Materi, dan Jawaban

Produk media pembelajaran yang dikembangkan memiliki bentuk seperti permainan, hanya saja isi di dalamnya adalah materi yang terdapat dalam kompetensi dasar yang telah ditentukan dalam tahap analisis, sehingga perlu dibuat peraturan yang nantinya bisa mengarahkan siswa untuk dapat menggunakan media dengan baik..

c. Menyusun Instrumen Penilaian Produk

Pada tahap ini peneliti mulai membuat instrumen penilaian produk. Instrumen penilaian pada penelitian ini berupa angket yang ditujukan untuk ahli materi (dosen Akuntansi FE UNY dan guru Administrasi Pajak kelas XI SMK Negeri 1 Klaten), ahli media (dosen Teknologi Pendidikan UNY), dan siswa sebagai sasaran implementasi produk.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini, kegiatan yang dilakukan adalah:

a. Pembuatan Produk

Berdasarkan desain produk yang telah dirancang, kemudian dilakukan pencetakan produk. Semua komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan produk yang utuh dengan alat-alat pendukung pada permainan ular tangga.

b. Validasi

Pada tahap ini produk awal divalidasi oleh ahli materi (dosen Akuntansi Pajak FE UNY & Guru Administrasi Pajak SMK Negeri 1 Klaten) dan ahli media (dosen Teknologi Pendidikan FIP UNY). Hasil validasi berupa komentar, saran, dan masukan yang dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap produk yang dikembangkan.

c. Revisi I

Pada tahap ini produk direvisi berdasarkan komentar, saran, dan masukan dari ahli materi (dosen Akuntansi Pajak FE UNY & Guru Administrasi Pajak SMK Negeri 1 Klaten), dan ahli media (dosen Teknologi Pendidikan FIP UNY).

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini, kegiatan yang dilakukan meliputi:

a. Uji coba kelompok kecil

Pada tahap ini produk produk diujicobakan kepada 10-20 siswa dari kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengetahui penilaian siswa mengenai produk

yang dikembangkan.

b. Revisi II (jika diperlukan)

Revisi tahap II dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari siswa dari uji coba kelompok kecil. Namun, dalam revisi ini akan mempertimbangkan masukan dan saran dari validator sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya

c. Uji coba lapangan

Pada tahap ini produk produk diujicobakan kepada >20 siswa (satu kelas) dari kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengetahui penilaian siswa mengenai produk yang dikembangkan.

d. Revisi III (jika diperlukan)

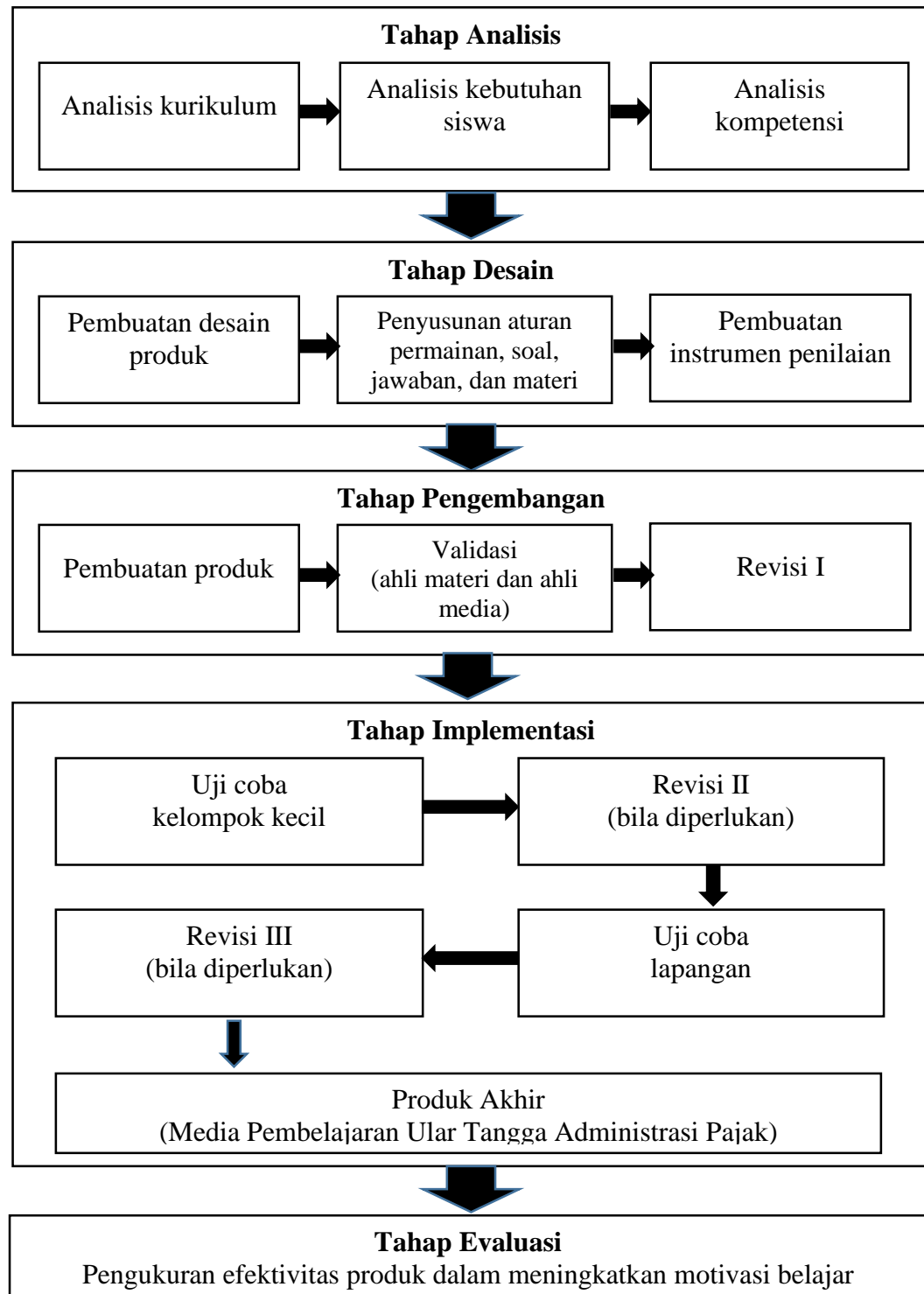
Revisi tahap III dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari siswa. Namun, dalam revisi ini akan mempertimbangkan masukan dan saran dari validator sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk Ular Tangga Administrasi Pajak. Evaluasi ini digunakan untuk mengetahui keefektifan pengembangan media Ular Tangga Administrasi Pajak dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada tahap ini siswa diberi angket motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan

media Ular Tangga Administrasi Pajak kemudian angket tersebut dianalisis.

Berikut merupakan model pengembangan dalam penelitian ini:



Gambar 3. Model Pengembangan

D. Subjek dan Objek Penelitian

Pada penelitian pengembangan ini dilakukan dua tahap uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Subjek uji coba yang terlibat adalah seorang ahli media, dua orang ahli materi, 115 siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten. Sedangkan objek uji coba yang diteliti adalah kualitas media pembelajaran yang meliputi aspek pembelajaran, aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual serta motivasi belajar.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif, yaitu:

- a. Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan media pembelajaran ular tangga berupa kritik dan saran dari para ahli materi dan ahli media.
- b. Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian tentang media pembelajaran ular tangga dari ahli materi, ahli media, dan siswa SMK dalam kuesioner.

2. Instrumen pengumpulan data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner (angket). Menurut Sugiyono (2013: 142) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Angket kelayakan media pembelajaran ular tangga menggunakan skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang baik, sangat kurang baik (Sugiyono, 2013: 93). Selanjutnya agar diperoleh data kuantitatif, maka kelima alternatif jawaban diberi skor yaitu sangat baik = 5, baik = 4, cukup = 3, kurang baik = 2, sangat kurang baik = 1.

Berikut beberapa angket yang digunakan dalam penelitian ini:

a. Angket untuk ahli materi

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek pembelajaran. Aspek penilaian materi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Aspek Penilaian Materi oleh Ahli Materi

No	Aspek	No. Pernyataan
Aspek Pembelajaran		
1	Kesesuaian materi	1,2,3
2	Interaktivitas siswa dengan media	4
3	Penumbuhan motivasi belajar	5
4	Aktualitas	6
5	Kelengkapan	7,8
6	Kualitas bahan	9,10
7	Kedalaman soal	11
8	Kemudahan untuk dipahami	12,13
9	Sistematis	14
10	Kejelasan	15,16
11	Ketepatan evaluasi	17,18,19
12	Pemberian umpan balik	20

Sumber: Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran (Romi Satria Wahono, 2006) dengan modifikasi.

b. Angket untuk ahli media

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek rekayasa media dan komunikasi visual. Aspek penilaian media oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Aspek Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek	No. Pertanyaan
Aspek Rekayasa Media		
1	Efisien	1,2
2	Mudah dikelola (<i>maintenable</i>)	3
3	Mudah digunakan (<i>usabilitas</i>)	4
4	Dokumentasi	5,6
5	Dapat dimanfaatkan kembali (<i>reusable</i>)	7
Aspek Komunikasi Visual		
6	Komunikatif	8
7	Sederhana	9
8	Tipografi (huruf dan susunannya)	10,11,12
9	Gambar	13,14,15
10	Tata letak	16
11	Warna	17,18
12	Desain	19,20

Sumber: Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran (Romi Satria Wahono, 2006) dengan modifikasi.

c. Angket untuk siswa

Angket untuk siswa terdiri dari dua buah angket yaitu angket penilaian kelayakan media dan angket motivasi belajar siswa. Angket ini digunakan untuk memperoleh data mengenai penilaian siswa terhadap media ular tangga Administrasi Pajak serta data mengenai motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan. Adapun aspek penilaian media oleh siswa dapat dilihat pada tabel 5 dan kisi-kisi angket motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 5. Aspek Penilaian oleh Siswa

No	Aspek	No. Pertanyaan
Aspek Pembelajaran		
1	Kesesuaian materi	1
2	Penumbuhan motivasi belajar	2
3	Kelengkapan	3
4	Kemudahan untuk dipahami	4
5	Kejelasan	5
6	Ketepatan evaluasi	6
Aspek Rekayasa Media		
7	Mudah dikelola (<i>maintenable</i>)	7
8	Mudah digunakan (<i>usabilitas</i>)	8
9	Dokumentasi	9,10
Aspek Komunikasi Visual		
4	Komunikatif	11
5	Sederhana	12
6	Tipografi (huruf dan susunannya)	13,14,15
7	Gambar	16
8	Tata letak	17
9	Warna	18,19
10	Desain	20,21

Sumber: Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran (Romi Satria Wahono, 2006) dengan modifikasi.

Tabel 6. Kisi-kisi Angket Motivasi Siswa

No	Aspek	No Pernyataan
1	Tekun mengerjakan tugas	1,2,3
2	Ulet menghadapi kesulitan	4*,5
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	6,7,8,9
4	Lebih senang bekerja mandiri	10,11
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	12,13,14*,15*
6	Dapat mempertahankan pendapat	16,17,18,19
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	20*,21,22
8	Senang mencari dan memecahkan masalah soal	23,24,25
Jumlah		25

Keterangan: * Pernyataan Negatif

Sumber: Indikator motivasi (Sardiman A.M., 2012) dengan modifikasi

Skala pengukuran angket motivasi ini menggunakan skala *Likert*.

Angket ini diberikan dengan lima alternatif jawaban, yaitu alternatif

jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS) (Suharsimi Arikunto, 2010: 195)

F. Uji Coba Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Rumus yang dipakai dalam menguji tingkat validitas adalah rumus korelasi product moment yang dikemukakan oleh Pearson dalam Arikunto, (2013: 87) sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel x dan y

N = jumlah responden

$\sum X$ = jumlah skor butir item

$\sum Y$ = jumlah skor total item

$\sum X^2$ = jumlah skor kuadrat butir item

$\sum Y^2$ = jumlah skor total kuadrat butir item

Nilai r_{hitung} dicocokkan dengan r_{tabel} *product moment* pada taraf signifikan 5%. Jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} 5% maka butir instrumen tersebut valid. Sebaliknya, jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} 5% maka butir instrumen tersebut tidak valid.

Dalam penelitian ini, pengujian instrumen penelitian dilakukan kepada 30 siswa di luar sampel (siswa kelas XI Akuntansi 4 SMK Negeri 1 Klaten). Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah item-item dalam instrumen penelitian valid atau tidak. Adapun hasil perhitungan

angket uji coba untuk setiap butir item adalah sebagai berikut (hasil pengolahan data memakai SPSS 21 dapat dilihat di lampiran 4b halaman 158)

Tabel 7. Interpretasi Validitas Angket Motivasi Belajar

No Butir	r hitung	r tabel (Sugiyono, 2013: 455)	Interpretasi
1	0,413	0,361	Valid
2	0,189	0,361	Tidak Valid
3	0,480	0,361	Valid
4	0,484	0,361	Valid
5	0,280	0,361	Tidak Valid
6	0,441	0,361	Valid
7	0,578	0,361	Valid
8	0,437	0,361	Valid
9	0,524	0,361	Valid
10	0,422	0,361	Valid
11	0,608	0,361	Valid
12	0,573	0,361	Valid
13	0,467	0,361	Valid
14	0,438	0,361	Valid
15	0,190	0,361	Tidak Valid
16	0,530	0,361	Valid
17	0,344	0,361	Tidak Valid
18	0,524	0,361	Valid
19	0,478	0,361	Valid
20	0,526	0,361	Valid
21	0,368	0,361	Valid
22	0,451	0,361	Valid
23	0,536	0,361	Valid
24	0,304	0,361	Tidak Valid
25	0,786	0,361	Valid

Sumber: Hasil olah data menggunakan SPSS 21

Berdasarkan tabel tersebut terdapat 20 butir pernyataan yang dinyatakan valid.

Tabel 8. Hasil Analisis Validitas Angket Motivasi Belajar

No	Kriteria	Nomor Butir Angket	Jumlah	Persentase
1	Valid	1,3,4,6,7,8,9,10,11,12,13,14,16,18,19,20,21,22,23,25	20	80%
2	Tidak Valid	2,5,15,17,24	5	20%
Total			25	100%

Sumber: Hasil uji validitas instrumen

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah tingkat atau derajat konsistensi dari suatu instrument (Zainal Arifin, 2012: 258). Pada penelitian ini untuk mencari reliabilitas angket motivasi belajar menggunakan rumus Alpha dalam Arikunto, (2013: 122) sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas yang dicari

n = banyaknya butir item

$\sum \sigma_i^2$ = jumlah varian skor tiap-tiap item

σ_t^2 = varians total

Perhitungan uji reliabilitas skala diterima, jika hasil perhitungan r_{hitung} lebih besar r_{tabel} 5%. Berdasarkan hasil olah data uji coba angket menggunakan SPSS 21 (lampiran 4b halaman 158), uji reliabilitas angket menunjukkan skor 0,840 > r_{tabel} 0,361. Suharsimi Arikunto (2013: 89) menjelaskan bahwa instrumen penelitian memiliki reliabilitas yang tinggi jika nilai koefisien (*Cronbach's Alpha*) $\geq 0,600$. Hasil uji reliabilitas ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut reliabel dan memiliki reliabilitas yang tinggi.

G. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan melalui lembar angket kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data berbentuk kata-kata dari hasil validasi ahli materi (dosen dan guru), ahli media, dan siswa. Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data berbentuk angka (skor) yang diperoleh melalui angket. Hal ini untuk mengetahui kelayakan Ular Tangga Administrasi Pajak.

1. Analisis Data Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran

Untuk menganalisis data tentang kelayakan media pembelajaran ular tangga dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan:

Tabel 9. Aturan Pemberian Skor Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Klasifikasi	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Sumber: Sugiyono (2013: 93) dengan modifikasi

- b. Menghitung nilai rerata skor tiap indikator rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = rerata skor

$\sum X$ = jumlah total skor tiap aspek

n = jumlah item

(Eko Putro Widoyoko, 2011: 237)

- c. Menjumlahkan rerata skor tiap aspek
- d. Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek dengan menggunakan rumus konversi skor skala lima sebagai berikut:

Tabel 10. Pedoman Konversi Skor

Kategori	Nilai	Rumus	Rentang
Sangat Layak	A	$X > \bar{X}_i + 1,80 \text{ SBi}$	$X > 4,20$
Layak	B	$\bar{X}_i + 0,60 \text{ SBi} < X \leq \bar{X}_i + 1,80 \text{ SBi}$	$3,40 < X \leq 4,20$
Cukup	C	$\bar{X}_i - 0,60 \text{ SBi} < X \leq \bar{X}_i + 0,60 \text{ SBi}$	$2,60 < X \leq 3,40$
Kurang Layak	D	$\bar{X}_i - 1,80 \text{ SBi} < X \leq \bar{X}_i - 0,60 \text{ SBi}$	$1,80 < X \leq 2,60$
Sangat Kurang	E	$X < \bar{X}_i - 1,80 \text{ SBi}$	$X \leq 1,80$

Keterangan:

X = Skor aktual (skor yang diperoleh)

\bar{X}_i = (Rerata ideal)

$= \frac{1}{2}$ (skor maksimum + skor minimum)

$= \frac{1}{2} (5 + 1)$

$= 3$

SBi = (Simpangan Baku Ideal)

$= \frac{1}{6}$ (Skor maksimum – skor minimum)

$= \frac{1}{6} (5 - 1)$

$= 0,67$

Sumber: Sukardjo (2005: 53) dengan modifikasi

Berdasarkan tabel konversi di atas diperoleh standar kelayakan media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak dari setiap aspek sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak dinyatakan Sangat Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 4,20 sampai dengan 5,00.
- 2) Media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak dinyatakan Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 3,41 sampai dengan 4,20.

- 3) Media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak dinyatakan Cukup apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 2,61 sampai dengan 3,40.
- 4) Media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak dinyatakan Kurang Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 1,81 sampai dengan 2,60.
- 5) Media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak dinyatakan Sangat Kurang Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang kurang dari atau sama dengan 1,80.

2. Analisis Data Angket Motivasi Belajar

Data peningkatan motivasi belajar siswa diperoleh dari hasil angket motivasi belajar dari dua kelas, yakni kelas yang menggunakan menggunakan Media Ular Tangga Administrasi Pajak (kelas eksperimen) dan kelas yang tidak menggunakan media Ular Tangga Administrasi Pajak (kelas kontrol). Adapun untuk menganalisis data peningkatan motivasi belajar siswa dilakukan dengan *t test* jenis *independent sample t test* dengan bantuan program SPSS.

Menurut Wahyu Widhiarso ada beberapa syarat yang harus dipenuhi dalam pengujian *independent sample t test* dalam statistik parametrik. Syarat tersebut yaitu:

- a. Data berdistribusi normal (dilakukan uji normalitas)

Menurut Sugiyono dan Agus (2015: 323), untuk melakukan uji normalitas bisa menggunakan jenis uji Kolmogorov Smirnov (KS).

Kriteria yang digunakan adalah apabila hasil perhitungan KS dengan dua sisi lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil olah data dengan SPSS 21 tentang uji normalitas dengan Kolmogorov Smirnov (lampiran 9a halaman 191) diperoleh perhitungan KS sebesar 1,253 dan P sebesar 0,086, karena $P > 0,05$ maka data berdistribusi normal.

b. Data homogen (dilakukan uji homogenitas)

Syarat ini bisa tidak dipenuhi karena apabila data pada hasil olah uji *independent sample t test* dengan SPSS tidak homogen maka dapat menggunakan data pada baris *equal variances not assumed* untuk mengetahui besarnya t hitung.

Berdasarkan data hasil olah uji t dengan menggunakan program SPSS 21 (lampiran 9b halaman 192) pada *Levene's Test* tampak bahwa nilai $F=7,205$ dengan $p=0,009$, karena $p < 0,05$, maka ada perbedaan varians pada data motivasi kelas eksperimen dan kelas kontrol (data tidak homogen).

Analisis data peningkatan motivasi belajar siswa dilakukan dengan cara:

- 1) Pengumpulan data hasil skor masing-masing siswa dari angket motivasi sebelum dan sesudah pembelajaran baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Adapun kriteria penskoran item pada angket motivasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 11. Kriteria Penskoran Item pada Angket Motivasi Belajar

Kriteria	Skor	
	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Kurang Setuju	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Sumber: Sugiyono (2013: 94)

- 2) Perhitungan data menggunakan *independent sample t-test* berdasarkan Purwanto (2011: 198) adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

t = nilai t hitung

\bar{X}_1 = Rata-rata kelompok 1 (kelas eksperimen)

\bar{X}_2 = Rata-rata kelompok 2 (kelas kontrol)

S_1^2 = Varian kelompok 1 (kelas eksperimen)

S_2^2 = Varian kelompok 2(kelas kontrol)

n_1 = Jumlah sampel kelompok 1 (kelas eksperimen)

n_2 = Jumlah sampel kelompok 2 (kelas kontrol)

- 3) Perbandingan t hitung dengan t tabel

Untuk membandingkan nilai t hitung dengan t tabel, terlebih dahulu harus ditentukan nilai df (*degree of freedom*). Untuk *independent sample t-test* $df=N-2$. Dari penentuan tersebut, baru dilakukan perbandingan terhadap hasil t hitung dengan t tabel.

- 4) Interpretasi

Interpretasi dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka terdapat perbedaan signifikan. Dengan demikian, media Ular Tangga Administrasi Pajak efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b) Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka tidak terdapat perbedaan signifikan. Dengan demikian, media Ular Tangga Administrasi Pajak tidak dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 5) Data mengenai peningkatan motivasi belajar selanjutnya dihitung dengan mengukur persentase motivasi belajar siswa (Sugiyono, 2013: 144) yaitu:
- a) Menjumlahkan skor untuk masing-masing aspek motivasi
- b) Menghitung skor motivasi siswa setiap aspek dengan rumus:

$$\% \text{skor motivasi belajar} = \frac{\text{skor motivasi belajar Administrasi Pajak}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Klaten merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan Bidang Studi Keahlian Bisnis Manajemen & Teknologi Informasi dan Komunikasi. Sekolah ini berlokasi di Jalan Dr. Wahidin Sudiro Husodo No. 22 Klaten, Jawa Tengah. Struktur SMK Negeri 1 Klaten terdiri dari kepala sekolah sebagai pemimpin utama dibantu dengan wakil kepala sekolah, kepala kompetensi keahlian, unit administrasi (unit laboratorium, perpustakaan, dan tata usaha).

SMK Negeri 1 Klaten memiliki 37 guru normatif, 32 guru adaptif, dan 43 guru produktif. Guru normatif dan guru adaptif merupakan guru yang mengampu mata pelajaran umum. Guru produktif merupakan guru yang mengampu mata pelajaran produktif sesuai dengan kompetensi keahlian yang ada. Guru BP/BK berjumlah 8 dan tenaga kependidikan berjumlah 34 orang.

SMK Negeri 1 Klaten memiliki 6 kompetensi keahlian yaitu Akuntansi, Administrasi Perkantoran, Pemasaran, Multimedia, Teknik Komputer dan Jaringan, dan Teknik Produksi Program Penyiaran Pertelevisian. Jumlah siswa di SMK Negeri 1 Klaten pada tahun ajaran 2015/2016 sebanyak 1.710 dengan rincian 1.538 perempuan dan 172 laki-laki.

Proses belajar mengajar di SMK Negeri 1 Klaten dimulai pada pukul 07.00 WIB sampai dengan 16.45 WIB, kecuali untuk hari Jum'at kegiatan belajar mengajar berakhir pukul 11.15 WIB. Pada hari Senin, setiap satu jam pelajaran mempunyai alokasi waktu 40 menit, pada hari Selasa – Kamis, setiap satu jam pelajaran mempunyai alokasi waktu 45 menit, sedangkan untuk jadwal selama bulan Ramadhan setiap satu jam pelajarannya hanya selama 35 menit.

Kondisi fisik SMK Negeri 1 Klaten secara umum sudah bagus. Gedung SMK Negeri 1 Klaten terdiri dari dua (2) unit gedung yaitu unit 1 yang berada di sebelah utara dan unit 2 yang berada di sebelah selatan. SMK Negeri 1 Klaten memiliki luas tanah 21.015 m² dan luas bangunan sekolah 4.748 m².

Adapun visi dan misi SMK Negeri 1 Klaten adalah sebagai berikut.

- a. Visi dari SMK Negeri 1 Klaten adalah “Unggul dalam prestasi, beriman, bertaqwa, dan menjunjung tinggi nilai-nilai luhur budaya bangsa”
- b. Misi
 - 1) Membentuk tamatan yang berprestasi, beriman, dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
 - 2) Menyelenggarakan pendidikan berbasis kepribadian karakter bangsa yang menjunjung tinggi nilai-nilai budaya bangsa Indonesia.

- 3) Menyelenggarakan pendidikan berbasis kompetensi pasar kerja di dalam dan di luar negeri.
- 4) Menyelenggarakan pendidikan sekolah bertaraf nasional dan internasional.
- 5) Meningkatkan dan mengembangkan kerjasama dunia usaha, dunia industri, institusi dalam negeri dan luar negeri.

2. Deskripsi Data Penelitian

Fokus penelitian ini adalah kelayakan media ular tangga dan motivasi belajar akuntansi siswa pada mata pelajaran Administrasi Pajak kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten tahun ajaran 2015/2016 setelah menggunakan media ular tangga. Subjek penelitian ini terdiri dari 2 ahli materi (dosen Akuntansi Pajak dan guru Administrasi Pajak SMK), 1 ahli media (dosen Teknologi Pendidikan), 115 siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten.

Data yang diperoleh kemudian disajikan dalam bentuk deskripsi. Deskripsi data yang disajikan dalam penelitian ini meliputi tabel penilaian dan diagram penilaian yang akan dibahas lebih lanjut pada bagian hasil pembahasan. Berikut ini merupakan ringkasan deskripsi mengenai data penelitian.

a. Kelayakan Media Pembelajaran Ular Tangga

Data kelayakan media pembelajaran ular tangga yang diperoleh melalui angket terdiri dari 21 butir pernyataan aspek pembelajaran (angket ahli materi), 7 butir pernyataan aspek rekayasa media dan 13

butir pernyataan aspek komunikasi visual (angket ahli media). Ada 5 alternatif jawaban di mana skor tertinggi 5 dan skor terendah 1. Data mengenai kelayakan media pembelajaran ular tangga selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 5a halaman 163 dan lampiran 5b halaman 170.

b. Motivasi Belajar Siswa

Data motivasi belajar yang diperoleh melalui angket yang terdiri dari 20 butir pernyataan dengan jumlah responden 68 siswa. Ada 5 alternatif jawaban di mana skor tertinggi 5 dan skor terendah 1, diharapkan skor tertinggi 100 dan skor terendah 20. Berdasarkan analisis data yang dilakukan dengan menggunakan *Microsoft Excel*, maka dapat diperoleh skor tertinggi sebesar 93 dan skor terendah 65. Data mengenai motivasi belajar siswa selengkapnya ada pada lampiran 10a, 10b, 10c, dan 10d halaman 193, 195, 197, dan 199.

