

**PENGEMBANGAN BUKU SAKU BERBASIS ANDROID SEBAGAI
UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN ADMINISTRASI PAJAK UNTUK SISWA
KELAS XI AK SMK NEGERI 2 MAGELANG
TAHUN AJARAN 2017/2018**

SKRIPSI

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

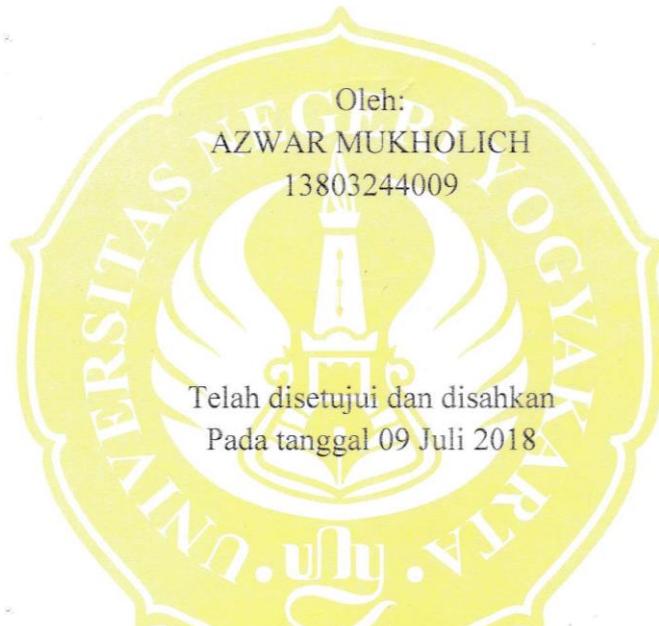


Oleh:
AZWAR MUKHOLICH
13803244009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

PENGEMBANGAN BUKU SAKU BERBASIS *ANDROID* SEBAGAI
UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN ADMINISTRASI PAJAK UNTUK SISWA
KELAS XI AK SMK NEGERI 2 MAGELANG
TAHUN AJARAN 2017/2018

SKRIPSI



Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Akuntansi
Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Prof. Sukirno S.Pd., M.Si., Ph.D.", is placed over a blue ink scribble.

Prof. Sukirno S.Pd., M.Si., Ph.D.

NIP. 19690414 199403 1 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN BUKU SAKU BERBASIS *ANDROID* SEBAGAI
UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN ADMINISTRASI PAJAK UNTUK SISWA
KELAS XI AK SMK NEGERI 2 MAGELANG
TAHUN AJARAN 2017/2018**

yang disusun oleh:

AZWAR MUKHOLICH

NIM 13803244009

Telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji pada tanggal 18 Juli 2018 dan

dinyatakan LULUS

DEWAN PENGUJI

Nama

Kedudukan

Tanda Tangan

Tanggal

Dra. Sukanti, S.Pd

Ketua Penguji


26/7/2018

Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D.

Sekretaris

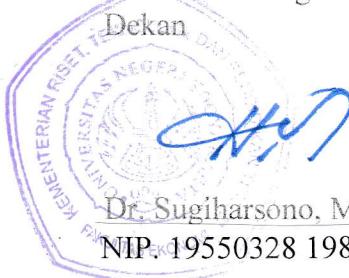

26/7/2018

Dr. Siswanto, M.Pd.

Penguji Utama


26/7/2018

Yogyakarta, 26 Juli 2018
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan



Dr. Sugiharsono, M.Si.
NIP. 19550328 198303 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Azwar Mukholich

NIM : 13803244009

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Fakultas : Ekonomi

Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN BUKU SAKU BERBASIS
ANDROID SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN
MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
ADMINISTRASI PAJAK UNTUK SISWA KELAS XI
AK SMK NEGERI 2 MAGELANG TAHUN AJARAN
2017/2018

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

Yogyakarta, 06 Juli 2018

Penulis



Azwar Mukholich

NIM. 13803244009

MOTTO

“Dan Allah bersama orang orang yang sabar.”

(Q-S Al-Anfal: 66).

“Barang siapa keluar untuk mencari ilmu maka dia berada di jalan Allah“

(HR.Turmudzi).

“Hidup adalah seni menggambar tanpa penghapus”

(John W. Gardner).

“Hidup akan terus berjalan ke depan, dan tidak akan berjalan ke belakang”

(Penulis).

PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan Puji Syukur Kehadiran Allah SWT. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya ibu Tumirah dan Bapak Andi Setiawan yang selalu mendukung dan memberi semangat dalam menuntut ilmu, mendidik saya dan selalu memberikan kasih sayang serta doa yang tidak pernah ada habisnya.
2. Guru-guru SMK Negeri 2 Magelang yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian dan membantu proses penelitian di kelas, terutama ibu Siti Rokhana, S.Pd.
3. Sahabat-sahabat yang terus mendukung dan menemani saya dalam perkuliahan.
4. Kampus tercinta Prodi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

**PENGEMBANGAN BUKU SAKU BERBASIS ANDROID SEBAGAI
UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN ADMINISTRASI PAJAK UNTUK SISWA
KELAS XI AK SMK NEGERI 2 MAGELANG
TAHUN AJARAN 2017/2018**

**Oleh:
Azwar Mukholich
13803244009**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengembangkan media Buku Saku Berbasis *Android*. 2) Untuk mengetahui kelayakan media Buku Saku Berbasis *Android* sebagai upaya meningkatkan Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Administrasi Pajak untuk siswa kelas XI AK SMK Negeri 2 Magelang. 3) Untuk mengetahui respon siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Magelang terhadap media Buku Saku berbasis *Android*. 4) Mengetahui peningkatan Motivasi Belajar siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 2 Magelang tahun ajaran 2017/2018 setelah menggunakan aplikasi Buku Saku Berbasis *Android*.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan ADDIE. Subjek penelitian yang terlibat adalah siswa kelas XI AK 3 SMK Negeri 2 Magelang, sedangkan objek yang diteliti adalah pengembangan Media Pembelajaran berupa Buku Saku Berbasis *Android* sebagai upaya peningkatan Motivasi Belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa 1) Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android* melalui lima tahap dengan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). 2) Kelayakan media berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh rerata nilai 4,55 (sangat layak), ahli media diperoleh rerata nilai 4,55 (sangat layak), dan dari praktisi pembelajaran mendapat rerata nilai 4,82 (sangat layak). Rerata nilai dari para ahli mendapat nilai 4,67 (sangat layak). 3) Respon siswa terhadap media pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android* secara keseluruhan mendapat rata-rata nilai 4,39 yang terletak pada rentang $X > 4,2$ dengan kategori sangat layak. 4) Peningkatan motivasi belajar siswa menunjukkan peningkatan 13% dari 66% meningkat menjadi 79%. Hasil perhitungan dengan menggunakan *gain score* menunjukkan angka sebesar 0,38 sehingga media Buku Saku Berbasis *Android* dapat meningkatkan Motivasi Belajar.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Buku saku berbasis *Android*, Motivasi Belajar

**DEVELOPMENT ANDROID-BASED POCKET BOOK AS AN EFFORT
TO IMPROVE STUDENT LEARNING MOTIVATION IN TAX
ADMINISTRATIVE LEARNING LESSON FOR STUDENT
CLASS XI AK SMK NEGERI 2 MAGELANG
IN ACADEMIC YEAR 2017/2018**

**By:
Azwar Mukholich
13803244009**

ABSTRACT

This study aims to 1) Develop a media based Android Pocket Book. 2) To find out the feasibility of media of Android Based Pocket Book as an effort to improve student's Learning Motivation on Tax Administration subject for student of class XI AK SMK Negeri 2 Magelang. 3) Knowing the response from student of XI Accounting SMK Negeri 2 Magelang to the development of media based Android Pocket Book. 4) Knowing the improvement of learning motivation of students of class XI AK 1 SMK Negeri 2 Magelang academic year 2017/2018 after use Android Pocket Book app.

The research method used the development method of ADDIE. Research subjects involved were the students of class XI AK 3 SMK Negeri 2 Magelang, while the object under study is the development of instructional media in the form of Android-based Pocket Book as an effort to improve student learning motivation.

Based on the results of research and discussion show that 1) Development of Learning Media of Android Based Pocket Book through five stages with ADDIE development model that is Analysis (Analysis), Design (Design), Development (Development), Implementation (Implementation), and Evaluation (Evaluation). 2) Media feasibilities based on expert assessment of the material on average are 4.55 (very feasible), media experts obtained a mean value of 4.55 (very feasible), and from learning practitioners get the average value of 4.82 (very feasible). The average value of the experts assessment value of 4.67 (very feasible). 3) Student responses to instructional media of Android-Based Pocketbook as a whole get the average value of 4.39 which is located in the range $X > 4.2$ categorized in a highly very feasible. 4) Increased student learning motivation showed 13% increase from 66% increased to 79%. The calculation result using gain score shows the number of 0.38 so that the media Android-based Pocket Book could increase Learning Motivation.

Keywords: Learning Media, Android-Based Pocket Book, Learning Motivation

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan karunia-Nya, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN BUKU SAKU BERBASIS ANDROID SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI PAJAK UNTUK SISWA KELAS XI AK SMK NEGERI 2 MAGELANG TAHUN AJARAN 2017/2018” dengan lancar. Penulis menyadari sepenuhnya tanpa bimbingan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik, oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Sutrina Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan FE UNY yang telah memberikan ijin penelitian untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
3. RR. Indah Mustikawati, M.Si., Ak., CA, Ketua Jurusan dan Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Prof. Sukirno, M.Si, Ph.D., dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, kritik saran, serta arahan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
5. Dr. Siswanto, M.Pd., narasumber yang telah mendampingi dan memberikan kritik saran dalam seminar proposal yang membangun dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Ponty Sya'banto Putra Hutama, S.E., M.Si. sebagai Ahli Materi dan Prof. Herman Dwi Surjono., M.Sc., MT., Ph.D. sebagai Ahli Media yang telah

memberikan penilaian, masukan dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android*.

7. Drs. Supriyatno, M.Pd., kepala SMK Negeri 2 Magelang yang telah memberikan ijin penelitian
8. Siti Rokhana, S.Pd. guru akuntansi SMK Negeri 2 Magelang yang telah membantu dalam pengumpulan data, membantu penelitian di dalam kelas serta selalu memberikan semangat kepada saya.
9. Guru-guru Akuntansi SMK Negeri 2 Magelang yang selalu ramah dan memberikan dukungan serta semangat kepada saya dalam penelitian.
10. Siswa-siswi kelas XI AK 3 SMK Negeri 2 Magelang atas kerjasama dan partisipasinya dalam penelitian ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dan memperlancar jalannya penelitian dari awal sampai selesaiya penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penggerjaan Tugas Akhir Skripsi ini masih terdapat kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat dibutuhkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membaca serta dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 06 Juli 2018
Penulis



Azwar Mukholich
NIM. 13803244009

DAFTAR ISI

	Halaman
SKRIPSI.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan	8
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
G. Manfaat Pengembangan	10
H. Asumsi Pengembangan	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori	12
1. Motivasi Belajar	12
2. Pembelajaran Administrasi Pajak.....	21
3. Media Pembelajaran	27
4. Pengembangan Media Pembelajaran.....	41
5. Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i>	50
6. <i>Research and Development</i> (Penelitian dan Pengembangan)	53
B. Penelitian Relevan.....	55
C. Kerangka Berpikir.....	58
D. Pertanyaan Penelitian	60
BAB III METODE PENELITIAN.....	62
A. Jenis Penelitian.....	62
B. Tempat dan Waktu Penelitian	62
C. Subjek dan Objek Penelitian	63

D. Prosedur Pengembangan	63
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	63
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	64
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	65
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	66
5. Tahap Evaluasi	66
E. Teknik Pengumpulan Data.....	67
F. Instrumen Pengumpulan Data	68
G. Uji Instrumen	72
H. Teknik Analisis Data.....	74
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	77
A. Deskripsi Penelitian	77
B. Hasil Penelitian	79
C. Pembahasan.....	119
D. Keterbatasan Penelitian.....	129
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	131
A. Kesimpulan	131
B. Saran.....	132
DAFTAR PUSTAKA	134
LAMPIRAN	137

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi	69
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media	69
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen untuk Guru	70
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen untuk siswa.....	71
Tabel 5. Kisi-kisi angket Motivasi Belajar Siswa.....	72
Tabel 6. Tingkat Keandalan Koefisien Korelasi	73
Tabel 7. Ketentuan Penilaian Angket Motivasi Siswa.....	74
Tabel 8. Kriteria Gain Score	74
Tabel 9. Ketentuan Pemberian Nilai	75
Tabel 10. Rumus Konversi Jumlah Rerata Skor pada Skala Lima	76
Tabel 11. Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian	76
Tabel 12. Hasil rata-rata validasi ahli materi	96
Tabel 13. Hasil rata-rata validasi ahli media.....	98
Tabel 14. Hasil Rata-rata Validasi Praktisi Pembelajaran	104
Tabel 15. Hasil rata-rata uji coba kelompok kecil	106
Tabel 16. Hasil rata-rata uji coba lapangan.....	107
Tabel 17. Hasil Uji Validitas Angket Motivasi.....	109
Tabel 18. Hasil Analisis Validasi Angket Motivasi.....	110
Tabel 19. Hasil Uji Validasi Angket Respon Siswa	111
Tabel 20. Hasil Analisis Validasi Angket Respon Siswa	112
Tabel 21. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	113
Tabel 22. Rekap data Motivasi Belajar sebelum implementasi	118
Tabel 23. Rekap data Motivasi Belajar setelah implementasi	118

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Logo Aplikasi Buku Saku Berbasis Android	85
Gambar 2. <i>Splash Screen</i> awal aplikasi	85
Gambar 3. <i>Splash Screen</i> ke 2 aplikasi	85
Gambar 4. Halaman awal.....	86
Gambar 5. Menu Utama.....	86
Gambar 6. Tombol navigasi keluar.....	87
Gambar 7. Menu keluar.....	87
Gambar 8. Tombol navigasi bantuan	87
Gambar 9. Halaman bantuan.....	88
Gambar 10. Halaman Kompetensi	88
Gambar 11. Tombol Navigasi ke Main Menu	89
Gambar 12. Halaman Daftar Materi.....	89
Gambar 13. Gambar Tombol Navigasi Sebelumnya dan Selanjutnya.....	89
Gambar 14. Halaman Materi.....	90
Gambar 15. Judul Halaman Materi	90
Gambar 16. Halaman Mulai Latihan.....	91
Gambar 17. Halaman Latihan	91
Gambar 18. Tampilan Jika Jawaban Salah	92
Gambar 19. Tampilan Jika Jawaban Benar	93
Gambar 20. Halaman Profil	93
Gambar 21. Proses <i>Coding</i>	94
Gambar 22. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi	97
Gambar 23. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi	99
Gambar 22. Revisi splash screen	100
Gambar 23. Revisi halaman awal.....	101
Gambar 24. Revisi halaman menu	101
Gambar 25. Revisi halaman latihan	102
Gambar 26. Revisi <i>feedback</i>	103
Gambar 29. Diagram Batang Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran.....	105
Gambar 30. Diagram Batang Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	107
Gambar 31. Diagram Batang Uji Coba Lapangan	108

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Storyboard Media	138
Lampiran 2. <i>Printscreen</i> Media	141
Lampiran 3. Silabus	143
Lampiran 4. KI dan KD	155
Lampiran 5. Materi Pembelajaran.....	158
Lampiran 6. Soal Latihan dan Kunci Jawaban.....	197
Lampiran 7. Angket Validasi Media.....	208
Lampiran 8. Hasil Validasi	224
Lampiran 9. Rekapitulasi Angket Motivasi	249
Lampiran 10. Dokumentasi.....	257

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan satu negara dapat di picu dengan adanya sumber daya manusia yang cerdas, kreatif, inovatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Sumber daya manusia yang memiliki kemampuan lebih akan mampu bersaing di kancah nasional maupun internasional. Salah satu upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah melalui pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu tonggak suatu negara untuk mengubah kehidupan bangsa menjadi lebih bermartabat dan memajukan pembangunan. Melalui pendidikan manusia di dorong untuk dapat berpikir cerdas, kreatif, inovatif, mandiri, dan bertanggung jawab agar dapat bersaing dalam kehidupan global.

Dalam pendidikan terdapat suatu kegiatan yang disebut kegiatan belajar mengajar (KBM). Dalam kegiatan belajar mengajar diperlukan suatu media untuk membantu kinerja guru dalam menyampaikan materi agar dapat diterima baik oleh siswa. Sekarang ini banyak media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru, akan tetapi dalam penggunaan media harus sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan belajar di sekolah agar efektif. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Alat yang digunakan dapat berupa elektronik maupun bukan elektronik. Alat elektronik modern yang dapat digunakan untuk media pembelajaran salah satunya adalah *smartphone*.

Sebagian besar siswa tentu sudah memiliki *smartphone*, hal ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menunjang kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan *smartphone* tersebut sebagai media pembelajaran.

Smartphone yang ada di Indonesia dan umum digunakan oleh siswa sebagian besar menggunakan sistem operasi *android*. *Android* sendiri merupakan sistem operasi yang menjalankan berbagai aplikasi dan program yang ada di dalam perangkat *smartphone* seperti progam *windows* pada komputer. Dengan membuat program aplikasi yang dapat digunakan untuk media pembelajaran yang berbasis *android* maka media pembelajaran akan selalu dekat dengan pengguna.

Media pembelajaran dapat diterapkan ke berbagai mata pelajaran di semua tingkat pendidikan. Salah satunya dapat di terapkan ke mata pelajaran administrasi pajak di SMK. Administrasi pajak merupakan mata pelajaran yang termasuk dalam kelompok mata pelajaran paket keahlian (C3). Mata pelajaran administrasi pajak ditetapkan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan dalam dunia usaha dan industri. Mata pelajaran administrasi pajak mengajarkan tentang dasar-dasar serta tata cara perpajakan yang berlaku di Indonesia yang mengacu pada peraturan terbaru. Peraturan yang mengatur pajak di Indonesia tentu tidak sedikit. Ada banyak undang-undang dan peraturan pemerintah yang mengatur pajak. Ketika siswa mengakses situs pemerintah di sektor pajak dan keuangan untuk mencari materi siswa merasa kesulitan

karena situs tersebut ditujukan untuk umum, bukan ditujukan khusus untuk pendidikan

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas XI AK 3 SMK Negeri 2 Magelang masih rendah. Hal ini dapat terlihat pada saat pembelajaran administrasi pajak berlangsung terdapat 29 dari 34 siswa atau 85,29% siswa masih memiliki motivasi belajar yang rendah. Selain itu, terlihat saat pembelajaran berlangsung terdapat 8 siswa yang mengobrol dengan temannya, 21 siswa lainnya yang terlihat lesu dan tidak semangat dalam pembelajaran. Ketika dilontarkan pertanyaan oleh guru tentang materi saat di kelas hanya terlihat 5 siswa yang antusias dan semangat dalam menjawab pertanyaan. Hal ini disebabkan karena banyaknya peraturan dan undang undang yang mengatur pajak membuat siswa enggan membaca dan mempelajari mata pelajaran administrasi pajak untuk lebih memperdalam materi. Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Administrasi Pajak menjadi kurang untuk mempelajarinya lebih lanjut.

Mata pelajaran Administrasi Pajak merupakan mata pelajaran SMK yang masuk dalam kategori mata pelajaran paket keahlian (C3) pada kelas akuntansi. Dengan begitu siswa dituntut untuk memahami mata pelajaran Administrasi Pajak. Untuk beberapa materi yang ada pada mata pelajaran Administrasi pajak sering berubah sesuai dengan peraturan pemerintah sehingga buku pelajaran untuk mata pelajaran administrasi pajak harus sering di perbaharui. Namun, buku pelajaran yang beredar di pasaran tidak

sesuai dengan KI dan KD yang ada di sekolah. Hal tersebut membuat sekolah kesulitan untuk mendapatkan buku acuan belajar yang sesuai dengan KI dan KD. Sumber belajar siswa pun hanya terpaku pada guru saat pembelajaran di kelas. Pembelajaran administrasi pajak di kelas dilakukan dengan kegiatan yang berulang-ulang. Hanya ada ceramah dari guru dan materi didapat saat pelajaran itu juga sehingga siswa tidak dapat mempelajari materi yang selanjutnya. Hal ini membuat siswa merasa bosan. Minat siswa untuk memperdalam materi pun menjadi menurun. Dengan begitu maka motivasi belajar siswa pada mata pelajaran administrasi pajak menjadi rendah.

Motivasi Belajar sangat dibutuhkan siswa untuk menunjang kegiatan belajar yang lebih baik sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi yang ada. Motivasi belajar dapat dipengaruhi dari faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri sendiri seperti kemauan untuk belajar, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor dari lingkungan sekitar seperti media pembelajaran, metode pembelajaran, sarana prasarana pembelajaran dan sebagainya. Motivasi belajar siswa yang rendah juga disebabkan oleh tidak adanya buku pegangan mata pelajaran administrasi pajak yang lengkap dan sesuai dengan kompetensi di sekolah yang dapat digunakan siswa sebagai acuan dalam belajar. Untuk mengatasi masalah tersebut guru sering memberikan tugas mencari materi pajak di internet.

Untuk menanggulangi kurangnya bahan bacaan, Seharusnya guru maupun sekolah dapat mengupayakan untuk menyusun buku ringkasan kecil atau di sebut juga dengan buku saku untuk siswa sehingga siswa dapat dengan mudah membawa ringkasan tersebut kemana-mana. Buku saku menjadi salah satu pilihan untuk media pembelajaran yang efektif untuk dibawa kemana-mana dan dapat dibaca kapan saja pada saat yang dibutuhkan. Untuk pengembangan lebih lanjut pembuatan buku saku dapat dialihkan dari bentuk cetak menggunakan kertas ke dalam bentuk aplikasi yang dijalankan melalui *smartphone*.

Media pembelajaran berupa buku saku sudah dipergunakan dan dikembangkan oleh beberapa peneliti di berbagai sekolah untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Tetapi dari beberapa penelitian dan pengembangan tersebut masih perlu pembenahan supaya media pembelajaran buku saku menjadi lebih baik dan semakin bermanfaat dan menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah. Penelitian yang mengembangkan buku saku sebagai media pembelajaran sudah pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu tetapi masih terdapat kekurangan di penyampaian materi yang terbatas, tampilan antarmuka (*Interface*) dan fitur yang diberikan. Beberapa buku saku yang dikembangkan masih dalam bentuk cetak. Materi yang disajikan masih terbatas pada satu bahasan materi akuntansi dan belum ada yang membahas mata pelajaran administrasi pajak. Selain dalam bentuk cetak, pengembangan media buku saku ada juga dalam bentuk aplikasi. Tetapi tampilan yang dihasilkan belum sempurna dan masih perlu perbaikan. Fitur

yang ditawarkan masih dapat ditambah dan dikembangkan lagi supaya lebih memudahkan pengguna.

Dengan masih adanya kekurangan-kekurangan dalam pengembangan buku saku pada penelitian terdahulu, peneliti berusaha untuk mengembangkan media pembelajaran buku saku yang lebih baik. Dalam penelitian ini, mata pelajaran yang menjadi sasaran adalah Administrasi pajak. Buku saku yang peneliti kembangkan berupa aplikasi berbasis *android* yang nantinya akan digunakan siswa untuk belajar materi administrasi pajak yang juga akan disisipi dengan menu soal-soal latihan.

Buku Saku ini berguna untuk siswa karena berisi inti materi dan penjelasan yang telah sesuai dengan peraturan terbaru serta tidak lupa dengan rangkuman perbedaan peraturan yang lama dengan peraturan yang baru. Buku Saku yang dikembangkan bukan berbasis media cetak tetapi berbasis digital berupa aplikasi yang dapat diperbarui jika ada perubahan peraturan. Aplikasi akan berjalan pada sistem operasi *android* yang tertanam pada *smartphone*. *Android* dipilih karena siswa SMK Negeri 2 Magelang banyak yang memiliki *smartphone* dengan sistem operasi *android*. Terhitung di dalam 1 kelas sebanyak 32 dari 34 siswa memiliki *smartphone android*. *Android* yang dimiliki minimum sudah versi 2.2 atau dikenal dengan nama *android froyo*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Buku Saku Berbasis *Android* Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran

Administrasi Pajak Untuk Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2017/2018”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Motivasi belajar Administrasi Pajak siswa masih rendah dilihat dari minat siswa yang kurang dan siswa merasa bosan saat pembelajaran.
2. Siswa mengalami hambatan dalam mencari sumber materi Pembelajaran Administrasi Pajak yang sesuai dengan materi pokok yang ada pada silabus.
3. Pengembangan buku saku sebelumnya masih banyak kekurangan pada tampilan dan fitur latihan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut peneliti memusatkan perhatian pada sumber materi yang digunakan serta motivasi belajar siswa yang masih rendah. Oleh karena itu penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk Buku Saku Berbasis *Android* sebagai upaya peningkatan motivasi belajar pada mata pelajaran administrasi pajak untuk siswa kelas XI akuntansi SMK Negeri 2 Magelang tahun ajaran 2017/2018.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang ada, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana tahap-tahap pengembangan media Buku Saku Berbasis *Android* pada mata pelajaran Administrasi Pajak untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Magelang?
2. Bagaimana kelayakan media Buku Saku Berbasis *Android* pada mata pelajaran Administrasi Pajak untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Magelang berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, serta praktisi pembelajaran akuntansi?
3. Bagaimana respon siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Magelang terhadap media Buku Saku berbasis *Android*?
4. Bagaimana peningkatan Motivasi Belajar siswa kelas XI AK 3 SMK Negeri 2 Magelang tahun ajaran 2017/2018 setelah menggunakan Buku Saku Berbasis *Android*?

