

**THE DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME TAX DETECTIVE
BASED ON ADOBE FLASH CS5 AS LEARNING MEDIA TO IMPROVE
STUDENT'S MOTIVATION FOR GRADE XI ACCOUNTING STUDENT
AT SMK BKAKTI KARYA 1 MAGELANG ACADEMIC YEAR 2015/2016**

Undergraduate Thesis

This undergraduate thesis is submitted in partial fulfillment of the requirements to obtain the degree of **Bachelor of Education** in Faculty of Economics Yogyakarta State University



**By:
Rizki Dewi Pawitrasari
12818244011**

**ACCOUNTING EDUCATION DEPARTMENT
FACULTY OF ECONOMICS
YOGYAKARTA STATE UNIVERSITY
2016**

**THE DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME TAX DETECTIVE
BASED ON ADOBE FLASH CS5 AS LEARNING MEDIA TO IMPROVE
STUDENT'S MOTIVATION FOR GRADE XI ACCOUNTING STUDENT
AT SMK BKAKTI KARYA 1 MAGELANG ACADEMIC YEAR 2015/2016**

Undergraduate Thesis


Oleh:
Rizki Dewi Pawitrasari
12818244011

This Undergraduate thesis had been approved
and validated on June 20th, 2016

To be examined by the team of Undergraduate Thesis Examination
Accounting Study Program
Accounting Education Department Faculty of Economics
Yogyakarta State University

Approved By:

Supervisor,



Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.

NIP. 19831120 200812 1 002

VALIDATION

The Undergraduate Thesis entitled:

**THE DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME TAX DETECTIVE
BASED ON ADOBE FLASH CS5 AS LEARNING MEDIA TO IMPROVE
STUDENT'S MOTIVATION FOR GRADE XI ACCOUNTING STUDENT
AT SMK BKAKTI KARYA 1 MAGELANG ACADEMIC YEAR 2015/2016**

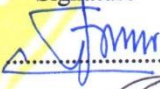
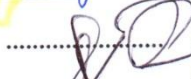

By:

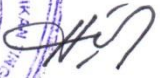
RIZKI DEWI PAWITRASARI

12818244011

Had been defended in front of the Examiner Team on June 30rd, 2016
and had been successfully passed

THE EXAMINER TEAM

Name	Position	Signature	Date
Abdullah Taman, SE.,M.Si.,Akt	Chairman of Examiner & Examiner		25/07/16
Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.	Co-examiner and secretary		25/07/16
Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D	Main Examiner		25/07/16

Yogyakarta 25th July 2016
Faculty of Economics
Yogyakarta State University
Dean,

Dr. Sugiharsono, M.Si.
NIP.19550328 198303 1 0021

DECLARATION OF AUTHENTICITY

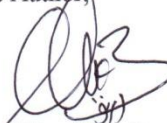
I, the undersigned

Name : Rizki Dewi Pawitrasari
Student ID : 12818244011
Study Program : Accounting Education
Faculty : Economics
Undergraduate Thesis Title : The Development of Educational Game Tax Detective Based On Adobe Flash CS5 as Learning Media to Improve Student's Motivation For Grade XI Accounting Student at SMK Bkakti Karya 1 Magelang Academic Year 2015/2016

Hereby declared that this undergraduated thesis is my own original work. According to my knowledge, there is no work or opinions written or publish by other, except vs reference or citation by following the prevalent procedure of scientific writing.

Yogyakarta, June 1st 2016

The Author,



Rizki Dewi Pawitrasari

NIM. 12818244011

MOTTOS

“Allah Tidak Melihat Bentuk Rupa dan Harta Kalian. Tetapi Dia Melihat Hati dan Amal Kalian”

~Nabi Muhammad SAW~

“You Can If You Think You Can”

~Dr. Norman Vincent Paele~

“Enjoy Your Youth With Reading Books, Sports and Make A Friends. Because It Can Be Repeated”

~Susilo Bambang Yudhoyono~

DEDICATIONS

I sincerely dedicate this thesis to:

- My parent, the one who always make me feel strong and protect me with their prayer. I do love you, Mom and Dad.
- my beloved sister Sinta Ekawati Savina, for her advice and for helping me through harsh moment and my brother Nanang that always accompany his sister working on this thesis.
- Me myself, for my hard work and my future.
- For all of people who help me to present this undergraduate thesis.

**PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF TAX DETECTIVE
MENGUNAKAN SOFTWARE ADOBE FLASH CS5 SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN AKUNTANSI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK BHAKTI KARYA 1
MAGELANG TAHUN AJARAN 2015/2016**

**Oleh:
Rizki Dewi Pawitrasari
12818244011**

ABSTRAK

Penelitian Pengembangan ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan Game Edukatif Tax Detective bagi siswa kelas XI SMK, (2) mengetahui kelayakan Game Edukatif Tax Detective yang dikembangkan sebagai media pembelajaran dengan penilaian dari Ahli, (3) meningkatkan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan Game Edukatif Tax Detective.

Penelitian ini merupakan Research and Development (RnD). Penelitian Pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang berisi 5 tahap pengembangan yaitu: 1) analysis, 2) design, 3) develop, 4) implementation, dan 5) evaluation. Pada tahap pengembangan Game Edukatif Tax Detective dinilai kelayakannya sebagai media pembelajaran oleh Ahli Materi, Ahli Media, Praktisi Pembelajaran Akuntansi. Uji coba dilakukan pada 26 siswa kelas XI AK SMK Bhakti Karya 1 Magelang.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa Game Edukatif Tax Detective layak digunakan pada kelas XI AK SMK Bhakti Karya 1 Magelang. Dilihat dari hasil 1) Ahli Materi memberikan rata-rata skor 4,65 yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak", 2) Ahli Media memberikan rata-rata skor 4,12 yang termasuk kategori "Layak", 3) Praktisi Pembelajaran Akuntansi memberikan rata-rata skor 4,37 yang termasuk kategori "Sangat Layak", 4) Siswa memberikan skor rata-rata 4,72 yang termasuk kategori "Sangat Layak". Pada Uji Lapangan menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa diperoleh peningkatan sebesar 17,2%, dengan skor sebesar 73,72% menjadi 91%. Pada pengujian uji-t berpasangan diperoleh t_{hitung} sebesar -24,579 dengan sig.0,007 yang menunjukkan perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media. sehingga dapat disimpulkan bahwa media Game Edukatif Tax Detective layak digunakan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Akuntansi, Game Edukatif Tax Detective, Motivasi Belajar.

**THE DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME TAX DETECTIVE
BASED ON ADOBE FLASH CS5 AS LEARNING MEDIA TO IMPROVE
STUDENT'S MOTIVATION FOR GRADE XI ACCOUNTING STUDENT
AT SMK BKAKTI KARYA 1 MAGELANG ACADEMIC YEAR 2015/2016**

**By:
Rizki Dewi Pawitrasari
12818244011**

ABSTRACT

This research aims to: (1) develop Educational Game Tax Detective for grade XI, (2) know the feasibility Educational Game Tax Detective as learning media, (3) know students' motivation improvement before and after using Educational Game Tax Detective.

This research was a Research and Development (RnD). This research adapted from ADDIE development model which consist of five development stages; 1) analysis, 2) design, 3) develop, 4) implementation, dan 5) evaluation. Validation stages was conducted with product validation by material experts, learning media experts, and accounting practitioner learning. Product was tested on 26 students of grade XI AK at SMK Bhakti Karya 1 Magelang.

Based on research results on the development of learning media Educational Game Tax Detective was feasible to be used for grade XI SMK Bhakti Karya 1 Magelang. It was proved from 1) the assessment score by material experts obtained the average score 4,65 with the category "Very Feasible", 2) the assessment score by material experts obtained the average score 4,12 with the category "Feasible", 3) the assessment score by accounting practitioner learning obtained the average score 4,37 with the category "Very Feasible", 4) the assessment score by student obtained the average score 4,72 with the category "Very Feasible". In the field test, the Educational Game Tax Detective was successful in improving students' motivation obtained 17,2% from 73,72% to 91%. Based on the assessment using paired t-test obtained value -24.579 with sig (p) = 0.007, The t-test results showed that there was a significant change between before and after the use of media. Thus, Educational Game Tax Detective learning media was feasible to use on grade XI at SMK and improving student learning motivation.

Key Words: Learning media, Educational Game Tax Detective, Learning Motivation.

FOREWORD

Alhamdulillahirobil'alamin, I am very grateful to Allah SWT the Most Gracious and the Most Merciful. All praise to Allah SWT who has blessed me with so many beautiful things in my life. His blessing has empowered me to finish this undergraduate thesis. I realize that it would have been not possible without support of many people. Therefore, I would like to express my deepest gratitude to the following:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab M.Pd., M.A., Rector of Yogyakarta State University.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dean of Faculty of Economics Yogyakarta State University who had gave the research permission for this undergraduate thesis.
3. Abdullah Taman, M.Si., Ak., Head of Accounting Education Department.
4. Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc., my deepest gratitude goes to my thesis supervisor who had provided continuous direction, guidance, help, and correction in the accomplishment of my undergraduate thesis.
5. Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D., my examiner who had been pleased to take the time to provide input, advice, suggestion and motivation so that this thesis could be completed.
6. Anissa Ratna Sari, M.S.Ed., my academic supervisor who had provided assistance, guidance and advice during the study period.
7. RR. Indah Mustikawati, SE.Akt.,M.Si., lecturer who became material expert for this thesis who had provided input, advice, assessment and validate the material.
8. Muhammad Izzudin Mahali, S.Pd.T.,M.Pd., lecturer who became media expert for this thesis who had provided input, advice, assessment and validate the media.
9. Sri Suharsi, SH., Head of SMK Bhakti Karya 1 Magelang who has given permission to research.

10. Lilies Noviana., S.Pd., accounting teacher at SMK Bhakti Karya 1 Magelang who has provided support and help during the implementation of these research.
11. Students of grade XI AK SMK Bhakti Karya 1 Magelang on their cooperation and participation in this research.
12. My friends in International Program of Accounting Education 2012, especially my dearest friend (Erika, Chaca, Mita, Reka, Andit, Riza, Riyan and Beni).
13. All my friends that I can't mention one by one.

I realized that in the writing of this thesis still has many mistakes. Therefore the author expect criticism and suggestions that are built to improve this thesis. Final words, I say thanks and I hope this thesis would be useful for the readers.

Yogyakarta, Juny 1st 2016

The Author,



Rizki Dewi Pawitrasari

NIM. 12818244011

TABLE OF CONTENTS

	Page
COVER	i
APPROVAL SHEET	ii
VALIDATION SHEET	iii
DECLARATION OF AUTHENTICITY	iv
MOTTOS	v
DEDICATION	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
FOREWORD	viii
TABLE OF CONTENT	x
LIST OF TABLES	xiii
LIST OF PICTURES	xiv
LIST OF APPENDIXES	xv
BAB I. INTRODUCTION	1
A. Problem Background.....	1
B. Problem Identification	6
C. Problem Limitation.....	7
D. Problem Formulation	7
E. Research Objectives.....	8
F. Product Specification	8
G. Research Benefit	8
H. Developing Assumption	10
BAB II. LITERATURE REVIEW	11
A. Theoretical Review	11
1. Learning Motivation.....	11
a. Definition of Motivation	11
b. Learning Motivation.....	11
c. Motivation Indicators	12

d. Motivation Function.....	13
2. Learning Media Educational Game Tax Detective.....	14
a. Definition of Learning Media.....	14
b. Clasification of Learning Media	15
c. Function of Learning Media.....	16
d. Criteria of Learning Media	17
e. The Principle of Election Media	17
f. Educational Game Tax Detective	19
3. Adobe Flash CS5.....	21
a. Definition of Adobe Flash CS5	21
b. Advantages of Adobe Flash CS5	22
4. Learning Accounting Standard of Competence Introduction of Tax ..	23
a. Definition of Taxes.....	23
b. Function of Taxes.....	24
c. Tax Colecction System.....	24
d. Definition of Taxpayers	24
5. Research and Development Model	25
a. Borg and Gall Model.....	25
b. Dick and Carry (ADDIE) Model.....	27
c. 4D Model.....	28
d. Jolly and Bolitho Model.....	30
B. Relevant Research	32
C. Research Framework	34
D. Research Paradigm.....	36
E. Research Question	36
BAB III. RESEARCH METHODS	38
A. Types of Research	38
B. Place and Time of Research	38
C. Subject and Object of Research.....	38
D. Definisi Operational Definition.....	39
E. Procedures for Research	39

F. Data Collection Techniques	43
G. Data Collection Instrument	44
H. Instrument Test.....	47
I. Data Analysis Techniques	49
BAB IV. RESEARCH RESULT AND DISCUSSIONS	55
A. Description of the Research	55
1. Description of Research Location	55
2. Description of the Subject.....	55
3. Description of Location and Time of Research	56
B. Research Result	57
C. Media Feasibility	80
D. Students' Response	86
E. Learning Motivation	88
F. Discussion	92
G. Development Limitations	99
BAB V. CONCLUSION AND SUGGESTION	100
A. Conclusion.....	100
B. Suggestion	101
REFERENCE.....	103
APPENDIX.....	105

LIST OF TABLES

Table	Page
1. Lattice Instrument for Materi Expert	45
2. Lattice Instrument for Media Expert	45
3. Lattice Instrument for Accounting Practitioner	46
4. Lattice Instrumen for Student	46
5. Lattice Instrument fo Student’s Motivation.....	47
6. Indivtors Measurement Croanch’s Alpha	49
7. Scoring Rules	50
8. Score Conversion to 5 Scale	50
9. Score Conversion 5 Scale	51
10. The Criteria for Scoring the Items on Motivation Questionnaire.....	52
11. Conversion Score Learning Motivation.....	54
12. Description of Research Subject.....	55
13. Schedule of Development Research Implementation.....	56
14. Media Making Device	59
15. Recap of Material Expert Assessment	64
16. Recap of Media Expert Assessment	66
17. Recap of Accounting Practitioner Learning Assessment	68
18. Recap of One to One Trying Assessment	74
19. Recap of Small Group Trying Assessment.....	76
20. Recap of Field Trying Assessment	78
21. Validation Assessment of Media Expert	80
22. Validation Assessment of Material Expert	82
23. Validation Assessment of Accounting Practitioner Learning	84
24. Comparison Trial Stages.....	87
25. Interpretatiton of Validity Learning Motivation.....	88
26. Recap of Learning Motivation Assessment	90
27. Paired Sample T-test Result.....	91

LIST OF PICTURES

Picture	Page
1. Research Paradigm	36
2. Flowchart Educational Game Tax Detective	61
3. Intro Page	62
4. Main Menu Page	63
5. Chart of Validation Results by Material Expert	65
6. Chart of Validation Results by Media Expert.....	67
7. Chart of Validation Results by Accounting Practitioner	69
8. Material Page Before Revision	70
9. Material Page After Revision	70
10. Main Menu Page Before Revision.....	71
11. Main Menu Page After Revision	71
12. Material Page Before Revision	71
13. Material Page After Revision	72
14. Material Page After Revision	72
15. Chart of One to One Trying.....	75
16. Chart of Students' Assessment on Small Group Test.....	77
17. Chart of Field Trial Assessment	79
18. Chart of Media Feasibility by Media Expert on Every Aspect.....	81
19. Chart of Media Feasibility by Media Expert the Whole Aspects	82
20. Chart of Media Feasibility by Material Expert on Every Aspect	83
21. Chart of Media Feasibility by Material Expert the Whole Aspects.....	84
22. Chart of Media Feasibility by Accounting Practitioner on Every Aspect....	85
23. Chart of Media Feasibility by Accounting Practitioner the Whole Aspects	86
24. Comparison Chart stages of Testing all Aspects	87

LIST OF APPENDICES

Appendix	Page
1. Content of Material	106
a. Silabus	107
b. Material Game	111
c. Question Game.....	151
2. Process of Development.....	163
a. Story Board	164
b. Final Product.....	169
3. Research Instrument.....	170
a. Validation Instrument for Media Expert.....	171
b. Validation Instrument for Material Expert	175
c. Validation Instrument for Accounting Practitioner	179
d. Validation Instrument for Student	183
e. Instrument for Learning Motivation	186
4. Validation Material Expert.....	190
a. Instrument Validation	191
b. Data of Assessment Result	196
5. Validation Media Expert.....	197
a. Instrument Validation	198
b. Data of Assessment Result	203
6. Validation Accounting Practitioner	204
a. Validation Instrument	205
b. Data of Assessment Result	210
7. Implementation Test.....	212
a. List of Absent One to One Trying	213
b. Data of Assessment Result One to One Trying	214
c. List of Absent Small Group Trying	215
d. Data of Assessment Result Small Group Trying	216

e. List of Absent Field Trying.....	217
f. Data of Assessment Result Field Trying.....	219
8. Instrument Student Learning Motivation	223
a. List of Validity and Reliability	224
b. List of Instrumen Test Before.....	226
c. List of Instrument Test After	228
d. Learning Motivation Data Before.....	230
e. Learning Motivation Data After	231
f. Data of Assessment Paired Sample T-test.....	233
9. Documentation.	234
a. Sample Question Form Early Observation	235
b. Statement Research Letter	236
c. Documentation.....	237

CHAPTER 1

INTRODUCTION

A. Problem Background

Education is an investment that must be possessed by any person. In the era of globalization as it is today, everyone is required to know information developed mainly in the field of technology. Education also experienced rapid progress. Many new technologies are popping up in a variety of fields. Therefore, everyone should be able to adapt to technological advances to print high-quality human resources. According to the law No. 20 of 2003 article 1, paragraph (1) of the National Education System (Sisdiknas): “Education is a planned and conscious effort to bring about an atmosphere of learning and learning programs so that students are actively developing potential for them to have a religious, spiritual power of self-control, personality, intelligence, morals, as well as the necessary skills themselves, society, nation, and State.”

To achieve the education that can produce qualified human resources is through learning. One of them is by using the learning media at the time of the learning process. The learning media is a means of for teachers to delivery an information for student. According to Gagne and Briggs (1971) in the Azhar Arsyad (2011: 4) learning media is a tool that is physically used to deliver the content of instructional materials (media intended among other books, tape recorders, cassettes, video camera,

video recorder, film, slides, photographs, pictures, graphics, television and computers). In addition, learning media certainly can help students to prepare for and accept the material because it can be used independently at home. Learning media generally is a tool to deliver the message to the students to facilitate delivery in learning. Thus, learning media that we used should attract the attention of students to learning that is given is able to motivate students to excited in following the activities of learning. In the world of education, instructional media typically used less draw attention even felt very monotonous, because it only uses the module/book packages, student worksheets, and the board only. It makes the learning motivation of students is reduced. The success of a teacher in teaching can be measured by the learning motivation of students. Motivation as one of the psychological factors in the process of teaching and learning has meaning as a mental boost that gives rise to the existence of a power mover within the student learning activities which give rise to then maintain continuity of learning and provide direction on the achievement of learning objectives (Sardiman a. M, 2012: 75). In teaching and learning activities the role of motivation is very necessary. Through the motivation, basically can help in understanding and explaining the behavior of the individual, including the individual behaviors that are being studied.

One of the important standard of competence is understood in accounting expertise is the standard tax competencies. Tax subject is material provided by the time students are in class XI. When the teacher

explains tax, then teachers need an interesting learning media so that students remain focused their attention on the material that is being delivered. The main problem encountered when the teacher explained about taxes is, teachers use only book package and the Board as capital in teaching, then students will record the material that was provided to teachers, and after the material is complete, then the teacher will give you exercise matter. Whereas the tax subjects in class XI more review on the theory of taxation introduction with a bit of material matter of Basic Competence at the end. The scope of the material is pretty much hard to make students understand the tax matter. Plus the monotonous learning process, students will eventually become quickly saturated and bored in following the learning. This is a challenge for teachers to be able to create an interesting and fun learning. Fun learning can be created through the use of a variety of learning methods or models or by using interactive learning media so as to make students become excited to learn and easier to understand the material.

A lot of learning media which can be used to motivate students in learning. One of the media learning that can be developed is currently utilizing computer technology. In the world of education computer technology are familiar use in the learning process. Technological developments have given the influence in education particularly in the learning process. Before the existence of such technology at this time, students assume that learning resources are simply based on a teacher. The

teacher always considered knows everything, so any material delivered teacher students always receive it. For now, learning resources not only on teachers. Students can study anywhere, anytime, and with anyone by making use of existing technology.

One of the developments in computer technology that could be developed as a media of instruction is to use software. One of the software can be developed as learning media is using computer technology that is Adobe Flash CS5. The development of the current computer technology has proven to be very helpful in the field of education. By using media computers, students have many advantages, example students can improve the skill of using the technology computer and motivate students in learning. Currently most among already extensive use of computer technology, and many schools already have a computer lab.

By using the software adobe flash, we can create innovations such as games. Every child today certainly know all kinds of games, most of them really like to play it through electronic device such as a computer or mobile phone. Most of them reasoned that games can be used as a tool for refreshing or relaxing after doing so, just as students make their learning in all schools. But in fact many of them play the game which negatively affect and get them hooked so that it is not science that they can, but getting them addicted to playing and being lazy.

Most communities are still looking if games are tools or media performer than as a media of learning. The nature of the game that is

challenging, addictive and fun can make a negative impact if the game being played is not educational. The need for developing an educational game that is also able to be used as media of learning that can motivate students in learning.

Based on early observations conducted researcher at the time of executing the Practice Field Experience which was carried out in August and September in class XI Accounting SMK Bhakti Karya 1 Magelang, Learning process that implemented still centered to the teacher and the medium used is still just using a whiteboard, and book/worksheets. Whereas the Department of accounting has the most time because of the lessons of Economics, Accounting or Tax. A monotonous learning, make learning motivation of students is reduced. Most of them don't pay attention to the teacher are describing when they are bored. Students prefer to play their gadgets or chatting with their classmate. Results from the first observation in class XI Accounting SMK Bhakti Karya 1 Magelang noted that most of the students liked the game, and most of them spend the free time to play games. On the second observation conducted researchers on 6 January 2016, out of 26 students, 81% of students of Class XI Accounting know game based Quiz and know the rules of the game. This is evidenced from the results of questionnaire deployed. In addition, students have an interest when there is a game about taxes with the genre.

From the background above, researchers want to develop educational games. Tax Detective is one educational game development

using the software Adobe Flash CS5. Researchers will develop and examine the development of the game. With the development of this educational game researchers will develop a series of Quiz games where the players will act as participant then answered questions about taxes to win the quiz.

From this the researchers conduct research entitled “The Development of Educational Game Tax Detective Based on Adobe Flash CS5 as Learning Media to Improve Student’s Motivation for Grade XI Accounting Student at SMK Bkakti Karya 1 Magelang Academic Year 2015/2016.”

B. Problem Identifications

Based on the above problems, the problems can be identified as follows:

1. Learning process in SMK Bhakti Karya 1 Magelang are still conducted conventionally using whiteboard and have not optimilized the facilities provided.
2. Low motivation of the students in studying accounting.
3. Tax subjects that are difficult to understand because the scope of the material pretty much.
4. Limitations experienced by school in developing instructional media and teachers’ lack of creativity in developing teaching methods.
5. Still not a lot of development of educational game based on Adobe Flash as a learning media in accounting, especially Tax subjects.

C. Problem Limitations

Dealing with the researchers' limitation, in terms of knowledge, experience, time, and energy, and to help the research is not to be widespread, the researcher limits the issues on The Development of Educational Game Tax Detective Based on Adobe Flash CS5 as Learning Media to Improve Student's Motivation for Grade XI Accounting Student at SMK Bkakti Karya 1 Magelang Academic Year 2015/2016.

D. Problem Formulation

Based on the above problem definition, the formulation of the problem can be stated as follows:

1. How to develop Educational Game Tax Detective Based on Adobe Flash CS5 as Learning Media to Improve Student's Motivation for Grade XI Accounting Student at SMK Bkakti Karya 1 Magelang Academic Year 2015/2016?
2. How is the feasibility of the Educational Game Tax Detective Based on Adobe Flash CS5 as Learning Media to Improve Student's Motivation for Grade XI Accounting Student at SMK Bkakti Karya 1 Magelang Academic Year 2015/2016?
3. How the effect of the using of Educational Game Tax Detective Based on Adobe Flash CS5 as Learning Media for students' motivation?

E. Research Objectives

1. Developing an Educational Game Tax Detective Based on Adobe Flash CS5 as Learning Media to Improve Student's Motivation for Grade XI Accounting Student at SMK Bkakti Karya 1 Magelang.
2. Knowing the feasibility of Educational Game Tax Detective Based on Adobe Flash CS5 as Learning Media to Improve Student's Motivation for Grade XI Accounting Student at SMK Bkakti Karya 1 Magelang.
3. Knowing the students' motivation after using Educational Game Tax Detective Based on Adobe Flash CS5 as Learning Media.

F. Product Specification

Product specifications expected in this research are:

1. The end of the product is a software called a educational game Tax Detective can be used as a learning media for students in play while learning.
2. Educational Game Tax Detective was developed using the program Adobe Flash CS5.
3. Educational Game Tax Detective includes Tax subjects for Class XI Accounting SMK Bhakti Karya 1 Magelang.

G. Research Benefit

The expected benefits of this research can be reviewed in terms of theoretical and practical with the following description:

1. Theoretical Benefits

Theoretically, this research have benefits, especially in the field of education theory associated with the development of educational game as learning media on the basis of competence transfer, clearing and collection

for vocational students.

2. Practical Benefits

a. For Students

Improving students' motivation in the Tax subject and students can learn Tax both in the classroom and outside the classroom.

b. For Teachers

Adding insight to the alternative media teacher learning the Tax subject are more innovative and attract the attention of students that can be used by teachers as a reference educational game other media and creating a more attractive learning for the tax subject.

c. For Researchers

Gaining knowledge about how to make learning media which is creative and innovative and get a direct opportunity to apply educational game Tax Detective as learning media for student, and it is expected to be applied in education as a learning media that utilizes computer technology and it can be used by teachers in developing reverensi other learning media.

H. Developing Assumption

1. Educational Game Tax Detective drafted an alternative learning media that can be used anywhere by vocational student of grade XI.
2. The school where the implementation of the research already have a computer lab.
3. Validator has the same view on quality criteria/eligibility good in the field of learning media based on educational game.
4. Product development model used is the ADDIE model of development has been modified to be adapted to the development will be done.

CHAPTER II

LITERATURE REVIEW

A. Theoretical Review

1. Learning Motivation

a. Definition of Motivation

Motivation comes from the Latin word "movere" which is push or move. Basically motivation is a conscious effort to move, steer and maintain a person's behavior that he was compelled to act to do something so as to achieve a particular result or goal. According to Hamzah B. Uno (2013: 1) Motivation is basic impulse that drives a person to behave in. Motivation is the force, both from within and outside that encourages a person to achieve specific objectives that have been set previously. Or in other words, the motivation can be defined as a mental boost against individuals or the people as members of society.

b. Learning Motivation

According Sardiman AM (2012: 73) learning motivation is a psychological factor that is non-intellectual. Typical role is in terms of the growth of passion, happy and eager to learn. Someone must have the learning motivation in himself in order to obtain a desired result. According Oemar Hamalik (2011: 158) motivation

is the energy change in a person who is characterized by the emergence of feelings and reactions to achieve it.

From the definition of the learning motivation, basically contain the same meaning, the motivation to learn is the overall driving force of psychic in students that lead to learning activities and provide direction and learning activities, so that children is not only learn but also enjoy learning

c. Motivation Indicators

The nature of learning motivation is internal and external encouragement to students who are learning to get a change in behavior, generally aligned with some indicators or elements that support the success in learning. Some things that can affect the size of one's motivation by Hamzah B. Uno (2009: 31) include: (1) there is a passion and desire to succeed, the motive to succeed in performing a task and the desire to get perfection results in a task, (2) the drive and the need to learn, could be due to a boost from the inside or the encouragement of outsiders, (3) there is hope and ideals of the future, someone who has clear goals and focus on those goals will be more motivated to learn, (4) the existence of an award in the study, a person completing a task or learning is not due achievement motive, but as encouragement to avoid failures that stem from the fear of failure, (5) there are interesting in learning activities, students love to learn because they see things

that are interesting in learning itself, (6) the existence of a conducive learning environment, an environment that can create a comfortable atmosphere for learning will also increase the motivation to learn and not easily bored.

d. Motivation Fuction

Oemar Hamalik (2011:75) mentioned the 3 functions of the learning motivation in students: 1) Encourages the onset of behavior or conduct. Without motivation will not arise activities such as learning, 2) As referrer, that directs the deeds to the achievement of the desired goals, 3) as the driving force, he serves as the engine for the car. Big nothingness of motivation will determine the quick or the slowness of a job.

Hamzah b. Uno (2013:23) mentions about the factors that affect the motivation of learning: The motivation of learning can arise due to intrinsic factors, such as the passion and desire of successful learning, hope and encouragement would be ideals. Whereas extrinsic factor is a tribute, a conducive learning environment, and learning activities. But keep in mind, both of these factors caused by certain stimuli, so that someone who wishes to undertake a more active learning activities and spirit.

From the explanation above, the conclusion can be drawn that the motivation of learning is an impetus that arise from one's self for doing certain actions so that achieve results. The most

important is how teachers can afford to give encouragement and learn how to develop and drive the motivation so that students can achieve the desired learning outcomes.

By using the new learning techniques and creative, then facilitate teachers in presenting material to students so that students are motivated to learn independently and have good learning results.

2. Learning Media Educational Game Tax Detective

a. Definition of Learning Media

Media is a plural of the word "medium" meaning an intermediary or introduction. The Word applies to media activities or businesses, such as media in the message (Wina Sanjaya, 2006).

Robert Hanick in Arsyad Azhar (2011: 4) defines the media is something that carries information between the source and receiver of information. Still in the same angle, Kemp and Dayton in Arsyad Azhar (2011: 4) suggests the role of media in the communication is as a sender (transfer) that is transmitting the message from the sender to the recipient of the message or information (receiver).

From that description, it can be concluded that the leaning media is as tools of graphic, photographic or electronic to catch, process and reconstruct visual information or verbal that can stimulate students to learn.

b. Clasification of Learning Media

One feature of the learning media is media that contain and carry a message or information to recipients example students. therefore need to be designed and developed an effective media to ensure the occurrence of learning. The following classification of learning media according to Taksonomi Leshin, et al (Azhar Arsyad, 2011):

- 1) Human-based Media. Human-based media is the media used to transmit and communicate a message or information through style tutorial. This media is helpful specially when our goal is change the attitude or would like to directly involved in monitoring student learning.
- 2) Print-based Media. The print-based media is the media used to transmit and communicate a message or information through text book, Guidebook, journals, magazines, and the sheets off. The print-based media are demanding some elements to note such as: Organization, formatting, consistency, attractiveness, size, and spacing.
- 3) Visual-based Media. Visual-based media is the media used to transmit and communicate a message or information through the image representations (paintings or photographs), diagrams, maps, and graphs.

- 4) Audio Visual Media. Audio visual based media is the media used to transmit and communicate a message or information that combines the use of sound and picture make.
- 5) Computer-based Media. Computer-based media is the media used to transmit and communicate a message or information using the computer as a Manager in the learning process (Computer Managed Instruction/CMI).

c. Function of Learning Media

According to Levied and Lentz (1982) in the Azhar Arsyad (2011: 16-17) suggests four functions of learning media especially the visual media, there are:

- 1) The attention function of visual media is at the core, which is attractive and direct students' attention to concentrate on the content related to the meaning of the displayed visual or text accompanying the subject matter.
- 2) The affective function of visual media can be seen from the enjoyment of students when learning a text with a picture.
- 3) Cognitive function of visual media can be seen from the findings of the study revealed that the visual symbol or picture facilitate the achievement of the goal to understand and remember information or messages contained in the image.
- 4) Compensatory function of learning media can be seen from the findings that the visual media that provide the context for

understanding the text help students who are weak in reading to organize information in the text and recall.

d. Criteria of Learning Media

According to Azhar Arsyad (2011:75), Criteria of learning media stems from the concept that the media is part of the overall instructional system.

- 1) Correspond to the desire to achieve. The media selected in accordance with a predetermined instructional generally refers to one or a combination of two or three domains of cognitive, affective, and psychomotor.
- 2) It is appropriate to support the content of the lessons that nature facts, concepts, principles, or generalization.
- 3) Practical, flexible, and survived. If there is not time, funds, or other resources to produce, does not need to be enforced
- 4) skilled Teachers.
- 5) Grouping.
- 6) Technical Quality. Visual development either picture or photograph must meet certain technical requirements.

e. The Principle of Election Media

Before determine choice of media to be used for learning, there are some principles that need to be noticed by a teacher.

According to the Brown et al in H. Rayandra Asr (2012) provide 8 principles in the selection of learning media. Whereas,

Gerlack and Ely (h. Rayandra Asr, 2012) gives 5 principles. In General is the following:

- 1) Conformity. The selected media should correspond to the learning objectives.
- 2) Clarity of Dish. Some types of media and learning resources designed just to consider the scope of the learning materials regardless of difficulty level serving at all.
- 3) Ease of access. Ease of access into one of the principles in the selection of media.
- 4) Affordability. With regard to the costs aspects.
- 5) Availability. The availability of media to consider in selecting media.
- 6) Quality. In the selection of learning media, quality media should watch out for.
- 7) There is an alternative. In the selection of media, one of the principles is also important to note is that the teacher is not depends only on certain media.
- 8) Interactivity. A good media is that it can provide two-way communication interactively.
- 9) Organization. Other considerations also can not be ignored is the support organization.
- 10) Novelty. The novelty of the media which should also be a consideration, because the newer media would be better.

11) Students Oriented. The selection of the media learning should be student-oriented.

f. Educational Game Tax Detective

1) Educational Game

The games that have educational content better known as the educational games. Educational game aimed to provoke the interest of students towards the subject matter while playing, so it is with a feeling of happy expected students can more easily understand the subject matter presented. This type is actually more referring to the content and objectives of the game, not the real kind.

Educational Games are one of the media types used to provide instruction, add to the knowledge of its users through a unique and attractive media. This type is usually aimed at teenagers who are still studying.

Educational Games according to Andang Ismail (2006:119) in his book Education Games is a very fun activity and can be a way or didactic educational tools. According to Randel (1991), game very potential to regrow the learning motivation of students who experienced a reduction. Based on research conducted by Randel in 1991 noted that wearing a very rewarding game on materials related to mathematics, physics and language proficiency (such as social studies, biology and logic).

Based on the above description it can be inferred that the educational game is one form of the game that can be useful for supporting the teaching-learning process in a more fun and more creative, and used to provide instruction or increase the knowledge of its users through a media that is interesting and contains elements of educating or values education

2) Educational Game Tax Detective

Educational Game Tax Detective is a development game which inspired from the game kind of Quiz. Games with that genre is a game where players need accuracy in answering the questions that being given. Benefits of a quiz game is, can improve the accuracy and logic of our thinking.

The game will be developed contains a story about a detective where we'll be the detective. How to play this game is to answer all questions on the matter of taxes. Educational Game Tax Detective will be developed using the software Adobe Flash CS5 to be media learning accounting. This game will contain questions about taxes. Before playing the game, first participants to read material that is already provided on the application before playing this game.

3. Adobe Flash CS5

a. Definition of Adobe Flash CS5

Adobe Flash animation maker is a program produced by the company's software from the United States that is Adobe Systems Incorporated. Adobe Flash is the software the computer which is the flagship product of Adobe Systems who formerly Macromedia Flash. In 2005 was released by Macromedia Flash, but on December 3, 2005, Adobe Systems acquired Macromedia and all of its products, so the name Macromedia Flash changed into Adobe Flash. Adobe Flash is used to create vector images or animated images. The files resulting from the software have file extension .swf and can be played in your web browser that has Adobe Flash Player install.

Based on the Galih Pranowo (2011: 1), Adobe Flash CS5 is a Software that is widely enjoyed by most people because of possibly being able to do all things related to multimedia. Performance of Flash can also be combined with other programs, Flash can be applied to the making of the animated cartoons, interactive applications, animated effects, banner advertising, website, games, presentations and so on.

Adobe Flash is a program designed by Adobe and a standard application program authoring tool used to create professional animations and bitmaps that are particularly

interesting for the purposes of development of web sites that are interactive and dynamic. Adobe Flash is designed with the ability to create animated 2 dimensions and lightweight so that adobe flash is widely used to build and deliver the animation effects on a website, Interactive CDS and more. In addition, this application can also be used to create animated logos, movie, game, making navigation on the web site, key animation, banners, interactive menus, interactive form fields, e-cards, screen savers and other applications.

b. Advantages of Adobe Flash

In the Galih Pranowo (2011:2), advantages of Adobe Flash CS5 is located on the new features offered by Adobe Systems Incorporated, which does not exist in the previous-generation Adobe Flash issued in 2008, Adobe Flash CS5. Adobe Flash CS5 has some features the latest admirable to beautify and enrich the look of an animation or web design.

Here are some of the latest features provided by Adobe Flash CS5:

1. Object-based Animation
2. Motion Editor Panel
3. Motion Tween Presets
4. Inverse Kinematics with The Bone tool
5. 3D Transformations

6. Decorative Drawing with the Deco tool

4. Learning Accounting Standard of Competence Introduction of Tax

a. Definition of Taxes

Discussing about taxation is inseparable from the notion of the tax itself, according to Prof. Dr. Rochmat Soemitro, SH in Mardiasmo (2011:1): Taxes are the dues of the people to the State Treasury under the laws (which may be imposed) and nothing gets the service lead (cons Achievement) that can be shown directly and used to pay for public spending.

While according to P. J. A. Andriani In Waluyo, (2009:2): Taxes are the dues of society to the State (imposed) owed by mandatory pay it according to the General rules (laws) and received no direct back achievements may be appointed and that the point is to finance public expenditure relating to State Government.

From this definition, there are similarities of views or the principle regarding taxes. Differences regarding the definition solely on the use of language or style of wording only. The two do have the elements as follows:

- 1) Tax withheld) based on the Act.
- 2) No lead service (*Kontraprestasi*) directly.
- 3) Can be imposed.

4) Result to finance development

b. Function of Taxes

Taxes are a source of acceptance of a country that has two functions (Mardiasmo 2011:1), i.e.:

- 1) Function of the budget (budgetair) as a source of funds for the Government, to finance expenditures.
- 2) Function set (regulerend) as a means of control or enforce the Government in the field of social economy.

c. Tax Collection System

The tax collection system can be divided into three system (Mardiasmo, 2011:7), as follows:

- 1) Official Assessment system is a voting system that gives authority to the Government (*fiskus*) to determine the magnitude of the tax.
- 2) Self Assessment System is a voting system that is fully authorized to Taxpayers to compute, reckon, pay, and reported the own immensity of taxes owed.
- 3) With Holding System is a voting system that gives authority to a third party (not *fiskus* and not the Taxpayers in question) to determine the magnitude of the tax owed by the Taxpayer.

d. Definition of Taxpayers

According to the Law No. 28 of 2007 article 1 paragraph 2 defines the Taxpayers is a private Person or institution, including

the taxpayers, cutting taxes, and tax collector has the right and obligation of taxation in accordance with the provisions of the regulations. A private person is the subject of the Tax resides or reside in Indonesia or outside Indonesia.