B. Hasil penelitian

1. Pengembangan Produk Media Pembelajaran Ular Tangga

Pengembangan ular tangga administrasi pajak mengikuti model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan dalam penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada uraian sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan wawancara dan observasi di SMK Negeri 1 Klaten. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Administrasi Pajak kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Klaten, ditemukan beberapa hal yaitu guru menganggap buku dan *slide powerpoint* merupakan media yang mudah dalam penggunaannya. Guru pun juga merasa bahwa media yang digunakan masih belum dapat meningkatkan motivasi siswa, hal ini dirasakan ketika guru mengajar di kelas, masih dijumpai adanya siswa yang mengantuk saat guru menjelaskan materi dan partisipasi siswa di kelas yang masih rendah. Berdasarkan observasi lanjutan di kelas XI Akuntansi 2, dalam proses pembelajaran Administrasi Pajak guru kurang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang ada. Guru terkadang menggunakan *slide powerpoint* dan lebih banyak menggunakan buku sebagai media pembelajaran di kelas. Ketika guru menanyakan materi pada pertemuan sebelumnya, siswa cenderung diam. Selama proses pembelajaran, ada pula siswa yang berbicara sendiri. Berdasarkan angket mengenai pendapat siswa kelas XI Akuntansi 2 tentang mata pelajaran Administrasi Pajak, dari 38 siswa sebanyak 27 siswa menganggap bahwa mata pelajaran Administrasi Pajak merupakan mata pelajaran yang sulit. Sebanyak 15 siswa merasa jenuh dengan penggunaan media buku dan *slide powerpoint* secara terus-menerus. Sebanyak 10 siswa mengaku kurang

termotivasi untuk belajar Administrasi Pajak dengan penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat monoton.

Berdasarkan analisis kurikulum, kebutuhan, dan mata pelajaran diperoleh hasil bahwa materi pokok yang dikembangkan adalah “wajib pajak, nomor pokok wajib pajak (NPWP), dan nomor pengukuhan pengusaha kena pajak (NPPKP)”. Rangkuman dari tahap analisis yaitu:

1) Analisis kurikulum

Penyesuaian isi materi pada media ular tangga dilakukan pada konteks pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk lebih aktif (*student center*).

2) Analisis kebutuhan siswa

Setelah observasi dilakukan, peneliti mengetahui bahwa siswa membutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

3) Analisis materi pelajaran Administrasi Pajak

Mata pelajaran Administrasi Pajak diberikan kepada siswa kelas XI. Beberapa materi pokok pada mata pelajaran ini adalah “Wajib Pajak, Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP), dan Nomor Pengukuhan Pengusaha Kena Pajak (NPPKP)” yang membutuhkan pemahaman lebih.

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa, seorang guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah media yang memiliki konsep belajar dan bermain yaitu melalui pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak.

Berdasarkan analisis kurikulum dan analisis materi mata pelajaran, materi pokok “Wajib Pajak, Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP), dan Nomor Pengukuhan Pengusaha Kena Pajak (NPPKP)” yang dimuat dalam media Ular Tangga Administrasi Pajak merupakan materi yang sesuai dengan silabus mata pelajaran Administrasi Pajak (lampiran 1 halaman 117) yang berlaku di SMK Negeri 1 Klaten pada tahun ajaran 2015/2016.

b. Tahap Desain (*Design*)

1) Perancangan Desain Produk

Konsep desain produk awal media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak pada dasarnya sama dengan konsep desain permainan ular tangga yaitu terdapat beberapa gambar ular, tangga, petak (kotak), bidak, dan dadu. Ular Tangga Administrasi Pajak berbentuk papan dengan ukuran 46 cm x 32,5 cm. Ular tangga ini dikemas dalam papan kayu agar media awet dan dapat digunakan kembali. Kelengkapan dalam Ular Tangga Administrasi Pajak ini adalah sebagai berikut:

- a) 1 buah papan Ular Tangga Administrasi Pajak

- b) 4 buah bidak (merah, hijau, biru, dan kuning)
- c) 1 buah dadu
- d) 1 set kartu soal (75 buah)
- e) 1 set kartu motivasi (30 buah)
- f) 1 set kartu materi (10 buah)
- g) 1 set kartu poin (75 buah)
- h) 1 lembar peraturan permainan

2) Perancangan Aturan Permainan, Materi, Soal, dan Jawaban

Pada tahap ini, peneliti membuat peraturan permainan Ular Tangga Administrasi Pajak, materi, soal serta jawaban (lampiran 2 halaman 130). Peraturan permainan Ular Tangga Administrasi Pajak sama seperti peraturan permainan ular tangga pada umumnya. Pemain menjalankan bidaknya sesuai dengan angka yang muncul pada hasil lemparan mata dadu. Apabila pemain mendapat petak bergambar tangga maka pemain harus memindahkan bidaknya pada petak yang ditunjuk tangga, dan apabila pemain mendapat petak bergambar ekor ular maka pemain harus memindahkan bidaknya pada petak yang ditunjuk oleh kepala ular. Pemain yang mendapat petak bergambar soal maka pemain harus mengambil soal dan menjawabnya. Pemain yang mendapat petak bergambar lebah maka pemain harus mengambil kartu materi dan menyimpannya. Pemain yang mendapat petak bergambar semar harus mengambil kartu

motivasi dan membacanya serta pemain yang mendapat petak bergambar peti harta memiliki hak untuk menukarkan poin.

Adapun materi dan soal yang dimuat dalam media Ular Tangga Administrasi Pajak ini disesuaikan dengan materi yang terdapat di silabus mata pelajaran Administrasi Pajak yang berlaku di sekolah yaitu tentang “Wajib pajak, Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP), dan Nomor Pengukuhan Pengusaha Kena Pajak (NPPKP)”. Bentuk soalnya sendiri adalah isian singkat, uraian, dan pilihan ganda. Peneliti membuat 75 soal dan kunci jawaban serta 10 materi tentang “Wajib pajak, Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP), dan Nomor Pengukuhan Pengusaha Kena Pajak (NPPKP)”.

3) Menyusun Kisi-kisi Instrumen Penilaian Produk

Pada tahap ini peneliti menyusun instrumen penilaian kualitas media berupa angket daftar isian (*check list*) untuk ahli materi, ahli media, dan siswa (lampiran 3a, 3b, 3c, dan 3d).

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

1) Pembuatan Produk

Pembuatan produk ini diawali dengan mendesain produk menggunakan aplikasi *Corel Draw X7*. Papan ular tangga didesain berbentuk persegi panjang dengan ukuran 46 x 32,5 cm dan terdapat 100 petak yang didesain dengan memasukkan beberapa gambar (ular, tangga, semar, lebah, peti kemas, pohon,

dan bangunan). Peneliti juga membuat desain beberapa kartu berbentuk persegi panjang yang digunakan dalam produk ular tangga ini. Jumlah dan ukuran kartu-kartu tersebut adalah sebagai berikut:

- a) 75 buah kartu soal @ 12 x 7 cm
- b) 30 buah kartu motivasi @ 10 x 6 cm
- c) 10 buah kartu kumpulan materi @ 10 x 6 cm
- d) 75 buah kartu poin @ 6 x 4 cm
- e) 1 buah peraturan permainan

Pembuatan desain media berlangsung selama 1 bulan dari bulan September 2015 – Oktober 2015. Setelah desain media selesai kemudian dicetak dengan kertas Ivory ukuran 230, kemudian kertas ular tangga ditempel pada papan kayu. Kartu soal, kartu motivasi, kartu kumpulan materi, kartu poin, dan peraturan permainan dipotong-potong kemudian dikemas.

Berikut tampilan media sebelum divalidasi:



Gambar 4. Papan Ular Tangga Administrasi Pajak



Gambar 5. Kartu Soal



Gambar 6. Kartu Motivasi



Gambar 7. Kartu Kumpulan Materi



Gambar 8. Kartu Poin

SMART
Accounting
administrasi pajak

Peraturan Permainan

- Permainan ini dimainkan minimal 3 orang atau 5 orang
3 orang terdiri dari 2 pemain dan 1 juri
5 orang terdiri dari 4 pemain (2 tim) dan 1 juri
- Permainan yang terdiri dari 3 orang dinamakan permainan 1 lawan 1
- Permainan yang terdiri dari 5 orang dinamakan permainan 2 lawan 2
- Juri bertugas membacakan soal, memegang kunci jawaban dan memberikan poin kepada pemain/tim.
- Setiap pemain atau tim mendapatkan 2 buah bidak, baik dalam permainan 1 lawan 1 maupun 2 lawan 2.
- Setiap pemain atau tim wajib menjalankan bidaknya secara bergantian.
- Pemain atau tim melemparkan dadu kemudian menjalankan bidak sesuai dengan angka yang muncul pada mata dadu.
- Pemain atau tim yang mendapat petak bertanda tangga, harus memindahkan bidaknya pada petak yang ditunjuk oleh tangga. Pemain atau tim yang mendapat petak bertanda ekor ular, harus memindahkan bidaknya pada petak yang ditunjuk oleh kepala ular.
- Setiap pemain atau tim mempunyai hak menjawab soal yang sama sebanyak 2 kali. Jika pemain / tim tidak bisa menjawab soal maka soal akan dibahas pada akhir permainan.
- Pemain atau tim yang terlebih dahulu mencapai petak nomor 100 adalah pemenangnya.

KETERANGAN:

Soal
Tim yang mendapatkan bidak pemanggilan untuk mengambil soal yang beranda dan menyerahkan bidak yang ditunjukkan soal kepada pemain atau juri, setelah 5 menit untuk menjawab soal. Jika pemain tim menjawab benar maka akan mendapatkan poin kepada pemanggilan tersebut. Jika pemanggilan menjawab salah, maka soal akan dilempar ke pemanggilan lawan. Jika kedua pemanggilan tidak bisa menjawab soal, maka soal akan dilempar ke juri dan boleh dijawab bagi para peserta yang berkecuali. Setiap soal mempunyai poin 5 atau 1.

Lebah
Lebah merupakan tanda bagi pemanggilan untuk mengambil kartu kumpulan materi yang tersedia. Kartu ini berisi materi tentang Administrasi Pajak. Pemanggilan yang mendapatkan tanda ini berhak mengambil kartu kumpulan materi, kemudian menyimpannya di kartu ini. bidak. Bidak soal pemanggilan menjawab soal. Terhadap so kartu kumpulan materi dalam materi, jika ada kumpulan materi yang sudah dijawab semua maka pemanggilan yang mendapatkan tanda ini tidak memperoleh kartu kumpulan materi.

ATURAN POIN

- jika pemain/tim yang menjalankan bidak menjawab benar, maka poin akan diberikan kepada pemain/tim yang menjalankan bidak.
- jika pemain/tim yang menjalankan bidak menjawab salah, maka hak menjawab akan dilempar ke pemain/tim lawan. Jika pemain/tim lawan menjawab benar, maka poin akan diberikan kepada pemain/tim lawan.
- jika kedua pemain/tim menjawab salah, maka kedua pemain /tim tidak mendapatkan poin.

Peti Harta
Peti Harta merupakan tanda bagi pemanggilan untuk melakukan poin. Poin yang dapat diukur, minimal berjumlah 5 poin. Pemanggilan 5 poin mendapat reward "tangga & petak" or poin mendapat reward "ular & petak". If poin mendapat reward "tangga & petak", pemanggilan diberikan bidak untuk memindahkan poin yang diperolehnya ataupun tidak. Pemain tim yang mendapatkan poin berhak memindahkan bidak mana yang akan diulangkannya sebagai bentuk strategi bermain.

Semar
Semar merupakan tanda bagi pemain tim untuk menginformasikan bahwa bidak mana yang mendapatkan petak bertanda ular yang mendapat kartu kumpulan materi yang tersedia, kemudian memindahkan bidak yang mendapat petak bertanda ekor ular ke petak bertanda kepala ular yang telah mendapat kartu kumpulan materi, untuk menjawab petak yang bertanda ular yang mendapat petak bertanda ekor ular.

Gambar 9. Peraturan Permainan

2) Validasi

Media awal yang telah dibuat selanjutnya divalidasi. Tahap validasi ini bertujuan untuk memperoleh pengakuan kelayakan dan memperoleh masukan perbaikan mengenai media yang dikembangkan. Pada tahap ini media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

a) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Amanita Novi Yushita, M.Si (Dosen Akuntansi Pajak FE UNY) dan Ibu Edita Nunuk K., M.Pd. (Guru Administrasi Pajak SMK Negeri 1 Klaten). Validasi yang dilakukan oleh ahli materi

ditinjau dari aspek pembelajaran. Untuk memperoleh data mengenai validasi ahli materi, peneliti menggunakan angket jenis skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban (sangat baik, baik, cukup, kurang baik, sangat kurang baik). Angket untuk ahli materi memiliki 20 indikator penilaian. Hasil penilaian oleh ahli materi selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 5a halaman 163. Tabel 12 berikut merupakan rekapitulasi penilaian aspek pembelajaran oleh ahli materi.

Tabel 12. Rekapitulasi Penilaian Aspek Pembelajaran

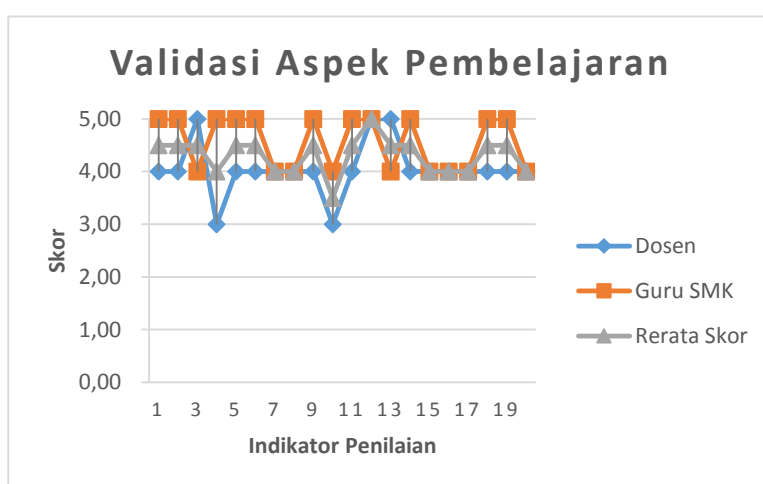
No	Aspek Penilaian	Skor		
		Dosen	Guru	Rerata
1	Aspek Pembelajaran	4,05	4,55	4,30
	Kategori	Layak	Sangat Layak	Sangat Layak

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 12 diketahui bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek pembelajaran oleh ahli materi (dosen dan guru) diperoleh rerata skor 4,30. Berdasarkan tabel 10 mengenai konversi skor ke dalam nilai skala lima, hasil validasi ahli materi pada aspek pembelajaran berada pada rentang $X > 4,20$ sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”. Dengan demikian, media Ular Tangga Administrasi Pajak layak digunakan sebagai media pembelajaran ditinjau dari aspek pembelajaran.

Hasil penilaian ahli materi oleh dosen dan guru SMK menunjukkan rerata skor yang berbeda. Rerata skor penilaian

dosen sebesar 4,05 yang masuk dalam kategori “Layak”, sedangkan perolehan rerata skor penilaian guru SMK sebesar 4,55 yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan tabel 12 rerata skor penilaian ahli materi dosen dan guru SMK pada aspek pembelajaran jika disajikan dalam bentuk diagram, maka tampak sebagai berikut:



Gambar 10. Validasi Aspek Pembelajaran oleh Ahli Materi
Keterangan:

1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar
2. Kesesuaian materi dengan indikator
3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
4. Interaktivitas siswa dengan media
5. Penumbuhan motivasi belajar
6. Aktualitas materi yang disajikan
7. Kecukupan jumlah soal
8. Kelengkapan cakupan soal
9. Tingkat kesulitan soal sesuai materi
10. Variasi soal
11. Kedalaman soal sesuai materi
12. Kemudahan pembelajaran untuk dipahami
13. Bahasa soal yang mudah dipahami
14. Keruntutan penyajian soal
15. Kejelasan uraian soal
16. Kejelasan petunjuk belajar
17. Kebenaran soal sesuai teori dan konsep
18. Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan
19. Ketepatan kunci jawaban dengan soal

20. Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi

Selain memberikan penilaian, ahli materi juga memberikan saran. Saran tersebut dijadikan dasar untuk memperbaiki produk yang dikembangkan pada tahap revisi. Saran yang diberikan oleh ahli materi khususnya dosen adalah sebaiknya untuk soal ada variasi seperti cek poin dan isian supaya siswa tidak bosan dan monoton. Sedangkan guru SMK memberikan komentar sebagai berikut:

- (1) Materi dalam media sudah sesuai dengan KD Administrasi Pajak.
- (2) Bagi siswa media tersebut cukup menarik sehingga dapat memotivasi untuk mempelajari materi Administrasi Pajak.

Hasil validasi ahli materi dari dosen menunjukkan “Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran”. Sedangkan hasil validasi ahli materi dari guru SMK menunjukkan “Layak untuk diujicobakan”.

b) Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Estu Miyarso, M.Pd. (Dosen Teknologi Pendidikan FIP UNY). Validasi yang dilakukan oleh ahli media ditinjau dari aspek rekayasa media dan komunikasi visual. Untuk memperoleh data mengenai validasi ahli media, peneliti menggunakan angket

jenis skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban (sangat baik, baik, cukup, kurang baik, sangat kurang baik).

Pada tahap validasi ahli media ini, peneliti melakukan revisi angket validasi ahli media (lampiran 3b halaman 146). Revisi angket ini dilakukan karena terdapat beberapa butir pernyataan yang kurang sesuai untuk dinilai oleh ahli media, sehingga terdapat beberapa butir pernyataan yang diperbaiki maupun dihilangkan. Berdasarkan saran dari ahli media berikut tabel perbaikan butir pernyataan angket validasi untuk ahli media.

Tabel 13. Perbaikan Angket Validasi Ahli Media

No. Butir Pernyataan	Butir Pernyataan	Perbaikan
2	Keefisienan dalam pengembangan	Kemudahan bahan
3	Mudah dikelola/dipelihara	Mudah disimpan
5	Ketepatan memilih media	Ketepatan memilih alat untuk pengembangan
8	Reliabilitas (kehandalan dalam pemakaian)	Pengemasan media
9	Dapat digunakan kembali	Tingkat keawetan media
13	Sederhana	Kesederhanaan tampilan permainan

Sumber: Instrumen angket validasi ahli media

Selain itu, ada beberapa butir pernyataan yang dihapus yaitu butir pernyataan nomor 1, 7, 11, dan 12. Sedangkan untuk butir pernyataan yang lain masih sama.

Berdasarkan angket validasi ahli media yang sudah

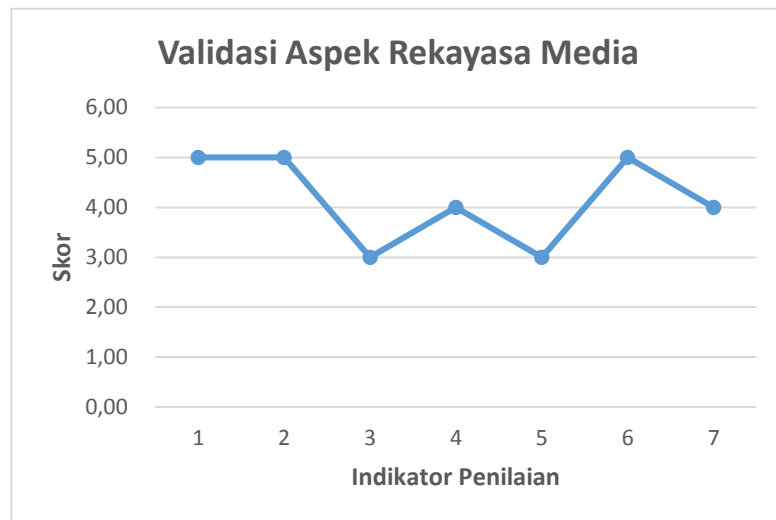
direvisi (lampiran 3c halaman 149), angket untuk ahli media memiliki 20 indikator penilaian. Hasil penilaian kelayakan aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 5b halaman 170. Tabel 14 merupakan rekapitulasi penilaian aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual oleh ahli media.

Tabel 14. Rekapitulasi Penilaian oleh Ahli Media

No	Aspek Rekayasa Media	Skor
1	Aspek Rekayasa Media	4,14
2	Aspek Komunikasi Visual	4,08
	Kategori	Layak

Sumber: Data primer yang diolah

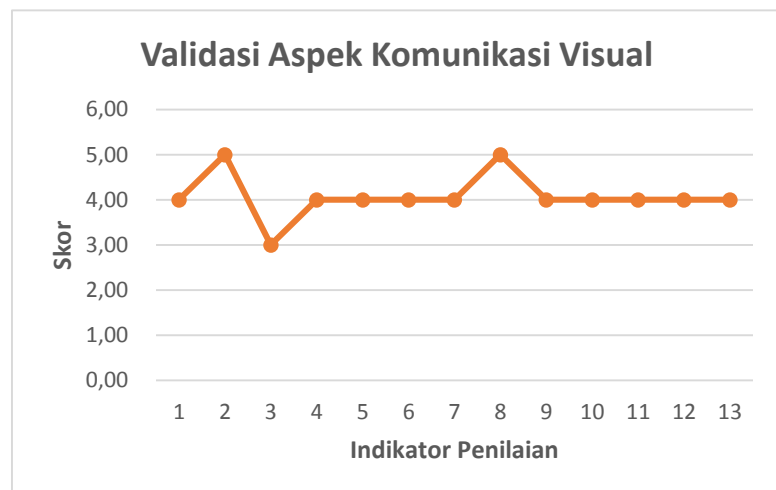
Berdasarkan tabel 14 diketahui bahwa media pembelajaran ular tangga ditinjau dari kelayakan aspek rekayasa media diperoleh rerata skor 4,14 sedangkan ditinjau dari kelayakan aspek komunikasi visual diperoleh rerata skor 4,08. Berdasarkan tabel 10 mengenai konversi skor ke dalam nilai skala lima, penilaian ahli media pada aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual berada pada rentang $3,40 < X \leq 4,20$, sehingga mendapat nilai **“B”** dengan kategori **“Layak”**. Berdasarkan data pada lampiran 5b halaman 170 rerata skor penilaian ahli media pada aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual jika disajikan dalam bentuk diagram, maka tampak sebagai berikut:



Gambar 11. Validasi Aspek Rekayasa Media

Keterangan:

1. Kemudahan bahan
2. Mudah disimpan
3. Mudah digunakan
4. Ketepatan memilih alat untuk pengembangan
5. Kejelasan petunjuk penggunaan media
6. Pengemasan media
7. Tingkat keawetan media



Gambar 12. Validasi Aspek Komunikasi Visual

Keterangan:

1. Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar, dan efektif)
2. Kesederhanaan tampilan permainan
3. Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan
4. Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)
5. Keterbacaan teks
6. Tampilan gambar disajikan

7. Keseimbangan proporsi gambar
8. Kesesuaian gambar yang mendukung materi
9. Pengaturan tata letak
10. Komposisi warna
11. Keserasian pemilihan warna
12. Kerapihan desain
13. Kemenarikan desain

Selain memberikan penilaian, ahli media juga memberikan komentar dan saran. Komentar atau saran tersebut dijadikan dasar untuk memperbaiki produk yang dikembangkan pada tahap revisi. Komentar atau saran yang diberikan oleh ahli media adalah sebagai berikut:

- (1) Kontras warna teks dengan background pada petunjuk
- (2) Aturan pakai masih rumit
- (3) Jenis dan ukuran huruf ada yang terlalu kecil

Hasil validasi ahli media menunjukkan “Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran”.

Berdasarkan hasil validasi dari masing-masing validator terhadap Ular Tangga Administrasi Pajak, diperoleh rekapitulasi penilaian keseluruhan validator pada tabel berikut ini.

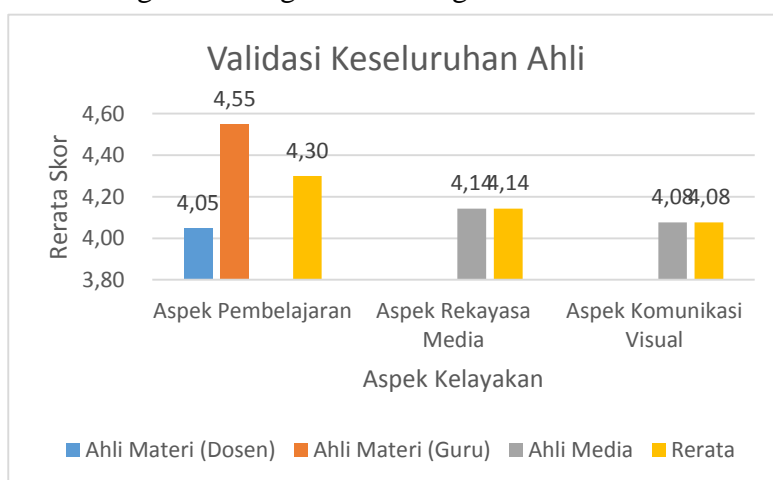
Tabel 15. Rekapitulasi Hasil Validasi Keseluruhan Ahli

No	Aspek Kelayakan	Ahli Materi		Ahli Media	Rerata	Nilai	Kategori
		Dosen	Guru				
1	Aspek Pembelajaran	4,05	4,55		4,30	A	Sangat Layak
2	Aspek Rekayasa Media			4,14	4,14	B	Layak
3	Aspek Komunikasi Visual			4,08	4,08	B	Layak
Rerata Skor Keseluruhan					4,17	B	Layak

Sumber: Data penelitian pengembangan yang diolah

Tabel 15 menunjukkan bahwa rata-rata skor aspek kelayakan pembelajaran menduduki peringkat pertama yaitu 4,30. Peringkat kedua diperoleh pada aspek kelayakan rekayasa media yaitu 4,14 dan posisi terendah terletak pada aspek kelayakan komunikasi visual dengan rerata skor 4,08. Rata-rata skor keseluruhan (X) yaitu 4,17 yang terletak pada rentang $3,40 < X \leq 4,20$ yaitu Layak. Kesimpulannya, media Ular Tangga Administrasi Pajak mendapat nilai “B” dengan kategori “Layak”.