E. Tujuan Pengembangan

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

1. Untuk mengetahui tahap-tahap pengembangan media Buku Saku Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran administrasi pajak.
2. Untuk mengetahui kelayakan media Buku Saku Berbasis *Android* sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran administrasi pajak untuk siswa kelas XI AK SMK Negeri 2 Magelang.
3. Untuk mengetahui respon siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Magelang terhadap media Buku Saku berbasis *Android*.

4. Mengetahui ada atau tidaknya peningkatan motivasi belajar siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 2 Magelang tahun ajaran 2017/2018 setelah menggunakan aplikasi Buku Saku Berbasis *Android*.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Media yang dihasilkan.

Media yang dihasilkan berupa Buku Saku Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran yang memuat materi dan latihan soal dalam bentuk aplikasi yang dijalankan di *smartphone* yang menggunakan sistem operasi *Andorid*. Aplikasi dikemas dengan menarik untuk membuat siswa lebih tertarik belajar dengan memanfaatkan *smartphone* untuk kegiatan pembelajaran.

2. Materi yang disajikan.

Materi yang terdapat pada aplikasi sesuai dengan kompetensi dasar pada mata pelajaran Administrasi pajak kelas XI SMK Negeri 2 Magelang yang berdasarkan pada kurikulum 2013.

3. Jenis Media Pembelajaran.

Jenis media berupa media pembelajaran berbasis *Android*. Media pembelajaran ini dapat digunakan melalui *smartphone* dengan sistem operasi *Android* (minimal versi 2.2/froyo) sehingga dapat dijadikan sebagai sumber belajar mandiri bagi siswa.

G. Manfaat Pengembangan

Dikembangkannya media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis

1. Manfaat Teoritis

Berupa sumbangan teori yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran administrasi pajak untuk siswa kelas XI AK SMK Negeri 2 Magelang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Guru dapat mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar melalui media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar sehingga anak didik dapat menambah pemahaman mengenai materi yang diajarkan dan dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk mengajarkan akuntansi agar lebih menyenangkan

b. Bagi siswa

Bagi Siswa, dapat memberikan alternatif pembelajaran Akuntansi kepada siswa sehingga siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapanpun dan di manapun

c. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan sebagai bekal untuk menjadi seorang pendidik

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang disusun merupakan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa di luar kelas di mana pun dan kapan pun.
2. Siswa memiliki *smartphone* yang menggunakan OS *Android* sehingga dapat digunakan untuk membuka media pembelajaran.
3. Validator memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas/kelayakan media pembelajaran yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor pendorong bagi siswa untuk dapat belajar secara aktif di dalam kelas. Motivasi belajar timbul dari dalam diri sendiri yang mendorong seseorang untuk belajar demi mencapai suatu tujuan. Sumadi Suryabrata (2012:70) mengemukakan bahwa Motivasi Belajar adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas belajar guna mencapai sesuatu tujuan.

Hamzah B. Uno (2014: 1) berpendapat bahwa Motivasi Belajar adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Selain dorongan dari dalam diri seseorang, motivasi belajar juga dapat tumbuh dengan bantuan dari luar. Guru dan lingkungan belajar merupakan salah satu aspek yang berperan penting untuk dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa agar kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pemahaman tersebut sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Mulyasa (2006: 174), Motivasi Belajar akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, baik yang menyangkut kejiwaan, perasaan, dan emosi untuk kemudian bertindak atau melakukan tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif untuk mencapai Prestasi Belajar yang optimal.

Berdasarkan uraian dari beberapa ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan suatu dorongan baik dari dalam diri maupun lingkungan untuk melakukan aktivitas-aktivitas belajar guna mencapai suatu tujuan. Motivasi belajar juga menimbulkan perubahan energi (kejiwaan, perasaan, dan emosi) yang menyebabkan adanya perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan.

b. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi Belajar yang ada pada diri seseorang menurut Sardiman A.M. (2014: 83) memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik

mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).

- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah “untuk orang dewasa” (misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap setiap tindak kriminal, amoral, dan sebagainya).
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja sehingga kurang kreatif).
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Indikator Motivasi Belajar menurut Hamzah B. Uno (2014: 23) yaitu:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil. Siswa memiliki target untuk sukses dalam proses pembelajaran.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Siswa menyadari bahwa belajar adalah suatu kebutuhan.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan. Siswa melakukan usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar. Siswa mendapatkan nilai dan penghargaan yang memacunya untuk lebih baik lagi.

- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Siswa tidak jenuh dan fokus pada proses pembelajaran yang berlangsung.
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik. Lingkungan kondusif dapat dibangun melalui peran teman, guru, dan keluarga.

Menurut Nana Sudjana (2013: 61) Motivasi Belajar pada siswa dapat dilihat dari hal-hal berikut :

- 1) Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran.
 - 2) Semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya.
 - 3) Tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya.
 - 4) Reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru.
 - 5) Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan
- Jika seorang siswa memiliki ciri-ciri seperti yang telah dikemukakan oleh para ahli tersebut maka siswa dianggap sudah memiliki motivasi belajar. Indikator Motivasi Belajar yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada pendapat dari Sardiman dengan beberapa penyesuaian.

c. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor pendorong bagi siswa untuk dapat belajar secara aktif di dalam kelas. Motivasi

belajar timbul dari dalam diri sendiri yang mendorong seseorang untuk belajar demi mencapai suatu tujuan.

Fungsi motivasi dalam kegiatan belajar menurut Oemar Hamalik (2012:175) adalah sebagai berikut:

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi tidak akan timbul perbuatan seperti belajar.
- 2) Sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan kepada pencapaian tujuan yang diinginkan.
- 3) Sebagai penggerak, berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan

Fungsi motivasi dalam belajar juga dikemukakan Sardiman A.M (2014: 85). Sardiman menyebutkan ada 3 fungsi motivasi dalam belajar yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.

3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seseorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2002: 123) ada tiga fungsi motivasi:

- 1) Motivasi sebagai pendorong perbuatan. Motivasi berfungsi sebagai pendorong untuk mempengaruhi sikap apa yang seharusnya anak didik ambil dalam rangka belajar.
- 2) Motivasi sebagai penggerak perbuatan. Dorongan psikologis melahirkan sikap terhadap anak didik itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbendung, yang kemudian terjelma dalam bentuk gerakan psikofisik.
- 3) Motivasi sebagai pengarah perbuatan. Anak didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang diabaikan.

Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung akan lebih aktif dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran. Mereka akan dengan segera menyelesaikan suatu kegiatan pembelajaran,

sebaliknya siswa yang memiliki motivasi rendah cenderung untuk bermalas-malasan dan kurang bersemangat dalam kegiatan pembelajaran.

d. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar menurut Dwi Presetya (2014:38-39) antara lain

- 1) Faktor Internal; faktor yang berasal dari dalam diri individu terdiri atas:
 - a) Persepsi Individu mengenai diri sendiri; seseorang termotivasi atau tidak untuk melakukan sesuatu banyak tergantung pada proses kognitif berupa persepsi. Persepsi seseorang tentang dirinya sendiri akan mendorong dan mengarahkan perilaku seseorang untuk bertindak.
 - b) Harga diri dan prestasi; faktor ini mendorong atau mengarahkan individu (memotivasi) untuk berusaha agar menjadi pribadi yang mandiri, kuat, dan memperoleh kebebasan serta mendapatkan status tertentu dalam lingkungan masyarakat, serta mendorong individu untuk berprestasi.
 - c) Harapan; adanya harapan-harapan akan masa depan. Harapan ini merupakan informasi objektif dari lingkungan yang memengaruhi sikap dan perasaan subjektif seseorang. Harapan merupakan tujuan dari perilaku. Kebutuhan

manusia dimotivasi oleh kebutuhan untuk menjadikan dirinya sendiri yang berfungsi secara penuh, sehingga mampu meraih potensinya secara total. Kebutuhan akan mendorong dan mengarahkan dan memberi respon terhadap tekanan yang dialaminya.

- 2) Faktor Eksternal; faktor yang berasal dari luar individu, terdiri atas:
 - a) Jenis dan sifat pekerjaan; dorongan untuk bekerja pada jenis dan sifat pekerjaan tertentu sesuai dengan objek pekerjaan yang tersedia akan mengarahkan individu untuk menentukan sikap atau pilihan pekerjaan yang akan ditekuni.
 - b) Kelompok kerja di mana individu bergabung; kelompok kerja atau organisasi tempat di mana individu bergabung dapat mendorong atau mengarahkan perilaku individu dalam mencapai suatu tujuan perilaku tertentu. Peranan kelompok kerja atau organisasi ini dapat membantu individu mendapatkan kebutuhan akan nilai-nilai kebenaran, kejujuran, kebijakan serta dapat memberikan arti bagi individu sehubungan dengan kiprahnya dalam kehidupan sosial.
 - c) Situasi lingkungan pada umumnya; setiap individu terdorong untuk berhubungan dengan rasa mampunya dalam melakukan interaksi secara efektif dengan lingkungannya.

Hamzah B. Uno (2014: 33) menyebutkan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar sebagai berikut:

- 1) Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat atau keinginan, dorongan belajar dan harapan akan cita-cita.
- 2) Sedangkan faktor ekstrinsik adalah penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Tetapi harus diingat, kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat.

Sejalan dengan pendapat dari Dwi Prasetya dan Hamzah B Uno, faktor yang mempengaruhi motivasi belajar menurut Eveline Siregar & Hartini Nara (2011: 50) yaitu

- 1) Motivasi Intrinsik, adalah motivasi yang berasal dari dalam diri individu tanpa adanya rangsangan dari luar. Motivasi intrinsik dalam realitasnya lebih memiliki daya tahan yang lebih kuat dibanding motivasi ekstrinsik.
- 2) Motivasi Ekstrinsik, adalah motivasi yang berasal dari luar. Berbeda dengan motivasi intrinsik, motivasi ekstrinsik terjadi karena adanya rangsangan dari luar misalnya pemberian pujian, pemberian nilai maupun hadiah dan faktor-faktor eksternal lainnya yang memiliki daya dorong

motivational seperti media pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

Berdasarkan pendapat dari para ahli maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar seseorang ada 2 macam, yaitu faktor intrinsik atau disebut juga faktor dari dalam diri sendiri dan yang kedua adalah faktor ekstrinsik atau faktor yang merupakan dorongan dari luar. Contoh dari faktor ekstrinsik adalah ketika siswa rajin belajar karena ingin mendapatkan pujian dari guru dan orang tuanya.

2. Pembelajaran Administrasi Pajak

a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan sebuah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2013: 2). Muhibbin Syah (2013: 92) mengatakan bahwa “belajar dapat dipahami sebagai perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif”.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan ke arah yang lebih baik. Dalam interaksi tersebut banyak sekali faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal yang datang dari dalam

individu, maupun faktor eksternal dari lingkungan (Mulyasa, 2006: 255). Belajar merupakan proses kompleks yang terjadi pada sepanjang hidup setiap orang karena adanya interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Proses belajar ini dapat terjadi di mana saja dan kapan saja. Proses belajar ini akan menimbulkan perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikap seseorang (Azhar Arsyad, 2016:1).

Dari berbagai pendapat yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran terjadi melalui proses interaksi antara siswa, lingkungan, dan sistem yang mendukung proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Administrasi pajak

Pajak adalah kontribusi wajib kepada negara yang terutang oleh orang pribadi atau badan yang bersifat memaksa berdasarkan Undang-Undang dengan tidak mendapatkan imbalan langsung dan digunakan untuk keperluan negara baik sebesar-besarnya kemakmuran rakyat. Hal ini mengandung maksud bahwa pajak (1) dipungut oleh negara (baik pemerintah pusat maupun daerah) (2) dipungut/dipotong berdasarkan dengan kekuatan Undang-Undang serta aturan pelaksanaannya. (3) tidak dapat ditunjukkan adanya kontra prestasi langsung, (4) diperuntukkan bagi pengeluaran pembayaran pemerintah yang bermanfaat bagi kemakmuran rakyat (Isroah, 2013:1).

Dari pengertian beberapa ahli tentang pajak dapat disimpulkan bahwa pajak merupakan pungutan wajib bagi warga negara yang ditujukan untuk negara demi kepentingan negara bagi sebesar-besarnya kemakmuran rakyat. Pajak diatur melalui UU yang berlaku dan dilaksanakan oleh pemerintah sektor pajak.

Administrasi pajak merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di SMK Negeri 2 Magelang yang masuk dalam kategori C3 atau kelompok mata pelajaran paket keahlian bidang bisnis dan manajemen. Administrasi pajak mempelajari tentang pengertian, manfaat, dan tata cara perpajakan yang ada di Indonesia.

Materi pokok Administrasi pajak adalah sebagai berikut:

- 1) KD 1, Mengidentifikasi jenis-jenis pajak dan pungutan lain selain pajak.
 - a) Definisi pajak
 - b) Pungutan lain selain pajak
 - c) Fungsi pajak
 - d) Kedudukan hukum pajak
 - e) Jenis-jenis pajak
 - f) Tata cara pemungutan pajak
 - g) Tarif pajak

- 2) KD 2, Mengidentifikasi nomor pokok wajib pajak (NPWP) dan nomor pengukuhan pengusaha kena pajak (NPPKP).
 - a) Pengertian wajib pajak
 - b) Hak-hak dan kewajiban wajib pajak
 - c) Pengertian dan fungsi Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP)
 - d) Tata cara memperoleh NPWP
 - e) Penghapusan NPWP
 - f) Pengertian dan fungsi nomor Pengukuhan Pengusaha Kena Pajak (PPKP)
 - g) Tempat dan jangka waktu pelaporan usaha
 - h) Pencabutan PPKP
- 3) KD 3, Mengidentifikasi surat pemberitahuan (SPT) serta tata cara penyelesaiannya.
 - a) Pengertian dan fungsi surat pemberitahuan (SPT)
 - b) Tata cara penyelesaian SPT
 - c) Batas waktu dan perpanjangan penyampaian SPT
 - d) Sanksi keterlambatan dan tidak menyampaikan SPT
 - e) Pembetulan SPT
 - f) Wajib pajak yang dikecualikan dari kewajiban SPT
- 4) KD 4, Mengidentifikasi surat setoran pajak (SSP) dan tata cara penyelesaiannya serta tata cara pembayaran pajak.
 - a) Pengertian dan fungsi surat setoran pajak (SSP)
 - b) Petunjuk pengisian SSP

- c) Pembayaran pajak
 - d) Kelebihan pembayaran pajak
- 5) KD 5, Mengidentifikasi surat ketetapan pajak (SKP), surat ketetapan pajak kurang bayar (SKPKB), surat ketetapan pajak kurang bayar tambahan (SKPKBT), surat ketetapan pajak lebih bayar (SKPLB) dan surat ketetapan pajak nihil (SKPN).
- a) Jenis-jenis surat ketetapan pajak (SKP)
 - b) Pengertian, fungsi, dan alasan penerbitan surat ketetapan pajak kurang bayar (SKPKB)
 - c) Sanksi administrasi penerbitan SKPKB
 - d) Pengertian, fungsi, dan alasan penerbitan surat ketetapan pajak kurang bayar tambahan (SKPKBT)
 - e) Pengertian, fungsi, dan alasan penerbitan surat ketetapan pajak lebih bayar (SKPLB)
 - f) Perhitungan dan pengembalian kelebihan pembayaran pajak
 - g) Pengertian surat ketetapan pajak nihil (SKPN)
- 6) KD 6, Menentukan subjek dan objek pajak penghasilan secara umum.
- a) Definisi dan dasar hukum pajak penghasilan (PPh).
 - b) Pengertian dan pengelompokan subyek pajak
 - c) Kewajiban pajak subyektif
 - d) Pengecualian subyek pajak
 - e) Pengertian obyek pajak penghasilan

- f) Bukan obyek pajak penghasilan
 - g) Obyek pajak penghasilan bentuk usaha tetap
- 7) KD 7, Mengidentifikasi pengeluaran yang dapat dibebankan sebagai biaya dan pengeluaran yang tidak dapat dibebankan sebagai biaya.
- a) Pengurangan atau biaya yang diperkenankan dikurangi dari penghasilan bruto
 - b) Pengurangan atau biaya yang tidak diperkenankan dikurangi dari penghasilan bruto
- 8) KD 8, Menentukan harga perolehan atau harga penjualan harta dalam rangka menghitung penghasilan.
- a) Batasan pengertian harga perolehan dan harga penjualan
 - b) Penentuan harga perolehan dan harga penjualan jika terjadi :
 - jual beli harta
 - tukar menukar harta
 - pengambilalihan usaha
 - hibah/ bantuan/ sumbangan
 - Pengalihan harta termasuk setoran tunai sebagai pengganti penyertaan modal
 - Penilaian atau pemakaian persediaan
- 9) KD 9, Menjelaskan norma penghitungan dan penghitungan pajak penghasilan akhir tahun.
- a) Pengertian norma penghitungan

b) Norma penghitungan PPh

- Peredaran bruto dan penghasilan neto
- Penghitungan khusus bagi wajib pajak tertentu

c) Penghitungan PPh

- Bagi wajib pajak dalam negeri
- Bagi wajib pajak luar negeri

Untuk Silabus, kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran Administrasi Pajak secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 3 halaman 143.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian, yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media (Azhar Arsyad, 2016:3). Sementara itu Briggs dalam Arief S. Sadiman (2014: 6), mengemukakan bahwa “media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Contohnya adalah buku, film, kaset, film bingkai”.

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik.

- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
 - a) menimbulkan kegairahan belajar
 - b) memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan
 - c) memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Dengan sifat unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk semua siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan (Arif S, Sadiman, 2014: 17-18).

Menurut Hujair AH. Sanaky (2009: 3), “Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran”. Pembelajaran merupakan suatu proses belajar dan mengajar yang dilakukan oleh guru dengan siswa di dalam kelas. Kegiatan belajar mengajar merupakan saat dimana guru dan siswa saling berkomunikasi untuk menyalurkan informasi.

Komunikasi yang baik antara siswa dan guru dapat tercipta dengan adanya bantuan perantara penyampai pesan berupa media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran maka komunikasi akan terjalin dengan baik dan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Pemahaman ini selaras dengan pendapat Yudhi Munadi (2013: 7-8) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu guru menyampaikan materi pelajaran secara efisien dan efektif.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran dikelompokkan menjadi empat jenis menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010: 3-4), yaitu:

- 1) Media grafis, seperti gambar, foto, grafik, bagan, komik, poster, dan lain-lain.
- 2) Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, dan lain-lain.
- 3) Media proyeksi, seperti *slide*, *film strip*, penggunaan OHP, dan lain-lain.

4) Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Pendapat lain yang sejenis dari Wina Sanjaya (2013: 172) yang mengklasifikasi jenis media dari sudut mana melihatnya, yaitu:

1) Dilihat dari sifatnya, media terdapat

- 1) Media *auditif*, yaitu media yang hanya dapat didengar saja.
- 2) Media *visual*, yaitu media yang dapat dilihat saja tanpa ada unsur suara.
- 3) Media *audiovisual*, yaitu media yang mengandung unsur gambar dan juga suara seperti video atau film.

2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya

- 1) Media yang memiliki daya liput luas seperti radio dan televisi.
- 2) Media yang memiliki daya liput yang terbatas seperti *film slide*, video dan sebagainya.

3) Dilihat dari cara pemakaiannya

- 1) Media yang diproyeksikan seperti film, *slide powerpoint*, proyeksi transparansi (OHP).
- 2) Media yang tidak diproyeksikan seperti foto, gambar, radio, lukisan, dan sebagainya.

Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa jenis media terdapat media grafis (*visual*), grafis serta suara (*audiovisual*), tiga dimensi, media proyeksi serta media dengan menggunakan alam.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media menurut Azhar Arsyad (2016) adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antar siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau ke kebun binatang.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010: 2) media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Ada beberapa alasan, mengapa media

pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa. Alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa siswa antara lain:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Arsyad, manfaat media pembelajaran menurut Ega Rima Wati (2016: 13-16) adalah sebagai berikut:

- 1) Manfaat umum
 - a) Lebih menarik, pembelajaran dengan media yang inovatif akan menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

- b) Materi jelas, materi akan menjadi lebih jelas maknanya sehingga memungkinkan siswa menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Tidak mudah bosan, metode dalam proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal dari guru, sehingga siswa tidak mudah bosan dan guru tidak kehabisan energi.
- d) Siswa lebih aktif, siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab siswa tidak hanya mendengarkan guru akan tetapi juga aktif dalam sebuah kegiatan.

2) Manfaat praktis

- a) Meningkatkan proses belajar, media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi.
- b) Memotivasi siswa, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi belajar.
- c) Merangsang kepekaan, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d) Terjadi interaksi langsung, media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Dari beberapa pengertian para ahli maka dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran

tidak lain adalah memperlancar proses interaksi antara guru dan siswa, dalam hal ini membantu siswa belajar secara optimal.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media yang digunakan untuk media pembelajaran, harus sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan suatu media pembelajaran karena menyangkut keefektifan penggunaan media. Kriteria tersebut dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2016: 75-76), yaitu:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan.
- 4) Guru terampil menggunakannya.
- 5) Pengelompokan sasaran.
- 6) Mutu teknis

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010: 4-5) menyatakan kriteria pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan hal berikut:

- 1) Ketetapan dengan tujuan pembelajaran
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran
- 3) Kemudahan memperoleh media
- 4) Keterampilan guru dan menggunakannya
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya

6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa

Pendapat tersebut senada dengan pendapat Rudi Sisislana & Cepy Riyana (2008: 70) tentang kriteria umum pemilihan media, yaitu:

- 1) Kesesuaian dengan tujuan (*instructional goals*)
- 2) Kesesuaian dengan materi pembelajaran
- 3) Kesesuaian dengan karakteristik pembelajaran atau siswa
- 4) Kesesuaian dengan teori
- 5) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa
- 6) Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas, pendukung, dan waktu yang tersedia.

Dari ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media harus memiliki kriteria tertentu agar efektif dalam penggunaannya. Kriteria tersebut adalah kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, gaya belajar siswa, materi pembelajaran, kondisi sekolah, serta praktis dalam penggunaannya.

e. Penilaian Media Pembelajaran

Aspek dan kriteria dalam penilaian pengembangan media pembelajaran menurut Romi Satria Wahono (2006) yaitu:

- 1) Aspek Rekayasa Perangkat
 - a) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran
 - b) *Reliable* (handal)

- c) *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)
- d) *Usabilitas* (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
- e) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/*software/tool* untuk pengembangan
- f) Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai *hardware* dan *software* yang ada)
- g) Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi
- h) Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), *trouble shooting* (jelas, restruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program)
- i) *Reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain)

2) Aspek Desain Pembelajaran

- a) Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan,realistik)
- b) Relevansi tujuan pembelajaran dengan KI/KD/Kurikulum
- c) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran
- d) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran
- e) Interaktivitas

- f) Pemberian motivasi belajar
- g) Kontekstualitas dan aktualitas
- h) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
- i) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
- j) Kedalaman materi
- k) Kemudahan untuk dipahami
- l) Sistematis, runtut, alur logika jelas
- m) Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan
- n) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran
- o) Ketepatan dan kecepatan alat evaluasi
- p) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi

3) Aspek Komunikasi Visual

- a) Komunikatif; sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran
- b) Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan
- c) Sederhana dan memikat
- d) Audio (narasi, *sound effect, backsound,music*)
- e) Visual (*layout,design,typography,warna*)
- f) Media bergerak (*animasi, movie*)
- g) *Layout interactive* (ikon navigasi)

Berdasarkan pendapat ahli mengenai aspek dan kriteria penilaian kelayakan media pembelajaran peneliti menetapkan beberapa aspek dan kriteria penilaian Buku Saku sebagai media

pembelajaran yang akan dikembangkan untuk dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Aspek dan kriteria penilaian Buku Saku sebagai media pembelajaran dimodifikasi dari kriteria penilaian media menurut ahli disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik media yang dibuat.

Aspek dan kriteria penilaian untuk ahli materi meliputi 4 aspek yaitu aspek materi, soal, kebahasaan, dan keterlaksanaan.