According to Law No. 28 of 2007 (2007:3), the General provisions and Taxation Procedures mentioned that: The Institute is a group of people or capital which is unity, both doing business and not doing business that includes limited liability company, the company komanditer, the company's other State-owned enterprises or business entity belonging to the region with the name of the Assembly, and fellowship, foundations, organizations, social and political organizations, or other organizations, institutions and other bodies including the collective investment contract and business form anyway.

5. Research and Development Model

There are various models of media development procedures in research and development, as follows:

a. Borg and Gall Model

Borg and Gall in Endang Mulyatiningsih (2012: 163) stated the stages of research and development, are as follows:

- 1) Research and Information Collection, in this stages include the study of literature relating to the cases researched, and preparations to formulate a research framework.

- 2) Planning, in this stages include formulating skills and expertise related to the problem, determine the objectives to achieved at each stages, and if possible/need to do feasibility research on limited basis.
- 3) Develop preliminary form of product, is to develop forms of beginning product to be produced. Included in this step is the preparation of supporting components, preparing guidelines and manuals book, and evaluating the feasibility of supporting tools
- 4) Preliminary field testing, is to do beginning field testing on limited scale involving subject as much as 6-12 subjects. In this stages the collection and analysis of data can be conducted by interviews, observation or questionnaire.
- 5) Main product revision, is make improvements to beginning product that produced based on beginning test results. This improvement is possible to did more than one occasion, according to the results shown in limited testing, so finally obtained main draft products (models) are ready to be tested widely
- 6) Main field testing, the main testing involving all students
- 7) Operational product revision, is doing repairs/improvements to the widely test results, so the product has been developed is operational model design that already validated.

- 8) Operational field testing, is validation test stages towards generated operational model.
- 9) Final product revision, is make ending improvements of developed model in order to produce the final product.
- 10) Disemination and implementation, is stages of distribute product/ developed model.

b. Dick and Carry (ADDIE) Model

In Endang Mulyatiningsih (2011: 5) presented development procedures model, are as follows:

- 1) Analysis At this stage, the main activity is to analyze the need for the development of models/new learning methods and analyzing the feasibility and the terms of the development of models/new learning methods. The development of new learning methods is preceded by a problem in the model/learning methods that have been applied. After analysis of the problem, the researcher need to develop models/new learning method, researchers also need to analyze the feasibility and the terms of the development of models/new learning methods.
- 2) Design This activity is a systematic process that starts from the set of learning objectives, designing scenarios or learning activities, designing learning tools, designing learning materials and tool evaluation of learning results.

- 3) **Development** In the design phase, it has been prepared a conceptual framework application of the model/new learning methods. In the development phase, which is still conceptual framework is realized into products ready to be implemented.
- 4) **Implementation** At this stage, design and methodes that have been developed are implemented in a real situation, that is in the class.
- 5) **Evaluation** After methods are applied then beginning evaluation is conducted to give feedback on model applied/next methods. The results of the evaluation are used to provide feedback to the user models/methods. Revisions were made in accordance with the results of the evaluation or needs that have not been met by the model/new method.

c. 4D Model

In Endang Mulyatiningsih (2012: 195), 4D model explaining development stages are as follows:

- 1) **Define Thiagrajan (1974) analyzing 5 activities are conducted in define stages as follows:**
 - a) **Front and analysis** In this stage, researchers are conducting beginning diagnosis to increase efficiency and efectivity of learning,
 - b) **Learner analysis** In this stage, researchers learn about students's characteristics, such as: ability, learning motivation, experience background, etc,
 - c) **Task analysis** Teachers analyzing main task that have to control

by students, so students can achieve minimum competency, d) Concept analysis Analyzing concepts that will be taught, arranging stages that will carried out rationally, e) Specifying instructional objectives Writing learning objectives, behavior changing that expected after learning.

- 2) Design In design stage, researchers have been made beginning product (prototype) or product design. In the context of learning model development, this stage is preparing model conceptual framework and learning devices (materials, media, evaluation tools) also simulating model usage and learning device in small scope. Before the draft (design) products continue to next stage, design of products (models, textbooks, etc.) need to be validated. Based on validation results, there is possibility that product design still needs to be improved in accordance with validator suggestion.
- 3) Develop In context of learning model development, development activities (develop) is conducted with the following steps: a) Model validation by experts/specialists, matter are validated include the use of model guidelines and learning model devices. An expert team who are involved in validation process consists of: learning technology experts, subject experts, learning outcomes evaluation experts, b) Model revision based on suggestion from the experts at

validation, c) Limited test of learning in classroom, according to the real situation that will be faced, d) Model revision based on test results, e) Implementation of model in a wide area. During implementation process, the effectiveness of model and developed model device will be tested. The effectiveness testing can be conducted with experiments or Classroom Action Research (CAR).

- 4) Disseminate Dissemination stage is conducted by socialization of teaching materials through limited distribution for teachers and students. This distribution is intended to obtain a response, feedback on teaching materials that have been developed. If response of teaching materials user target has been good, so it is conducted printing in large quantities and it is necessary to build marketing in order to teaching materials will be used by user widely.

d. Jolly and Bolitho Model

Jolly dan Bolitho in Emzir (2012: 277) presented stages of development procedures are as follows:

- 1) Identification, identification by teacher or learner(s) of a need to fulfill or a problem to solve by the creation of materials.
- 2) Exploration, exploration of the area of need/problem in term of what language, what meaning, what functions, what skill, etc.

- 3) Contextual realization, contextual realization of proposed new materials by the finding of suitable ideas, contexts or texts with which to work.
- 4) Pedagogical realization, pedagogical realization of material by the finding of appropriate exercises and activities and the writing of appropriate instructions for use.
- 5) Physical production, physical production of materials, involving consideration of lay out, type size, visuals, reproduction, tape length, etc.
- 6) Use, use of materials by students.
- 7) Evaluation, evaluation of materials against agreed objectives.

This research is using ADDIE development procedure. ADDIE is an acronym for Analysis, Design, Development or Production, Implementation and Evaluations. According to Emzir (2012: 275) model of research and development system designed by Walter Dick and Lou Carey is the most widely used models. ADDIE development procedures is using in this research because the steps that conducted always systematically. Stage of ADDIE also refers to the results on previous stage so it will obtain new quality educational product. Another reason, ADDIE is the most effective and efficient model used to solve the problem in this research that is to determine the feasibility of developed products,

not to determine the increase of student motivation or the increase of student achievement.

B. Relevant Researchs

1. Adhi Putranto (2014) entitled "*Pengembangan Game Edukasi Klasifikasi Hewan Menggunakan Adobe Flash Professional CS5 Sebagai Media Pembelajaran Biologi kelas VII Di SMP 15 Yogyakarta*". and the result of this research show that the results of the validation analysis of media that reached 86,68%, and the results of the validation analysis of the material which reached 76,56%, and the results of small group trying reached 92,94%. The differences between this study and the research will be conducted is located in schools and subjects studied. This research was conducted in junior high school grade VII, whereas in this study will be conducted in vocational schools. In this study examines the feasibility of the media seen in the results of learning, while the research will be conducted by researchers only examined the feasibility of the media and to improve students' motivation. Then other differences which this research is adopted from Borg and Gall development model, while the research will be conducted by researchers is adopting ADDIE development model.
2. Defri Safitri (2015) entitled "*Pengembangan Multimedia Interaktif Computer Based Intruction (CBI) Menggunakan Adobe Flash Pada Materi Akuntansi Perusahaan Jasa Di SMK YPE Sawunggalih*".

Kutoarjo”. and the result of this research show that the results of the validation analysis of media obtained an average score of 4,16 which include in the category of Feasible, and the results of the validation analysis of the material which obtained an average score of 4,83 are include in the category of Very Feasible, Accounting teacher obtained an average score of 4,83 which include in the category of Very Feasible, Students obtained an average score of 4,53 which include in the category of Very Feasible. The similarity of this research is equally using adobe flash and equally researched learning in accounting. In this study examines the feasibility of the media seen in the results of learning, while the research will be conducted by researchers only examined the feasibility of the media and to improve students’ motivation. Then other differences which this research is adopted from Borg and Gall development model, while the research will be conducted by researchers is adopting ADDIE development model.

3. Dwi Kartiko Aji (2015) entitled “*Pengembangan Game Edukatif “Accounting Life” Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Materi Akuntansi Perusahaan Jasa Pada Kelas Xi Sma N 1 Pleret Tahun Ajaran 2015/2016*” and the result of this research show that the results of the validation analysis of media obtained an average score of 4.08 for overall aspect which include category of “Feasible”, and the results of the validation analysis of the material which obtained an average

score of 3.84 for overall aspect which include category of “Feasible”, Accounting teacher obtained an average score of 3.90 for overall aspect which include category of “Feasible” Students obtained an average score of 4.01 for overall aspect which include category of “Feasible”. . The similarity of this research is equally using ADDIE development model. The differences between this study and the research will be conducted is subjects studied. This research was applied in accounting subject, whereas the research which will be conducted by researchers will be applied to the introduction of tax.

C. Research Framework

The learning process in the classroom will be able to achieve the goal if the students can understand the learning with a sense of happy and satisfied. A variety of ways can be done by the teacher so that students can learn appropriate intelligence, interest and the each.purpose. But the teacher still teaching in the traditional way by simply giving lectures and assignments so that students quickly discouraged in their learning, and not many students quickly bored and saturated while receiving learning processed.

The use of proper learning media will make students learn with ease, fun and also happy. Learning media will assist teachers in delivering learning in class, so that learning will be more interesting and not monotonous. In this modern times, leveraging a technology it can be innovative ideas in carrying out the learning process in the classroom.

From that problem, researchers tried to find the right solution for learning in the classroom in order to attract motivated students can study. and so that students do not feel bored quickly and saturated while following the learning process in the classroom. By utilize the technology, the researchers want to create a media learning in the form of educational game called Tax Detective are designed using the software Adobe Flash CS5.

By developing educational games, researchers hoping students will be more interested in following the process of learning and helping teachers to provide different learning process in the classroom. Furthermore, students are also expected to learn accounting independently at home or anywhere.

D. Paradigm Research

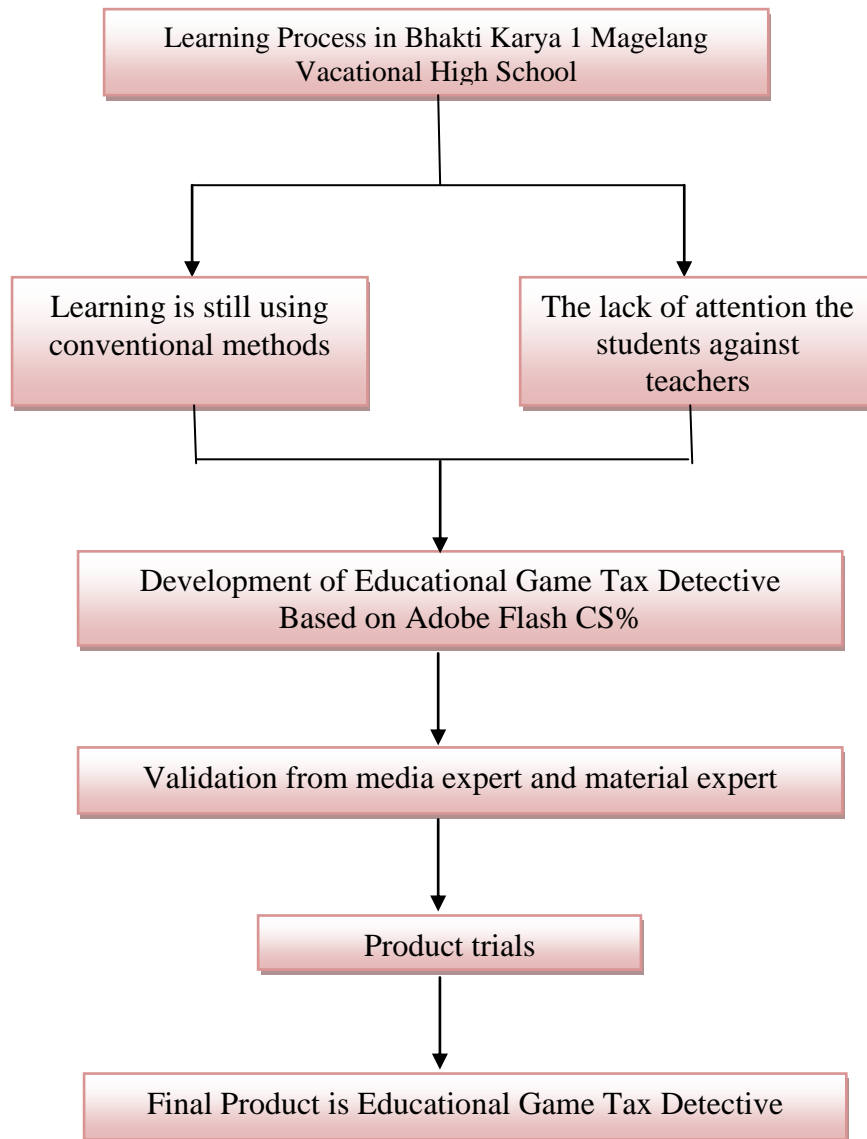


Figure 1. Research Paradigm

E. Research Questions

Based on the background and basic theories mentioned above, the research questions are asked and expected to be obtained as follows:

1. How to develop an Educational Game Tax Detective Based on Adobe Flash CS5 as Learning Media to Improve Student's Motivation for Grade XI Accounting Student at SMK Bhakti Karya 1 Magelang?
2. How is the feasibility of Educational Game Tax Detective Based on Adobe Flash CS5 as Learning Media to Improve Student's Motivation for Grade XI Accounting Student at SMK Bhakti Karya 1 Magelang based on validation/assessment of materials experts?
3. How is the feasibility of Educational Game Tax Detective Based on Adobe Flash CS5 as Learning Media to Improve Student's Motivation for Grade XI Accounting Student at SMK Bhakti Karya 1 Magelang based on validation/assessment of media experts?
4. How is the feasibility of Educational Game Tax Detective Based on Adobe Flash CS5 as Learning Media to Improve Student's Motivation for Grade XI Accounting Student at SMK Bhakti Karya 1 Magelang based on validation/assessment of Accounting practitioners?
5. How to improve students' motivation after using Educational Game Tax Detective Based on Adobe Flash CS5 as Learning Media for Grade XI Accounting Student at SMK Bhakti Karya 1 Magelang?

CHAPTER III

RESEARCH METHODS

A. Types of Research

In this study, researcher used the method of research and development. Sugiyono (2012:407) argues that the method of research and development is a research method that is used to produce a particular product and test the effectiveness of the product. According Endang Mulyatiningsih (2011: 161) research and development purpose to make new product by developing process. The resulting product can be modules, books, and instructional media (Monopoly, Chess, Snakes stairs, etc.). These products expected to be able to overcome the existing problems in learning.

B. Place and Time of Research

The research was conducted at SMK Bhakti Karya 1 Magelang in Elo Jetis, Road No. 3, Magelang of Central Java. The research was carried out in stages over a period of January 2016 – May 2016 which included the planning, research and reporting.

C. Subject and Object of Research

Subject trials involved are media expert, Materials expert, Accounting learning practitioners (Accounting Teacher Vocational High School), and students of class XI AK in SMK Bhakti Karya 1 Magelang.

While the object of the research the feasibility of educational game tax detective to improve's student motivation.

D. Operational Definition

Terms need to be defined operationally in the development of educational game Tax Detective can be explained as follows:

1. The Learning Media is anything that can transmit messages, can stimulate the mind, feelings, and the willingness of the students, so it can be encourage the creation of learning process on students.
2. Educational Gaming Tax Detective is a software application that runs on a PC (Personal Computer) in the foem of writing, images, sounds, animations and so on, and can be operated by someone to be able to achieve learning objectives that have been set.
3. Motivation of learning is the overall power mover in students who pose a learning activity, which ensures the continuity of learning activities and provide direction on learning activities so that the desired objectives can be achieved by students.
4. Tax is a subject matter in SMK Bhakti Karya 1 Magelang containing about the definition of taxes, functions, classifications up to taxation.

E. Procedures for Research

The development procedure adapted ADDIE development model, the model development consists of five phases that include analysis, design, development, implementation and evaluation. But in this research is limited to the implementation phase only. ADDIE development model is

developed by Dick and Carry for designing learning systems analysis (Endang, 2011: 200). Researchers modification in the development model is according to the needs. Here is an explanation of the stages of the model ADDIE:

1. Analysis Stage

- a. Analysis of needs included problems and characteristics of the student
as well as hardware and software.
- b. Analysis of the competencies which include an analysis of the Competency Standards (CS) and the Basic Competency (BC) which will be contained in this media.

2. Design Stage

Based on the analysis, then performed the design stage or the design of products that includes the following three stages:

- a. Preparation of the rules of the game, questions, and answers.
Instructional media product is shaped like a chess game just fill Materialal in it is present in the basic competencies that have been defined, so it needs to be rules of the game that will be able to direct the media to study Accounting.
- b. Making overall storyboard. Storyboard described the overall ties in the media section. Storyboard is a picture of the sketch designs to be made on games educational Tax Detective on a piece of paper,

which later can be applied directly into adobe flash when making the media/product.

- c. Making an Interface. Interface in this case is the display interface media game-based learning, educational Tax Detective would be developed
- d. Preparation of questionnaire. Assessment instrument product of this research was a questionnaire checklist for matter experts, media experts, practitioners learning and student.

3. Development Stage

Once the design was made, all the components that had been prepared at the design phase were combined together into one product according to the design that had been designed. In this development stage, the activities carried out are:

- a. Products Making. Based on product design, the product was printed. All components that have been prepared at the design stage assembled into a single entity with a unified product support tools in the Educational Game Tax Detective.
- b. Product Validation I. At this stage, the initial product is validated by Materialal expert and media expert. The results of the validation form of suggestions, comments, and feedback serve as the basic for revising the product of stage I of the products developed.
- c. Product Validation II. At this stage, the product is validated by the Accounting learning practitioners using questionnaires that have

been made previously. The results of the validation form of suggestions, comments, and feedback serve as the basis for the revision of the product phase II products are developed.

- d. Product Revision. At this stage, the product was revised based on suggestions, comments, and feedback given by the media expert, Materialal expert and Accounting learning practitioners.

4. Implementation Stage

In this stage the media was tested by grade XI Accounting student. A questionnaire was distributed to find out the opinion/student responses on the media that had been made. If it is necessary, revised phase III will be conducted based on the inputs and suggestions from students. However, in this revision phase the input and suggestions from the previous validator was not in conflict with previous improvements. Data which was obtained from the student questionnaire responses was analysed. In this stage Educational Game Tax Detective being analysed had been revised.

5. Evaluation Stage

In the evaluation stage, the activities undertaken include:

- a. Analysis of data from the product validation

At this stage of the analysis, the data obtained from the results of the the product feasibility assessment/validation by a Materialal experts, media experts, and Accounting learning practitioners.

- b. Analysis of the students' research instrument

At this stage of the analysis of data obtained from the students to know the opinion/response to media students in Educational Game Tax Detective.

c. The final product

At this stage, after the validation and revision of the previous stage, the final product form Educational Game Tax Detective is obtained.

F. Data Collection Techniques

The data in this research was collected using a questionnaire. According Sugiyono (2011: 199) questionnaire is a technique of data collection which is done by giving a set question or statement to the respondent to answer. The questionnaire in this study was used to collect data on the feasibility of Educational Game Tax Detective and students' motivation. The feasibility of Educational Game Tax Detective questionnaire were given to the media experts, Materials experts, teachers the basics of tax, and students as test subjects. Students' motivation questionnaire were given to student to collect about students' motivation before and after using Educational Game Tax Detective.

1. Types of Data

The data collected in this study include qualitative and quantitative data.

- a. Qualitative data is data on the development of instructional media in the form of criticism Educational Game Tax Detective and advice

from media experts, a Materiala and Accounting learning practitioner.

- b. Quantitative data is the core data in the form of research on learning media assessment data from media experts, Materialals experts, Accounting learning practitioners, as well as students' response to Eductional Game Tax Detective media developed.

G. Data Collection Instrument

The Instrument used to collect data in this research was a questionnaire. Questionnaire is a technique of data collection is done by giving a set of questions or a written statement to the respondent replied (Sugiyono, 2011: 199).

Questionnaire was used to measure the feasibility of the media developed in terms of aspects of Materialal, language, learning, visual display, and media engineering. Questionnaire on this development is used to obtain data from media experts, Materialals experts, Accounting learning practitioners, as well as students' response to the development of Eductional Game Tax Detective.

Here's a lattice instrument for media experts, Materialal expert, Accounting learning practitioners, and students:

Table 1.Lattice Instrument for Material Expert

No.	Aspect	Indicators	Item Number
1.	Material	The suitability of the Material with the SK, KD, and learning objectives	1,2,3
		The scope of the material	4,5
		Sequence of the material	6,7
		The intelligibility Of The Material	8,9
	Evaluation	Correctnessof the Exercise	10
		Sequence of the Exercise	11
		Intelligibility of the Exercise	12
		The Correctness Of The Answer Keys	13
		Intelligibility Contoh	14
		Interesting and Sequence	15,16
		Giving Motivation	17
	Language	Accuracy Of The Language	18,19,20
Total			20

Source: AzharArsyad (2011) with modification

Table 2.Lattice Instrument for Media Expert

No.	Aspect	Indicators	Item Number
1.	Visual Display	Communicative	1,2
		Creative	3,4
		Audio	5,6
		Visual	7,8
		Animation	9,10
		Symbol	11,12
2.	Programming	Effective and efficient in the use of power Source	13,14
		Media Reliability	15
		Media Compatibility	16,17
		Integrated Packaging	18
		Usability Of The Media	19,20
		Creativity in the learning media	21
		Intelligibility	22,23
Engaging students and active	24,25		
Total			25

Source: AzharArsyad (2011) with modification

Table 3.Lattice Instrument for Accounting Practitioner Learning

No.	Aspect	Indicators	Item Number
1.	Visual Display	Communicative	1,2
		Audio	3,4
		Visual	5,6
2.	Programming	Usability Of The Media	7,8
		Creativity in the learning media	9,10
		Intelligibility	11,12
		Engaging students and active	13,14
3	Instructional Design	The suitability of the Material with the SK, KD, and learning objectives	15,16
		The scope of the material	17,18
		Sequence of the material	19
		The intelligibility Of The Material	20,21
		Kebenaran Konsep of the Exercise	22,23
		Intelligibility of the Exercise	24
		The Correctness Of The Answer Keys	25
		Intelligibility the example	26
		Interesting and Sequence	27,28
		Giving Motivation	29
		Accuracy Of The Language	30,31,32
Total			32

Table 4.Lattice Instrument for student

No.	Aspect	Indicators	Item Number
1.	Visual Display	Audio Communicative	1,2
		Visual	3,4
		Animation	5,6
		Creative	7,8
2.	Programming	Usability Of The Media	9,10
		Creativity in the learning media	11
		Intelligibility	12,13
3	Instructional Design	Sequence of the Exercise	14
		Intelligibility of the Exercise	15
		The Correctness Of The Answer Keys	16
		Intelligibility Contoh	17
		Giving Motivation	18
		Accuracy Of The Language	19,20
Total			20

Source: AzharArsyad (2011) with modification

Table 5. Lattice Instrument for Student's Motivation

No.	Indicators	Item Number	Item Number
		Positif	Negatif
1.	Passion and desire to succeed	1,2,3	
2.	Passion and desire to studied	5,6,7	4
3.	The existence of a satisfaction in learning	8,9,10,11	
4.	The existence of a believing	13,14,15	12
Total Item Number		13	2

Source: Indicators of motivation Studied by Hamzah B. Uno (2008:38)

H. Instrument Test

Validity relates to the extent to which a measuring instrument capable of measuring exactly what should be measured. Research results are valid if there is similarity between the data collected with the real data occurs on the object examined, while reliability refers to the extent to which the measuring instrument consistently measure what should be measured. Research results are reliability, when there is a similarities of data in different time.

1. Test Validity

A valid instrument means an instrument that can measure what you are going to be measured and if there are similarities between the data collected with the real data occurs on the object examined (Sugiyono, 2015:172). Calculation of the test the validity of using computer programs namely SPSS Version 17.0.

According to Suharsimi Arikunto (2010: 213), instrument is valid if r_{count} is be consulted by r_{table} at significance level of 5% and if the value of r_{count} is greater that r_{table} or equal to r_{table} so the instrument is valid.

In this study, testing instruments conducted on 26 grade XI Accounting SMK Bhakti Karya 1 Magelang, this test is done to find out if the items are valid or not. As for the calculation of the results for each test question form from stated 15 all is valid (can be seen in the appendix).

2. Reliability Test

The second requirement of a good instrument is must reliable. In Sugiyono (2015:172), instrument reliability means the instrument when used several times to measure the same object will produce the same data. Research results are reliability, when there is a commonality of data in different times. Test the reliability of the instruments used formula Alpha, this formula is used because the question form or questionnaire used in the study are not the answers wrong value or zero.

In conducting reliability test, researchers using the coefficient Alpha Cronbach's. Usman and Sobari (2013) in Primasari (2013) are saying there are some Croanch's Alpha value along with the charge indicators will include:

Table 6. Indicators Measurement of *Croanch's Alpha*

No	<i>Croanch</i> (α)	Reliability
1.	0,81–1,0	Very Good
2.	0,61–0,8	Good
3.	0,41–0,6	Good Enough
4.	0,21–0,4	Less
5.	0,0–0,2	Very Less

I. Data Analysis Techniques

Data analysis is the process of systematically searching and compiling data that is obtained by interviews, field notes and documentation, organizing data into categories, describe into the units, synthesize, organize into a pattern, choose which is important and which will studied, and make inferences that can be easily understood by ourselves and others (Sugiyono, 2011: 335). The results of data analysis were used as a basis for revising the media products developed.

1. Feasibility Assessment Data of Media

To analyse the data about feasibility of educational game tax detective as learning media from media experts, materials expert, teachers and students were done by the following steps:

- a. Change the qualitative to quantitative assessment with the following:

Table 7. Scoring rules

Classification	Score
Very Good	5
Good	4
Good Enough	3
Less	2
Very Less	1

(Source: Sugiyono, 2015: 93)

- b. Calculate the value of the mean score for each indicator by the formula :

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

Description:

\bar{x} = average score

$\sum x$ = item score total

n = assessor total

- c. Adding the mean scores for each aspect.
- d. Interpreting qualitatively number mean score for each aspect by using the 5 scale conversion formula as follows:

Table 8. Score Conversion to 5 Scale

Scale	Interval Score	Score	Classification
5	$\bar{x} \geq X_i + 1,8 S$	4,21 - 5,00	Very feasible
4	$X_i + 0,6 Sbi < \bar{x} < X_i + 1,8 Sbi$	3,41 - 4,20	Feasible
3	$X_i - 0,6 Sbi < \bar{x} < X_i + 0,6 Sbi$	2,61 - 3,40	Enough Feasible
2	$X_i - 1,8 Sbi < \bar{x} < X_i - 0,6 Sbi$	1,81 - 2,60	Not Feasible
1	$\bar{x} \leq X_i - 1,8 Sbi$	0 - 1,80	Strongly Not Feasible

Source: Sugiyono, 2015: 93

2. Response Data Of Students

Response data of student opinion question form obtained from the students, his judgement in accordance with the conversion table (Sukardjo: 2012:98).

Table 9. Score Conversion to 5 Scale

Score	Classification	Scale	Interval Score
4,21 - 5,00	Very feasible	5	$\bar{x} > X_i + 1,80 S_{bi}$
3,41 - 4,20	Feasible	4	$X_i + 0,60 S_{bi} < \bar{x} \leq X_i + 1,80 S_{bi}$
2,61 - 3,40	Enough Feasible	3	$X_i - 0,60 S_{bi} < \bar{x} \leq X_i + 0,60 S_{bi}$
1,81 - 2,60	Not Feasible	2	$X_i - 1,80 S_{bi} < \bar{x} \leq X_i - 0,60 S_{bi}$
0 - 1,80	Strongly Not Feasible	1	$\bar{x} \leq X_i - 1,80 S_{bi}$

Source: Sukardjo (2012: 98)

Description :

X_i = Ideal mean = $\frac{1}{2}$ (ideal maximum score+ ideal minimum score)

ISD = Ideal Standard Defiation = $\frac{1}{6}$ (ideal maximum score+ ideal minimum score)

X = actual score

ideal maximum score = 5

ideal minimum score = 1

3. Increasing Data of Learning Motivation

Increasing data of learning motivation before and after using Educational Game Tax Detective was filled by student. Data were analyzed by following the steps as follows:

- a. Change the qualitative to quantitative assessment (Suharsimi Arikunto, 2010: 195):

Table 10. The criteria for scoring the items on motivation questionnaire

Criteria	Score	
	Positive	Negative
Strongly Agree	4	1
Agree	3	2
Disagree	2	3
Strongly Disagree	1	4

Source: Suharsimi Arikunto (2010: 195)

b. Assessment increased the motivation of learning

To measure the improvement of student learning motivation used pre test and post test using paired t-test. T-test for paired samples data comparing average two variables for a single sample group. This test calculates the difference between the value of two variables for each case and test whether the average difference is zero.

In this case for Test Comparisons between the paired observations, two values (paired) for instance before and after (Pretest & posttest) in use on:

- (1) one sample (each element there are two observations)
- (2) quantitative Data (interval – ratio)
- (3) derives from a Gaussian population (in the population there is a distribution of deference = d, a Gaussian with mean $\mu_d = 0$, and variance $\sigma_d^2 = 1$). (Purnomo, 2006).

Paired t-test is generally to test the difference between the two observations. This kind of test done on the subject that was tested for the situation before and after the process, or pairing similar or subject (a type).

Hipotesis:

$$H_0 : \mu_A = \mu_B$$

$$H_0 : \mu_A \neq \mu_B$$

μ_A = average score after treatment

μ_B = average score before treatment

$$\text{Formula: } t_{\text{count}} = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x_d^2}{n(n-1)}}}$$

Description:

d_i = the difference in score after with the score of each subject

M_d = average from gain (d)

x_d = deviation score gains against average ($x_d = d - M_d$)

x_d^2 = quadratic deviation score gains against average

n = samples (research subject)

(Supardi, 2012)

In addition to using paired t-test test, determine the criteria for the assessment of an increase in the motivation to learn, every aspect of the student's motivation after that calculate the value of each aspect of the motivation of students with the formula:

$$\% = \frac{\text{student interest score each aspect}}{\text{total maximum score}} \times 100\%$$

Maximum score = total student x maximum score (scale 1 to 5)

The media can improve student learning motivation if the motivation of learning on the students improved before and after using the media.

After that, calculating the average Score increased motivation using the conversion table Sukardjo (2012:98) below:

Table 11. Conversion Score Learning Motivation

Score	Interval	Classification
5	$> 3,4$	Very High
4	$2,8 < \leq 3,4$	High
3	$2,2 < \leq 2,8$	Moderate
2	$1,6 < \leq 2,2$	Low
1	$\leq 1,6$	Very Low

CHAPTER IV

RESULT AND DISCUSSIONS

A. Description of the Research

1. Description of Research location

This research was conducted at SMK Bhakti Karya 1 Magelang in Elo Jetis, Road No. 3, Magelang of Central Java.

2. Description of the Subject

Subject of this research and development were the students of Class XI AK of SMK Bhakti Karya 1 Magelang, one Material expert (Department of Accounting Education Lecturer UNY), one Material expert (Electronics Engineering Education Lecturer UNY) and one 1 Accounting Practitioners of SMK Bhakti Karya 1 Magelang.

Table 12. Description of research subjects

No.	Keterangan	Nama
1.	Material Expert	RR. Indah Mustikawati, SE.Akt.,M.Si.
2.	Media expert	Muhammad Izzudin Mahali, M.Sc
3.	Accounting practitioners	Lilies Noviana W., S.Pd
4.	Student Accounting	a. 3 students of grade XI Accounting as one to one trying b. 10 students grade XI Accounting a small group trying c. 26 students of grade XI Accounting as field trying(there are lists of names in the Appendix 6.7 and 8)

3. Description of Location and Time of Research

The research was conducted on May 12, 19, 20, and 23, 2016 at SMK Bhakti Karya 1 Magelang in Elo Jetis Road No.3, Magelang Regency.

Table 13. Schedule of Development Research implementation

No.	Development procedure	Activities	Implementation
1.	Analysis	a. curriculum Analysis b. students' needs analysis c. media needs analysis. d. goal formulation	September–November 2015
2.	Design	a. material and questions framework Creation. b. flowchart creation c. Storyboards creation d. research instrument creation	January – February 2016
3.	Development	a. media creation b. expert Validation c. Products Revision	March – May 2016
4.	Implementation	a. individual trials b. small group trials c. field trials	May 2016
5.	Evaluation	a. feasibility data analysis b. final product	May 2016

B. Research Results

1. The Procedure of Learning Media Development

Educational Game Tax Detective development was based adobe flash that followed the ADDIE development (Lee and Owen, 2000:3) with the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The overall development of the procedures in this study in detail could be seen in the description as follows:

a. Analysis Stage

At analysis stage, researcher analyzed the needs by doing observation in SMK Bhakti Karya 1. The observation took place when researcher carry out a field practice experience (PPL) from August until September 2015. In the first stage, the researchers observed the learning process in the classroom the teacher conducted by accounting class XI, the second stage, observed the school environment and facilities that support the learning process.

Researchers observed learning process in class XI AK when Tax lessons carried out. In presenting the material, teachers were still using lectures methods, teachers used only package book and the board as resources in teaching, then students would record the material that was provided by teachers, and after the material was completed, the teacher would give practices. Whereas, the tax subject in class XI was more reviewing on the theory of taxation introduction with a bit of material

matter of Basic Competence at the end. The wide scope of the material made students find it hard to understand the tax matter. Plus the monotonous learning process, students would eventually become quickly saturated and bored in following the learning. So sometimes there is a student who was chatting with friends and not pay attention to the teachers who are delivering the material.

Then researchers also observed availability of facilities at the school that can support teaching and learning activities. From observations that had been conducted, in SMK Bhakti Karya 1 Magelang, there are accounting Computer Lab and there are LCD projectors in them. The laboratories supported the research that will be conducted, namely development of Educational Game Tax Detective.

Based on these observations, it should be developed a fun learning media in the form of Educational Game Tax Detective to improve the learning process. Learning Media was developed so that students were more motivated and made students engaged actively in the learning process. In addition, the selection of this media development was to utilize the school facilities that is.in the form of accounting computer laboratory. From the stage of the analysis carried out by researchers, it could be concluded that:

1) Student Needs Analysis

After the observation was made, researcher knew that students needed a more interesting and varied learning media that can support learning in the classroom so that learning in class would not drudgery and more interesting

2) Analysis of Curriculum

Unit level education Curriculum (KTSP) was still in use in Bhakti Karya 1 Magelang Vocational Senior High School. Customize the learning material Educational Games Tax made Detective who directs students to be more active and make the learning process fun

3) Media Needs Analysis

Media needs analysis was related to hardware and the software used in the creation and running of the media. In addition to this media needs also related to whether there are facilities for running games in SMK Bhakti Karya 1 Magelang. The device used for the creation of media can be seen in the following table.

Table 14. Media Making Device

No.	Hardware	Software
1.	Laptop/PC Processor Intel	Microsoft Windows 7
2.	RAM 1GB	Adobe flash CS 6
3.	Mouse & keyboard	Corel Draw 12
4.	Speaker Active	Adobe Audition

b. Design Stage

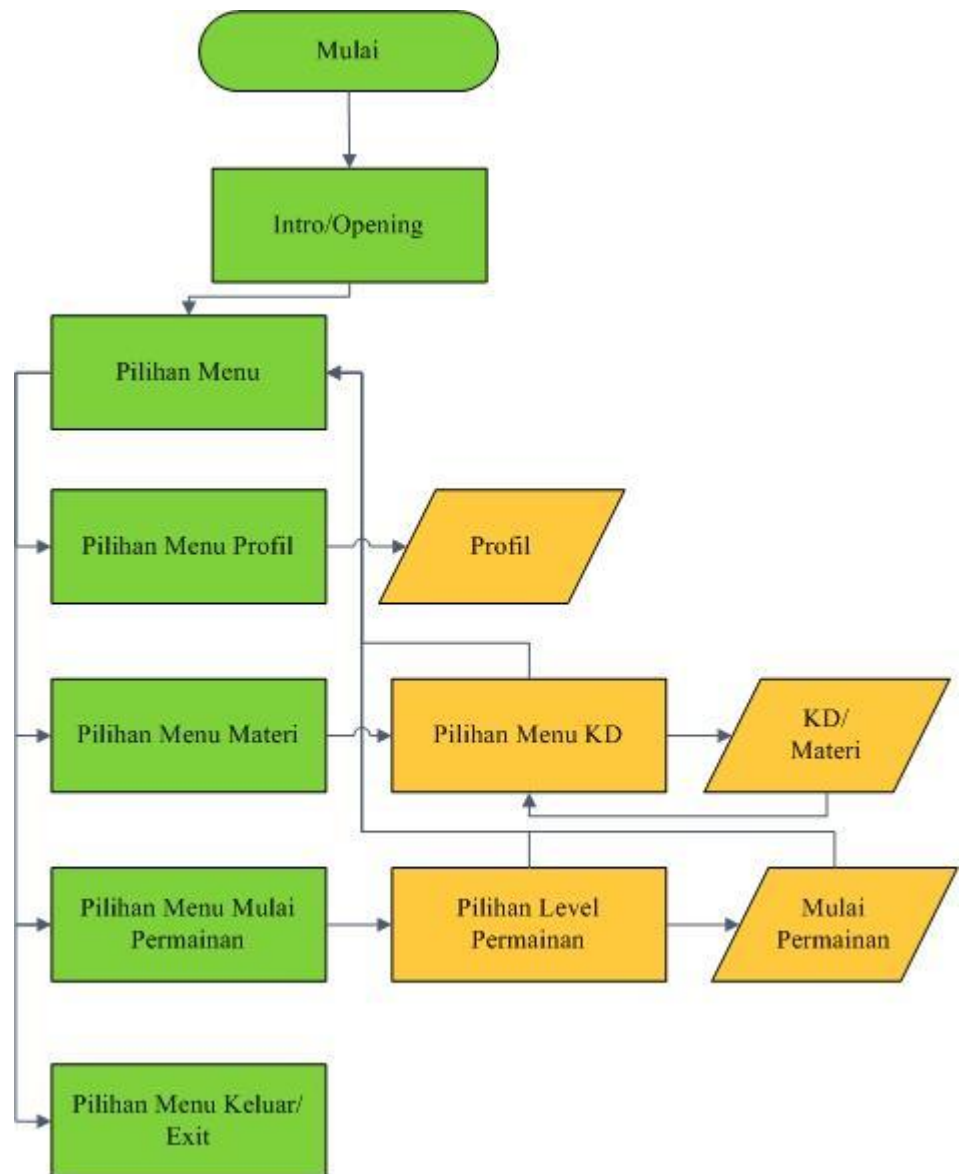
The second stage was the stage of designing. At this stage the researcher was collecting information to support the development of Educational Game Tax Detective. Such information include:

1) Media Design

Researcher designed educational games tax detective by creating storyboards. The design storyboards can be seen in annex 1. The tax material that would be submitted on educational games tax detective was retrieved from the syllabus used in SMK Bhakti Karya 1 Magelang (attachments). Researcher was looking for the book for reference in making the questions put in the media learning educational Games tax detective. Story board more information can be seen in **Appendix**

2) The Making of Tax Detective Educational Games Flowchart

Flowchart is flow chart composed of certain symbols to show the steps of a procedure or program so as to facilitate the development of the media. In this media flowchart contained steps and requirements that had to be taken for the players to play games or often called gameplay. Here's a flowchart Tax Detective Educational Games.