Rekapitulasi hasil validasi keseluruhan ahli jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut:



Gambar 13. Validasi Keseluruhan Ahli

3) Revisi

Media yang telah divalidasi selanjutnya melalui tahap revisi. Revisi terhadap media dilakukan berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media yang diberikan pada tahap validasi.

a. Revisi ahli materi

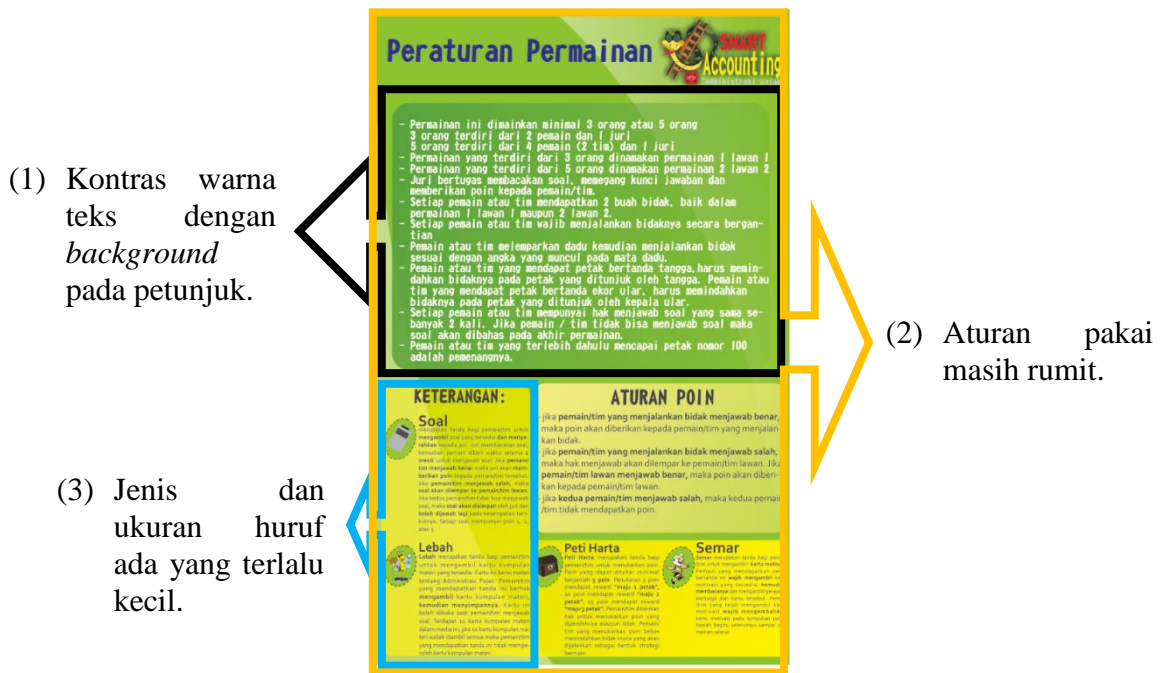
Berdasarkan validasi dari ahli materi, peneliti mendapatkan saran terkait materi. Saran dari ahli materi dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan pada materi. Pada penelitian ini ahli materi menyarankan sebaiknya untuk soal ada variasi seperti cek poin dan isian supaya siswa tidak bosan dan monoton. Berdasarkan saran tersebut, peneliti melakukan perbaikan dengan mengganti beberapa bentuk soal yang sebelumnya berbentuk isian menjadi berbentuk cek poin (30 soal). Perbaikan bentuk soal dapat dilihat pada lampiran 6 halaman 177.

b. Revisi ahli media

Berdasarkan validasi dari ahli media, peneliti mendapatkan komentar atau saran terkait media. Komentar atau saran dari ahli media dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan pada media. Komentar atau saran yang diberikan oleh ahli media adalah sebagai berikut:

- (1) Kontras warna teks dengan *background* pada petunjuk
- (2) Aturan pakai masih rumit
- (3) Jenis dan ukuran huruf ada yang terlalu kecil

Berdasarkan komentar atau saran tersebut, peneliti melakukan perbaikan pada media yang dikembangkan. Berikut merupakan tampilan petunjuk permainan sebelum dan setelah revisi.



Gambar 14. Petunjuk Permainan Sebelum Revisi



Gambar 15. Petunjuk Permainan Sesudah Revisi

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Produk awal yang telah direvisi pada tahap revisi selanjutnya memasuki tahap implementasi. Pada tahap ini, produk hasil revisi diimplementasikan kepada siswa yang dilakukan melalui dua tahap uji coba yaitu:

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil merupakan uji coba produk yang ditujukan untuk mengidentifikasi kekurangan produk yang dikembangkan sebelum diujicobakan pada kelompok yang lebih besar (uji coba lapangan). Uji coba kelompok kecil dilaksanakan di kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Klaten pada hari Rabu, 13 Januari 2016 (07.00 - 08.30 WIB). Pada pelaksanaan uji coba ini peneliti melibatkan enam belas siswa yang dipilih secara acak oleh guru Administrasi Pajak. Dari enam belas siswa yang terpilih kemudian dibentuk empat kelompok untuk mencoba menggunakan media yang dikembangkan.

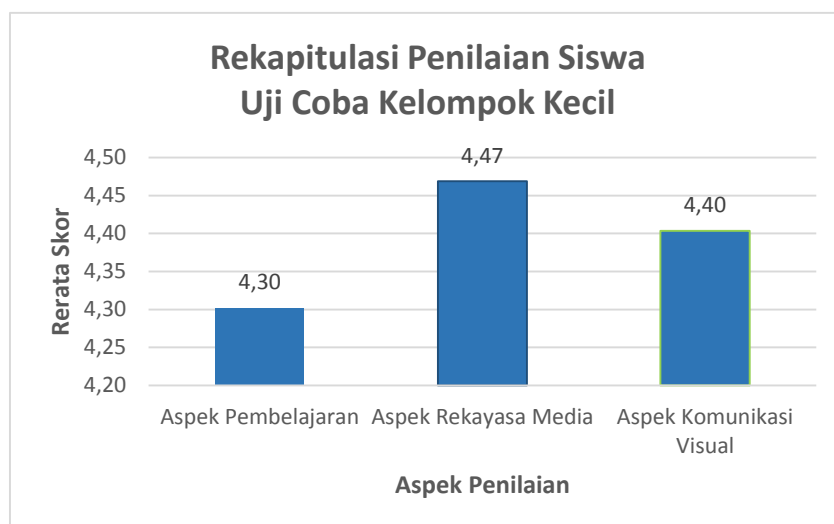
Pada uji coba ini, peneliti juga menyebarkan angket penilaian media dilihat dari aspek pembelajaran, aspek rekayasa media, dan aspek komunikasi visual kepada siswa. Berdasarkan hasil penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil (lampiran 8a halaman 188) diperoleh rekapitulasi sebagai berikut:

Tabel 16. Rekapitulasi Hasil Penilaian Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Rerata Skor
1	Aspek Pembelajaran	413	4,30
2	Aspek Rekayasa Media	286	4,47
3	Aspek Komunikasi Visual	775	4,40
Rerata Skor			4,39
Kategori			Sangat Layak

Sumber: Data penelitian pengembangan yang diolah

Hasil rekapitulasi penilaian siswa uji coba kelompok kecil jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut:



Gambar 16. Rekapitulasi Penilaian Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan tabel 16 diketahui bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari aspek pembelajaran, rekayasa media, dan komunikasi visual oleh siswa uji coba kelompok kecil diperoleh rerata skor **4,39** yang terletak pada rentang $X > 4,20$ yaitu Sangat Layak. Kesimpulannya, media Ular Tangga

Administrasi Pajak mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”.

Selain memberikan penilaian, siswa pada uji coba kelompok kecil juga memberikan komentar dan saran. Adapun komentar dan saran revisi dari siswa adalah sebagai berikut:

- a) Belajar administrasi pajak dengan menggunakan media ular tangga sangat seru, menarik, penuh tantangan, menyenangkan, dan tidak membosankan.
- b) Media ular tangga mempermudah siswa dalam memahami materi dan mengatasi kesulitan belajar.
- c) Permainannya sangat memotivasi siswa dalam belajar.
- d) Pengaturan jarak untuk soal sangat dekat sehingga untuk menuju finish sangat lama.
- e) Soal lebih diperjelas lagi, karena agak membingungkan.
- f) Soal dalam media sebaiknya ditambah mengenai materi (bab) lain agar merata.
- g) Kartu motivasi sebaiknya dikurangi dan diganti dengan kartu soal.

Berdasarkan komentar dan saran revisi dari siswa pada uji coba kelompok kecil, peneliti tidak melakukan revisi baik dari aspek media maupun aspek materi, dikarenakan:

- a) Media maupun materi sudah mendapat persetujuan dari ahli media dan ahli materi (dosen maupun guru).

- b) Komentar siswa berkaitan dari pandangan subjektif siswa.
- c) Komentar siswa bersifat personal, sehingga tidak mewakili komentar keseluruhan siswa.

2) Uji Coba Lapangan

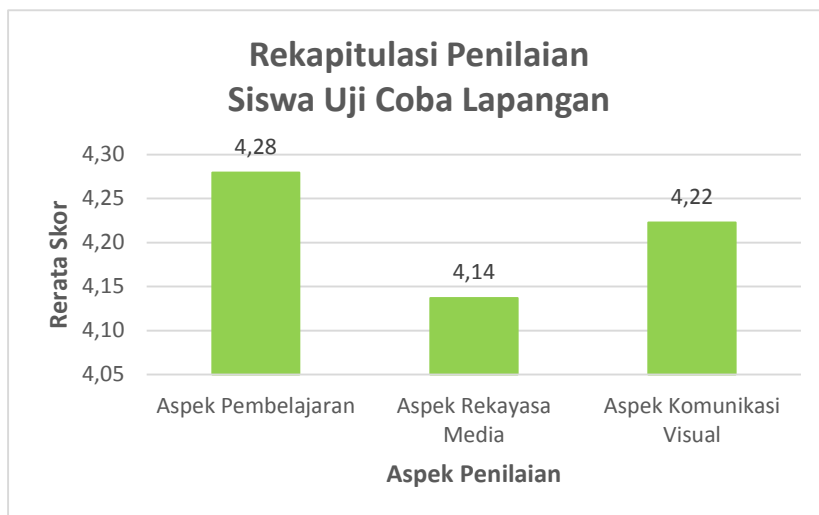
Uji coba lapangan dilaksanakan di kelas XI Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Klaten pada hari Senin, 18 Januari 2016 (14.00 – 15.30 WIB). Pada pelaksanaan uji coba ini peneliti melibatkan 31 siswa. Dari 31 siswa kemudian dibentuk delapan kelompok untuk mencoba menggunakan media yang dikembangkan. Delapan kelompok tersebut, tujuh kelompok masing-masing kelompok terdiri dari empat orang dan satu kelompok terdiri dari tiga orang. Pada uji coba ini, peneliti juga menyebarkan angket penilaian media dilihat dari aspek pembelajaran, aspek rekayasa media, dan aspek komunikasi visual kepada siswa. Berdasarkan hasil penilaian siswa pada uji coba lapangan (lampiran 8b halaman 189) diperoleh rekapitulasi sebagai berikut:

Tabel 17. Rekapitulasi Hasil Penilaian Siswa pada Uji Coba Lapangan

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Rerata Skor
1	Aspek Pembelajaran	796	4,28
2	Aspek Rekayasa Media	513	4,14
3	Aspek Komunikasi Visual	1.440	4,22
Rerata Skor			4,21
Kategori			Sangat Layak

Sumber: Data penelitian pengembangan yang diolah

Hasil rekapitulasi penilaian siswa uji coba lapangan jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut:



Gambar 17. Rekapitulasi Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan

Berdasarkan tabel 17 diketahui bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari aspek pembelajaran, rekayasa media, dan komunikasi visual oleh siswa uji coba lapangan diperoleh rerata skor **4,21** yang terletak pada rentang $X > 4,20$ yaitu Sangat Layak. Kesimpulannya, media Ular Tangga Administrasi Pajak mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”.

Selain memberikan penilaian, siswa pada uji coba lapangan juga memberikan komentar dan saran. Adapun komentar dan saran revisi dari siswa adalah sebagai berikut:

- a) Belajar administrasi pajak dengan menggunakan media ular tangga sangat menarik, seru, menyenangkan, dan tidak membosankan.

- b) Media yang digunakan cukup kreatif dan memberi motivasi belajar.
- c) Permainan ini mempermudah siswa menguasai materi.
- d) Permainannya menguji kemampuan siswa dalam pembelajaran.
- e) Pengalokasian waktu kurang lama.
- f) Warna dan gambar pada media kurang menarik.

Berdasarkan komentar dan saran revisi dari siswa pada uji coba lapangan, peneliti tidak melakukan revisi baik dari aspek media maupun aspek materi. Hal ini dikarenakan komentar warna dan gambar pada media kurang menarik merupakan komentar dari tiga orang siswa sehingga tidak mewakili sebagian besar komentar siswa uji coba lapangan.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Media yang sudah melalui tahap implementasi selanjutnya dievaluasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi untuk mengetahui efektivitas pengembangan media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari pengukuran motivasi sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan angket dengan skala *Likert*. Angket berisi 20 butir pernyataan yang dinilai valid dengan rincian 17 butir pernyataan positif dan 3 butir pernyataan negatif. Angket telah melalui uji empiris

dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,840 dengan kriteria reliabilitas instrumen $\geq 0,600$.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan analisis uji beda untuk menganalisis efektivitas pengembangan media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hipotesis yang diajukan pada uji beda penelitian ini terdiri dari hipotesis alternatif (H_a) yaitu “Terdapat perbedaan peningkatan motivasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol” dan hipotesis nol (H_0) berbunyi “Tidak terdapat perbedaan peningkatan motivasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol”. Untuk menguji hipotesis tersebut, peneliti menggunakan uji *independent sample t-test* dengan program SPSS 21. Namun, sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti melakukan uji prasyarat analisis.

Uji prasyarat analisis dimaksudkan untuk mengetahui data yang dikumpulkan memenuhi syarat untuk dianalisis dengan teknik statistik. Uji prasyarat analisis ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

Hasil uji prasyarat analisis dan uji hipotesis dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut:

1) Uji Normalitas

Berdasarkan hasil olah data dengan SPSS 21 tentang uji normalitas dengan Kolmogorov Smirnov (lampiran 9a halaman 191) diperoleh perhitungan KS sebesar 1,253 dan P sebesar 0,086, karena $P > 0,05$ maka data berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Berdasarkan data hasil olah uji t dengan menggunakan program SPSS 21 (lampiran 9b halaman 192) pada *Levene's Test* tampak bahwa nilai $F=7,205$ dengan $p=0,009$, karena $p < 0,05$, maka ada perbedaan varians pada data motivasi kelas eksperimen dan kelas kontrol (data tidak homogen).

3) Uji Hipotesis

Pada penelitian ini, peneliti melakukan uji hipotesis dengan uji *independent sample t test*. Berdasarkan hasil olah data *independent sample t test* dengan menggunakan program SPSS 21 (lampiran 9b halaman 192) diperoleh ringkasan data yang ditunjukkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 18. Ringkasan Hasil Olah Data program SPSS 21

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)
Gain	Equal variances assumed	7,205	,009	5,808	66	,000
	Equal variances not assumed			5,808	60,421	,000

Sumber: Hasil olah data program SPSS 21

Berdasarkan uji homogenitas pada poin 2, data penelitian mengenai motivasi belajar tidak homogen. Karena data di atas tidak homogen, maka peneliti membaca data pada baris *equal variances not assumed*. Pada tabel di atas diketahui $t_{hitung} = 5,808$ dengan $\text{sig } p = 0,000$. Berdasarkan perhitungan t_{tabel} maka

diperoleh nilai t_{tabel} dengan $N=68-2=66$ sebesar 1,997. Karena $t_{\text{hitung}} = 5,808 > t_{\text{tabel}} = 1,997$ dan $p < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima (terdapat perbedaan peningkatan motivasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol). Dengan demikian, media Ular Tangga Administrasi Pajak yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Ular Tangga

Kelayakan media pembelajaran diperoleh berdasarkan penilaian ahli materi (dosen Akuntansi Pajak dan guru Administrasi Pajak) dan ahli media (dosen Teknologi Pendidikan). Penjelasan selengkapnya sebagai berikut.

a. Ahli Materi

Ahli materi menilai kelayakan media ditinjau dari aspek pembelajaran. Hasil validasi dari ahli materi secara lengkap ditunjukkan pada lampiran 5a halaman 163. Penilaian kelayakan aspek pembelajaran terdiri dari 20 butir pernyataan. Dari 20 butir pernyataan, terdapat 12 butir yang memperoleh rerata skor tertinggi dengan kategori Sangat Layak yaitu kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, kesesuaian materi dengan indikator, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, penumbuhan motivasi belajar, aktualitas materi yang disajikan, tingkat kesulitan soal sesuai materi, kedalaman soal sesuai materi, kemudahan pembelajaran untuk dipahami, bahasa soal yang mudah dipahami, keruntutan penyajian

soal, ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan dan ketepatan kunci jawaban dengan soal. Penilaian terhadap 8 butir pernyataan lainnya adalah Layak. Tabel 19 di bawah ini menyajikan rerata skor hasil penilaian ahli materi dari aspek pembelajaran yang dikonversikan ke dalam nilai skala lima.

Tabel 19. Rekapitulasi Rerata Skor dan Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Kelayakan	Rerata Skor		Rerata	Nilai	Kategori
		Dosen	Guru			
1	Aspek Pembelajaran	4,05	4,55	4,30	A	Sangat Layak

Sumber: Data pengembangan yang diolah

Berdasarkan tabel 19 diketahui bahwa media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan ditinjau dari aspek pembelajaran oleh ahli materi secara keseluruhan diperoleh rerata skor **4,30**. Berdasarkan tabel 10 mengenai konversi skor ke dalam nilai skala lima, penilaian ahli materi pada aspek pembelajaran terletak pada rentang $X > 4,20$ sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”. Kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan media pembelajaran ular tangga administrasi pajak yang dikembangkan. Dengan demikian media ular tangga administrasi pajak layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

b. Ahli Media

Ahli media menilai kelayakan media ditinjau dari aspek rekayasa media dan komunikasi visual. Hasil validasi dari ahli media secara lengkap ditunjukkan pada lampiran 5b halaman 170. Kelayakan aspek

rekayasa media dari 7 butir pernyataan memperoleh rerata skor 4,14 yang termasuk dalam kategori Layak. Kelayakan aspek komunikasi visual dari 13 butir pernyataan memperoleh rerata skor 4,08 yang termasuk dalam kategori Layak.

Adapun rekapitulasi rerata skor dan hasil penilaian kelayakan aspek rekayasa media dan komunikasi visual oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 20 sebagai berikut.

Tabel 20. Rekapitulasi Rerata Skor dan Hasil Penilaian oleh Ahli Media

No	Aspek Kelayakan	Rerata Skor	Nilai	Kategori
1	Aspek Rekayasa Media	4,14	B	Layak
2	Aspek Komunikasi Visual	4,08	B	Layak
	Rerata	4,11	B	Layak

Sumber: Data pengembangan yang diolah

Berdasarkan tabel 20 diketahui bahwa media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan ditinjau dari aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual oleh ahli media secara keseluruhan diperoleh rerata skor **4,11**. Berdasarkan tabel 10 mengenai konversi skor ke dalam nilai skala lima, penilaian ahli media pada aspek rekayasa media dan komunikasi visual berada pada rentang $3,40 < X \leq 4,20$ sehingga mendapat nilai **“B”** dengan kategori **“Layak”**. Kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan media pembelajaran ular tangga administrasi pajak yang dikembangkan. Dengan demikian media ular tangga administrasi pajak layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

3. Penilaian Siswa terhadap Media Ular Tangga Administrasi Pajak

Siswa kelas XI Akuntansi 1 dan Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Klaten menjadi subjek uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan pada penelitian pengembangan ini. Penilaian siswa terhadap lembar penilaian kelayakan media berfungsi untuk mengetahui kelayakan media Ular Tangga dari segi materi dan medianya. Siswa melakukan penilaian terhadap aspek pembelajaran, rekayasa media, dan komunikasi visual. Adapun hasil penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil secara lengkap bisa dilihat pada lampiran 8a halaman 188.

- a. Penilaian kelayakan aspek pembelajaran terdiri dari enam butir pernyataan yang memperoleh rerata skor 4,30 dengan kategori **Sangat Layak**. Tiga butir dinilai Sangat Layak yaitu “kesesuaian materi dengan kompetensi dasar”, “kelengkapan cakupan soal”, dan “ketepatan kunci jawaban dengan soal”. Tiga butir lainnya dinilai Layak.
- b. Penilaian kelayakan aspek rekayasa media terdiri dari empat butir pernyataan yang memperoleh rerata skor 4,47 dengan kategori **Sangat Layak**. Semua butir pernyataan dinilai Sangat Layak yaitu “mudah disimpan”, “mudah digunakan”, “kejelasan petunjuk penggunaan media” dan “pengemasan media”.
- c. Penilaian kelayakan aspek komunikasi visual terdiri dari sebelas butir pernyataan yang memperoleh rerata skor 4,40 dengan kategori **Sangat Layak**. Semua butir pernyataan dinilai Sangat Layak.

Sedangkam hasil penilaian siswa pada uji coba lapangan secara lengkap bisa dilihat pada lampiran 8c halaman 189.

- a. Penilaian kelayakan aspek pembelajaran terdiri dari enam butir pernyataan yang memperoleh rerata skor 4,28 dengan kategori **Sangat Layak**. Empat butir dinilai Sangat Layak yaitu “kesesuaian materi dengan kompetensi dasar”, “penumbuhan motivasi belajar”, “kelengkapan cakupan soal”, “ketepatan kunci jawaban dengan soal”. Dua butir lainnya dinilai Layak.
- b. Penilaian kelayakan aspek rekayasa media terdiri dari empat butir pernyataan yang memperoleh rerata skor 4,14 dengan kategori **Layak**. Dua butir dinilai Sangat Layak yaitu “kejelasan petunjuk penggunaan media” dan “pengemasan media”. Dua butir lainnya dinilai Layak.
- c. Penilaian kelayakan aspek komunikasi visual terdiri dari sebelas butir pernyataan yang memperoleh rerata skor 4,22 dengan kategori **Sangat Layak**. Lima butir pernyataan dinilai Sangat Layak yaitu “komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar, dan efektif)”, “kesederhanaan tampilan permainan”, “pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan”, “kerapian desain”, dan “kemenarikan desain”. Enam indikator lainnya dinilai Layak.

Berdasarkan rekapitulasi penilaian siswa uji coba kelompok kecil secara keseluruhan diperoleh rerata skor **4,39** (tabel 16) dan siswa uji coba lapangan secara keseluruhan diperoleh rerata skor **4,21** (tabel 17). Berdasarkan tabel 10 mengenai konversi skor ke dalam nilai skala lima,

penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan, terletak pada rentang $X > 4,20$ sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”. Dengan demikian media Ular Tangga Administrasi Pajak layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

4. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa setelah Penggunaan Media Ular Tangga

Salah satu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak. Oleh karena itu, untuk mengukur besarnya peningkatan motivasi belajar siswa, peneliti menggunakan instrumen angket motivasi belajar dengan skala *Likert* yang memiliki lima alternatif jawaban. Angket motivasi tersebut kemudian diberikan kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada saat sebelum dan sesudah pembelajaran. Adanya kelas kontrol dalam pengukuran motivasi belajar ini ditujukan sebagai pembanding besarnya peningkatan motivasi antara kelas yang menggunakan media Ular Tangga dengan kelas yang tidak menggunakan media Ular Tangga.

Berdasarkan analisis peningkatan motivasi belajar dengan uji t menggunakan SPSS 21 pada tabel 18 media Ular Tangga Administrasi Pajak yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan data pada lampiran 9b halaman 192 diketahui bahwa jumlah selisih Mean kelas eksperimen (7,0588) lebih tinggi dibandingkan

kelas kontrol (1,2647), hal ini menandakan bahwa pada kelas eksperimen terjadi peningkatan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Data mengenai perbedaan peningkatan motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran antara kelas eksperimen dan kelas kontrol secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 10a, 10b, 10c, dan 10d.

Data mengenai hasil angket motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 10a halaman 193 dan lampiran 10b halaman 195 Berdasarkan data pada lampiran 10a dan 10b dapat diketahui hasil peningkatan motivasi belajar pada masing-masing indikator setelah menggunakan media Ular Tangga yang ditunjukkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 21. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Siswa

No	Indikator Motivasi	Motivasi Belajar				Peningkatan %
		Sebelum	%	Sesudah	%	
1	Tekun mengerjakan tugas	311	91,47	320	94,12	2,65
2	Ulet menghadapi kesulitan	122	71,76	125	73,53	1,76
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	550	80,88	640	94,12	13,24
4	Lebih senang bekerja mandiri	250	73,53	283	83,24	9,71
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	329	64,51	356	69,80	5,29
6	Dapat mempertahankan pendapat	402	78,82	423	82,94	4,12
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	397	77,84	418	81,96	4,12
8	Senang mencari dan memecahkan masalah soal	283	83,24	319	93,82	10,59
	Jumlah	2.644	77,76	2.884	84,82	7,06

Sumber: Data penelitian pengembangan yang diolah

Berdasarkan tabel 21, diketahui bahwa motivasi belajar siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan sebesar 7,06% dari 77,76% (sebelum pembelajaran menggunakan media) dan meningkat menjadi 84,82% (sesudah pembelajaran menggunakan media). Adapun mengenai besarnya peningkatan masing-masing indikator motivasi belajar bahwa peningkatan motivasi terbesar terdapat pada indikator 3 sebesar 13,24% yaitu “Memiliki minat terhadap pelajaran”. Urutan kedua ditempati oleh indikator 8 sebesar 10,59% yaitu “Senang mencari dan memecahkan dalam soal”. Urutan ketiga ditempati indikator 4 sebesar 9,71% yaitu “Lebih senang bekerja mandiri”. Urutan keempat ditempati indikator 5 sebesar 5,29% yaitu “Cepat bosan pada tugas-tugas rutin”. Urutan kelima ditempati indikator 6 dan 7 sebesar 4,12% yaitu “Dapat mempertahankan pendapat” dan “Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini”. Urutan keenam ditempati indikator 1 sebesar 2,65% yaitu “Tekun mengerjakan tugas”. Urutan terakhir ditempati indikator 2 sebesar 1,76% yaitu “Ulet menghadapi kesulitan”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Ular Tangga dapat meningkatkan motivasi belajar Administrasi Pajak.

5. Pembahasan Hasil Penelitian

a. Pengembangan Produk Media Ular Tangga Administrasi Pajak

Pengembangan media ular tangga Administrasi Pajak mengikuti model pengembangan ADDIE, sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Dick dan Carry (1996) dalam Endang Mulyatiningsih (2012:

200-202) bahwa ada lima tahapan dalam model ADDIE yaitu tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pertimbangan penggunaan model ini, karena model ADDIE sederhana dan terstruktur secara sistematis serta mudah dipelajari.