Untuk aspek materi adalah :

- a) Relevansi materi
- b) Pemilihan materi

Untuk aspek soal adalah :

- a) Pemilihan soal
- b) Kunci jawaban soal

Untuk aspek kebahasaan adalah :

- c) Penyampaian materi
- d) Istilah

Untuk aspek keterlaksanaan adalah :

- a) Kebermanfaatan aplikasi

Aspek dan kriteria penilaian untuk ahli media meliputi dua aspek, yaitu aspek rekayasa perangkat lunak dan komunikasi visual.

Untuk aspek rekayasa perangkat lunak adalah:

- a) Ukuran file aplikasi
- b) Proses instalasi

- c) Kelancaran aplikasi
- d) Dapat dijalankan diberbagai *hardware*
- e) Desain program
- f) Dapat digunakan kembali

Untuk aspek komunikasi visual adalah:

- a) komunikatif
- b) kreatif
- c) ikon navigasi
- d) Tampilan aplikasi

Aspek dan kriteria penilaian untuk praktisi pembelajaran akuntansi atau guru meliputi tiga aspek, yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran dan komunikasi visual.

Untuk aspek rekayasa perangkat lunak adalah:

- a) Pemilihan materi
- b) Perumusan soal
- c) Kunci jawaban soal
- d) Penggunaan Bahasa
- e) Kebermanfaatan aplikasi

Untuk aspek desain pembelajaran adalah :

- a) Konsistensi materi dengan standar isi (KI dan KD)
- b) Pemilihan materi
- c) Perumusan soal
- d) Kunci jawaban soal

- e) Penggunaan Bahasa
- f) Kebermanfaatan aplikasi

Untuk aspek komunikasi visual adalah :

- a) komunikatif
- b) kreatif
- c) ikon navigasi
- d) Tampilan aplikasi

Aspek dan kriteria pendapat dari siswa meliputi tiga aspek, yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual.

Untuk aspek rekayasa perangkat lunak adalah:

- a) Proses instalasi
- b) Kelancaran aplikasi
- c) Desain program
- d) Dapat digunakan kembali

Untuk aspek desain pembelajaran adalah :

- a) Pemilihan materi
- b) Perumusan Soal
- c) Penggunaan bahasa
- d) Kebermanfaatan aplikasi

Untuk aspek komunikasi visual :

- a) Komunikatif
- b) Kreatif

- c) Ikon navigasi
- d) Tampilan aplikasi

4. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Model Pengembangan

Ada beberapa model pengembangan media pembelajaran. Masing-masing memiliki jumlah tahapan yang berbeda akan tetapi memiliki tujuan yang sama. Berikut adalah beberapa model pengembangan media pembelajaran menurut beberapa ahli:

1) ADDIE

Model pengembangan media pembelajaran ADDIE ini dikembangkan oleh Dick and Carry, model ini terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Menurut Endang Mulyatiningsih (2012: 199-201) kelima tahapan tersebut yaitu:

a) *Analysis*

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Setelah analisis masalah perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru, peneliti juga perlu menganalisis

kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru tersebut.

b) Design

Kegiatan ini merupakan proses sistematik yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

c) Development

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

d) Implementation

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model/metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan

model/metode baru yang dikembangkan. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model/metode berikutnya.

e) *Evaluation*

Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- (1) Melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara yang kritis
- (2) Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk
- (3) Mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran
- (4) Mencari informasi apa saja yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil yang baik

2) Borg and Gall

Borg & Gall merupakan pengembang dalam model ini. Pada model ini terdapat sepuluh tahap yang harus dilalui dalam metode penelitian R & D. Tahap tersebut dijelaskan dalam bukunya Endang Mulyatiningsih (2012: 163-165) sebagai berikut:

a) *Research and Information Collection*

Pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan, menelaah kajian pustaka, dan mengidentifikasi faktor-faktor yang menimbulkan permasalahan sehingga diperlukan pengembangan model yang baru.

b) Planning

Tahap *planning* peneliti mulai membuat rancangan model yang akan dikembangkan. Hal yang direncanakan diantaranya yaitu penetapan model, perumusan tujuan, kegiatan yang akan dilakukan pada setiap tahap, dan menguji kelayakan rancangan model.

c) Develop Preliminary Form of Product

Pada tahap ini bentuk awal model dan perangkat yang diperlukan disusun. Proses penelitian pada tahap ini dilakukan dengan cara melakukan validasi rancangan model oleh ahli yang sesuai dengan bidangnya. Hasil validasi akan dikaji untuk memperbaiki rancangan model sebelum diujicobakan.

d) Preliminary Field Testing

Pada tahap ini model dan perangkatnya siap digunakan, kemudian dilakukan uji coba rancangan model. Uji coba yang dilakukan adalah dalam skala kecil, berkisar antara 6-12 orang responden. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi, wawancara, dan kuisioner. Data yang diperoleh dianalisis dan dievaluasi untuk memperbaiki model pada tahap selanjutnya.

e) Main Product Revision

Revisi yang dilakukan didasarkan pada uji coba sebelumnya.

Produk dianalisis kekurangannya dan diperbaiki.

f) *Main Field Testing*

Tahap ini produk diuji di lapangan dengan mengambil sampel yang lebih banyak antara 30-100 responden. Saat uji lapangan pada tahap ini, pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif mulai dilakukan untuk dievaluasi.

g) *Operasional Product Revision*

Produk direvisi kembali setelah diuji cobakan. Hal ini dilakukan terutama jika ada kendala baru yang belum terpikirkan.

h) *Operational Field Testing*

Pada tahap ini implementasi model dilakukan dengan wilayah yang luas dengan mengambil sampel 40-200 responden. Data yang diperoleh dianalisis dan dilaporkan secara keseluruhan.

i) *Final Product Revision*

Tahap ini dilakukan revisi terakhir sebelum produk dipublikasikan. Dengan adanya revisi terakhir ini model terbebas dari kekurangan dan layak digunakan.

j) *Dissemination and Implementation*

Pada tahap ini dilakukan pelaporan hasil penelitian dan publikasi pada produk yang dikembangkan.

3) Model 4D

Model 4D merupakan model yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). 4D merupakan singkatan dari *Define*, *Design*, *Development*, dan *Dissemination* yang juga merupakan tahapan-tahapan penelitian. Menurut Endang Mulyatiningsih (2012: 195) tahapan dalam model 4D yaitu:

a) Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap pendefinisian merupakan tahap studi pendahuluan. Studi pendahuluan dapat dilakukan dengan studi pustaka dan studi lapangan. Terdapat beberapa tahap dalam tahap pendefinisian yaitu analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan.

b) Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan peneliti merancang produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini rancangan awal model produk sudah jadi.

c) Tahap Pengembangan (*Development*)

Kegiatan pengembangan dilakukan dengan langkah validasi model oleh ahli, revisi model berdasarkan masukan dari para pakar pada saat validasi, uji coba terbatas dalam pembelajaran di kelas, revisi model berdasarkan hasil uji coba, dan implementasi model pada wilayah yang lebih luas.

d) Tahap penyebaran (*Disseminate*)

Tahap ini media yang dikembangkan yang sudah jadi diimplementasikan dan disebarluaskan.

Pada pengembangan media pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android*, peneliti menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE dipilih karena model tersebut yang dirasa tepat untuk digunakan. Karena pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android* hanya berpusat dan berfokus di satu kelas pada suatu sekolah. Selain itu ADDIE lebih tepat dipergunakan karena penelitian ini memiliki satu tujuan yaitu peningkatan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar tersebut akan diketahui pada tahap akhir pengembangan yaitu pada tahap evaluasi.

b. Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android*

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 185), buku saku adalah buku yang berukuran kecil yang dapat disimpan dalam saku dan mudah dibawa ke mana-mana. Selain itu Setyono, Sukarmin & Wahyuningsih (2013: 118) berpendapat buku saku bisa diartikan sebagai “buku yang ukurannya kecil, ringan, mudah dibawa ke mana-mana, dan bisa dibaca kapan saja”. Definisi secara umum buku saku dari pengertian tersebut adalah buku yang berukuran kecil yang berisi informasi dan dapat disimpan dalam saku sehingga mudah dibawa ke mana-mana. Melalui buku saku siswa dapat memperoleh informasi tanpa banyak membuang waktu untuk

mengetahui inti dari informasi tersebut. Dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan Buku Saku berbasis *Android*.

Android menurut Satyaputra dan Aritonang (2014: 2) adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai jembatan antara *device* (piranti) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *device*-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*.

Sistem operasi *Android* ini bersifat *open source* sehingga programmer berbondong-bondong untuk membuat aplikasi maupun memodifikasi sistem ini. Para programmer memiliki peluang yang sangat besar untuk terlibat mengembangkan aplikasi *Android* karena alasan *open source* tersebut.

Menurut Arif Akbarul Huda (2013: 4-5) komponen aplikasi merupakan bagian penting dari sebuah *Android*. Setiap komponen mempunyai fungsi yang berbeda, dan antara komponen atau dengan yang lainnya bersifat saling berhubungan. Berikut ini komponen aplikasi yang harus diketahui, yaitu :

- 1) *Activites*. *Activity* merupakan satu halaman antarmuka yang bisa digunakan oleh *user* (pengguna) untuk berinteraksi dengan aplikasi. Biasanya dalam satu *activity* terdapat *button*, *spinner*, *list view*, *edit text*, dan sebagainya. Satu aplikasi dalam *Android* dapat terdiri atas lebih dari satu *Activity*.

- 2) Services. Services merupakan komponen aplikasi yang dapat berjalan secara *background*, misalnya digunakan untuk memuat data dari *server database*. Selain itu, aplikasi pemutar musik atau radio juga memanfaatkan servis supaya aplikasinya bisa tetap berjalan meskipun pengguna melakukan aktivitas dengan aplikasi lain.
- 3) *Contact Provider*. Komponen ini digunakan untuk mengelola data sebuah aplikasi, misalnya kontak telepon. Siapapun bisa membuat aplikasi *Android* dan dapat mengakses kontak yang tersimpan pada sistem *Android*. Oleh karena itu, agar dapat mengakses kontak, *user* (pengguna) memerlukan komponen *contact provider*.
- 4) *Broadcast Receiver*. Fungsi komponen ini sama seperti bahasa terjemahannya yaitu penerima pesan. Kasus baterai lemah merupakan kasus yang sering dialami *handphone Android*. Sistem *Android* dirancang untuk menyampaikan “pengumuman” secara otomatis jika baterai habis. Apabila aplikasi yang dibuat dilengkapi dengan komponen *broadcast receiver*, maka *user* (pengguna) dapat mengambil tindakan menyimpan kemudian menutup aplikasi atau tindakan yang lain.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa Buku Saku Berbasis *Android* merupakan buku atau bacaan yang ringkas, ringan, mudah dibawa kemana-mana dengan mengubah tampilan fisik buku

menjadi sebuah aplikasi yang dijalankan melalui sistem operasi berbasis *android*. Buku Saku Berbasis *Android* yang dikembangkan oleh peneliti merupakan aplikasi yang ditujukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran administrasi pajak. Di dalam aplikasi juga terdapat beberapa soal pilihan ganda yang bisa dimanfaatkan siswa untuk melatih pengetahuan dan pemahaman mereka.

5. Media Pembelajaran Berbasis *Android*

a. Media Pembelajaran *Mobile Learning*

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di dalam dunia pendidikan terus berkembang dengan berbagai strategi yang pada dasarnya dapat dikelompokkan ke dalam sistem *Electronic Learning (E-Learning)* sebagai bentuk pembelajaran dengan memanfaatkan media digital. Istilah *mobile learning* pula dapat dikatakan sebagai bentuk pembelajaran yang memanfaatkan perangkat dan teknologi bergerak.

Mobile Learning (M-Learning) adalah pengembangan dari *E-Learning*. Istilah *mobile learning* mengacu kepada perangkat IT yang bergerak, dapat berupa PDA (*Personal Digital Assistant*), telepon seluler, laptop, tablet PC, dan sebagainya. *Mobile learning* dapat memudahkan pengguna untuk mengakses konten pembelajaran di mana saja dan kapan saja, tanpa harus mengunjungi suatu tempat tertentu pada waktu tertentu. *Mobile learning*

berhubungan dengan mobilitas belajar, dalam arti pelajar semestinya mampu terlibat dalam kegiatan pendidikan tanpa harus melakukan di sebuah lokasi fisik tertentu. (Panji Wisnu Wirawan 2011: 22-23)

Dari uraian tersebut dapat di simpulkan bahwa *M-Learning* merupakan pengembangan dari *E-learning*. Pemanfaatan *M-Learning* menggunakan perangkat elektronik yang dapat dibawa kemana-mana seperti laptop, *smartphone*, dan tablet pc.

b. Definisi *Android*

Android menurut Satyaputra dan Aritonang (2014: 2) adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai jembatan antara *device* (piranti) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *device*-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*.

Sistem operasi *Android* ini bersifat *open source* sehingga programmer berbondong-bondong untuk membuat aplikasi maupun memodifikasi sistem ini. Para programmer memiliki peluang yang sangat besar untuk terlibat mengembangkan aplikasi *Android* karena alasan *open source* tersebut.

c. Komponen Aplikasi *Android*

Menurut Arif Akbarul Huda (2013: 4-5) komponen aplikasi merupakan bagian penting dari sebuah *Android*. Setiap komponen mempunyai fungsi yang berbeda, dan antara komponen atau dengan

yang lainnya bersifat saling berhubungan. Berikut ini komponen aplikasi yang harus diketahui, yaitu :

- 1) *Activites.* *Activity* merupakan satu halaman antarmuka yang bisa digunakan oleh *user* (pengguna) untuk berinteraksi dengan aplikasi. Biasanya dalam satu *activity* terdapat *button*, *spinner*, *list view*, *edit text*, dan sebagainya. Satu aplikasi dalam *Android* dapat terdiri atas lebih dari satu *Activity*.
- 2) *Services.* *Services* merupakan komponen aplikasi yang dapat berjalan secara *background*, misalnya digunakan untuk memuat data dari *server database*. Selain itu, aplikasi pemutar musik atau radio juga memanfaatkan servis supaya aplikasinya bisa tetap berjalan meskipun pengguna melakukan aktivitas dengan aplikasi lain.
- 3) *Contact Provider.* Komponen ini digunakan untuk mengelola data sebuah aplikasi, misalnya kontak telepon. Siapapun bisa membuat aplikasi *Android* dan dapat mengakses kontak yang tersimpan pada sistem *Android*. Oleh karena itu, agar dapat mengakses kontak, *user* (pengguna) memerlukan komponen *contact provider*.
- 4) *Broadcast Receiver.* Fungsi komponen ini sama seperti bahasa terjemahannya yaitu penerima pesan. Kasus baterai lemah merupakan kasus yang sering dialami *handphone Android*. Sistem *Android* dirancang untuk menyampaikan

“pengumuman” secara otomatis jika baterai habis. Apabila aplikasi yang dibuat dilengkapi dengan komponen *broadcast receiver*, maka *user* (pengguna) dapat mengambil tindakan menyimpan kemudian menutup aplikasi atau tindakan yang lain.

6. Research and Development (Penelitian dan Pengembangan)

a. Definisi Research and Development

Menurut Sugiyono (2015: 407) penelitian dan pengembangan (research and development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Pendapat lain diutarakan oleh Endang Mulyatiningsih (2012: 183) bahwa research and development adalah “penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan”. Secara umum penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru dan menguji keefektifan produk tersebut.

b. Pengukuran Motivasi Belajar

Untuk memperoleh data penelitian perlu dilakukan pengumpulan data. Proses pengumpulan data membutuhkan alat atau instrumen pengumpul data. Instrumen pengumpul data dapat dibedakan menjadi dua yaitu *test* dan *non-test*. Intrumen berupa tes dipergunakan pada variabel yang mengukur pengetahuan, kemampuan atau kompetensi sedangkan instrumen *non-test*

dipergunakan untuk mengukur pendapat/opini, sikap, motivasi, kinerja, dll. Beberapa metode pengumpulan data non-test antara lain: angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi (Endang Mulyatiningsih, 2012: 24-26).

Menurut Sugiyono (2014: 121), metode pengumpulan data antara lain:

- 1) Angket : digunakan bila responden jumlahnya besar, dapat membaca dengan baik, dan dapat mengungkapkan hal-hal yang sifatnya rahasia.
- 2) Observasi : digunakan bila objek penelitian bersifat perilaku manusia, proses kerja, gejala alam, responden kecil
- 3) Wawancara : digunakan bila ingin mengetahui hal-hal dari responden secara lebih mendalam serta jumlah responden sedikit
- 4) Gabungan : digunakan bila ingin mendapatkan data ketiganya yang lengkap, akurat dan konsisten.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan instrumen *non-test* berupa angket untuk mengukur Motivasi Belajar siswa. Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015: 199).

B. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fenny Ane Yanete (2016) yang berjudul "*Developing The Accounting Pocket Book As A Learning Media To Improve The Grade X Accounting Students' Motivation Of SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta In The Academic Year Of 2015/2016*".
Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Tingkat kelayakan Media Pembelajaran Buku Saku Akuntansi berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 4,65 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, 2) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 4,57 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. 3) Guru Akuntansi diperoleh rata-rata skor 3,95 dalam kategori Layak. Penilaian kelayakan oleh siswa uji coba akhir diperoleh rata-rata skor 3,81 dalam kategori Layak. Berdasarkan analisis Motivasi Belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan diperoleh peningkatan sebesar 9,24% dari 76,95% menjadi 86,19%. Pengembangan buku saku ini terbatas pada media cetak yang nantinya akan kesulitan dalam memperbarui materi yang ada. Materi yang di sajikan terbatas pada materi menyusun jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Hal yang sama dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran buku saku. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Fenny Ane Yanete adalah materi Buku Saku, bentuk buku saku, tempat, dan waktu penelitian.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Mar'Atus Sholihah (2015) yang berjudul "Pengembangan Buku Saku Akuntansi Sebagai Media

Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Bagi Siswa Kelas XI Akuntansi di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015". Hasil penelitian ini adalah penilaian buku saku dilihat dari penilaian kelayakan oleh para validator memperoleh rata-rata skor lebih dari 3,5 yang termasuk dalam kategori layak. Penilaian kelayakan oleh siswa uji coba akhir memperoleh rata-rata skor 4,07 yang termasuk kategori Layak. Berdasarkan analisis Motivasi Belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan Buku Saku Akuntansi, diperoleh peningkatan sebesar 6,09% dari 72,08% menjadi 78,17%. Buku saku yang dihasilkan dalam pengembangan ini kurang adanya tambahan fitur sebagai daya tarik untuk siswa ketika pembelajaran mulai menggunakan teknologi yang terus berkembang. Hal yang sama dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran buku saku. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Nurul Mar'Atus Sholihah adalah materi Buku Saku, bentuk hasil buku saku, tempat, dan waktu penelitian.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Vela Chinkita Putri (2014) berjudul "Pengembangan Buku Saku sebagai Media Pembelajaran pada Materi Jurnal Khusus Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang di SMK Ketintang Surabaya". Hasil penelitian ini adalah penilaian buku saku dilihat dari kelayakan keterbacaan media, kemudahan penggunaan, kualitas tampilan, kualitas isi, dan kualitas instruksional. Hasil validasi buku saku oleh para ahli diperoleh rata-rata persentase sebesar 81,66% maka

pengembangan media pembelajaran buku saku dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran akuntansi. Respon siswa apabila dilihat dari komponen materi sebesar 79,37% dan daya tarik sebesar 90% dengan kriteria sangat layak. Penelitian ini masih dalam media cetak yang kurang praktis dan dapat dikembangkan ke dalam bentuk digital dengan tambahan fitur yang memudahkan siswa. Hal yang sama dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran buku saku. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Vela Chinkita Putri adalah materi Buku Saku, bentuk buku saku, tempat, dan waktu penelitian.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Saras Shinta Qurrota'Aini (2013) yang berjudul "*Developing Accounting Pocketbook as a Media of Learning to Improve Student's Accounting Learning Motivation of 2nd Grade Social Program In SMA N 5 Yogyakarta in Academic Year of 2012/2013*". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kualifikasi baik dan terdapat kenaikan skor rata-rata motivasi belajar siswa secara keseluruhan sebesar 5,64 %. Buku saku yang dihasilkan kurang praktis saat mengubah isi materi atau ada revisi materi baru yang harus di cantumkan dalam buku saku. Hal yang sama dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran buku saku. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Saras Shinta Qurrota'Aini adalah materi Buku Saku, tempat, dan waktu penelitian.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Gian Dwi Oktiana (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015”. Hasil penelitian ini adalah penilaian buku saku dilihat dari penilaian kelayakan oleh para validator memperoleh rata-rata nilai lebih dari 90% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Penelitian ini masih terdapat kekurangan dalam fitur aplikasi dan tampilan antar muka yang masih kurang nyaman dalam penggunaannya. Hal yang sama dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran buku saku digital. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Gian Dwi Oktiana adalah materi Buku Saku, tempat, dan waktu penelitian.

C. Kerangka Berpikir

Kegiatan belajar mengajar di dalam kelas akan menjadi lebih baik dan efisien apabila menggunakan media yang beragam. Dengan adanya media yang beragam membuat guru memiliki banyak pilihan media yang dapat digunakan untuk kelancaran kegiatan belajar mengajar di kelas serta dapat mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih efisien. Manfaat media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran tidak lain adalah memperlancar proses interaksi antara guru dan siswa, dalam hal ini membantu siswa belajar secara optimal. Media pembelajaran harus terus dikembangkan mengikuti perkembangan teknologi dan komunikasi.

Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, siswa sering berhadapan dengan perangkat-perangkat teknologi bergerak seperti *smartphone*. Dengan adanya perangkat *smartphone* ini dapat dimanfaatkan untuk pendidikan. Pembuatan media pembelajaran yang inovatif dapat memanfaatkan teknologi *smartphone* dengan menggunakan aplikasi yang berjalan pada sistem operasi *android*.

Aplikasi dapat dikemas dalam media pembelajaran berupa buku saku. Asumsi buku saku secara harfiah berbentuk kecil dan praktis karena dapat dibawa ke mana-mana tanpa perlu banyak ruang untuk menyimpannya. Buku saku dapat dikembangkan dengan teknologi menjadi buku saku berupa aplikasi yang dikhususkan untuk *smartphone* dengan operasi sistem *Android*. Pemilihan penggunaan *Android* ini dikarenakan *Android* merupakan sistem operasi yang terbuka yang memungkinkan pengguna dapat menambah aplikasi sendiri.

Motivasi belajar siswa kelas XI AK 3 masih rendah dalam mengikuti proses pembelajaran administrasi pajak. Siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal yang disajikan oleh guru saat pembelajaran dengan menggunakan media yang monoton. Dengan banyaknya peraturan dan undang-undang yang mengatur pajak membuat siswa enggan membaca dan mempelajari mata pelajaran administrasi pajak untuk lebih memperdalam materi. Motivasi siswa pun menjadi kurang untuk mempelajarinya lebih lanjut. Siswa juga tidak mempunyai buku pegangan untuk acuan belajar di

kelas. Kekurangan sumber bacaan yang lengkap sesuai dengan kompetensi di sekolah juga membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan uraian tersebut maka perlu adanya pengembangan media yang menarik dan dapat menjadi sarana belajar siswa tentang materi administrasi pajak. Pengembangan buku saku berbasis *android* sebagai media pembelajaran merupakan sarana untuk memenuhi kebutuhan sebagai sumber belajar pada mata pelajaran administrasi pajak yang dipelajari di SMK kelas XI serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pengembangan ini menggunakan metode pendekatan penelitian pengembangan yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, dan penerapan. Buku saku berbasis *android* diharapkan menjadi media pembelajaran yang praktis dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Buku saku berbasis *android* disajikan dalam kemasan yang menarik dan interaktif supaya dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar serta dapat dijadikan sarana belajar mandiri dan sebagai sumber referensi siswa.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan landasan teoritis yang telah disebutkan di atas, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dan diharapkan dapat diperoleh jawabannya melalui penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tahap-tahap pengembangan Media Pembelajaran berupa Buku Saku Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran Administrasi Pajak?

2. Bagaimana penilaian kelayakan oleh ahli materi terhadap produk Buku Saku Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran Administrasi Pajak?
3. Bagaimana penilaian kelayakan oleh ahli media terhadap produk Buku Saku Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran Administrasi Pajak?
4. Bagaimana penilaian kelayakan oleh praktisi pembelajaran Akuntansi SMK terhadap produk Buku Saku Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran Administrasi Pajak?
5. Bagaimana respon siswa terhadap Buku Saku Berbasis *Android* sebagai pembelajaran Administrasi Pajak?
6. Apakah media pembelajaran berbentuk Buku Saku Berbasis *Android* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Administrasi Pajak?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Sugiyono (2015: 407) menyatakan bahwa *R&D* adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan Buku Saku Berbasis *Android* dalam upaya peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran administrasi pajak.