Picture 2: Flowchart Educational Game Tax Detective

3) Drafting of the Instrument

The preparation of instruments was consisting of media feasibility questionnaire and students learning motivation questionnaire. Media feasibility questionnaire generated data sourced from material experts,

media experts, practitioners and accounting student. Students learning motivation questionnaire was distributed to students.

c. Development Stage

1) The Making of Media

Media was created using hardware with windows 7 operating system and 2 GB of RAM. The media was named after the Tax Detective with all the components that were already prepared on the design stage. All of the components were strung together into a single entity in accordance with the flowchart and storyboard and was designed using the software adobe flash CS5.

a) Preface/intro Page

The first step was the creation of Preface/intro before the entrance to the main menu page on the game that agreed with story boards that had been compiled.



Picture 3. Intro Page

b) Main Menu Page

After that, researcher inputted material, games and profiles on each page that had been created. Here there is a main menu page composed of 4 menu:



Picture 4. Main Menu Page

- c) After all data were inputted, the next was the process of coding or insert logic so that the games could operate
- d) The last stage of was the addition of backsound.
- e) After all process finished then, the game was exported into the exe extension (application).

2) Validation of Products Feasibility

At this stage, the media was validated by a media expert, a materials expert, and an accounting practitioner. The data that collected from educational game development tax detective was quantitative data as the primary data and the qualitative data in the

form of advice and input from the validator. Input and advice from the validator was functioned as the basis revision.

a) Material Expert Validation

Validation of the material was performed by lecturer majoring in accounting education of FE UNY on behalf of Mrs. RR. Indah Mustikawati, SE.Akt.,M.Si. The assessment by material expert was emphasized on material, evaluation and language aspects. The results of the assessment were in the form of quantitative data score every grain of aspects and descriptions of the suggestion. Recap of the results of the validation of Expert Material can be seen in attachment. The data were then converted into data that shows the quality of every aspect of the tested. In summary the assessment by experts of the material can be seen in the following table:

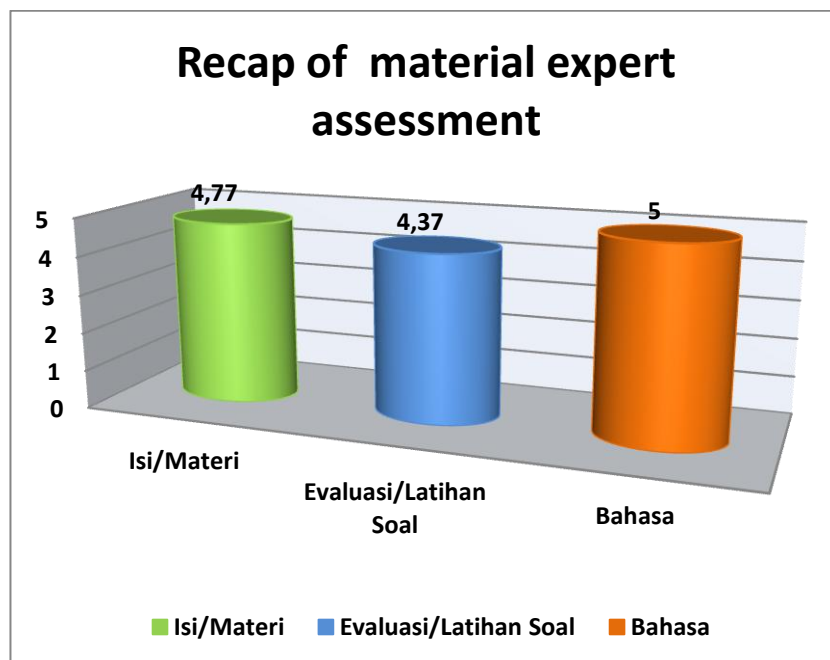
Table 15. Recap of material expert assessment

No.	Score Aspect	Total Score	Average Score	Category
1.	Content/ material	43	4,77	Very feasible
2.	Evaluation/ exercises	35	4,37	Very feasible
3.	language	15	5	Very feasible
Total		93	4,65	Very feasible

Source: Research Data which was Processed

From the table above shows that in terms of aspects of the content/Material retrieved results with average value of 4.77 on

categories "Very feasible", aspects of Evaluation/assessment results obtained with a mean value of 4.37 on categories "Very feasible" and aspects of Language with an average value of 5 in category "Very feasible". The total value is the average value of 93 with $(X) 4.65$ lies in the range 4.21-5.00 calculation based on the conversion table Sugiyono (2011:93), average scores fall into the category of "Very feasible" according the table 7. The results of the validation by an expert of the material can be seen in the diagram:



Picture 5. Chart of Validation Results by Material Expert

b) Media Expert Validation

This validation was carried out by lecturer from Department of Education Electronics of FT UNY Mr. Muhammad

Izzudin Mahali, M.Cs. Judgment of media expert was emphasized on aspects of appearance and programming of Educational Game Tax Detective. The results of the assessment in the form of quantitative data score in every grain of aspects and descriptions of the suggestion. Recap of the results validation of Media experts can be seen in attachment. The data were then converted into data that showed the quality of every tested aspect. In summary the assessment by the media can be seen in the following table:

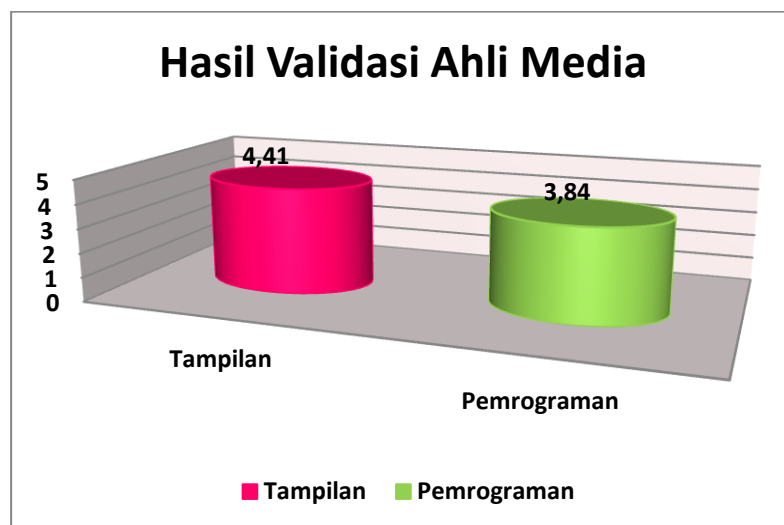
Table 16. Recap of Media Expert Assessment

No.	Score Aspect	Total Score	Average score	Category
1.	Display	53	4,41	Very Feasible
2.	Programing	50	3,84	Feasible
Total		103	4,12	Feasible

Source: Research Data which was Processed

From the table above indicated that the display aspect retrieved results with average value of 4.41 on categories "Very feasible" programming aspects and results of the assessment with a mean value of 3.84 on category "feasible". The total value is the average value with 103 (X) lies in the range 3.41 4.12-4.20 calculation based on the conversion table Sugiyono (2011:93), average scores fall into the category "feasible" Accord Table 7.

The results of the validation by an expert Media can be seen in diagram:



Picture 6. Chart of Validation Results by Media Expert

c) Validation Accounting Learning Practitioner

The validation was performed by the accounting teacher of class XI Bhakti Karya 1 Magelang Vocational Senior High School, namely Mrs. Lilies Noviana w., S. Pd. The assessment was emphasized on the display and the programming and learning design of educational Games tax detective. The results of the assessment were in the form of quantitative data score in every grain of aspects and descriptions of the suggestion. Recap of the results of the Validation Study Accounting Practitioner (teacher) can be seen in Annex 3. The data were then converted into data that shows the quality of every aspect. In summary assessment by

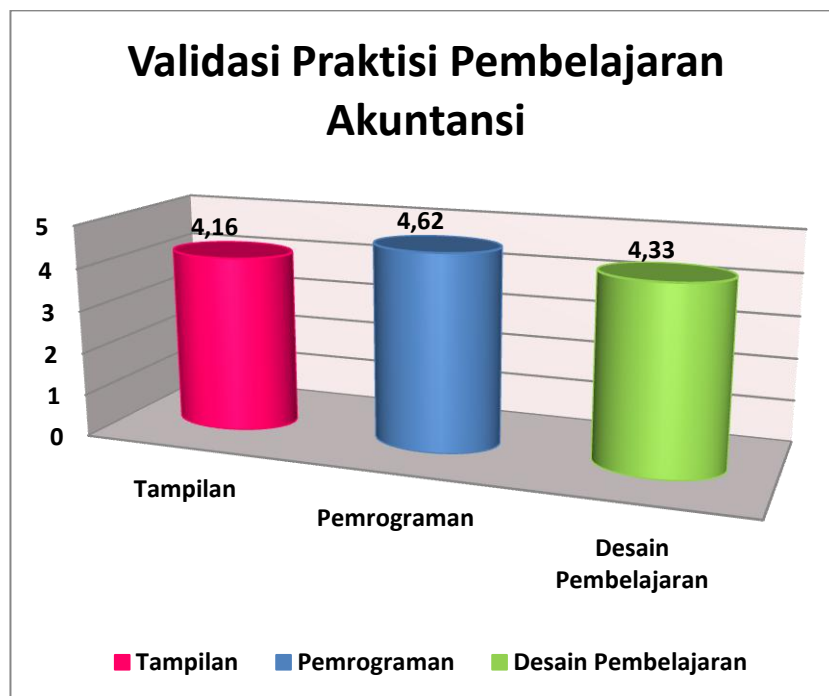
Accounting Practitioner (teacher) can be seen in the following table:

Table 17. Recap of Accounting Practitioner Learning Assessment

No.	Aspect	Total Score	Average score	Category
1.	Display	25	4,16	Feasible
2.	Programing	37	4,62	Very Feasible
3.	Instructional Design	78	4,33	Very Feasible
Total		140	4,37	Very Feasible

Source: Research Data which was Processed

From the table above shows that the display aspect of retrieved results with average value of 4.16 in category "feasible", aspects of programming obtained results with average value 4.62 on categories "very feasible" and aspects of instructional design with average value 4.33 on category "very feasible". The total value was 140 with average value (X) lied in the range of 4.37 4.21-5.00 calculation based on the Sugiyono conversion table (2011:93), average scores fall into the category of "very feasible" according the table 7. The results of the validation by the accounting practitioner can be seen in the diagram:



Picture 7. Chart of Validation Results by Accounting Practitioner

3) Revision

Based on the advices provided at the stage of validation, researcher carried out a revision based on the inputs from the material expert, media experts, and learning accounting practitioners (teachers).

a) Revision from Material Expert

On the material or exercise questions, writing of the “rupiah” should preferably be in accordance with the provisions of writing the correct unit of “rupiah”

Besarnya PTKP jika dilihat dari status perkawinan WP (TK = tidak kawin ; K = kawin) :

- TK/0 = Rp 36.000.000,- per tahun
- K/0 = Rp 39.000.000,- per tahun
- K/1 = Rp 42.000.000,- per tahun
- K/2 = Rp 45.000.000,- per tahun
- K/3 = Rp 48.000.000,- per tahun

Picture 8. Material Page Before revision

Besarnya PTKP jika dilihat dari status perkawinan WP (TK = tidak kawin ; K = kawin) :

- TK/0 = Rp 36.000.000,00 per tahun
- K/0 = Rp 39.000.000,00 per tahun
- K/1 = Rp 42.000.000,00 per tahun
- K/2 = Rp 45.000.000,00 per tahun
- K/3 = Rp 48.000.000,00 per tahun

Picture 9. Material Page After revision

b) Revision of the Media expert

On the front-page or home needed to be corrected the order of menu option, because the game that created a media learning was media for learning purposes therefore the correct sequence was the material option should be taking first than the game option.

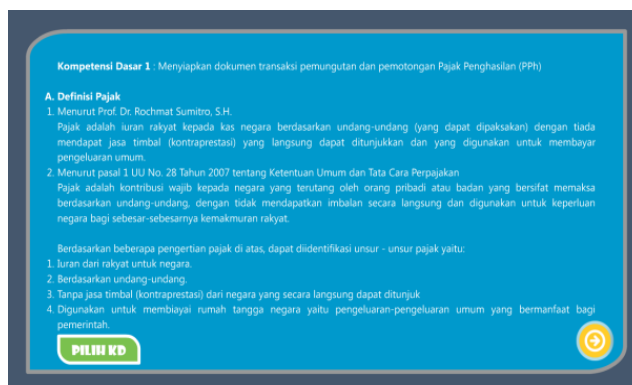


Picture 10. Main Menu Page Before revision



Picture 11. Main Menu Page After revision

On the matter part, preferably every basic competence menu selection was needed to be made sub material so that students feel easier to select and read the material at any KD.



Picture 12. Material Page Before Revision



Picture 13 and 14. Material Page After Revision

Further Improvement was, preferably, Ascending button to decrease sound was should be in every place so make it easy for users to turn down or turn off sound.

c) Revision of accounting Learning Practitioners (teachers)

The teacher advised that material that given should be in accordance with the latest material especially the PPh article 21 whose the calculations had changed. The Font used should be a clear font in order to make it readable by the user.

d. Implementation Stage

At stage of implementation, researcher conducted trials on 26 students of Class XI Accounting of SMK Bhakti Karya 1 Magelang. Educational Games Tax Detective would be tested to students through 3 stages. Researchers would apply one to one trying, small group trying and field trying. The test was conducted to find out the opinions of the students towards the learning media. The test was applied to the students after the process of revision and has been rated by the validator.

1) One to one Trying

The trial was carried out on Thursday, May 19, 2016 at SMK Bhakti Karya 1 Magelang. The purpose of the individual trial was to find out the feasibility of media in limited scope. The individual trial was only done by 3 students. The selection of students was carried out by teachers based on students' ability. Those three students were the students who have the ability of high, medium and low. This was done to find out the impact of Educational Game Tax Detective application from different levels of ability. In this trial the students were asked to play Educational Game Tax Detective then asked to fill out the question form of the media appropriateness. The results of the assessment of the students can be seen in Appendix 6. Based on the

results of individual trials that have been done were obtained the following data.

Table 18. Recap of One to One Trying Assessment

No.	Aspect	Total Score	Average score	Category
1.	Display	113	4,71	Very Feasible
2.	Programing	68	4,5	Very Feasible
3.	Instructional design	97	4,62	Very Feasible
Total		278	4,63	Very Feasible

Source: Research Data which was Processed

From the table above indicates that the display aspect retrieved results with average 4.71 values on the category "Very feasible" programming aspects, the results obtained with the mean value of 4.5 on the category "very feasible" and aspects of instructional design with average value of 4, in the category of "very feasible". The total value was 278 with average value (\bar{X}) lies in the range 4.63 4.21-5.00 calculation based on the conversion table Sukardjo (2012:98), get the value of "A" with the average score fall into the category of "very feasible" according the table 8. Diagram assessment on individual tests can be seen in picture 17.



Picture 15. Chart of One to One Trying

2) Small Group Trying

Small group trial was done based on analysis on individual test. The purpose of the small group trial was to find out eligibility based on a limited number of students. The small group trial was performed by seven students of Class XI AK. The selection of students was done by teachers based on students' ability. They were consisted of students whose the ability were high, medium and low. It aimed to find out the impact of the use of media on different students' ability levels. The small group trial was performed on May 20, 2016 in SMK Bhakti Karya 1 Magelang. In this trial the students were asked to play Educational Game Tax Detective then asked to fill out the question form of media appropriateness. The results of the students' assessment

can be seen in Appendix 6. Based on the results of small group trials that had been done are obtained following data:

Tabel 19. Recap of Small Group Trying Assessment

No.	Aspect	Total Score	Average score	Category
1.	Display	257	4,6	Very Feasible
2.	Programing	162	4,63	Very Feasible
3.	Instructional design	225	4,59	Very Feasible
Total		644	4,60	Very Feasible

Source: Research Data which was Processed

From the table above indicates that the display aspect retrieved results with average value of 4.6 in the category of "very feasible", aspects of programming obtained results with average value 4.63 on categories "very feasible" and aspects of instructional design with average value 4.59 on categories "very feasible". The total value was at the average of 644 (X) lied in the range of 4.60 4.21-5.00 calculation based on the conversion table by Sukardjo (2012:98), got the value of "A" with the average score fall into the category of "very feasible" according the table 8. Diagram of the trial judgment on the small group can be seen in Picture 8.



Picture 16. Chart of Students' Assessment on Small Group Test

3) Field Trying

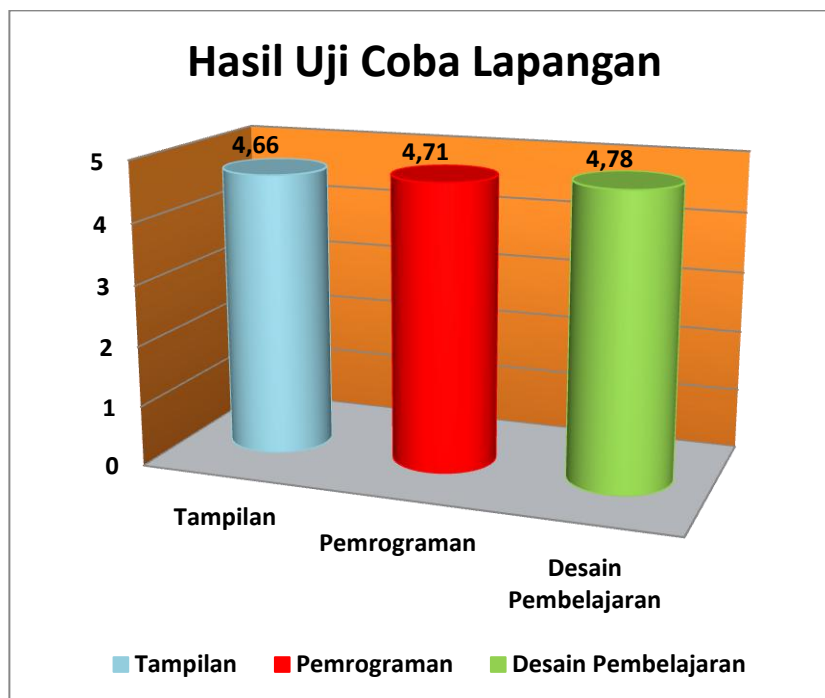
Field trying was carried out on the basis of the assessment tests in small group. The purpose of the field trial was to find out the feasibility of the media widely. The field trying was conducted by the students of Class XI AK totaling 26 students. Field trying carried out on Monday, May 23, 2016. In this Test the students were asked to play Educational Games Tax Detective then asked to fill out the question form of the media appropriateness. The results of the assessment of the students can be seen in Appendix 6. Based on the results of individual trials that have been done were obtained the following data.

Tabel 20. Recap of Field Trying Assessment

No.	Aspect	Total Score	Average score	Category
1.	Display	969	4,66	Very Feasible
2.	Programing	613	4,71	Very Feasible
3.	Instructional Design	870	4,78	Very Feasible
Total		2452	4,72	Very Feasible

Source: Research Data which was Processed

The table above indicates that the display aspect of retrieved results with average value 4.66 on categories "Very feasible", programming aspects, the results obtained with the mean value of 4.71 on categories "very feasible" and aspects of instructional design with average value of 4.78 at category "very feasible". The number of overall rating is 2452 with average value (X) lies in the range 4.72-4.81 calculation based on the conversion table Sukardjo (2012:98), get the value of "A" with the average score fall into the category of "very feasible" according the table 8. Diagram of assessment on field trying can be seen in Picture 17.



Picture 17. Chart of Field Trial Assessment

e. Evaluation Stage

1) Learning Media Feasibility Data analysis

At this stage an analysis was carried out over the data which was obtained from the feasibility assessment /validation results from media materials, media experts and practitioners study accounting. Feasibility assessment by experts of the material was covering the aspects of Content/Materials, evaluation/exercise Question and feasibility assessment of language, feasibility assessment by media experts was covering aspects of the appearance and programming. Accounting practitioners on behalf teacher of vocational high school also provided assessment that consisted appearance, programming and

instructional design aspects. The results of the data analysis can be seen in Appendix.

2) Final Product

The final product of this research and development was in the form of Educational Games-learning media Tax Detective that had completed the validation and evaluation process on the previous stage. Educational Game Tax Detective development as learning media based on Adobe Flash CS5. The material presented was taxes and in accordance with the syllabus in SMK Bhakti Karya 1 Magelang.

C. Media Feasibility

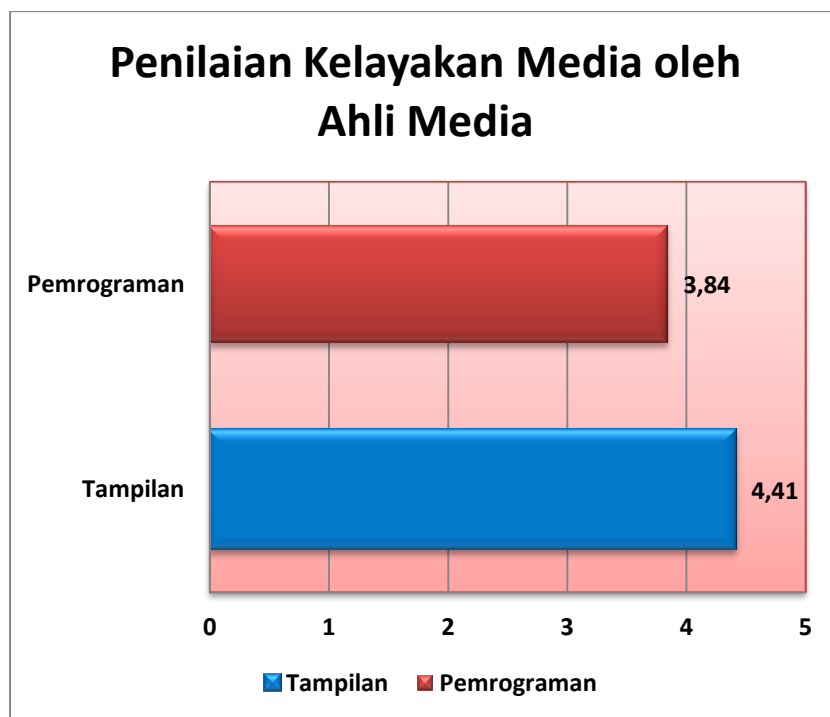
1. Media Expert

Media Validation was performed by media expert i.e. competent lecturer in development of learning media field. Media expert assessment was reviewed by two aspects, namely appearance and programming aspects which consisted of 25 indicators. The following is a table of the results of the assessment of Educational Games Tax Detective by media expert:

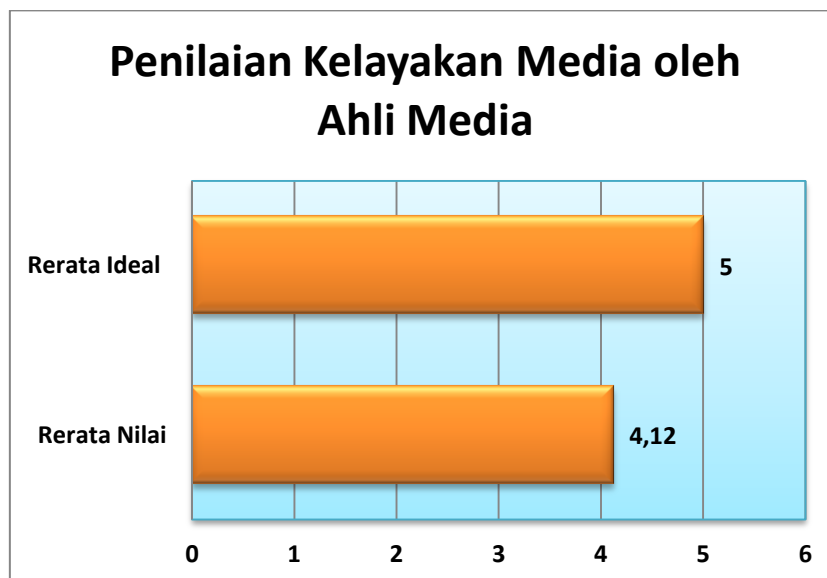
Table 21. Validation Assessment of Media Expert

No.	Score Aspect	Average score	Category
1.	Display	4,41	Very Feasible
2.	Programing	3,84	Feasible
Rerata seluruh skor		4,12	Feasible

Based on conversion according to Sugiyono (2011:93), aspects of appearance the obtained results with average value of 4.41 on categories very feasible the programming aspects and results of the programming aspect assessment with a mean value of 3.84 was in category of feasible. The total value was with average value 103 (X) 4.12 lied in the range 3.41 -4.20 calculation based on the conversion table by Sugiyono (2011:93), the average scores fall into the category "feasible". The results of the validation by an expert Media can be seen in Picture:



Picture 18. Chart of Media Feasibility Assessment by Media Expert on Every Aspect.



Picture 19. Chart of Learning Media Feasibility Assessment Performed by Media Expert Over the Whole Aspects.

2. Material Expert

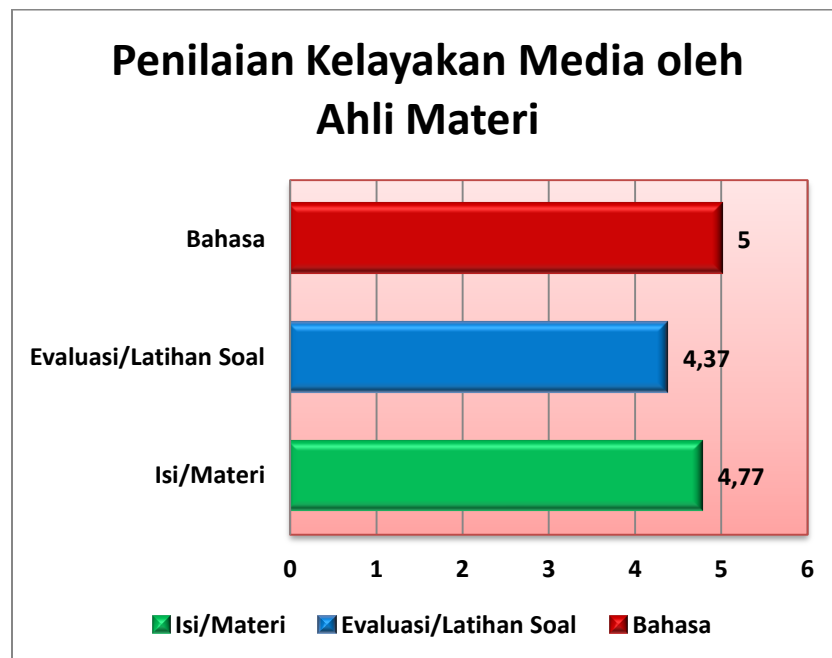
Material validation was performed by material expert namely lecturer who was competent in tax learning material. Material expert assessment was in terms of material evaluation and language aspects which consisted of 25 indicators. The following is a table of the Educational Games Tax Detective assessment results by material expert:

Table 22. Validation Assessment of Material Expert

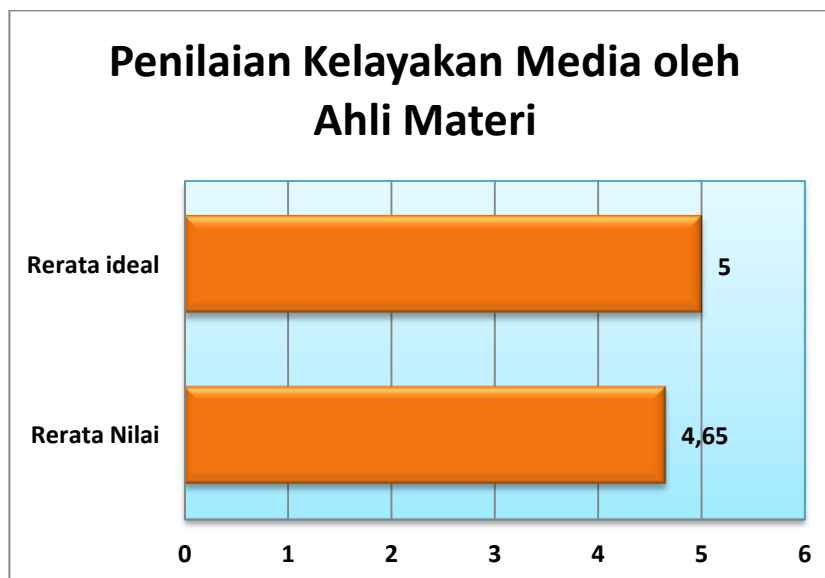
No.	Score Aspect	Average score	Category
1.	Material/Content	4,77	Very Feasible
2.	Evaluation	4,37	Very Feasible
3.	Language	5	Very Feasible
Average Score		4,65	Very Feasible

The table above shows that in terms of aspects of the content/Material retrieved results with average value of 4.77 on categories "Very feasible",

aspects of Evaluation/ Problem Exercises assessment obtained results with a mean value of 4.37 on category "very feasible" and aspects of Language with an average value of 5 in category "very decent". The total value was 93 with the average value (\bar{X}) 4.65 lied in the range 4.21-5.00 calculation based on the conversion table by Sugiyono (2011:93), average scores fall into the category of "very feasible" according the table 7. The results of the validation by an expert of the material can be seen on the image:



Picture 20. Chart of Learning Media Feasibility Assessment Performed by Material Expert on Every Aspect



Picture 21. Chart of Media Feasibility Assessment Performed by Material Expert The Whole Aspects.

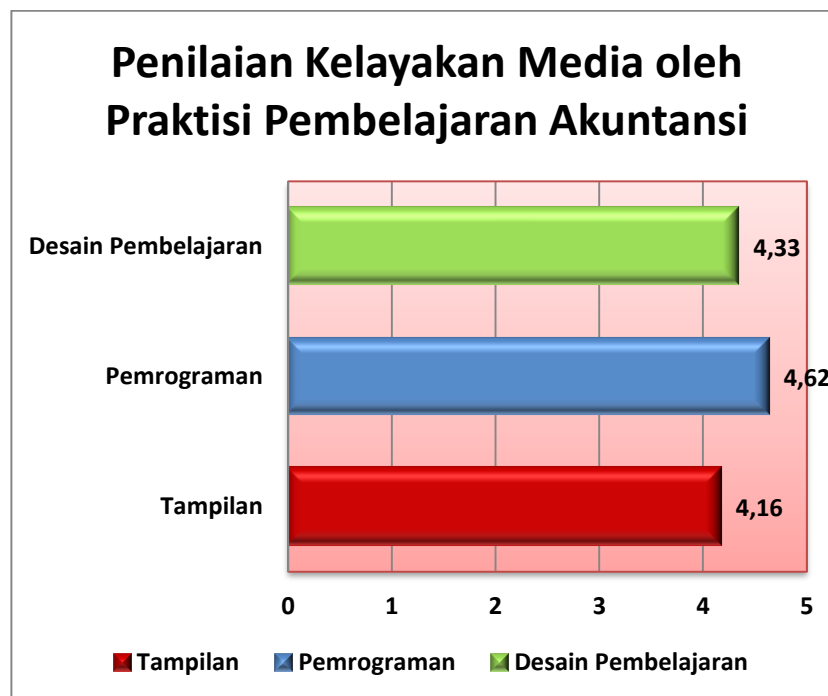
3. Learning Accounting practitioners

Media Validation was also done by the Accounting Practitioner. Media assessment by teacher was in the aspects of appearance, programming and instructional design. The following is table of the results of the assessment over Educational Games Tax Detective done by practitioners of Accounting:

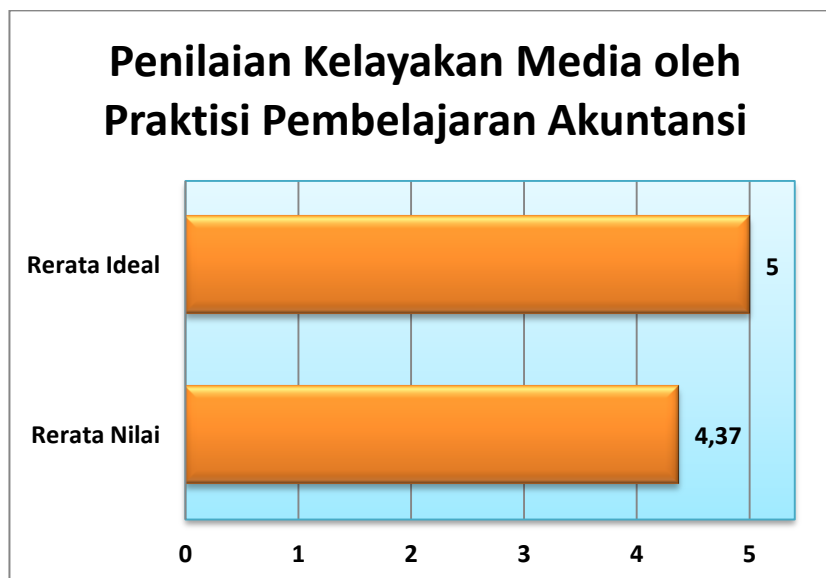
Table 23. Validation Assessment of Accounting Practitioner Learning

No.	Score Aspect	Average score	Category
1.	Display	4,16	Feasible
2.	Programing	4,62	Very Feasible
3.	Instructional design	4,33	Very Feasible
Average Score		4,37	Very Feasible

The table above indicates that the display aspect retrieved results with average value 4.16 which lied in category "feasible", aspects of programming obtained results with average value 4.62 on categories "very feasible" and aspects of instructional design with average value 4.33 on categories Very feasible. The total value was 140 with average value (X) 4.37 lied in the range of 4.21-5.00 calculation based on the conversion table by Sugiyono (2011:93), average scores fell into the category "very feasible", according the table 7. The results of the validation by the accounting practitioner can be seen in the diagram:



Picture 22. Chart of learning media feasibility assessment performed by Accounting practitioner over every aspect



Picture 23. Chart of learning media feasibility assessment performed by Accountings practitioner over every aspect

D. Students' Response

Stage of implementation of the media was held on 19, 20, and 23 of May, 2016 in class XI Accounting SMK Bhakti Karya 1 Magelang addressed at Jalan Elo Jetis, no.3, Magelang. The media was tried out via 3 stage i.e. one to one, small group, and field trials. Before the media used, students were asked to copy or install the application on the computer device or laptop for students who are with them. Then the researchers described how media was operated using a PC and LCD before students started using media and working on exercises. Once the media used, students were asked to fill out the question form which includes 20 indicators. Each trial has been analyzed and quantified the level of its worthiness. The following is comparison table that shows responses/opinions of students.

Table 24. Comparison Trial Stages

No.	Aspek	Uji Coba		
		One to one	Smal Group	Field Group
1.	Display	4,71	4,59	4,66
2.	Programing	4,53	4,63	4,71
3.	Instructional design	4,62	4,59	4,78
Jumlah		13,86	13,81	14,15
Rata-rata		4,63	4,60	4,72
Kriteria		Very Feasible	Very Feasible	Very Feasible

Based on the table above, it can be seen the comparison on picture 24:

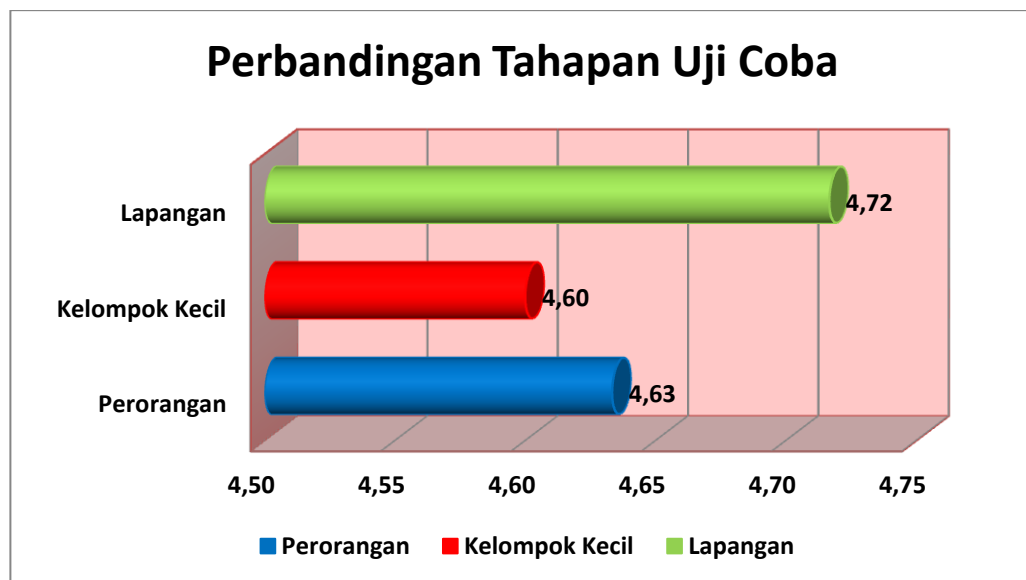


Figure 24. Comparison Chart stages of Testing all aspects

From the diagram above, it can be recognized each comparison either from one to one trying, small groups trying or field trying. The diagram above shows that the average value of field trying got score the most than the others.

E. Learning Motivation

Beside knowing the response or the opinions of students, the researchers also examined the level of students motivation of before and after using the media. The instruments used were the learning motivation questionnaire with the likert scale 4 alternative answers i.e. strongly agree, agree, disagree, and strongly disagree. Before the learning motivation questionnaire was tested, researcher had tested the validity and reliability first. Test validity and reliability was carried out on May 12, 2016 at grade XI Accounting SMK Bhakti Karya 1 Magelang. The number of test validity and reliability test subject was 26 students. The result analyzed using SPSS version 17. The following are the results of the validity test of the motivation questionnaire:

Table 25. Interpretation of Validity Learning Motivation

No.	r_{hitung}	r_{Table}	Interpretasi
1.	0,489	$\geq 0,388$	VALID
2.	0,408	$\geq 0,388$	VALID
3.	0,489	$\geq 0,388$	VALID
4.	0,530	$\geq 0,388$	VALID
5.	0,442	$\geq 0,388$	VALID
6.	0,608	$\geq 0,388$	VALID
7.	0,433	$\geq 0,388$	VALID
8.	0,615	$\geq 0,388$	VALID
9.	0,599	$\geq 0,388$	VALID
10.	0,646	$\geq 0,388$	VALID
11.	0,554	$\geq 0,388$	VALID
12.	0,423	$\geq 0,388$	VALID
13.	0,408	$\geq 0,388$	VALID
14.	0,388	$\geq 0,388$	VALID
15.	0,519	$\geq 0,388$	VALID

After the validation was done, then the questionnaire was tested on students during the field trying on May 23, 2016. Questionnaire of before and after using media was tested in class XI Accounting of Bhakti Karya 1 Magelang Vocational Senior High School totaling 26 students.