Prosedur pengembangan ini selaras dengan prosedur pengembangan dalam penelitian Nova Adyatma Kurniawan (2014) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Catur Akuntansi untuk Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret Tahun Ajaran 2013/2014” yang menggunakan model ADDIE. Namun, dalam penelitian Nova hanya sampai pada tahap implementasi (*implementation*) sedangkan dalam penelitian ini mencakup lima tahap pengembangan yaitu sampai pada tahap evaluasi (*evaluation*).

b. Kelayakan Media Pembelajaran Ular Tangga Administrasi

Pajak

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2013: 164) penelitian pengembangan lebih diarahkan pada upaya untuk menghasilkan produk tertentu kemudian diuji keefektifannya sehingga siap digunakan secara nyata di lapangan. Dengan kata lain, produk yang siap digunakan di lapangan merupakan produk yang masuk dalam kategori “layak”. Menurut Sukardjo (2005: 53) suatu produk dikatakan layak apabila memperoleh nilai minimal b atau dalam kategori layak.

Pada penelitian ini, media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak dinilai kelayakannya oleh 2 ahli materi yang terdiri dari dosen Akuntansi Pajak FE UNY dan guru Administrasi Pajak SMK Negeri 1 Klaten dan 1 ahli media (dosen Teknologi Pendidikan FIP UNY). Berdasarkan rekapitulasi penilaian keseluruhan ahli pada tabel 15 halaman 86 diperoleh rerata skor keseluruhan sebesar 4,17 yang terletak pada rentang $3,40 < X \leq 4,20$ kategori Layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Ular Tangga Administrasi Pajak layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

c. Penilaian Siswa terhadap Media Pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak

Tahap implementasi (*implementation*) merupakan salah satu tahap pengembangan model ADDIE. Pada tahap implementasi, media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak dinilai oleh siswa selaku sasaran pengguna produk. Tahap implementasi merupakan tahap yang penting. Hal ini dikarenakan penilaian siswa terhadap media dalam tahap ini akan berpengaruh terhadap langkah pengembangan selanjutnya.

Berdasarkan penilaian siswa pada tahap implementasi (*implementation*) halaman 90, media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak dinilai: 1) Sangat menarik, seru, penuh tantangan, menyenangkan, dan tidak membosankan; 2) Media mempermudah

siswa dalam memahami materi dan mengatasi kesulitan belajar; 3) Permainannya sangat memotivasi siswa dalam belajar; 4) Media yang digunakan cukup kreatif dan memberi motivasi belajar; 5) Permainan ini mempermudah siswa menguasai materi; dan 6) Permainannya menguji kemampuan siswa dalam pembelajaran. Adapun ditinjau dari aspek kelayakan media, media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak dinilai sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran kelas XI Akuntansi.

d. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa setelah Penggunaan Ular Tangga Administrasi Pajak

Salah satu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak. Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilaksanakan peneliti, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan motivasi sebesar 7,06% dari 77,76% (sebelum pembelajaran menggunakan media) dan meningkat menjadi 84,82% (sesudah pembelajaran menggunakan media). Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian Ria Sartikaningrum (2013) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel” yang

membuktikan bahwa media pembelajaran permainan Monopoli Akuntansi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dari sebelum pembelajaran memperoleh rerata skor sebesar 3,22 yang masuk kategori “Cukup” dan meningkat menjadi sebesar 4,44 yang masuk kategori “Sangat Tinggi”.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh Wina Sanjaya (2011: 169) bahwa salah satu fungsi dan peranan media adalah menambah gairah dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori yang disebutkan oleh Azhar Arsyad (2011: 25) tentang salah satu manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Hal ini juga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Dina Indriana (2011: 25) yang menyatakan bahwa anak didik akan semakin terangsang dan termotivasi untuk belajar lebih baik jika media yang digunakan mendukung minat dan keinginan siswa serta memudahkan mereka dalam belajar secara efektif dan efisien.

C. Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Beberapa keterbatasan dalam pengembangan Ular Tangga Administrasi Pajak sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan masih sangat sederhana sehingga bagi sebagian siswa, media dipandang kurang menarik dan belum bisa meningkatkan motivasi belajar siswa pada keseluruhan aspek motivasi.
2. Setiap pemain dalam media ular tangga memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda sehingga pemain yang memiliki tingkat pemahaman lebih tinggi akan lebih mudah menjawab soal yang disediakan dalam media ular tangga.
3. Jumlah soal yang disediakan dalam media ular tangga tidak sesuai dengan lamanya waktu pembelajaran, sehingga masih ada beberapa soal yang belum terjawab ketika waktu pembelajaran telah selesai.
4. Kualitas bahan dari tempat kartu soal, kartu materi, kartu motivasi belum bagus. Jika membukanya tidak hati-hati akan mudah sobek.
5. Pada saat implementasi media, apabila suasana belajar tidak dikontrol dengan baik maka akan membuat kelas menjadi gaduh.
6. Subjek penelitian terbatas pada siswa kelas XI Akuntansi 1, 2, dan 3 SMK Negeri 1 Klaten.
7. Pengambilan kelas untuk subjek penelitian tidak random.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten.
2. Media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan keterbatasan yang telah dijelaskan, Ular Tangga Administrasi Pajak sebagai media pembelajaran masih memiliki banyak kelemahan. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah
 - a. Pihak sekolah diharapkan meningkatkan fasilitas media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah.
 - b. Pihak sekolah diharapkan memfasilitasi para pendidik dengan mengadakan pelatihan pengembangan media pembelajaran.
2. Guru
 - a. Guru sebaiknya mengembangkan media pembelajaran Administrasi Pajak yang menarik dan bervariasi agar motivasi belajar siswa meningkat.

- b. Guru sebaiknya tidak hanya menggunakan satu jenis media pembelajaran agar siswa tidak merasa jenuh dengan pembelajaran Administrasi Pajak.

3. Siswa

- a. Siswa sebaiknya lebih ulet, tidak mudah putus asa dan lebih berusaha untuk menjawab soal-soal Administrasi Pajak yang sulit.
- b. Siswa sebaiknya lebih rajin dalam mengerjakan tugas-tugas rutin, menyikapi tugas rutin sebagai tanggung jawab yang harus diselesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Agus Suprijono. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dimiyati & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press
- Eko Putro Widoyoko. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Hamzah B. Uno. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Herabudin. (2009). *Administrasi dan Supervisi Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- M. Ngalim Purwanto. (2012). *Administrasi dan Supervisi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nova Adyatma Kurniawan. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Catur Akuntansi untuk Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret Tahun Ajaran 2013/2014. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 54 Tahun 2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Pratiwi Citra Anjani. (2012). *Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga*. <http://pracitra.blogspot.com/2012/11/media-pembelajaran-permainan-ular-tangga.html> diakses pada 13 Mei 2015 pukul 14.57 WIB.

- Purwanto. (2011). *Statistika Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahman Faizal. (2010). *Permainan Ular Tangga*. Makalah Politeknik Yogyakarta: tidak diterbitkan.
- Ria Sartikaningrum. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Romi Satria Wahono. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> pada tanggal 13 Mei 2015 pukul 15.00 WIB.
- Rudi Susiliana & Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Jurusan Kurteksen FIP UPI.
- Sardiman A.M. (2012). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugihartono, dkk. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono dan Agus Susanto. (2015). *Cara Mudah Belajar SPSS & LISREL Teori dan Aplikasi untuk Analisis Data Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukardjo. (2005). *Evaluasi Pembelajaran Semester 2*. Yogyakarta: PPs UNY.
- Suparman. (2009). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi di SMA Al-Mas'udiyah Bandung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*. Diambil dari: <http://isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/31096984.pdf/>, pada 13 Mei 2015 pukul 15.24 WIB.
- Syahida Norviana. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Kompetensi Dasar Membuat Dan Membukukan Jurnal Penyesuaian untuk

Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Udin S. Winataputra. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Undang Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Waluyo. (2011). *Perpajakan Indonesia*. Jakarta: Salemba Empat.

Wina Sanjaya. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Zainal Arifin. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN



TAHAP ANALISIS
(*ANALYSIS*)

Lampiran 1

Silabus

Lampiran 1. SILABUS MATA PELAJARAN: ADMINISTRASI PAJAK

Satuan Pendidikan : SMK

Kelas /Semester : XI / 1 & 2

Kompetensi Inti:

- KI 1 :Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
 KI 2 :Menghayati dan mengamalkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
 KI 3 :Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan rasa prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah
 KI 4 :menganalisis, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1. Menunjukkan keimanan sebagai rasa syukur dan keyakinan terhadap kebesaran Sang Pencipta karena menyadari keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya yang diatur oleh Sang Pencipta. 1.2. Menyadari kebesaran Tuhan yang menciptakan alam semesta dan semua unsur didalamnya.	Hakekat Pajak dan pungutan lain: <ul style="list-style-type: none"> Definisi 	Mengamati <ul style="list-style-type: none"> mempelajari buku teks maupun sumber lain tentang pengertian, tujuan dan peran akuntansi 	Tugas <ul style="list-style-type: none"> diskusi kelompok membuat notula 	1 minggu x 2 Jp	<ul style="list-style-type: none"> Buku teks Administrasi Paja

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>2.1 Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang ilmu yang dipelajarinya.</p> <p>2.2 Menunjukkan perilaku ilmiah (disiplin, jujur, teliti, tanggung jawab, obyektif, kritis, kreatif, inovatif, santun, peduli, dan ramah lingkungan) dalam melakukan pekerjaan sebagai bagian dari sikap ilmiah.</p> <p>2.3 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap kerja.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fungsi • Dasar hukum • Penggolongan • Tata cara pemungutan • Jenis-jenis 	<ul style="list-style-type: none"> • diskusi kelas • diskusi kelompok <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang pengertian, tujuan dan peran akuntansi dalam perusahaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Merangkul hasil diskusi secara kelompok <p>Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ceklist lembar pengamatan kegiatan diskusi kelas dan kelompok 		<p>k, buku referensi yang relevan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Majalah, Koran, internet
<p>3.1. Menjelaskan definisi, fungsi, hukum, penggolongan, dan tata cara pemungutan pajak serta pungutan lain selain pajak</p>		<p>Mengesplorasi</p> <p>mengumpulkan data dan informasi tentang pengertian, tujuan dan peran akuntansi dalam perusahaan</p>			
<p>4.1 Mengidentifikasi jenis-jenis pajak dan pungutan lain selain pajak.</p>		<p>Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • menguraikan kembali informasi yang diperoleh 	<p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laporan tertulis kelompok 		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>tentang pengertian, tujuan dan peran akuntansi dalam perusahaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • menyimpulkan dari keseluruhan materi <p>Komunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • memberikan pendapat, masukan, tanya jawab selama proses diskusi • menjelaskan/mempresentasikan hasil diskusi kelompok dalam bentuk tulisan tentang pengertian, tujuan dan peran akuntansi dalam perusahaan 	<p>Tes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda 		
<p>1.1. Menunjukkan keimanan sebagai rasa syukur dan keyakinan terhadap kebesaran Sang Pencipta karena menyadari keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya yang diatur oleh Sang Pencipta.</p>	<p>Hakekat Wajib Pajak :</p>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diberikan ilustrasi/tayangan/gambar 	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • diskusi kelompok 	<p>1 minggu x 2 Jp</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku teks Adm inistr

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>1.2. Menyadari kebesaran Tuhan yang menciptakan alam semesta dan semua unsur didalamnya.</p> <p>2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang ilmu yang dipelajarinya.</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku ilmiah (disiplin, jujur, teliti, tanggung jawab, obyektif, kritis, kreatif, inovatif, santun, peduli dan ramah lingkungan) dalam melakukan pekerjaan sebagai bagian dari sikap ilmiah.</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap kerja</p> <p>3.2. Menjelaskan tentang wajib pajak, hak-hak dan kewajiban wajib pajak, nomor pokok wajib pajak (NPWP) dan nomor pengukuhan pengusaha kena pajak (NPPKP).</p> <p>4.2. Mengidentifikasi nomor pokok wajib pajak (NPWP) dan nomor pengukuhan pengusaha kena pajak (NPPKP)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian wajib pajak • Hak dan kewajiban wajib pajak • Nomor pokok wajib pajak (NPWP) • Nomor pengukuhan pengusaha kena pajak (NPPKP) 	<p>dari suatu kegiatan bisnis perusahaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • mempelajari berbagai sumber tentang pihak-pihak yang membutuhkan informasi akuntansi • diskusi kelas • diskusi kelompok <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang pihak-pihak yang membutuhkan informasi akuntansi <p>Mengesplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • mengumpulkan berbagai informasi tentang pihak-pihak yang membutuhkan informasi akuntansi 	<ul style="list-style-type: none"> • membuat notula • Merangkul hasil diskusi secara kelompok <p>Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ceklist lembar pengamatan kegiatan diskusi kelompok <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laporan tertulis kelompok 		<p>asi Pajak, buku referensi yang relevan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Majalah, Koran, internet

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • menguraikan kembali deskripsi pihak-pihak yang membutuhkan informasi akuntansi • menyimpulkan dari keseluruhan materi <p>Komunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • memberikan pendapat, masukan, tanya jawab selama proses diskusi • menjelaskan/mempresentasikan hasil diskusi dalam bentuk tulisan tentang pihak-pihak yang membutuhkan informasi akuntansi 	<p>Tes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda 		
1.1. Menunjukkan keimanan sebagai rasa syukur dan keyakinan terhadap kebesaran Sang Pencipta karena menyadari keteraturan dan	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian surat 	Mengamati	Tugas		<ul style="list-style-type: none"> • Buku teks

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>kompleksitas alam dan jagad raya yang diatur oleh Sang Pencipta.</p> <p>1.2. Menyadari kebesaran Tuhan yang menciptakan alam semesta dan semua unsur di dalamnya.</p>	<p>pemberitahuan (SPT)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cara penyelesaian SPT 	<ul style="list-style-type: none"> • Diberikan ilustrasi / tayangan / gambar tentang profesi, dan jabatan dalam akuntansi • mempelajari berbagai sumber bacaan tentang profesi dan jabatan dalam akuntansi <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang profesi, dan jabatan dalam akuntansi <p>Mengeskplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • mengumpulkan berbagai informasi tentang profesi, dan jabatan dalam akuntansi 	<ul style="list-style-type: none"> • mencari tulisan/beritaterkait profesi, dan jabatan akuntansi kemudian didiskusikan • membuat notula diskusi kelompok • merangku m hasil diskusi secara kelompok <p>Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ceklist lembar pengamat 	<p>1 minggu x 2 Jp</p>	<p>Adm inistr asi Paja k, buku refer ensi yang relev an</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maja lah, Kora n, inter net
<p>2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang ilmu yang dipelajarinya.</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku ilmiah (disiplin,jujur, teliti, tanggung jawab, obyektif,kritis, kreatif, inovatif, santun, peduli dan ramah lingkungan) dalam melakukan pekerjaan sebagai bagian dari sikap ilmiah.</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap kerja</p>					
<p>3.3. Menjelaskan pengertian dan fungsi surat pemberitahuan (SPT) serta tata cara penyelesaiannya</p>					
<p>4.3 Mengidentifikasi surat pemberitahuan (SPT) serta tata cara penyelesaiannya</p>					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • menguraikan kembali informasi yang diperoleh tentang profesi, dan jabatan dalam akuntansi • menyimpulkan dari keseluruhan materi <p>Komunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • memberikan pendapat, masukan, tanya jawab selama proses diskusi • menjelaskan / mempresentasikan hasil diskusi kelompok dalam bentuk tulisan tentang profesi, dan jabatan dalam akuntansi 	<p>an kegiatan diskusi kelas dan kelompok</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laporan tertulis kelompok <p>Tes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda 		
1.1. Menunjukkan keimanan sebagai rasa syukur dan keyakinan terhadap kebesaran Sang Pencipta karena menyadari keteraturan dan		Mengamati	Tugas		<ul style="list-style-type: none"> • Buku teks

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>kompleksitas alam dan jagad raya yang diatur oleh Sang Pencipta.</p> <p>1.2. Menyadari kebesaran Tuhan yang menciptakan alam semesta dan semua unsur di dalamnya.</p> <p>2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang ilmu yang dipelajarinya.</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku ilmiah (disiplin,jujur, teliti, tanggung jawab, obyektif,kritis, kreatif, inovatif, santun, peduli dan ramah lingkungan) dalam melakukan pekerjaan sebagai bagian dari sikap ilmiah.</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap kerja</p> <p>3.4. Menjelaskan pengertian dan fungsi surat setoran pajak (SSP) dan tata cara penyelesaiannya serta permasalahan pembayaran pajak</p> <p>4.4 Mengidentifikasi surat setoran pajak (SSP) dan tata cara penyelesaiannya.</p>	<p>Surat Setoran Pajak (SSP):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian SSP • Fungsi SSP • Cara penyelesaian SSP 	<ul style="list-style-type: none"> • Diberikan ilustrasi / tayangan / gambar tentang bidang spesialisasi akuntansi • mempelajari berbagai sumber bacaan tentang bidang spesialisasi akuntansi <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang bidang spesialisasi akuntansi <p>Mengesplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • mengumpulkan berbagai informasi tentang bidang spesialisasi akuntansi <p>Asosiasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • mencari tulisan/berita terkait bidang spesialisasi akuntansi kemudian didiskusikan • membuat notula diskusi kelompok • merangkum hasil diskusi secara kelompok <p>Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ceklist lembar pengamat 	<p>1 minggu x 2 Jp</p>	<p>Administrasi Pajak, buku referensi yang relevan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Majalah, Koran, internet

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> • menguraikan kembali informasi yang diperoleh tentang bidang spesialisasi akuntansi • menyimpulkan dari keseluruhan materi <p>Komunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • memberikan pendapat, masukan, tanya jawab selama proses diskusi • menjelaskan / mempresentasikan hasil diskusi kelompok dalam bentuk tulisan tentang bidang spesialisasi akuntansi 	<p>an kegiatan diskusi kelas dan kelompok</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laporan tertulis kelompok <p>Tes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda 		
1.1. Menunjukkan keimanan sebagai rasa syukur dan keyakinan terhadap kebesaran Sang Pencipta karena menyadari keteraturan dan		Mengamati	Tugas		<ul style="list-style-type: none"> • Buku teks

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>kompleksitas alam dan jagad raya yang diatur oleh Sang Pencipta.</p> <p>1.2. Menyadari kebesaran Tuhan yang menciptakan alam semesta dan semua unsur di dalamnya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Surat Ketetapan Pajak (SKP) • Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar (SKPKB) • Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar Tambahan (SKPKBT) • Surat Ketetapan Pajak Lebih Bayar (SKPLB) • Surat Ketetapan Pajak Nihil (SKPN) 	<ul style="list-style-type: none"> • Diberikan ilustrasi/ tayangan/ gambar tentang jenis dan bentuk badan usaha • mempelajari berbagai sumber bacaan tentang jenis dan bentuk badan usaha • diskusi kelas tentang ilustrasi/ tayangan/gambar • diskusi kelompok membahas ilustrasi/ tayangan/ gambar <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang jenis dan bentuk badan usaha <p>Mengesplorasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • diskusi kelompok • membuat notula • merangkum hasil diskusi kelompok <p>Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ceklist lembar pengamatan kegiatan diskusi kelas dan kelompok <p>Portofolio</p>	1 minggu x 2 Jp	<p>Adm inistr asi Paja k, buku refer ensi yang relev an</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maja lah, Kora n, inter net
<p>2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang ilmu yang dipelajarinya.</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku ilmiah (disiplin,jujur, teliti, tanggung jawab, obyektif,kritis, kreatif, inovatif, santun, peduli dan ramah lingkungan) dalam melakukan pekerjaan sebagai bagian dari sikap ilmiah.</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap kerja</p>					
<p>3.5. Menjelaskan tentang surat ketetapan pajak (SKP), surat ketetapan pajak kurang bayar (SKPKB), surat ketetapan pajak kurang bayar tambahan (SKPKBT), surat ketetapan pajak lebih bayar (SKPLB) dan surat ketetapan pajak nihil (SKPN).</p>					
<p>4.5 Mengidentifikasi tentang surat ketetapan pajak (SKP), surat ketetapan pajak kurang bayar</p>					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>(SKPKB), surat ketetapan pajak kurang bayar tambahan (SKPKBT), surat ketetapan pajak lebih bayar (SKPLB) dan surat ketetapan pajak nihil (SKPN).</p>		<ul style="list-style-type: none"> • mengumpulkan berbagai informasi tentang jenis dan bentuk badan usaha <p>Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • menguraikan kembali informasi yang diperoleh tentang jenis dan bentuk badan usaha • menyimpulkan dari keseluruhan materi <p>Komunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • memberikan pendapat, masukan, tanya jawab selama proses diskusi • menjelaskan/mempresentasikan hasil diskusi kelompok dalam bentuk tulisan tentang jenis dan bentuk badan usaha 	<ul style="list-style-type: none"> • Laporan tertulis kelompok <p>Tes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda 		

TAHAP DESAIN (*DESAIN*)

Lampiran 2

Isi Materi dalam Media Ular Tangga

Lampiran 2. ISI MATERI DALAM MEDIA ULAR TANGGA**1. MATERI ADMINISTRASI PAJAK****A. Pengertian Wajib Pajak**

Menurut pasal 1 UU No. 28 tahun 2007 tentang ketentuan umum dan tata cara perpajakan, wajib pajak adalah orang pribadi atau badan, meliputi pembayar pajak, pemotong pajak, dan pemungut pajak, yang mempunyai hak dan kewajiban perpajakan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

B. Syarat Wajib Pajak

Berdasarkan Pasal 2 ayat 1 UU No. 28 tahun 2007 ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi sebagai wajib pajak yaitu:

- 1) Persyaratan Subjektif adalah persyaratan yang sesuai dengan ketentuan mengenai subjek pajak dalam Undang-Undang Pajak Penghasilan 1984 dan perubahannya.
- 2) Persyaratan Objektif adalah persyaratan bagi subjek pajak yang menerima atau memperoleh penghasilan atau diwajibkan untuk melakukan pemotongan/pemungutan sesuai dengan ketentuan Undang-Undang Pajak Penghasilan 1984 dan perubahannya.

Syarat subjektif wajib pajak sebagai berikut:

- a. Bagi WP Orang Pribadi
 - Bertempat tinggal di Indonesia
 - Berada di Indonesia lebih dari 183 hari dalam jangka waktu 12 bulan
 - Dalam suatu tahun pajak berada di Indonesia dan mempunyai niat untuk bertempat tinggal di Indonesia
- b. Bagi WP Badan. Badan didirikan atau bertempat kedudukan di Indonesia Sedangkan syarat objektifnya adalah memperoleh penghasilan.

C. Hak dan Kewajiban Wajib Pajak

Kewajiban wajib pajak menurut UU No. 28 tahun 2007 meliputi

- a. Mendaftarkan diri pada kantor Direktorat Jenderal Pajak yang wilayah kerjanya meliputi tempat tinggal atau kedudukan wajib pajak untuk diberikan NPWP, apabila telah memenuhi persyaratan subjektif dan objektif.
- b. Melaporkan usahanya pada kantor Direktorat Jenderal Pajak yang wilayah kerjanya meliputi tempat tinggal atau tempat kedudukan pengusaha dan tempat kegiatan usaha dilakukan untuk dikukuhkan menjadi Pengusaha Kena Pajak.
- c. Mengisi Surat Pemberitahuan dengan benar, lengkap, dan jelas, dalam bahasa Indonesia menggunakan huruf Latin, angka Arab, satuan mata uang Rupiah, serta menandatangani dan menyampaikannya ke kantor Direktorat Jenderal Pajak, tempat wajib pajak terdaftar atau dikukuhkan atau tempat lain yang ditetapkan oleh Direktur Jenderal Pajak.
- d. Menyampaikan Surat Pemberitahuan dalam bahasa Indonesia dengan menggunakan satuan mata uang selain Rupiah yang diizinkan, yang pelaksanaannya diatur dengan atau berdasarkan Peraturan Menteri Keuangan.

- e. Membayar pajak yang terutang sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan perpajakan, dengan tidak menggantungkan pada adanya surat ketetapan pajak.
- f. Menyelenggarakan pembukuan bagi Wajib Pajak orang pribadi yang melakukan kegiatan usaha atau pekerjaan bebas dan Wajib Pajak Badan, dan melakukan pencatatan bagi Wajib Pajak Orang pribadi yang melakukan kegiatan usaha atau pekerjaan bebas.
- g. Memperlihatkan dan/atau meminjamkan buku catatan, dokumen yang menjadi dasarnya, dan dokumen lain yang berhubungan dengan penghasilan yang diperoleh, kegiatan usaha, pekerjaan bebas Wajib Pajak, atau Objek yang terutang pajak.
- h. Memberikan kesempatan untuk memasuki tempat atau ruang yang dipandang perlu dan memberi bantuan guna kelancaran pemeriksaan.
- i. Memberikan keterangan yang diperluka apabila diperiksa

Hak-hak wajib pajak menurut UU No. 28 tahun 2007 meliputi:

- a. Hak atas kelebihan pembayaran pajak
- b. Hak dalam hal wajib pajak dilakukan pemeriksaan
- c. Hak untuk mengajukan keberatan, banding & peninjauan kembali
Mengajukan keberatan ke Direktorat Jenderal Pajak, mengajukan permohonan banding ke Badan Peradilan Pajak atas Surat Putusan Keberatan, mengajukan peninjauan kembali ke Mahkamah Agung.
- d. Hak untuk melaporkan beberapa Masa Pajak dalam 1 (satu) Surat Pemberitahuan Masa.
- e. Hak untuk memperpanjang jangka waktu penyampaian Surat Pemberitahuan Tahunan Pajak Penghasilan untuk paling lama 2 (dua) bulan dengan cara menyampaikan pemberitahuan secara tertulis atau dengan cara lain kepada Direktur Jenderal Pajak.
- f. Hak untuk membetulkan Surat Pemberitahuan yang telah disampaikan dengan menyampaikan pernyataan tertulis, dengan syarat Direktur Jenderal Pajak belum melakukan tindakan pemeriksaan.
- g. Hak untuk menunjuk seorang kuasa dengan surat kuasa khusus untuk menjalankan hak dan memenuhi kewajiban sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan perpajakan.

D. Pengertian NPWP

Menurut ketentuan pasal 1 angka 6 UU KUP 2007, pengertian Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP) adalah nomor yang diberikan kepada wajib pajak sebagai sarana dalam administrasi perpajakan yang dipergunakan sebagai tanda pengenal diri atau identitas wajib pajak dalam melaksanakan hak dan kewajiban perpajakannya.