Pengembangan Buku Saku Berbasis *Android* ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2012: 183). Peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena model ini sesuai dengan kebutuhan peneliti untuk mencapai satu tujuan yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pengembangan media pembelajaran.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Peneliti mengambil lokasi penelitian di SMK Negeri 2 Magelang yang beralamat di Jalan Ahmad Yani No 135 A, Magelang Utara, Kota

Magelang, Jawa Tengah. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2017.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek pada penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas XI Akuntansi 3 SMK Negeri 2 Magelang tahun ajaran 2017/2018 dengan jumlah 34 orang. Objek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah Media Pembelajaran berupa Buku Saku Berbasis *Android* sebagai upaya peningkatan Motivasi Belajar siswa.

D. Prosedur Pengembangan

Pengembangan Buku Saku Berbasis *Android* ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Prosedur pengembangan media pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android* dijabarkan sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap awal yaitu analisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat bagi siswa. Media pembelajaran baru memerlukan analisis untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang diterapkan. Hal yang dilakukan pada tahap analisis yaitu :

- a. Analisis kebutuhan siswa yang meliputi permasalahan dan karakteristik siswa serta perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*)

b. Analisis kompetensi dan instruksional yang meliputi analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) apa yang akan dimuat dalam media ini kemudian dijabarkan ke dalam indikator pembelajaran yang memungkinkan untuk disajikan dalam bentuk Buku Saku Berbasis *Android*.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

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

- a. Perancangan desain media secara keseluruhan (*story board*).

Pembuatan suatu media diawali dengan membuat story board, sehingga nantinya akan memudahkan dalam proses pengembangan.
- b. Penyusunan teks materi, soal dan jawaban. Pada tahap ini dikemukakan dasar pemilihan mata pelajaran administrasi pajak. Terdapat kesulitan di penentuan materi karena sedikit sulitnya mencari materi yang dibutuhkan sesuai dengan KD di sekolah. Selain penyajian materi, akan dimuat soal untuk latihan dan memperdalam pemahaman.
- c. Pembuatan dan pengumpulan *background*, gambar, dan tombol-tombol. *Background*, gambar, dan tombol-tombol dibuat dalam format gambar .png (*portable network graphics*) dengan menggunakan corelDRAW Graphicst Suite X7.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

- a. Pembuatan media. Pembuatan media menggunakan aplikasi komputer yang bernama Unity. Seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan media yang utuh sesuai dengan desain yang telah dirancang. Ada 4 kegiatan dalam pembuatan media yaitu pembuatan antarmuka, pengkodean (*coding*), pengujian (*testing*), dan *deploying*.
- b. Validasi I. pada tahap ini media awal divalidasi oleh satu ahli materi (dosen) dan satu ahli media (dosen). Hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap media yang dikembangkan.
- c. Revisi I. pada tahap ini media direvisi berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh ahli materi (dosen) dan ahli media (dosen).
- d. Validasi tahap II. Pada tahap ini media divalidasi oleh praktisi pembelajaran Akuntansi yaitu guru Akuntansi SMK Menggunakan instrumen yang telah disusun.
- e. Revisi tahap II. Pada tahap ini media direvisi kembali berdasarkan masukan dan saran yang diberikan praktisi pembelajaran akuntansi yang dalam hal ini adalah sebagai ahli materi. Media awal direvisi pada tahap ini selanjutnya digunakan pada tahap implementasi kepada siswa..

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi ini produk akan diujicobakan 2 kali kepada 34 orang siswa dari XI AK 3 SMK Negeri 2 Magelang, tahap pertama diujicobakan kepada 10 orang siswa, dan yang kedua diujicobakan kepada 24 siswa. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengukur dan mengetahui respon siswa mengenai media pembelajaran berupa Buku Saku Berbasis *Android* untuk pembelajaran administrasi pajak serta angket motivasi belajar. Bila diperlukan maka akan dilakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari siswa. Tetapi, dalam revisi ini akan dipertimbangkan masukan dan saran dari validator sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya.

5. Tahap Evaluasi

Tahap terakhir dalam pengembangan aplikasi ini adalah evaluasi aplikasi. Tahap ini dilakukan pengukuran ketercapaian pengembangan produk.

a. Analisis Data dari Validasi media

Pada tahap ini dilakukan analisis data yang diperoleh dari hasil penilaian/validasi kelayakan produk oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Analisis angket respon siswa, dan angket peningkatan motivasi belajar siswa.

b. Hasil Media

Pada tahap ini setelah dilakukan validasi serta revisi pada tahap sebelumnya maka diperoleh media akhir berupa aplikasi Buku Saku Berbasis *Android*.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan angket atau kuesioner. Angket ini digunakan untuk menilai media berdasarkan ahli materi, ahli media, dan siswa.

1. Jenis Data

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

- a. Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan media pembelajaran berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan siswa. Data tersebut diperoleh dari hasil angket yang dibagikan.
- b. Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian kelayakan tentang media pembelajaran dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran serta penilaian respon oleh siswa mengenai produk yang telah dikembangkan serta hasil angket tentang motivasi belajar siswa. Angket yang disebarluaskan menggunakan skala data ordinal (skala Likert).

2. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner atau angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015: 199). Angket digunakan untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan dan mengukur peningkatan Motivasi Belajar siswa. Penelitian pengembangan ini menggunakan angket untuk memperoleh data dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan siswa sebagai bahan mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan. Sementara itu angket respon siswa digunakan untuk mengukur Motivasi Belajar.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan instrumen non-tes berupa angket

1. Angket Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android*

Penilaian kelayakan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android* melibatkan 1 orang dosen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta sebagai ahli materi dan 1 orang dosen Pascasarjana sebagai ahli media, serta 1 orang praktisi pembelajaran SMK Negeri 2 Magelang. Kisi-kisi angket yang digunakan dalam penilaian kelayakan

Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android* adalah sebagai berikut:

a. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

Indikator	No. Butir	Jumlah
Aspek Materi		
Relevansi materi	1, 2	2
Pemilihan materi	3, 4, 5, 6, 7	5
Aspek Soal		
Pemilihan soal	8, 9	2
Kunci jawaban soal	10	1
Aspek Kebahasaan		
Penyampaian materi	11, 12, 13	3
Istilah	14, 15	2
Aspek Keterlaksanaan		
Kebermanfaatan aplikasi	16, 17, 18, 19, 20	5
Jumlah		20

b. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

Indikator	No. Butir	Jumlah
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		
Ukuran file aplikasi	1	1
Proses instalasi	2, 3	2
Kelancaran aplikasi	4, 5	2
Dapat dijalankan diberbagai hardware	6	1
Desain program	7, 8, 9	4
Dapat digunakan kembali	10	
Aspek Komunikasi Visual		
Komunikatif	11	1
Kreatif	12, 13	2
Ikon navigasi	14, 15, 16	3
Tampilan aplikasi	17, 18, 19, 20	4
Jumlah		20

c. Kisi-kisi Instrumen untuk Guru

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen untuk Guru

Indikator	No. Butir	Jumlah
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		
Proses instalasi	1, 2	2
Kelancaran aplikasi	3	1
Desain program	4, 5, 6	3
Dapat digunakan kembali	7	1
Aspek Desain Pembelajaran		
Konsistensi materi dengan standar isi (KI dan KD)	8	1
Pemilihan materi	9, 10, 11, 12, 13	5
Perumusan Soal	14, 15	2
Kunci jawaban soal	16	1
Penggunaan bahasa	17, 18	2
Kebermanfaatan aplikasi	19, 20, 21, 22, 23	5
Aspek Komunikasi Visual		
Komunikatif	24	1
Kreatif	25, 26	2
Ikon navigasi	27, 28, 29	3
Tampilan aplikasi	30, 31, 32, 33	4
Jumlah		33

d. Kisi-kisi Instrumen untuk Siswa

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen untuk siswa

Indikator	No. Butir	Jumlah
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		
Proses instalasi	1, 2	2
Kelancaran aplikasi	3	1
Desain program	4, 5, 6	3
Dapat digunakan kembali	7	1
Aspek Desain Pembelajaran		
Pemilihan materi	8, 9, 10, 11, 12	5
Perumusan Soal	13	2
Penggunaan bahasa	14, 15	2
Kebermanfaatan aplikasi	16, 17, 18, 19, 20	5
Aspek Komunikasi Visual		
Komunikatif	21	1
Kreatif	22, 23	2
Ikon navigasi	24, 25, 26	3
Tampilan aplikasi	27, 28, 29, 30	4
Jumlah		30

2. Angket Pengukuran Motivasi Belajar Siswa

Peneliti menggunakan angket untuk mengukur Motivasi Belajar siswa. Angket dibagikan kepada siswa kelas XI Akuntansi 3 SMK Negeri 2 Magelang sebanyak 2 kali, yaitu sebelum Media Pembelajaran diterapkan dan setelah Media Pembelajaran diterapkan. Kisi-kisi angket Motivasi Belajar siswa yang digunakan dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Kisi-kisi angket Motivasi Belajar Siswa

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

Keterangan: *Pernyataan Negatif

G. Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Untuk mengetahui validitas angket dapat digunakan rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson dalam Suharsimi Arikunto, (2013: 213) sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{xy} = indeks korelasi antara variabel X dan Y, dua variabel yang dikorelasikan

Nilai r hitung dibandingkan dengan r tabel *product moment* pada taraf signifikansi 5%. Jika r hitung lebih besar dari r tabel maka butir angket tersebut valid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu, reliabel artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan (Suharsimi Arikunto, 2013: 221). Reliabilitas angket dihitung menggunakan rumus Cronbach Alpha

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

σ_t^2 = varians total

Kemudian hasil perhitungan r yang diperoleh diinterpretasikan dengan tingkat keandalan koefisien korelasi menurut Sugiyono (2013: 257) sebagai berikut :

Tabel 6. Tingkat Keandalan Koefisien Korelasi

Besarnya nilai r	Interpretasi
0,800 sampai dengan 1,000	Sangat Tinggi
0,600 sampai dengan 0,799	Tinggi
0,400 sampai dengan 0,599	Sedang
0,200 sampai dengan 0,399	Rendah
0,000 sampai dengan 0,199	Sangat Rendah

H. Teknik Analisis Data

1. Mengukur Peningkatan Motivasi Belajar

Angket motivasi belajar siswa menggunakan skala Likert dengan alternatif jawaban dan kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 7. Ketentuan Penilaian Angket Motivasi Siswa

Alternatif Jawaban	Pernyataan Positif	Pertanyaan Negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Kurang Setuju	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Peningkatan Motivasi Belajar siswa akan dianalisis dengan menggunakan *gain score*. Teknik analisis data *gain-score* adalah dengan menghitung nilai *gain* (g) dengan rumus:

$$g = \frac{\% \text{ rerata motivasi akhir} - \text{rerata motivasi awal}}{100\% - \text{rerata motivasi awal}}$$

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kriteria Gain Score yang ditunjukkan pada tabel 8.

Tabel 8. Kriteria Gain Score

Nilai g	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

2. Kelayakan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android*

Data kelayakan media diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran, dan respon siswa. Data yang telah diperoleh tersebut kemudian dianalisis. Hasil analisis yang

diperoleh dipergunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi pada media yang sedang dikembangkan. Berikut adalah langkah-langkah untuk menganalisis data kelayakan media pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android*:

- a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan skoring sebagai berikut:

Tabel 9. Ketentuan Pemberian Nilai

Kategori	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber: Eko Putro Widoyoko (2011: 236)

- b. Menghitung rata-rata skor dari setiap aspek menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

\bar{x} = skor rata-rata

ΣX = jumlah skor

N = jumlah subjek uji coba

- c. Menjumlahkan rerata skor tiap aspek
- d. Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek dengan menggunakan rumus konversi skor skala 5 pada tabel 10:

Tabel 10. Rumus Konversi Jumlah Rerata Skor pada Skala Lima

Skor	Rumus	Nilai	Kategori
5	$\bar{X} > \bar{X}_i + 1,8 Sbi$	A	Sangat Layak
4	$\bar{X}_i + 0,6 Sbi < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 1,8 Sbi$	B	Layak
3	$\bar{X}_i - 0,6 Sbi < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 0,6 Sbi$	C	Cukup Layak
2	$\bar{X}_i - 1,8 Sbi < \bar{X} \leq \bar{X}_i - 0,6 Sbi$	D	Kurang Layak
1	$\bar{X} \leq \bar{X}_i - 1,8 Sbi$	E	Sangat Kurang Layak

Sumber: Eko Putro Widoyoko (2011: 238)

Keterangan:

X	=	skor empiris
Skor maksimal ideal	=	jumlah indikator x skor tertinggi
Skor minimal ideal	=	jumlah indikator x skor terendah
X_i (Rerata ideal)	=	$\frac{1}{2}$ (skor maks ideal + skor min ideal)
Sbi (Simpangan baku ideal)	=	$\frac{1}{6}$ (skor maks ideal + skor min ideal)

Tabel 11. Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$X > 4,2$	A	Sangat Layak
4	$3,4 < X \leq 4,2$	B	Layak
3	$2,6 < X \leq 3,4$	C	Cukup Layak
2	$1,8 < X \leq 2,6$	D	Kurang Layak
1	$X \leq 1,8$	E	Sangat Kurang Layak

Untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan, peneliti menggunakan kriteria kelayakan minimal “B” yang termasuk ke dalam kategori “Layak”. Apabila penilaian minimal mendapatkan nilai “B” maka media yang dikembangkan dinyatakan “Layak” dipergunakan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 2 Magelang yang berlokasi di Jl. Ahmad Yani No. 135 A. Magelang Utara, Kota Magelang, Jawa Tengah. SMK Negeri 2 Magelang melaksanakan sistem pembelajaran menggunakan kurikulum 2013 bagi seluruh siswa baik kelas X, XI, maupun XII. Fasilitas untuk pembelajaran di kelas lengkap mulai dari papan tulis dan media lcd monitor. Teknologi pendidikan di SMK Negeri 2 Magelang sudah maju dengan adanya pembelajaran berbasis komputer dan jaringan internet bila diperlukan dalam pembelajaran.

SMK Negeri 2 magelang memiliki visi dan misi sebagai berikut:

- a) Visi “Terwujudnya lembaga pendidikan berbasis teknologi informasi dan komunikasi guna menghasilkan sumber daya manusia yang beriman, unggul, kompeten, kompetitif, dan berwawasan global serta lingkungan”
- b) Misi sekolah sebagai berikut:
 - 1) Melaksanakan sistem pendidikan berbasis kompetensi dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

- 2) Meningkatkan mutu penyelenggaraan pendidikan sehingga menghasilkan lulusan yang memiliki jati diri bangsa dan keunggulan kompetitif di pasar nasional dan global.
- 3) Meningkatkan peran serta dunia usaha/dunia industri dalam pelaksanaan pendidikan dan pelatihan.
- 4) Membangun jiwa wirausaha yang handal dan berakhlaq mulia.
- 5) Mengembangkan pendidikan berwawasan lingkungan.

SMK Negeri 2 magelang memiliki 4 program keahlian sebagai berikut

- a. Otomatisasi dan Tatakelola Perkantoran.
- b. Akuntansi dan Kelembagaan.
- c. Pemasaran dan Bisnis Daring.
- d. Rekayasa Perangkat Lunak.

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI AK 3 SMK Negeri 2 Magelang tahun ajaran 2017/2018 yang terdiri dari 34 siswa yang terdiri dari 2 siswa laki-laki dan 32 siswa perempuan.

3. Deskripsi Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2017 yang bertempat di ruang kelas XI AK 3 dengan di damping oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan.

B. Hasil Penelitian

1. Tahap Pengembangan Media

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan media Buku Saku Berbasis *Android* pada mata pelajaran Administrasi pajak ini merupakan adaptasi dari langkah-langkah pengembangan *ADDIE* yang dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996) dalam merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2012: 199-201) yaitu:

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

1) Analisis kebutuhan siswa

Peneliti melakukan observasi di SMK Negeri 2 Magelang.

Peneliti mengamati kegiatan belajar mengajar di dalam kelas terutama pada mata pelajaran administrasi pajak yang diajarkan oleh guru mata pelajaran tersebut. Peneliti juga mengamati ketersediaan buku untuk mendukung pembelajaran mata pelajaran administrasi pajak yang ada di perpustakaan sekolah. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas XI AK 3 SMK Negeri 2 Magelang masih rendah. Diketahui pada saat pembelajaran administrasi pajak berlangsung terdapat 29 dari 34 siswa atau 85,29% siswa masih memiliki motivasi belajar rendah karena kurangnya minat terhadap pelajaran. Terlihat saat pelajaran terdapat 8 siswa yang mengobrol dengan temannya, 21 siswa lainnya yang terlihat lesu dan tidak semangat dalam

pembelajaran. Ketika dilontarkan pertanyaan oleh guru tentang materi saat di kelas hanya terlihat 5 siswa yang antusias dan semangat dalam menjawab pertanyaan. Dengan banyaknya peraturan dan undang undang yang mengatur pajak membuat siswa enggan membaca dan mempelajari mata pelajaran administrasi pajak untuk lebih memperdalam materi. Hal ini menunjukan siswa cepat bosan pada tugas-tugas rutin. Motivasi siswa pun menjadi kurang untuk mempelajarinya lebih lanjut. Dari penjelasan tersebut siswa kelas XI AK 3 SMK Negeri 2 Magelang memiliki Motivasi Belajar yang rendah.

Motivasi Belajar sangat dibutuhkan untuk dapat belajar dengan baik dan lebih mudah memahami materi yang ada. Motivasi belajar dapat dipengaruhi dari faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berada pada diri sendiri seperti kemauan untuk belajar sedangkan faktor eksternal merupakan faktor dari lingkungan sekitar seperti media pembelajaran, metode pembelajaran, sarana prasarana pembelajaran dan sebagainya. Siswa juga tidak mempunyai buku pegangan untuk acuan belajar di kelas. Kekurangan sumber bacaan yang lengkap sesuai dengan kompetensi di sekolah juga membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar. Untuk mengatasi masalah tersebut guru sering memberikan tugas mencari materi di internet.

Berdasarkan dari hasil observasi, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa SMK Negeri 2 Magelang sebagai media pembelajaran di kelas maupun di luar kelas untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pengembangan media yang dilakukan adalah dengan memanfaatkan teknologi yang ada supaya dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik, variatif, dan dapat membuat siswa tidak merasa bosan dalam mempelajari materi. Media ini dibuat untuk memudahkan siswa dalam mempelajari dan memahami materi. Untuk mewujudkan media tersebut, peneliti merancang dan mengembangkan Buku Saku Berbasis *Android* yang dikemas dalam bentuk aplikasi. Aplikasi ini nantinya akan berjalan di *Smartphone* yang bersistem operasi *Android*. Media pembelajaran dikhkususkan untuk Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Magelang dan dapat digunakan untuk umum sebagai penambah pengetahuan dan sumber materi pajak siswa SMK kelas XI.

Pengembangan media memanfaatkan perangkat keras berupa *smartphone* dimana siswa SMK negeri 2 Magelang telah memiliki *smartphone* yang digunakan untuk berbagai hal dalam kehidupan. Dengan harganya yang makin terjangkau dan banyak terdapat di pasaran elektronik tentu tidak sulit untuk mendapatkannya. Ukurannya yang kecil dan siswa sering membawanya kemana-mana membuat *smartphone* dapat

dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android*.

2) Analisis kompetensi dan instruksional

Standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan di muat dalam media pembelajaran sesuai dengan yang ada di sekolah. Kajian terhadap kompetensi minimal yang harus dicapai siswa sesuai dengan standar isi yang ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP). Materi yang di sajikan sesuai dengan materi pokok dalam silabus sekolah dengan berdasar pada KI dan KD yang sudah ditetapkan dan diterapkan oleh sekolah. Dengan bantuan dari guru mata pelajaran, penyusunan materi disesuaikan agar dapat diterima dan dipahami siswa dengan mudah. Materi yang disajikan lebih ringkas tanpa mengurangi inti dari materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap desain, peneliti merancang media yang meliputi perancangan desain media secara keseluruhan dalam bentuk *Storyboard*, penyusuan materi, soal dan jawaban, pembuatan gambar untuk *background*, *font*, *icon* yang akan disertakan pada aplikasi media.

1) Perancangan desain media secara keseluruhan (*Storyboard*)

Storyboard menggambarkan secara keseluruhan bentuk aplikasi yang akan dikembangkan. Berisi tentang apa saja konten yang akan dimuat dalam aplikasi yang akan dikembangkan. *Storyboard* menjadi acuan dalam pengembangan media agar lebih mudah dan lebih tersusun dan terencana dengan baik. *Storyboard* media ini ditampilkan pada lampiran 1 halaman 138.

2) Menyususn Materi, Soal, dan Jawaban

Penyusunan materi berdasarkan dengan silabus sekolah. Materi yang dipilih adalah seluruh materi mata pelajaran Administrasi pajak pada semester 1 dan materi semester 2 untuk kelas XI. Peneliti memasukkan semua materi semester 1 dan semester 2 ke dalam media yang dikembangkan karena saat kelas XI pelajaran administrasi pajak masih pada tahap pengenalan dan dasar-dasar perpajakan. Dengan memuat semua materi, media yang dikembangkan juga dapat berguna untuk pembelajaran selama 1 tahun pelajaran. Setelah menyusun materi dilanjutkan dengan menyusun soal beserta dengan jawaban sesuai dengan materi yang telah disusun.

3) Pembuatan dan Pengumpulan *Background, font, icon, gambar pelengkap, dan tombol navigasi*

Untuk menunjang Media yang dikembangkan, peneliti membuat beberapa gambar untuk mengisi visual aplikasi yang

dikembangkan sehingga menjadi lebih menarik. Gambar yang dibuat berasar dari beberapa gambar unduhan yang dikombinasikan dan diedit sedemikian rupa sehingga menjadi seperti yang peneliti harapkan. Peneliti menggunakan program aplikasi CorelDraw Graphicst Suite X7 untuk membantu pembuatan gambar yang diinginkan. Keseluruhan gambar dibuat dalam format *portable network graphics* (png) baik untuk *background* maupun yang akan digunakan untuk *icon*. Gambar dengan format png lebih menguntungkan untuk pembuatan aplikasi karena gambar dapat dibuat transparan yang membuat tampilan lebih menarik. Tombol yang dipakai dibuat sederhana dan mudah untuk di pahami secara umum.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini merupakan proses pembuatan media yang dilakukan hingga selesai. Proses yang dilakukan antara lain:

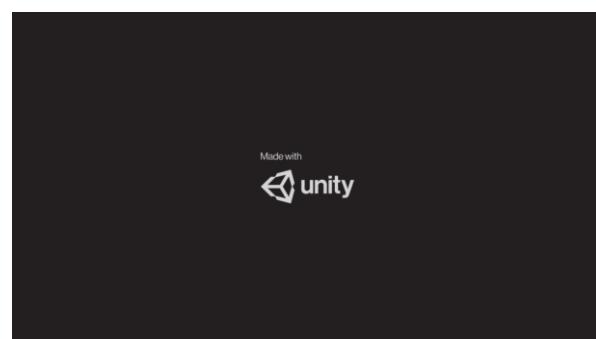
- 1) Pembuatan media pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android*
Media dibuat menggunakan *hardware* berupa laptop dengan spesifikasi prosesor AMD A8-6410 APU, Ram 8GB, *Hard disk* 1500GB, sistem operasi windows 10, dan resolusi layar HD(*High Definition*) 1366 x 768dpi. Seluruh komponen yang sudah di persiapkan pada desain di rangkai dan di program menggunakan *software* Unity. Komponen dirangkai sesuai

dengan *storyboard* yang sudah dibuat sebelumnya. Berikut pembuatan antarmuka aplikasinya:

- a) Logo dan *Splash Screen* aplikasi



Gambar 1. Logo Aplikasi Buku Saku Berbasis Android



Gambar 2. *Splash Screen* awal aplikasi



Gambar 3. *Splash Screen* ke 2 aplikasi

Splash Screen berdurasi 3 detik dan akan muncul saat aplikasi mulai di jalankan sebagai media pengenalan dari mana aplikasi ini berasal dengan hanya menampilkan logo saja.

b) Halaman awal



Gambar 4. Halaman awal

Halaman awal berfungsi sebagai titik henti *splash screen* dan juga halaman pembuka aplikasi yang menunjukkan nama aplikasi serta sedikit info siapa yang membuat aplikasi tersebut. Untuk melanjutkan ke bagian berikutnya, pengguna diharuskan untuk menyentuh layar terlebih dahulu.

c) Menu Utama



Gambar 5. Menu Utama

Menu utama berisi daftar menu dengan tombol navigasi yang ada dalam aplikasi. Terdapat tombol bantuan untuk

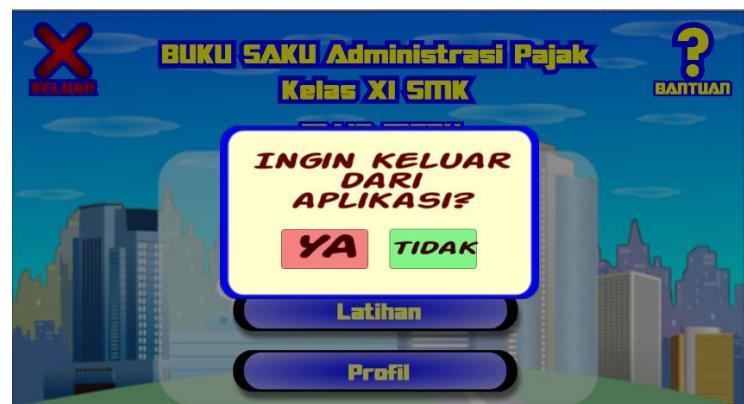
memahami sedikit navigasi di dalam aplikasi dan tombol keluar untuk keluar dari aplikasi. Tombol navigasi yang ada antara lain adalah:

- i. Tombol navigasi keluar



Gambar 6. Tombol navigasi keluar

Bila tombol navigasi keluar ditekan akan memunculkan menu keluar aplikasi sebagai berikut:



Gambar 7. Menu keluar

- ii. Tombol navigasi bantuan



Gambar 8. Tombol navigasi bantuan

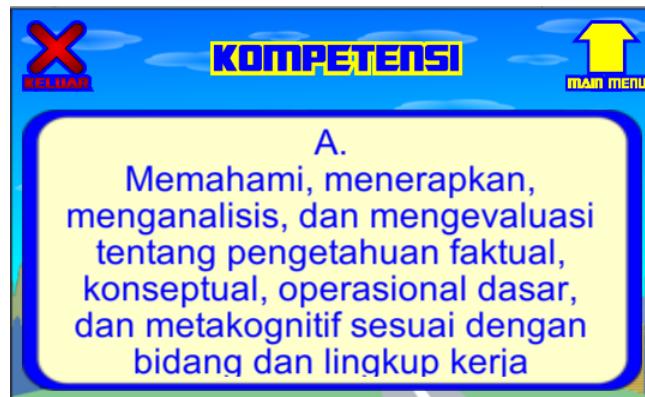
Jika tombol navigasi bantuan ditekan akan memunculkan halaman bantuan sebagai berikut:



Gambar 9. Halaman bantuan

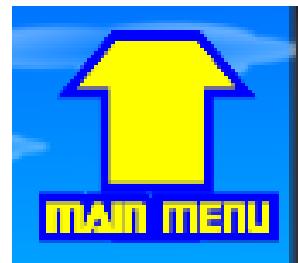
Halaman bantuan berisi tentang navigasi yang ada dalam aplikasi. Halaman yang memuat penjelasan mengenai navigasi yang ada dapat di *scroll* ataupun ditarik ke atas dan ke bawah.

iii. Halaman kompetensi



Gambar 10. Halaman Kompetensi

Berisi rincian kompetensi apa saja yang disajikan dalam aplikasi yang dikembangkan. Rincian materi yang ditampilkan dapat di *scroll* ke atas maupun ke bawah. Di menu kompetensi terdapat 2 tombol navigasi yang mengarah ke Menu utama dan Menu keluar.