After the Game the educational Tax Detective was recognized its worthiness, researchers measured students' motivation improvement. The initial validated motivation questionnaire filling was before learning Accounting Practices began. Then the final motivation questionnaire filling was performed by the students after the learning process. The entire motivation questionnaires, namely before and after the use of the media, were then compared in order to determine the improvement of students motivation score.

Based on the measurement of students' learning motivation from beginning and final, it could be concluded that Educational Games-learning media development Tax Detective could improve student learning by improving motivation 17.28% from 73.72% to 91%. The result data of learning motivation test can be seen on attachments. The following is a recapitulation of the initial motivation and final score:

Table 26. Recap of Learning Motivation Assessment

No.	Indicator Learning Motivation	Before		After		Increase (%)
		Score	%	Score	%	
1.	A Desire Want To Succeed	282	90,4	309	99	6,1
2.	Boost In Learning	170	40,9	348	83,7	38,2
3.	Satisfaction In Learning	387	93,0	413	99,3	2,2
4.	The Existence of A Belief In Self	311	74,8	350	84,1	4,3
Score		1150	73,72	1420	91	17,28

Source: Research Data which was Processed

Motivation score before the application educative game tax detective:

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{Skor hasil motivasi siswa}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{1150}{15 \times 4 \times 26} \times 100\% \\
 &= 73,52\%
 \end{aligned}$$

Motivation score after the application educative game tax detective:

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{Skor hasil motivasi siswa}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{1420}{15 \times 4 \times 26} \times 100\% \\
 &= 91\%
 \end{aligned}$$

The hypothesis proposed in this research consisted of an alternative hypothesis (Ha) namely the development of Educational Games Tax Detective as a medium of instruction, would increase the learning motivation, so that the null hypothesis (H0) stated as: the development Educational Game Tax

Detective as a medium of learning would not increase the learning motivation. To test the hypothesis, the researchers use a two paired sample t-test (paired sample test). The following is the total score of each student's motivation before and after the use of Educative Game Tax Detective:

Table 27. Paired Sample T-test Result

Pair	Mean		Correlation	Sig.	t	Sig. (2-tailed)
	Before	After				
1	44,23	54,46	.513	.007	-24.579	.000

Source: Research Data which was Processed

Paired sample Statistics Tables showed the calculation results on the average score was the initial motivation of 44,23 while the final motivation was 54,46. Table of paired sample correlation showed that the correlation between two variables was .513 with sig .000. The meaning was that the difference between the total motivation score before and after using the media was strong and significant

On testing test-t obtained value -24.579 with sig (p) = .007. The t-test results showed that there was a significant change between before and after the use of media. In conclusion, based on the calculation of the average score of motivation and the calculation of test-t result, suggesting that used Educational Games Tax Detective, proven to be improving the learning motivation or (Ha) was accepted and (H0) was denied.

F. Discussion

1. Development of Educational Games Tax Detective

This research Procedure was adapting the ADDIE development model, namely the development of the model that consists of five phases that include analysis, design, development, implementation, and evaluation. ADDIE model was developed by Dick and Carry (1996) to design a learning system (Endang Mulyatiningsih, 2013:200). The development of Educational Games Tax Detective could increase motivation, starting from an analysis of the needs of the students. The observation was done at a time when researchers carried out a practice field experience (PPL) in August-September. From the observations, it was known that the teachers were still using modules or package book to teach tax material. Students were less enthusiastic in following the instruction. They argued that the study was very boring because of the absence of the interesting and varied media learning.

After learning problems encountered, researcher conducted a consultation with the teachers concerned about basic competence to be used as material an Educational Game Tax Detective. The making of Educational Games Tax Detective was referred to the applicable curricula in school, namely the curriculum of unit level education (KTSP) as the supporting media learning.

Researcher designed an Educational Game Tax Detective began from making storyboards, content/material, the collection of symbols and creation

of interface that consists of a home page, profile menu, material menu, game menu and exit. In the creation of the media, researcher was assisted by a developer using software; adobe flash CS5. Research instrument used in the media development was questionnaire of feasibility and students learning motivation questionnaire. Feasibility questionnaire was for media experts, accounting practitioners and materials expert; and consisted of display aspects, aspects of programming, and learning design, while the aspects of eligibility for students consists of aspects of appearance, programming, and instructional design. To test the feasibility of media in students, researchers conducted trials with 3 stages, i.e. one to one trial, small group trial, field trials.

Motivation questionnaire used by researchers conduct the assessment was using indicator measurement of motivation from Hamzah B. Uno (2012:23) and conducted trials first to Class XI AK SMK Bhakti Karya 1 Magelang to know whether the questionnaire grains to be used was valid and invalid.

The next step was to find out the feasibility of the media was through validation by experts. The validator on this research were a lecturer of the Department of Accounting Education as an material expert, a lecturer at the Department of electronics Education as a Media expert, and a practitioner of accounting in SMK Bhakti Karya 1 Magelang. Educational Game Tax Detective that had been already tested on the subject in the field was the result

of a revision from the validator so then retrieved the Educational Games Tax Detective media that deserve to be tested.

Educational Game Tax Detective was implemented on grade XI AK SMK Bhakti Karya 1 Magelang. Field trying conducted at 26 students. For one to one trials, the number of the subject of research was 3 students with different academic capabilities. Small group trials was 10 students with different academic abilities and field trying with a total of 26 students of the subject. Students were looked very enthusiastic when the learning process was about to be conducted. They felt very excited and curious to try working on existing exercises in Educational Game Tax Detective.

The main objective of the Educational Game Tax Detective media development was to improve the learning motivation of students. Researchers knew the increase in student motivation by using questionnaire before and after using Educational Game Tax Detective media. Researchers performed calculations against the results of the questionnaire of motivation through interpreting each indicator be associated with the results of the media eligibility assessment of the student on field trials.

2. Feasibility of Educational Games Tax Detective

Developed learning media was able to be determined it's feasibility through the validation of the feasibility by the experts. Media feasibility data collection was using the questionnaire with 1-5 scales. The overall results of

validation experts obtained score 4.01 included in category **Feasible** (table 19), for clearer explanation is as follows:

a. Material Expert

Material Expert on this research was a lecturer from Department of accounting education. Experts judged the media material in terms of the material that is the feasibility aspects of content and linguistic appropriateness. Researcher conducted a revision in accordance with advice from material Expert.

- 1) Feasibility of Educational Games Tax Detective content/Material aspects was reviewed from nine questions, with the average value of 5 was included in the category of "very feasible". Researchers obtained the material from the package book of class XI and also the Taxes Directorate website. Revision committed by researchers was associated with the content appropriateness namely the writing consistency and the format.
- 2) Feasibility of Educational Games Tax Detective Evaluation /exercise Aspect was reviewed out of 8 questions, with the average value of 4.37 which was included in the category of "very feasible". Researchers obtained the material from the package book class XI and also the tax Directorate website.

- 3) Feasibility of language aspects in Educational Games Tax Detective was reviewed from 3 questions which earned an average score of 5 and was included in the category of "very feasible".

The average of all aspects feasibility of the Material Experts was 4.65 and included in "very worthy" category. On this aspect the material expert did not give any comments/suggestions on the given indicator because it was considered as appropriate of feasible if was judged from the linguistic aspects. Thus, this educational Games Tax Detective was feasible to be used as a medium of instruction in schools.

b. Media expert

Media Experts on research was one of the professors from the Department of Electronic Education. The results of the validation were used for the assessment of media that were composed of two aspects, namely the appearance aspect and of programming aspect. Researchers conducted a revision in accordance with the given advice.

- 1) Appearance aspects Feasibility of Educational Games Tax Detective was consisted of 12 questions, it gained an average score i.e. 4.41 and was included in the category of "very feasible".
- 2) Feasibility aspects of programming consists of 13 questions with the average score 3.84 was included in category "feasible". According to the comments of the Media Experts, overall in terms of appearance, media expert gave advice that the volume button was preferable to be

placed in every place and also part of the material was needed to be made the sub chapters for easiness of material selection. The average of all aspects of the material feasibility was 4.12 and included in "feasible" category.

c. Accounting Learning Practitioner

Accounting Practitioner was an Accountings teacher in Bhakti Karya 1 Magelang Vocational Senior High School. The validation was performed to find out the feasibility of the media in terms of appearance , programming, and instructional design.

- 1) Appearance aspect Feasibility was consisted of six questions, obtained an average score i.e. 4.16 and included in "feasible" category.
- 2) Programming aspects Feasibility of Game Educational Tax Detective was consisted of 8 questions, obtained an average score 4.62 and was included in the category of "very feasible". On this aspect, the teacher did not give comments/suggestions against the presented media.
- 3) Instructional design Feasibility Educational Games Tax Detective was consisted of 18 questions, obtained the average score 4.33 and was included in the category of "very feasible".

Based on the assessment of learning accounting practitioner, overall, the developed learning media Educational Games Tax Detective earned an average score of 4.37 and was included in the category of "very feasible".

Thus the educational Games Tax Detective was worth to be used as students' instruction media in vocational senior high school.

3. Increased Motivation after using Educational Games Tax Detective

Feasibility assessment Results of Educational Game Tax Detective by the students was used as the measurement of motivation. In table 21, it can be seen that the learning motivation of students was increased in every indicators after the use of Educative Game Tax Detective. Based on the results of the t-test in table 23, it can also be inferred that the Educative Game Development Tax Detective would increase the students' motivation. Indicators that had the greatest motivation was the indicator 2: "the existence of a courage in learning" with a percentage of increase 38,2%. Second place is occupied by the indicator 1: "the existence of desire to succeed" with a percentage of increase 6.1%. In third place was indicator 4 "the existence of confidence in" with a percentage amounting to 4.3%, the fourth was indicator 3 "the existence of a satisfaction in learning" with the percentage 2.62%.

This development research results was in accordance with the theory described by Martini Jamaris (2013:179) that motivation is an important factor in the process of education and learning. There are several ways that can be done to improve the learning motivation of students. One of them is the use of instructional media. Learning media use will greatly help the effectiveness of the learning process as well as to arouse the students' interest and motivation during the lesson takes place (Azhar Arsyad, 2010:17).

According to Rayandra Asyhar (2012:39), learning media can stir up the learning motivation of students, for, the use of the learning media becomes more attractive and focuses learners' attention. This is proven with the assessment of the Educational Game Tax Detective media as a media of instruction to improve motivation that already declared feasible by experts, teachers SMK, and students.

G. Development Limitations

Several limitations Educational Game Tax Detective Development as a medium of learning based on research and development that has been done are:

1. The subject is limited to Class XI Accounting SMK Bhakti Karya 1 Magelang.
2. Material contained in Educational Games Tax Detective limited only on several Basic Competency.
3. The distribution of Educational Games Tax Detective Shaped is only done on students of Grade XI Accounting of SMK Bhakti Karya 1 Magelang and some school parties SMK Bhakti Karya 1 Magelang.

CHAPTER V

CONCLUSION AND SUGGESTION

A. Conclusion

Based on the data analysis and discussion on Chapter IV, it can be concluded:

1. The development of Educational Game Tax Detective as learning media used ADDIE development model; there are analysis, design, development and implementation.
2. The feasibility of Educational Game Tax Detective based on the assessment of Material Expert, Media Expert, Accounting Practitioner Learning and Student:
 - a. Based on the assessment of material expert, obtained the average score of 4,65 fall into the category of "Very Feasible"
 - b. Based on the assessment of media expert, obtained the average score of 4,12 fall into the category of "Feasible"
 - c. Based on the assessment of accounting practitioner learning, obtained the average score of 4,37 fall into the category of "Very Feasible"
 - d. Based on the assessment of student on one to one trying, obtained the average score of 4,63 fall into the category of "Very Feasible", small group trying, obtained the average score of 4,60 fall into the

category of “Very Feasible”, field trying, obtained the average score of 4,72 fall into the category of “Very Feasible”

3. Students’ motivation obtained the average score of 17,28%. Score learning motivation before was 73,72%, whereas a score of motivation after using the educational game tax detective is 91%. Based on the assessment using paired t-test obtained value -24.579 with sig (p) = 0.007, The t-test results showed that there was a significant change between before and after the use of media. In conclusion, based on the calculation of the average score of motivation and the calculation of test-t result, suggesting that used Educational Games Tax Detective, proven to be improving the learning motivation.

B. Suggestion

Based on Educational Games Tax Detective media development research, some suggestions are put forward include:

1. Suggestion for utilization and further media development

Researcher provide some suggestions for utilization and further development of media as follows:

- a. The Educational Games Tax Detective can be widely used for any accounting topics.
- b. The Educational Games Tax Detective can be widely tested using larger samples for better quality.
- c. Further research such as research experiment can be used to measure the effectiveness of the product.

2. Suggestions for teachers that Educational Games Tax Detective media can be used as an alternative to modern instructional media. Teachers are expected to always develop and utilize interactive and creative learning media so that students have higher motivation to learn.

REFERENCE

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Agus Mahfudz, Leni Permana & Mulyani, Sri Nur. (2009). *Ekonomi 2: Untuk Sekolah Menengah Atas/ Madrasah Aliyah Kelas XI*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Asyhar, H. Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dini Devi Aryani. (2015). "Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Dengan Aplikasi Mindjet Mindmanager 9 Pada Kompetensi Dasar Pencatatan Transaksi Akuntansi Perusahaan Dagang Untuk Siswa Kelas X Akuntansi 1 Di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015". Skripsi.UNY
- Endang Mulyatiningsih. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Galih Pranowo. (2011). *Kreasi Animasi Interaktif dengan Action Script 3.0 pada Flash CS5*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Ghea Putri Fatma Dewi. (2012). "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sd Berbasis Macromedia Flash". Skripsi.UNY
- Hamzah B. Uno. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Handriyantini. (2009). *Permainan Edukatif Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Sekolah Tinggi. Malang.
- Hartono. (2008). *Statistik Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Lembaga Studi Filsafat Kemasyarakatan dan Perempuan.
- Huriyah. (2015). "Developing A Digital Comic As One Of Learning Media To Improve Students' Motivation In The Introduction Of Banking For Grade X Accounting Student At SMKN 1 Bantul Academic Year Of 2014/2015". Skripsi, UNY.
- Ismail Andang. (2006). *Education Game*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Intan Nur Saidah. (2015). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (Acak) Dengan Menggunakan Software Adobe Flash CS5 Untuk

Pembelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Aset Tetap Di Kelas Xi Akuntansi Smk Ype Sawunggalih Kutoarjo Tahun Ajaran 2014/2015". Skripsi.UNY

- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. (2013). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Martini Jamaris. (2013). *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Ghalia Indonesia: Bogor
- Michell Suharli. (2006). *Akuntansi Untuk Bisnis Jasa Dan Dagang*. Yogyakarta: Graham Ilmu
- Mohammad Ali. (2010). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Bandung: Pustaka Cendikia Utama.
- Oemar Hamalik. (2004). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Sinar Baru Algesindo.
- Purnomo, Windhu. (2006). *Uji t Sampel Berpasangan*. Surabaya: Handout MK Statistik Parametrik
- Rollings, Andrew, Dave Morris. (2004). *Game Architecture and Design: A New Edition*. New Riders Publishing.
- Sardiman A.M. (2012). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sofyan Syafri Harahap. (2003). *Teori Akuntansi Keuangan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sukardjo. (2012). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pps UNY. Tidak diterbitkan.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi, U.S. (2012). *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian*. Jakarta: UFUK PRESS.
- Weni Rinta Aryantari. (2014). "*Pengembangan Mobile Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Siswa Kelas XI IPS SMA*". Skripsi. UNY.
- Wina Sanjaya. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

APPENDIX

A graphic of a scroll with a grey gradient background and rounded corners. The scroll is partially unrolled, with the top and bottom edges showing a white border. The text is centered on the scroll.

APPENDIX 1

1. Silabus
2. Game's Material
3. Game's Question

Appendix 1a: Silabus

NAMA SEKOLAH : SMK BHAKTI KARYA 1
 MATA PELAJARAN : KEJURUAN AKUNTANSI
 KOMPETENSI KEAHLIAN : Menyiapkan Surat Pemberitahuan Pajak
 KODE KOMPETENSI : 119 Kk 14
 DURASI PEMBELAJARAN : 112 Jam @ 45 menit

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI POKOK PEMBELAJARAN	KEGIATAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	KARAKTER BANGSA
						TM	PS	PI		
14.1	Menyiapkan dokumen transaksi pemungutan dan pemotongan Pajak Penghasilan (PPh)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan pengertian pajak ▪ Menjelaskan fungsi pajak ▪ Menjelaskan syarat-syarat pemungutan pajak ▪ Menjelaskan teori pemungutan pajak ▪ Menjelaskan kedudukan hukum pajak ▪ Menjelaskan perbedaan hukum formil dan material ▪ Menjelaskan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengertian pajak ▪ Fungsi pajak ▪ Syarat-syarat pemungutan pajak ▪ Teori pemungutan pajak ▪ Kedudukan hukum pajak ▪ Perbedaan hukum formil dan material ▪ Penggolongan pajak 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan pengertian pajak ▪ Menjelaskan fungsi pajak ▪ Menjelaskan syarat-syarat pemungutan pajak ▪ Menjelaskan teori pemungutan pajak ▪ Menjelaskan kedudukan hukum pajak ▪ Menjelaskan perbedaan hukum formil dan material ▪ Menjelaskan 	<p>Teknik penilaian: tes tertulis</p> <p>Bentuk instrumen: essay <i>Soal</i> sebutkan yang termasuk subyek pajak</p>	22				<p>Kreatif Mandiri Rasa ingin tahu penghargaan prestasi</p>

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ penggolongan pajak ▪ Menjelaskan tata cara pemungutan pajak ▪ Menjelaskan timbul dan hapusnya pajak ▪ Menjelaskan tariff pajak ▪ MenjelaskanIstilah-istilah dalam perpajakan ▪ Menjelaskan dokumen transaksi pemungutan dan pemotongan Pph ▪ Menjelaskan tata cara mengajukan keberatan keberatan dan banding 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tata cara pemungutan pajak ▪ Timbul dan hapusnya pajak ▪ Tarif pajak ▪ Istilah-istilah dalam perpajakan ▪ Dokumen transaksi pemungutan dan pemotongan PPh ▪ Tata cara mengajukan keberatan keberatan dan banding 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ penggolongan pajak ▪ Menjelaskan tata cara pemungutan pajak ▪ Menjelaskan timbul dan hapusnya pajak ▪ Menjelaskan tariff pajak ▪ MenjelaskanIstilah-istilah dalam perpajakan ▪ Menjelaskan dokumen transaksi pemungutan dan pemotongan PPh ▪ Menjelaskan tata cara mengajukan keberatan keberatan dan banding 	<p>Teknik penilaian: tes tertulis</p> <p>Bentuk instrumen: essay</p> <p>Soal istilah SPT tahunan berdasarkan data yang tersedia</p>	10	52				Mandiri Jujur
14.2	Menyiapkan Surat Pemberitahuan (SPT) Tahunan Pajak Penghasilan pasal 21	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan isi UU Perpajakan Pph pasal 21 ▪ Menyebutkan wajib pajak dan bukan wajib pajak PPh pasal 21 ▪ Menyebutkan subyek pajak dan bukan subyek pajak PPh pasal 21 ▪ Menjelaskan cara 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ isi UU Perpajakan PPh pasal 21 ▪ wajib pajak dan bukan wajib pajak PPh pasal 21 ▪ subyek pajak dan bukan subyek pajak PPh pasal 21 ▪ cara perhitungan 	<p>PENGETAHUAN</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menghitung Pajak Penghasilan secara umum ▪ Menjelaskan Pajak Penghasilan Pasal 21 ▪ Mengisi Surat Pemberitahuan Tahunan SIKAP ▪ Teliti menghitung 							

		<ul style="list-style-type: none"> perhitungan PPh pasal 21 terutang dan perhitungan PPh Pasal 21 ▪ Mengisi Surat Pemberitahuan Tahunan 	<ul style="list-style-type: none"> PPh pasal 21 terutang perhitungan Pajak Penghasilan pasal 21 ▪ pengisian Surat Pemberitahuan Tahunan 	<ul style="list-style-type: none"> Pajak Penghasilan secara umum dan Mengisi Surat Pemberitahuan Tahunan • TRAMPIL KETRAMPILAN • TRampil menghitung Pajak Penghasilan secara umum dan Mengisi Surat Pemberitahuan Tahunan 					
14.3	PPh pasal 22,23,24, 25	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan pengertian PPh pasal 22 ▪ Menyebutkan pemungut, obyek, subyek, tarif PPh ps 22 ▪ Menghitung PPh pasal 22 ▪ Menjelaskan pengertian PPh pasal 23 ▪ Menjelaskan pemotong PPh ps 23 ▪ Menyebutkan obyek pemotongan PPh ps 23 ▪ Menjelaskan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan pengertian PPh pasal 22 ▪ Menjelaskan tatacara pemungutan PPh ps 22 ▪ Menjelaskan pengertian PPh pasal 23 ▪ Menjelaskan pemotong PPh ps 23 ▪ Menyebutkan obyek pemotongan PPh ps 23 ▪ Menyebutkan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan pengertian PPh pasal 22,22,23,24,25 ▪ Menyebutkan pemungut, obyek, subyek, tarif PPh ps 22,23,24,25, ▪ Menjelaskan cara perhitungan PPh ps 22,23,24,25,25. 		8	12		

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengelompokkan pengertian PPh pasal 24 ▪ Menyebutkan pajak yang bisa dikreditkan berdasarkan PPh pasal 24 ▪ Menjelaskan pengertian PPh pasal 25 ▪ Menjelaskan cara perhitungan PPh ps 25. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan pengertian PPh pasal 24 ▪ Menjelaskan pengertian PPh pasal 25 ▪ Menjelaskan cara perhitungan PPh ps 25. 						
--	--	--	---	--	--	--	--	--	--

Appendix 1b: Materi *Game Edukatif Tax Detective*

Kompetensi Dasar 1 : Menyiapkan dokumen transaksi pemungutan dan pemotongan Pajak Penghasilan (PPh)

A. Definisi Pajak

1. Menurut Prof. Dr. Rochmat Sumitro, S.H.

Pajak adalah iuran rakyat kepada kas negara berdasarkan undang-undang (yang dapat dipaksakan) dengan tiada mendapat jasa timbal (kontraprestasi) yang langsung dapat ditunjukkan dan yang digunakan untuk membayar pengeluaran umum.

2. Menurut pasal 1 UU No. 28 Tahun 2007 tentang Ketentuan Umum dan Tata Cara Perpajakan

Pajak adalah kontribusi wajib kepada negara yang terutang oleh orang pribadi atau badan yang bersifat memaksa berdasarkan undang-undang, dengan tidak mendapatkan imbalan secara langsung dan digunakan untuk keperluan negara bagi sebesar-besarnya kemakmuran rakyat.

Berdasarkan beberapa pengertian pajak di atas, dapat diidentifikasi unsur - unsur pajak yaitu:

- a. Iuran dari rakyat untuk negara.
- b. Berdasarkan undang-undang.
- c. Tanpa jasa timbal (kontraprestasi) dari negara yang secara langsung dapat ditunjuk
- d. Digunakan untuk membiayai rumah tangga negara yaitu pengeluaran-pengeluaran umum yang bermanfaat bagi pemerintah.

B. Fungsi Pajak

1. Fungsi Anggaran/Penerimaan (budgetair)

Pajak merupakan salah satu sumber dana yang digunakan pemerintah dan bermanfaat untuk membiayai pengeluaran-pengeluaran.

2. Fungsi Mengatur (Regulerend)

Pajak sebagai alat untuk mengatur atau melaksanakan kebijakan pemerintah dalam bidang sosial dan ekonomi.

3. Fungsi pajak yang ketiga adalah sebagai fungsi stabilitas

Pajak sebagai penerimaan negara dapat digunakan untuk menjalankan kebijakan-

kebijakan pemerintah. Contohnya adalah kebijakan stabilitas harga dengan tujuan untuk menekan inflasi dengan cara mengatur peredaran uang di masyarakat lewat pemungutan dan penggunaan pajak yang lebih efisien dan efektif.

4. Fungsi redistribusi pendapatan

Penerimaan negara dari pajak digunakan untuk membiayai pengeluaran umum dan pembangunan nasional sehingga dapat membuka kesempatan kerja dengan tujuan untuk meningkatkan pendapatan masyarakat.

C. Syarat Pemungutan Pajak

Agar pemungutan pajak tidak menimbulkan hambatan atau perlawanan, maka pemungutan pajak harus memenuhi syarat sebagai berikut:

1. Pemungutan pajak harus adil (Syarat Keadilan)
2. Pemungutan pajak harus berdasarkan undang – undang (Syarat Yuridis)
3. Tidak mengganggu perekonomian (Syarat Ekonomis)
4. Pemungutan pajak harus efisien (Syarat Finansil)
5. Sistem pemungutan pajak harus sederhana

D. Kedudukan Hukum Pajak

Menurut Prof. Dr. Rochmat Soemitro, S.H. Hukum pajak mempunyai kedudukan diantara hukum-hukum berikut:

1. Hukum Perdata yaitu ketentuan yang mengatur hak-hak dan kepentingan individu dalam masyarakat
2. Hukum Publik yaitu hukum yang mengatur hubungan pemerintah dengan rakyatnya. Hukum publik terdiri dari:
 - a. Hukum Tata Negara
 - b. Hukum Tata Usaha
 - c. Hukum Pidana
 - d. Hukum Pajak

Dengan demikian kedudukan hukum pajak merupakan bagian dari hukum publik. Prof. P.J.A. Adriani menyatakan bahwa hukum pajak merupakan ilmu pengetahuan sendiri yang terlepas dari Hukum Administrasi Negara dengan alasan:

- a. Tugas Hukum Pajak bersifat berbeda dengan Hukum Administrasi Negara;
- b. Hukum Pajak berkaitan erat dengan Hukum Perdata;

- c. Hukum Pajak dapat secara langsung digunakan sebagai politik perekonomian;
- d. Hukum Pajak memiliki ketentuan dan istilah-istilah yang khas untuk bidang tugasnya.

Hukum pajak dibedakan menjadi dua, yaitu:

- 1. Hukum Pajak Materiil, Memuat norma – norma yang menerangkan antara lain keadaan, perbuatan, peristiwa hukum yang dikenai pajak (objek pajak), siapa yang dikenai pajak (subjek pajak), berapa besar tarif, timbul dan hapusnya utang pajak, dan hubungan hukum antara pemerintah dan WP.

Contoh : UU PPh

- 2. Hukum Pajak Formal, memuat bentuk/tata cara untuk mewujudkan hukum materiil menjadi kenyataan (cara melaksanakan hukum materiil)

Hukum ini memuat:

- a. Tata cara penyelenggaraan (prosedur) penetapan suatu utang pajak.
- b. Hak-hak fiskus
- c. Kewajiban WP
- d. Kewajiban dan Hak Wajib

E. Tata Cara pemungutan Pajak

Cara Pemungutan Pajak dapat dilakukan berdasarkan tiga stelsel yaitu:

- 1. Stelsel nyata (*riil stelsel*)

Pemungutan pajak didasarkan pada objek (penghasilan nyata), sehingga pemungutan baru dapat dilakukan pada akhir tahun pajak, yakni setelah penghasilan yang sesungguhnya diketahui. Kelebihan stelsel pajak adalah pajak yang dikenakan lebih realistis, sedangkan kekurangannya pajak baru dapat dikenakan pada akhir tahun.

- 2. Stelsel anggapan (*fictive stelsel*)

Pemungutan pajak yang didasarkan pada suatu anggapan yang diatur oleh suatu Undang-Undang. Misalnya, penghasilan suatu tahun dianggap sama dengan tahun sebelumnya, sehingga pada awal tahun sudah dapat ditetapkan besarnya pajak yang terutang untuk tahun pajak berjalan. Kelebihan stelsel ini adalah pajak dapat dibayar selama tahun berjalan tanpa harus menunggu akhir tahun, sedangkan kelemahannya pajak yang dibayar tidak didasarkan keadaan yang sesungguhnya.

3. Stelsel campuran

Stelsel ini merupakan kombinasi antara stelsel nyata dengan stelsel anggapan. Yakni pada awal tahun besarnya pajak dihitung berdasarkan suatu anggapan kemudian pada akhir tahun besarnya pajak disesuaikan dengan keadaan yang sebenarnya. Apabila besarnya pajak menurut kenyataan lebih besar dari pada menurut anggapan, maka wajib pajak harus membayar kekurangan bayar. Sebaliknya jika besarnya pajak menurut kenyataan lebih kecil dari pada pajak menurut anggapan, maka wajib pajak dapat meminta kembali kelebihan atau dapat dikompensasi

Ada tiga sistem pemungutan pajak yaitu:

1. *Official assessment system*, yaitu suatu sistem pemungutan yang memberi wewenang kepada pemerintah (fiskus) untuk menentukan besarnya pajak yang teutang oleh wajib pajak.
2. *Self assessment system*, yaitu suatu sistem perpajakan yang memberikan wewenang kepada wajib pajak untuk menentukan sendiri besarnya pajak yang terutang.
3. *With holding system*, yaitu suatu sistem pajak yang memberi wewenang kepada pihak ketiga (bukan fiskus dan bukan wajib pajak yang bersangkutan) berdasarkan UU perpajakan untuk menghitung, memotong/memungut, menyetor, dan melaporkan pajak pihak lain.

F. Jenis-Jenis Pajak

1. Menurut golongannya:
 - a) Pajak langsung adalah pajak yang harus dipikul sendiri oleh wajib pajak dan tidak dapat dibebankan atau dilimpahkan kepada orang lain.
 - b) Pajak tidak langsung adalah pajak yang pada akhirnya dapat dibebankan atau dilimpahkan kepada orang lain.
2. Menurut sifatnya:
 - a) Pajak subjektif, yaitu pajak yang berpangkal atau berdasarkan pada subjeknya tanpa memperhatikan keadaan dari diri wajib pajak. Contoh: Pajak Penghasilan
 - b) Pajak objektif: yaitu pajak yang berpangkal pada objeknya, tanpa memperhatikan keadaan diri wajib pajak. Contoh: PPN dan PPnBM.
3. Menurut lembaga pemungutnya

- a) Pajak pusat, yaitu pajak yang dipungut oleh pemerintah pusat dan digunakan untuk membiayai rumah tangga negara. Contoh: PPh, PPN, PPnBM, dan Bea materai.
- b) Pajak daerah, yaitu pajak yang dipungut oleh pemerintah daerah dan digunakan untuk membiayai rumah tangga daerah. Contoh: pajak hotel, restoran, hiburan, dan lain-lain

G. Timbul dan hapusnya Utang Pajak

Ada dua ajaran yang mengatur timbulnya utang pajak:

1. Ajaran Formil

Utang pajak timbul karena dikeluarkannya surat ketetapan pajak oleh fiskus. Ajaran ini diterapkan pada *Official assesment system*.

2. Ajaran Materiil

Utang pajak timbul karena berlakunya undang – undang. Seseorang dikenai pajak karena suatu keadaan dan perbuatan. Ajaran ini diterapkan pada *Self assesment system*.

Hapusnya utang pajak dapat disebabkan beberapa hal;

- a. Pembayaran
- b. Kompensasi
- c. Daluwarsa
- d. Pembebasan dan penghapusan

H. Hambatan Pemungutan Pajak

1. Perlawanan Pasif

Masyarakat enggan (pasif) membayar pajak, yang dapat disebabkan antara lain:

- a. Perkembangan intelektual dan moral masyarakat
- b. Sistem perpajakan yang (mungkin) sulit dipahami masyarakat.
- c. Sistem kontrol tidak dapat dilakukan atau dilaksanakan dengan baik.

2. Perlawanan aktif

Perlawanan aktif meliputi semua usaha dan perbuatan yang secara langsung ditunjukkan kepada fiskus dengan tujuan untuk menghindari pajak.

Contoh:

- a. *Tax avoidance*, usaha meringankan beban pajak dengan tidak melanggar undang-undang
- b. *Tax evasion*, usaha meringankan beban pajak dengan cara melanggar undang-undang (menggelapkan pajak)

I. Tarif pajak

Tarif pajak merupakan angka atau persentase yang digunakan untuk menghitung jumlah pajak terutang. Tujuan dari pembentukan tarif pajak adalah untuk mencapai keadilan.

Berikut macam-macam tarif pajak:

1. Tarif sebanding/proporsional, yaitu tarif berupa persentase yang tetap terhadap berapa pun jumlah yang dikenai pajak sehingga besarnya pajak terutang proporsional terhadap besarnya nilai yang dikenai pajak.

Dasar Pengenaan	Tarif Pajak
Rp. 5.000.000,00	10%
Rp. 10.000.000,00	10%
Rp. 15.000.000,00	10%
Rp. 20.000.000,00	10%

2. Tarif pajak tetap, yaitu tarif berupa jumlah yang tetap (sama) terhadap berapa pun jumlah yang dikenai pajak sehingga besarnya pajak terutang tetap.

Dasar Pengenaan	Tarif Pajak
Rp. 5.000.000,00	Rp. 6.000,00
Rp. 10.000.000,00	Rp. 6.000,00
Rp. 15.000.000,00	Rp. 6.000,00
Rp. 20.000.000,00	Rp. 6.000,00

3. Tarif progresif, yaitu persentase tarif yang digunakan semakin besar bila jumlah yang dikenai pajak semakin besar.

Contoh: Pasal 17 Undang-undang Pajak Penghasilan untuk Wajib Pajak Orang pribadi dalam negeri.

Lapisan Penghasilan Kena Pajak	Tarif Pajak
Sampai dengan Rp. 50.000.000,00	5%

Di atas Rp. 50.000.000,00 s/d Rp 250.000.000,00	15%
Di atas Rp. 250.000.000 s/d Rp. 500.000.000,00	25%
Di atas Rp. 500.000.000,00	30%

4. Tarif degresif, yaitu persentase tarif yang digunakan semakin kecil bila jumlah yang dikenai pajak semakin besar.

J. Istilah-istilah dalam Perpajakan

Istilah-istilah atau pengertian dalam perpajakan yang sudah baku, antara lain:

1. Pajak, adalah kontribusi wajib kepada negara yang terutang oleh orang pribadi atau badan yang bersifat memaksa berdasarkan Undang-undang, dengan tidak mendapatkan imbalan secara langsung dan digunakan untuk keperluan negara bagi sebesar-besarnya kemakmuran rakyat.
2. 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 perpajakan.
3. Badan adalah sekumpulan orang dan/atau modal yang merupakan kesatuan baik yang melakukan usaha maupun yang tidak melakukan usaha yang meliputi perseroan terbatas, perseroan komanditer, perseroan lainnya, badan usaha milik negara atau badan usaha milik daerah dengan nama dan dalam bentuk apapun, firma, kongsi, koperasi, dana pensiun, persekutuan, perkumpulan, yayasan, organisasi massa, organisasi sosial politik, atau organisasi lainnya, lembaga dan bentuk badan lainnya termasuk kontrak investasi kolektif dan bentuk usaha tetap.
4. Masa Pajak adalah jangka waktu yang menjadi dasar bagi Wajib Pajak untuk menghitung, menyetor, dan melaporkan pajak yang terutang dalam suatu jangka waktu tertentu sebagaimana ditentukan dalam Undang-Undang KUP. Masa Pajak sama dengan 1 (satu) bulan kalender atau jangka waktu lain yang diatur dengan Peraturan Menteri Keuangan paling lama 3 (tiga) bulan kalender.
5. Tahun Pajak adalah jangka waktu 1 (satu) tahun kalender kecuali bila Wajib Pajak menggunakan tahun buku yang tidak sama dengan tahun kalender,

6. Bagian Tahun Pajak adalah bagian dari jangka waktu 1 (satu) Tahun Pajak.
7. Pajak yang terutang adalah pajak yang harus dibayar pada suatu saat, dalam Masa Pajak, dalam Tahun Pajak, atau dalam Bagian Tahun Pajak sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan perpajakan.
8. Surat Paksa adalah surat perintah membayar utang pajak dan biaya penagihan pajak.
9. Kredit Pajak untuk Pajak Penghasilan adalah Pajak yang harus dibayar sendiri oleh Wajib Pajak ditambah dengan pokok pajak yang terutang dalam Surat Tagihan Pajak karena Pajak Penghasilan dalam tahun berjalan tidak atau kurang dibayar, ditambah dengan pajak yang dipotong atau dipungut, ditambah dengan pajak atas penghasilan yang dibayar atau terutang di luar negeri, dikurangi dengan pengembalian pendahuluan kelebihan pajak, yang dikurangkan dari pajak yang terutang.
10. Kredit Pajak untuk Pajak Pertambahan Nilai adalah Pajak Masukan yang dapat dikreditkan setelah dikurangi dengan pengembalian pendahuluan kelebihan pajak atau setelah dikurangi dengan pajak yang telah dikompensasikan, yang dikurangkan dari pajak yang terutang.
11. Pemeriksaan adalah serangkaian kegiatan menghimpun dan mengolah data, keterangan, dan/atau bukti yang dilaksanakan secara objektif dan profesional berdasarkan suatu standar pemeriksaan untuk menguji kepatuhan pemenuhan kewajiban perpajakan dan/atau untuk tujuan lain dalam rangka melaksanakan ketentuan peraturan perundang-undangan perpajakan.
12. Bukti Permulaan adalah keadaan, perbuatan, dan/atau bukti berupa keterangan, tulisan, atau benda yang dapat memberikan petunjuk adanya dugaan kuat bahwa sedang atau telah terjadi suatu tindak pidana di bidang perpajakan yang dilakukan oleh siapa saja yang dapat menimbulkan kerugian pada pendapatan negara.
13. Pemeriksaan Bukti Permulaan adalah pemeriksaan yang dilakukan untuk mendapatkan bukti permulaan tentang adanya dugaan telah terjadi tindak pidana di bidang perpajakan.
14. Penanggung Pajak adalah orang pribadi atau badan yang bertanggung jawab atas pembayaran pajak, termasuk wakil yang menjalankan hak dan

memenuhi kewajiban Wajib Pajak sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan perpajakan.

15. Penelitian adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk menilai kelengkapan pengisian Surat Pemberitahuan dan lampiran-lampirannya termasuk penilaian tentang kebenaran penulisan dan penghitungannya.