Fungsi NPWP yaitu:

- a. Sebagai tanda pengenal diri atau identitas wajib pajak
- b. Untuk menjaga ketertiban dalam pembayaran pajak
- c. Untuk memudahkan dalam pengawasan administrasi perpajakan

E. Pendaftaran untuk Memperoleh NPWP

Berdasarkan sistem *self Assesment* setiap wajib pajak yang memenuhi persyaratan subjektif dan objektif sesuai dengan peraturan perundang-

undangan perpajakan wajib mendaftarkan diri untuk mendapatkan NPWP dengan cara:

a. Datang langsung ke Kantor Pelayanan Pajak (KPP) atau Kantor Pelayanan Penyuluhan dan Konsultasi Perpajakan (KP2KP). Tata caranya sebagai berikut:

- 1) Mengisi, menandatangani, dan menyampaikan formulir pendaftaran ke kantor pelayanan pajak (KPP).
- 2) Membawa dokumen persyaratan yang diperlukan.
 - Bagi WP-OP Non-Usahawan membawa fotokopi KTP/SIM/KK/Paspor yang masih berlaku.
 - Bagi WP-OP Usahawan membawa fotokopi KTP/SIM/KK/Paspor yang masih berlaku, surat keterangan tempat kegiatan usaha.
 - Bagi WP-Badan membawa fotokopi KTP/SIM/KK/Paspor salah satu pengurus, fotokopi akte pendirian dan perubahannya, dan fotokopi izin usaha.
 - Bagi Bendaharawan membawa fotokopi KTP Bendahara, fotokopi surat penunjukan sebagai bendaharawan.
 - Bagi *Joint operation* membawa fotokopi perjanjian kerja sama sebagai *join operation*, fotokopi NPWP masing-masing anggota, fotokopi KTP atau paspor.
 - Wajib pajak dengan status cabang, orang pribadi pengusaha tertentu atau wanita kawin tidak pisah harta harus melampirkan fotokopi surat keterangan terdaftar.
 - Apabila permohonan ditandatangani orang lain harus dilengkapi surat kuasa khusus.
- 3) KPP memberikan Surat Keterangan Terdaftar pada hari kerja berikutnya setelah semua persyaratan dinyatakan lengkap.
- 4) Apabila WP selain mendaftar NPWP juga pengukuhan maka Surat Keterangan Terdaftar dan Surat Pengukuhan Kena Pajak (PKP) diterbitkan secara bersama paling lama 3 hari kerja berikutnya.

b. Pendaftaran juga bisa dilakukan secara *online* melalui *e-registration* pada website www.pajak.go.id

Langkah-langkahnya yaitu:

- 1) Buka situs Direktorat Jenderal Pajak www.pajak.go.id
- 2) Pilih menu *e-reg (electronic registration)*
- 3) Pilih menu “buat account baru” dan isilah kolom sesuai yang diminta
- 4) Setelah itu anda akan masuk ke menu “Formulir Registrasi Wajib Pajak Orang Pribadi”. Isilah sesuai dengan Kartu Tanda Penduduk (KTP) Anda.
- 5) Anda akan memperoleh Surat Keterangan Terdaftar (SKT) Sementara yang berlaku selama 30 hari sejak pendaftaran dilakukan. Cetak SKT Sementara tersebut beserta Formulir Registrasi Wajib Pajak Orang Pribadi sebagai bukti Anda sudah terdaftar sebagai Wajib Pajak
- 6) Tandatangani formulir registrasi, kemudian kirimkan/sampaikan langsung bersama SKT sementara serta persyaratan lainnya ke KPP

seperti yang tertera pada SKT sementara Anda. Setelah itu, Anda akan menerima kartu NPWP dan SKT asli.

- 7) Biaya pembuatan NPWP dan semua pelayanan di Kantor Pelayanan Pajak tanpa dipungut biaya atau gratis.

F. Wajib Pajak Pindah

Dalam hal WP pindah domisili atau pindah tempat kegiatan usaha, WP wajib melaporkan diri ke KPP lama maupun KPP baru dengan ketentuan:

1) WP-OP Usahawan

Pindah tempat tinggal atau tempat kegiatan usaha atau pekerjaan bebas adalah surat keterangan tempat tinggal baru atau tempat kegiatan usaha atau pekerjaan bebas yang baru dari instansi yang berwenang (lurah/kepala desa).

2) WP-OP Non Usahawan

Surat keterangan tempat tinggal baru dari lurah/kepala desa atau surat keterangan dari pimpinan instansi perusahaannya.

3) WP Badan

Pindah tempat kedudukan atau tempat kegiatan usaha adalah surat keterangan tempat kedudukan atau tempat kegiatan yang baru dari lurah atau kepala desa.

G. Penghapusan NPWP

Penghapusan NPWP adalah tindakan menghapuskan NPWP dari Tata Usaha KPP. Sesuai ketentuan pasal 2 ayat (6) UU KUP 2007, penghapusan NPWP dilakukan dalam hal:

- 1) Diajukan permohonan penghapusan NPWP oleh WP dan/ahli warisnya apabila WP sudah tidak memenuhi persyaratan subjektif dan/atau objektif sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan perpajakan
- 2) WP Badan dilikuidasi karena penghentian atau penggabungan usaha
- 3) WP BUT menghentikan kegiatan usahanya di Indonesia
- 4) Dianggap perlu oleh Direktorat Jenderal Pajak untuk menghapuskan NPWP dari WP yang sudah tidak memenuhi persyaratan subjektif dan/atau objektif sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan perpajakan

Dirjen Pajak setelah melakukan pemeriksaan harus memberikan keputusan atas permohonan penghapusan NPWP dalam jangka waktu enam (6) bulan untuk WP-OP atau dua belas (12) bulan untuk WP-Badan sejak tanggal permohonan diterima secara lengkap.

H. Format NPWP

Terdiri dari 15 digit, 9 digit – kode WP, 6 digit – kode administrasi pajak
xx.xxx.xxx.x – xxx.xxx

arti pola NPWP:

- a. 2 digit pertama memiliki arti kode WP terdiri dari:

00 = WP bendaharawan

01 – 03 = WP Badan

04 – dst = WP orang pribadi

- b. 6 digit kedua memiliki arti sebagai nomor pokok WP

- c. 1 digit ketiga memiliki arti cek digit

- d. 3 digit keempat memiliki arti kode KPP dimana WP terdaftar
- e. 3 digit kelima memiliki arti kode kantor pusat/kantor cabang: 000 = tunggal/pusat; 001 = kantor cabang ke – 1; 002 = kantor cabang ke-2

I. Pengertian dan fungsi NPPKP

Sesuai pasal 2 ayat (2) UU KUP 2007 bahwa “setiap WP sebagai pengusaha yang dikenakan pajak berdasarkan UU PPN 1984 dan perubahannya, wajib melaporkan usahanya pada kantor Direktorat Jenderal Pajak yang wilayah kerjanya meliputi tempat tinggal atau tempat kedudukan pengusaha dan tempat kegiatan usaha dilakukan untuk dikukuhkan menjadi Pengusaha Kena Pajak dan kepadanya diberikan Nomor Pengukuhan Pengusaha Kena Pajak (NPPKP)”

Artinya WP-OP atau WP-Badan yang menjalankan usaha wajib melaporkan usahanya untuk dikukuhkan sebagai Pengusaha Kena Pajak (PKP) sebelum melakukan penyerahan Barang Kena Pajak (BKP) dan/atau Jasa Kena Pajak (JKP) bagi yang memenuhi ketentuan PKP. Pengusaha Kena Pajak (PKP) adalah Pengusaha yang melakukan penyerahan Barang Kena Pajak dan/atau penyerahan Jasa Kena Pajak yang dikenai pajak berdasarkan Undang-Undang Pajak Pertambahan Nilai 1984 dan perubahannya.

Fungsi NPPKP:

- a. Mengetahui identitas PKP sebenarnya
- b. Untuk melaksanakan hak dan kewajiban di bidang PPN dan PPnBM
- c. Untuk memudahkan pengawasan administrasi perpajakan

J. Tempat dan jangka waktu pelaporan usaha

Bagi pengusaha orang pribadi berkewajiban melaporkan usahanya pada kantor Dirjen Pajak yang wilayah kerjanya meliputi tempat tinggal pengusaha dan tempat kegiatan usaha dilakukan. Sedangkan bagi pengusaha badan, pada kantor Dirjen Pajak yang wilayah kerjanya meliputi tempat kedudukan pengusaha dan tempat kegiatan usaha dilakukan.

K. Pencabutan PPKP

Pencabutan PPKP dilakukan dalam hal:

- a. PKP pindah alamat
- b. WP telah dibubarkan secara resmi
- c. PKP lainnya yang tidak memenuhi syarat sebagai PKP

L. Sanksi Terkait NPWP DAN NPPKP

- a. Sanksi bagi mereka yang dengan sengaja tidak mendaftarkan diri atau menyalahgunakan atau menggunakan tanpa hak NPWP sehingga dapat menimbulkan kerugian pada pendapatan negara, diancam dengan pidana penjara paling singkat 6 (enam) bulan dan paling lama 6 (enam) tahun dan denda paling sedikit 2 (dua) kali jumlah pajak terutang yang tidak atau kurang dibayar dan paling banyak 4 (empat) kali jumlah pajak terutang yang tidak atau kurang dibayar.
- b. Sanksi bagi mereka yang melakukan percobaan untuk melakukan tindak pidana menyalahgunakan atau menggunakan tanpa hak NPWP atau PPKP dalam rangka mengajukan permohonan restitusi/kompensasi/pengkreditan pajak dipidana dengan pidana penjara paling singkat 6 (enam) bulan dan paling lama 2 (dua) tahun dan denda paling sedikit 2 (dua) kali jumlah

restitusi yang dimohonkan/kompensasi/pengkreditan yang dilakukan dan paling banyak 4 (empat) kali jumlah restitusi yang dimohonkan/kompensasi/pengkreditan yang dilakukan.

2. KUMPULAN SOAL dan KUNCI JAWABAN ADMINISTRASI PAJAK WAJIB PAJAK

- 1) Orang pribadi atau badan yang mempunyai hak atau kewajiban di bidang perpajakan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan perpajakan disebut... *wajib pajak*
- 2) Yang termasuk wajib pajak ialah... *orang pribadi, badan, dan wajib pajak sebagai pemotong/pemungut pajak (bendaharawan)*
- 3) Formulir pendaftaran wajib pajak bisa diperoleh dengan meminta langsung di... *Kantor Pelayanan Pajak (KPP) atau kantor penyuluhan pajak*
- 4) Salah satu syarat mendaftar sebagai wajib pajak orang pribadi non usahawan adalah melampirkan fotokopi... *KTP/SIM/KK/Paspor*
- 5) Salah satu syarat mendaftar sebagai wajib pajak orang pribadi usahawan adalah melampirkan fotokopi... *KTP/SIM/KK/Paspor dan... izin usaha*
- 6) Salah satu syarat mendaftar sebagai wajib pajak badan adalah melampirkan fotokopi... *akta pendirian, KTP/SIM/KK/Paspor salah satu pengurus, dan... izin usaha*
- 7) Mempunyai penghasilan di atas penghasilan tidak kena pajak merupakan syarat... *objektif* wajib pajak orang pribadi.
- 8) Syarat wajib pajak orang pribadi ialah berada di Indonesia lebih dari... *183* hari dalam jangka waktu 12 bulan.
- 9) Berdasarkan sistem *self assesment* wajib pajak memiliki kewajiban... *menghitung, membayar, dan melaporkan pajak terutang.*
- 10) Wajib pajak berhak menerima kembali pengembalian atas kelebihan pajak yang dibayar merupakan hak wajib pajak atas... *kelebihan pembayaran pajak.*
- 11) Apabila wajib pajak kurang/tidak puas atas suatu penetapan pajak yang dikenakan kepadanya maka wajib pajak berhak mengajukan... *keberatan.*
- 12) Apabila wajib pajak belum puas dengan surat putusan keberatan, maka wajib pajak berhak mengajukan... *banding* ke badan peradilan pajak
- 13) Pengusaha yang melakukan penyerahan Barang Kena Pajak (BKP) dan/ Jasa Kena Pajak (JKP) yang dikenai pajak berdasarkan UU PPN tahun 1984 dan perubahannya dinamakan... *Pengusaha Kena Pajak*
- 14) Undang-Undang terakhir yang mengatur mengenai ketentuan hak dan kewajiban wajib pajak adalah UU nomor... *UU No. 16 tahun 2009*
- 15) Formulir yang digunakan untuk membayar atau menyetor pajak terutang dinamakan... *Surat Setoran Pajak (SSP)*

- 16) Wajib pajak berhak melaporkan beberapa Masa Pajak dalam... *satu (1) Surat Pemberitahuan Masa*.
- 17) Wajib pajak berhak mengajukan permohonan pengembalian atas... *kelebihan pembayaran pajak*.
- 18) Wajib pajak berhak mengajukan keberatan kepada... *Direktorat Jenderal Pajak*
- 19) Wajib pajak berhak mengajukan banding kepada... *Badan Peradilan Pajak* atas Surat Keputusan Keberatan.
- 20) Wajib pajak wajib mendaftarkan diri pada kantor Dirjen Pajak apabila telah memenuhi persyaratan... *subjektif dan... objektif*.
- 21) Menurut UU perpajakan wajib pajak badan memiliki kewajiban menyelenggarakan... *pembukuan*.
- 22) Alamat situs Direktorat Jenderal Pajak untuk melakukan pendaftaran wajib pajak adalah... www.pajak.go.id
- 23) Apabila wajib pajak belum puas dengan surat putusan banding, maka wajib pajak berhak mengajukan... *peninjauan kembali* ke mahkamah agung.
- 24) Wajib pajak berhak mengajukan peninjauan kembali kepada... *mahkamah agung*
- 25) Surat yang digunakan oleh wajib pajak untuk melaporkan penghitungan dan / pembayaran pajak dinamakan... *surat pemberitahuan*
- 26) Surat keputusan atas keberatan terhadap surat ketetapan pajak dinamakan... *surat keputusan keberatan*
- 27) Putusan badan peradilan pajak atas banding terhadap surat keputusan keberatan dinamakan... *putusan banding*
- 28) Putusan badan peradilan pajak atas gugatan terhadap hal-hal yang berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan dapat diajukan gugatan disebut... *putusan gugatan*
- 29) Putusan MA atas permohonan peninjauan kembali yang diajukan oleh wajib pajak dinamakan... *putusan peninjauan kembali*

NPWP

- 1) Nomor yang diberikan kepada Wajib Pajak (WP) sebagai tanda pengenal diri atau identitas wajib pajak dalam melaksanakan hak dan kewajiban perpajakannya dinamakan... *NPWP*
- 2) Fungsi Nomor Pokok Wajib Pajak yaitu...
 - a. *Sebagai tanda pengenal diri atau identitas wajib pajak*
 - b. *Untuk menjaga ketertiban dalam pembayaran pajak*
 - c. *Untuk memudahkan dalam pengawasan administrasi perpajakan*
- 3) Salah satu cara pendaftaran NPWP yaitu dengan datang langsung ke... *Kantor Pelayanan Pajak (KPP) atau... Kantor Penyuluhan Pelayanan dan Konsultasi Perpajakan (KP2KP)*

- 4) KP2KP kepanjangan dari... *Kantor Penyuluhan Pelayanan dan Konsultasi Perpajakan*
- 5) Biaya untuk mengurus NPWP adalah sebesar... *gratis*
- 6) Layanan Direktorat Jenderal Pajak yang digunakan untuk mendaftarkan NPWP secara online dinamakan... *e-registration*
- 7) Apabila wajib pajak melakukan pendaftaran NPWP secara online maka akan memperoleh Surat Keterangan Terdaftar (SKT) sementara yang berlaku selama... *30 hari* sejak hari pendaftaran.
- 8) Jika wajib pajak mendaftarkan NPWP dengan datang langsung ke KPP, maka KPP akan memberikan Surat Keterangan Terdaftar pada... *hari kerja berikutnya* setelah semua persyaratan dinyatakan lengkap.
- 9) Dokumen pendukung saat mendaftarkan NPWP bagi WP-OP warga negara Indonesia yaitu... *KTP*
- 10) Dokumen pendukung saat mendaftarkan NPWP bagi WP-OP warga negara asing yaitu... *Paspor*
- 11) Dokumen pendukung saat mendaftarkan NPWP bagi bendahara pemerintah yaitu... *surat penunjukan sebagai bendahara dan KTP bendahara*
- 12) Dokumen pendukung saat mendaftarkan NPWP bagi WP Badan yaitu... *KTP/Paspor penanggung jawab badan, NPWP penanggung jawab, dan Akte pendirian.*
- 13) Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP) terdiri dari... *15 digit*
- 14) Format kode NPWP yaitu... *xx.xxx.xxx.x-xxx.xxx*
- 15) Angka 00 yang tercantum pada dua digit pertama suatu nomor pokok wajib pajak memiliki arti... *wajib pajak bendaharawan*
- 16) Angka 02 yang tercantum pada dua digit pertama suatu nomor pokok wajib pajak memiliki arti... *wajib pajak badan*
- 17) Angka 04 yang tercantum pada dua digit pertama suatu nomor pokok wajib pajak memiliki arti... *wajib pajak orang pribadi*
- 18) Penghapusan NPWP disebabkan oleh beberapa hal yaitu ... (jelaskan dua saja)
 - a. *Wanita kawin yang sebelumnya memiliki NPWP tapi menikah tanpa membuat perjanjian pemisahan harta dengan suaminya yang telah menjadi wajib pajak*
 - b. *Perusahaan dilikuidasi*
 - c. *Bentuk usaha tetap menghentikan usahanya*
 - d. *Wajib pajak tidak memenuhi syarat subjektif dan objektif*
- 19) Dirjen Pajak wajib memberikan keputusan atas permohonan penghapusan NPWP orang pribadi dalam jangka waktu... *6 bulan* sejak tanggal permohonan diterima secara lengkap.

- 20) Dirjen Pajak wajib memberikan keputusan atas permohonan penghapusan NPWP badan dalam jangka waktu... *12 bulan sejak tanggal permohonan diterima secara lengkap.*
- 21) Salah satu sanksi bagi mereka yang dengan sengaja tidak mendaftarkan diri/menyalahgunakan atau menggunakan tanpa hak NPWP adalah pidana penjara selama... *minimal 6 (enam) bulan dan maksimal 6 (enam) tahun dan denda paling sedikit 2 (dua) kali jumlah pajak terutang dan paling banyak 4 (empat) kali jumlah pajak terutang*
- 22) Salah satu sanksi bagi mereka yang dengan sengaja tidak mendaftarkan diri/menyalahgunakan atau menggunakan tanpa hak NPWP adalah denda sebesar... *paling sedikit 2 (dua) kali jumlah pajak terutang dan paling banyak 4 (empat) kali jumlah pajak terutang*
- 23) Salah satu sanksi bagi mereka yang **melakukan percobaan** untuk melakukan tindak pidana menyalahgunakan/menggunakan tanpa hak NPWP atau PPKP dalam rangka mengajukan permohonan restitusi/kompensasi adalah pidana penjara selama... *minimal 6 (enam) bulan dan maksimal 2 (dua) tahun*
- 24) Salah satu sanksi bagi mereka yang **melakukan percobaan** untuk melakukan tindak pidana menyalahgunakan/menggunakan tanpa hak NPWP atau PPKP dalam rangka mengajukan permohonan restitusi/kompensasi adalah denda sebanyak... *minimal 2 (dua) kali jumlah restitusi/kompensasi dan maksimal 4 (empat) kali jumlah restitusi/kompensasi yang dimohonkan.*
- 25) Setiap wajib pajak hanya diberikan... *satu NPWP.*
- 26) 2 digit pertama suatu NPWP merupakan kode... *kelompok wajib pajak*
- 27) 9 digit pertama suatu NPWP merupakan kode... *wajib pajak*
- 28) 6 digit kedua suatu NPWP merupakan kode... *administrasi perpajakan*
- 29) 3 digit terakhir satu NPWP merupakan identitas... *kantor cabang/kantor pusat WP terdaftar*
- 30) Apabila permohonan pendaftaran NPWP ditandatangani oleh orang lain harus dilengkapi dengan... *surat kuasa khusus.*
- 31) Dalam hal wajib pajak pindah tempat tinggal, WP wajib melaporkan diri ke KPP lama maupun baru dengan menyerahkan surat keterangan tempat tinggal baru yang ditanda tangani... *lurah atau kepala desa.*
- 32) Apabila wajib pajak mendaftarkan NPWP melalui online maka wajib akan mencetak formulir dan surat yang dinamakan... *formulir registrasi wajib pajak dan... surat keterangan terdaftar (SKT) sementara.*
- 33) KPP menerbitkan kartu NPWP dan SKT paling lama... *satu (1) hari sejak formulir registrasi beserta persyaratannya diterima secara lengkap.*

- 34) KPP menerbitkan kartu NPWP, SKT, dan Surat Pengukuhan Pengusaha Kena Pajak paling lama... *tiga (3) hari* sejak formulir registrasi beserta persyaratannya diterima secara lengkap.
- 35) Apabila wajib pajak telah menandatangani formulir registrasi, mengirimkan SKT sementara dan persyaratan lain, maka wajib pajak akan menerima... *NPWP dan SKT asli.*

NPPKP

- 1) Nomor yang diberikan kepada pengusaha yang dikenakan pajak pertambahan nilai dinamakan... *Nomor Pokok Pengusaha Kena Pajak (NPPKP)*
- 2) NPPKP diberikan kepada pengusaha yang dikenakan UU...*PPN 1984*
- 3) Pengusaha yang dikenai PPN wajib melaporkan usahanya pada KPP yang wilayah kerjanya meliputi... *tempat tinggal atau tempat kedudukan pengusaha dan tempat kegiatan usaha dilakukan.*
- 4) Untuk mengetahui identitas pengusaha kena pajak sebenarnya merupakan ... *fungsi NPPKP.*
- 5) Beberapa hal yang menyebabkan dicabutnya pengukuhan Pengusaha Kena Pajak (PKP) yaitu...
 - a. *PKP yang pindah alamat*
 - b. *WP yang telah dibubarkan secara resmi*
 - c. *Pengusaha yang tidak memenuhi syarat lagi sebagai PKP*
- 6) Dalam hal pencabutan PPKP WP badan Dirjen Pajak memberikan putusan paling lama ... *6 bulan* sejak permohonan diterima secara lengkap.
- 7) Fungsi pengukuhan Pengusaha Kena Pajak adalah untuk mengetahui...*identitas pengusaha kena pajak sebenarnya.*
- 8) Pengukuhan pengusaha kena pajak juga berguna untuk melaksanakan hak dan kewajiban di bidang... *Pajak Pertambahan Nilai dan Pajak Penjualan atas barang Mewah / PPN dan PPnBM*
- 9) Syarat objektif menjadi Pengusaha Kena Pajak adalah melakukan penyerahan... *Barang Kena Pajak (BKP) atau... Jasa Kena Pajak (JKP)*
- 10) Pengusaha kecil yang memilih untuk dikukuhkan sebagai PKP wajib mengajukan...*pernyataan tertulis* untuk dikukuhkan sebagai PKP.
- 11) Apabila wajib pajak tidak memenuhi syarat memperoleh NPWP dan dikukuhkan sebagai PKP, namun berdasarkan data yang dimiliki Dirjen Pajak ternyata WP memenuhi syarat subjektif dan objektif maka KPP dapat menerbitkan NPWP dan Pengukuhan PKP secara... *jabatan*

3. Petunjuk Permainan Peraturan permainan

- Permainan ini dimainkan minimal 3 orang atau 5 orang;

- 3 orang terdiri dari 2 pemain dan 1 juri
- 5 orang terdiri dari 4 pemain dan 1 juri
- Permainan yang terdiri dari 3 orang dinamakan permainan 1 lawan 1.
- Permainan yang terdiri dari 5 orang dinamakan permainan 2 lawan 2.
- Juri bertugas membacakan soal, memegang kunci jawaban dan memberikan poin kepada pemain/tim.
- Setiap pemain atau tim mendapatkan 2 buah bidak, baik dalam permainan 1 lawan 1 maupun 2 lawan 2.
- Setiap pemain atau tim wajib menjalankan bidaknya secara bergantian.
- Pemain atau tim melemparkan dadu kemudian menjalankan bidak sesuai dengan angka yang muncul pada mata dadu.
- Pemain atau tim yang mendapat petak bertanda tangga, harus memindahkan bidaknya pada petak yang ditunjuk oleh tangga. Pemain atau tim yang mendapat petak bertanda ekor ular, harus memindahkan bidaknya pada petak yang ditunjuk oleh kepala ular.
- Setiap pemain atau tim mempunyai hak menjawab soal yang sama sebanyak 2 kali. Jika pemain/tim tidak bisa menjawab soal maka soal akan dibahas pada akhir permainan.
- Pemain atau tim yang terlebih dahulu mencapai petak nomor 100 adalah pemenangnya.

Aturan Poin

- Jika **pemain/tim yang menjalankan bidak menjawab benar**, maka poin akan diberikan kepada pemain/tim yang menjalankan bidak.
- Jika **pemain/tim yang menjalankan bidak menjawab salah**, maka hak menjawab akan dilempar ke pemain/tim lawan. Jika **pemain/tim lawan menjawab benar**, maka poin akan diberikan ke pemain/tim lawan.
- Jika **kedua pemain/tim menjawab salah**, maka kedua pemain/tim tidak mendapatkan poin.

Keterangan

- Tanda Soal

Merupakan tanda bagi pemain/tim untuk mengambil soal yang tersedia dan menyerahkan pada juri. Juri membacakan soal, kemudian pemain diberi waktu selama 1 menit untuk menjawab soal. Jika pemain/tim menjawab benar maka juri akan memberikan poin kepada pemain/tim tersebut. Jika pemain/tim menjawab salah, maka soal akan dilempar ke pemain/tim lawan. Jika kedua pemain/tim tidak bisa menjawab soal, maka soal akan disimpan oleh juri dan boleh dijawab lagi pada kesempatan berikutnya. Setiap soal mempunyai poin 1, 2, atau 5.

- Tanda Lebah

Lebah merupakan tanda bagi pemain/tim untuk mengambil kartu kumpulan materi yang tersedia. Kartu ini berisi materi tentang Administrasi Pajak. Pemain/tim yang mendapatkan tanda ini berhak mengambil kartu kumpulan materi, kemudian menyimpannya. Kartu ini boleh dibuka saat pemain/tim menjawab soal. Terdapat 10 kartu kumpulan materi dalam media ini, jika 10 kartu kumpulan materi sudah diambil semua maka pemain/tim yang memperoleh tanda ini tidak memperoleh kartu kumpulan materi.

- **Tanda Peti Harta**

Kartu peti harta merupakan tanda bagi pemain/tim untuk menukarkan poin. Poin yang dapat ditukar minimal berjumlah 5 poin. Penukaran 5 poin mendapat *reward* “**maju 1 petak**”, 10 poin mendapat *reward* “**maju 2 petak**”, 15 poin mendapat *reward* “**maju 3 petak**”. Pemain/tim diberikan hak untuk menukarkan poin yang diperolehnya ataupun tidak. Pemain/tim yang menukarkan poin bebas memindahkan bidak mana yang akan dijalankan sebagai bentuk strategi bermain.