Gambar 11. Tombol Navigasi ke Main Menu

iv. Halaman Daftar Materi



Gambar 12. Halaman Daftar Materi

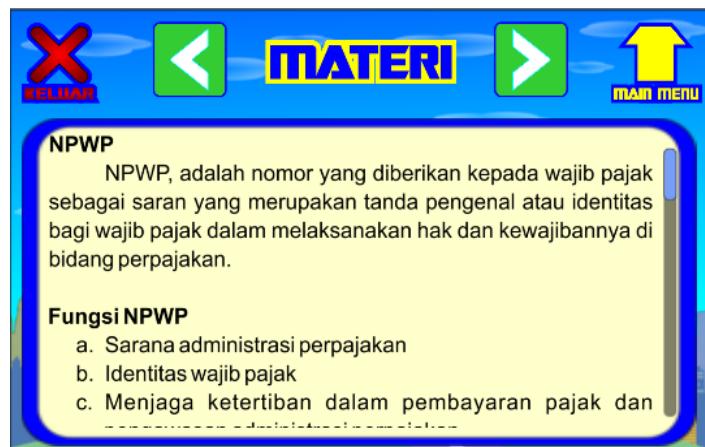
Halaman ini memuat tombol navigasi daftar materi.

Daftar materi disusun berdasarkan silabus sekolah. Di halaman ini tertera tombol navigasi ke daftar sebelumnya atau sesudahnya yang masih masuk dalam halaman daftar materi.



Gambar 13. Gambar Tombol Navigasi Sebelumnya dan Selanjutnya

v. Halaman Materi



Gambar 14. Halaman Materi

Di halaman ini disajikan ringkasan materi yang telah disusun berdasarkan silabus sekolah. Halaman yang menyajikan materi juga dapat di *scroll* ke atas maupun ke bawah. Terdapat tombol navigasi menuju materi selanjutnya, materi sebelumnya, tombol keluar, tombol menuju main menu, dan judul halaman yang berfungsi sebagai tombol navigasi menuju ke halaman daftar materi.



Gambar 15. Judul Halaman Materi

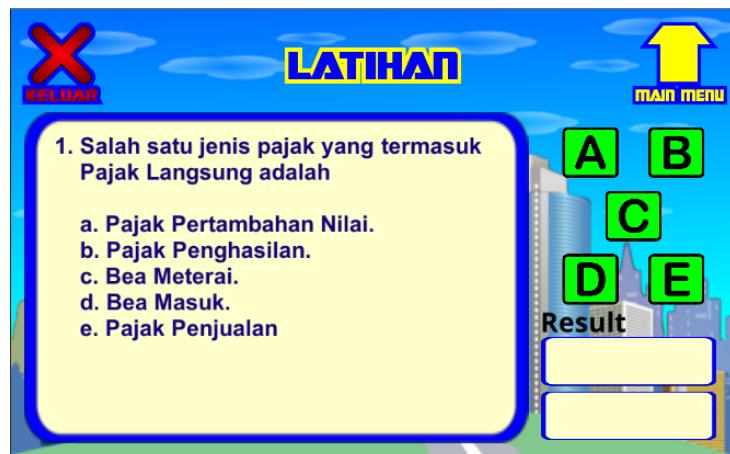
vi. Halaman Latihan

Halaman ini disajikan beberapa pertanyaan pilihan ganda untuk mengasah kemampuan dan pengetahuan dalam mata pelajaran administrasi pajak. Sebelum memulai latihan, ditampilkan halaman mulai latihan dengan sedikit deskripsi bagaimana latihan di lakukan.



Gambar 16. Halaman Mulai Latihan

Setelah menekan tombol mulai maka pengguna akan diarahkan ke halaman latihan yang nantinya akan disajikan soal-soal pilihan ganda.



Gambar 17. Halaman Latihan

Di halaman latihan ini pengguna diminta untuk menjawab pertanyaan dengan menekan tombol jawaban antara A, B ,C, D, dan E sesuai dengan keinginan pengguna. Apabila jawaban benar akan muncul tulisan “Benar” pada kolom *Result* yang ada di kiri bawah dan akan muncul navigasi yang bertuliskan “Berikutnya”. Apabila jawaban salah

maka akan muncul tulisan “Salah” pada kolom *Result* dan tombol navigasi menuju pertanyaan berikutnya tidak akan muncul. Pengguna dapat memilih beberapa kali untuk mendapatkan jawaban yang benar karena latihan ini tidak menggunakan sistem *point* agar pengguna dapat mengetahui mana jawaban yang benar. Jumlah soal yang disedia terdapat 40 soal pilihan ganda yang sudah disesuaikan dengan materi. Di halaman latihan tidak ada sistem *scoring* atau penilaian. Pengguna dapat memilih jawaban lain jika menjawab salah. Apabila menjawab benar maka dapat melanjutkan ke pertanyaan berikutnya. Tombol navigasi menuju pertanyaan berikutnya hanya akan muncul jika menjawab pertanyaan dengan benar.



Gambar 18. Tampilan Jika Jawaban Salah



Gambar 19. Tampilan Jika Jawaban Benar

vii. Halaman profil

Di halaman profil ditampilkan informasi mengenai pengembang media Buku Saku Berbasis *Android*.

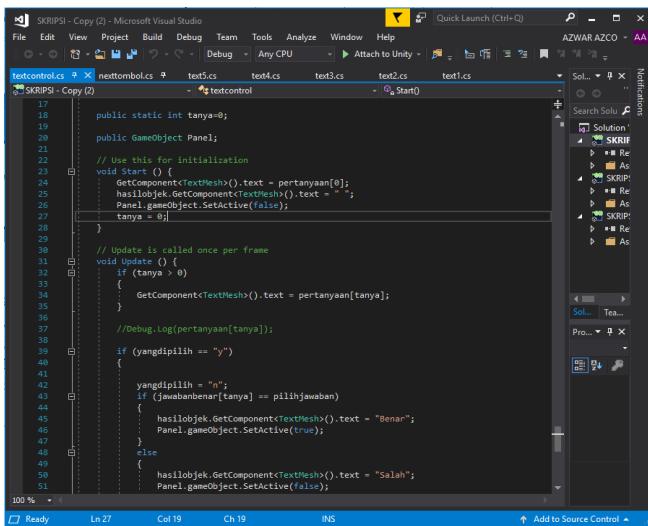


Gambar 20. Halaman Profil

d. Pengkodean (*coding*)

Pengkodean merupakan proses dimana desain/rancangan yang telah dibuat disatukan dan diberi fungsi masing-masing dengan menggunakan bahasa pemrograman. Dengan pemberian fungsi ini maka tombol-tombol navigasi akan berfungsi dengan baik sesuai dengan yang diinginkan. Bahasa pemrograman yang dipakai adalah

C# dengan menggunakan *software* Microsoft Visual Studio yang sudah dapat langsung berkaitan dengan *software* Unity.



```
17     public static int tanya=0;
18
19     public GameObject Panel;
20
21     // Use this for initialization
22     void Start () {
23         GetComponent<TextMesh>().text = pertanyaan[0];
24         hasilobjek.GetComponent<TextMesh>().text = "=";
25         Panel.gameObject.SetActive(false);
26         tanya = 0;
27     }
28
29     // Update is called once per frame
30     void Update () {
31         if (tanya > 0)
32         {
33             GetComponent<TextMesh>().text = pertanyaan[tanya];
34         }
35         //Debug.Log(pertanyaan[tanya]);
36
37         if (yangdipilih == "y")
38         {
39             if (yangdipilih == "n");
40             if (jawabanbenar[tanya] == pilihjawaban)
41             {
42                 hasilobjek.GetComponent<TextMesh>().text = "Benar";
43                 Panel.gameObject.SetActive(true);
44             }
45             else
46             {
47                 hasilobjek.GetComponent<TextMesh>().text = "Salah";
48                 Panel.gameObject.SetActive(false);
49             }
50         }
51     }
52 }
```

Gambar 21. Proses *Coding*

e. Pengujian (*testing*)

Media yang telah selesai dibuat kemudian di uji terlebih dahulu apakah fungsi-fungsi di dalam aplikasi telah berjalan dengan baik atau belum. Pengujian juga berfungsi untuk mengetahui kesalahan *coding* dan kesalahan tata letak gambar pada aplikasi. Pengujian dilakukan menggunakan 3 *device* yang berbeda. Yang pertama pengujian dilakukan melalui *software* yang digunakan untuk membuat aplikasi itu sendiri yaitu Unity. Unity memiliki fasilitas untuk mencoba aplikasi apakah berjalan dengan baik atau tidak dan apabila ada kesalahan *coding* akan ditampilkan sehingga dapat diketahui di mana letak kesalahan tersebut. Yang ke dua menggunakan *Smartphone android* Xiaomi mi4c dengan

sistem operasi *android* versi 5 yaitu *android lollipop*, ram 2GB, CPU hexa-core 1,4GHz. Ketiga menggunakan *smartphone* Xiaomi Redmi 4x dengan sistem operasi *android* versi 6 yaitu *Marshmallow*, RAM 3GB, CPU hexa-core 1,4GHz.

f. *Deploying*

Deploying merupakan penyebaran aplikasi. Aplikasi yang telah dibuat dari Unity di kompres terlebih dahulu dalam bentuk file *android package* (.apk) agar dapat di install di *smartphone android* untuk proses implementasi. Aplikasi kemudian ditransfer menggunakan media Bluetooth, wifi, kabel data, ataupun menggunakan penyimpanan *online*.

2) Validasi Kelayakan Oleh Ahli Materi dan Ahli Media

Media yang sudah selesai dibuat selanjutnya divalidasi oleh 1 orang ahli materi yaitu bapak Ponty Sya'banto Putra Hutama, S.E., M.Si. (Dosen Pendidikan Akuntansi FE UNY) dan 1 orang ahli media yaitu bapak Prof. Herman Dwi Surjono., M.Sc., MT., Ph.D. (Dosen Pascasarjana UNY). Dari validasi tersebut peneliti mendapatkan saran dan masukan untuk dijadikan dasar revisi media berikutnya.

a) Validasi Ahli Materi

Validasi dilakukan untuk menilai materi yang terdapat dalam media dengan mengumpulkan saran atau

pendapat dari ahli materi untuk melakukan revisi media. Angket yang digunakan oleh peneliti menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Angket untuk ahli materi memiliki 20 indikator penilaian yang dikelompokkan menjadi 4 aspek yaitu materi, soal/latihan, kebahasaan, dan keterlaksanaan. Hasil rekapitulasi dapat dilihat selengkapnya di lampiran 8 halaman 224. Untuk hasil rata-rata validasi ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 12. Hasil rata-rata validasi ahli materi

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Materi	32	4,57	Sangat Layak
2	Soal/Latihan	11	3,67	Layak
3	Kebahasaan	25	5	Sangat Layak
4	Keterlaksanaan	23	4,6	Sangat Layak
Total		91	4,55	Sangat Layak

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui hasil validasi ahli materi dari segi materi mendapat rata-rata nilai 4,57 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, dari segi soal/latihan mendapat rata-rata nilai 3,67 yang termasuk dalam kategori Layak, dari segi kebahasaan mendapat rata-rata nilai 5 termasuk dalam kategori Sangat Layak, dan dari segi keterlaksanaan mendapat rata-rata nilai 4,6 termasuk

dalam kategori Sangat Layak. Dari keseluruhan hasil validasi ahli materi pendapat total jumlah nilai 91 dan rata-rata nilai keseluruhan 4,55 yang masuk dalam rentang $X>4,2$ dari tabel 10 pedoman konversi skor hasil penilaian mendapat nilai A yang masuk dalam kategori Sangat Layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil validasi ahli materi jika disajikan dalam diagram batang seperti berikut:



Gambar 22. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

b) Validasi Ahli Media

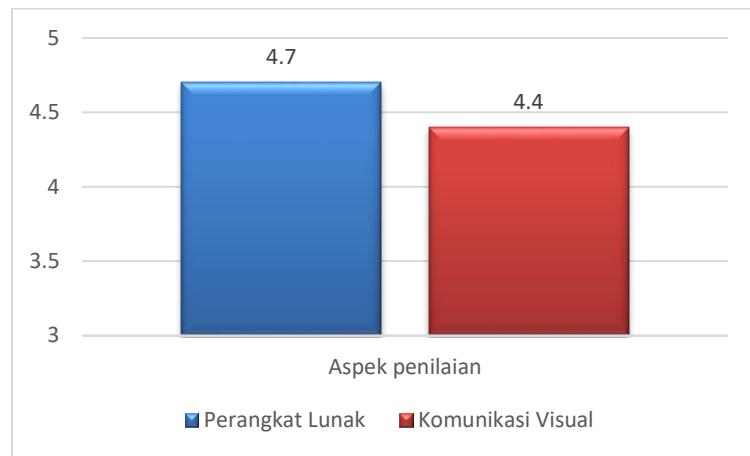
Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan sudah layak untuk diujicobakan. Validasi dilakukan dengan cara mengisi angket. Angket untuk ahli media memiliki 20 indikator penilaian yang dikelompokkan menjadi 2 aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual. Hasil rekapitulasi selengkapnya dapat dilihat di lampiran 8

halaman 228, untuk hasil rata-rata validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 13. Hasil rata-rata validasi ahli media

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Rekayasa Perangkat Lunak	47	4,7	Sangat Layak
2	Komunikasi Visual	44	4,4	Sangat Layak
Total		91	4,55	Sangat Layak

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui hasil validasi ahli media dari tiap aspek penilaian. Aspek rekayasa perangkat lunak memperoleh rata-rata nilai 4,7 yang termasuk dalam kategori sangat layak, sedangkan aspek komunikasi visual memperoleh rata-rata nilai 4,4 yang juga masuk dalam kategori sangat layak. Dari penilaian kedua aspek tersebut diperoleh rata-rata total nilai dari ahli media sebesar 4,55. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menurut ahli media dikategorikan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Diagram batang hasil validasi ahli media disajikan pada gambar 23.



Gambar 23. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

3) Revisi Media I

Berdasarkan hasil validasi media oleh ahli materi dan ahli media, dilakukan revisi media berdasarkan saran serta masukan yang di peroleh dari ahli materi dan ahli media.

a) Revisi Ahli Materi

- Sebaiknya ada kunci jawaban jika jawaban salah.
- Penambahan poin setelah kuis.
- Penambahan materi PP46.

b) Revisi Ahli Media

- *Title page* perlu ditambah informasi identitas pengembang (nama dan prodi).
- Menu kompetensi dipindah di atas materi.
- Soal latihan perlu diberi no urut.
- *Feedback* diperbaiki.

Revisi awal mengubah layar *splash screen* yang sebelumnya terdapat informasi identitas pengembang menjadi tanpa identitas pengembang.



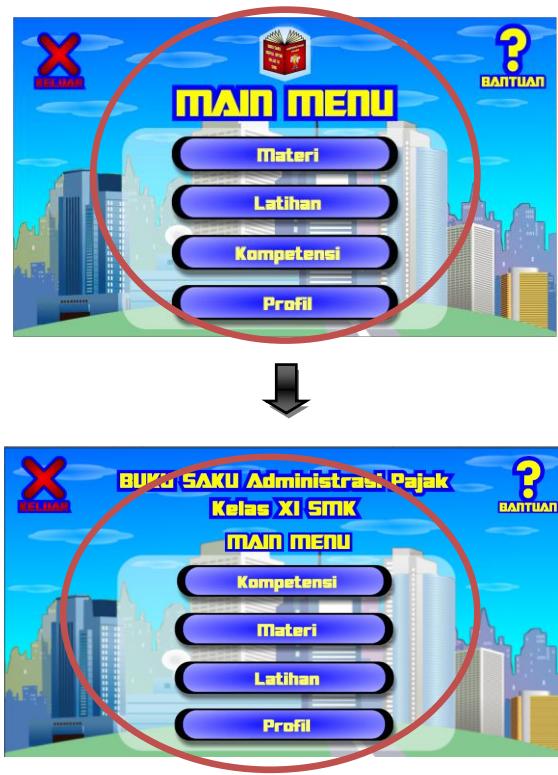
Gambar 24. Revisi splash screen

Identitas pengembang di pindahkan ke tampilan yang animasinya berhenti yaitu pada halaman awal seperti pada gambar 25. Tampilan gambar juga di perbaharui karena ada tambahan penempatan layout agar tetap presisi.



Gambar 25. Revisi halaman awal

Revisi selanjutnya pada halaman main menu ada perubahan urutan menu. Menu kompetensi di pindah ke bagian paling atas dari menu. Perubahan juga terjadi pada judul halaman yang sebelumnya menggunakan icon menjadi tulisan judul.



Gambar 26. Revisi halaman menu

Pada halaman latihan mendapat revisi untuk mengganti opsi jawaban dari 2 pilihan “benar” “salah” menjadi pilihan ganda 5 pilihan. Pertanyaan kemudian di beri nomor urut soal. Revisi

opsi jawaban dan pertanyaan dapat dilihat pada gambar 27.

Kemudian revisi *feedback* sebelumnya di revisi menjadi lebih pasti. Untuk revisi *feedback* dapat dilihat pada gambar 28.



Gambar 27. Revisi halaman latihan



Gambar 28. Revisi feedback

4) Validasi Kelayakan Oleh Praktisi Pembelajaran

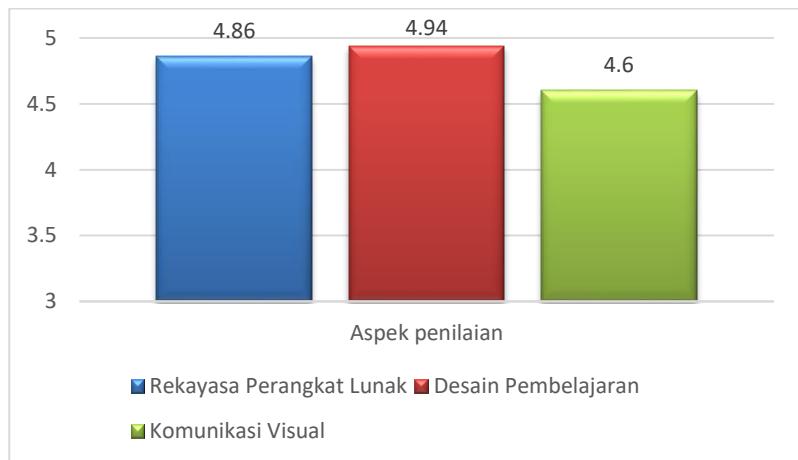
Validasi ini dilakukan oleh praktisi pembelajaran akuntansi yaitu ibu Siti Rokhana, S.Pd. selaku guru Akuntansi kelas XI SMK Negeri 2 Magelang yang mengajar mata pelajaran Administrasi Pajak. Validasi dilakukan dengan mengumpulkan saran atau pendapat untuk melakukan revisi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Angket untuk praktisi pembelajaran memiliki 33 indikator penilaian yang dikelompokkan menjadi 3 aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual. Hasil rekapitulasi selengkapnya dapat dilihat di lampiran 8 halaman 234. Untuk hasil rata-rata validasi praktisi pembelajaran dapat dilihat pada tabel 14.

Tabel 14. Hasil Rata-rata Validasi Praktisi Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Rekayasa Perangkat Lunak	34	4,86	Sangat Layak
2	Desain Pembelajaran	79	4,94	Sangat Layak
3	Komunikasi Visual	46	4,6	Sangat Layak
Total		159	4,82	Sangat Layak

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui hasil validasi dari praktisi pembelajaran dari segi aspek Rekayasa perangkat lunak mendapat rata-rata nilai 4,86 yang masuk dalam kategori sangat layak, dalam aspek desain pembelajaran mendapat rata-rata nilai 4,94 masuk dalam kategori sangat layak, dan aspek komunikasi mendapat rata-rata nilai 4,6 masuk dalam kategori Sangat layak. Dari hasil keseluruhan mendapat rata-rata nilai 4,82 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menurut praktisi pembelajaran dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil validasi praktisi pembelajaran jika disajikan dalam diagram batang akan Nampak pada Gambar 29.



Gambar 29. Diagram Batang Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran

5) Revisi Media II

Berdasarkan hasil validasi media oleh praktisi pembelajaran SMK Negeri 2 Magelang, dilakukan revisi media berdasarkan saran serta masukan yang diperoleh yaitu tentang soal yang ada di dalam latihan. Menurut praktisi pembelajaran, soal yang ada hendaknya dibuat bervariasi pada setiap KD yang ada. Disini peneliti menambahkan soal yang ada menjadi total 40 soal yang sudah mencangkup keseluruhan dari KD dalam media pembelajaran.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

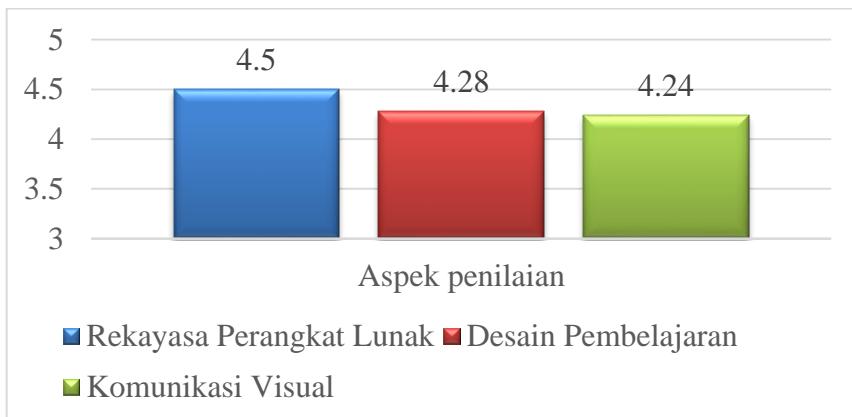
Tahap implementasi ini media diujicobakan 2 kali kepada 34 orang siswa dari XI AK 3 SMK Negeri 2 Magelang, tahap pertama diujicobakan kepada 10 orang siswa secara acak. Uji coba tersebut dilakukan untuk mengetahui respon dan pendapat siswa terhadap media yang akan digunakan untuk evaluasi media melalui angket

setelah siswa mencoba menggunakan media Buku Saku Berbasis *Android*. Angket uji coba untuk siswa memiliki 30 indikator penilaian yang dikelompokkan menjadi 3 aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual. Hasil dari uji coba dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 15. Hasil rata-rata uji coba kelompok kecil

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Rekayasa Perangkat Lunak	315	4,50	Sangat Layak
2	Desain Pembelajaran	557	4,28	Sangat Layak
3	Komunikasi Visual	424	4,24	Sangat Layak
Total		1.296	4,32	Sangat Layak

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh rata-rata nilai pada setiap aspek penilaian melebihi nilai 4,2 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Aspek rekayasa perangkat lunak mendapat rata-rata nilai 4,5. Aspek desain pembelajaran mendapat nilai rata-rata 4,28. Aspek komunikasi visual mendapat rata-rata nilai 4,24. Dari ketiga aspek tersebut rata-rata keseluruhan dari uji coba kelompok kecil adalah 4,32 yang menyatakan media layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji coba kelompok kecil jika disajikan dalam bentuk diagram batang akan terlihat pada Gambar 30.