Untuk pengertian-pengertian atau istilah-istilah selain tersebut di atas, akan dikaitkan langsung dengan pembahasan-pembahasan selanjutnya.

K. Keberatan, Banding, dan Peninjauan Kembali

1. Keberatan

Apabila Wajib Pajak berpendapat bahwa jumlah rugi, jumlah pajak, dan pemotongan atau pemungutan pajak tidak sebagaimana mestinya, dapat mengajukan keberatan. Keberatan hanya ditujukan kepada Direktur Jenderal Pajak. Keberatan tersebut diajukan alas suatu:

- a. Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar;
- b. Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar Tambahan;
- c. Surat Ketetapan Pajak Nihil;
- d. Surat Ketetapan Pajak Lebih Bayar;
- e. pemotongan atau pemungutan pajak oleh pihak ketiga berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan perpajakan.

Tata cara pengajuan keberatan adalah sebagai berikut.

- a. Satu keberatan harus diajukan terhadap satu jenis pajak dan satu masa pajak atau tahun pajak. Misainya, keberatan atas ketetapan Pajak Penghasilan tahun 2007 dan tahun 2008, maka harus diajukan dua buah surat keberatan untuk dua tahun tersebut.
- b. Keberatan diajukan secara tertulis dalam bahasa Indonesia dengan mengemukakan jumlah pajak terutang, jumlah pajak yang dipotong atau dipungut, atau jumlah rugi menurut penghitungan Wajib Pajak dengan disertai alasan yang menjadi dasar penghitungan
- c. Keberatan harus diajukan dalam jangka waktu tiga bulan sejak tanggal dikirim surat ketetapan pajak atau sejak tanggal pemotongan atau pemungutan pajak, kecuali apabila Wajib Pajak dapat menunjukkan bahwa jangka waktu tersebut tidak dapat dipenuhi karena keadaan di

luar kekuasaannya.

- d. Wajib Pajak yang masih mempunyai utang pajak, wajib melunasi pajak yang masih harus dibayar paling sedikit sejumlah yang telah disetujui Wajib Pajak dalam pembaharuan akhir hasil pemeriksaan, sebelum surat keberatan disampaikan.
- e. Keberatan yang tidak memenuhi persyaratan di atas tidak dianggap sebagai Surat Keberatan, sehingga tidak dipertimbangkan.
- f. Dalam jangka waktu 12 bulan sejak tanggal surat keberatan diterima, Direktur Jenderal Pajak harus memberi keputusan atas keberatan yang diajukan. Atas keberatan yang diajukan, Direktur Jenderal Pajak dapat mengabulkan seluruhnya atau sebagian, menolak atau menambah besar.
- g. Apabila dalam jangka waktu tersebut nomor 6 telah terlampaui dan Direktur Jenderal Pajak tidak memberi suatu keputusan, keberatan yang diajukan Wajib Pajak dianggap dikabulkan.
- h. Terhadap Surat Tagihan Pajak, Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar, serta Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar Tambahan, dan Surat Keputusan Keberatan, Surat Keputusan Pembetulan, Putusan Banding, serta Putusan Peninjauan Kembali, yang menyebabkan jumlah pajak yang harus dibayar bertambah, yang seharusnya dilunasi dalam jangka waktu 1 bulan sejak tanggal diterbitkan, tetapi belum dibayar pada saat pengajuan keberatan, jangka waktu pelunasannya tertangguh sampai dengan 1 bulan sejak tanggal penerbitan Surat Keputusan Keberatan.
- i. Terhadap Surat Tagihan Pajak, Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar, serta Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar Tambahan, dan Surat Keputusan Keberatan, Surat Keputusan Pembetulan, Putusan Banding, serta Putusan Peninjauan Kembali, yang dialami oleh Wajib Pajak usaha kecil dan Wajib Pajak di daerah tertentu, yang menyebabkan jumlah pajak yang harus dibayar bertambah, yang seharusnya dilunasi dalam jangka waktu 2 bulan sejak tanggal diterbitkan, tetapi belum dibayar pada saat pengajuan keberatan, jangka waktu pelunasannya tertangguh sampai dengan 1 bulan sejak tanggal penerbitan Surat Keputusan Keberatan.
- j. Wajib Pajak yang mengungkapkan pembukuan, catatan, data,

informasi, atau keterangan lain dalam proses keberatan yang tidak diberikan pada saat pemeriksaan, selain data dan informasi yang pada saat pemeriksaan belum diperoleh Wajib Pajak dari pihak ketiga, pembukuan, catatan, data, informasi, atau keterangan lain, dimaksud tidak dipertimbangkan dalam penyelesaian keberatannya.

2. Banding

Apabila Wajib Pajak masih belum puas dengan Surat Keputusan Keberatan atas keberatan yang diajukannya, Wajib Pajak masih dapat mengajukan banding kepada Badan Peradilan Pajak.

Tata cara pengajuan permohonan banding adalah sebagai berikut.

- a. Permohonan banding diajukan secara tertulis dalam bahasa Indonesia dengan alasan yang jelas paling lama 3 bulan sejak Surat Keputusan Keberatan diterima dan dilampiri dengan Salinar. Surat Keputusan Keberatan.
- b. Terhadap Surat Tagihan Pajak, Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar, Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar Tambahan, Surat Keputusan Keberatan, Surat Keputusan Pembetulan, Putusan Banding, serta Putusan Peninjauan Kembali, yang menyebabkan jumlah pajak yang harus dibayar bertambah, yang seharusnya dilunasi dalam jangka waktu 1 bulan sejak tanggal diterbitkan, tetapi belum dibayar pada saat pengajuan keberatan, jangka waktu pelunasannya tertangguh sampai dengan 1 bulan sejak tanggal penerbitan Putusan Banding:
- c. Terhadap Surat Tagihan Pajak, Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar, Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar Tambahan, Surat Keputusan Keberatan, Surat Keputusan Pembetulan, Putusan Banding, serta Putusan Peninjauan Kembali, yang dialami oleh Wajib Pajak usaha kecil dan Wajib Pajak di daerah tertentu, yang menyebabkan jumlah pajak yang harus dibayar bertambah, yang seharusnya dilunasi dalam jangka waktu 2 bulan sejak tanggal diterbitkan, tetapi belum dibayar pada saat pengajuan keberatan, jangka waktu pelunasannya tertangguh sampai dengan 1 (satu) bulan sejak tanggal penerbitan Putusan Banding.

- d. Jumlah Pajak yang belum dibayar pada saat pengajuan permohonan keberatan pada nomor 3 tidak termasuk sebagai utang pajak.
- e. Jumlah pajak yang belum dibayar pada saat pengajuan permohonan banding belum merupakan pajak yang terutang sampai dengan Putusan Banding.

Dalam hal permohonan banding ditolak atau dikabulkan sebagian, Wajib Pajak dikenai sanksi administrasi berupa denda sebesar 100% dari jumlah pajak berdasarkan Putusan Banding dikurangi dengan pembayaran pajak yang telah dibayar sebelum mengajukan keberatan.

Apabila putusan Pengadilan Pajak mengabulkan sebagian atau seluruh banding, kelebihan pembayaran pajak dikembalikan dengan ditambah imbalan bunga sebesar 2% sebulan untuk paling lama 24 bulan.

3. Peninjauan Kembali (PK)

Putusan Peninjauan Kembali adalah putusan Mahkamah Agung atas permohonan peninjauan kembali yang diajukan oleh Wajib Pajak atau oleh Direktur Jenderal Pajak terhadap Putusan Banding dari Putusan Gugatan dari badan peradilan pajak.

Apabila Wajib Pajak masih belum puas dengan Putusan Banding, Wajib Pajak masih memiliki hak mengajukan Peninjauan Kembali kepada Mahkamah Agung. Permohonan Peninjauan Kembali hanya dalam diajukan 1 kali kepada Mahkamah Agung melalui Pengadilan Pajak.

Pengajuan permohonan Peninjauan kembali dilakukan dalam jangka waktu paling lambat 3 bulan terhitung sejak diketahuinya kebohongan atau tipu muslihat atau sejak Putusan Hakim Pengadilan pidana memperoleh kekuatan hukum tetap alau ditemukannya bukti tertulis baru atau sejak putusan banding dikirim. Mahkamah Agung mengambil keputusan dalam jangka waktu 6 bulan sejak permohonan Peninjauan Kembali diterima.

4. Kelebihan Pembayaran Pajak karena Keberatan, Banding, dan Peninjauan Kembali

Kelebihan pembayaran pajak ditambah imbalan bunga sebesar 2% per bulan untuk jangka waktu paling lama 24 bulan diberikan kepada Wajib Pajak apabila:

- 1) Pengajuan keberatan, permohonan banding, atau permohonan peninjauan

kembali dikabulkan sebagian atau seluruhnya, selama pajak yang masih harus dibayar (sebagaimana dimaksud dalam Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar, Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar Tambahan, Surat Ketetapan Pajak Nihil, dan Surat Ketetapan Pajak Lebih Bayar) telah dibayar dan menyebabkan kelebihan pembayaran pajak, dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. untuk Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar dan Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar Tambahan dihitung sejak tanggal pembayaran yang menyebabkan kelebihan Pembayaran pajak sampai dengan diterbitkannya Surat Keputusan Keberatan, Putusan Banding, atau Putusan Peninjauan Kembali; atau
 - b. untuk Surat Ketetapan Pajak Nihil dan Surat Ketetapan Pajak Lebih Bayar dihitung sejak tanggal penerbitan surat ketetapan pajak sampai dengan diterbitkannya Surat Keputusan Keberatan, Putusan Banding, atau Putusan Peninjauan Kembali.
- 2) Surat Keputusan Pembetulan, Surat Keputusan Pengurangan Ketetapan Pajak, atau Surat Keputusan Pembatalan Ketetapan Pajak yang dikabulkan sebagian atau seluruhnya menyebabkan kelebihan pembayaran pajak dengan ketentuan sebagai berikut:
- a. untuk Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar dan Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar Tambahan dihitung sejak tanggal pembayaran yang menyebabkan kelebihan pembayaran pajak sampai dengan diterbitkannya Surat Keputusan Pembetulan, Surat Keputusan Pengurangan Ketetapan Pajak, atau Surat Keputusan Pembatalan Ketetapan Pajak;
 - b. untuk Surat Ketetapan Pajak Nihil dan Surat Ketetapan Pajak Lebih Bayar dihitung sejak tanggal penerbitan surat ketetapan pajak sampai dengan diterbitkannya Surat Keputusan Pembetulan, Surat Keputusan Pengurangan Ketetapan Pajak, atau Surat Keputusan Pembatalan Ketetapan Pajak; atau
 - c. untuk Surat Tagihan Pajak dihitung sejak tanggal pembayaran yang menyebabkan kelebihan pembayaran pajak sampai dengan diterbitkannya Surat Keputusan Pembetulan, Surat Keputusan Pengurangan Ketetapan Pajak.

Kompetensi Dasar 2 : Menyiapkan Surat Pemberitahuan (SPT) Tahunan Pajak Penghasilan pasal 21

A. Pengertian PPh Pasal 21

Pengertian Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21 berdasarkan Peraturan Direktur Jenderal Pajak Nomor PER-32/PJ/2015 adalah pajak atas penghasilan berupa gaji, upah, honorarium, tunjangan, dan pembayaran lain dengan nama dan dalam bentuk apapun sehubungan dengan pekerjaan atau jabatan, jasa, dan kegiatan yang dilakukan oleh orang pribadi subyek pajak dalam negeri.

B. Wajib Pajak PPh Pasal 21

Wajib pajak PPh Pasal 21 atau penerima penghasilan yang dipotong PPh Pasal 21 dan/atau PPh Pasal 26 berdasarkan peraturan Direktur Jenderal Pajak PER-32/PJ/2015 Pasal 3 adalah orang pribadi yang merupakan:

- a. Pegawai;
- b. Penerima uang pesangon, pensiun atau uang manfaat pensiun, tunjangan hari tua, atau jaminan hari tua, termasuk ahli warisnya juga merupakan wajib pajak PPh Pasal 21.
- c. Wajib pajak PPh 21 kategori bukan pegawai yang menerima atau memperoleh penghasilan sehubungan dengan pemberian jasa, meliputi:
 1. Tenaga ahli yang melakukan pekerjaan bebas, yang terdiri dari pengacara, akuntan, arsitek, dokter, konsultan, notaris, penilai dan aktuaris;
 2. Pemain musik, pembawa acara, penyanyi, pelawak, bintang film, bintang sinetron, sutradara, kru film, foto model, peragawan/peragawati, pemain drama, penari, pemahat, pelukis dan seniman lainnya,
 3. Olahragawan;
 4. Penasihat, pengajar, pelatih, penceramah, penyuluh, dan moderator;
 5. Pengarang, peneliti, dan penerjemah;
 6. Pemberi jasa dalam segala bidang termasuk teknik, komputer dan sistem aplikasinya, telekomunikasi, elektronika, fotografi, ekonomi, dan sosial serta pemberi jasa kepada suatu kepanitiaan;

7. Agen iklan;
 8. Pengawas atau pengelola proyek;
 9. Pembawa pesanan atau menemukan langganan atau yang menjadi perantara;
 10. Petugas penjaja barang dagangan;
 11. Petugas dinas luar asuransi; dan/atau
 12. Distributor perusahaan *multilevel marketing* atau *direct selling* dan kegiatan sejenis lainnya.
- d. Anggota dewan komisaris atau dewan pengawas tidak merangkap sebagai Pegawai Tetap pada perusahaan yang sama juga merupakan wajib pajak PPh Pasal 21;
- e. Mantan pegawai; dan/atau
- f. Wajib pajak PPh Pasal 21 kategori peserta kegiatan yang menerima atau memperoleh penghasilan sehubungan dengan keikutsertaannya dalam suatu kegiatan, antara lain:
1. Peserta perlombaan dalam segala bidang, antara lain perlombaan olah raga, seni, ketangkasan, ilmu pengetahuan, teknologi dan perlombaan lainnya;
 2. Peserta rapat, konferensi, sidang, pertemuan, atau kunjungan kerja;
 3. Peserta atau anggota dalam suatu kepanitiaan sebagai penyelenggara kegiatan tertentu;
 4. Peserta pendidikan dan pelatihan; atau
 5. Peserta kegiatan lainnya.

C. Tidak Termaksud Wajib Pajak PPh Pasal 21

Yang tidak termaksud dalam pengertian Penerima Penghasilan yang dipotong PPh pasal 21:

1. Pejabat perwakilan diplomatik dan konsulat atau pejabat lain dari negara asing, dan orang-orang yang diperbantukan kepada mereka yang bekerja pada dan bertempat tinggal bersama mereka, dengan syarat bukan warga negara Indonesia dan di Indonesia tidak menerima penghasilan lain dari luar jabatan tersebut, serta negara yang bersangkutan memberikan

perlakuan timbal balik.

2. Pejabat perwakilan organisasi internasional sebagaimana dimaksud dalam pasal 3 ayat (1) huruf c Undang-undang Pajak Penghasilan, yang telah ditetapkan oleh menteri keuangan, dengan syarat bukan warga negara Indonesia dan tidak mendirikan usaha atau pekerjaan untuk memperoleh penghasilan dari Indonesia.

D. Subyek Pajak PPh Pasal 21

Subjek Pajak adalah orang atau badan atau pihak yang dituju oleh undang-undang untuk dikenai pajak. Adapun yang menjadi subjek pajak antara lain:

a. Orang Pribadi

Orang pribadi sebagai subjek pajak dapat bertempat tinggal atau berada di Indonesia ataupun di luar Indonesia.

- ##### **b. Warisan yang belum terbagi sebagai satu kesatuan menggantikan yang berhak**
- Warisan yang belum terbagi dimaksud merupakan subjek pajak pengganti menggantikan mereka yang berhak atau ahli waris. Penunjukan warisan yang belum terbagi sebagai subjek pajak pengganti dimaksudkan agar pengenaan pajak atas penghasilan yang berasal dari warisan tetap dapat dilaksanakan.

c. Badan

Badan adalah sekumpulan orang dan/atau modal yang merupakan kesatuan baik yang melakukan usaha maupun tidak melakukan usaha yang meliputi Perseroan Terbatas, Perseroan Komanditer, Perseroan Lainnya, BUMN, BUMD, firma, kongsi, koperasi, dana pensiun, persekutuan, perkumpulan, yayasan, organisasi massa, organisasi sosial politik, atau organisasi lainnya, lembaga, dan bentuk badan lainnya termasuk kontrak investasi kolektif, dan bentuk usaha tetap.

d. Bentuk Usaha Tetap (BUT)

Bentuk Usaha Tetap (BUT) merupakan bentuk usaha yang digunakan oleh orang pribadi yang tidak bertempat tinggal di Indonesia, orang pribadi yang berada di Indonesia tidak lebih dari 183 hari dalam jangka waktu 12 bulan dan badan yang tidak didirikan dan tidak bertempat kedudukan di Indonesia untuk menjalankan usaha atau melakukan kegiatan di Indonesia, yang dapat berupa:

- 1) tempat kedudukan manajemen;
- 2) cabang perusahaan;

- 3) kantor perwakilan;
- 4) gedung kantor;
- 5) pabrik;
- 6) bengkel;
- 7) gudang;
- 8) ruang untuk promosi dan penjualan;
- 9) pertambangan dan penggalian sumber alam;
- 10) wilayah kerja pertambangan minyak dan gas bumi;
- 11) perikanan, peternakan, pertanian, perkebunan, atau kehutanan;
- 12) proyek konstruksi, instalasi, atau proyek perakitan;
- 13) pemberian jasa dalam bentuk apapun oleh pegawai atau orang lain, sepanjang dilakukan lebih dari 60 (enam puluh), hari dalam jangka waktu 12;
- 14) orang atau badan yang bertindak selaku agen yang kedudukannya tidak bebas;
- 15) agen atau pegawai dari perusahaan asuransi yang tidak didirikan dan tidak bertempat kedudukan di Indonesia yang menerima premi asuransi atau menanggung risiko di Indonesia; dan
- 16) komputer, agen elektronik, atau peralatan otomatis, yang dimiliki, disewa, atau digunakan, oleh penyelenggara transaksi elektronik untuk menjalankan kegiatan usaha melalui internet

Subjek Pajak dibedakan menjadi Subjek Pajak dalam Negeri dan Subjek Pajak Luar Negeri.

a. Subjek Pajak Dalam Negeri

- 1) Orang pribadi yang bertempat tinggal di Indonesia (WNI), orang pribadi yang berada di Indonesia lebih dari 183 hari dalam jangka waktu 12 bulan, atau orang pribadi yang dalam suatu tahun pajak berada di Indonesia dan mempunyai niat untuk bertempat tinggal di Indonesia.
- 2) Badan yang didirikan atau bertempat kedudukan di Indonesia, kecuali unit tertentu dari badan pemerintah, yang mempunyai kriteria:
 - a) Pembentukannya berdasarkan ketentuan peraturan perundang-

undangan.

- b) Pembiayaannya bersumber dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara atau Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah.
- c) Penerimaannya dimasukkan dalam anggaran Pemerintah Pusat atau Pemerintah Daerah.
- d) Pembukuannya diperiksa oleh aparat pengawasan fungsional negara.

b. Subjek Pajak Luar Negeri

- 1) Orang pribadi yang menerima atau memperoleh penghasilan dari Indonesia apabila:
 - a) Tidak bertempat tinggal di Indonesia
 - b) Berada di Indonesia tidak lebih dari 183 hari dalam jangka waktu 12 bulan.
- 2) Badan yang tidak didirikan dan tidak bertempat kedudukan di Indonesia, yang:
 - a) Menjalankan usaha atau melakukan kegiatan melalui BUT di Indonesia
 - b) Menerima/memperoleh penghasilan dari Indonesia tidak melalui BUT.

E. **Cara Perhitungan PPh Pasal 21**

Perhitungan PPh 21 terbaru kini berubah sejalan dengan perubahan peraturan mengenai tarif **Penghasilan Tidak Kena Pajak (PTKP)** yang tertuang dalam Peraturan Menteri Keuangan No. 122/PMK010/2015 tentang **Penyesuaian Besarnya Penghasilan Tidak Kena Pajak (PTKP)**, diikuti dengan **Peraturan Direktur Jenderal Pajak nomor PER-32/PJ/2015**. Penyesuaiannya adalah sebagai berikut:

- **Rp 36.000.000,00 per tahun** atau setara dengan Rp 3.000.000,00 per bulan untuk wajib pajak orang pribadi.
- **Rp 3.000.000,00 per tahun** atau setara dengan Rp 250.000,00 per bulan tambahan untuk wajib pajak yang kawin (tanpa tanggungan).
- **Rp 3.000.000,00 per tahun** atau setara dengan Rp 250.000,00 per bulan tambahan untuk setiap anggota keluarga sedarah dan keluarga semenda

dalam garis keturunan lurus atau anak angkat, yang menjadi tanggungan sepenuhnya, paling banyak 3 (orang) untuk setiap keluarga.

Adanya penyesuaian tarif PTKP tersebut, membuat cara penghitungan PPh 21 juga mengalami perubahan.

1. Perhitungan PPh 21 Karyawan

Cara menghitung PPh 21 terbaru karyawan atau pegawai tetap adalah sebagai berikut:

Ika adalah karyawan pada perusahaan PT. Sinar Unggul dengan status menikah dan mempunyai tiga anak. Suami Ika merupakan pegawai negeri sipil di Dinas Kesehatan Kabupaten Tangerang. Ika menerima gaji Rp 3.000.000,00 per bulan. PT. Sinar Unggul mengikuti program pensiun dan BPJS Kesehatan. Perusahaan membayar iuran pensiun kepada dana pensiun yang pendiriannya telah disahkan oleh Menteri Keuangan, sebesar Rp 40.000,00 per bulan. Ika juga membayar iuran pensiun sebesar Rp 30.000,00 per bulan.

Ika juga membayar iuran pensiun sebesar Rp 30.000,00 sebulan, di samping itu perusahaan membayarkan iuran Jaminan Hari Tua karyawannya setiap bulan sebesar 3,70% dari gaji, sedangkan Ika membayar iuran Jaminan Hari Tua setiap bulan sebesar 2,00% dari gaji. Premi Jaminan Kecelakaan Kerja dan Jaminan Kematian dibayar oleh pemberi kerja dengan jumlah masing-masing sebesar 1,00% dan 0,30% dari gaji. Pada bulan Juli 2016 di samping menerima pembayaran gaji, Ika juga menerima uang lembur (*overtime*) sebesar Rp 2.000.000,00. Perhitungan PPh Pasal 21 bulan Juli 2016 adalah sebagai berikut:

Gaji		3.000.000,00
(i) Tunjangan Lainnya: lembur (<i>overtime</i>)		2.000.000,00
(ii) Premi Jaminan Kecelakaan Kerja (JKK) 1.00%		30.000,00
Premi Jaminan Kematian 0.30%		9.000,00
Penghasilan bruto		5.039.000,00

Pengurangan		
1. Biaya Jabatan: $5\% \times 5.039.000,00 = 251.950,00$	(iii) 251.950,00	
2. Iuran Jaminan Hari Tua (JHT) 2% dari gaji pokok	60.000,00	
3. (iv) Iuran Pensiun (bila ada)	30.000,00	
		(341.950,00)
Penghasilan netto sebulan		4.697.050,00
(v) Penghasilan netto setahun $12 \times 4.697.050,00$		56.364.600,00
(vi) Penghasilan Tidak Kena Pajak (PTKP): (TK/0) untuk WP sendiri	36.000.000,00	
		(36.000.000,00)
Penghasilan Kena Pajak setahun		20.364.600,00
(vii) Pembulatan		20.364.600,00
PPh Terutang (lihat Tarif PPh Pasal 21)		
$5\% \times 50.000.000,00$		1.018.200,00
PPh Pasal 21 bulan Juli = $1.018.200,00 : 12$		84.850,00

*Berlaku bagi WP dengan NPWP, tanpa NPWP maka perlu dikalikan 120%
: Rp 84.850,00 x 120% = Rp 101.820,00

Penjelasan:

Diasumsikan gaji pokok sebesar Rp 3.000.000,00.

- (i) Tunjangan lainnya seperti tunjangan transportasi, uang lembur, akomodasi, komunikasi, dan tunjangan tidak tetap lainnya. Umumnya tunjangan tersebut dapat diberikan oleh perusahaan atau tidak, tergantung dari kebijakan perusahaan itu sendiri.
- (ii) Iuran Jaminan Kecelakaan Kerja (JKK) berkisar antara 0.24% - 1.74% sesuai kelompok jenis usaha seperti yang diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 76 Tahun 2007.
- (iii) Biaya Jabatan sebesar 5% dari Penghasilan Bruto, setinggi-tingginya Rp 500.000,00 sebulan, atau Rp 6.000.000,00 setahun
- (iv) Iuran Pensiun ditentukan oleh lembaga keuangan yang pendiriannya disahkan dalam Peraturan Menteri Keuangan dan ditunjuk oleh perusahaan.
- (v) Jika pegawai merupakan pegawai lama (lebih dari satu tahun) atau pegawai baru yang mulai bekerja pada bulan Januari tahun itu, maka penghasilan neto dikalikan 12 untuk memperoleh nilai penghasilan neto setahun, namun jika pegawai merupakan pegawai baru yang mulai bekerja pada bulan Mei misalkan, maka penghasilan neto setahun dikalikan 8 (diperoleh dari penghitungan bulan dalam setahun: Mei-Desember = 8 bulan). Pada contoh ini diasumsikan pegawai merupakan pegawai baru yang mulai bekerja pada bulan Januari.
- (vi) Penghasilan Tidak Kena Pajak (PTKP) berfungsi untuk mengurangi penghasilan bruto, agar diperoleh nilai Penghasilan Kena Pajak yang akan dihitung sebagai objek pajak penghasilan milik wajib pajak. Sesuai Peraturan Menteri Keuangan Nomor 122/PMK.010/2015, terhitung 1 Januari 2015, PTKP yang berlaku adalah sebagai berikut:
 - Untuk Wajib Pajak orang pribadi Rp 36.000.000,00 per tahun.
 - Tambahan Wajib Pajak kawin Rp 3.000.000,00 per tahun.
 - Tambahan untuk penghasilan istri digabung dengan penghasilan suami Rp 3.000.000,00 per tahun.
 - Tambahan untuk anggota keluarga yang menjadi tanggungan (max 3 orang) @ Rp 3.000.000,00 per tahun.

Besarnya PTKP jika dilihat dari status perkawinan WP (TK = tidak kawin ; K = kawin) :

- TK/0 = Rp 36.000.000,00 per tahun
- K/0 = Rp 39.000.000,00 per tahun
- K/1 = Rp 42.000.000,00 per tahun
- K/2 = Rp 45.000.000,00 per tahun
- K/3 = Rp 48.000.000,00 per tahun

Pada contoh ini WP sudah menikah dan memiliki 3 tanggungan anak, namun karena suami WP menerima atau memperoleh penghasilan, besarnya PTKP WP Ika adalah PTKP untuk dirinya sendiri (TK/0).

- (vii) Penghasilan Kena Pajak harus dibulatkan ke bawah hingga nominal ribuan penuh, atau 3 angka di belakang (ratusan rupiah) adalah 0. Contoh: 56.901.200,00 menjadi 56.901.000,00.

2. Perhitungan PPh 21 Karyawan Yang Menerima Tunjangan Pajak

Perhitungan PPh 21 karyawan atau pegawai tetap yang menerima tunjangan pajak dari perusahaan tempatnya bekerja, maka tunjangan pajak tersebut merupakan penghasilan pegawai yang bersangkutan dan ditambahkan pada penghasilan yang diterimanya.

Contoh perhitungan PPh Pasal 21:

Edward bekerja pada PT. Kartika Kawashima yang berstatus belum menikah dan tidak mempunyai tanggungan dengan memperoleh gaji sebesar Rp 4.500.000,00 sebulan. Tunjangan pajak yang diberikan kepada Edward adalah sebesar Rp 25.000,00. Iuran pensiun yang dibayar oleh Edward adalah sebesar Rp 25.000,00 sebulan.

Perhitungan PPh Pasal 21 bulan September 2015 bagi Edward yang tidak menerima penghasilan lain dari PT. Kartika Kawashima selain gaji adalah:

Gaji		4.500.000,00
Tunjangan Pajak		25.000,00
Penghasilan bruto sebulan		4.525.000,00
Pengurangan		
1. Biaya Jabatan: $5\% \times 4.525.000,00 =$ 226.250,00	226.250,00	
2. Iuran Pensiun (bila ada)	25.000,00	
		(251.250,00)
Penghasilan neto sebulan		4.273.750,00
Penghasilan neto setahun $12 \times 4.273.750,00$		51.285.000,00
Penghasilan Tidak Kena Pajak (PTKP): (TK/0) untuk WP sendiri	36.000.000,00	
		(36.000.000,00)
Penghasilan Kena Pajak setahun		15.285.000,00
PPh Terutang (lihat Tarif PPh Pasal 21)		
$5\% \times 15.285.000,00$		764.250,00
PPh Pasal 21 bulan September = 764.250,00 : 12		63.688,00

*Berlaku bagi WP dengan NPWP, tanpa NPWP maka perlu dikalikan 120%
: Rp 63.688,00 x 120% = Rp 76.425,00

3. Perhitungan PPh 21 Pegawai Tidak Tetap Yang Menerima Penghasilan Tidak Berkesinambungan

Perhitungan PPh 21 pegawai tidak tetap yang menerima penghasilan tidak berkesinambungan adalah sebagai berikut:

Nasrun adalah pegawai tenaga lepas untuk desain grafis di PT. Cahaya Kurnia dengan *fee* sebesar Rp 5.000.000,00.

Besarnya PPh Pasal 21 yang terutang adalah sebesar:

$$5\% \times 50\% \times \text{Rp } 5.000.000,00 = \text{Rp } 125.000,00$$

Bila Nasrun tidak memiliki NPWP maka besarnya PPh Pasal 21 yang terutang menjadi sebesar:

$$120\% \times 5\% \times 50\% \times \text{Rp } 5.000.000,00 = \text{Rp } 150.000,00$$

Penjelasan:

Karena Nasrun bukan pegawai tetap di PT. Cahaya Kurnia, maka PKP yang dikenakan sebesar 50% dari jumlah penghasilan bruto berdasarkan peraturan PER-32/PJ/2015 Pasal 3 huruf c sedangkan tarif PPh Pasal 21 untuk penghasilan tahunan sampai dengan Rp 50.000.000,00 adalah 5%

Kompetensi Dasar 3 : PPh pasal 22,23,24,25

A. Pengertian PPh Pasal 22

Menurut hukum Indonesia, Nomor 36 tahun 2008, Pajak Penghasilan Pasal 22 (PPh Pasal 22) adalah **bentuk pemotongan atau pemungutan pajak yang dilakukan satu pihak terhadap Wajib Pajak dan berkaitan dengan kegiatan perdagangan barang**. Mengingat sangat bervariasinya obyek, pemungut, dan bahkan tarifnya, ketentuan PPh Pasal 22 relatif lebih rumit dibandingkan dengan PPh lainnya, seperti PPh 21 atau pun 23. Pada umumnya, PPh Pasal 22 dikenakan terhadap perdagangan barang yang dianggap ‘menguntungkan’, sehingga baik penjual maupun pembelinya dapat menerima keuntungan dari perdagangan tersebut. Karena itulah PPh Pasal 22 dapat dikenakan baik saat penjualan maupun pembelian.

B. Pemungut, Obyek, Subyek, Tarif PPh Pasal 22

1. Pemungut dan Obyek PPh Pasal 22

Yang termasuk pemungut dan obyek pajak dalam hal ini adalah:

- a. **Bank Devisa dan Direktorat Jenderal Bea dan Cukai (DJBC)** atas impor barang;
- b. **Bendahara Pemerintah dan Kuasa Pengguna Anggaran (KPA)** sebagai pemungut pajak pada Pemerintah Pusat, Pemerintah Daerah, Instansi atau Lembaga Pemerintah dan lembaga-lembaga negara lainnya, berkenaan dengan pembayaran atas pembelian barang;
- c. **Bendahara pengeluaran** berkenaan dengan pembayaran atas pembelian barang yang dilakukan dengan mekanisme uang persediaan (UP);
- d. **Kuasa Pengguna Anggaran (KPA)** atau pejabat penerbit Surat Perintah Membayar yang diberikan delegasi oleh Kuasa Pengguna Anggaran (KPA), berkenaan dengan pembayaran atas pembelian barang kepada pihak ketiga yang dilakukan dengan mekanisme pembayaran langsung (LS);
- e. **Badan Usaha** yang bergerak dalam bidang usaha industri semen, industri rokok, industri kertas, industri baja, dan industri otomotif yang ditunjuk oleh Kepala Kantor Pelayanan Pajak, atas penjualan hasil produksinya di dalam negeri;

- f. **Badan Usaha Milik Negara (BUMN)**, yaitu badan usaha yang seluruh atau sebagian besar modalnya dimiliki oleh negara melalui penyertaan secara langsung yang berasal dari kekayaan negara yang dipisahkan, yang meliputi:
- o PT Pertamina (Persero), PT Perusahaan Listrik Negara (Persero), PT Perusahaan Gas Negara (Persero) Tbk., PT Telekomunikasi Indonesia (Persero) Tbk., PT Garuda Indonesia (Persero) Tbk., PT Pembangunan Perumahan (Persero) Tbk., PT Wijaya Karya (Persero) Tbk., PT Adhi Karya (Persero) Tbk., PT Hutama Karya (Persero), PT Krakatau Steel (Persero);
 - o Bank-bank Badan Usaha Milik Negara,berkenaan dengan pembayaran atas pembelian barang dan/atau bahan-bahan untuk keperluan kegiatan usahanya.
- g. **Badan usaha** yang bergerak dalam bidang usaha industri semen, industri kertas, industri baja, industri otomotif, dan industri farmasi, atas penjualan hasil produksinya kepada distributor di dalam negeri;
- h. **Agen Tunggal Pemegang Merek (ATPM), Agen Pemegang Merek (APM), dan importir umum kendaraan bermotor**, atas penjualan kendaraan bermotor di dalam negeri;
- i. **Produsen atau importir bahan bakar minyak**, bahan bakar gas, dan pelumas, atas penjualan bahan bakar minyak, bahan bakar gas, dan pelumas;
- j. **Industri dan eksportir** yang bergerak dalam sektor kehutanan, perkebunan, pertanian, peternakan, dan perikanan, atas pembelian bahan-bahan dari pedagang pengumpul untuk keperluan industrinya atau ekspornya.
- k. **Badan usaha yang bergerak dalam bidang usaha industri baja** yang merupakan industri hulu, termasuk industri hulu yang terintegrasi dengan industri antara dan industri hilir.
- l. **Pedagang pengumpul** berupa badan atau orang pribadi yang kegiatan usahanya:
- o mengumpulkan hasil kehutanan, perkebunan, pertanian, peternakan, dan perikanan; dan
 - o menjual hasil tersebut kepada badan usaha industri dan eksportir yang bergerak dalam sektor kehutanan, perkebunan, pertanian, peternakan, dan perikanan.

2. Tarif PPh Pasal 22

- a. Atas **impor** :
 - yang menggunakan Angka Pengenal Importir (API) = $2,5\% \times$ nilai impor;
 - non-API = $7,5\% \times$ nilai impor;
 - yang tidak dikuasai = $7,5\% \times$ harga jual lelang.
- b. Atas **pembelian barang yang dilakukan oleh DJPB, Bendahara Pemerintah, BUMN/BUMD** = $1,5\% \times$ harga pembelian (tidak termasuk PPN dan tidak final.)
- c. Atas **penjualan hasil produksi** ditetapkan berdasarkan Keputusan Direktur Jenderal Pajak, yaitu:
 - Kertas = $0.1\% \times$ DPP PPN (Tidak Final)
 - Semen = $0.25\% \times$ DPP PPN (Tidak Final)
 - Baja = $0.3\% \times$ DPP PPN (Tidak Final)
 - Otomotif = $0.45\% \times$ DPP PPN (Tidak Final)
- d. Atas **penjualan hasil produksi** atau penyerahan barang oleh produsen atau importir bahan bakar minyak, gas, dan pelumas adalah sebagai berikut:
 - Pungutan PPh Pasal 22 kepada penyalur/agen, bersifat final. Selain penyalur/agen bersifat tidak final
- e. Atas **pembelian bahan-bahan untuk keperluan industri** atau ekspor dari pedagang pengumpul ditetapkan = $0,25\% \times$ harga pembelian (tidak termasuk PPN)
- f. Atas **impor kedelai, gandum, dan tepung terigu oleh importir** yang menggunakan API = $0,5\% \times$ nilai impor.
- g. Atas **penjualan**
 - Pesawat udara pribadi dengan harga jual lebih dari Rp 20.000.000.000,00
 - Kapal pesiar dan sejenisnya dengan harga jual lebih dari Rp 10.000.000.000,00
 - Rumah beserta tanahnya dengan harga jual atau harga pengalihannya lebih dari Rp 10.000.000.000,00 dan luas bangunan lebih dari 500 m².
 - Apartemen, kondominium, dan sejenisnya dengan harga jual atau pengalihannya lebih dari Rp 10.000.000.000,00 dan/atau luas bangunan lebih dari 400 m².

- Kendaraan bermotor roda empat pengangkutan orang kurang dari 10 orang berupa sedan, jeep, sport utility vehicle(suv), *multi purpose vehicle* (mpv), minibus dan sejenisnya dengan harga jual lebih dari Rp 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah) dan dengan kapasitas silinder lebih dari 3.000 cc. Sebesar 5% dari harga jual tidak termasuk PPN dan PPnBM.
- h. Untuk yang **tidak memiliki NPWP dipotong 100% lebih tinggi** dari tarif PPh Pasal 22.

C. Pengecualian Pemungutan Pajak Berdasarkan PPh Pasal 22

- a. Impor barang-barang dan/atau penyerahan barang yang **berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan tidak terutang PPh**. Pengecualian tersebut, harus dinyatakan dengan Surat Keterangan Bebas PPh Pasal 22 yang diterbitkan oleh Direktur Jenderal Pajak.
- b. **Impor barang-barang yang dibebaskan dari bea masuk:**
 - yang dilakukan ke dalam Kawasan Berikat (kawasan tanpa bea masuk hingga barang tersebut dikeluarkan untuk impor, ekspor atau re-impor) dan Entrepot Produksi Untuk Tujuan Ekspor (EPTE), yaitu tempat penimbunan barang dagangan karena pengimpornya tidak membayar bea masuk sebagaimana mestinya;
 - sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 dan Pasal 7 PP Nomor 6 Tahun 1969 tentang Pembebanan atas Impor sebagaimana diubah dan ditambah terakhir dengan PP Nomor 26 tahun 1988 Jo. Peraturan Pemerintah Nomor 2 tahun 1973;
 - berupa kiriman hadiah;
 - untuk tujuan keilmuan.
- c. **Pembayaran atas penyerahan barang** yang dibebankan kepada belanja negara/daerah yang meliputi jumlah kurang dari Rp 2.000.000,00 (bukan merupakan jumlah yang dipecah-pecah).
- d. **Pembayaran untuk pembelian bahan bakar** minyak, listrik, gas, air minum/PDAM, benda-benda pos, dan telepon.