- **Tanda Semar**

Tanda semar merupakan tanda bagi pemain/tim untuk mengambil **kartu motivasi**. Pemain yang mendapatkan petak bertanda ini wajib mengambil kartu motivasi yang tersedia, kemudian membacanya, dan mengambil pelajaran berharga dari kartu tersebut. Pemain/tim yang telah mengambil kartu motivasi wajib mengembalikan kartu motivasi pada tumpukan paling bawah begitu seterusnya sampai permainan selesai.

TAHAP PENGEMBANGAN ***(DEVELOPMENT)***

Lampiran 3a	Instrumen Angket Validasi Ahli Materi
Lampiran 3b	Instrumen Angket Validasi Ahli Media
Lampiran 3c	Instrumen Angket Validasi Ahli Media (Revisi)
Lampiran 3d	Instrumen Angket Validasi untuk Siswa Uji Coba
Lampiran 4a	Instrumen Uji Coba Angket Motivasi Belajar
Lampiran 4b	Hasil Uji Coba Angket Motivasi Belajar
Lampiran 4c	Instrumen Angket Motivasi Sebelum Pembelajaran
Lampiran 4d	Instrumen Angket Motivasi Sesudah Pembelajaran
Lampiran 5a	Hasil Penilaian Ahli Materi
Lampiran 5b	Hasil Penilaian Ahli Media
Lampiran 6	Revisi Ahli Materi

Lampiran 3a. INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI Akuntansi

Mata Pelajaran : Administrasi Pajak

Peneliti : Nanang Yuliyanto

Ahli Materi :

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK ditinjau aspek pembelajaran.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Materi oleh Ahli Materi

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek Pembelajaran						
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
2	Kesesuaian materi dengan indicator					
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
4	Interaktivitas siswa dengan media					
5	Penumbuhan motivasi belajar					
6	Aktualitas materi yang disajikan					
7	Kecukupan jumlah soal					
8	Kelengkapan cakupan soal					
9	Tingkat kesulitan soal sesuai materi					
10	Variasi soal					
11	Kedalaman soal sesuai materi					
12	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami					
13	Bahasa soal yang mudah dipahami					
14	Keruntutan penyajian soal					
15	Kejelasan uraian soal					
16	Kejelasan petunjuk belajar					
17	Kebenaran soal sesuai teori dan konsep					
18	Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan					
19	Ketepatan kunci jawaban dengan soal					
20	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi					

B. Kebenaran Materi

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis kesalahan	Saran perbaikan

C. Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, _____

Ahli Materi

.....

Lampiran 4b. INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA
--

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI Akuntansi

Mata Pelajaran : Administrasi Pajak

Peneliti : Nanang Yuliyanto

Ahli Media :

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan produk media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK ditinjau aspek rekayasa media dan komunikasi visual.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek Rekayasa Media						
1	Keefektifan dalam penggunaan					
2	Keefesienan dalam pengembangan					
3	Mudah dikelola/dipelihara					
4	Mudah digunakan					
5	Ketepatan memilih media					
6	Kejelasan petunjuk penggunaan media					
7	Variasi alat permainan					
8	Reliabilitas (kehandalan dalam pemakaian)					
9	Dapat digunakan kembali					
10	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar, dan efektif)					
11	Kreatif (luwes dan menarik)					
12	Inovatif (cerdas dan unik)					
13	Sederhana					
14	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan					
15	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)					
16	Keterbacaan teks					
17	Tampilan gambar disajikan					
18	Keseimbangan proporsi gambar					
19	Kesesuaian gambar yang mendukung materi					
20	Pengaturan tata letak					
21	Komposisi warna					
22	Keserasian pemilihan warna					

23	Kerapihan desain					
24	Kemenarikan desain					

B. Kebenaran Aspek Media

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis kesalahan	Saran perbaikan

C. Komentar/Saran

.....

Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, _____

Ahli Media

.....

Lampiran 5c. INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA (REVISI)
LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI Akuntansi

Mata Pelajaran : Administrasi Pajak

Peneliti : Nanang Yuliyanto

Ahli Media :

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan produk media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK ditinjau aspek rekayasa media dan komunikasi visual.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek Rekayasa Media						
1	Kemudahan bahan					
2	Mudah disimpan					
3	Mudah digunakan					
4	Ketepatan memilih alat untuk pengembangan					
5	Kejelasan petunjuk penggunaan media					
6	Pengemasan media					
7	Tingkat keawetan media					
Aspek Komunikasi Visual						
8	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar, dan efektif)					
9	Kesederhanaan tampilan permainan					
10	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan					
11	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)					
12	Keterbacaan teks					
13	Tampilan gambar disajikan					
14	Keseimbangan proporsi gambar					
15	Kesesuaian gambar yang mendukung materi					
16	Pengaturan tata letak					
17	Komposisi warna					
18	Keserasian pemilihan warna					
19	Kerapihan desain					
20	Kemenarikan desain					

B. Kebenaran Aspek Media

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis kesalahan	Saran perbaikan

C. Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

4. Layak untuk diujicobakan
5. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, _____

Ahli Media

.....

Lampiran 6d. INSTRUMEN ANGKET VALIDASI SISWA UJI COBA**LEMBAR ANGKET
UJI COBA KELOMPOK KECIL**

Nama :

Kelas :

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016

Mata Pelajaran : Administrasi Pajak

Peneliti : Nanang Yuliyanto

Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap kelayakan media pembelajaran ular tangga Akuntansi yang dikembangkan.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda cek list (\surd) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda! (setelah Anda mengikuti pembelajaran Administrasi Pajak dengan media pembelajaran Ular Tangga).
3. Keterangan Skala:
 - 5 = Sangat Baik
 - 4 = Baik
 - 3 = Cukup
 - 2 = Kurang
 - 1 = Sangat Kurang
4. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan
5. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja
6. Tidak ada jawaban Salah karena jawaban tersebut merupakan pendapat Anda sendiri
7. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Akuntansi dan dijaga kerahasiaannya
8. Komentar atau saran dimohon untuk dimohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan.

Atas kesediaan Saudara untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih.

Penilaian Materi dan Media

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek Pembelajaran						
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
2	Penumbuhan motivasi belajar					
3	Kelengkapan cakupan soal					
4	Bahasa soal untuk dipahami					
5	Kejelasan uraian soal					
6	Ketepatan kunci jawaban dengan soal					
Aspek Rekayasa Media						
7	Mudah disimpan					
8	Mudah digunakan					
9	Kejelasan petunjuk penggunaan media					
10	Pengemasan media					
Aspek Komunikasi Visual						
11	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar, dan efektif)					
12	Kesederhanaan tampilan permainan					
13	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan					
14	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)					
15	Keterbacaan teks					
16	Kesesuaian gambar yang mendukung materi					
17	Pengaturan tata letak					
18	Komposisi warna					
19	Keserasian pemilihan warna					
20	Kerapian desain					
21	Kemenarikan desain					

Komentar/saran

.....

Klaten, _____
 Nama Siswa

.....

**LEMBAR ANGKET
UJI COBA LAPANGAN**

Nama :

Kelas :

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016

Mata Pelajaran : Administrasi Pajak

Peneliti : Nanang Yuliyanto

Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap kelayakan media pembelajaran ular tangga Akuntansi yang dikembangkan.

Petunjuk:

4. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
5. Berilah tanda cek list (√) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda! (setelah Anda mengikuti pembelajaran Administrasi Pajak dengan media pembelajaran Ular Tangga).
6. Keterangan Skala:
 - 6 = Sangat Baik
 - 5 = Baik
 - 4 = Cukup
 - 3 = Kurang
 - 2 = Sangat Kurang
- 9 Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan
- 10 Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja
- 11 Tidak ada jawaban Salah karena jawaban tersebut merupakan pendapat Anda sendiri
- 12 Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Akuntansi dan dijaga kerahasiaannya
- 13 Komentar atau saran dimohon untuk dimohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan.

Atas kesediaan Saudara untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih.

Penilaian Materi dan Media

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek Pembelajaran						
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
2	Penumbuhan motivasi belajar					
3	Kelengkapan cakupan soal					
4	Bahasa soal untuk dipahami					
5	Kejelasan uraian soal					
6	Ketepatan kunci jawaban dengan soal					
Aspek Rekayasa Media						
7	Mudah disimpan					
8	Mudah digunakan					
9	Kejelasan petunjuk penggunaan media					
10	Pengemasan media					
Aspek Komunikasi Visual						
11	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar, dan efektif)					
12	Kesederhanaan tampilan permainan					
13	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan					
14	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)					
15	Keterbacaan teks					
16	Kesesuaian gambar yang mendukung materi					
17	Pengaturan tata letak					
18	Komposisi warna					
19	Keserasian pemilihan warna					
20	Kerapian desain					
21	Kemenarikan desain					

Komentar/saran

.....

Klaten, _____
 Nama Siswa

.....

Lampiran 4a. INSTRUMEN UJI COBA ANGKET MOTIVASI BELAJAR

**LEMBAR UJI COBA INSTRUMEN
ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA**

Nama Siswa :

Kelas :

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda cek list (√) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda!
3. Adapun keterangan jawaban yaitu:
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS: Sangat Tidak Setuju
4. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan.
5. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja.
6. Tidak ada jawaban salah karena jawaban tersebut merupakan pendapat Anda sendiri.
7. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Administrasi Pajak dan dijaga kerahasiaannya.

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya berusaha menjawab soal yang diberikan oleh guru.					
2	Saya ingin dapat menjawab setiap soal yang diberikan oleh guru.					
3	Saya mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh.					
4	Dalam menghadapi soal yang sulit, saya memilih untuk tidak menjawab.					
5	Saya selalu berusaha menjawab soal yang sulit.					
6	Bagi saya belajar administrasi pajak menggunakan buku dan <i>slide powerpoint</i> cukup menarik.					
7	Pembelajaran menyenangkan menggunakan buku dan <i>slide powerpoint</i>					
8	Saya lebih mudah mengingat materi administrasi pajak jika pembelajarannya menggunakan buku dan <i>slide powerpoint</i> .					
9	Pembelajaran menggunakan buku dan <i>slide powerpoint</i> merangsang rasa ingin tahu saya.					

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
10	Saya lebih senang mengerjakan tugas yang diberikan guru secara mandiri.					
11	Saya selalu berusaha mengerjakan tugas semampu saya tanpa bertanya kepada teman.					
12	Saya senang belajar administrasi pajak karena pada saat pembelajaran dibentuk kelompok-kelompok.					
13	Saya senang belajar administrasi pajak karena saat guru mengajar menggunakan metode yang bervariasi.					
14	Saya merasa bosan jika guru menjelaskan materi administrasi pajak dengan berceramah saja.					
15	Saya merasa bosan jika setiap pertemuan mengerjakan tugas dari guru.					
16	Saat pembelajaran berlangsung, saya terlibat mengungkapkan pendapat.					
17	Saya yakin bahwa pendapat yang saya sampaikan benar.					
18	Saya berusaha mempertahankan pendapat atau jawaban saya.					
19	Saya memilih untuk membuktikan jawaban saya jika jawaban saya berbeda dengan jawaban teman saya.					
20	Saya malu menyampaikan pendapat jika terdapat jawaban yang tidak sesuai dengan pemikiran saya.					
21	Saya yakin dengan rajin berlatih menjawab soal membuat saya lebih memahami materi.					
22	Saya yakin bahwa belajar administrasi pajak dengan menggunakan buku dan <i>slide powerpoint</i> membuat pengetahuan saya bertambah.					
23	Saya merasa tertantang untuk belajar agar dapat menjawab soal.					
24	Saya selalu berusaha mencari jawaban sendiri dulu dalam menjawab soal.					
25	Saya senang mengikuti pembelajaran karena tertantang untuk memecahkan soal yang diberikan guru.					

Lampiran 4b. HASIL UJI COBA ANGKET MOTIVASI BELAJAR

		Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 15	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Item 21	Item 22	Item 23	Item 24	Item 25	Total Item
Total Item	Pearson Correlation	,413*	,189	,480**	,484**	,280	,441*	,578**	,437*	,524**	,422*	,608**	,573**	,467**	,438*	,190	,530**	,344	,524**	,478**	,526**	,368*	,451*	,536**	,304	,786**	1
	Sig. (2-tailed)	,023	,316	,007	,007	,134	,015	,001	,016	,003	,020	,000	,001	,009	,016	,314	,003	,063	,003	,008	,003	,046	,012	,002	,102	,000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).**

Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,840	25

Lampiran 4c. Instrumen Angket Motivasi Belajar Sebelum Pembelajaran
--

**ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA
SEBELUM PEMBELAJARAN**

Nama Siswa :

Kelas :

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda cek list (√) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda!
3. Adapun keterangan jawaban yaitu:
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS: Sangat Tidak Setuju
4. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan.
5. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja.
6. Tidak ada jawaban salah karena jawaban tersebut merupakan pendapat Anda sendiri.
7. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Administrasi Pajak dan dijaga kerahasiaannya.

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya berusaha menjawab soal yang diberikan oleh guru.					
2	Saya mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh.					
3	Dalam menghadapi soal yang sulit, saya memilih untuk tidak menjawab.					
4	Bagi saya belajar administrasi pajak menggunakan buku dan <i>slide powerpoint</i> cukup menarik.					
5	Pembelajaran menyenangkan menggunakan buku dan <i>slide powerpoint</i> .					
6	Saya lebih mudah mengingat materi administrasi pajak jika pembelajarannya menggunakan buku dan <i>slide powerpoint</i> .					
7	Pembelajaran menggunakan buku dan <i>slide powerpoint</i> merangsang rasa ingin tahu saya.					
8	Saya lebih senang mengerjakan soal yang diberikan guru secara mandiri.					

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
9	Saya selalu berusaha mengerjakan soal semampu saya tanpa bertanya kepada teman.					
10	Saya senang belajar administrasi pajak karena pada saat pembelajaran dibentuk kelompok-kelompok.					
11	Saya senang belajar administrasi pajak karena saat guru mengajar menggunakan metode yang bervariasi.					
12	Saya merasa bosan jika guru menjelaskan materi administrasi pajak dengan berceramah saja.					
13	Saat pembelajaran berlangsung, saya terlibat mengungkapkan pendapat.					
14	Saya berusaha mempertahankan pendapat atau jawaban saya.					
15	Saya memilih untuk membuktikan jawaban saya jika jawaban saya berbeda dengan jawaban teman saya.					
16	Saya malu menyampaikan pendapat jika terdapat jawaban yang tidak sesuai dengan pemikiran saya.					
17	Saya yakin dengan rajin berlatih menjawab soal membuat saya lebih memahami materi.					
18	Saya yakin bahwa belajar administrasi pajak dengan menggunakan buku dan <i>slide powerpoint</i> membuat pengetahuan saya bertambah.					
19	Saya merasa tertantang untuk belajar agar dapat menjawab soal.					
20	Saya senang mengikuti pembelajaran karena tertantang untuk memecahkan soal yang diberikan guru.					

Klaten, Januari 2016
 Responden

.....

Lampiran 4d. Instrumen Angket Motivasi Belajar Setelah Pembelajaran
--

**ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA
SETELAH PEMBELAJARAN**

Nama Siswa :

Kelas :

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda cek list (√) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda! (setelah Anda mengikuti pembelajaran Administrasi Pajak dengan media pembelajaran Ular Tangga).
3. Adapun keterangan jawaban yaitu:
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS: Sangat Tidak Setuju
4. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan
5. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja
6. Tidak ada jawaban Salah karena jawaban tersebut merupakan pendapat Anda sendiri
7. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Administrasi Pajak dan dijaga kerahasiaannya

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya berusaha menjawab soal yang disediakan dalam media ular tangga.					
2	Saya mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh.					
3	Dalam menghadapi soal yang sulit, saya memilih untuk tidak menjawab.					
4	Bagi saya belajar administrasi pajak menggunakan media ular tangga cukup menarik.					
5	Pembelajaran menyenangkan menggunakan media ular tangga.					
6	Saya lebih mudah mengingat materi administrasi pajak jika pembelajarannya menggunakan media ular tangga.					
7	Pembelajaran menggunakan media ular tangga merangsang rasa ingin tahu saya.					

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
8	Saya lebih senang mengerjakan soal yang disajikan dalam media ular tangga secara mandiri.					
9	Saya selalu berusaha mengerjakan soal semampu saya tanpa bertanya kepada teman.					
10	Saya senang belajar administrasi pajak karena pada saat pembelajaran dibentuk kelompok-kelompok.					
11	Saya senang belajar administrasi pajak karena saat guru mengajar menggunakan metode yang bervariasi.					
12	Saya merasa bosan jika guru menjelaskan materi administrasi pajak dengan berceramah saja.					
13	Saat pembelajaran berlangsung, saya terlibat mengungkapkan pendapat.					
14	Saya berusaha mempertahankan pendapat atau jawaban saya.					
15	Saya memilih untuk membuktikan jawaban saya jika jawaban saya berbeda dengan jawaban teman saya.					
16	Saya malu menyampaikan pendapat jika terdapat jawaban yang tidak sesuai dengan pemikiran saya.					
17	Saya yakin dengan rajin berlatih menjawab soal administrasi pajak dalam media ular tangga membuat saya lebih memahami materi.					
18	Saya yakin bahwa belajar administrasi pajak dengan menggunakan media ular tangga membuat pengetahuan saya bertambah.					
19	Saya merasa tertantang untuk belajar agar dapat menjawab soal dalam media ular tangga.					
20	Saya senang mengikuti pembelajaran karena tertantang untuk memecahkan soal yang disajikan dalam media ular tangga.					

Klaten, Januari 2016
Responden

.....

Lampiran 5a. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Pembelajaran	Skor		
		Dosen	Guru	Rerata
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4,00	5,00	4,50
2	Kesesuaian materi dengan indikator	4,00	5,00	4,50
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5,00	4,00	4,50
4	Interaktivitas siswa dengan media	3,00	5,00	4,00
5	Penumbuhan motivasi belajar	4,00	5,00	4,50
6	Aktualitas materi yang disajikan	4,00	5,00	4,50
7	Kecukupan jumlah soal	4,00	4,00	4,00
8	Kelengkapan cakupan soal	4,00	4,00	4,00
9	Tingkat kesulitan soal sesuai materi	4,00	5,00	4,50
10	Variasi soal	3,00	4,00	3,50
11	Kedalaman soal sesuai materi	4,00	5,00	4,50
12	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami	5,00	5,00	5,00
13	Bahasa soal yang mudah dipahami	5,00	4,00	4,50
14	Keruntutan penyajian soal	4,00	5,00	4,50
15	Kejelasan uraian soal	4,00	4,00	4,00
16	Kejelasan petunjuk belajar	4,00	4,00	4,00
17	Kebenaran soal sesuai teori dan konsep	4,00	4,00	4,00
18	Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan	4,00	5,00	4,50
19	Ketepatan kunci jawaban dengan soal	4,00	5,00	4,50
20	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	4,00	4,00	4,00
	Rerata skor	4,05	4,55	4,30
	Kategori	Layak	Sangat Layak	Sangat Layak

LEMBAR VALIDASI UNTUK PRAKTISI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI Akuntansi

Mata Pelajaran : Administrasi Pajak

Peneliti : Nanang Yuliyanto

Guru Adm. Pajak : *Edita Nuruk H., M.Pd.*

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku praktisi pembelajaran terhadap kelayakan produk media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK ditinjau dari aspek pembelajaran.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai praktisi pembelajaran akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Materi

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek Pembelajaran						
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓				
2	Kesesuaian materi dengan indicator	✓				
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		✓			
4	Interaktivitas siswa dengan media	✓				
5	Penumbuhan motivasi belajar	✓				
6	Aktualitas materi yang disajikan	✓				
7	Kecukupan jumlah soal		✓			
8	Kelengkapan cakupan soal		✓			
9	Tingkat kesulitan soal sesuai materi	✓				
10	Variasi soal		✓			
11	Kedalaman soal sesuai materi	✓				
12	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami	✓				
13	Bahasa soal yang mudah dipahami		✓			
14	Keruntutan penyajian soal	✓				
15	Kejelasan uraian soal		✓			
16	Kejelasan petunjuk belajar		✓			
17	Kebenaran soal sesuai teori dan konsep		✓			
18	Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan	✓				
19	Ketepatan kunci jawaban dengan soal	✓				
20	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi		✓			

B. Kebenaran Aspek Materi dan Media

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis kesalahan	Saran perbaikan

C. Komentar/Saran

✓ Materi dalam
 - Media sudah sesuai dengan KD - Akm Perbaikan
 - Bagi siswa media tersebut cukup menarik sehingga dapat memotivasi untuk mempelajari materi Akm perbaikan

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

- ① Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Klaten, 17 November 2015

Praktisi Pembelajaran

Edita

Dra. Edita Nunuk K. M.Pd
 NIP 196203151988032007

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI Akuntansi

Mata Pelajaran : Administrasi Pajak

Peneliti : Nanang Yuliyanto

Ahli Materi : Amonita Upi Y, M.Si.

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK ditinjau aspek pembelajaran.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Materi oleh Ahli Materi

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek Pembelajaran						
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar		✓			
2	Kesesuaian materi dengan indicator		✓			
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓				
4	Interaktivitas siswa dengan media			✓		
5	Penumbuhan motivasi belajar		✓			
6	Aktualitas materi yang disajikan		✓			
7	Kecukupan jumlah soal		✓			
8	Kelengkapan cakupan soal		✓			
9	Tingkat kesulitan soal sesuai materi		✓			
10	Variasi soal			✓		
11	Kedalaman soal sesuai materi		✓			
12	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami	✓				
13	Bahasa soal yang mudah dipahami	✓				
14	Keruntutan penyajian soal		✓			
15	Kejelasan uraian soal		✓			
16	Kejelasan petunjuk belajar		✓			
17	Kebenaran soal sesuai teori dan konsep		✓			
18	Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan		✓			
19	Ketepatan kunci jawaban dengan soal		✓			
20	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi		✓			

B. Kebenaran Materi

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis kesalahan	Saran perbaikan

C. Komentar/Saran

.....


D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan
- ② Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 11-11-2015

Ahli Materi


 Amanita Novi F. A. S.

Lampiran 5b. Hasil Penilaian Ahli Media
--

No	Aspek Rekayasa Media	Skor
1	Kemudahan bahan	5,00
2	Mudah disimpan	5,00
3	Mudah digunakan	3,00
4	Ketepatan memilih alat untuk pengembangan	4,00
5	Kejelasan petunjuk penggunaan media	3,00
6	Pengemasan media	5,00
7	Tingkat keawetan media	4,00
	Rerata Skor	4,14
	Kategori	Layak
No	Aspek Komunikasi Visual	Skor
1	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar, dan efektif)	4,00
2	Kesederhanaan tampilan permainan	5,00
3	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan	3,00
4	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)	4,00
5	Keterbacaan teks	4,00
6	Tampilan gambar disajikan	4,00
7	Keseimbangan proporsi gambar	4,00
8	Kesesuaian gambar yang mendukung materi	5,00
9	Pengaturan tata letak	4,00
10	Komposisi warna	4,00
11	Keserasian pemilihan warna	4,00
12	Kerapihan desain	4,00
13	Kemenarikan desain	4,00
	Rerata Skor	4,08
	Kategori	Layak

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI Akuntansi

Mata Pelajaran : Administrasi Pajak

Peneliti : Nanang Yuliyanto

Ahli Media : Estu Miyarso, M.Pd.....

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan produk media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK ditinjau aspek rekayasa media dan komunikasi visual.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek Rekayasa Media						
1	Keefektifan dalam penggunaan					
2	Keefesienan dalam pengembangan					
3	Mudah ditela/dipelihara					
4	Mudah digunakan					
5	Ketepatan memilih media					
6	Kejelasan petunjuk penggunaan media					
7	Variasi alat permainan					
8	Reliabilitas (kehandalan dalam pemakaian)					
9	Dapat digunakan kembali					
10	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar, dan efektif)					
11	Kreatif (luwes dan menarik)					
12	Inovatif (cerdas dan unik)					
13	Sederhana					
14	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan					
15	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)					
16	Keterbacaan teks					
17	Tampilan gambar disajikan					
18	Keseimbangan proporsi gambar					
19	Kesesuaian gambar yang mendukung materi					
20	Pengaturan tata letak					
21	Komposisi warna					
22	Keserasian pemilihan warna					
23	Kerapihan desain					
24	Kemenarikan desain					

komponen :

- ✓ Bahan
 - ↳ Lembar
 - ↳ Karton
 - ↳ Dahan
 - ↳ Kertas
- ✓ Bentuk
 - ↳ Man
 - ↳ Bola
 - ↳ Bola
 - ↳ Lay out
- ✓ Tampilan Grafik
- ✓ Alat permainan

B. Kebenaran Aspek Media

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis kesalahan	Saran perbaikan

C. Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....


D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, _____

Ahli Media



 Estu Mulyasari, M.Pd.
 NIP. 19770203 200901 1 002

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI Akuntansi

Mata Pelajaran : Administrasi Pajak

Peneliti : Nanang Yuliyanto

Ahli Media : Esti Mulyono, M.Pd.....

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan produk media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK ditinjau aspek rekayasa media dan komunikasi visual.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek Rekayasa Media						
1	Kemudahan bahan	✓				
2	Mudah disimpan	✓				
3	Mudah digunakan			✓		
4	Ketepatan memilih alat untuk pengembangan		✓			
5	Kejelasan petunjuk penggunaan media			✓		
6	Pengemasan media	✓				
7	Tingkat keawetan media		✓			
Aspek Komunikasi Visual						
8	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar, dan efektif)		✓			
9	Kesederhanaan tampilan permainan	✓				
10	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan			✓		
11	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)		✓			
12	Keterbacaan teks		✓			
13	Tampilan gambar disajikan		✓			
14	Keseimbangan proporsi gambar		✓			
15	Kesesuaian gambar yang mendukung materi	✓				
16	Pengaturan tata letak		✓			
17	Komposisi warna		✓			
18	Keserasian pemilihan warna		✓			
19	Kerapihan desain		✓			
20	Kemenarikan desain		✓			

B. Kebenaran Aspek Media

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis kesalahan	Saran perbaikan

C. Komentar/Saran

- kontras warna teks dg background pd petunjuk
- Aturan pakai masih rumit
- jenis & ukuran huruf ada yg terlalu kecil

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan









Yogyakarta, _____

Ahli Media



ESTU WYARSA

Lampiran 6. Revisi Ahli Materi

<p style="text-align: right;">Poin: 1</p> <p>Orang pribadi atau badan yang mempunyai hak atau kewajiban di bidang perpajakan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan perpajakan disebut...</p> <p>Jawab: Wajib pajak</p> 	<p style="text-align: right;">Poin: 1</p> <p>Orang pribadi atau badan yang mempunyai hak atau kewajiban di bidang perpajakan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan perpajakan disebut...</p> <ol style="list-style-type: none"> subjek pajak wajib pajak pengusaha kena pajak orang pribadi badan 
<p style="text-align: right;">Poin: 5</p> <p>Yang termasuk wajib pajak ialah...</p> <p>Jawab: orang pribadi, badan, dan wajib pajak sebagai pemotong/ pemungut pajak (bendaharawan)</p> 	<p style="text-align: right;">Poin: 5</p> <p>Yang termasuk wajib pajak ialah...</p> <ol style="list-style-type: none"> orang pribadi badan bendaharawan orang pribadi dan badan orang pribadi, badan, dan bendaharawan 
<p style="text-align: right;">Poin: 5</p> <p>Berdasarkan sistem <i>self assessment</i> wajib pajak memiliki kewajiban....., dan... pajak terutang.</p> <p>Jawab: menghitung, membayar, dan melaporkan</p> 	<p style="text-align: right;">Poin: 5</p> <p>Berdasarkan sistem <i>self assessment</i> wajib pajak memiliki kewajiban...</p> <ol style="list-style-type: none"> Menghitung pajak terutang Menghitung dan melaporkan pajak terutang Menghitung dan membayar pajak terutang Menghitung, membayar dan melaporkan pajak terutang Menghitung, membayar, dan mengurangi pajak terutang 
<p style="text-align: right;">Poin: 2</p> <p>Apabila wajib pajak belum puas dengan surat putusan keberatan, maka wajib pajak berhak mengajukan... ke badan peradilan pajak.</p> <p>Jawab: banding</p> 	<p style="text-align: right;">Poin: 2</p> <p>Apabila wajib pajak belum puas dengan surat putusan keberatan, maka wajib pajak berhak mengajukan... ke badan peradilan pajak.</p> <ol style="list-style-type: none"> Protes Banding Keberatan Peninjauan kembali Restitusi 

Poin: 2

Apabila wajib pajak kurang/tidak puas atas satu ketetapan pajak yang dikenakan kepadanya maka wajib pajak berhak mengajukan...