Gambar 30. Diagram Batang Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

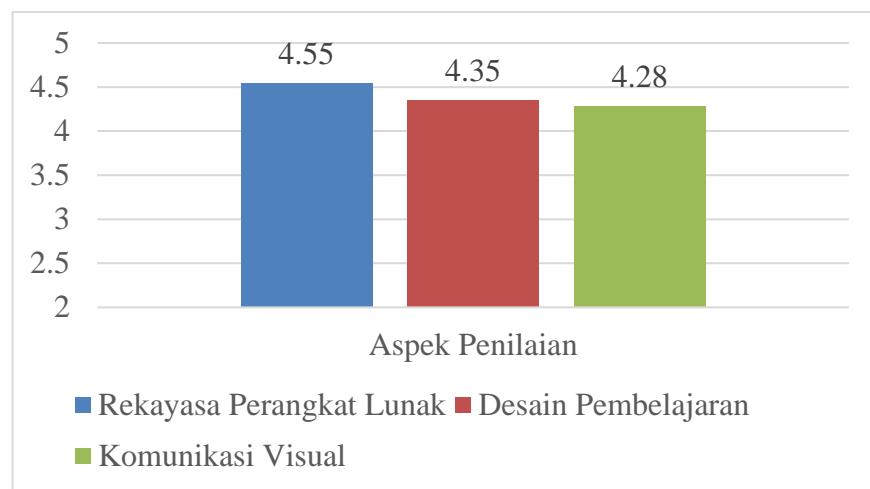
Setelah melakukan uji coba kelompok kecil tidak dilakukan revisi media karena dirasa tidak diperlukan revisi setelah uji coba kelompok kecil. Selanjutnya dilakukan uji coba lapangan dimana media diujicoba kepada 24 orang siswa kelas XI AK 3 SMK Negeri 2 Magelang. Angket yang digunakan sama dengan angket yang digunakan saat uji coba kelompok kecil. Hasil rekapitulasi dari uji coba lapangan dapat dilihat di tabel berikut.

Tabel 16. Hasil rata-rata uji coba lapangan

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Rekayasa Perangkat Lunak	764	4,55	Sangat Layak
2	Desain Pembelajaran	1358	4,35	Sangat Layak
3	Komunikasi Visual	1.026	4,28	Sangat Layak
	Total	3.148	4,39	Sangat Layak

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata nilai pada setiap aspek melebihi 4,2 yang berarti media masuk kategori sangat layak. Aspek rekayasa perangkat lunak mendapat rata-rata nilai 4,55 dengan kategori sangat layak, aspek desain pembelajaran

mendapat rata-rata nilai 4,35 dengan kategori sangat layak, dan aspek komunikasi visual mendapat rata-rata nilai 4,28 dengan kategori sangat layak. Dari keseluruhan rata-rata nilai mendapat nilai 4,39 dengan kategori sangat layak. Dengan demikian media pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android* sangat layak untuk digunakan. Hasil rata-rata nilai pada uji coba lapangan jika disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut.



Gambar 31. Diagram Batang Uji Coba Lapangan

e. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi peneliti melakukan pengukuran ketercapaian pengembangan media Buku Saku Berbasis *Android*. Peneliti melakukan analisis data yang sudah dikumpulkan.

1) Analisis Data

a) Uji validitas dan reliabilitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui validitas angket Motivasi Belajar dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan menggunakan program

SPSS. Berdasarkan data yang diperoleh dari program SPSS, nilai r hitung dicocokkan dengan r tabel *product moment* pada taraf signifikan 5%. Jika r hitung lebih besar dari r tabel maka butir angket tersebut valid. Dengan jumlah responden total 34 maka r tabel sebesar 0,329. Angket Motivasi Belajar berisi 20 butir pernyataan. Dari 20 butir pernyataan terdapat 3 butir pertanyaan negatif. Rekapitulasi hasil angket motivasi awal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 17. Hasil Uji Validitas Angket Motivasi

No. Butir	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,598	0,329	Valid
2	0,584	0,329	Valid
3	0,550	0,329	Valid
4	0,451	0,329	Valid
5	0,367	0,329	Valid
6	0,462	0,329	Valid
7	0,408	0,329	Valid
8	0,369	0,329	Valid
9	0,383	0,329	Valid
10	0,530	0,329	Valid
11	0,417	0,329	Valid
12	0,586	0,329	Valid
13	0,431	0,329	Valid
14	0,362	0,329	Valid
15	0,324	0,329	Tidak Valid
16	0,664	0,329	Valid
17	0,426	0,329	Valid
18	0,513	0,329	Valid
19	0,745	0,329	Valid
20	0,329	0,329	Valid

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa 19 dari 20 butir pernyataan yang dipakai valid karena nilai r hitung lebih besar dari r tabel.

Tabel 18. Hasil Analisis Validasi Angket Motivasi

No.	Kriteria	Nomor Butir Angket	Jumlah	Persentase
1	Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20	19	95%
2	Tidak Valid	15	1	5%
Total			20	100%

Untuk validitas angket respon siswa dapat dilihat pada tabel 19.

Tabel 19. Hasil Uji Validasi Angket Respon Siswa

Butir Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Butir 1	0,665	0,329	Valid
Butir 2	0,602	0,329	Valid
Butir 3	0,747	0,329	Valid
Butir 4	0,664	0,329	Valid
Butir 5	0,808	0,329	Valid
Butir 6	0,833	0,329	Valid
Butir 7	0,866	0,329	Valid
Butir 8	0,708	0,329	Valid
Butir 9	0,827	0,329	Valid
Butir 10	0,649	0,329	Valid
Butir 11	0,496	0,329	Valid
Butir 12	0,435	0,329	Valid
Butir 13	0,579	0,329	Valid
Butir 14	0,379	0,329	Valid
Butir 15	0,498	0,329	Valid
Butir 16	0,503	0,329	Valid
Butir 17	0,679	0,329	Valid
Butir 18	0,493	0,329	Valid
Butir 19	0,504	0,329	Valid
Butir 20	0,467	0,329	Valid
Butir 21	0,658	0,329	Valid
Butir 22	0,302	0,329	Tidak Valid
Butir 23	0,430	0,329	Valid
Butir 24	0,646	0,329	Valid
Butir 25	0,811	0,329	Valid
Butir 26	0,447	0,329	Valid
Butir 27	0,395	0,329	Valid
Butir 28	0,274	0,329	Tidak Valid
Butir 29	0,542	0,329	Valid
Butir 30	0,468	0,329	Valid

Dari tabel tersebut juga dapat diketahui 28 dari 30 butir pernyataan yang dipakai valid.

Tabel 20. Hasil Analisis Validasi Angket Respon Siswa

No.	Kriteria	Nomor Butir Angket	Jumlah	Persentase
1	Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 30	28	95%
2	Tidak Valid	22, 28	2	5%
Total			30	100%

b) Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada tingkat keterandalan sesuatu. Instrumen yang reliabel mengandung arti bahwa instrumen cukup baik sehingga mampu mengungkapkan data yang bias dipercaya (Suharsimi, 2010: 221). pada penelitian ini untuk mencari reliabilitas instrumen menggunakan rumus Cronbach Alpha sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

σ_t^2 = varians total

Pada angket motivasi sebelum implementasi didapat hasil perhitungan Cronbach Alpha sebesar 0,813. Pada angket motivasi setelah implementasi mendapat nilai 0,782.

Pada angket respon siswa mendapat nilai 0,931. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat keandalan instrumen sebagai berikut:

Tabel 21. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

No	Instrumen	Nilai r_{11}	Interpretasi
1	Angket Motivasi	0,813	Sangat Tinggi
3	Angket Respon Siswa	0,931	Sangat Tinggi

2) Hasil Media

Media akhir dari penelitian ini berupa Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android* yang berbentuk aplikasi dengan materi administrasi pajak kelas XI semester 1 dan semester 2. Aplikasi ini merupakan media pembelajaran yang berisi materi dan latihan soal yang diberi nama “Buku Saku Administrasi Pajak”. Materi disusun berdasarkan Silabus, KI, dan KD yang diberikan dari praktisi pembelajaran kelas XI AK 3 SMK Negeri 2 Magelang.

Aplikasi disajikan dengan tampilan yang menarik dengan susunan warna dan tata letak yang baik supaya pengguna dapat menikmati visual aplikasi dengan nyaman. Navigasi yang ada dibuat dengan sederhana supaya aplikasi dapat dipahami dengan mudah. Aplikasi ”Buku Saku Administrasi Pajak” memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai media pembelajaran. Kelebihan media antara lain:

- a) Aplikasi ”Buku Saku Administrasi Pajak” merupakan media pembelajaran administrasi pajak yang disajikan dalam

smartphone sistem operasi *android* dengan pemakaian yang mudah serta dapat dibawa kemana-mana.

- b) Aplikasi “Buku Saku Administrasi Pajak” merupakan media pembelajaran yang disajikan dengan tampilan yang menarik serta nyaman untuk pengguna membaca materi.
- c) Soal latihan didalam aplikasi dapat dikerjakan kapanpun dan dimanapun tanpa batasan waktu sehingga siswa dapat melatih pengetahuan kapanpun dan dimanapun mereka berada.
- d) Aplikasi “Buku Saku Administrasi Pajak” layak dan cukup efektif digunakan sebagai media pembelajaran administrasi pajak untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari peningkatan motivasi belajar siswa dari hasil perhitungan angket.
- e) Aplikasi “Buku Saku Administrasi Pajak” dapat digunakan secara *offline* atau tanpa koneksi data.

Kekurangan media ini antara lain sebagai berikut:

- a) Tidak ada level, *score* dan waktu dalam mengerjakan latihan soal dalam aplikasi.
- b) Soal hanya di sediakan di menu latihan, tidak ada di setiap halaman materi.
- c) Materi yang ada tidak bisa diubah oleh guru secara langsung karena perubahan materi hanya bisa dilakukan dengan *software* yang digunakan untuk mengembangkan media.

- d) Tidak ada musik sebagai *bakcsound* aplikasi.
 - e) Aplikasi “Buku Saku Administrasi Pajak” tidak bisa menggunakan tombol *back* pada *smartphone* dan harus menggunakan tombol navigasi yang ada dalam aplikasi.
2. Kelayakan Oleh Ahli Materi

Dari hasil validasi yang dilakukan oleh bapak Ponty Sya'banto Putra Hutama, S.E., M.Si. (Dosen Pendidikan Akuntansi FE UNY) untuk menilai materi yang terdapat dalam media dengan mengumpulkan saran atau pendapat dari ahli materi untuk melakukan revisi media.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui hasil validasi ahli materi dari segi materi mendapat rata-rata nilai 4,57 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, dari segi soal/latihan mendapat rata-rata nilai 3,67 yang termasuk dalam kategori Layak, dari segi kebahasaan mendapat rata-rata nilai 5 termasuk dalam kategori Sangat Layak, dan dari segi keterlaksanaan mendapat rata-rata nilai 4,6 termasuk dalam kategori Sangat Layak. Dari keseluruhan hasil validasi ahli materi pendapat total jumlah nilai 91 dan rata-rata nilai keseluruhan 4,55 yang masuk dalam rentang $X>4,2$ dari tabel 10 pedoman konversi skor hasil penilaian mendapat nilai A yang masuk dalam kategori Sangat Layak digunakan dalam pembelajaran.

3. Kelayakan Oleh Ahli Media

Dari hasil validasi ahli media oleh Prof. Herman Dwi Surjono., M.Sc., MT., Ph.D. (Dosen Pascasarjana UNY) dapat diketahui hasil

validasi media di setiap aspek penilaian. Aspek rekayasa perangkat lunak memperoleh rata-rata nilai 4,7 yang termasuk dalam kategori sangat layak, sedangkan aspek komunikasi visual memperoleh rata-rata nilai 4,4 yang juga masuk dalam kategori sangat layak. Dari penilaian kedua aspek tersebut diperoleh rata-rata total nilai dari ahli media sebesar 4,55. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menurut ahli media dikategorikan Sangat Layak digunakan dalam pembelajaran.

4. Kelayakan Oleh Praktisi Pembelajaran

Dari hasil validasi yang dilakukan oleh praktisi pembelajaran akuntansi yaitu ibu Siti Rokhana, S.Pd. selaku guru Akuntansi kelas XI SMK Negeri 2 Magelang yang mengajar mata pelajaran Administrasi Pajak dapat diketahui bahwa aspek Rekayasa perangkat lunak mendapat rata-rata nilai 4,86 yang masuk dalam kategori sangat layak, dalam aspek desain pembelajaran mendapat rata-rata nilai 4,94 masuk dalam kategori sangat layak, dan aspek komunikasi mendapat rata-rata nilai 4,6 masuk dalam kategori Sangat layak. Dari hasil keseluruhan mendapat rata-rata nilai 4,82 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menurut praktisi pembelajaran dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

5. Respon Siswa

Respon siswa terhadap media pembelajaran buku saku berbasis *android* sangat baik dilihat dari rata-rata nilai uji kelompok kecil dan uji lapangan pada setiap aspek penilaian melebihi nilai 4,2 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Pada uji coba kelompok kecil Aspek rekayasa perangkat lunak mendapat rata-rata nilai 4,5. Aspek desain pembelajaran mendapat nilai rata-rata 4,28. Aspek komunikasi visual mendapat rata-rata nilai 4,24. Dari ke 3 aspek tersebut rata-rata keseluruhan dari uji coba kelompok kecil adalah 4,32 yang menyatakan media layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan pada uji coba lapangan aspek rekayasa perangkat lunak mendapat rata-rata nilai 4,55 dengan kategori sangat layak, aspek desain pembelajaran mendapat rata-rata nilai 4,35 dengan kategori sangat layak, dan aspek komunikasi visual mendapat rata-rata nilai 4,28 dengan kategori sangat layak. Dari keseluruhan rata-rata nilai mendapat nilai 4,39 dengan kategori sangat layak. Dengan demikian media pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android* sangat layak untuk digunakan.

6. Peningkatan Motivasi Belajar

Data yang telah diperoleh dari angket motivasi sebelum implementasi dan angket Motivasi Belajar setelah implementasi kemudian di ukur peningkatan Motivasi Belajar siswa dengan menggunakan *gain score*.

Rekap data motivasi awal yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 22. Rekap data Motivasi Belajar sebelum implementasi

No.	Indikator	Jumlah nilai	Rerata	Persentase
1	Tekun mengerjakan tugas	239	3.51	70%
2	Ulet menghadapi kesulitan	107	3.15	63%
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	421	3.10	62%
4	Lebih senang bekerja mandiri	217	3.19	64%
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	375	3.68	74%
6	Dapat mempertahankan pendapat	287	2.81	56%
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	345	3.38	68%
8	Senang mencari dan memecahkan masalah	249	3.66	73%
Total		2240	3.31	66%

Sedangkan rekap data Motivasi Belajar setelah implementasi adalah sebagai berikut:

Tabel 23. Rekap data Motivasi Belajar setelah implementasi

No.	Indikator	Jumlah nilai	Rerata	Persentase
1	Tekun mengerjakan tugas	271	3.99	80%
2	Ulet menghadapi kesulitan	128	3.76	75%
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	596	4.38	88%
4	Lebih senang bekerja mandiri	257	3.78	76%
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	420	4.12	82%
6	Dapat mempertahankan pendapat	323	3.17	63%
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	410	4.02	80%
8	Senang mencari dan memecahkan masalah	287	4.22	84%
Total		2692	3.93	79%

Dari tabel 22 dan tabel 23 dapat diketahui persentase motivasi belajar siswa sebelum implementasi sebesar 66% dan persentase motivasi belajar siswa setelah implementasi sebesar 79%. Selanjutnya akan dihitung peningkatan Motivasi Belajar siswa dengan menggunakan rumus *gain score* sebagai berikut:

$$g = \frac{\% \text{ rerata motivasi akhir} - \text{rerata motivasi awal}}{100\% - \text{rerata motivasi awal}}$$

$$g = \frac{79 - 66}{100 - 66}$$

$$g = \frac{13}{34}$$

$$g = 0,38$$

Hasil perhitungan dengan menggunakan *gain score* menunjukkan nilai 0,38 yang menunjukkan bahwa media Buku Saku Berbasis *Android* mampu meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas XI AK 3 SMK Negeri 2 Magelang. Peningkatan Motivasi Belajar termasuk dalam kategori sedang karena nilai *gain* pada rentang $0,3 \leq g < 0,7$.

C. Pembahasan

1. Pengembangan Buku Saku Berbasis *Android*

Pengembangan media Buku Saku Berbasis *Android* pada mata pelajaran Administrasi pajak ini merupakan adaptasi dari langkah langkah pengembangan *ADDIE* yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dalam merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2012) yaitu tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi),

Evaluation (Evaluasi). Pertimbangan menggunakan model ini karena terstruktur dan mudah diterapkan dalam pengembangan media. Prosedur pengembangan ini selaras dengan prosedur pengembangan penelitian yang dilakukan oleh Nurul Mar'Atus Sholihah (2015) yang berjudul “Pengembangan Buku Saku Akuntansi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Bagi Siswa Kelas XI Akuntansi di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015”, dalam penelitian juga menggunakan pengembangan model ADDIE sampai tahap terakhir yaitu evaluasi (*evaluation*).

Pada tahap analisis peneliti menganalisis kebutuhan siswa, tentang apa yang dibutuhkan oleh siswa. Berdasarkan analisis peneliti, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa SMK Negeri 2 Magelang sebagai media pembelajaran di kelas maupun di luar kelas untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa. Pengembangan media yang dilakukan adalah dengan memanfaatkan teknologi yang ada supaya dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik, variatif, dan dapat membuat siswa tidak merasa bosan dalam mempelajari materi. Media ini dibuat untuk memudahkan siswa dalam mempelajari dan memahami materi. Untuk mewujudkan media tersebut, peneliti merancang dan mengembangkan Buku Saku Berbasis *Android* yang dikemas dalam bentuk aplikasi. Aplikasi ini nantinya akan berjalan di *Smartphone* yang bersistem operasi *Android*. Media

pembelajaran dikhkususkan untuk Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Magelang dan dapat digunakan untuk umum sebagai penambah pengetahuan dan sumber materi pajak siswa SMK kelas XI.

Pengembangan media memanfaatkan perangkat keras berupa *smartphone* dimana siswa SMK Negeri 2 Magelang telah memiliki *smartphone* yang digunakan untuk berbagai hal dalam kehidupan. Dengan harganya yang makin terjangkau dan banyak terdapat di pasaran elektronik tentu tidak sulit untuk mendapatkannya. Ukurannya yang kecil dan siswa sering membawanya kemana-mana membuat *smartphone* dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android*.

Pada tahap *design*, peneliti merancang media yang meliputi perancangan desain media secara keseluruhan dalam bentuk *Storyboard*, penyusunan materi, soal dan jawaban, pembuatan gambar untuk *background, font, icon* yang akan disertakan pada aplikasi media.

Pada tahap pengembangan, merupakan proses pembuatan media yang dilakukan hingga selesai. Tahap awal pengembangan menyusun dan membuat *Splash Screen* berdurasi 3 detik dan akan muncul saat aplikasi mulai dijalankan sebagai media pengenalan dari mana aplikasi ini berasal dengan hanya menampilkan logo saja. Berikutnya membuat Halaman awal berfungsi sebagai titik henti *splash screen* dan juga halaman pembuka aplikasi yang menunjukkan nama aplikasi serta

sedikit info siapa yang membuat aplikasi tersebut. Untuk melanjutkan ke bagian berikutnya, pengguna diharuskan untuk menyentuh layar terlebih dahulu. Setelah halaman awal selesai kemudian menyusun halaman menu dan halaman lainnya. Setelah semua selesai disusun kemudian dilakukan pengkodean supaya sistem yang ada dapat berjalan dengan baik dan berkesinambungan. Tahap terakhir pengembangan adalah validasi dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran. Dari validasi para ahli mendapatkan penilaian dalam kategori sangat layak.

Pada tahap implementasi media diujicobakan 2 kali kepada 34 orang siswa dari XI AK 3 SMK Negeri 2 Magelang, tahap pertama diujicobakan kepada 10 orang siswa secara acak. Uji coba tersebut dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dan pendapat siswa terhadap media yang akan digunakan untuk evaluasi media melalui angket setelah siswa mencoba menggunakan media Buku Saku Berbasis *Android*. Angket uji coba untuk siswa memiliki 30 indikator penilaian yang dikelompokkan menjadi 3 aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual.

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi dimana peneliti melakukan pengukuran ketercapaian pengembangan media Buku Saku Berbasis *Android*. Peneliti melakukan analisis data yang sudah dikumpulkan. Tujuan dari pengembangan media Buku Saku Berbasis *Android* adalah

untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada mata pelajaran Administrasi Pajak. Berdasarkan hasil penelitian, media Buku Saku Berbasis *Android* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan dapat dikatakan efektif.

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Buku Saku Berbasis *Android* Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Untuk Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2017/2018” memberikan implikasi bahwa media dapat dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini dipilih karena model ADDIE terstruktur secara sistematis dan mudah diterapkan dalam pengembangan media.

2. Kelayakan Media Pembelajaran dari Ahli Materi

Kelayakan media pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android* oleh ahli materi bapak Ponty Sya'banto Putra Hutama, S.E., M.Si. (Dosen Pendidikan Akuntansi FE UNY) dari aspek materi mendapat rata-rata nilai 4,57 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, aspek soal/latihan mendapat rata-rata nilai 3,67 yang termasuk dalam kategori Layak, aspek kebahasaan mendapat rata-rata nilai 5 termasuk dalam kategori Sangat Layak, dan aspek keterlaksanaan mendapat rata-rata nilai 4,6 termasuk dalam kategori Sangat Layak. Dari keseluruhan hasil validasi ahli materi pendapat total jumlah nilai 91 dan rata-rata nilai

keseluruhan 4,55 yang masuk dalam rentang $X>4,2$ dalam kategori Sangat Layak.

Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK. Hasil penilaian media tersebut sesuai dengan pendapat Sugiyono (2015: 407) menyatakan bahwa *R&D* adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dengan menguji keefektifan media sehingga siap digunakan secara nyata di lapangan. Dengan kata lain, produk yang siap digunakan di lapangan merupakan produk yang masuk dalam kategori minimal “layak”.

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Buku Saku Berbasis *Android* Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Untuk Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2017/2018” memberikan implikasi bahwa media sangat layak digunakan berdasarkan penilaian dari ahli materi dengan rata-rata nilai 4,55 dalam kategori “sangat layak”.

3. Kelayakan Media Pembelajaran dari Ahli Media

Kelayakan media pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android* oleh Prof. Herman Dwi Surjono., M.Sc., MT., Ph.D. (Dosen Pascasarjana UNY) dapat diketahui hasil validasi media di setiap aspek penilaian. Aspek rekayasa perangkat lunak memperoleh rata-rata nilai 4,7 yang termasuk dalam kategori sangat layak, sedangkan aspek komunikasi visual memperoleh rata-rata nilai 4,4 yang juga masuk

dalam kategori sangat layak. Dari penilaian kedua aspek tersebut diperoleh rata-rata total nilai dari ahli media sebesar 4,55. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menurut ahli media dikategorikan Sangat Layak digunakan dalam pembelajaran.

Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK. Hasil penilaian media tersebut sesuai dengan pendapat Sugiyono (2015: 407) menyatakan bahwa *R&D* adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dengan menguji keefektifan media sehingga siap digunakan secara nyata di lapangan. Dengan kata lain, produk yang siap digunakan di lapangan merupakan produk yang masuk dalam kategori minimal “layak”.

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Buku Saku Berbasis *Android* Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Untuk Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2017/2018” memberikan implikasi bahwa media sangat layak digunakan berdasarkan penilaian dari ahli media dengan rata-rata nilai 4,55 dalam kategori “sangat layak”.