D. Menghitung PPh Pasal 22

1. Cara Menghitung PPh Pasal 22 atas Kegiatan Impor Barang

- a. Yang menggunakan Angka Pengenal Impor (API), tarif pemungutannya sebesar 2,5% dari nilai impor.

$$\text{PPh Pasal 22} = 2,5\% \times \text{Nilai Impor}$$

- b. Yang tidak menggunakan Angka Pengenal Impor (API), tarif pemungutannya sebesar 7,5% dari nilai impor.

$$\text{PPh Pasal 22} = 7,5\% \times \text{Nilai Impor}$$

- c. Yang tidak dikuasai (apabila telah 30 hari barang tidak diproses lebih lanjut atau tidak diambil dari gudang di pelabuhan tempat datangnya barang), tarif pemungutannya sebesar 7,5% dari harga jual lelang.

$$\text{PPh Pasal 22} = 7,5\% \times \text{Nilai Impor}$$

Besarnya tarif pungutan PPh Pasal 22 sebagaimana diatur dalam Keputusan Menteri Keuangan Nomor 154/PMK.03/2010 yaitu

- a. 2,5% dari nilai impor, jika menggunakan Angka Pengenal Impor (API).
 b. 7,5% dari nilai impor, jika tidak menggunakan Angka Pengenal Impor (Non API).

Nilai impor adalah nilai berupa uang yang menjadi dasar perhitungan bea masuk yaitu *Cost insurance and Freight (CIF)* ditambah dengan bea masuk dan pungutan lainnya yang dikenakan berdasarkan ketentuan peraturan perundang – undangan dibidang impor.

Contoh :

PT. DELL memiliki API, melakukan impor komputer dari Amerika Serikat dengan rincian sebagai berikut:

Harga Komputer (cost)	US\$	20.000
Asuransi (insurance)	US\$	1.000
Biaya Angkut (freight)	US\$	4.000
Harga Pabean	US\$	25.000
Pungutan:		
- Bea masuk 20%	US\$	5.000
- Bea masuk tambahan 10%	US\$	2.500
Jumlah Nilai Impor US\$	US\$	32.500

Apabila pada tanggal impor (sesuai dokumen impor: Pemberitahuan Impor Barang) nilai kurs US\$ 1 = Rp 10.000, maka:

- Dasar Pengenaan PPh Pasal 22: $US\$ 32.500 \times Rp 10.000,00 = Rp 325.000.000$
- PPh Pasal 22 yang harus di pungut: $Rp 325.000.000 \times 2,5\% = Rp 8.125.000,00$

2. Cara Menghitung PPh Pasal 22 Atas Pembelian Barang Yang Dibiayai dengan APBN/ APBD

Atas pembelian barang yang dananya dari belanja Negara atau belanja daerah dikenakan pemungutan PPh Pasal 22 sebesar 1,5% dari harga pembelian.

PPh Pasal 22 = 1,5% x Harga Perolehan

Pembayaran yang dikecualikan dari pemungutan PPh Pasal 22 adalah:

1. Pembayaran atas penyerahan barang (bukan merupakan jumlah yang dipecah-pecah) yang meliputi jumlah kurang dari Rp 1.000.000,00.
2. Pembayaran untuk pembelian bahan bakar minyak, listrik, gas, air minum/PDAM, dan benda-benda pos.
3. Pembayaran/ pencairan dana Jaring Pengaman Sosial (JPASAL) oleh kantor Perbendaharaan dan Kas Negara.

Contoh 3 : PT Jayadi Maju melakukan penjualan lemari arsip kepada Departemen Dalam Negeri senilai Rp 220.000.000,00 Pembayaran dilakukan oleh Bendaharawan Depdagri. Dalam kontrak penjualan dengan pemerintah yang didanai dari APBN/APBD, biasanya harga jual sudah termasuk Pajak Pertambahan Nilai sebesar 10%.

Diminta : Hitunglah PPh Pasal 22 PT Jayadi Maju

Jawab : Dasar Pengenaan PPh Pasal 22: $(100/110 \times Rp 220.000.000,00) = Rp 200.000.000,00$.

PPh Pasal 22 yang dipungut Bendaharawan Pemerintah dari transaksi pembayaran: Rp 200.000.000,00 x 1,5% = Rp 3.000.000,00

3. Cara Menghitung PPh Pasal 22 Atas Penjualan Hasil Produksi Industri Otomotif di Dalam Negeri.

Besarnya PPh Pasal 22 atas penjualan semua jenis kendaraan bermotor beroda dua atau lebih di dalam negeri adalah 0,45% dari dasar pengenaan pajak (DPP) Pajak Pertambahan Nilai.

$$\text{PPh Pasal 22} = 0,45\% \times \text{DPP PPN}$$

Penjualan kendaraan bermotor yg dikecualikan dari pemungutan PPh Pasal 22 atas industry otomotif ini adalah penjualan kendaraan bermotor kepada:

- a. Instansi pemerintah
- b. KorPasal diplomatic
- c. Bukan subjek pajak

4. Cara Menghitung PPh Pasal 22 Atas Penjualan Hasil Produksi industri Rokok di dalam negeri

Besarnya PPh Pasal 22 yang wajib dipungut oleh industri rokok pada saat penjualan rokok di dalam negeri adalah 0,15% dari harga bandrol (pita cukai), dan bersifat final.

$$\text{PPh Pasal 22 (Final)} = 0,15\% \times \text{Harga Bandrol}$$

5. Cara Menghitung PPh Pasal 22 Atas Penjualan Hasil Produksi Industri Kertas di Dalam Negeri

Besarnya PPh Pasal 22 yang wajib dipungut oleh industri kertas pada saat penjualan kertas di dalam negeri adalah 0,1% dari Dasar Pengenaan Pajak (DPP) Pajak Pertambahan Nilai.

$$\text{PPh Pasal 22} = 0,1\% \times \text{DPP PPN}$$

6. Cara Menhitung PPh Pasal 22 Atas Penjualan Hasil Produksi Industri Semen di Dalam Negeri

Besarnya PPh Pasal 22 yang wajib dipungut oleh industri semen pada saat penjualan semen di dalam negeri adalah 0,25% dari Dasar Pengenaan Pajak (DPP) Pajak Pertambahan Nilai.

$$\text{PPh Pasal 22} = 0,25\% \times \text{DPP PPN}$$

Yang dikecualikan dari pemungutan PPh Pasal 22 adalah penjualan semen dalam negeri oleh PT Indocemen, PT Semen Cibinong dan PT Semen Nusantara kepada Distributor utama / tunggalnya.

7. Cara Menghitung PPh Pasal 22 Atas Penjualan Hasil Produksi Industri Baja di Dalam Negeri.

Besarnya PPh Pasal 22 yang wajib dipungut oleh industry baja pada saat penjualan hasil produksinya di dalam negeri adalah 0.3% dari Dasar Pengenaan Pajak (DPP) Pajak Pertambahan Nilai

$$\text{PPh Pasal 22} = 0,3\% \times \text{DPP PPN}$$

8. Cara Menghitung PPh Pasal 22 yang dipungut oleh Pertamina dan Badan Usaha Selain Pertamina

Besarnya PPh Pasal 22 yang wajib dipungut oleh Pertamina dan badan usaha lainnya yang bergerak dibidang bahan bakar minyak jenis premix, super TT dan gas atas penjualan hasil produksinya adalah sbb:

1. Atas penebusan premium, solar, premix/super TT oleh SPBU swastanisasi adalah 0,3% dari penjualan

$$\text{PPh Pasal 22} = 0,3\% \times \text{Penjualan}$$

2. Atas penebusan premium, solar, premix/super TT oleh SPBU Pertamina adalah 0,25% dari penjualan

$$\text{PPh Pasal 22} = 0,25\% \times \text{Penjualan}$$

3. Atas penjualan minyak tanah, gas LPG, dan pelumas adalah 0,3% dari penjualan.

PPH Pasal 22 = 0,3% x Penjualan

Catatan : Pemungutan PPh Pasal 22 ini bersifat Final atas penyerahan/ penjualan hasil produksi kepada penyalur/agennya. Sedangkan kepada pembeli lainnya (Misalkan pabrikan) pemugutannya tidak bersifat final, sehingga PPh Pasal 22 nya dapat diperhitungkan sebagai kredit pajak.

E. Pengertian PPh Pasal 23

Menurut situs Dirjen Pajak, Pajak Penghasilan Pasal 23 adalah pajak yang dikenakan pada **penghasilan** atas modal, penyerahan jasa, atau hadiah dan penghargaan, selain yang telah dipotong PPh Pasal 21.

Umumnya penghasilan jenis ini terjadi saat adanya transaksi antara dua pihak. Pihak yang **menerima** penghasilan atau penjual atau pemberi jasa akan dikenakan PPh Pasal 23. Pihak **pemberi** penghasilan atau pembeli atau penerima jasa akan memotong dan melaporkan PPh Pasal 23 tersebut kepada kantor pajak.

F. Pemotong PPh Pasal 23

Tidak semua pihak dapat dikenakan atau pun memotong PPh Pasal 23. Pihak-pihak tersebut hanya mereka yang masuk pada kelompok berikut ini:

1. Pihak pemotong PPh Pasal 23:

- Badan pemerintah;
- Subjek pajak badan dalam negeri;
- Penyelenggara kegiatan;
- Bentuk Usaha Tetap (BUT);
- Perwakilan perusahaan luar negeri lainnya;
- Wajib pajak orang pribadi dalam negeri tertentu yang ditunjuk Direktur Jenderal Pajak.

2. Penerima penghasilan yang dipotong PPh Pasal 23:

- Wajib pajak dalam negeri;
- Bentuk Usaha Tetap (BUT)

G. Obyek Pemotongan PPh Pasal 23

Tarif yang dikenakan nilai Dasar Pengenaan Pajak (DPP) atau jumlah bruto dari penghasilan. Ada dua jenis tarif yang dikenakan pada penghasilan yaitu 15% dan 2%, tergantung dari objeknya. Berikut ini adalah daftar tarif dan objek PPh Pasal 23:

1. Tarif 15% dari jumlah bruto atas:
 - a. Dividen, kecuali pembagian dividen kepada orang pribadi dikenakan final, bunga dan royalti;
 - b. Hadiah dan penghargaan, selain yang telah dipotong PPh Pasal 21;
2. Tarif 2% dari jumlah bruto atas sewa dan penghasilan lain yang berkaitan dengan penggunaan harta kecuali sewa tanah dan/atau bangunan.
3. Tarif 2% dari jumlah bruto atas imbalan jasa teknik, jasa manajemen, jasa konstruksi dan jasa konsultan.
4. Tarif 2% dari jumlah bruto atas imbalan jasa lainnya adalah yang diuraikan dalam Peraturan Menteri Keuangan No. 141PMK.03/2015 dan efektif mulai berlaku pada tanggal 24 Agustus 2015. Berikut ini adalah daftar jasa lainnya tersebut:
 - 1) Penilai (*appraisal*);
 - 2) Aktuaris;
 - 3) Akuntansi, pembukuan, dan atestasi laporan keuangan;
 - 4) Hukum;
 - 5) Arsitektur;
 - 6) Perencanaan kota dan arsitektur *landscape*;
 - 7) Perancang (*design*);
 - 8) Pengeboran (*drilling*) di bidang penambangan minyak dan gas bumi (migas) kecuali yang dilakukan oleh Badan Usaha Tetap (BUT);
 - 9) Penunjang di bidang usaha panas bumi dan penambangan minyak dan gas bumi (migas);
 - 10) Penambangan dan jasa penunjang di bidang usaha panas bumi dan penambangan minyak dan gas bumi (migas);
 - 11) Penunjang di bidang penerbangan dan bandar udara;
 - 12) Penebangan hutan;
 - 13) Pengolahan limbah;

- 14) Penyedia tenaga kerja dan/atau tenaga ahli (*outsourcing services*);
- 15) Perantara dan/atau keagenan;
- 16) Bidang perdagangan surat-surat berharga, kecuali yang dilakukan Bursa Efek, Kustodian Sentral Efek Indonesia (KSEI) dan Kliring Penjaminan Efek Indonesia (KPEI);
- 17) Kustodian/penyimpanan/penitipan, kecuali yang dilakukan oleh KSEI;
- 18) Pengisian suara (*dubbing*) dan/atau sulih suara;
- 19) *Mixing film*;
- 20) Pembuatan sarana promosi film, iklan, poster, foto, *slide*, klise, *banner*, *pamphlet*, baliho dan *folder*;
- 21) Jasa sehubungan dengan *software* atau *hardware* atau sistem komputer, termasuk perawatan, pemeliharaan dan perbaikan.
- 22) Pembuatan dan/atau pengelolaan *website*;
- 23) Internet termasuk sambungannya;
- 24) Penyimpanan, pengolahan dan/atau penyaluran data, informasi, dan/atau program;
- 25) Instalasi/pemasangan mesin, peralatan, listrik, telepon, air, gas, AC dan/atau TV Kabel, selain yang dilakukan oleh Wajib Pajak yang ruang lingkupnya di bidang konstruksi dan mempunyai izin dan/atau sertifikasi sebagai pengusaha konstruksi;
- 26) Perawatan/perbaikan/pemeliharaan mesin, peralatan, listrik, telepon, air, gas, AC dan/atau TV kabel, selain yang dilakukan oleh Wajib Pajak yang ruang lingkupnya di bidang konstruksi dan mempunyai izin dan/atau sertifikasi sebagai pengusaha konstruksi;
- 27) Perawatan kendaraan dan/atau alat transportasi darat.
- 28) Maklon;
- 29) Penyelidikan dan keamanan;
- 30) Penyelenggara kegiatan atau *event organizer*;
- 31) Penyediaan tempat dan/atau waktu dalam media massa, media luar ruang atau media lain untuk penyampaian informasi, dan/atau jasa periklanan;
- 32) Pembasmian hama;
- 33) Kebersihan atau *cleaning service*;
- 34) Sedot *septic tank*;

- 35) Pemeliharaan kolam;
- 36) Katering atau tata boga;
- 37) *Freight forwarding*;
- 38) Logistik;
- 39) Pengurusan dokumen;
- 40) Pengepakan;
- 41) *Loading* dan *unloading*;
- 42) Laboratorium dan/atau pengujian kecuai yang dilakukan oleh lembaga atau institusi pendidikan dalam rangka penelitian akademis;
- 43) Pengelolaan parkir;
- 44) Penyondiran tanah;
- 45) Penyiapan dan/atau pengolahan lahan;
- 46) Pembibitan dan/atau penanaman bibit;
- 47) Pemeliharaan tanaman;
- 48) Permanenan;
- 49) Pengolahan hasil pertanian, perkebunan, perikanan, peternakan dan/atau perhutanan;
- 50) Dekorasi;
- 51) Pencetakan/penerbitan;
- 52) Penerjemahan;
- 53) Pengangkutan/ekspedisi kecuai yang telah diatur dalam Pasal 15 Undang-Undang Pajak Penghasilan;
- 54) Pelayanan pelabuhan;
- 55) Pengangkutan melalui jalur pipa;
- 56) Pengelolaan penitipan anak;
- 57) Pelatihan dan/atau kursus;
- 58) Pengiriman dan pengisian uang ke ATM;
- 59) Sertifikasi;
- 60) *Survey*;
- 61) *Tester*;
- 62) Jasa selain jasa-jasa tersebut di atas yang pembayarannya dibebankan pada APBN (Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara) atau APBD (Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah).

5. Bagi Wajib Pajak yang tidak ber-NPWP akan dipotong 100% lebih tinggi dari tarif PPh Pasal 23.
6. Jumlah bruto adalah seluruh jumlah penghasilan yang dibayarkan, disediakan untuk dibayarkan, atau telah jatuh tempo pembayarannya oleh badan pemerintah, subjek pajak dalam negeri, penyelenggara kegiatan, bentuk usaha tetap, atau perwakilan perusahaan luar negeri lainnya kepada Wajib Pajak dalam negeri atau bentuk usaha tetap, tidak termasuk:
 - a. Pembayaran gaji, upah, honorarium, tunjangan dan pembayaran lain sebagai imbalan sehubungan dengan pekerjaan yang dibayarkan oleh Wajib Pajak penyedia tenaga kerja kepada tenaga kerja yang melakukan pekerjaan, berdasarkan kontrak dengan pengguna jasa;
 - b. Pembayaran atas pengadaan/pembelian barang atau material (dibuktikan dengan faktur pembelian);
 - c. Pembayaran kepada pihak kedua (sebagai perantara) untuk selanjutnya dibayarkan kepada pihak ketiga (dibuktikan dengan faktur tagihan pihak ketiga disertai dengan perjanjian tertulis);
 - d. Pembayaran penggantian biaya (*reimbursement*) yaitu penggantian pembayaran sebesar jumlah yang nyata-nyata telah dibayarkan oleh pihak kedua kepada pihak ketiga (dibuktikan dengan faktur tagihan atau bukti pembayaran yang telah dibayarkan kepada pihak ketiga).

Jumlah bruto tersebut tidak berlaku:

- a. Atas penghasilan yang dibayarkan sehubungan dengan jasa katering;
- b. Dalam hal penghasilan yang dibayarkan sehubungan dengan jasa, telah dikenakan pajak yang bersifat final.

H. Pengertian PPh Pasal 24

Pajak Penghasilan Pasal 24 (PPh Pasal 24) pada dasarnya adalah sebuah peraturan yang mengatur hak wajib pajak untuk memanfaatkan kredit pajak mereka di luar negeri, untuk mengurangi nilai pajak terhutang yang dimiliki di Indonesia. Sehingga, jumlah pajak yang harus dibayar di Indonesia dapat dikurangi dengan jumlah pajak

yang telah mereka bayar di luar negeri, asalkan nilai kredit pajak di luar negeri tidak melebihi hutang pajak yang ingin dibayar di Indonesia.

Sumber penghasilan kena pajak yang dapat digunakan untuk memotong hutang pajak Indonesia adalah sebagai berikut:

1. pendapatan dari saham dan surat berharga lainnya, serta keuntungan dari pengalihan saham dan surat berharga lainnya;
2. penghasilan berupa bunga, royalti, dan sewa yang berkaitan dengan penggunaan harta-benda bergerak;
3. penghasilan berupa sewa yang berkaitan dengan penggunaan harta-benda tidak bergerak;
4. penghasilan berupa imbalan yang berhubungan dengan jasa, pekerjaan, dan kegiatan;
5. pendapatan dari Bentuk Usaha Tetap (BUT) di luar negeri;
6. penghasilan dari pengalihan sebagian atau seluruh hak penambangan atau tanda keikutsertaan dalam pembiayaan atau pemanfaatan di sebuah perusahaan pertambangan;
7. keuntungan dari pengalihan aset tetap;
8. Keuntungan dari pengalihan aset yang merupakan bagian dari suatu bentuk usaha tetap (BUT).

I. Pajak Yang Bisa Dikreditkan Berdasarkan PPh Pasal 24

Dalam menghitung batas jumlah pajak atas penghasilan yang dibayar atau terutang di luar negeri yang boleh dikreditkan, perlu diperhatikan penentuan sumber penghasilan sebagai berikut:

1. Penghasilan dari saham dan sekuritas lainnya serta keuntungan dari pengalihan saham dan sekuritas lainnya adalah negara tempat badan yang menerbitkan saham atau sekuritas tersebut didirikan atau bertempat kedudukan.
2. Penghasilan berupa bunga, royalti dan sewa sehubungan dengan penggunaan harta bergerak adalah negara tempat pihak yang membayar atau dibebani bunga, royalti atau sewa tersebut bertempat kedudukan atau berada.
3. Penghasilan berupa sewa sehubungan dengan penggunaan harta tak gerak adalah negara tempat harta tersebut terletak.

4. Penghasilan berupa imbalan sehubungan dengan jasa, pekerjaan, dan kegiatan adalah negara tempat pihak yang membayar atau dibebani imbalan tersebut bertempat kedudukan atau berada.
5. Penghasilan bentuk usaha tetap adalah Negara tempat bentuk usaha tetap tersebut menjalankan usaha atau melakukan kegiatan.
6. Penghasilan dan pengalihan sebagian atau seluruh hak penambangan atau tanda turut serta dalam pembiayaan atau permodalan dalam perusahaan pertambangan adalah Negara tempat lokasi penambangan berada.
7. Keuntungan karena pengalihan harta tetap adalah Negara tempat harta tetap itu berada.
8. Keuntungan karena pengalihan harta yang menjadi bagian dari suatu bentuk usaha tetap adalah Negara tempat bentuk usaha tetap itu berada.

J. Pengertian PPh Pasal 25

Pajak Penghasilan Pasal 25 (PPh Pasal 25) adalah **pembayaran Pajak Penghasilan secara angsuran**. Tujuannya adalah untuk meringankan beban Wajib Pajak, mengingat pajak yang terutang harus dilunasi dalam waktu satu tahun. Pembayaran ini harus dilakukan sendiri dan tidak bisa diwakilkan.

K. Cara Perhitungan PPh Pasal 25

Besarnya angsuran PPh Pasal 25 dalam tahun berjalan (tahun pajak berikutnya setelah tahun yang dilaporkan di SPT tahunan PPh) dihitung sebesar PPh yang terutang pajak tahun lalu, yang dikurangi dengan:

- Pajak penghasilan yang dipotong sesuai Pasal 21 (yaitu sesuai tarif Pasal 17 ayat (1) bagi pemilik NPWP dan tambahan 20% bagi yang tidak memiliki NPWP) dan Pasal 23 (15% berdasarkan dividen, bunga, royalti, dan hadiah - serta 2% berdasarkan sewa dan penghasilan lain serta imbalan jasa) - serta pajak penghasilan yang dipungut sesuai Pasal 22 (pungutan 100% bagi yang tidak memiliki NPWP);
- Pajak penghasilan yang dibayar atau terutang di luar negeri yang boleh dikreditkan sesuai Pasal 24; lalu dibagi 12 atau total bulan dalam pajak masa setahun.

L. Tarif PPh Pasal 25

Terdapat dua (2) jenis pembayaran angsuran Pajak Penghasilan Pasal 25 (PPh Pasal 25) untuk Wajib Pajak Orang Pribadi (WPOP), yaitu:

1. Wajib Pajak Orang Pribadi Pengusaha Tertentu (WP – OPPT), yaitu yang melakukan usaha penjualan barang, baik grosir maupun eceran, serta jasa – dengan satu atau lebih tempat usaha. PPh 25 bagi OPPT = $0.75\% \times \text{omzet bulanan}$ tiap masing-masing tempat usaha.
2. Wajib Pajak Orang Pribadi Selain Pengusaha Tertentu (WP – OPASALPT), yaitu pekerja bebas atau karyawan, yang tidak memiliki usaha sendiri. PPh 25 bagi OPASALPT = Penghasilan Kena Pajak (PKP) x Tarif PPh 17 ayat (1) huruf a UU PPh (12 bulan).

Tarif PPh 17 ayat (1) huruf a UU PPh adalah:

1. Sampai Rp 50.000.000,00 = 5%
2. Rp 50.000.000 – Rp 250.000.000,00 = 15%
3. Rp 250.000.000 – Rp 500.000.000,00 = 25%
4. Di atas Rp 500.000.000,00 = 30%

Pembayaran angsuran PPh 25 untuk Wajib Pajak Badan yaitu = Penghasilan Kena Pajak (PKP) x 25% (Tarif Pasal 17 ayat (1) huruf b UU PPh).

Appendix 1c: Soal *Game Edukatif Tax Detective*

Level 1 (KD 1: Menyiapkan dokumen transaksi pemungutan dan pemotongan Pajak Penghasilan (PPH))

1. Pengertian pajak di mana Pajak adalah iuran rakyat kepada kas negara berdasarkan undang-undang (yang dapat dipaksakan) dengan tiada mendapat jasa timbal (kontraprestasi) yang langsung dapat ditunjukkan dan yang digunakan untuk membayar pengeluaran umum merupakan pendapat yang dikemukakan oleh?
 - a. S.I Djadjaningrat
 - b. R. Santoso B.
 - c. **Rochmat Sumitro**
 - d. Sinninghe Damste

2. Iuran rakyat kepada kas negara berdasarkan undang-undang dengan tiada mendapat jasa timbal balik (kontra prestasi) yang langsung dapat ditunjukkan dan digunakan untuk membayar pengeluaran umum disebut
 - a. Sumbangan
 - b. Zakat
 - c. Perpajakan
 - d. **Pajak**

3. Di bawah ini merupakan unsur-unsur pajak, kecuali ...
 - a. Iuran rakyat kepada negara
 - b. Berdasarkan undang-undang
 - c. **Ada kontraprestasi secara langsung**
 - d. Digunakan untuk pengeluaran umum

4. Menurut golongannya, pajak dibagi menjadi?
 - a. Pajak Penghasilan dan Pajak Pertambahan Nilai
 - b. **Pajak Langsung dan Pajak Tidak Langsung**
 - c. Pajak Subjektif dan Pajak Objektif
 - d. Pajak Negara dan Pajak Daerah

5. Sistem pemungutan pajak yang menentukan bahwa wewenang untuk menentukan besarnya pajak yang harus dibayar oleh wajib pajak terletak pada fiksus atau aparat pemungut pajak adalah
 - a. *Official Assesment System*
 - b. *Full Self Assesment System*
 - c. *Self Assesment System*
 - d. *With Holding System*

6. Suatu tarif yang menggunakan persentase semakin besar untuk nilai obyek yang jumlahnya makin besar pula, disebut tarif
 - a. Tarif Tunggal
 - b. Tarif Proporsional
 - c. **Tarif Progresif**
 - d. Tarif Degresi

7. Tarif dengan jumlah atau angka tetap berapapun yang menjadi dasar pengenaan angka pajak adalah ...
 - a. **Tarif Tetap**
 - b. Tarif Proporsional
 - c. Tarif Progresif
 - d. Tarif Sebanding

8. Perlawanan aktif yang dilakukan oleh wajib dengan cara menolak membayar pajak yang telah ditetapkan dan menolak memenuhi formalitas-formalitas yang harus dipenuhi olehnya merupakan pengertian dari ...
 - a. Penghindaran Pajak
 - b. **Melalaikan Pajak**
 - c. Pengelakan Pajak
 - d. Penghindaran Yuridis

9. Berikut ini merupakan cara pemungutan pajak, *kecuali* ...

- a. Stelsel Campuran
- b. Stelsel anggapan
- c. Stelsel Nyata
- d. Stelsel Tunggal**

10. Hukum yang mengatur hak-hak dan kepentingan individu dalam masyarakat merupakan hukum ...

- a. Hukum Publik
- b. Hukum Perdata**
- c. Hukum Pidana
- d. Hukum tata Negara

11. Suatu tarif yang persentase yang tetap terhadap berapapun jumlah yang dikenai pajak sehingga besarnya pajak terutang proposional terhadap nilai yang dikenai pajak adalah ...

- a. Tarif Tetap
- b. Tarif Sebanding**
- c. Tarif Progresif
- d. Tarif Degresif

12. Orang Pribadi atau badan, meliputi pembayaran pajak, pemotong dan pemungut pajak, yang mempunyai hak dan kewajiban perpajakan sesuai dengan peraturan perundang-undangan disebut ...

- a. Badan
- b. Wajib Pajak**
- c. Masa Pajak
- d. Tahun Pajak

13. Di bawah ini yang bukan merupakan fungsi pajak adalah ...

- a. Fungsi budgetair
- b. Fungsi regulierend
- c. Fungsi stabilitas

d. Fungsi campuran

14. Pajak merupakan alat mengatur atau melaksanakan kebijakan pemerintah dalam bidang sosial dan ekonomi merupakan fungsi ...
- Fungsi budgetair
 - Fungsi regulierend**
 - Fungsi stabilitas
 - Fungsi redistribusi pendapatan
15. Pajak sebagai penerimaan negara dapat digunakan untuk menjalankan kebijakan-kebijakan pemerintah adalah fungsi ...
- Fungsi *Budgetair*
 - Fungsi *Regulerend*
 - Fungsi Stabilitas**
 - Fungsi Redistribusi Pendapatan
16. Hukum pajak yang memuat norma-norma yang menerangkan perbuatan yang dikenai pajak, siapa yang dikenai pajak dan berapa tarifnya adalah ...
- Hukum Pajak Material**
 - Hukum Pajak Formal
 - Hukum Publik
 - Hukum Perdata
17. Pajak yang harus dipikul sendiri oleh wajib pajak dan tidak dapat dibebankan kepada orang lain disebut ...
- Pajak Objektif
 - Pajak Tidak Langsung
 - Pajak Pusat
 - Pajak Langsung**
18. Pajak yang dapat dibebankan kepada orang lain disebut ...
- Pajak Objektif
 - Pajak Tidak Langsung**
 - Pajak Pusat
 - Pajak Langsung
19. Pajak yang berdasar pada subjeknya tanpa memperhatikan keadaan dari diri wajib pajak adalah ...
- Pajak Objektif

- b. Pajak Pusat
 - c. **Pajak Subjektif**
 - d. Pajak Langsung
20. Pajak yang berpangkal pada objeknya, tanpa memperhatikan keadaan dari wajib pajak adalah ...
- a. **Pajak Objektif**
 - b. Pajak Pusat
 - c. Pajak Subjektif
 - d. Pajak Langsung
21. Pajak yang dipungut oleh pemerintah daerah dan digunakan untuk membiayai rumah tangga daerah adalah ...
- a. **Pajak Daerah**
 - b. Pajak Subjektif
 - c. Pajak Langsung
 - d. Pajak Pusat
22. Sistem perpajakan yang memberikan wewenang kepada wajib pajak untuk menentukan sendiri besarnya pajak yang terutang adalah ...
- a. **Self Assessment System**
 - b. Office Assessment System
 - c. With Holding System
 - d. Self Holding System
23. Biaya pemungutan pajak harus dapat ditekan sehingga lebih rendah dari hasil pemungutan adalah syarat ...
- a. Keadilan
 - b. Yuridis
 - c. **Finansial**
 - d. Ekonomis
24. Pajak tidak boleh mengganggu kelancaran kegiatan produksi maupun perdagangan sehingga tidak menimbulkan kelesuan perekonomian masyarakat adalah syarat ...
- a. Keadilan
 - b. Yuridis
 - c. Finansial

d. **Ekonomis**

25. Pengajuan Permohonan peninjauan kembali yang diajukan Wajib Pajak Minimal dalam waktu berapa lama ...
- a. 1 Bulan
 - b. **3 Bulan**
 - c. 4 Bulan
 - d. 7 Bulan

Level 2 (KD 2: Menyiapkan Surat Pemberitahuan (SPT) Tahunan Pajak Penghasilan pasal 21)

1. Pajak atas penghasilan yang diterima orang pribadi yang berupa gaji atau upah adalah
 - a. PPh Pasal 17
 - b. **PPh Pasal 21**
 - c. PPh Pasal 22
 - d. PPh Pasal 25
2. Yang termasuk wajib pajak PPh pasal 21 Adalah ...
 - a. Bendaharawan
 - b. Pengusaha
 - c. Nasabah Bank
 - d. **Penerima Honorarium**
3. Yang bukan termaksud Wajib Pajak PPh Pasal 21 adalah ...
 - a. Distributor perusahaan
 - b. **Pejabat Perwakilan Diplomatik**
 - c. Agen Iklan
 - d. Pemain Musik
4. Di bawah ini merupakan subjek pajak PPh Pasal 21 kecuali ...
 - a. Orang Pribadi
 - b. Badan
 - c. Bentuk Usaha Tetap
 - d. **Olahragawan**
5. Orang Pribadi yang memperoleh penghasilan dari Indonesia namun tidak

- bertempat tinggal di Indonesia merupakan ...
- a. Subjek Pajak Dalam Negeri
 - b. Subjek Pajak Pusat
 - c. Subjek Pajak Luar Negeri**
 - d. Subjek Pajak Daerah
6. Orang Pribadi yang tinggal di Indonesia lebih dari 183 hari dalam jangka waktu 12 bulan merupakan ...
- a. Subjek Pajak Dalam Negeri**
 - b. Subjek Pajak Luar Negeri
 - c. Subjek Pajak Pusat
 - d. Subjek Pajak Daerah
7. Penyesuaian besarnya Penghasilan Tidak Kena Pajak (PTKP) menurut Peraturan Menteri Keuangan No. 122/PMK010/2015 dengan penghasilan per tahun Rp. 36.000.000,00 untuk Wajib Pajak Orang Pribadi, per bulan setara dengan ...
- a. Rp. 2.500.000,00
 - b. Rp. 250.000,00
 - c. Rp. 3.000.000,00**
 - d. Rp. 300.000,00
8. Ahmad Zakaria pada tahun 2015 bekerja pada perusahaan PT Zamrud Abadi dengan memperoleh gaji sebulan Rp 4.500.000,00 dan membayar iuran pensiun sebesar Rp 100.000,00. Ahmad menikah tetapi belum mempunyai anak. Berapakah Penghasilan Neto selama sebulan?
- a. Rp. 3.175.000,00
 - b. Rp. 4.175.000,00**
 - c. Rp. 5.175.000,00
 - d. Rp. 4.075.000,00
9. Dari Soal nomer 8, jika penghasilan neto setahun milik Ahmad Zakaria adalah Rp. 50.100.000,00. Berapakah Penghasilan Kena Pajak Setahun Ahmad Zakaria?
- a. Rp. 10.100.000,00
 - b. Rp. 11.100.000,00**
 - c. Rp. 12.100.000,00

- d. Rp. 13.100.000,00
10. Jika Penghasilan Kena Pajak selama Setahun milik Ahmad Zakaria adalah Rp. 11.100.000,00, Hitung besar PPh Pasal 21 terutang ...
- a. Rp. 333.000,00
 - b. Rp. 444.000,00
 - c. Rp. 555.000,00**
 - d. Rp. 666.000,00
11. Tony bekerja pada PT. Cahaya Usaha yang berstatus belum menikah dan tidak mempunyai tanggungan dengan memperoleh gaji sebesar Rp 4.500.000,00 sebulan. Tunjangan pajak yang diberikan kepada Tony adalah sebesar Rp 25.000,00. Iuran pensiun yang dibayar oleh Tony adalah sebesar Rp 25.000,00 sebulan. Hitung Penghasilan Neto sebulan ...
- a. Rp. 4.273.750,00**
 - b. Rp. 5.273.750,00
 - c. Rp. 6.273.750,00
 - d. Rp. 7.273.750,00
12. Jika Penghasilan Kena Pajak Setahun milik Tony adalah Rp. 15.285.000,00. Berapa PPh Pasal 21 bulan September 2015 bagi Tony yang tidak menerima penghasilan lain dari PT. Cahaya Usaha selain gaji?
- a. Rp. 53.688,00
 - b. Rp. 62.688,00
 - c. Rp. 63.688,00**
 - d. Rp. 70.688,00
13. Kirana adalah pegawai tenaga lepas untuk desain grafis di PT. Cahaya Kurnia dengan *fee* sebesar Rp 6.000.000,00. Besarnya PPh Pasal 21 yang terutang adalah ...
- a. Rp. 130.000,00
 - b. Rp. 140.000,00
 - c. Rp. 150.000,00**
 - d. Rp. 160.000,00
14. Bila Kirana tidak memiliki NPWP maka besarnya PPh Pasal 21 yang terutang menjadi sebesar ...
- a. Rp. 150.000,00

- b. Rp. 160.000,00
- c. Rp. 170.000,00
- d. Rp. 180.000,00**

15. Syarat untuk menetapkan diri sebagai wajib pajak luar negeri adalah ...

- a. Bukan Anggota Organisasi Internasional
- b. Menjadi Anggota Organisasi Internasional
- c. Tinggal di Indonesia Selama >183 Hari
- d. Tinggal di Indonesia Selama <183 Hari**

Level 3 (KD 3: PPh pasal 22,23,24, 25)

1. PPh Pasal 22 adalah bentuk pemotongan atau pemungutan pajak yang dilakukan satu pihak terhadap Wajib Pajak dan berkaitan dengan kegiatan perdagangan barang. Adalah pengertian menurut Hukum Indonesia ...
 - a. Nomor 34 Tahun 2008
 - b. Nomor 28 Tahun 2007
 - c. Nomor 36 Tahun 2008**
 - d. Nomor 32 Tahun 2008
2. Yang bukan pemungut dan objek Pajak PPh Pasal 22 adalah ...
 - a. Kuasa Pengguna Anggaran (KPA)
 - b. Badan Usaha Milik Negara (BUMN)
 - c. Agen Tunggal Pemegang Merk (ATPM)
 - d. Anggota Dewan Komisaris**
3. Tarif PPh Pasal 22 Atas Barang Impor yang menggunakan Angka Pengenal Importir (API) adalah sebesar ...
 - a. 1,5%
 - b. 2,5%**
 - c. 7,5%
 - d. 0,45%
4. Tarif PPh Pasal 22 Atas Barang Impor yang tidak menggunakan Angka Pengenal Importir (API) adalah sebesar ...
 - a. 1,5%
 - b. 2,5%
 - c. 7,5%**

- d. 0,45%
5. PT.Importindo (tidak memiliki API) tgl 4 April 2015 mengimpor 400 unit computer dari Amerika Serikat. Sesuai dokumen impor nilai pembelian US\$ 40.000, biaya angkut US\$ 5.000, asuransi US\$ 2.000, tarif bea masuk 20%. PPN impor 10%. Kurs RP 10.000/ US\$. Berapa PPh Pasal 22 yang harus dipungut?
- Rp. 511.000.000,00
 - Rp. 611.000.000,00**
 - Rp. 411.000.000,00
 - Rp. 111.000.000,00
6. Atas penghasilan berupa royalti, dikenakan tarif pemotongan PPh Pasal 23 sebesar ...
- 10% dari jumlah bruto
 - 15% dari jumlah bruto**
 - 15% dari jumlah perkiraan penghasilan neto
 - 2% dari jumlah bruto
7. Berikut ini adalah pemotong pajak penghasilan pasal 23, *Kecuali* ...
- Bentuk Usaha Tetap
 - Wajib Pajak Badan Dalam Negeri
 - Penyelenggara Kegiatan
 - Kantor Kedutaan Asing di Jakarta**
8. Atas jasa teknik, manajemen, kontruksi dan konsultan dikenakan Pajak Penghasilan pasal 23 sebesar ...
- 15% x Jumlah bruto imbalan tidak termaksud PPN dan PPnBM
 - 2% x Jumlah bruto imbalan tidak termaksud PPN dan PPnBM**
 - 15% x 20% x Jumlah bruto imbalan tidak termaksud PPN dan PPnBM
 - 2% x 2% x Jumlah bruto imbalan tidak termaksud PPN dan PPnBM
9. Berikut ini yang merupakan Penerima penghasilan yang dipotong PPh Pasal 23 adalah ...
- Bentuk Usaha Tetap**
 - Subjek pajak badan dalam negeri
 - Penyelenggara Kegiatan
 - Kantor Kedutaan Asing di Jakarta