Jawab:
keberatan



Poin: 2

Apabila wajib pajak kurang/tidak puas atas satu ketetapan pajak yang dikenakan kepadanya maka wajib pajak berhak mengajukan...

- Protes
- Banding
- Keberatan**
- Peninjauan kembali
- Restitusi



Poin: 1

Wajib pajak berhak menerima kembali pengembalian atas kelebihan pajak yang dibayar merupakan hak wajib pajak dalam hal...

Jawab:
kelebihan pembayaran pajak



Poin: 1

Wajib pajak berhak menerima kembali pengembalian atas kelebihan pajak yang dibayar merupakan...

- Hak WP atas kelebihan pembayaran pajak**
- Hak WP atas kelebihan perhitungan pajak
- Hak WP atas kelebihan pengembalian pajak
- Hak WP dalam hal pemeriksaan
- Hak WP dalam hal pengurangan pajak

Poin: 2

Wajib pajak berhak mengajukan banding kepada... atas Surat Keputusan Keberatan.

Jawab:
Badan Peradilan Pajak



Poin: 2

Wajib pajak berhak mengajukan banding kepada... atas Surat Keputusan Keberatan.

- Kantor Pelayanan Pajak
- Badan Peradilan Pajak**
- Mahkamah Agung
- Direktorat Jenderal Pajak
- Menteri Keuangan



Poin: 2

Apabila wajib pajak belum puas dengan surat putusan banding, maka wajib pajak berhak mengajukan... ke mahkamah agung.

Jawab:
peninjauan kembali



Poin: 2

Apabila wajib pajak belum puas dengan surat putusan banding, maka wajib pajak berhak mengajukan... ke mahkamah agung.

- Protes
- Banding
- Keberatan
- Peninjauan kembali**
- Restitusi



Poin: 1

Wajib pajak berhak mengajukan keberatan kepada...

Jawab:

Direktorat Jenderal Pajak.



Poin: 1

Wajib pajak berhak mengajukan keberatan kepada...

- Kantor Pelayanan Pajak
- Badan Peradilan Pajak
- Mahkamah Agung
- Direktorat Jenderal Pajak**
- Menteri Keuangan



Poin: 2

Wajib pajak berhak mengajukan peninjauan kembali kepada...

Jawab:

mahkamah agung



Poin: 2

Wajib pajak berhak mengajukan peninjauan kembali kepada...

- Kantor Pelayanan Pajak
- Badan Peradilan Pajak
- Mahkamah Agung**
- Direktorat Jenderal Pajak
- Menteri Keuangan



Poin: 2

Surat keputusan atas keberatan terhadap surat ketetapan pajak dinamakan...

Jawab:

surat keputusan keberatan



Poin: 2

Surat keputusan atas keberatan terhadap surat ketetapan pajak dinamakan...

- surat keputusan keberatan**
- surat keputusan pajak
- surat keputusan gugatan
- surat keputusan banding
- surat keputusan peninjauan kembali



Poin: 2

Putusan badan peradilan pajak atas gugatan terhadap hal-hal yang berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan dapat diajukan gugatan disebut...

Jawab:

putusan gugatan



Poin: 2

Putusan badan peradilan pajak atas gugatan terhadap hal-hal yang berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan dapat diajukan gugatan disebut...

- putusan keberatan
- putusan gugatan**
- putusan banding
- putusan peninjauan kembali
- putusan pajak



Poin: 2

Putusan MA atas permohonan peninjauan kembali yang diajukan oleh wajib pajak dinamakan...

Jawab:

putusan peninjauan kembali



Poin: 2

Putusan MA atas permohonan peninjauan kembali yang diajukan oleh wajib pajak dinamakan...

a. putusan keberatan

b. putusan gugatan

c. putusan banding

d. **putusan peninjauan kembali**

e. putusan pajak



Poin: 2

Layanan Direktorat Jenderal Pajak yang digunakan untuk mendaftarkan NPWP secara online dinamakan...

Jawab:

e-registration



Poin: 2

Layanan Direktorat Jenderal Pajak yang digunakan untuk mendaftarkan NPWP secara online dinamakan...

a. **E-registration**

b. E-pajak

c. E-banking

d. E-budgeting

e. E-login



Poin: 2

Putusan badan peradilan pajak atas banding terhadap surat keputusan keberatan dinamakan...

Jawab:

putusan banding



Poin: 2

Putusan badan peradilan pajak atas banding terhadap surat keputusan keberatan dinamakan...

a. putusan keberatan

b. putusan gugatan

c. **putusan banding**

d. putusan peninjauan kembali

e. putusan pajak



Poin: 1

Nomor yang diberikan kepada wajib pajak sebagai tanda pengenal diri atau identitas wajib pajak dalam melaksanakan hak dan kewajiban perpajakannya dinamakan...

Jawab:

Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP)



Poin: 1

Nomor yang diberikan kepada wajib pajak sebagai tanda pengenal diri atau identitas wajib pajak dalam melaksanakan hak dan kewajiban perpajakannya dinamakan...

a. Nomor Pokok Orang Pribadi

b. Nomor Pokok Badan

c. **Nomor Pokok Wajib Pajak**

d. Nomor Pokok Pengusaha

e. Nomor Pokok Pengusaha

Kena Pajak



Poin: 2

Jika wajib pajak mendaftarkan NPWP dengan datang langsung ke KPP, maka KPP akan memberikan Surat Keterangan Terdaftar pada... setelah semua persyaratan dinyatakan lengkap.

Jawab:

hari kerja berikutnya



Poin: 2

Jika wajib pajak mendaftarkan NPWP dengan datang langsung ke KPP, maka KPP akan memberikan Surat Keterangan Terdaftar pada... setelah semua persyaratan dinyatakan lengkap.

- Tiga hari kerja berikutnya
- Tujuh hari kerja berikutnya
- Hari kerja berikutnya**
- Empat hari kerja berikutnya
- Dua hari kerja berikutnya



Poin: 2

Angka 00 yang tercantum pada dua digit pertama satu NPWP memiliki arti...

Jawab:

Wajib pajak bendaharawan



Poin: 2

Angka 00 yang tercantum pada dua digit pertama satu NPWP memiliki arti...

- Wajib pajak pemerintah
- Wajib pajak orang pribadi
- Wajib pajak badan
- Wajib pajak bendaharawan**
- Wajib pajak luar negeri



Poin: 2

Angka 04 yang tercantum pada dua digit pertama satu NPWP memiliki arti...

Jawab:

Wajib pajak orang pribadi



Poin: 2

Angka 04 yang tercantum pada dua digit pertama satu NPWP memiliki arti...

- Wajib pajak pemerintah
- Wajib pajak orang pribadi**
- Wajib pajak badan
- Wajib pajak bendaharawan
- Wajib pajak luar negeri



Poin: 2

Angka 02 yang tercantum pada dua digit pertama satu NPWP memiliki arti...

Jawab:

Wajib pajak badan



Poin: 2

Angka 02 yang tercantum pada dua digit pertama satu NPWP memiliki arti...

- Wajib pajak pemerintah
- Wajib pajak orang pribadi
- Wajib pajak badan**
- Wajib pajak bendaharawan
- Wajib pajak luar negeri



Poin: 2

Salah satu sanksi bagi mereka yang dengan sengaja tidak mendaftarkan diri/menyalahgunakan atau menggunakan tanpa hak NPWP adalah pidana penjara selama...

Jawab:

minimal 6 (enam) bulan dan maksimal 6 (enam) tahun



Poin: 2

Salah satu sanksi bagi mereka yang dengan sengaja tidak mendaftarkan diri/menyalahgunakan atau menggunakan tanpa hak NPWP adalah pidana penjara selama...

a. **Min. 6 bulan dan maks. 6 tahun**

b. Min. 6 bulan dan maks. 2 tahun

c. Min. 2 bulan dan maks. 6 tahun

d. Min. 2 bulan dan maks. 2 tahun

e. Min. 2 bulan dan maks. 4 tahun



Poin: 2

Salah satu sanksi bagi mereka yang melakukan percobaan untuk melakukan tindak pidana menyalahgunakan/menggunakan tanpa hak NPWP atau PPKP dalam rangka mengajukan permohonan restitusi/kompensasi adalah pidana penjara selama...

Jawab:

minimal 6 (enam) bulan dan maksimal 2 (dua) tahun



Poin: 2

Salah satu sanksi bagi mereka yang melakukan percobaan untuk melakukan tindak pidana menyalahgunakan/menggunakan tanpa hak NPWP atau PPKP dalam rangka mengajukan permohonan restitusi/kompensasi adalah pidana penjara selama...

a. Min. 6 bulan dan maks. 6 tahun

b. **Min. 6 bulan dan maks. 2 tahun**

c. Min. 2 bulan dan maks. 6 tahun

d. Min. 2 bulan dan maks. 2 tahun

e. Min. 2 bulan dan maks. 4 tahun



Poin: 2

Salah satu sanksi bagi mereka yang melakukan percobaan untuk melakukan tindak pidana menyalahgunakan/menggunakan tanpa hak NPWP atau PPKP dalam rangka mengajukan permohonan restitusi/kompensasi adalah denda sebanyak...

Jawab:

minimal 2 (dua) kali jumlah restitusi/kompensasi dan maksimal 4 (empat) kali jumlah restitusi/kompensasi yang dimohonkan.



Poin: 2

Salah satu sanksi bagi mereka yang melakukan percobaan untuk melakukan tindak pidana menyalahgunakan/menggunakan tanpa hak NPWP atau PPKP dalam rangka mengajukan permohonan restitusi/kompensasi adalah denda sebanyak... jumlah restitusi/kompensasi yang dimohonkan

a. **minimal 2 kali dan maksimal 4 kali**

b. minimal 2 kali dan maksimal 6 kali

c. minimal 2 kali dan maksimal 8 kali

d. minimal 4 kali dan maksimal 6 kali

e. minimal 4 kali dan maksimal 8 kali



Poin: 2

Salah satu sanksi bagi mereka yang dengan sengaja tidak mendaftarkan diri/menyalahgunakan atau menggunakan tanpa hak NPWP adalah denda sebesar... jumlah pajak terutang

Jawab:

paling sedikit 2 (dua) kali jumlah pajak terutang dan paling banyak 4 (empat) kali jumlah pajak terutang



Poin: 2

Salah satu sanksi bagi mereka yang dengan sengaja tidak mendaftarkan diri/menyalahgunakan atau menggunakan tanpa hak NPWP adalah denda sebesar... jumlah pajak terutang

a. **minimal 2 kali dan maksimal 4 kali**









b. minimal 2 kali dan maksimal 6 kali

c. minimal 2 kali dan maksimal 8 kali

d. minimal 4 kali dan maksimal 6 kali

e. minimal 4 kali dan maksimal 8 kali



<p style="text-align: right;">Poin: 2</p> <p>Apabila wajib pajak telah menandatangani formulir registrasi, mengirimkan SKT sementara dan persyaratan lain, maka wajib pajak akan menerima... dan...</p> <p>Jawab: NPWP dan SKT asli.</p> 	<p style="text-align: right;">Poin: 2</p> <p>Apabila wajib pajak telah menandatangani formulir registrasi, mengirimkan SKT sementara dan persyaratan lain, maka wajib pajak akan menerima... dan...</p> <ol style="list-style-type: none"> NPWP dan kwitansi NPWP dan formulir keterangan terdaftar NPWP dan SKT Sementara NPWP dan SKT Asli NPWP dan NPPKP 
<p style="text-align: right;">Poin: 2</p> <p>Nomor yang diberikan kepada pengusaha yang dikenakan PPN dinamakan...</p> <p>Jawab: Nomor Pengukuhan Pengusaha Kena Pajak (NPPKP)</p> 	<p style="text-align: right;">Poin: 2</p> <p>Nomor yang diberikan kepada pengusaha yang dikenakan PPN dinamakan...</p> <ol style="list-style-type: none"> Nomor Pokok Orang Pribadi Nomor Pokok Badan Nomor Pokok Wajib Pajak Nomor Pokok Pengusaha Nomor Pokok Pengusaha Kena Pajak 
<p style="text-align: right;">Poin: 2</p> <p>Untuk mengetahui identitas pengusaha kena pajak sebenarnya merupakan... NPPKP</p> <p>Jawab: fungsi</p> 	<p style="text-align: right;">Poin: 2</p> <p>Untuk mengetahui identitas pengusaha kena pajak sebenarnya merupakan... NPPKP</p> <ol style="list-style-type: none"> Pengertian Keuntungan Manfaat Fungsi Unsur 
<p style="text-align: right;">Poin: 1</p> <p>Dalam hal pencabutan PPKP WP badan Dirjen Pajak memberikan putusan paling lama... sejak permohonan diterima secara lengkap.</p> <p>Jawab: Enam bulan (6)</p> 	<p style="text-align: right;">Poin: 1</p> <p>Dalam hal pencabutan PPKP WP badan Dirjen Pajak memberikan putusan paling lama... sejak permohonan diterima secara lengkap.</p> <ol style="list-style-type: none"> 12 bulan 9 bulan 6 bulan 3 bulan 1 bulan 

Poin: 2

NPPKP diberikan kepada pengusaha yang dikenakan UU...

Jawab:

PPN tahun 1984



Poin: 2

NPPKP diberikan kepada pengusaha yang dikenakan...

- a. UU PPN 1981
- b. UU PPN 1982
- c. UU PPN 1983
- d. UU PPN 1984**
- e. UU PPN 1985



Poin: 2

Penguahan pengusaha kena pajak juga berguna untuk melaksanakan hak dan kewajiban di bidang... dan...

Jawab:

Pajak Pertambahan Nilai dan Pajak Penjualan atas barang Mewah / PPN dan PPnBM



Poin: 2

Penguahan pengusaha kena pajak juga berguna untuk melaksanakan hak dan kewajiban di bidang...

- a. Pajak Pertambahan Nilai (PPN)
- b. Pajak Penjualan
- c. Pajak Penjualan atas barang Mewah (PPnBM)
- d. Pajak Penghasilan
- e. PPN dan PPnBM**



TAHAP IMPLEMENTASI ***(IMPLEMENTATION)***

Lampiran 7a	Daftar Hadir Siswa Uji Coba Kelompok Kecil
Lampiran 7b	Daftar Hadir Siswa Uji Coba Lapangan
Lampiran 8a	Daftar Penilaian Siswa Uji Coba Kelompok Kecil
Lampiran 8b	Daftar Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan

Lampiran 7a. Daftar Hadir Siswa Uji Coba Kelompok Kecil
--

Daftar Hadir Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

Media Ular Tangga Administrasi Pajak

di kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Klaten

No	Nama
1	Dian Anggita P.
2	Wahyu S.
3	Dwi Astuti
4	Rizki May Harjanti
5	Lisa Nurmaningsih
6	Sri Lestari
7	Anggun Novia Damayanti
8	Diyah Indriyati
9	Arkhanian Fiza Astari
10	Bernadetta Marella B.
11	Efri Candra Hananto
12	Inas M.D.P
13	Wulan Anggriani
14	Shera Vera Asshidiqie
15	Retno Wahyuni
16	Yusmaniar Suci Rahayu

Mengetahui,

Guru Administrasi Pajak

Dra. Edita Nunuk K., M.Pd.

NIP. 19620315 198803 2007

Lampiran 7b. Daftar Hadir Siswa Uji Coba Lapangan
--

Daftar Hadir Siswa Uji Coba Lapangan
Media Ular Tangga Administrasi Pajak
di kelas XI Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Klaten

No	Nama	No	Nama
1	Eky Oktania K.	17	Dina Yuli H.
2	Erlinan Putri D.	18	Arum Ari L.
3	Melati Ni'matul F.	19	Nurrochmah Tri H.
4	Wiwik Suprapti	20	Taszimah N.K.
5	Dyah Yulianti	21	Aula Sabila
6	Rani Sukmasari	22	Erawati
7	Erika Dinda S.	23	Eki Widisyah P.
8	Nila Mifthakul J.	24	Nurul Qomariah
9	Farikha Nur Aini	25	Merlita Devi A.
10	Triwiningsih	26	Vidia Devega
11	Iswatun Khasanah	27	Sinta Alvionita
12	Leni Khusnul Q.	28	Beta Fajar P.
13	Annisa R.	29	Lina Yunita
14	Dewi Puspitasari	30	Amelia R.P.
15	Ananda Rizky R.	31	Lia Primastuti
16	Kiki Dwi Wulandari		

Mengetahui,

Guru Administrasi Pajak

Dra. Edita Nunuk K., M.Pd.

NIP. 19620315 198803 2007

Lampiran 8a. Daftar Penilaian Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

**Daftar Penilaian Siswa Uji Coba Kelompok Kecil
Tanggal 13 Januari 2016**

No	Aspek Pembelajaran	Nilai																Jumlah	Rerata Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	73	4,56
2	Penumbuhan motivasi belajar	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	3	4	3	3	4	4	67	4,19
3	Kelengkapan cakupan soal	4	5	4	5	3	5	3	4	5	4	5	5	4	4	5	4	69	4,31
4	Bahasa soal untuk dipahami	4	5	4	5	3	5	5	4	4	4	5	3	3	4	4	4	66	4,13
5	Kejelasan uraian soal	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	67	4,19
6	Ketepatan kunci jawaban dengan soal	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	3	4	5	71	4,44
Rerata Skor																		4,30	
Kategori																		Sangat Layak	

No	Aspek Rekayasa Media	Nilai																Jumlah	Rerata Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1	Mudah disimpan	4	5	4	5	4	5	4	4	5	3	4	5	4	4	4	4	68	4,25
2	Mudah digunakan	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	71	4,44
3	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	72	4,50
4	Pengemasan media	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	75	4,69
Rerata Skor																		4,47	
Kategori																		Sangat Layak	

No	Aspek Komunikasi Visual	Nilai																Jumlah	Rerata Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar, dan efektif)	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	70	4,38
2	Kesederhanaan tampilan permainan	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	70	4,38
3	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	70	4,38
4	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	69	4,31
5	Keterbacaan teks	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	71	4,44
6	Kesesuaian gambar yang mendukung materi	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	71	4,44
7	Pengaturan tata letak	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	72	4,50
8	Komposisi warna	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	71	4,44
9	Keserasian pemilihan warna	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	69	4,31
10	Kerapian desain	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	71	4,44
11	Kemenarikan desain	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	71	4,44
Rerata Skor																		4,40	
Kategori																		Sangat Layak	

Lampiran 8b. Daftar Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan

**Daftar Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan
Tanggal 18 Januari 2016**

No	Aspek Pembelajaran	No Responden																															Jumlah	Rerata Skor		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31				
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	143	4,61
2	Penumbuhan motivasi belajar	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	135	4,35	
3	Kelengkapan cakupan soal	5	5	5	5	4	4	1	4	4	4	5	5	3	5	5	3	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	132	4,26		
4	Bahasa soal untuk dipahami	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	130	4,19		
5	Kejelasan uraian soal	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	124	4,00		
6	Ketepatan kunci jawaban dengan soal	4	3	3	3	4	3	3	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	3	5	5	4	132	4,26		
															Rerata Skor																4,28					
															Kategori																Sangat Layak					

No	Aspek Rekayasa Media	No Responden																															Jumlah	Rerata Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		
1	Mudah disimpan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	3	4	5	4	4	4	5	5	5	3	3	3	3	4	3	3	4	121	3,90
2	Mudah digunakan	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	3	3	3	4	4	4	4	129	4,16	
3	Kejelasan petunjuk penggunaan media	5	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	132	4,26	
4	Pengemasan media	5	4	5	4	4	3	5	4	4	4	4	5	3	5	3	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	131	4,23
															Rerata Skor																4,14			
															Kategori																Layak			

No	Aspek Komunikasi Visual	No Responden																															Jumlah	Rerata Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		
1	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar, dan efektif)	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	135	4,35
2	Kesederhanaan tampilan permainan	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	134	4,32
3	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	5	131	4,23
4	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	3	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	3	4	4	4	4	4	4	5	125	4,03
5	Keterbacaan teks	5	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	130	4,19
6	Kesesuaian gambar yang mendukung materi	5	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	3	4	4	4	126	4,06
7	Pengaturan tata letak	4	5	5	5	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	3	4	126	4,06
8	Komposisi warna	4	5	5	5	4	4	2	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	5	5	5	4	4	3	5	5	5	5	4	4	4	5	128	4,13
9	Keserasian pemilihan warna	4	4	4	4	3	4	1	3	4	4	4	4	5	5	4	3	4	4	5	5	4	5	4	3	5	5	5	5	4	4	4	127	4,10
10	Kerapian desain	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	140	4,52
11	Kemenarik desain	5	4	5	4	4	3	5	4	3	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	138	4,45
															Rerata Skor																4,22			
															Kategori																Sangat Layak			

TAHAP EVALUASI

(EVALUATION)

Lampiran 9a	Hasil Olah Data Uji Normalitas dengan Program SPSS 21
Lampiran 9b	Hasil Olah Data Uji <i>Independent Sample T Test</i> dengan Program SPSS 21
Lampiran 10a	Daftar Hasil Angket Motivasi Belajar sebelum Pembelajaran (kelas Eksperimen)
Lampiran 10b	Daftar Hasil Angket Motivasi Belajar sesudah Pembelajaran (kelas Eksperimen)
Lampiran 10c	Daftar Hasil Angket Motivasi Belajar sebelum Pembelajaran (kelas Kontrol)
Lampiran 10d	Daftar Hasil Angket Motivasi Belajar sesudah Pembelajaran (kelas Kontrol)

Lampiran 9a. Hasil Olah Data Uji Normalitas dengan Program SPSS 21

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Gain
N		68
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	4,1618
	Std. Deviation	5,01821
Most Extreme Differences	Absolute	,152
	Positive	,152
	Negative	-,086
Kolmogorov-Smirnov Z		1,253
Asymp. Sig. (2-tailed)		,086

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Lampiran 9b. Hasil Olah Data Uji *Independent Sample T Test* dengan Program SPSS 21

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Gain	Eksperimen	34	7,0588	4,69649	,80544
	Kontrol	34	1,2647	3,43166	,58852

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Gain	Equal variances assumed	7,205	,009	5,808	66	,000	5,79412	,99755	3,80245	7,78578
	Equal variances not assumed			5,808	60,421	,000	5,79412	,99755	3,79901	7,78922

Lampiran 10a. Data Hasil Angket Motivasi Belajar sebelum Pembelajaran pada Kelas Eksperimen

**Data Hasil Angket Motivasi Belajar Sebelum Pembelajaran
Siswa kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016
Tanggal 29 Januari 2016**

No	Nama Responden	No. Indikator																				Jumlah
		1		2		3				4		5				6		7		8		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Ajeng Qorintys Wulan	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	1	4	3	4	4	5	5	4	4	77
2	Akita Florenza	5	5	3	4	4	5	4	3	4	4	5	2	4	5	4	4	4	4	4	4	81
3	Alfia Putri Rahmawati	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	74
4	Aprilia Susanti	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	3	4	4	4	3	5	5	5	5	87
5	Desy Ekasari	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	76
6	Deva Renitasari	5	5	5	4	3	4	4	4	5	4	3	1	4	4	4	4	4	5	4	5	81
7	Diah Rosalina Firdaus	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	1	4	3	5	3	4	4	4	4	72
8	Diah Wulandari	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	3	5	4	5	4	80
9	Diani Prihyanti	5	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	2	4	3	4	3	5	4	4	4	77
10	Duwi Sundari	4	4	4	5	5	4	4	5	5	2	4	1	4	5	5	3	5	5	5	5	84
11	Evi Yuliana Sari	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	76
12	Farida Marufah Hidayatun	5	5	4	4	3	4	4	4	5	3	5	3	5	3	5	4	5	4	5	4	84
13	Febryasti Nurvitasari	5	5	4	4	3	3	4	3	4	5	3	2	4	4	4	3	5	4	4	4	77
14	Ferawati Tri Pamungkas	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	1	4	1	3	3	5	4	5	4	75
15	Fitri Rahmawati	5	5	1	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	2	4	4	4	4	74
16	Fransiska Dwi Pujiastuti	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	2	3	3	4	3	4	4	4	4	71
17	Hana Rasikah Ibtisamah	5	5	5	4	3	3	4	4	5	5	4	1	4	4	5	3	4	5	4	4	81
18	Helena Yunia Mega	5	4	3	5	5	5	4	4	3	5	4	3	4	3	4	3	5	5	4	4	82
19	Isna Haripah	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	1	3	3	4	3	4	4	4	4	73
20	Jesica Dewiarani Puspitosari	5	5	3	4	5	5	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	5	5	5	5	83
21	Leni Iswanti	5	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	75
22	Maria Immaculata Wahyu Jati	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	2	4	4	4	4	76
23	Mega Nengtyas Ragil Safitri	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	2	4	4	4	2	4	4	4	4	72
24	Nadia	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	1	3	3	4	3	4	4	4	4	72
25	Nindiyah Fitri Kurniasari	5	5	5	4	3	3	4	4	4	4	3	1	4	5	4	2	5	4	5	5	79
26	Olivian Rahady	5	5	5	4	4	5	5	3	3	4	4	2	4	4	4	5	4	5	4	4	83
27	Puja Pratiwi	5	5	3	5	5	5	5	4	3	5	5	1	5	5	5	3	5	5	5	5	89
28	Risma Febri Astuti	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	74
29	Risti Nur Aini	5	5	4	4	4	4	4	3	2	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	3	75
30	Riva Novianti Suryaningrum	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	76