4. Kelayakan Media Pembelajaran dari Praktisi Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android* oleh praktisi pembelajaran akuntansi yaitu ibu Siti Rokhana, S.Pd. selaku guru Akuntansi kelas XI SMK Negeri 2 Magelang yang mengajar mata pelajaran Administrasi Pajak dapat pada aspek rekayasa

perangkat lunak mendapat rata-rata nilai 4,86 yang masuk dalam kategori sangat layak, aspek desain pembelajaran mendapat rata-rata nilai 4,94 masuk dalam kategori sangat layak, dan aspek komunikasi mendapat rata-rata nilai 4,6 masuk dalam kategori Sangat layak. Dari hasil keseluruhan mendapat rata-rata nilai 4,82 yang termasuk dalam kategori sangat layak.

Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK. Hasil penilaian media tersebut sesuai dengan pendapat Sugiyono (2015: 407) menyatakan bahwa *R&D* adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dengan menguji keefektifan media sehingga siap digunakan secara nyata di lapangan. Dengan kata lain, produk yang siap digunakan di lapangan merupakan produk yang masuk dalam kategori minimal “layak”.

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Buku Saku Berbasis *Android* Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Untuk Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2017/2018” memberikan implikasi bahwa media sangat layak digunakan berdasarkan penilaian dari praktisi pembelajaran dengan rata-rata nilai 4,82 dalam kategori “sangat layak”.

5. Respon Siswa

Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 10 orang siswa kelas XI AK 3 SMK Negeri 2 Magelang dengan responden acak. Dari uji coba kelompok kecil mendapat hasil rata-rata nilai keseluruhan sebesar 4,32 yang masuk dalam kategori sangat layak karena nilai tersebut lebih tinggi dari batas terendah kategori sangat layak yaitu 4,2. Penelitian lapangan dilakukan dengan jumlah responden sebanyak 24 siswa dari kelas yang sama dan mendapatkan rata-rata nilai keseluruhan sebesar 4,39 yang juga masuk dalam kategori sangat layak.

Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK. Hasil penilaian media tersebut sesuai dengan pendapat Sugiyono (2015: 407) menyatakan bahwa *R&D* adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dengan menguji keefektifan media sehingga siap digunakan secara nyata di lapangan. Dengan kata lain, produk yang siap digunakan di lapangan merupakan produk yang masuk dalam kategori minimal “layak”.

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Buku Saku Berbasis *Android* Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Untuk Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2017/2018” memberikan implikasi bahwa media sangat layak digunakan berdasarkan respon siswa dengan rata-rata nilai 4,39 dalam kategori “sangat layak”.

6. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Setelah dilakukan penelitian di lapangan sebelum menggunakan media Buku Saku Berbasis *Android* dan sesudah menggunakan media Buku Saku Berbasis *Adroid* pada kelas XI AK 3 SMK Negeri 2 Magelang, peneliti mendapatkan data perubahan motivasi siswa. Perubahan Motivasi Belajar Siswa dari sebelum menggunakan media Buku Saku Berbasis *Android* dengan sesudah menggunakan media Buku Saku Berbasis *Android* adalah 13%. Peningkatan tersebut didapat dari hasil angket Motivasi Belajar sebelum implementasi yang mendapat data Motivasi Belajar 66% dan data angket Motivasi Belajar setelah implementasi sebesar 79%. Hasil perhitungan dengan menggunakan *gain score* menunjukkan bahwa media pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas XI AK 3 SMK Negeri 2 Magelang sebesar 0,38. Peningkatan Motivasi Belajar masuk pada kategori sedang karena masuk dalam rentang nilai $gain\ 0,3 \leq g \leq 0,7$.

Hasil penelitian sesuai dengan teori yang disebutkan oleh Ega Rima Wati (2016, 13-16) tentang salah satu manfaat praktis yaitu media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan Motivasi Belajar. Hasil penelitian juga sejalan dengan teori manfaat media pengajaran menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2013: 2) yaitu pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Peningkatan motivasi pada penelitian yang berjudul “Pengembangan Buku Saku Berbasis *Android* Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Untuk Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2017/2018” dengan peningkatan Motivasi Belajar Siswa sebesar 13% sedikit berbeda dari penelitian yang dilakukan oleh Saras Shinta Qurrota’Aini (2013) yang berjudul “*Developing Accounting Pocketbook as a Media of Learning to Improve Student’s Accounting Learning Motivation of 2nd Grade Social Program In SMA N 5 Yogyakarta in Academic Year of 2012/2013*” dengan hasil peningkatan Motivasi Belajar Siswa sebesar 5,64%.

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Buku Saku Berbasis *Android* Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Untuk Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2017/2018” memberikan implikasi bahwa media dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2017/2018.

D. Keterbatasan Penelitian

Beberapa keterbatasan dalam pengembangan media Buku Saku Berbasis *Android*,

1. Media yang dikembangkan masih termasuk pada pengembangan media tingkat pemula yang dapat dikembangkan lebih lanjut. Kurangnya

kemampuan pengembang dalam mengembangkan media sehingga media belum dapat maksimal.

2. Materi dan soal tidak dapat diperbarui oleh guru apabila ada pembaharuan materi dari pemerintah secara langsung.
3. Soal latihan tidak dapat ditempatkan disetiap akhir halaman materi.
4. Tidak ada penilaian pada halaman latihan.
5. Penyebaran media masih terbatas dengan mengirim aplikasi melalui pengiriman pesan seperti *whatsapp*, email, atau melalui pengiriman via *Bluetooth*, *wifi*, dan transfer melalui kabel data yang tersambung dengan komputer.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari analisis data dan pembahasan di bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android* melalui lima tahap dengan model pengembangan *ADDIE* yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).
2. Kelayakan media pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android* berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh rerata nilai 4,55 yang termasuk dalam kategori sangat layak, penilaian ahli media diperoleh rerata nilai 4,55 yang masuk dalam kategori sangat layak, dan penilaian dari praktisi pembelajaran mendapat rerata nilai 4,82 termasuk dalam kategori sangat layak. Rerata nilai dari para ahli mendapat nilai 4,67 yang masuk dalam kategori sangat layak karena nilai $X > 4,2$. Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa media Buku Saku Berbasis *Android* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Administrasi Pajak.
3. Respon siswa terhadap media pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android* pada uji coba kelompok kecil secara keseluruhan mendapat rata-rata nilai 4,32 yang terletak pada rentang $X > 4,2$ dengan kategori sangat layak. Pada uji coba lapangan secara keseluruhan mendapat rata-rata nilai 4,39 yang terletak pada rentang $X > 4,2$ dengan kategori sangat layak. Dari hasil

tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Administrasi Pajak.

4. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa kelas XI AK 3 SMK Negeri 2 Magelang dilihat dari hasil penelitian menunjukkan peningkatan sebesar 13%. Peningkatan tersebut didapat dari hasil angket Motivasi Belajar sebelum implementasi sebesar 66% dan data angket Motivasi Belajar setelah implementasi sebesar 79%. Hasil perhitungan dengan menggunakan *gain score* menunjukkan bahwa media pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas XI AK 3 SMK Negeri 2 Magelang sebesar 0,38. Peningkatan Motivasi Belajar masuk pada kategori sedang karena masuk dalam rentang nilai *gain* $0,3 \leq g \leq 0,7$.

B. Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android* masih belum sempurna. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

1. Perlu pengembangan lebih lanjut untuk menambahkan fitur-fitur tambahan pada aplikasi supaya menambah kemudahan bagi pengguna.
2. Perlu pengembangan media pada materi dan soal supaya dapat dirubah dan di modifikasi oleh guru.

3. Sebaiknya di setiap akhir halaman materi diberi menu soal latihan supaya siswa dapat langsung mencoba mengerjakan soal setelah membaca materi.
4. Media perlu di daftarkan pada penjualan aplikasi resmi yaitu *Play Store* supaya dapat terdistribusi dengan maksimal.
5. Perlu adanya uji coba terhadap respon siswa pada media pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android* di kelas yang lain agar dapat diperoleh hasil yang lebih maksimal sehingga media dapat layak digunakan secara umum tidak hanya dalam lingkup satu kelas saja.
6. Penelitian media Buku Saku Berbasis *Android* sebaiknya dilakukan di beberapa kelas sehingga dapat diketahui perbedaan hasil dari kelas lain sebagai pembanding.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan,*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arif Akbarul Huda. (2013). *Live Coding! 9 Aplikasi Buatan Sendiri*. Yogyakarta: ANDI.
- Azhar Arsyad. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dhimas Ardiansyah, Lusia Rakhamwati. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif pada Mata Kuliah Elektronika Digital di Jurusan Teknik Elektro. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* (Vol. 2 No. 1 hlm 327-332). Fakultas Teknik Elektro, Universitas Negeri Surabaya. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknikelektron/article/view/991> yang diakses pada 25 Maret 2017 pukul 9.39 WIB.
- Dwi Presetya Danarjati. (2014). *Psikologi Pendidikan*. . Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ega Rima Wati. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Eveline Siregar dan Hartini Nara. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Fenny Ane Yanete. (2016). *Developing The Accounting Pocket Book As A Learning Media To Improve The Grade X Accounting Students' Motivation Of SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta In The Academic Year Of 2015/2016*. Thesis. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Gian Dwi Oktiana. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. *Skripsi*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hamzah B. Uno. (2014). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Pustaka PT Bumi Aksara.
- Hujair AH. Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safira Insania Press.
- Isroah. (2013). *Perpajakan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Jamil Suprihatiningrum. (2014). *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Martinis Yamin. (2012). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press.

- Muhibbin Syah. (2013). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosdakarya.
- Mulyasa. (2006). *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Bandung: Rosdakarya.
- Nana Sudjana. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nurul Mar'Atus Sholihah. (2015). Pengembangan Buku Saku Akuntansi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Bagi Siswa Kelas XI Akuntansi Di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. *Thesis*: Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta
- Oemar Hamalik. (2012). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Panji Wisnu Wirawan. (2011). Pengembangan Kemampuan *E-Learning* Berbasis Web ke dalam *M-Learning*. *Jurnal Universitas Diponegoro*. (Vol. 2. No. Hlm 22-23). <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/jmasif/article/view/2655> diakses pada 5 September 2017 pukul 20.07
- Rayandra Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Richard Hake (2012). *Analyzing Change/Gain Score*. USA: Indiana University
- Rima Wati Ega. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Romi Satria Wahono. (2006). Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> pada tanggal 20 Maret 2017.
- Rudi Sisilana & Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekpend FIP UPI.
- Saras Shinta Qurrota'Aini. (2013). “Developing Accounting Pocketbook as a Medium of Learning to Improve Student's Accounting Learning Motivation of 2nd Grade Social Program in SMA N 5 Yogyakarta in Academic Year Of 2012/2013”. *Skripsi*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta
- Sardiman A.M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Satyaputra dan Aritonang. (2014). *Beginning Android Programming with ADT Budle*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

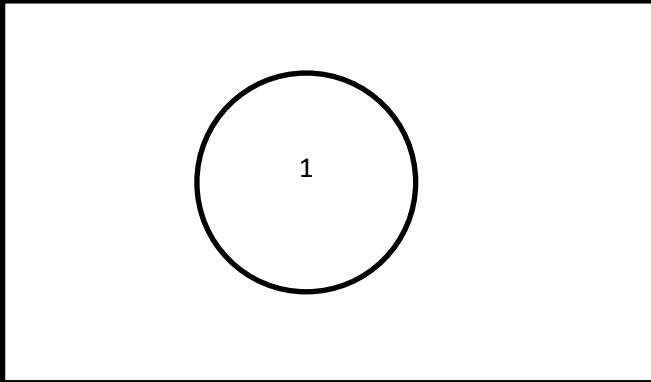
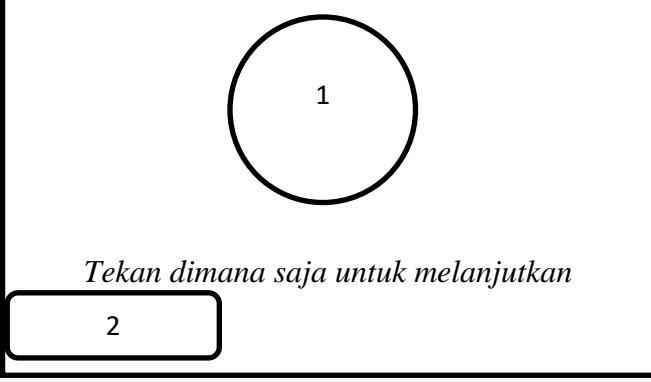
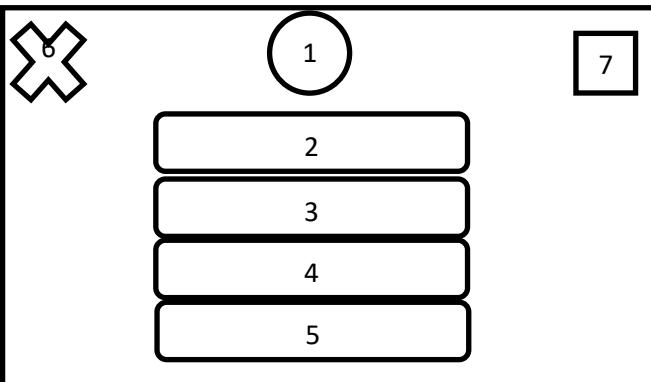
- Setyono, Sukarmin dan Wahyuningsih. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berupa Bulletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran Fisika Kelas VIII Materi Gaya Ditinjau Dari Minat Baca Siswa. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika*. Universitas Sebelas Maret. (Vol 1. No. 1 hlm 118). http://digilib.fkip.uns.ac.id/contents/skripsi.php?id_skr=2977 diakses pada 125 Maret 2017 pukul 21.05
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumadi Suryabrata. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Syaiful Bahri Djamarah. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Vela Chinkita Putri dan Agung Listiyadi. (2014). “Pengembangan Buku Saku sebagai Media Pembelajaran pada Materi Jurnal Khusus Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang di SMK Ketintang Surabaya”. *Jurnal Mahasiswa*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Wina Sanjaya. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Yudhi Munadi. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).

LAMPIRAN

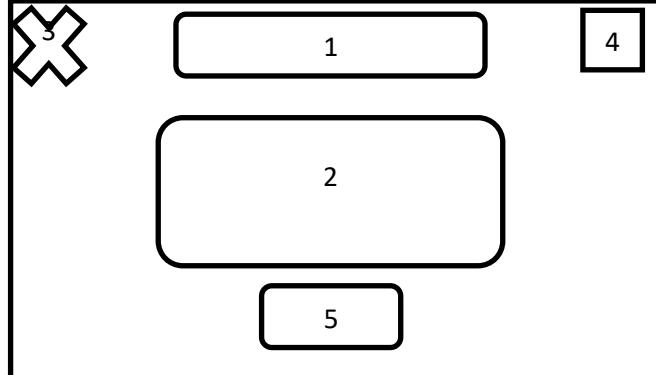
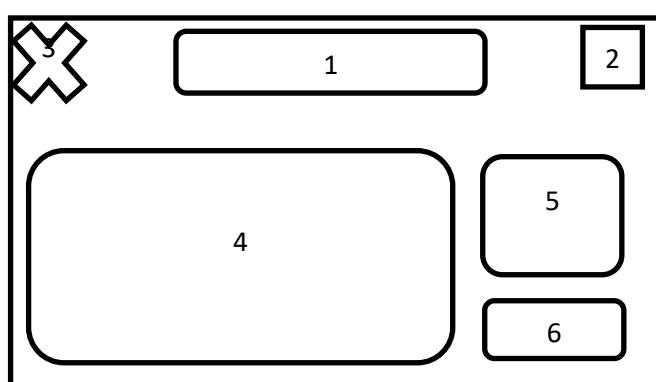
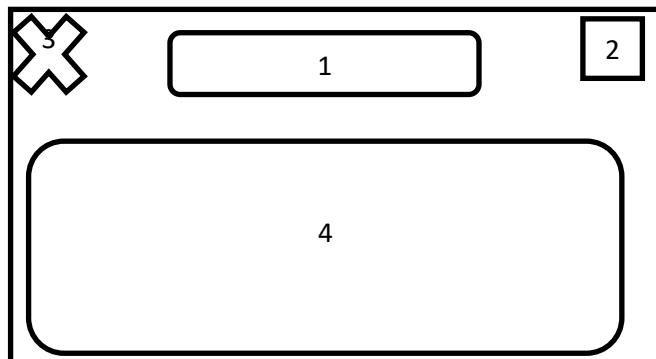
- 1. *Storyboard* Media**
- 2. *Printscreen* Media**
- 3. Silabus**
- 4. KI dan KD**
- 5. Materi**
- 6. Soal Latihan dan Kunci Jawaban**
- 7. Isntrumen Penelitian**
- 8. Hasil Validasi Media**
- 9. Rekapitulasi Angket Motivasi**
- 10. Dokumentasi**

Lampiran 1. Storyboard Media

**STORYBOARD MEDIA PEMBELAJARAN BUKU SAKU BERBASIS
ANDROID**

No.	Rancangan Halaman	Keterangan
1		Halaman <i>Splash Screen</i> 1. Gambar atau Logo pembuka
2	 <p><i>Tekan dimana saja untuk melanjutkan</i></p>	Halaman awal 1. Logo Aplikasi 2. Identitas pengembang
3		Halaman menu 1. Logo Aplikasi 2. Kompetensi 3. Materi 4. Latihan 5. Profil 6. Keluar 7. Bantuan

4		<p>Halaman kompetensi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul halaman 2. Text kompetensi 3. Keluar aplikasi 4. bantuan
5		<p>Halaman menu daftar materi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. judul halaman 2. bantuan 3. pilihan materi 4. Keluar aplikasi 5. Menu materi sebelumnya 6. Menu materi selanjutnya
6		<p>Halaman Materi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul halaman (berfungsi sebagai tombol navigasi ke daftar menu) 2. Text kompetensi 3. Keluar aplikasi 4. Bantuan 5. Materi sebelumnya 6. Materi selanjutnya

7		<p>Halaman Mulai latihan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul halaman 2. Petunjuk latihan 3. Keluar aplikasi 4. Bantuan 5. Tombol mulai
8		<p>Halaman Latihan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. judul halaman 2. bantuan 3. Keluar aplikasi 4. Text soal 5. Tombol jawaban 6. Hasil jawaban dan tombol soal selanjutnya
9		<p>Halaman Profil</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. judul halaman 2. bantuan 3. Keluar aplikasi 4. Profil pengembang

Lampiran 2. *Printscreen* Media

**PRINTSCREEN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU SAKU BERBASIS
ANDROID**



Logo Aplikasi Buku Saku Berbasis Android



Splash Screen awal aplikasi



Splash Screen ke 2 aplikasi



Halaman awal



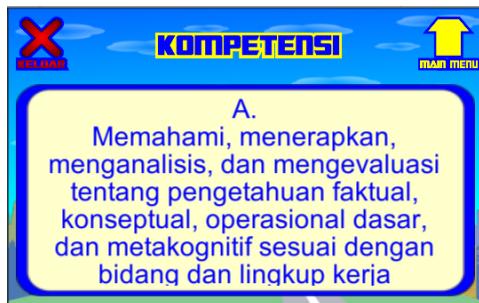
Menu Utama



Halaman bantuan



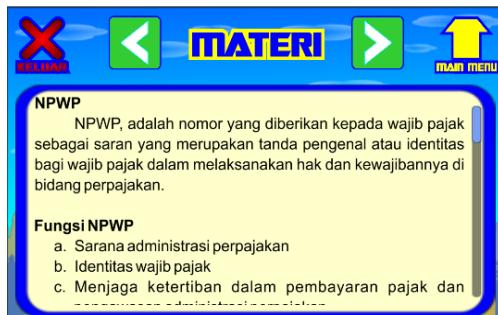
Menu keluar



Halaman Kompetensi



Halaman Daftar Materi



Halaman Materi



Halaman Mulai Latihan



Halaman Latihan



Tampilan Jika Jawaban Salah



Tampilan Jika Jawaban Benar



Halaman Profil

Lampiran 3. Silabus

SILABUS ADMINISTRASI PAJAK

Satuan Pendidikan : SMK
Bidang Keahlian : Bisnis dan Manajemen
Program Keahlian : Keuangan
Paket Keahlian : Akuntansi
Kelas /Semester : XI / 1

Kompetensi Inti:

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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.	1. Definisi pajak 2. Pungutan lain selain pajak 3. Fungsi pajak 4. Kedudukan hukum pajak	Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang materi pokok	Tugas • Individu/ke-lompok	4 Jp	1. Buku Teks (Siswa)

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.	5. Jenis-jenis pajak 6. Tata cara pemungutan pajak 7. Tarif pajak	Menanya Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah materi pokok Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang materi pokok Asosiasi <ul style="list-style-type: none">• menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang materi pokok• menyimpulkan keseluruhan materi Komunikasi Menyampaikan laporan tentang materi pokok dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan	• Pemecahan masalah Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/kelompok Portofolio Laporan tertulis individu/kelompok Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda		2. Buku Pajak untuk SMK
2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran akuntansi 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam melakukan kegiatan akuntansi					
3.1. Menjelaskan definisi, fungsi, hukum penggolongan, dan tata cara pemungutan pajak serta pungutan lain selain pajak.					
4.1 Mengidentifikasi jenis-jenis pajak dan pungutan lain selain pajak.	1. Pengertian wajib pajak 2. Hak-hak dan kewajiban wajib pajak	Mengamati	Tugas	8 Jp	1. Buku Teks
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
berbagai keterampilan dalam akuntansi 1.2. Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi	3. Pengertian dan fungsi Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP) 4. Tata cara memperoleh NPWP 5. Penghapusan NPWP 6. Pengertian dan fungsi nomor Pengukuhan Pengusaha Kena Pajak (PPKP) 7. Tempat dan jangka waktu pelaporan usaha 8. Pencabutan PPKP	mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang materi pokok Menanya Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah materi pokok Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang materi pokok Asosiasi • menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang materi pokok • menyimpulkan keseluruhan materi Komunikasi Menyampaikan laporan tentang materi pokok dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan	• Individu/ke-lompok • Pemecahan masalah Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda		(Siswa) 2. Buku Pajak untuk SMK
2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran akuntansi 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam melakukan kegiatan akuntansi					
3.2. Menjelaskan tentang wajib pajak, hak-hak dan kewajiban wajib pajak, nomor pokok wajib pajak (NPWP) dan nomor pengukuhan pengusaha kena pajak (NPPKP).					
4.2 Mengidentifikasi nomor pokok wajib pajak (NPWP) dan nomor pengukuhan pengusaha kena pajak (NPPKP).					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi 1.2. Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi	1. Pengertian dan fungsi surat pemberitahuan (SPT) 2. Tata cara penyelesaian SPT 3. Batas waktu dan perpanjangan penyampaian SPT 4. Sanksi keterlambatan dan tidak menyampaikan SPT 5. Pembetulan SPT 6. Wajib pajak yang dari dikecualikan kewajiban SPT	Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang materi pokok Menanya Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah materi pokok Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang materi pokok Asosiasi <ul style="list-style-type: none"> • menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang materi pokok • menyimpulkan keseluruhan materi Komunikasi Menyampaikan laporan tentang materi pokok dan mempresentasikannya	Tugas <ul style="list-style-type: none"> • Individu/ke-lompok • Pemecahan masalah Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/kelompok Portofolio Laporan tertulis individu/kelompok Tes Tes tertulis bentuk studi kasus	8 Jp	1. Buku Teks (Siswa) 2. Buku Pajak untuk SMK
2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran akuntansi 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam melakukan kegiatan akuntansi					
3.3. Menjelaskan pengertian dan fungsi surat pemberitahuan (SPT) serta tata cara penyelesaiannya.					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.3 Mengidentifikasi surat pemberitahuan (SPT) serta tata cara penyelesaiannya.		sentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan	dan/atau pilihan ganda		
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi 1.2. Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi	1. Pengertian dan fungsi surat setoran pajak (SSP) 2. Petunjuk pengisian SSP 3. Pembayaran pajak 4. Kelebihan pembayaran pajak	Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang materi pokok Menanya Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah materi pokok Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang materi pokok Asosiasi • menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang materi pokok • menyimpulkan keseluruhan materi	Tugas <ul style="list-style-type: none">• Individu/ke-lompok• Pemecahan masalah Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/kelompok Portofolio Laporan tertulis individu/kelompok	8 Jp	1. Buku Teks (Siswa) 2. Buku Pajak untuk SMK
2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran akuntansi 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam melakukan kegiatan akuntansi		 Komunikasi			
3.4. Menjelaskan pengertian dan fungs surat setoran pajak (SSP) dan tata cara			Tes Tes tertulis bentuk studi		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
penyelesaiannya serta permasalahan pembayaran pajak.		Menyampaikan laporan tentang materi pokok dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan	kasus dan/atau pilihan ganda		
4.4 Mengidentifikasi surat setoran pajak (SSP) dan tata cara penyelesaiannya serta tata cara pembayaran pajak.					
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi 1.2. Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi	1. Jenis-jenis surat ketetapan pajak (SKP) 2. Pengertian, fungsi, dan alasan penerbitan surat ketetapan pajak kurang bayar (SKPKB) 3. Sanksi administrasi penerbitan SKPKB 4. Pengertian, fungsi, dan alasan penerbitan surat ketetapan pajak kurang bayar tambahan (SKPKBT) 5. Pengertian, fungsi, dan alasan penerbitan surat ketetapan pajak lebih bayar (SKPLB) 6. Perhitungan dan pengembalian kelebihan pembayaran pajak	Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang materi pokok Menanya Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah materi pokok Mengeskplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang materi pokok Asosiasi • menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang materi pokok	Tugas <ul style="list-style-type: none">• Individu/ke-lompok• Pemecahan masalah Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/kelompok Portofolio Laporan tertulis individu/kelompok	8 Jp	1. Buku Teks (Siswa) 2. Buku Pajak untuk SMK
2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran akuntansi 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
proaktif dalam melakukan kegiatan akuntansi	7. Pengertian ketetapan pajak surat nihil (SKPN)	<ul style="list-style-type: none"> menyimpulkan keseluruhan materi <p>Komunikasi Menyampaikan laporan tentang materi pokok dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda		
3.5. Menjelaskan tentang surat ketetapan pajak (SKP), surat ketetapan pajak kurang bayar (SKPKB), surat ketetapan pajak kurang bayar tambahan (SKPKBT), surat ketetapan pajak lebih bayar (SKPLB) dan surat ketetapan pajak nihil (SKPN)					
4.5 Mengidentifikasi surat ketetapan pajak (SKP), surat ketetapan pajak kurang bayar (SKPKB), surat ketetapan pajak kurang bayar tambahan (SKPKBT), surat ketetapan pajak lebih bayar (SKPLB) dan surat ketetapan pajak nihil (SKPN).					