10. PT Kurnia Tama di Surabaya memperoleh penghasilan neto dalam tahun 2015 Rp. 800.000.000,00, Penghasilan dalam negeri Rp. 500.000.000,00 , Penghasilan dari luar negeri (tarif pajak 20%) Rp. 300.000.000,00. Berapakah total PPh pasal 24 terutang ...
- a. Rp. 300.000.000,00
 - b. Rp. 200.000.000,00**
 - c. Rp. 450.000.000,00
 - d. Rp. 110.000.000,00
11. Dari soal sebelumnya, jika total PPh pasal 24 terutang adalah sebesar Rp. 200.000.000,00. Maka berapa PPh pasal 24 maksimum yang dapat dikreditkan jika Penghasilan neto dalam tahun 2015 Rp. 800.000.000,00, Penghasilan dari luar negeri (tarif pajak 20%) Rp. 300.000.000,00 ...
- a. Rp. 55.000.000,00
 - b. Rp. 65.000.000,00
 - c. Rp. 75.000.000,00**
 - d. Rp. 85.000.000,00
12. Penghasilan dari luar negeri PT Kurnia Tama Rp. 300.000.000,00 dengan tarif pajak 20%. Hitung jumlah pajak PPh pasal 24 terutang atau yang dipotong di Luar Negeri ...
- a. Rp. 25.000.000,00
 - b. Rp. 30.000.000,00
 - c. Rp. 45.000.000,00
 - d. Rp. 60.000.000,00**
13. Surat yang digunakan oleh Wajib pajak untuk menyetor angsuran pajak terutang tahun pajak bersangkutan adalah ...
- a. Surat Pemberitahuan Masa
 - b. Surat Pemberitahuan Tahunan
 - c. Surat Setoran Pajak**
 - d. Surat Ketetapan Pajak
14. Setelah melalui perhitungan ternyata utang pajak penghasilan PT DYNANIC yang tercantum dalam Surat Pemberitahuan (SPT) untuk tahun 2014 sebesar Rp. 56.500.000,00. Sedangkan kredit PPh pasal 21, 22, dan 23 tahun 2014 berjumlah

Rp. 17.500.000,00. Maka angsuran PPh pasal 25 PT DYNAMIC untuk setiap bulannya pada tahun 2015 adalah sebesar ...

a. Rp. 3.250.000,00

b. Rp. 4.250.000,00

c. Rp. 6.250.000,00

d. Rp. 1.250.000,00

15. Tarif PPh 17 ayat (1) huruf a UU PPh untuk penghasilan Rp. 250.000.000 – Rp. 500.000.000 adalah ...

a. 5%

b. 15%

c. 20%

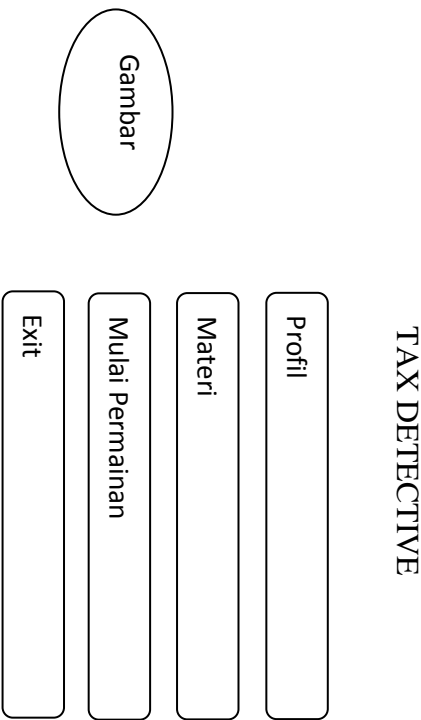
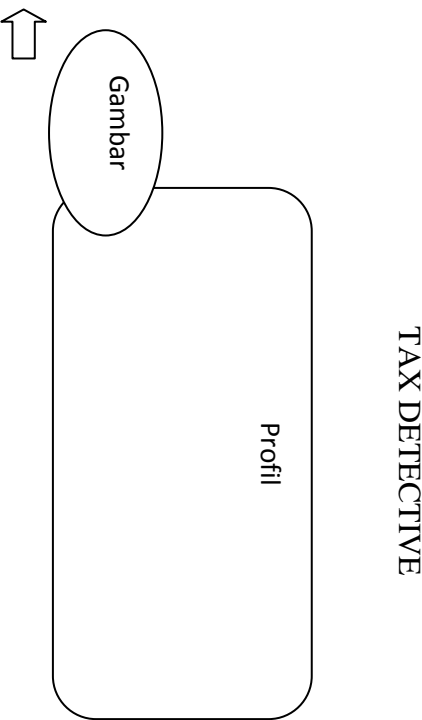
d. 25%

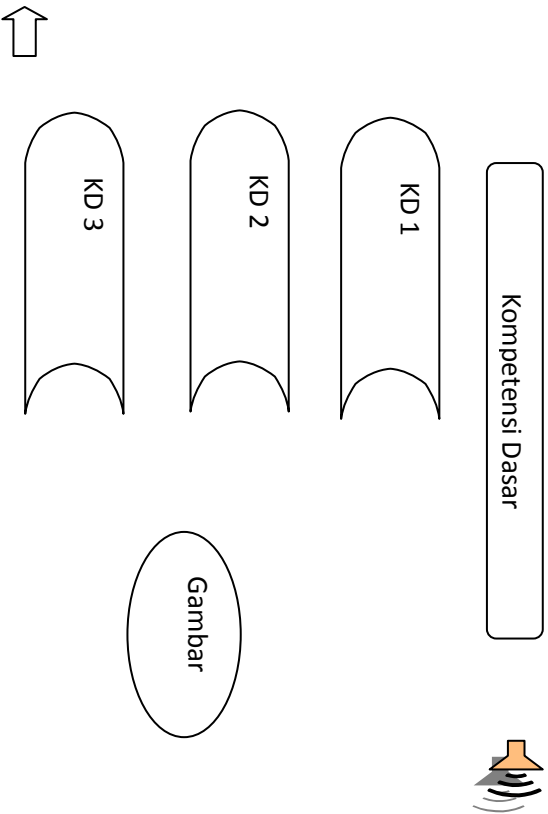
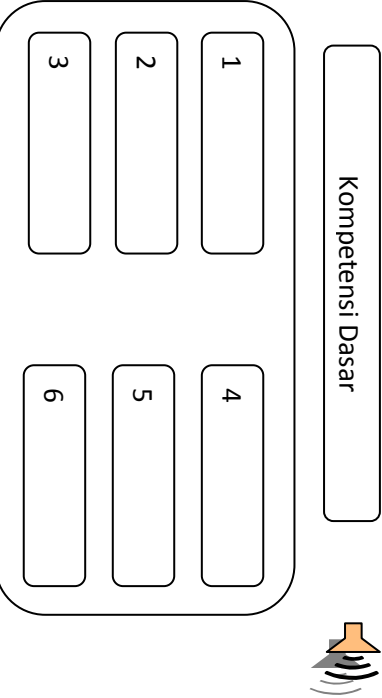
A graphic of a scroll with a grey gradient background and a dark grey border. The scroll is unrolled from the top and bottom edges, with the top edge curling over to the right and the bottom edge curling over to the left. The text is centered on the scroll.

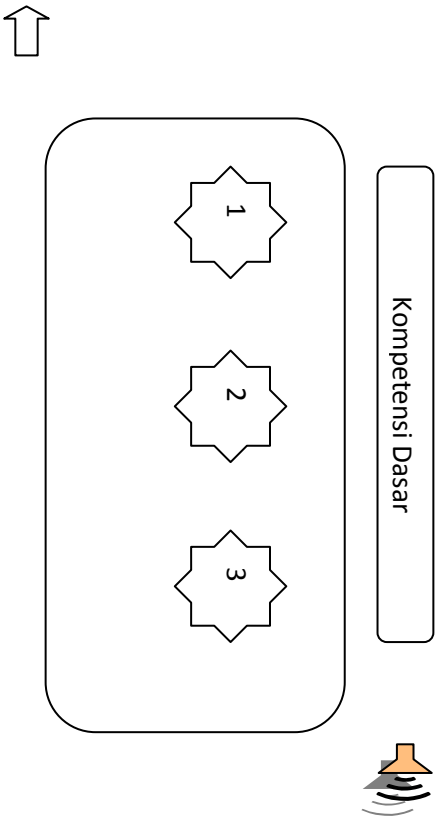
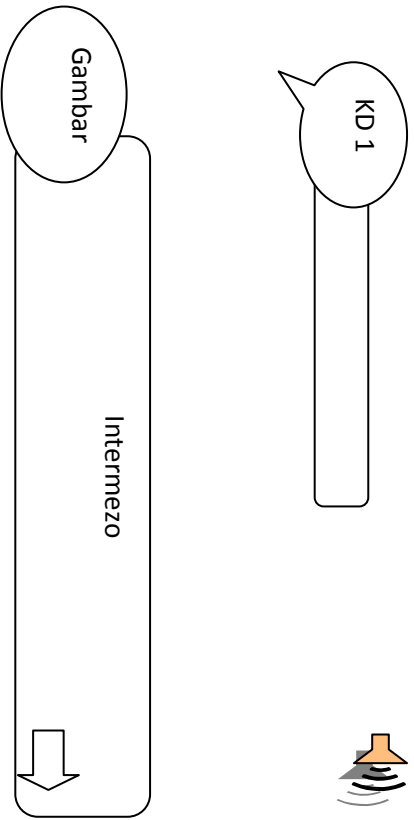
APPENDIX 2





1. StoryBoard
2. Final Product

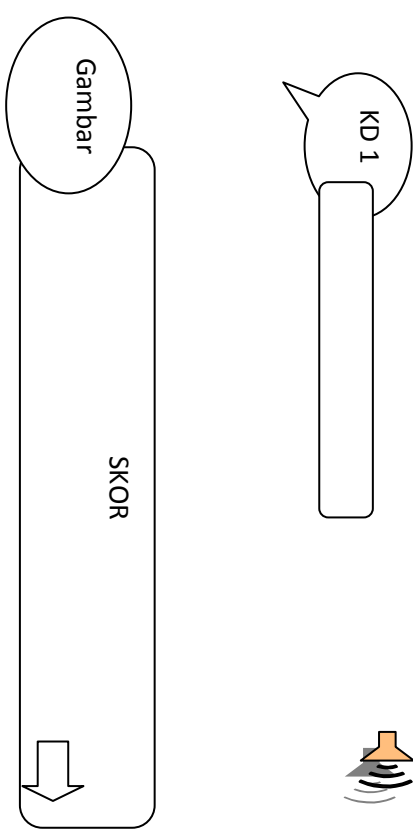
Appendix 2a. StoryBoard Game Edukatif *Tax Detective*

<p>Halaman Menu Utama</p>		<p>Pada halaman menu utama ini pengguna akan diarahkan dalam menggunakan tombol navigasi mulai ke halaman menu profil, materi, mulai permainan dan exit.</p>
<p>Halaman Profil</p>		<p>Pada halaman ini berisi profil pembuat/peneliti, penjelasan game dan informasi penting lainnya.</p>

<p>Halaman Materi</p>		<p>Pada halaman ini merupakan halaman sebelum <i>user</i> memilih kompetensi dasar yang akan mereka pelajari.</p>
<p>Halaman Sub-Materi</p>		<p>Halaman Sub-materi merupakan bagian dari halaman materi sudah user memilih KD yang ingin mereka buka.</p>

<p>Halaman Mulai Permainan</p>		<p>Pada tahap ini, <i>user</i> dapat memilih level permainan sesuai Kompetensi dasar yang mereka kuasai.</p>
<p>Halaman Mulai Permainan - Intro</p>		<p>Selanjutnya, sebelum kuis dimulai, terdapat <i>intermezo</i> terlebih dahulu untuk mengingatkan <i>user</i> agar membaca materi terlebih dahulu sebelum mengerjakan kuis.</p>

<p>Halaman Mulai Permainan- Quiz</p>	<p style="text-align: center;">TAX DETECTIVE</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 20px; width: 150px; text-align: center;">Quiz</div> <div style="text-align: center;">   </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; width: 60px; text-align: center;">Gambar</div> </div>	<p>Halaman kuis merupakan tampilan dari kuis yang sedang dikerjakan.</p>
<p>Halaman Mulai Permainan- Pembahasan</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 20px; width: 150px; text-align: center;">Pembahasan</div> <div style="text-align: center;">   </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 15px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 15px;"></div> </div>	<p>Tahap selanjutnya merupakan pembahasan setelah user memilih jawaban yang dirasa paling tepat.</p>

<p>Halaman Mulai Permainan- Skor</p>		<p>Tampilan skor merupakan halaman yang menampilkan hasil nilai yang berhasil didapatkan oleh <i>user</i> selama mengoperasikan <i>Game</i></p>
--	---	---

Appendix 2b. Produk Akhir *Game Edukatif Tax Detective*



A graphic of a scroll with a light gray background and a dark gray border. The scroll is unrolled from the top right and bottom left corners. The text is centered on the scroll.

APPENDIX 3

1. Validation Instrument for Media Expert
2. Validation Instrument for Material Expert
3. Validation Instrument for Accounting Practitioner
4. Validation Instrument for Student
5. Instrument for Learning Motivation

Appendix 3a: Validation Instrument for Media Expert

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Game Edukatif Tax Detective Menggunakan Software Adobe Flash CS5 Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi Bhakti Karya 1 Magelang Tahun Pelajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa Kelas XI Akuntansi SMK

Materi Pelajaran : Pajak

Peneliti : Rizki Dewi Pawitrasari

Ahli Media : Muhammad Izzudin Mahali, S.Pd.T.,M.Pd.

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak sebagai ahli media tentang kualitas pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan *adobe flash* untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberika tanda *check* (√) pada kolom yang tersedia

Keterangan :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

3. Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
A.	Tampilan					
1	Media yang dikembangkan komunikatif dengan pengguna					
2	Penggunaan bahasa dan istilah tepat					
3	Aplikasi menarik					
4	Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan pada media					
5	Narasi, efek suara, <i>background</i> dan musik yang digunakan pada media menarik					
6	<i>Background</i> yang digunakan sudah tepat					
7	Gambar/animasi yang digunakan sesuai dan menarik					
8	<i>Layout design, typography</i> (jenis dan ukuran huruf), warna yang digunakan pada media sesuai dan menarik					
9	Tampilan aplikasi ini menarik					
10	Animasi pada media sudah sesuai dan menarik					
11	Tombol yang digunakan tepat & sederhana					
12	Tombol berfungsi dengan baik					
B.	Pemrograman					
13	Sumber daya (<i>CPU, RAM, harddisk</i>) yang digunakan dalam media efektif					
14	Ukuran file aplikasi tidak besar (efisien)					
15	Media berjalan dengan baik, tidak mudah <i>crash, hang</i> atau berhenti saat beroperasi					
16	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi <i>hardware</i>					
17	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi <i>software</i>					
18	Media pembelajaran terpaket dengan baik (instalasi berjalan otomatis, disediakan fitur <i>uninstall, shortcut</i> otomatis muncul)					
19	Media dapat digunakan berulang-ulang					
20	Media mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya					
21	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran					
22	Aplikasi ini memiliki alur program yang jelas					
23	Aplikasi ini memiliki petunjuk instalasi yang jelas					
24	Program melibatkan siswa sehingga siswa aktif					
25	Program dapat membantu siswa belajar mandiri					

C. Kebenaran Media

Petunjuk:

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

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan Kesimpulan

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa uji coba
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

Yogyakarta, 2016
Ahli Media

Muhammad Izzudin Mahali, S.Pd.T.,M.Pd
NIP. 19841209 201504 1 001

Appendix 3b: Validation Instrument for Material Expert

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Game Edukatif Tax Detective Menggunakan Software Adobe Flash CS5 Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi Bhakti Karya 1 Magelang Tahun Pelajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa Kelas XI Akuntansi SMK

Materi Pelajaran : Pajak

Peneliti : Rizki Dewi Pawitrasari

Ahli Materi : Yth. Ibu RR. Indah Mustikawati, SE.Akt.,M.Si.

Petunjuk :

4. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan *adobe flash* untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK.
5. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberika tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia

Keterangan :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

6. Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

LEMBAR VALIDASI ANGKET UNTUK AHLI MATERI

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
A.	Isi/Materi					
1	Perumusan tujuan pembelajaran jelas					
2	Tujuan pembelajaran relevan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar					
3	Materi yang disajikan relevan dengan tujuan pembelajaran					
4	Cakupan Materi yang dibahas lengkap					
5	Keluasan dan kedalaman materi sesuai					
6	Alur logika materi yang disajikan jelas					
7	Materi disajikan dengan sistematis					
8	Materi benar secara teori dan konsep					
9	Materi yang disajikan mudah dipahami					
B.	Evaluasi/Latihan Soal					
10	Materi diambil dari sumber yang relevan					
11	Soal yang tercakup dalam media lengkap					
12	Soal dirumuskan dengan jelas					
13	Kunci jawaban sesuai dengan soal					
14	Pembahasan contoh-contoh dalam media jelas					
15	Materi yang disajikan menarik					
16	Materi yang disajikan runtut					
17	Memberikan Motivasi belajar siswa					
C.	Bahasa					
18	Istilah dan pernyataan yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang akuntansi					
19	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi komunikatif					
20	Bahasa mudah dipahami					

B. Kebenaran Media

Petunjuk:

3. Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
4. Mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

C. Komentar dan Saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan Kesimpulan

4. Layak digunakan untuk penelitian tanpa uji coba
5. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
6. Tidak layak digunakan untuk penelitian

Yogyakarta,.....

Ahli Materi

.....

Appendix 3c: Validation Instrument for Accounting Practitioner

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Game Edukatif Tax Detective Menggunakan Software Adobe Flash CS5 Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi Bhakti Karya 1 Magelang Tahun Pelajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa Kelas XI Akuntansi SMK

Materi Pelajaran : Pajak

Peneliti : Rizki Dewi Pawitrasari

Ahli Materi : Yth. Ibu Lilies Noviana W., S.Pd

Petunjuk :

7. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan *adobe flash* untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK.
8. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberika tanda *check* (√) pada kolom yang tersedia

Keterangan :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

9. Komentar atau saran Ibu mohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

LEMBAR VALIDASI ANGKET UNTUK GURU

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
A.	Aspek Tampilan					
1.	Media yang dikembangkan komunikatif dengan pengguna					
2.	Penggunaan bahasa dan istilah tepat					
3.	Narasi, efek suara, <i>backsound</i> dan musik yang digunakan pada media menarik					
4.	<i>Backsound</i> yang digunakan sudah tepat					
5.	Gambar/animasi yang digunakan sudah tepat					
6.	<i>Layout design, typography</i> (jenis dan ukuran huruf), warna yang digunakan pada media sesuai dan menarik					
B.	Pemrograman					
7.	Media dapat digunakan berulang-ulang					
8.	Media mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya					
9.	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran					
10.	Kreatif dalam ide berikut penguangan gagasan pada media					
11.	Aplikasi ini memiliki alur program yang jelas					
12.	Aplikasi ini memiliki petunjuk instalasi yang jelas					
13.	Program melibatkan siswa sehingga siswa aktif					
14.	Program dapat membantu siswa belajar mandiri					
C.	Aspek Desain Pembelajaran					
15.	Tujuan pembelajaran relevan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar					
16.	Materi yang disajikan relevan dengan tujuan pembelajaran					
17.	Cakupan Materi yang dibahas lengkap					
18.	Keluasan dan kedalaman materi sesuai					
19.	Alur logika materi yang disajikan jelas					
20.	Materi disajikan dengan sistematis					
21.	Materi yang disajikan mudah dipahami					
22.	Materi diambil dari sumber yang relevan					
23.	Soal yang tercakup dalam media lengkap					
24.	Soal dirumuskan dengan jelas					
25.	Kunci jawaban sesuai dengan soal					
26.	Pembahasan contoh-contoh dalam media jelas					
27.	Materi yang disajikan menarik					

28	Materi yang disajikan runtut					
29	Memberikan Motivasi belajar siswa					
30	Istilah dan pernyataan yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang akuntansi					
31	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi komunikatif					
32	Bahasa mudah dipahami					

B. Kebenaran Media

Petunjuk:

5. Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
6. Mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

C. Komentor dan Saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan Kesimpulan

7. Layak digunakan untuk penelitian tanpa uji coba
8. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
9. Tidak layak digunakan untuk penelitian

Magelang, 2016
Nama Guru

Lilies NovianaW., S.Pd

Appendix 3d: Validation Instrument for Student

LEMBAR VALIDASI UNTUK SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Game Edukatif Tax Dctective Menggunakan Software Adobe Flash CS5 Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi Bhakti Karya 1 Magelang Tahun Pelajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa Kelas XI Akuntansi SMK

Materi Pelajaran : Pajak

Peneliti : Rizki Dewi Pawitrasari

Nama Siswa :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa/siswi tentang kualitas pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan *adobe flash* untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar siswa/siswi akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberika tanda *check* (√) pada kolom yang tersedia

Keterangan :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

3. Komentar atau saran siswa/siswi mohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

A. LEMBAR VALIDASI ANGKET UNTUK SISWA

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
Kualitas Tampilan						
1.	Musik yang digunakan tidak mengganggu					
2.	Musik yang digunakan menarik					
3.	Tampilan yang digunakan menarik					
4.	Tulisan dalam <i>game</i> terbaca jelas					
5.	Animasi yang digunakan menarik					
6.	Animasi yang ada dalam <i>game</i> tidak mengganggu					
7.	Aplikasi <i>game</i> pembelajaran kreatif dan inovatif					
8.	Aplikasi <i>game</i> pembelajaran inovatif					
Kualitas Pemrograman						
9.	Media dapat digunakan berulang-ulang					
10.	Media mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya					
11.	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran					
12.	Aplikasi ini memiliki alur progam yang jelas					
13.	Aplikasi ini memiliki petunjuk instalasi yang jelas					
Desain Pembelajaran						
14.	Soal yang tercakup dalam media lengkap					
15.	Soal dirumuskan dengan jelas					
16.	Kunci jawaban sesuai dengan soal					
17.	Pembahasan contoh-contoh dalam media jelas					
18.	<i>Game</i> ini dapat menumbukan motivasi belajar					
19.	Bahasa yang digunakan komunikatif					
20.	Istilah dan pernyataan yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang akuntansi					

B. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan Kesimpulan

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa uji coba
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

Magelang,.....

Siswa

.....

Appendix 3e: Validation Instrument for Learning Motivation

ANGKET MOTIVASI SISWA SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKATIF *TAX DETECTIVE*

Petunjuk pengisian angket:

1. Isilah identitas pada kolom yang tersedia dengan benar
2. Jawablah pertanyaan dengan tanda centang (√) atau sialang (X) pada kolom alternative jawaban berikut:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju
3. Jawablah semua pertanyaan dengan memilih salah satu dari alternative jawaban yang tersedia.
4. Tidak diperkenankan untuk memberikan jawaban lebih dari satu dalam satu nomor.
5. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran kompetensi kejuruan dan kerahasiannya terjaga. Identitas responden:

Identitas Responden (**boleh tidak diisi*) :

Nama :

Kelas :

No. Absen :

No.	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
Adanya Keinginan Ingin Berhasil					
1	Saya ingin mendapat nilai yang maksimal saat mempelajari materi pajak				
2	Saya ingin dapat memahami dan mengerjakan soal-soal yang ada dalam buku				
3	Dapat memahami materi Akuntansi sangat penting bagi saya				
Adanya Dorongan dalam Belajar					
4	Saya merasa Akuntansi tidak penting bagi saya				
5	Saya senang belajar menggunakan buku dan metode ceramah				
6	Pembelajaran menggunakan buku dan metode ceramah merangsang ingin tahu saya				
7	Buku sudah cukup membantu saya dalam memahami materi pajak				
Adanya Kepuasan dalam Belajar					
8	Saya merasa puas jika mampu menyelesaikan tugas yang diberikan guru				
9	Saya merasa puas jika hasil yang diperoleh adalah usaha saya sendiri				
10	Saya senang jika mengetahui kebenaran jawaban dalam mengerjakan soal dalam buku				
11	Saya senang jika nilai saya lebih tinggi dari teman teman saya				
Adanya Keyakinan Pada Diri Sendiri					
12	Saya tidak terdorong untuk memperoleh nilai tinggi dalam pembelajaran selama ini walaupun teman saya mendapat skor yang tinggi				
13	Saya belajar dengan tekun sampai mendapat nilai yang maksimal dalam pembelajaran				
14	Buku sangat mendorong saya untuk mengerjakan sendiri soal ulangan nanti				
15	Saya berusaha mengerjakan tugas dengan baik				

Magelang,.....

Siswa

.....

**ANGKET MOTIVASI SISWA SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA
PEMBELAJARAN *GAME* EDUKATIF *TAX DETECTIVE***

Petunjuk pengisian angket:

1. Isilah identitas pada kolom yang tersedia dengan benar
2. Jawablah pertanyaan dengan tanda centang (√) atau sialang (X) pada kolom alternative jawaban berikut:
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju
3. Jawablah semua pertanyaan dengan memilih salah satu dari alternative jawaban yang tersedia.
4. Tidak diperkenankan untuk memberikan jawaban lebih dari satu dalam satu nomor.
5. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran kompetensi kejuruan dan kerahasiannya terjaga. Identitas responden:

Identitas Responden (boleh tidak diisi*) :**

Nama :

Kelas :

No. Absen :

No.	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
Adanya Keinginan Ingin Berhasil					
1	Setelah mengikuti pembelajaran akuntansi dengan menggunakan <i>game tax detective</i> saya ingin mendapat nilai yang maksimal				
2	Saya ingin dapat memahami dan mengerjakan soal-soal yang ada dalam <i>game</i> edukatif <i>tax detective</i>				
3	Dapat memahami materi dan menjawab semua soal dalam <i>game</i> edukatif <i>tax detective</i> ini sangat penting bagi saya				
Adanya Dorongan dalam Belajar					
4	Pertama kali melihat <i>game</i> edukatif <i>tax detective</i> , saya ingin mengetahui isinya lebih lanjut				
5	Pembelajaran menggunakan <i>game</i> edukatif <i>tax detective</i> merangsang rasa ingin tahu saya				
6	menggunakan <i>game</i> edukatif <i>tax detective</i> dapat membantu saya memahami materi akuntansi khususnya materi pajak				
7	Saya merasa bahwa akuntansi tidak penting bagi saya				
Adanya Kepuasan dalam Belajar					
8	Saya merasa puas jika mendapat skor tertinggi dalam <i>game</i> edukatif <i>tax detective</i> ini				
9	Saya merasa puas jika hasil yang diperoleh dalam <i>game</i> edukatif <i>tax detective</i> ini adalah usaha saya sendiri				
10	Saya senang jika mengetahui kebenaran jawaban dalam mengerjakan setiap soal yang disajikan dalam <i>game</i> edukatif <i>tax detective</i>				
11	Saya senang jika nilai saya lebih tinggi dari teman-teman saya dalam <i>game</i> edukatif <i>tax detective</i>				
Adanya Keyakinan Pada Diri Sendiri					
12	Saya tidak terdorong untuk memperoleh nilai tinggi dalam <i>game</i> edukatif <i>tax detective</i> walaupun teman saya mendapat skor yang tinggi				
13	Saya belajar dengan tekun sampai dapat menjawab semua pertanyaan dalam <i>game</i> edukatif <i>tax detective</i>				
14	Dengan adanya <i>game</i> edukatif <i>tax detective</i> , saya terdorong untuk mengerjakan sendiri soal ulangan nanti				
15	Saya berusaha mengerjakan tugas dengan baik				

Magelang,.....

Siswa

.....

A graphic of a scroll with a light gray gradient background and a dark gray border. The scroll is partially unrolled, with the top and bottom edges curled over. The text is centered on the scroll.

APPENDIX 4

1. Instrument Validation by
Material Expert
2. Data of Assessment Result

Appendix 4a: Instrument Validation by Material Expert

Kepada :

Yth. Ibu RR. Indah Mustikawati, SE.Akt.,M.Si.

Di Fakultas Ekonomi UNY

Dengan hormat,

Melalui surat pengantar ini saya yang bernama :

Nama : Rizki Dewi Pawitrasari

NIM : 12818244011

Prodi : Pendidikan Akuntansi Internasional

Mengharapkan partisipasi dari Ibu RR. Indah Mustikawati, SE.Akt.,M.Si sebagai Ahli Materi Akuntansi, untuk mengisi angket ini dengan tujuan mereview media pembelajaran yang berkaitan dengan skripsi yang saya ajukan ke Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul **“Pengembangan Game Edukatif Tax Detective Menggunakan Software Adobe Flash CS5 Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi Bhakti Karya 1 Magelang Tahun Pelajaran 2015/2016”**

Untuk itu saya mengharapkan komentar dan saran dari ibu, untuk perbaikan media pembelajaran Akuntansi yang dikembangkan.

Saya akan mengambil angket ini apabila ibu telah selesai mereview media pembelajaran yang saya buat. Atas kesediaan ibu saya ucapkan terimakasih.

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Game Edukatif Tax Detective Menggunakan Software Adobe Flash CS5 Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi Bhakti Karya 1 Magelang Tahun Pelajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa Kelas XI Akuntansi SMK

Materi Pelajaran : Pajak

Peneliti : Rizki Dewi Pawitrasari

Ahli Materi : Rr. IMDAH MUSIKAWATI, M.Si., Ak. CA

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan *adobe flash* untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberika tanda *check* (√) pada kolom yang tersedia

Keterangan :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

3. Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

LEMBAR VALIDASI ANGGKET UNTUK AHLI MATERI

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
A.	Isi/Materi					
1	Perumusan tujuan pembelajaran jelas	✓				
2	Tujuan pembelajaran relevan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar	✓				
3	Materi yang disajikan relevan dengan tujuan pembelajaran	✓				
4	Cakupan Materi yang dibahas lengkap		✓			
5	Keluasan dan kedalaman materi sesuai		✓			
6	Alur logika materi yang disajikan jelas	✓				
7	Materi disajikan dengan sistematis	✓				
8	Materi benar secara teori dan konsep	✓				
9	Materi yang disajikan mudah dipahami	✓				
B.	Evaluasi/Latihan Soal					
10	Materi diambil dari sumber yang relevan		✓			
11	Soal yang tercakup dalam media lengkap		✓			
12	Soal dirumuskan dengan jelas	✓				
13	Kunci jawaban sesuai dengan soal	✓				
14	Pembahasan contoh-contoh dalam media jelas		✓			
15	Materi yang disajikan menarik		✓			
16	Materi yang disajikan runtut		✓			
17	Memberikan Motivasi belajar siswa	✓				
C.	Bahasa					
18	Istilah dan pernyataan yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang akuntansi	✓				
19	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi komunikatif	✓				
20	Bahasa mudah dipahami	✓				

B. Kebenaran Media

Petunjuk:

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

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
1.	Tata Tulis: - penulisan jumlah dalam satuan uang rupiah	- direvisi sepenuhnya

C. Komentar dan Saran

Media yang dikembangkan sangat baik untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa untuk mempelajari Perpajakan

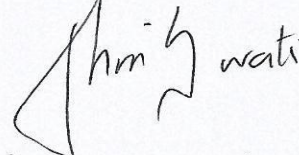
D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan Kesimpulan

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa uji coba
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

Yogyakarta, 15 Maret 2016

Ahli Materi



R. IRFANI M, M. Si., Ak.

Appendix 4b: Data of Assessment Result

Hasil validasi Ahli Materi		
No	Pernyataan	Nilai
A. Isi/Materi		
1	Perumusan tujuan pembelajaran jelas	5
2	Tujuan pembelajaran relevan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar	5
3	Materi yang disajikan relevan dengan tujuan pembelajaran	5
4	Cakupan Materi yang dibahas lengkap	4
5	Keluasan dan kedalaman materi sesuai	4
6	Alur logika materi yang disajikan jelas	5
7	Materi disajikan dengan sistematis	5
8	Materi benar secara teori dan konsep	5
9	Materi yang disajikan mudah dipahami	5
Jumlah Nilai		43
Rerata Nilai		4,77
Kategori Aspek Isi/Materi		Sangat Layak
B. Evaluasi/Latihan Soal		
10	Materi diambil dari sumber yang relevan	4
11	Soal yang tercakup dalam media lengkap	4
12	Soal dirumuskan dengan jelas	5
13	Kunci jawaban sesuai dengan soal	5
14	Pembahasan contoh-contoh dalam media jelas	4
15	Materi yang disajikan menarik	4
16	Materi yang disajikan runtut	4
17	Memberikan Motivasi belajar siswa	5
Jumlah Nilai		35
Rerata Nilai		4,37
Kategori Aspek Evaluasi/Latihan Soal		Sangat Layak
C. Bahasa		
18	Istilah dan pernyataan yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang akuntansi	5
19	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi komunikatif	5
20	Bahasa mudah dipahami	5
Jumlah Nilai		15
Rerata Nilai		5
Kategori Aspek Bahasa		Sangat Layak

Hasil validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Nilai
A. Isi/Materi		
1	Perumusan tujuan pembelajaran jelas	5
2	Tujuan pembelajaran relevan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar	5
3	Materi yang disajikan relevan dengan tujuan pembelajaran	5
4	Cakupan Materi yang dibahas lengkap	4
5	Keluasan dan kedalaman materi sesuai	4
6	Alur logika materi yang disajikan jelas	5
7	Materi disajikan dengan sistematis	5
8	Materi benar secara teori dan konsep	5
9	Materi yang disajikan mudah dipahami	5
Jumlah Nilai		43
Rerata Nilai		4,77
Kategori Aspek Isi/Materi		Sangat Layak
B. Evaluasi/Latihan Soal		
10	Materi diambil dari sumber yang relevan	4
11	Soal yang tercakup dalam media lengkap	4
12	Soal dirumuskan dengan jelas	5
13	Kunci jawaban sesuai dengan soal	5
14	Pembahasan contoh-contoh dalam media jelas	4
15	Materi yang disajikan menarik	4
16	Materi yang disajikan runtut	4
17	Memberikan Motivasi belajar siswa	5
Jumlah Nilai		35
Rerata Nilai		4,37
Kategori Aspek Evaluasi/Latihan Soal		Sangat Layak
C. Bahasa		
18	Istilah dan pernyataan yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang akuntansi	5
19	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi komunikatif	5
20	Bahasa mudah dipahami	5
Jumlah Nilai		15
Rerata Nilai		5
Kategori Aspek Bahasa		Sangat Layak

A graphic of a scroll with a light gray background and a dark gray border. The scroll is unrolled from the top right and bottom left corners. The text is centered on the scroll.

APPENDIX 5

1. Instrument Validation by
Media Expert
2. Data of Assessment Result

Appendix 5a: Instrument Validation by Media Expert

Kepada :

Yth. Bapak Muhammad Izzudin Mahali, S.Pd.T.,M.Pd.

Di Fakultas Teknik UNY

Dengan hormat,

Melalui surat pengantar ini saya yang bernama :

Nama : Rizki Dewi Pawitrasari

NIM : 12818244011

Prodi : Pendidikan Akuntansi Internasional

Mengharapkan partisipasi dari Bapak Muhammad Izzudin Mahali, S.Pd.T., M.Pd sebagai Ahli Media, untuk mengisi angket ini dengan tujuan mereview media pembelajaran yang berkaitan dengan skripsi yang saya ajukan ke Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul **“Pengembangan Game Edukatif Tax Detective Menggunakan Software Adobe Flash CS5 Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi Bhakti Karya 1 Magelang Tahun Pelajaran 2015/2016”**

Untuk itu saya mengharapkan komentar dan saran dari Bapak untuk perbaikan media pembelajaran Akuntansi yang dikembangkan.

Saya akan mengambil angket ini apabila Bapak telah selesai mereview media pembelajaran yang saya buat. Atas kesediaan Bapak saya ucapkan terimakasih.

Judul Penelitian : Pengembangan Game Edukatif Tax Detective Menggunakan Software Adobe Flash CS5 Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi Bhakti Karya 1 Magelang Tahun Pelajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa Kelas XI Akuntansi SMK

Materi Pelajaran : Pajak

Peneliti : Rizki Dewi Pawitrasari

Ahli Media : Muhammad Izzudin Mahali, S.Pd.T.,M.Pd.

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak sebagai ahli media tentang kualitas pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan *adobe flash* untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberika tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia

Keterangan :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

3. Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
A.	Tampilan					
1	Media yang dikembangkan komunikatif dengan pengguna	✓				
2	Penggunaan bahasa dan istilah tepat		✓			
3	Aplikasi menarik		✓			
4	Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan pada media		✓			
5	Narasi, efek suara, <i>backsound</i> dan musik yang digunakan pada media menarik	✓				
6	<i>Backsound</i> yang digunakan sudah tepat	✓				
7	Gambar/animasi yang digunakan sesuai dan menarik		✓			
8	<i>Layout design, typography</i> (jenis dan ukuran huruf), warna yang digunakan pada media sesuai dan menarik		✓			
9	Tampilan aplikasi ini menarik		✓			
10	Animasi pada media sudah sesuai dan menarik		✓			
11	Tombol yang digunakan tepat & sederhana	✓				
12	Tombol berfungsi dengan baik	✓				
B.	Pemrograman					
13	Sumber daya (<i>CPU, RAM, harddisk</i>) yang digunakan dalam media efektif		✓			
14	Ukuran file aplikasi tidak besar (efisien)	✓				
15	Media berjalan dengan baik, tidak mudah <i>crash, hang</i> atau berhenti saat beroperasi	✓				
16	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi <i>hardware</i>		✓			
17	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi <i>software</i>					✓
18	Media pembelajaran terpaket dengan baik (instalasi berjalan otomatis, disediakan fitur <i>uninstall, shortcut</i> otomatis muncul)					✓
19	Media dapat digunakan berulang-ulang	✓				
20	Media mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya	✓				
21	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran		✓			
22	Aplikasi ini memiliki alur program yang jelas	✓				
23	Aplikasi ini memiliki petunjuk instalasi yang jelas					✓
24	Program melibatkan siswa sehingga siswa aktif	✓				
25	Program dapat membantu siswa belajar mandiri	✓				

C. Kebenaran Media

Petunjuk:

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

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
1.	Hirarki penomoran - Kurang tepat.	- perbaikan terhadap hirarki penomoran.
2.	Front page. diperbaiki susunannya. &	- Front page & perbaikan susunannya.
3.	Controll sound hanya ada di satu halaman (front page)	- di semua halaman sound dapat & kecilkan & ratikan. ditambah controll sound di semua halaman.
1.	Menu dan sub menu baru masih belum terlihat	- Struktur menu dan sub menu & Graf konsisten

D. Komentar dan Saran

- Apabila masih ada waktu, bisa dibikin
package (pengemasan) untuk installer.

E. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan Kesimpulan

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa uji coba
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

Yogyakarta, 18 Mei 2016
Ahli Media



Muhammad Izzudin Mahali, S.Pd.T., M.Pd
NIP. 19841209 201504 1 001

Appendix 5b: Data of Assessment Result

Hasil Penilaian oleh Ahli Media

No	Pernyataan	Nilai
A.	Tampilan	
1	Media yang dikembangkan komunikatif dengan pengguna	5
2	Penggunaan bahasa dan istilah tepat	4
3	Aplikasi menarik	4
4	Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan pada media	4
5	Narasi, efek suara, <i>backsound</i> dan musik yang digunakan pada media menarik	5
6	<i>Backsound</i> yang digunakan sudah tepat	5
7	Gambar/animasi yang digunakan sesuai dan menarik	4
8	<i>Layout design, typography</i> (jenis dan ukuran huruf), warna yang digunakan pada media sesuai dan menarik	4
9	Tampilan aplikasi ini menarik	4
10	Animasi pada media sudah sesuai dan menarik	4
11	Tombol yang digunakan tepat & sederhana	5
12	Tombol berfungsi dengan baik	5
Jumlah Skor		53
Rerata Skor		4,41
Kategori Aspek Tampilan		Sangat Layak
B.	Pemrograman	
13	Sumber daya (<i>CPU, RAM, harddisk</i>) yang digunakan dalam media efektif	4
14	Ukuran file aplikasi tidak besar (efisien)	5
15	Media berjalan dengan baik, tidak mudah <i>crash, hang</i> atau berhenti saat beroperasi	5
16	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi <i>hardware</i>	4
17	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi <i>software</i>	1
18	Media pembelajaran terpaket dengan baik (instalasi berjalan otomatis, disediakan fitur <i>uninstall, shortcut</i> otomatis muncul)	1
19	Media dapat digunakan berulang-ulang	5
20	Media mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya	5
21	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	4
22	Aplikasi ini memiliki alur program yang jelas	5
23	Aplikasi ini memiliki petunjuk instalasi yang jelas	1
24	Program melibatkan siswa sehingga siswa aktif	5
25	Program dapat membantu siswa belajar mandiri	5
Jumlah Nilai		50
Rerata Nilai		3,84
Kategori Aspek Pemrograman		Layak

Tabel 13. Hasil Penilaian oleh Ahli Media

No	Pernyataan	Nilai
A.	Tampilan	
1	Media yang dikembangkan komunikatif dengan pengguna	5
2	Penggunaan bahasa dan istilah tepat	4
3	Aplikasi menarik	4
4	Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan pada media	4
5	Narasi, efek suara, <i>backsound</i> dan musik yang digunakan pada media menarik	5
6	<i>Backsound</i> yang digunakan sudah tepat	5
7	Gambar/animasi yang digunakan sesuai dan menarik	4
8	<i>Layout design, typography</i> (jenis dan ukuran huruf), warna yang digunakan pada media sesuai dan menarik	4
9	Tampilan aplikasi ini menarik	4
10	Animasi pada media sudah sesuai dan menarik	4
11	Tombol yang digunakan tepat & sederhana	5
12	Tombol berfungsi dengan baik	5
Jumlah Skor		53
Rerata Skor		4,41
Kategori Aspek Tampilan		Sangat Layak
B.	Pemrograman	
13	Sumber daya (<i>CPU, RAM, harddisk</i>) yang digunakan dalam media efektif	4
14	Ukuran file aplikasi tidak besar (efisien)	5
15	Media berjalan dengan baik, tidak mudah <i>crash, hang</i> atau berhenti saat beroperasi	5
16	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi <i>hardware</i>	4
17	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi <i>software</i>	1
18	Media pembelajaran terpaket dengan baik (instalasi berjalan otomatis, disediakan fitur <i>uninstall, shortcut</i> otomatis muncul)	1
19	Media dapat digunakan berulang-ulang	5
20	Media mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya	5
21	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	4
22	Aplikasi ini memiliki alur program yang jelas	5
23	Aplikasi ini memiliki petunjuk instalasi yang jelas	1
24	Program melibatkan siswa sehingga siswa aktif	5
25	Program dapat membantu siswa belajar mandiri	5
Jumlah Nilai		50
Rerata Nilai		3,84
Kategori Aspek Pemrograman		Layak

A graphic of a scroll with a light gray background and a dark gray border. The scroll is unrolled from the top right and bottom left corners. The text is centered on the scroll.

APPENDIX 6

1. Validation Instrument by
Accounting Practitioner
2. Data of Assessment Result

Appendix 6a: Validation Instrument by Accounting Practitioner

Kepada :

Yth. Ibu Lilies Noviana S.Pd.

Di SMK Bhakti Karya 1 Magelang

Dengan hormat,

Melalui surat pengantar ini saya yang bernama :

Nama : Rizki Dewi Pawitrasari

NIM : 12818244011

Prodi : Pendidikan Akuntansi Internasional

Mengharapkan partisipasi dari Ibu Lilies Noviana S.Pd sebagai Guru Akuntansi, untuk mengisi angket ini dengan tujuan mereview media pembelajaran yang berkaitan dengan skripsi yang saya ajukan ke Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul **“Pengembangan Game Edukatif Tax Detective Menggunakan Software Adobe Flash CS5 Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi Bhakti Karya 1 Magelang Tahun Pelajaran 2015/2016”**

Untuk itu saya mengharapkan komentar dan saran dari ibu, untuk perbaikan media pembelajaran Akuntansi yang dikembangkan.

Saya akan mengambil angket ini apabila ibu telah selesai mereview media pembelajaran yang saya buat. Atas kesediaan ibu saya ucapkan terimakasih.

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Game Edukatif Tax Dtective Menggunakan Software Adobe Flash CS5 Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi Bhakti Karya 1 Magelang Tahun Pelajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa Kelas XI Akuntansi SMK

Materi Pelajaran : Pajak

Peneliti : Rizki Dewi Pawitrasari

Ahli Materi : Yth. Ibu Lilies Noviana W. S.Pd.

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan *adobe flash* untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberika tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia

Keterangan :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

3. Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

LEMBAR VALIDASI ANGKET UNTUK GURU

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
A.	Aspek Tampilan					
1.	Media yang dikembangkan komunikatif dengan pengguna		✓			
2.	Penggunaan bahasa dan istilah tepat		✓			
3.	Narasi, efek suara, <i>backsound</i> dan musik yang digunakan pada media menarik		✓			
4.	<i>Backsound</i> yang digunakan sudah tepat	✓				
5.	Gambar/animasi yang digunakan sudah tepat		✓			
6.	<i>Layout design, typography</i> (jenis dan ukuran huruf), warna yang digunakan pada media sesuai dan menarik		✓			
B.	Pemrograman					
7.	Media dapat digunakan berulang-ulang	✓				
8.	Media mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya	✓				
9.	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	✓				
10.	Kreatif dalam ide berikut penguasaan gagasan pada media		✓			
11.	Aplikasi ini memiliki alur program yang jelas	✓				
12.	Aplikasi ini memiliki petunjuk instalasi yang jelas		✓			
13.	Program melibatkan siswa sehingga siswa aktif	✓				
14.	Program dapat membantu siswa belajar mandiri		✓			
C.	Aspek Desain Pembelajaran					
15.	Tujuan pembelajaran relevan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar		✓			
16.	Materi yang disajikan relevan dengan tujuan pembelajaran	✓				
17.	Cakupan Materi yang dibahas lengkap		✓			
18.	Keluasan dan kedalaman materi sesuai	✓				
19.	Alur logika materi yang disajikan jelas		✓			
20.	Materi disajikan dengan sistematis	✓				
21.	Materi yang disajikan mudah dipahami	✓				
22.	Materi diambil dari sumber yang relevan		✓			
23.	Soal yang tercakup dalam media lengkap		✓			
24.	Soal dirumuskan dengan jelas		✓			
25.	Kunci jawaban sesuai dengan soal		✓			
26.	Pembahasan contoh-contoh dalam media jelas	✓				
27.	Materi yang disajikan menarik		✓			

28	Materi yang disajikan runtut	✓				
29	Memberikan Motivasi belajar siswa		✓			
30	Istilah dan pernyataan yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang akuntansi		✓			
31	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi komunikatif		✓			
32	Bahasa mudah dipahami		✓			

B. Kebenaran Media

Petunjuk:

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

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
1.	Bagian materi terlalu banyak untuk dibuat sub-bab	1. diberikan ditambah sub-bab untuk mempermudah siswa membaca materi
2.	Penulisan sesuai dg EYD	2. Untuk disesuaikan dengan EYD

C. Komentar dan Saran

- Game & perbaiki supaya lebih menarik siswa
dan animasi & sesuaikan dengan tema
(purnajalan)

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan Kesimpulan

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa uji coba
- ②. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

Magelang, 23 Mei 2016
Nama Guru



Lilies Noviana W. S.Pd.

Appendix 6b: Data of Assessment Result

No	Pernyataan	Nilai
A.	Aspek Tampilan	
1.	Media yang dikembangkan komunikatif dengan pengguna	4
2.	Penggunaan bahasa dan istilah tepat	4
3.	Narasi, efek suara, <i>backsound</i> dan musik yang digunakan pada media menarik	4
4.	<i>Backsound</i> yang digunakan sudah tepat	5
5.	Gambar/animasi yang digunakan sudah tepat	4
6.	<i>Layout design, typography</i> (jenis dan ukuran huruf), warna yang digunakan pada media sesuai dan menarik	4
Jumlah Nilai		25
Rerata Nilai		4,16
Kategori Aspek Tampilan		Layak
B.	Pemrograman	
7.	Media dapat digunakan berulang-ulang	5
8.	Media mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya	5
9.	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	5
10.	Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan pada media	4
11.	Aplikasi ini memiliki alur program yang jelas	5
12.	Aplikasi ini memiliki petunjuk instalasi yang jelas	4
13.	Program melibatkan siswa sehingga siswa aktif	5
14.	Program dapat membantu siswa belajar mandiri	4
Jumlah Nilai		37
Rerata Nilai		4,62
Kategori Aspek Pemrograman		Sangat Layak
C.	Aspek Desain Pembelajaran	
15	Tujuan pembelajaran relevan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar	4
16	Materi yang disajikan relevan dengan tujuan pembelajaran	5
17	Cakupan Materi yang dibahas lengkap	4
18	Keluasan dan kedalaman materi sesuai	5
19	Alur logika materi yang disajikan jelas	4
20	Materi disajikan dengan sistematis	5
21	Materi yang disajikan mudah dipahami	5
22	Materi diambil dari sumber yang relevan	4
23	Soal yang tercakup dalam media lengkap	4
24	Soal dirumuskan dengan jelas	4
25	Kunci jawaban sesuai dengan soal	4
26	Pembahasan contoh-contoh dalam media jelas	5

27	Materi yang disajikan menarik	4
28	Materi yang disajikan runtut	5
29	Memberikan Motivasi belajar siswa	4
30	Istilah dan pernyataan yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang akuntansi	4
31	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi komunikatif	4
32	Bahasa mudah dipahami	4
Jumlah Nilai		78
Rerata Nilai		4,33
Kategori Aspek Desain Pembelajaran		Sangat Layak

Tabel 15. Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran Akuntansi

No	Pernyataan	Nilai
A. Aspek Tampilan		
1.	Media yang dikembangkan komunikatif dengan pengguna	4
2.	Penggunaan bahasa dan istilah tepat	4
3.	Narasi, efek suara, <i>backsound</i> dan musik yang digunakan pada media menarik	4
4.	<i>Backsound</i> yang digunakan sudah tepat	5
5.	Gambar/animasi yang digunakan sudah tepat	4
6.	<i>Layout design, typography</i> (jenis dan ukuran huruf), warna yang digunakan pada media sesuai dan menarik	4
Jumlah Nilai		25
Rerata Nilai		4,16
Kategori Aspek Tampilan		Layak
B. Pemrograman		
7.	Media dapat digunakan berulang-ulang	5
8.	Media mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya	5
9.	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	5
10.	Kreatif dalam ide berikut penerapan gagasan pada media	4
11.	Aplikasi ini memiliki alur program yang jelas	5
12.	Aplikasi ini memiliki petunjuk instalasi yang jelas	4
13.	Program melibatkan siswa sehingga siswa aktif	5
14.	Program dapat membantu siswa belajar mandiri	4
Jumlah Nilai		37
Rerata Nilai		4,62
Kategori Aspek Pemrograman		Sangat Layak
C. Aspek Desain Pembelajaran		
15	Tujuan pembelajaran relevan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar	4
16	Materi yang disajikan relevan dengan tujuan pembelajaran	5
17	Cakupan Materi yang dibahas lengkap	4
18	Keluasan dan kedalaman materi sesuai	5
19	Alur logika materi yang disajikan jelas	4
20	Materi disajikan dengan sistematis	5
21	Materi yang disajikan mudah dipahami	5
22	Materi diambil dari sumber yang relevan	4
23	Soal yang tercakup dalam media lengkap	4
24	Soal dirumuskan dengan jelas	4
25	Kunci jawaban sesuai dengan soal	4
26	Pembahasan contoh-contoh dalam media jelas	5
27	Materi yang disajikan menarik	4

28	Materi yang disajikan runtut	5
29	Memberikan Motivasi belajar siswa	4
30	Istilah dan pernyataan yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang akuntansi	4
31	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi komunikatif	4
32	Bahasa mudah dipahami	4
Jumlah Nilai		78
Rerata Nilai		4,33
Kategori Aspek Desain Pembelajaran		Sangat Layak

APPENDIX 7

1. List of Absent One to One Trying
2. Data of Assessment Result One to One Trying
3. List of Absent Small Group Trying
4. Data of Assessment Result Small Group Trying
5. List of Absent Field Trying
6. Data of Assessment result Field Trying

Appendix 7a: List of Absent One to One Trying

DAFTAR HADIR UJI COBA PERORANGAN

Pengembangan *Game Edukatif Tax Detective* Menggunakan *Software Adobe Flash CS5* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Bhakti Karya 1 Magelang Tahun Ajaran 2015/2016

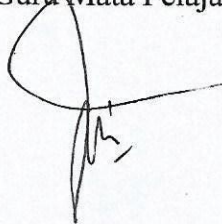
Hari/Tanggal : 19 Mei 2016

Waktu : 10.00 - 11.30

No.	Nama	Kelas	Tanda Tangan	
1.	Wahyu Dwi Kris S.	XI AK	1. Spafit.	
2.	Fitri Larasati	XI AK		2. Fitri
3.	Diah Ayu Lestari	XI AK	3. Baumf	

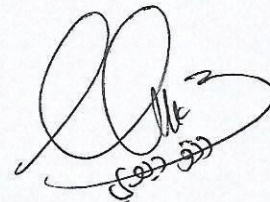
Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran,



Lilies Noviana W., S.Pd

Peneliti



Rizki Dewi Pawitrasari

NIM : 12818244011

Appendix 7b: Data of Assessment Result One to One Trying

No.	Nama	Aspek Tampilan								Aspek Pemrograman					Aspek Desain Pembelajaran								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1.	Wahyu Dwi Kris S.	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5		
2.	Fitri Larasati	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5		
3.	Diah Ayu Lestari	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5		
Jumlah		113								68					97								
Rata-rata		4,708								4,533					4,62								
Rata-rata Keseluruhan		4,63																					
Kategori		Sangat Layak																					

Appendix 7c: List of Absent Small Group Trying

DAFTAR HADIR UJI COBA KELOMPOK KECIL

Pengembangan *Game* Edukatif *Tax Detective* Menggunakan *Software Adobe Flash CS5* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Bhakti Karya 1 Magelang Tahun Ajaran 2015/2016

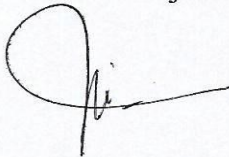
Hari/Tanggal : 20 Mei 2016

Waktu : 09.15 - 10.45

No.	Nama	Kelas	Tanda Tangan	
1.	Wahyu Dwi kris S.	XI AK	1. Spupl.	
2.	Fitri Larasati	XI AK		2. Huit
3.	Diah Ayu Lestari	XI AK	3. Barany	
4.	Khoirul Akhah	XI AK		4. Huit
5.	Adella Arginingtiar	XI AK	5. Huit	
6.	Adi Rera Siska A	XI AK		6. Siska A
7.	Alfina Damayanti.	XI AK	7. Huit	

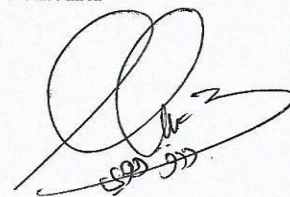
Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran,



Lilies Noviana W., S.Pd

Peneliti



Rizki Dewi Pawitrasari

NIM : 12818244011

Appendix 7d: Data of Assessment Result Small Group Trying

No.	Nama	Aspek Tampilan								Aspek Pemrograman					Aspek Desain Pembelajaran								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1.	Wahyu Dwi Kris S.	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5		
2.	Fitri Larasati	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5		
3.	Adella Arginingtias	3	3	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5		
4.	Khoirul Atikah	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5		
5.	Alfina Damayanti	3	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5		
6.	Fera Siska A.	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5		
7.	Diah Ayu Lestari	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5		
Jumlah		257								162					225								
Rata-rata		4,589								4,63					4,59								
Rata-rata Keseluruhan		4,60																					
Kategori		Sangat Layak																					






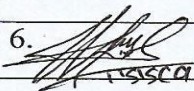


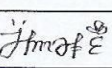



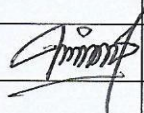
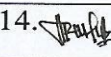




Appendix 7e: List of Absent Field Trying

DAFTAR HADIR UJI COBA LAPANGAN

Pengembangan *Game Edukatif Tax Detective Menggunakan Software Adobe Flash CS5* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Bhakti Karya 1 Magelang Tahun Ajaran 2015/2016

Hari/Tanggal : 23 Mei 2016

Waktu : 11.30 - 12.15

No.	Nama	Kelas	Tanda Tangan	
1.	Adella Arqumingtiar	XI AK	1.	
2.	Alfina Darmayanti.	XI AK		2. 
3.	Diah Adiningrum	XI AK	3.	
4.	Diah Ayu Lestari	XI AK		4. 
5.	ELIN PRIYANTI	XI AK	5.	
6.	Fera sisca A	XI AK		6. 
7.	Fitri Andriani	XI AK	7.	
8.	Fitri Larasat	XI AK		8. 
9.	Iit herdiraica	XI AK	9.	
10.	Ismi Komariyah	XI AK		10. 
11.	Khoirul Atikah	XI AK	11.	
12.	Lestari	XI AK		12. 
13.	Milawati	XI AK	13.	
14.	Nur Puji Lestari	XI AK		14. 
15.	Puput Rahmawati	XI AK	15.	
16.	Rika Tulianingrum	XI AK		16. 
17.	Rosa Winda Geanera Putri	XI AK	17.	
18.	Sindy Admivira Agatha	XI AK		18. 

19.	Suci Puspta .S.	XI AK	19.	
20.	Selvy Yuliana Putri	XI AK		20.
21.	Wahyu Dwi Kris S.	XI AK	21. Spafy.	
22.	windiyanti mulyani	XI AK		22.
23.	Yayuk sutnah	XI AK	23.	
24.	Clait Hendoh Prehadi	XI AK		24.
25.	Hima Filatihah	XI AK	25.	
26.	Wulandari	XI AK		26.
27.		XI AK	27.	

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran,

Lilies Noviana W., S.Pd

Peneliti

Rizki Dewi Pawitrasari
NIM 12812844022

Appendix 7f: Data of Assessment Result Field Trying

Kepada :

Yth. Siswa-siswi kelas XI Program Keahlian Akuntansi

Di SMK Bhakti Karya 1 Magelang

Melalui surat pengantar ini saya yang bernama :

Nama : Rizki Dewi Pawitrasari

NIM : 12818244011

Prodi : Pendidikan Akuntansi Internasional

Mengharapkan partisipasi dari adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan mengadakan penelitian yang berkaitan skripsi yang saya ajukan ke Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul **“Pengembangan Game Edukatif Tax Detective Menggunakan Software Adobe Flash CS5 Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi Bhakti Karya 1 Magelang Tahun Pelajaran 2015/2016”**

Untuk itu saya mengharapkan partisipasi dan kejujuran dari adik-adik untuk mengisi angket ini.

Angket akan ditarik kembali apabila pengisian sudah selesai. Atas partisipasi dari adik-adik, saya ucapkan terimakasih.

LEMBAR VALIDASI UNTUK SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Game Edukatif Tax Detective Menggunakan Software Adobe Flash CS5 Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi Bhakti Karya 1 Magelang Tahun Pelajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa Kelas XI Akuntansi SMK

Materi Pelajaran : Pajak

Peneliti : Rizki Dewi Pawitrasari

Nama Siswa :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa/siswi tentang kualitas pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan *adobe flash* untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar siswa/siswi akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberika tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia

Keterangan :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

3. Komentar atau saran siswa/siswi mohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

A. LEMBAR VALIDASI ANGKET UNTUK SISWA

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
Kualitas Tampilan						
1.	Musik yang digunakan tidak mengganggu			✓		
2.	Musik yang digunakan menarik	✓				
3.	Tampilan yang digunakan menarik	✓				
4.	Tulisan dalam <i>game</i> terbaca jelas	✓				
5.	Animasi yang digunakan menarik	✓				
6.	Animasi yang ada dalam <i>game</i> tidak mengganggu		✓			
7.	Aplikasi <i>game</i> pembelajaran kreatif dan inovatif		✓			
8.	Aplikasi <i>game</i> pembelajaran inovatif	✓				
Kualitas Pemrograman						
9.	Media dapat digunakan berulang-ulang	✓				
10.	Media mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya	✓				
11.	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	✓				
12.	Aplikasi ini memiliki alur progam yang jelas	✓				
13.	Aplikasi ini memiliki petunjuk instalasi yang jelas	✓				
Desain Pembelajaran						
14.	Soal yang tercakup dalam media lengkap	✓				
15.	Soal dirumuskan dengan jelas	✓				
16.	Kunci jawaban sesuai dengan soal	✓				
17.	Pembahasan contoh-contoh dalam media jelas	✓				
18.	<i>Game</i> ini dapat menumbuhkan motivasi belajar	✓				
19.	Bahasa yang digunakan komunikatif	✓				
20.	Istilah dan pernyataan yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang akuntansi	✓				

B. Komentor dan Saran

- Bagus

Untuk selanjutnya kalau bisa ada game
dengan materi lain

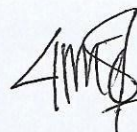
C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan Kesimpulan

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa uji coba
- ② Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

Magelang, 23 Mei 2016

Siswa



No.	Nama	Aspek Tampilan										Aspek Pemrograman					Aspek Desain Pembelajaran				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1.	Adella Arganingtias	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
2.	Alfina Damayanti	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	
3.	Diah Adiningrum	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	
4.	Diah Ayu Lestari	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	
5.	Elin Eriyanti	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	
6.	Fera Siska A.	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	
7.	Fitri Adriani	3	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
8.	Fitri Larasati	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
9.	Hima Filatifah	3	3	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	
10.	lit Herdilaika	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	
11.	Ismi Komariyah	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
12.	Khoirul Atikah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
13.	Lestari	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	
14.	Milawati	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
15.	Nur Puji Lestari	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	
16.	Puput Rahmawati	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	
17.	Rika Yulianingrum	3	3	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	
18.	Rosa Winda G. P.	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
19.	Sindy Admivira Agatha	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	
20.	Suci Puspita S.	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	
21.	Sely Yuliana Putri	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	
22.	Wahyu Dwi Kris S.	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	
23.	Windiyanti Mulyani	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	

24.	Yayuk Sutimah	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5		
25.	Ucik Heridah Prehati	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
26.	Wulandari	4	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5		
Jumlah		969										613					870			
Rata-rata		4,66										4,72					4,78			
Rata-rata Keseluruhan		4,72																		
Kategori		Sangat Layak																		

APPENDIX 8

1. List of Validity and Reliability
2. List of Instrumen Test Before
3. List of Instrument Test After
4. Learning Motivation Data Before
5. Learning Motivation Data After
6. Data of Assessment Paired Sample T-test



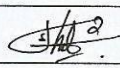





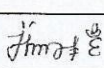


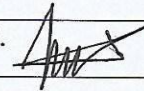
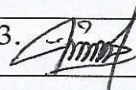
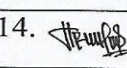




Appendix 8a: List of Validity and Reliability




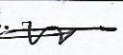


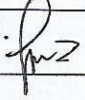

DAFTAR HADIR UJI VALIDITAS & RELIABILITAS INSTRUMEN PENELITIAN MOTIVASI BELAJAR

Pengembangan *Game Edukatif Tax Detective* Menggunakan *Software Adobe Flash CS5* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Bhakti Karya 1 Magelang Tahun Ajaran 2015/2016

Hari/Tanggal : 12 Mei 2016

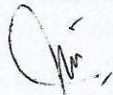
Waktu : 10.00 - 11.30

No.	Nama	Kelas	Tanda Tangan	
1.	Adella Araningtias	XI AK	1.	
2.	Alfina Damayanti.	XI AK		2. 
3.	Diah Adiningrum	XI AK	3.	
4.	Diah Ayu Lestari	XI AK		4. 
5.	ELINI ERİYANTI	XI AK	5.	
6.	Ferd Siska A	XI AK		6. 
7.	Fitri Andriani	XI AK	7.	
8.	Fitri Larasati	XI AK		8. 
9.	It herdianaika	XI AK	9.	
10.	Ismi Komartiyah	XI AK		10. 
11.	Khorul Atikah	XI AK	11.	
12.	Lestari	XI AK		12. 
13.	Melawati	XI AK	13.	
14.	Nur Riji Lestari	XI AK		14. 
15.	Puput Patmawati	XI AK	15.	
16.	Pika Kurniasingrum	XI AK		16. 
17.	Rosa Winda Geanesa Putri	XI AK	17.	
18.	Sindy Admirika Agatha	XI AK		18. 

19.	Suci Purpta, S.	XI AK	19.	
20.	Selvy Yuliana P.	XI AK		20. 
21.	Wahyu Dwi Kris S.	XI AK	21.	
22.	Windyanti Mulyani	XI AK		22. 
23.	Yayuk Sutnah	XI AK	23.	
24.	Uak Heridah P.	XI AK		24. 
25.	Hima Filahifah	XI AK	25.	
26.	Mulandari	XI AK		26. 
27.		XI AK	27.	

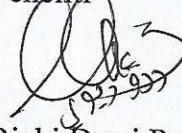
Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran,



Lilies Noviana W., S.Pd

Peneliti



Rizki Dewi Pawitrasari
NIM 12818244011





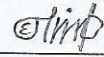
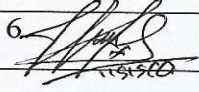

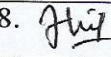
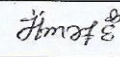




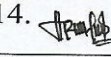
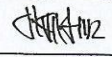



Appendix 8b: List of Instrumen Test Before

DAFTAR HADIR UJI INSTRUMEN MOTIVASI BELAJAR SEBELUM MENGGUNAKAN GAME EDUKATIF TAX DETECTIVE

Pengembangan *Game Edukatif Tax Detective* Menggunakan *Software Adobe Flash CS5* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Bhakti Karya 1 Magelang Tahun Ajaran 2015/2016

Hari/Tanggal : 23 Mei 2016

Waktu : 11.30

No.	Nama	Kelas	Tanda Tangan	
1.	Adella Arginingsias	XI AK	1.	
2.	Alfina Damayanti.	XI AK		2. 
3.	Diah Adiningrum	XI AK	3.	
4.	Diah Ayu Lestari	XI AK		4. 
5.	ELIN ERİYANTI	XI AK	5.	
6.	Rosa Siska A	XI AK		6. 
7.	Fitri Andriani	XI AK	7.	
8.	Fitri Larasati	XI AK		8. 
9.	lit hendriatika	XI AK	9.	
10.	Ismi Komariyah	XI AK		10. 
11.	Khorrul Atifah	XI AK	11.	
12.	Lestari	XI AK		12. 
13.	Milawati	XI AK	13.	
14.	Nur Riji Lestari	XI AK		14. 
15.	Puput Rahmawati	XI AK	15.	
16.	Rilca Kurniyaningrum	XI AK		16. 
17.	Rosa Winda Geanera Putri	XI AK	17.	
18.	Sindy Admivira Agatha	XI AK		18. 

19.	Suci Puspita, S.	XI AK	19.	
20.	Selvy Yuliana P.	XI AK		20.
21.	Wahyu Dwi Kris S.	XI AK	21.	
22.	windiyanti mulyani	XI AK		22.
23.	Yayuk Sutinah	XI AK	23.	
24.	Claike Hendah P.	XI AK		24.
25.	Hima Fila tifoh	XI AK	25.	
26.	Wulandari	XI AK		26.
27.		XI AK	27.	

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran,

Lilies Noviana W., S.Pd

Peneliti

Rizki Dewi Pawitrasari
NIM 12818244011




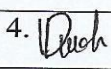



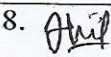
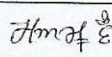


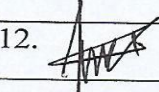
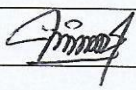




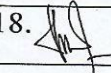
Appendix 8c: List of Instrument Test After







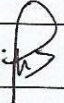
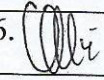
DAFTAR HADIR UJI INSTRUMEN MOTIVASI BELAJAR SESUDAH MENGGUNAKAN GAME EDUKATIF TAX DETECTIVE

Pengembangan Game Edukatif Tax Detective Menggunakan Software Adobe Flash CS5 Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Bhakti Karya 1 Magelang Tahun Ajaran 2015/2016

Hari/Tanggal : 23 Mei 2016

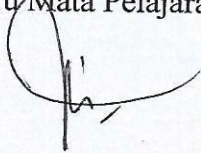
Waktu : 12.45

No.	Nama	Kelas	Tanda Tangan	
1.	Adella Arginingtias	XI AK	1. 	
2.	Alfina Damayanti.	XI AK		2. 
3.	Diah Adningrum	XI AK	3. 	
4.	Diah Ayu Lestari	XI AK		4. 
5.	ELIN ERIYANTI	XI AK	5. 	
6.	Rendi Siska A	XI AK		6. 
7.	Fitri Andriani	XI AK	7. 	
8.	Fitri Larasati	XI AK		8. 
9.	Iit kerdikaita	XI AK	9. 	
10.	Ismi komariyah.	XI AK		10. 
11.	Khairul Anikah	XI AK	11. 	
12.	Lestari	XI AK		12. 
13.	Melawati	XI AK	13. 	
14.	Nur Puji Lestari	XI AK		14. 
15.	Puput Rahmawati	XI AK	15. 	
16.	Pika Yulianingrum	XI AK		16. 
17.	Rosa Winza Geanesa Putri	XI AK	17. 	
18.	Sindy Admivika Agatha	XI AK		18. 

19.	Suci puspita. s.	XI AK	19.	
20.	Selvy Leliana Putri	XI AK		20. 
21.	Wahyu Dwi kris S.	XI AK	21.	
22.	windyanti mulyani	XI AK		22. 
23.	Fayuk Sunnah	XI AK	23.	
24.	Clait Hendah P.	XI AK		24. 
25.	Hima Fila tifoh	XI AK	25.	
26.	Mulandari	XI AK		26. 
27.		XI AK	27.	

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran,



Lilies Noviana W., S.Pd

Peneliti



Rizki Dewi Pawitrasari
NIM 12818244011

Appendix 8d: Learning Motivation Data Before

ANGKET MOTIVASI SISWA SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKATIF TAX DEFECTIVE

No.	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total	%
1.	Adella Arganingtias	4	4	4	1	1	3	1	4	4	4	4	1	4	4	4	47	78,3
2.	Alfina Damayanti	4	4	3	2	1	3	1	4	4	4	3	1	4	3	3	44	73,3
3.	Diah Adiningrum	4	4	4	2	1	2	2	4	4	4	4	1	4	4	4	48	80,0
4.	Diah Ayu Lestari	4	4	4	1	2	2	1	4	4	4	4	1	3	4	3	45	75,0
5.	Elim Eriyanti	4	4	4	1	2	3	1	4	4	4	4	1	3	4	4	47	78,3
6.	Fera Siska A.	4	4	4	1	1	2	1	4	4	4	4	1	4	2	4	44	73,3
7.	Fitri Adriani	4	4	3	1	1	3	1	4	4	3	3	2	4	4	3	44	73,3
8.	Fitri Larasati	4	3	3	1	1	3	1	3	4	4	4	1	4	3	3	42	70,0
9.	Hima Filatifah	3	3	3	1	1	2	1	4	4	3	3	2	4	3	4	41	68,3
10.	Iit Herdilaika	3	3	3	1	1	4	2	3	3	3	3	2	4	4	4	43	71,7
11.	Ismi Komariyah	4	4	4	1	1	2	1	4	4	4	4	2	3	4	4	46	76,7
12.	Khoirul Atikah	4	4	4	1	2	2	1	4	4	4	4	2	4	3	3	46	76,7
13.	Lestari	4	4	4	1	2	3	1	4	4	4	4	1	4	3	4	47	78,3
14.	Milawati	3	4	4	1	2	2	1	3	3	4	3	1	4	3	3	41	68,3
15.	Nur Puji Lestari	3	3	3	2	1	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	39	65,0
16.	Puput Rahmawati	4	4	4	1	1	3	2	4	4	3	3	2	4	3	4	46	76,7
17.	Rika Yulianingrum	3	3	3	1	1	2	2	3	4	4	4	1	4	4	4	43	71,7
18.	Rosa Winda G. P.	4	4	3	1	2	2	1	4	4	4	4	1	3	4	3	44	73,3
19.	Sindy Admivira Agatha	3	3	3	1	2	4	1	3	3	4	4	1	4	3	4	43	71,7
20.	Suci Puspita S.	3	4	4	1	1	2	2	4	4	4	4	1	4	3	3	44	73,3

21.	Selyy Yuliana Putri	4	4	3	2	1	2	1	4	4	4	4	4	1	4	4	3	4	4	45	75,0
22.	Wahyu Dwi Kris S.	4	4	4	1	2	4	2	4	4	4	4	4	2	4	2	2	4	4	49	81,7
23.	Windiyanti Mulyani	4	4	4	1	1	3	1	4	4	3	4	4	1	3	3	3	4	4	44	73,3
24.	Yayuk Sutinah	3	3	3	2	1	2	1	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	41	68,3
25.	Ucik Heridah Prehati	4	4	3	2	1	3	1	4	4	3	3	3	2	4	4	2	3	3	43	71,7
26.	Wulandari	3	3	3	2	1	4	1	4	4	4	4	4	2	4	4	2	3	3	44	73,3
		95	96	91	33	34	70	33	97	99	96	95	37	98	83	93				1150	73,72
	Rata-rata skor	7,04	7,11	6,74	2,44	2,52	5,19	2,44	7,19	7,33	7,11	7,04	2,74	7,26	6,15	6,89					
	Jumlah		282			170				387				311							
	Indikator	Adanya keinginan ingin berhasil		Adanya dorongan dalam belajar				Adanya kepuasan dalam belajar					Adanya keyakinan dalam diri sendiri								
	Presentase (%)		90,4			40,9			93,0				74,8								

Appendix 8e: Learning Motivation Data After

ANGKET MOTIVASI SISWA SETELAH MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKATIF TAX DEFECTIVE

No.	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total	%
1.	Adella Arganingtias	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	56	93,3
2.	Alfina Damayanti	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	1	4	4	4	54	90,0
3.	Diah Adiningrum	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	58	96,7
4.	Diah Ayu Lestari	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	1	4	4	4	54	90,0
5.	Elin Eriyanti	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	57	95,0
6.	Fera Siska A.	4	4	3	4	4	4	1	4	4	4	4	1	4	4	4	53	88,3
7.	Fitri Adriani	4	4	4	4	3	3	1	4	4	4	4	2	4	4	4	53	88,3

Appendix 8f: Data of Assessment Paired Sample T-test

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Sebelum	44.23	26	2.372	.465
Sesudah	54.46	26	1.816	.356

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Sebelum & Sesudah	26	.513	.007

Paired Samples Test

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 Sebelum - Sesudah	-10.231	2.122	.416	-11.088	-9.374	-24.579	25	.000

A graphic of a scroll with a light gray background and a dark gray border. The scroll is unrolled on the left and right sides, with the top and bottom edges curled. The text is centered on the scroll.

APPENDIX 9

1. Sample Question Form Early
Observation
2. Statement Research Letter
3. Documentation

Appendix 9a: Sample Question Form Early Observation

Angket Observasi

- Judul Penelitian : Pengembangan *Game* Edukatif *Tax Detective* Menggunakan *Software Adobe Flash CS5* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Bhakti Karya 1 Magelang Tahun Ajaran 2015/2016
- Peneliti : Rizki Dewi Pawitrasari
- Nama Responden : *Alfina Damayanti*
- Petunjuk Pengisian : Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan tingkat ketertarikan siswa kelas XI AK SMK Bhakti Karya 1 Magelang terhadap game bergenre *quiz*. Dimohon saudara/i memberi respon pada setiap pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia.

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah saudara/i mengetahui <i>game</i> ber-genre <i>quiz</i> (seperti <i>Quiz Parampa, Dazzle</i> , dll)	✓	
3.	Apakah menurut anda <i>game</i> dengan <i>quiz</i> itu menarik?	✓	
4.	Apakah anda tertarik untuk memainkan permainan akuntansi dengan <i>genre</i> tersebut?	✓	

Magelang, *6 Januari 2016*

Responden



Appendix 9b: Statement Research Letter



YAYASAN BHAKTI KARYA MAGELANG
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
BHAKTI KARYA 1 MAGELANG
Terakreditasi : BAKK

Alamat : Jl. Elo Jetis No. 3 ☎ (0293) 364240 Fax. (0293) 311278
E-mail : smk_beka@yahoo.com Magelang 56114



Management
System
ISO 9001:2008

www.tuv.com
ID 9105082064

SURAT KETERANGAN

Nomor : 146/423.9/230.SMK-BK

Yang bertandatangan di bawah ini :

N a m a : Sri Suwarsi, SH
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMK BHAKTI KARYA 1 Magelang

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

N a m a : Rizki Dewi Pawitrasari
NIM : 12818244011
Prodi/Jurusan : Pendidikan Akuntansi - Universitas Negeri Yogyakarta
Judul Penelitian : Pengembangan Game Edukatif Tax Detective Menggunakan Software Adobe Flash CS5 Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Bhakti Karya 1 Magelang Tahun Ajaran 2015/2016

Waktu Pelaksanaan : 19 - 23 Mei 2016

Bahwa nama tersebut diatas benar – benar telah melaksanakan Penelitian Lapangan di SMK Bhakti Karya 1 Magelang.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Magelang, 23 Mei 2016
Kepala Sekolah,

Sri Suwarsi, SH
IRN.19461113 19860107 002



Appendix 9c: Documentation