No	Nama Responden	No. Indikator																				Jumlah		
		1	2	3					4	5					6			7			8			
		No Pernyataan																						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
31	Sardha Devi Windamara	5	4	3	4	4	4	3	3	3	5	4	1	4	5	4	1	5	4	3	2	71		
32	Septiana Norma Cahyanti	5	5	3	5	5	5	5	4	4	4	5	4	3	4	5	2	4	5	4	4	85		
33	Suciati	4	5	4	4	3	4	4	4	5	3	3	1	4	3	4	2	5	4	5	4	75		
34	Titin Yuniarti Dwi P.	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	77		
Jumlah		157	154	122	140	135	138	137	125	125	136	128	65	134	128	140	101	150	146	144	139	2.644		
Persentase Tiap Pernyataan (%)		92,35	90,59	71,76	82,35	79,41	81,18	80,59	73,53	73,53	80,00	75,29	38,24	78,82	75,29	82,35	59,41	88,24	85,88	84,71	81,76	77,76		
Persentase Tiap Indikator (%)		91,47		71,76		80,88					73,53			64,51			78,82			77,84			83,24	

$$\begin{aligned}
 \text{Skor motivasi sebelum pembelajaran menggunakan media Ular Tangga} &= \frac{\text{Skor hasil motivasi}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{2.644}{(34 \times 5 \times 20)} \times 100\% = 77,76\%
 \end{aligned}$$

Lampiran 10b. Data Hasil Angket Motivasi Belajar sesudah Pembelajaran pada Kelas Eksperimen

**Data Hasil Angket Motivasi Belajar Sesudah Pembelajaran
Siswa kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016
Tanggal 29 Januari 2016**

No	Nama Responden	No. Indikator																				Jumlah								
		1		2		3				4				5				6					7				8			
		No Pernyataan																												
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20											
1	Ajeng Qorintys Wulan	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	3	4	5	5	5	5	92									
2	Akita Florenza	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	4	2	4	5	5	87									
3	Alfia Putri Rahmawati	5	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5	1	4	4	4	3	4	5	5	87									
4	Aprilia Susanti	5	5	3	5	5	5	5	4	5	4	4	3	4	5	4	3	5	5	5	89									
5	Desy Ekasari	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	77									
6	Deva Renitasari	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	1	5	4	4	3	5	4	5	84									
7	Diah Rosalina Firdaus	5	5	3	5	5	5	5	3	4	5	3	2	4	4	4	3	5	5	5	85									
8	Diah Wulandari	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	2	5	5	4	4	5	5	5	93									
9	Diani Prihyanti	5	4	3	5	5	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	5	5	5	83									
10	Duwi Sundari	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	1	4	4	4	4	5	5	5	89									
11	Evi Yuliana Sari	5	5	4	5	5	5	5	3	5	4	4	3	4	4	4	2	4	5	5	86									
12	Farida Marufah Hidayatun	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	2	4	3	5	3	5	5	5	91									
13	Febryasti Nurvitasari	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	2	4	4	4	3	5	5	5	88									
14	Ferawati Tri Pamungkas	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	5	4	4	79									
15	Fitri Rahmawati	5	4	3	5	5	5	4	4	4	5	5	2	4	5	5	2	5	5	5	87									
16	Fransiska Dwi Pujiastuti	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	3	5	4	5	2	4	5	5	86									
17	Hana Rasikah Ibtisamah	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	1	4	5	4	3	5	5	5	88									
18	Helena Yunia Mega	5	5	3	5	5	5	5	3	4	5	4	2	5	4	4	3	5	5	5	87									
19	Isna Haripah	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	3	4	4	4	74									
20	Jesica Dewiarani Puspitosari	4	4	3	5	5	4	5	3	5	4	5	1	4	5	5	3	5	5	5	84									
21	Leni Iswanti	5	5	3	5	5	5	5	5	4	5	3	2	4	4	4	3	5	5	5	87									
22	Maria Immaculata Wahyu Jati	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	1	4	4	4	3	5	5	4	86									
23	Mega Nengtyas Ragil Safitri	4	5	3	5	5	5	5	4	5	4	5	1	3	4	5	2	5	5	5	85									
24	Nadia	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	1	4	4	4	3	4	4	4	77									
25	Nindiyah Fitri Kurniasari	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	4	1	5	4	4	3	5	5	5	87									
26	Olivian Rahady	5	5	5	5	5	5	5	1	4	5	4	1	4	5	5	2	5	5	5	86									
27	Puja Pratiwi	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	1	5	2	5	1	5	5	5	87									
28	Risma Febri Astuti	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	75									
29	Risti Nur Aini	5	5	4	5	5	4	4	3	3	4	5	1	4	4	5	4	4	4	5	82									
30	Riva Novianti Suryaningrum	5	4	4	5	5	4	4	3	5	5	3	3	4	4	4	4	4	4	4	82									

No	Nama Responden	No. Indikator																				Jumlah
		1		2		3			4		5			6			7			8		
		No Pernyataan																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
31	Sardha Devi Windamara	5	5	3	5	5	5	4	4	4	4	5	1	4	4	4	3	4	4	3	4	80
32	Septiana Norma Cahyanti	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	3	3	3	4	2	5	5	5	5	87
33	Suciati	5	5	3	5	5	5	5	3	5	5	3	2	4	4	4	3	5	5	5	5	86
34	Titin Yuniarti Dwi P.	5	4	3	5	4	4	5	4	5	4	4	1	4	4	4	3	5	5	4	4	81
Jumlah		162	158	125	164	162	156	158	129	154	154	145	57	141	139	143	98	159	161	160	159	2.884
Persentase Tiap Pernyataan (%)		95,29	92,94	73,53	96,47	95,29	91,76	92,94	75,88	90,59	90,59	85,29	33,53	82,94	81,76	84,12	57,65	93,53	94,71	94,12	93,53	84,82
Persentase Tiap Indikator (%)		94,12		73,53		94,12			83,24		69,80			82,94			81,96			93,82		

$$\begin{aligned}
 \text{Skor motivasi sesudah pembelajaran menggunakan media Ular Tangga} &= \frac{\text{Skor hasil motivasi}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{2.844}{(34 \times 5 \times 20)} \times 100\% = \mathbf{84,82\%}
 \end{aligned}$$

Lampiran 10c. Data Hasil Angket Motivasi Belajar sebelum Pembelajaran pada Kelas Kontrol

**Data Hasil Angket Motivasi Belajar Sesudah Pembelajaran
Siswa kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016
Tanggal 27 Januari 2016**

No	Nama Responden	No. Indikator																				Jumlah								
		1		2		3				4				5				6					7				8			
		No Pernyataan																												
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20											
1	Anastania Raharjanti	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	1	4	4	5	3	5	4	4	4	76								
2	Anggun Novia Damayanti	5	5	4	4	4	4	5	5	5	3	2	1	4	4	5	3	4	4	5	5	81								
3	Arkhanisa Fiza Astari	5	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	5	5	4	4	78								
4	Bernadetta Marella Biamorasanti	4	4	3	5	5	5	4	3	3	4	4	2	3	3	3	2	4	4	4	4	73								
5	Daniella Natasha Peni Hurit	5	5	3	4	4	4	4	5	5	4	4	1	4	4	4	3	5	4	5	4	81								
6	Diah Ramadani Uswatun Khasana	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	5	4	5	4	80								
7	Dian Anggita Pratiwi	5	5	4	4	4	4	4	5	4	3	4	2	4	4	4	3	5	5	5	5	83								
8	Diyah Indriyati	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	2	4	4	4	3	5	4	4	4	76								
9	Dwi Astuti	4	5	3	4	4	4	4	4	5	5	4	1	4	4	4	3	5	4	4	4	79								
10	Efri Candra Hananto	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	2	3	4	4	3	5	5	4	4	78								
11	Erliana Nurul Nafisah	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	3	4	5	4	3	5	5	4	4	81								
12	Erlita Nurma Wati	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	74								
13	Inas Mufidah Dwi Putri	4	5	4	4	4	5	3	4	4	5	4	3	4	4	4	3	5	5	4	5	83								
14	Kartini Widi Astuti	4	5	4	3	3	3	4	5	4	3	4	1	4	4	4	3	5	5	5	4	77								
15	Kusmiatun	5	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	1	4	4	5	3	5	4	4	4	79								
16	Lia Mulyati	4	4	5	5	5	5	4	2	2	4	4	1	4	4	4	5	4	5	4	4	79								
17	Lisa Nurmaningsih	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	2	4	3	3	4	4	4	3	4	69								
18	Listiana Nuri Fajarwati	5	5	5	5	5	5	5	2	2	4	5	1	4	4	4	2	5	5	5	5	83								
19	Neysya Yuniasari Latiffah	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	1	4	4	4	2	5	4	5	5	79								
20	Nita Bakti Wahyuningsih	5	5	2	5	5	5	4	3	4	5	5	2	3	4	4	1	5	5	4	4	80								
21	Nurul Vebry Wardayanti	4	5	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	5	4	4	4	77								
22	Putri Dewi Pitaloka	5	5	4	5	5	4	4	5	3	5	4	1	4	4	4	3	5	5	4	5	84								
23	Retno Wahyuni	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	2	5	4	4	4	78								
24	Rizka Kumiawati	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	3	4	5	4	4	79								
25	Rizki May Harjanti	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	72								
26	Sarvna Miftakhul Jannah	5	5	4	3	3	3	4	4	4	3	4	2	4	4	5	2	5	4	4	4	76								
27	Shera Vera Asshidiqie	5	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	2	3	4	4	3	4	4	4	4	73								
28	Shita Laila Nurjanah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	1	4	4	4	2	4	4	4	4	73								
29	Suci Adyla Njara	5	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	4	3	4	4	4	3	68								
30	Wahyu Setyaningsih	5	5	3	4	4	5	4	4	5	5	4	1	4	4	4	2	5	5	5	5	83								

No	Nama Responden	No. Indikator																				Jumlah
		1	2	3			4	5			6			7			8					
		No Pernyataan																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
31	Wulan Anggriani	5	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	5	4	4	4	73
32	Yenny Rochaniah	5	5	3	4	4	4	4	3	3	4	5	1	4	4	4	5	4	4	5	5	80
33	Yusmaniar Suci Rahayu	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	3	2	4	4	4	3	4	3	5	4	79
34	Zaldina Aisyah Putri	5	5	5	4	3	4	3	5	4	2	1	2	4	4	4	3	5	5	3	2	73
Jumlah		155	153	127	137	133	137	132	129	125	136	125	60	129	132	137	99	158	148	144	141	2.637
Persentase Tiap Pernyataan (%)		91,18	90,00	74,71	80,59	78,24	80,59	77,65	75,88	73,53	80,00	73,53	35,29	75,88	77,65	80,59	58,24	92,94	87,06	84,71	82,94	77,56
Persentase Tiap Indikator (%)		90,59		74,71		79,26			74,71		62,94			78,04			79,41			83,82		

$$\begin{aligned}
 \text{Skor motivasi sebelum pembelajaran tanpa menggunakan media Ular Tangga} &= \frac{\text{Skor hasil motivasi}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{2.637}{(34 \times 5 \times 20)} \times 100\% = 77,56\%
 \end{aligned}$$

Lampiran 10d. Data Hasil Angket Motivasi Belajar sesudah Pembelajaran pada Kelas Kontrol

**Data Hasil Angket Motivasi Belajar Sesudah Pembelajaran
Siswa kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016
Tanggal 27 Januari 2016**

No	Nama Responden	No. Indikator																				Jumlah
		1		2		3			4		5			6		7			8			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Anastania Raharjanti	4	4	5	4	4	4	4	4	3	3	2	1	4	4	4	3	5	4	4	4	74
2	Anggun Novia Damayanti	5	5	4	4	4	4	5	5	5	3	2	1	4	5	5	4	5	5	5	5	85
3	Arkhanisa Fiza Astari	4	4	4	4	4	5	4	3	3	4	3	3	4	4	5	4	5	5	4	4	80
4	Bernadetta Marella Biamorasanti	4	4	3	5	5	4	4	3	3	5	4	2	4	3	3	3	4	5	4	4	76
5	Daniella Natasha Peni Hurit	5	5	4	5	5	4	4	4	3	4	4	1	4	4	4	3	4	4	4	4	79
6	Diah Ramadani Uswatun Khasana	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	3	4	4	5	4	5	4	5	4	86
7	Dian Anggita Pratiwi	5	5	4	3	4	4	4	5	5	2	4	2	5	5	4	4	5	5	5	5	85
8	Diyah Indriyati	4	4	4	4	4	5	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	5	4	4	4	78
9	Dwi Astuti	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	80
10	Efri Candra Hananto	4	5	4	4	4	5	4	4	2	4	4	2	4	4	3	3	5	5	4	4	78
11	Erliana Nurul Nafisah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	2	4	5	4	4	5	5	4	4	82
12	Erlita Nurma Wati	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	74
13	Inas Mufidah Dwi Putri	5	5	4	4	4	5	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	5	5	5	4	83
14	Kartini Widi Astuti	5	5	4	3	3	4	4	4	5	3	4	1	5	5	4	4	5	5	5	4	82
15	Kusmiatun	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	1	4	4	5	3	5	4	4	4	74
16	Lia Mulyati	4	5	4	4	4	4	4	3	3	5	5	1	4	4	4	5	4	5	4	4	80
17	Lisa Nurmaningsih	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	65
18	Listiana Nuri Fajarwati	5	5	4	4	4	5	5	1	1	5	5	1	5	5	5	4	5	5	5	5	84
19	Neysya Yuniasari Latiffah	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	3	1	4	4	4	2	5	5	5	4	78
20	Nita Bakti Wahyuningsih	5	5	2	5	5	5	5	3	4	5	5	1	4	4	4	1	5	5	5	5	83
21	Nurul Vebry Wardayanti	4	5	2	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	5	5	5	5	5	77
22	Putri Dewi Pitaloka	5	5	4	5	5	5	4	5	3	5	4	1	4	4	4	2	5	5	4	5	84
23	Retno Wahyuni	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	5	5	4	4	80
24	Rizka Kurniawati	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	3	5	5	4	4	79
25	Rizki May Harjanti	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	74
26	Sarvna Miftakhul Jannah	5	5	4	4	4	4	4	4	5	3	4	1	4	4	5	4	5	5	4	4	82
27	Shera Vera Asshidique	5	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	2	4	4	4	3	5	5	4	4	75
28	Shita Laila Nurjanah	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	1	4	4	4	3	4	4	4	4	74
29	Suci Adyla Njara	5	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	3	5	5	4	4	81
30	Wahyu Setyaningsih	5	4	3	4	4	4	4	5	5	5	4	1	4	5	4	3	5	5	5	5	84

No	Nama Responden	No. Indikator																				Jumlah
		1		2		3			4		5			6			7			8		
		No Pernyataan																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
31	Wulan Anggriani	5	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	5	4	4	4	75
32	Yenny Rochaniah	5	5	4	4	4	4	4	3	3	4	5	1	3	3	3	5	5	4	4	4	77
33	Yusmaniar Suci Rahayu	5	5	4	4	3	4	3	5	3	3	3	2	4	4	4	2	4	3	5	4	74
34	Zaldina Aisyah Putri	5	5	5	4	4	4	4	5	5	3	2	1	3	3	4	3	5	5	4	4	78
Jumlah		155	153	125	137	136	140	134	131	123	137	125	59	135	137	137	111	161	156	146	142	2.680
Persentase Tiap Pernyataan (%)		91,18	90,00	73,53	80,59	80,00	82,35	78,82	77,06	72,35	80,59	73,53	34,71	79,41	80,59	80,59	65,29	94,71	91,76	85,88	83,53	78,82
Persentase Tiap Indikator (%)		90,59		73,53		80,44			74,71		62,94			80,20			83,92			84,71		

$$\begin{aligned}
 \text{Skor motivasi sesudah pembelajaran tanpa menggunakan media Ular Tangga} &= \frac{\text{Skor hasil motivasi}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{2.680}{(34 \times 5 \times 20)} \times 100\% = \mathbf{78,82\%}
 \end{aligned}$$



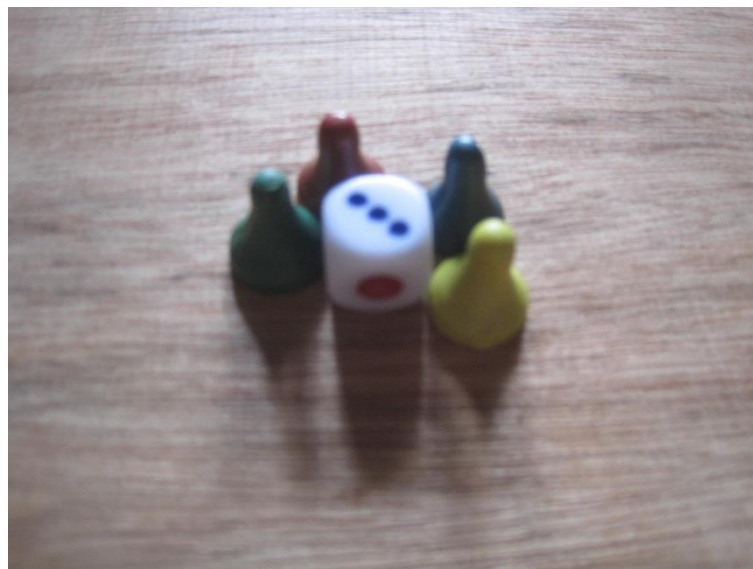
LAMPIRAN DOKUMENTASI

Lampiran 11	Produk Akhir Media Ular Tangga Administrasi Pajak
Lampiran 12	Dokumentasi Penelitian
Lampiran 13	Surat Izin Penelitian
Lampiran 14	Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian

Lampiran 11. Produk Akhir Media Ular Tangga Administrasi



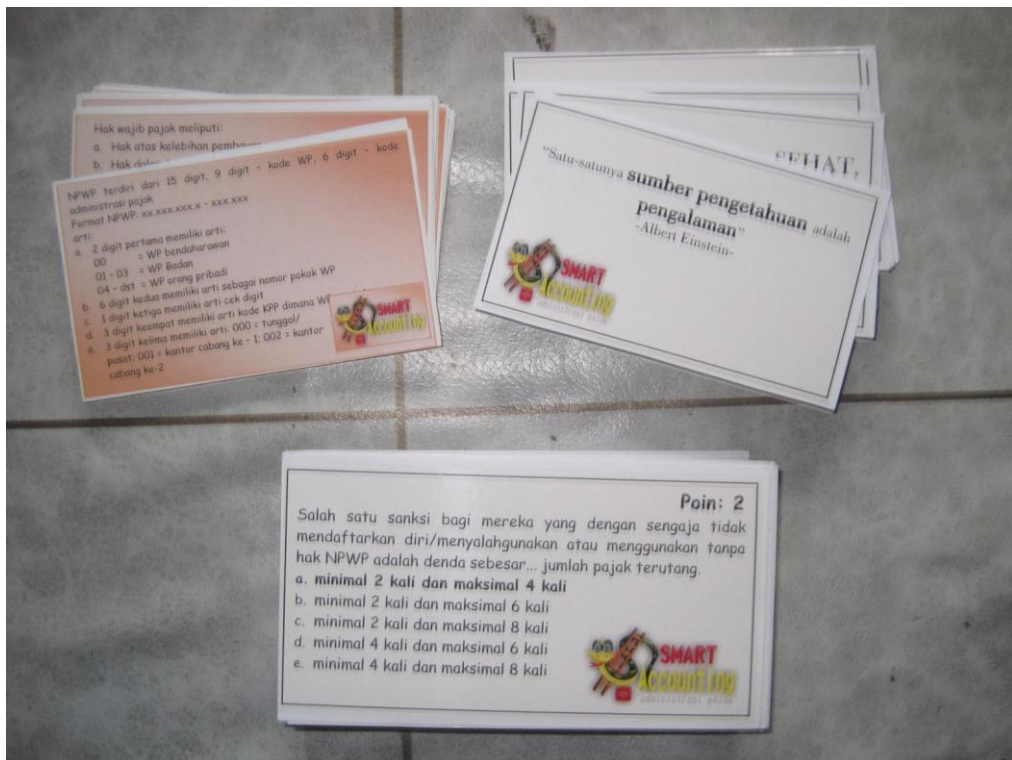
1. Papan media Ular Tangga Administrasi Pajak




2. Dadu satu buah dan bidak empat buah



3. Kartu materi, kartu motivasi, kartu soal, dan kartu poin (tampak depan)



4. Kartu materi, kartu motivasi, dan kartu soal (tampak belakang)

Peraturan Permainan 

KETERANGAN:

Soal
 Merupakan tanda bagi pemain/tim untuk mengambil soal yang tersedia dan menyerahkan kepada juri. Juri membacakan soal, kemudian pemain diberi waktu selama 1 menit untuk menjawab soal. Jika pemain/tim menjawab benar maka juri akan memberikan poin kepada pemain/tim tersebut. Jika pemain/tim menjawab salah, maka soal akan dilempar ke pemain/tim lawan. Jika kedua pemain/tim tidak bisa menjawab soal, maka soal akan disimpan oleh juri dan boleh dijawab lagi pada kesempatan berikutnya. Setiap soal mempunyai poin 1, 2, atau 5.

Lebah
 Lebah merupakan tanda bagi pemain/tim untuk mengambil kartu kumpulan materi yang tersedia. Kartu ini berisi materi tentang Administrasi Pajak. Pemain/tim yang mendapatkan tanda ini berhak mengambil kartu kumpulan materi, kemudian menyimpannya. Kartu ini boleh dibuka saat pemain/tim menjawab soal. Terdapat 10 kartu kumpulan materi dalam media ini, jika 10 kartu kumpulan materi sudah diambil semua maka pemain/tim yang mendapatkan tanda ini tidak memperoleh kartu kumpulan materi.

Peti Harta
 Peti Harta merupakan tanda bagi pemain/tim untuk menukarkan poin. Poin yang dapat ditukar minimal berjumlah 5 poin. Penukaran 5 poin mendapat reward "maju 1 petak", 10 poin mendapat reward "maju 2 petak", 15 poin mendapat reward "maju 3 petak". Pemain/tim diberikan hak untuk menukarkan poin yang diperolehnya ataupun tidak. Pemain/tim yang menukarkan poin bebas memindahkan bidak mana yang akan dijalankan sebagai bentuk strategi bermain.

Semar
 Semar merupakan tanda bagi pemain/tim untuk mengambil kartu motivasi. Pemain yang mendapatkan petak bertanda ini wajib mengambil kartu motivasi yang tersedia, kemudian membacanya dan mengambil pelajaran berharga dari kartu tersebut. Pemain/tim yang telah mengambil kartu motivasi wajib mengembalikan kartu motivasi pada tumpukan paling bawah begitu seterusnya sampai permainan selesai.

ATURAN POIN

- Jika pemain/tim yang menjalankan bidak menjawab benar, maka poin akan diberikan kepada pemain/tim yang menjalankan bidak.
- Jika pemain/tim yang menjalankan bidak menjawab salah, maka hak menjawab akan dilempar ke pemain/tim lawan. Jika pemain/tim lawan menjawab benar, maka poin akan diberikan kepada pemain/tim lawan.
- Jika kedua pemain/tim menjawab salah, maka kedua pemain/tim tidak mendapatkan poin.

5. Peraturan permainan



6. 1 Set media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak

Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian

1. Siswa uji coba lapangan ketika menggunakan media Ular Tangga Administrasi Pajak



2. Siswa mengisi instrumen uji coba angket motivasi belajar



3. Siswa mengisi angket motivasi belajar



4. Siswa kelompok eksperimen ketika menggunakan media Ular Tangga Administrasi Pajak



5. Peneliti ketika sedang membacakan kartu soal

Lampiran 13. Surat Izin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(BAPPEDA)

Jl. Pemuda No. 294 Gedung Pemda II Lt. 2 Telp. (0272)321046 Psw 314-318 Faks 328730
 KLATEN 57424

Nomor : 072/1162/X/09

Lampiran : -

Perihal : Izin Penelitian

Klaten, 5 Nopember 2015

Kepada Yth.

Ka. SMKN 1 Klaten

Di -

KLATEN

Menunjuk Surat dari Dekan Fak. Ekonomi UNY No. W2133/UN.34.18/LT/2015 Tgl. 27 Oktober 2015 Perihal Permohonan Ijin Penelitian, dengan hormat kami beritahukan bahwa di Instansi/Wilayah yang Saudara pimpin akan dilaksanakan Penelitian oleh :

Nama	: Nanang Yuliyanto
Alamat	: Karangmalang, Yogyakarta
Pekerjaan	: Mahasiswa UNY
Penanggungjawab	: Drs Nurhadi, MM
Judul/Topik	: Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016
Jangka Waktu	: 3 Bulan (5 Nopember 2015 s/d 5 Februari 2016)
Catatan	: Menyerahkan Hasil Penelitian Berupa Hard Copy Dan Soft Copy Ke Bidang PEPP/Litbang BAPPEDA Kabupaten Klaten

Demikian Atas Kerjasama Yang Baik Selama Ini Kami Ucapkan Terima Kasih



BUPATI KLATEN
 Kepala BAPPEDA Kabupaten Klaten

Har Budiono, SH
 K1 Pembina Tingkat I
 NIP 19611008 198812 1 001

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Ka. Kantor Kesbangpol Kab. Klaten
2. Ka. Dinas Pendidikan Kab. Klaten
3. Dekan Fak. Ekonomi UNY
4. Yang Bersangkutan
5. Arsip,

Lampiran 14. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 1 KLATEN
Bidang Keahlian : Bisnis & Manajemen, Teknologi Informasi & Komunikasi
Jl. Dr. Wahidin Sudiro Husodo No. 22 Klaten 57432 Telp. 0272 – 321266 Fax. 0272 – 321567
E-mail : smkn1klaten@yahoo.com Website : www.smkn1klaten.sch.id



Management
System
ISO 9001:2008

www.tuv.com
ID: 5105040420

SURAT KETERANGAN

NO : 421/ 698 .5/13.2016

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMK Negeri 1 Klaten :

N a m a : Drs. BUDI SASANGKA, MM
N I P : 19590629 198803 1 002
Pangkat/Gol Ruang : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMK Negeri 1 Klaten

Dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa :

Nama : Nanang Yulianto
N I M : 12803241059
Prodi : Pendidikan Akutansi (S1)
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Mahasiswa tersebut diatas telah melakukan penelitian di SMK Negeri 1 Klaten pada tanggal 5 November 2015 sampai dengan 5 Februari 2016 dalam rangka proses penyusunan Skripsi dengan judul “ **Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akutansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016** ”.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Klaten, 22 Februari 2016
Kepala SMK Negeri 1 Klaten



Drs. Budi Sasangka, MM
Pembina.
NIP. 19590629 198803 1 002