SILABUS ADMINISTRASI PAJAK

Satuan Pendidikan	: SMK
Bidang Keahlian	: Bisnis dan Manajemen
Program Keahlian	: Keuangan
Paket Keahlian	: Akuntansi
Kelas /Semester	: XI / 2

Kompetensi Inti:

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

1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi	1. Definisi dan dasar hukum pajak penghasilan (PPh). 2. Pengertian dan pengelompokan subyek pajak 3. Kewajiban pajak subyektif 4. Pengecualian subyek pajak	Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang materi pokok Menanya Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah materi pokok	Tugas <ul style="list-style-type: none">• Individu/ke-lompok• Pemecahan masalah Observasi	8 Jp	1. Buku Teks (Siswa) 2. Buku Pajak untuk SMK
1.2. Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan					

berbagai keterampilan dalam akuntansi	5. Pengertian obyek pajak penghasilan 6. Bukan obyek pajak penghasilan 7. Obyek pajak penghasilan bentuk usaha tetap	Mengesklorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang materi pokok Asosiasi <ul style="list-style-type: none">• menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang materi pokok• menyimpulkan keseluruhan materi Komunikasi Menyampaikan laporan tentang materi pokok dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan	Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda	
2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran akuntansi 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam melakukan kegiatan akuntansi				
3.6. Menjelaskan tentang pajak penghasilan (PPh) secara umum (definisi, dasar hukum, subjek dan objek pajak)				
4.6 Menentukan subjek dan objek pajak penghasilan secara umum.				
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi 1.2. Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan	1. Pengurangan atau biaya yang diperkenankan dikurangi dari penghasilan bruto 2. Pengurangan atau biaya yang tidak diperkenankan dikurangi dari penghasilan bruto	Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang materi pokok Menanya Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah materi pokok	Tugas <ul style="list-style-type: none">• Individu/ke-lompok• Pemecahan masalah Observasi	8 Jp 1. Buku Teks (Siswa) 2. Buku Pajak untuk SMK

berbagai keterampilan dalam akuntansi		Mengesklorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang materi pokok Asosiasi <ul style="list-style-type: none">• menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang materi pokok• menyimpulkan keseluruhan materi Komunikasi Menyampaikan laporan tentang materi pokok dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan	Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda	
2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran akuntansi 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam melakukan kegiatan akuntansi				
3.7. Menjelaskan pengeluaran atau biaya yang diperkenankan dikurangi dari penghasilan bruto dan pengurangan atau biaya yang tidak diperkenankan.				
4.7 Mengidentifikasi pengeluaran yang dapat dibebankan sebagai biaya dan pengeluaran yang tidak dapat dibebankan sebagai biaya.				
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi 1.2. Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan	1. Batasan pengertian harga perolehan dan harga penjualan 2. Penentuan harga perolehan dan harga penjualan jika terjadi :	Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang materi pokok Menanya	Tugas <ul style="list-style-type: none">• Individu/ke-lompok• Pemecahan masalah	8 Jp 1. Buku Teks (Siswa) 2. Buku Pajak

<p>pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • jual beli harta • tukar menukar harta • pengambilalihan usaha • hibah/ bantuan/ sumbangan • Pengalihan harta termasuk setoran tunai sebagai pengganti penyertaan modal • Penilaian atau pemakaian persediaan 	<p>Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah materi pokok</p>	<p>Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok</p>		<p>untuk SMK</p>	
<p>2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran akuntansi</p> <p>2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam melakukan kegiatan akuntansi</p>		<p>Mengesklorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang materi pokok</p>	<p>Asosiasi <ul style="list-style-type: none"> • menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang materi pokok • menyimpulkan keseluruhan materi </p>	<p>Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok</p>		
<p>3.8. Menjelaskan penentuan harga perolehan atau harga penjualan harta</p>		<p>Komunikasi Menyampaikan laporan tentang materi pokok dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p>Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>			
<p>4.8 Menentukan harga perolehan atau harga penjualan harta dalam rangka menghitung penghasilan.</p>		<p>1. Pengertian norma penghitungan</p> <p>2. Norma penghitungan PPh</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peredaran bruto dan penghasilan neto 	<p>Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang materi pokok</p>	<p>Tugas <ul style="list-style-type: none"> • Individu/ke-lompok • Pemecahan masalah </p>	<p>8 Jp</p>	<p>1. Buku Teks (Siswa) 2. Buku Pajak untuk SMK</p>
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi</p> <p>1.2. Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya</p>		<p>Menanya</p>	<p>Observasi</p>			

keteraturan melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi	<ul style="list-style-type: none"> • Penghitungan khusus bagi wajib pajak tertentu <p>3. Penghitungan PPh</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagi wajib pajak dalam negeri • Bagi wajib pajak luar negeri 	<p>Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah materi pokok</p> <p>Mengesklorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang materi pokok</p> <p>Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang materi pokok • menyimpulkan keseluruhan materi <p>Komunikasi Menyampaikan laporan tentang materi pokok dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p>Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok</p> <p>Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok</p> <p>Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>	
2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran akuntansi				
2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam melakukan kegiatan akuntansi				
3.9. Menjelaskan norma penghitungan dan penghitungan PPh akhir tahun				
4.9 Menjelaskan norma penghitungan dan penghitungan pajak penghasilan akhir tahun				

Lampiran 4. KI dan KD

KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR

BIDANG KEAHLIAN : **BISNIS DAN MANAJEMEN**
PROGRAM KEAHLIAN : **KEUANGAN**
PAKET KEAHLIAN : **AKUNTANSI**
MATA PELAJARAN : **ADMINISTRASI PAJAK (C3)**
KELAS : **XI**

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	<ul style="list-style-type: none"> 1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas. 1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	<ul style="list-style-type: none"> 2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang administrasi pajak. 2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang administrasi pajak. 2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu	<ul style="list-style-type: none"> 3.1. Menjelaskan definisi, fungsi, hukum, penggolongan, dan tata cara pemungutan pajak serta pungutan lain selain pajak. 3.2. Menjelaskan tentang wajib pajak, hak-hak dan kewajiban wajib pajak, nomor

<p>pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidangkerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.</p>	<p>pokok wajib pajak (NPWP) dan nomor pengukuhan pengusaha kena pajak (NPPKP)</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.3. Menjelaskan pengertian dan fungsi surat pemberitahuan (SPT) serta tata cara penyelesaiannya. 3.4. Menjelaskan pengertian dan fungsi surat setoran pajak (SSP) dan tata cara penyelesaiannya serta permasalahan pembayaran pajak 3.5. Menjelaskan tentang surat ketetapan pajak (SKP), surat ketetapan pajak kurang bayar (SKPKB), surat ketetapan pajak kurang bayar tambahan (SKPKBT), surat ketetapan pajak nihil (SKPN). 3.6. Menjelaskan tentang pajak penghasilan (PPh) secara umum (definisi, dasar hukum, subjek dan objek pajak) 3.7. Menjelaskan pengeluaran yang dapat dibebankan sebagai biaya dan pengeluaran yang tidak dapat dibebankan sebagai biaya 3.8. Menjelaskan penentuan harga perolehan atau harga penjualan harta 3.9. Menjelaskan norma penghitungan dan penghitungan PPh akhir tahun
<p>4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p>	<ul style="list-style-type: none"> 4.1. Mengidentifikasi jenis-jenis pajak dan pungutan lain selain pajak. 4.2. Mengidentifikasi nomor pokok wajib pajak (NPWP) dan nomor pengukuhan pengusaha kena pajak (NPPKP) 4.3. Mengidentifikasi surat pemberitahuan (SPT) serta tata cara penyelesaiannya. 4.4. Mengidentifikasi surat setoran pajak (SSP) dan tata cara penyelesaiannya serta tata cara pembayaran pajak 4.5. Mengidentifikasi surat ketetapan pajak (SKP), surat ketetapan pajak kurang bayar (SKPKB), surat ketetapan pajak kurang bayar tambahan (SKPKBT), surat ketetapan pajak lebih bayar

	<p>(SKPLB) dan surat ketetapan pajak nihil (SKPN).</p> <p>4.6. Menentukan subjek dan objek pajak penghasilan secara umum</p> <p>4.7. Mengidentifikasi pengeluaran yang dapat dibebankan sebagai biaya dan pengeluaran yang tidak dapat dibebankan sebagai biaya</p> <p>4.8. Menentukan harga perolehan atau harga penjualan harta dalam rangka menghitung penghasilan</p> <p>4.9. Menjelaskan norma penghitungan dan penghitungan pajak penghasilan akhir tahun</p>
--	---

Lampiran 5. Materi Pembelajaran

RINGKASAN MATERI MATA PELAJARAN ADMINISTRASI PAJAK

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 kemakmuran rakyat.
2. Ciri-ciri pajak
 - a. Dipungut oleh negara
 - b. Dipungut berdasarkan dengan kekuatan undang-undang serta aturan pelaksanaannya
 - c. Dalam pembayaran pajak tidak dapat ditunjukkan adanya kontra prestasi langsung dan dapat ditunjuk
 - d. Diperuntukkan bagi pengeluaran pembayaran pemerintah yang bermanfaat bagi kemakmuran rakyat
3. Pungutan selain pajak:
 - a. Retribusi adalah iuran rakyat yang disetorkan melalui kas negara atas dasar pembangunan tertentu dari jasa atau barang milik negara yang digunakan oleh orang-orang tertentu.
 - b. Cukai adalah iuran rakyat atas pemakaian barang-barang tertentu, seperti minyak tanah, bensin, minuman keras, rokok, atau tembakau
 - c. Bea masuk adalah bea yang dikenakan terhadap barang-barang yang dimasukan ke dalam daerah pabean Indonesia dengan maksud dikonsumsi di dalam negeri. Sementara itu, bea keluar adalah bea yang dikenakan atas barang-barang yang akan dikeluarkan dari wilayah pabean indonesia dengan maksud barang tersebut akan dieksport keluar negeri.
 - d. Sumbangan adalah iuran orang atau golongan tertentu yang diberikan kepada negara untuk menutupi pengeluaran-pengeluaran negara yang sifatnya tidak memberikan prestasi kepada umum, dan pengeluarannya tidak dapat diambil dari kas negara.

4. Fungsi pajak:

a. Fungsi budgetair/Fiskal (fungsi utama pajak)

Pajak dipergunakan sebagai alat untuk memasukan dana secara optimal ke kas negara berdasarkan undang-undang pajak yang berlaku. (dimasukan ke dalam APBN)

b. Fungsi regulerend (fungsi tambahan)

Pajak dipergunakan pemerintah sebagai alat untuk mencapai tujuan tertentu (memakmurkan masyarakat)

5. Jenis-jenis pajak

a. Menurut golongannya

1) Pajak langsung, pajak yang harus dipikul sendiri oleh wajib pajak dan tidak dapat dibebankan kepada orang lain. Contoh: pajak penghasilan (PPh)

2) Pajak tidak langsung, pajak yang dapat dibebankan kepada orang lain. Contoh: pajak pertambahan nilai (PPn)

b. Menurut sifatnya

1) Pajak subjektif, pajak yang berpangkal pada subjeknya (memperhatikan wajib pajak). Contoh: PPh

2) Pajak objektif, pajak yang berpangkal pada objeknya tanpa memperhatikan keadaan wajib pajak. Contoh: pajak bumi dan bangunan (PBB)

3) Pemungut dan pengelolanya

a) Pajak pusat, pajak yang dikelola pemerintah pusat, sebagian besar dikelola Direktorat Jenderal Pajak, Kementerian Keuangan

b) Pajak daerah, pajak yang dikelola pemerintah daerah baik ditingkat provinsi maupun kabupaten kota

6. Pemungutan Pajak

a. Stelsel nyata (Rill)

Pengenaan pajak didasarkan pada objek (penghasilan nyata), pemungutan dilakukan pada akhir tahun pajak setelah penghasilan sesungguhnya diketahui

b. Stelsel anggapan (Fictieve stelsel)

Pengenaan pajak didasarkan pada suatu anggapan yang diatur undang-undang. Tanpa menunggu akhir tahun dan tidak berdasarkan keadaan sesungguhnya

c. Stelsel campuran

Merupakan kombinasi antara stelsel nyata dan stelsel anggapan. Pada awal tahun dihitung berdasarkan anggapan dan akhir tahun disesuaikan dengan keadaan sebenarnya.

7. Sistem pemungutan pajak

a. Official assesment system, sistem pemungutan yang memberikan wewenang kepada pemerintah untuk menentukan besarnya pajak yang terutang oleh wajib pajak

b. Self assesment system, sistem pemungutan yang memberikan wewenang kepada wajib pajak untuk menentukan sendiri besarnya pajak yang terutang

c. With holding system, sistem pemungutan yang memberikan wewenang kepada pihak ketiga bukan fiskus dan bukan wajib pajak yang bersangkutan untuk menentukan besarnya pajak yang terutang oleh wajib pajak

8. Tarif pajak

a. Sebanding/proportional, berupa prosentase yang tetap, terhadap berapapun jumlah yang dikenai pajak sehingga besarnya pajak terutang proportional terhadap besarnya nilai yang dikenai pajak

b. Tarif tetap, berupa jumlah yang tetap terhadap berapapun jumlah yang dikenai pajak terutang tetap

c. Tarif progresif, prosentase tarif yang digunakan semakin besar bila jumlah yang dikenai pajak semakin besar

d. Tarif degressif, prosentase tarif yang digunakan semakin kecil bila jumlah yang dikenai pajak semakin besar

Contoh:

PKP	Tarif Proporsional	Tarif Tetap	Tarif progesif	Tarif degresif
10.000.000	10%	3.000	5%	15%
15.000.000	10%	3.000	10%	10%
20.000.000	10%	3.000	15%	5%

*) PKP: Pendapatan kena pajak

9. Wajib pajak adalah orang pribadi atau badan, meliputi pembayaran pajak, pemotong pajak, dan pemungut pajak, yang mempunyai hak dan kewajiban perpajakan sesuai dengan peraturan perundang-undangan perpajakan.

10. Hak dan kewajiban wajib pajak:

Kewajiban wajib pajak:

- a. Mendaftarkan diri dan mendapatkan NPWP serta pengukuhan pengusaha kena pajak (PKP) untuk UMKM
- b. Membayar pajak
- c. Pemotongan/Pemungutan
- d. Pelaporan
- e. Diperiksa
- f. Memberi data

Hak wajib pajak:

- a. Hak atas kelebihan pembayaran pajak
- b. Hak dalam wajib pajak dilakukan pemeriksaan
- c. Hak untuk mengajukan keberatan banding dan peninjauan kembali
- d. Hak kerahasiaan bagi wajib pajak
- e. Hak untuk pengangsuran atau penundaan pembayaran
- f. Hak untuk penundaan pelaporan SPT tahunan
- g. Hak untuk pembebasan pajak

11. NPWP, adalah nomor yang diberikan kepada wajib pajak sebagai saran yang merupakan tanda pengenal atau identitas bagi wajib pajak dalam melaksanakan hak dan kewajibannya di bidang perpajakan.

12. Fungsi NPWP

- a. Sarana administrasi perpajakan

- b. Identitas wajib pajak
- c. Menjaga ketertiban dalam pembayaran pajak dan pengawasan administrasi perpajakan
- d. Menjadi persyaratan dalam pelayanan umum, misalnya paspor, kredit bank dan lelang

13. Manfaat NPWP

Kemudahan pengurusan administrasi dalam,:;

- a. Pengajuan kredit bank
- b. Pembuatan rekening koran di bank
- c. Pengajuan SIUP/TDP
- d. Pembayaran pajak final
- e. Mengikuti lelang di instansi pemerintah, BUMN, dan BUMD

Kemudahan pelayanan perpajakan:

- a. Pengembalian pajak
- b. Pengurangan pembayaran pajak
- c. Penyetoran dan pelaporan pajak

14. Cara memperoleh NPWP:

- a. Langsung ke Kantor Pelayanan Pajak (KPP) atau melalui Kantor Pelayanan Penyuluhan dan Konsultasi Pajak (KP2KP) yang wilayah kerjanya meliputi tempat tinggal atau tempat kedudukan WP

Cara pendaftarannya:

- 1) WP datang dengan mengisi formulir dan syarat dokumen lengkap
- 2) Petugas pendaftaran mengisi dan menandatangani kolom isian petugas, memberikan informasi perpajakan kepada WP memberikan surat pernyataan telah menerima informasi dan merekam data penomoran dan mencetak LPAD dan BPS (Bukti Penerimaan Surat)
- 3) WP akan menerima output berupa NPWP dan SKT (Surat Keterangan Terdaftar)
- 4) Kepala seksi pelayanan meneliti, menandatangani SKT dan menyerahkan kembali kartu NPWP dan SKT kepada petugas pendaftaran

- 5) Petugas menyerahkan NPWP kepada WP, sedangkan SKT akan dikirimkan melalui Pos
- b. Internet (*online*)
 - 1) Buka situs www.pajak.go.id
 - 2) Memilih menu sistem *e-Registration*
 - 3) Membuat *account* baru
 - 4) Login dengan username dan password yang telah dibuat
 - 5) Memilih jenis wajib pajak yang sesuai
 - 6) Mengisi formulir permohonan yang lengkap
 - 7) Mengisi formulir yang permohonan yang sudah di isi
 - 8) Mencetak Surat Keterangan Terdaftar Sementara (SKTS)\
 - 9) WP dapat mengirim formulir dan SKTS secara langsung atau lewat pos kepada KPP
 - 10) Menerima SKT dan NPWP dari KPP dimana wajib pajak terdaftar setelah verifikasi

15. Syarat penghapusan NPWP

- a. WP orang pribadi yang meninggal dunia dan tidak meninggalkan warisan
- b. Wanita kawin tidak dengan pemisahan harta dan penghasilan apabila wanita tersebut sebelumnya telah memiliki NPWP
- c. Warisan yang belum terbagi dalam kedudukan sebagai Subjek Pajak sudah selesai dibagi
- d. WP badan yang telah dibubarkan secara resmi berdasarkan ketentuan perundang-undangan yang berlaku
- e. Bentuk usaha tetap yang karena sesuatu hal kehilangan statusnya sebagai bentuk usaha tetap
- f. WP orang pribadi lainnya yang tidak memenuhi syarat lagi sebagai Wajib Pajak

16. Cara penghapusan wajib pajak

- a. WP orang pribadi meninggal dunia berdasarkan Surat Keterangan Kematian atau fotokopi akte atau fotokopi laporan kematian WP dengan

tanpa meninggalkan harta warisan dan tidak mempunyai ahli waris, atau ahli waris tidak dapat ditemukan

- b. WP bentuk usaha tetap yang karena sesuatu hal hilang statusnya atau WP lain yang tidak memenuhi syarat lain sebagai WP

17. Pendaftaran NPPKP (Nomor Pengukuhan Pengusaha Kena Pajak)

Fungsi Pengukuhan Pengusaha Kena Pajak:

- a. Sebagai identitas Pengusaha Kena Pajak.
- b. Sarana untuk melaksanakan hak dan kewajiban di bidang Pajak Pertambahan Nilai (PPN) dan Pajak Penjualan Barang Mewah (ppnbm).
- c. Alat pengawasan administrasi perpajakan.

18. Pencabutan NPPKP

Direktorat Jenderal Pajak setelah melakukan pemeriksaan harus memberikan keputusan atas permohonan pencabutan Pengukuhan Pengusaha Kena Pajak dalam jangka waktu 6 (enam) bulan sejak tanggal permohonan diterima secara lengkap.

19. Sanksi tidak mempunyai NPWP atau NPPKP

Dalam KUP (Ketentuan Umum dan tata cara Perpajakan) dinyatakan bahwa bagi wajib pajak dengan sengaja tidak mendaftarkan diri atau menyalahgunakan atau menggunakan hak tanpa NPWP, pengukuhan PKP sehingga dapat menimbulkan kerugian pada pendapatan negara diancam dengan pidana penjara paling singkat enam bulan dan paling lama enam tahun dan denda paling sedikit dua kali jumlah pajak terutang yang tidak atau kurang bayar.

20. Surat Pemberitahuan (SPT)

adalah surat yang digunakan oleh Wajib Pajak untuk melaporkan penghitungan dan/atau pembayaran pajak, objek pajak dan/atau bukan objek pajak, dan/atau harta dan kewajiban sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan perpajakan sesuai dengan Pasal 1, ayat 11 dalam Undang-Undang KUP.

21. Fungsi Surat pemberitahuan (SPT)

Fungsi SPT bagi Pengusaha Kena Pajak adalah sebagai sarana mempertanggungjawabkan penghitungan jumlah Pajak Pertambahan Nilai dan Pajak Penjualan Barang Mewah yang sebenarnya terutang dan untuk melaporkan tentang pengkreditan Pajak Masukan terhadap Pajak Keluaran, pembayaran dan pelunasan pajak yang telah dilaksanakan sendiri oleh PKP dan/atau melalui pihak lain dalam satu masa pajak sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan perpajakan

Bagi pemotong atau pemungut pajak, fungsi SPT adalah sebagai alat untuk melaporkan pajak-pajak yang menjadi tanggungan wajib pajak baik yang sudah dipotong/dipungut pihak lain maupun yang harus dibayar sendiri oleh wajib pajak. Adapun hal-hal yang tercantum dalam SPT antara lain Jumlah pajak yang sebenarnya terutang. Jumlah pembayaran/pelunasan yang dibayar sendiri maupun melalui pihak lain (pemotong/pemungut), dan Jumlah pajak yang masih harus dibayar atas kekurangannya dan/atau jumlah pajak yang lebih dibayar.

22. Tata cara penyelesaian SPT

Beberapa syarat dalam pengisian SPT adalah,

a. Benar, dalam arti:

- Benar seluruh objek pajak yang dimiliki.
 - Benar dalam perhitungan
 - Benar dalam pengisian kolom pada setiap lampiran formulir SPT.
- 1) Benar dalam pengkreditan pajak yang telah dibayar/dipotong/dipungut melalui pihak lain.

- b. Jelas, dalam arti tidak menimbulkan penafsiran lain bagi fiskus/peneliti.
- c. Lengkap, dalam arti seluruh lampiran yang telah ditentukan maupun yang diperlukan harus dilampirkan serta dilengkapi pula dengan penandatanganan SPT. Hal ini dikarenakan bahwa SPT yang terlajur disampaikan tetapi belum ditandatangani berarti tidak lengkap dan dianggap belum memasukkan SPT.

23. Batas Waktu Penyampaian SPT

- a. SPT-Masa paling lama 20 (dua puluh) hari setelah akhir Masa Pajak

- b. SPT-Tahunan PPh Wajib pajak orang Pribadi paling lama 3 (tiga) bulan setelah akhir Tahun Pajak, atau
- c. SPT-Tahunan Wajib pajak Badan paling lama 4 (empat) bulan setelah akhir Tahun Pajak

Berikut ini adalah tabel batas waktu penyampaian SPT masa dan SPT tahunan

Tabel batas waktu penyampaian SPT-Masa

No.	Jenis Pajak	Yang menyampaikan SPT	Batas Waktu Penyampaian
1	PPh 21	Pemotong PPh 21	20 hari setelah Masa Pajak
2	PPh 22-Impor	Bea Cukai	14 hari setelah Masa Pajak
3	PPh 22	Bendaharawan Pemerintah	14 hari setelah Masa Pajak
4	PPh 22-DJBC	Pemungut Pajak (DJBC)	Secara mingguan paling lambat 7 hari setelah batas waktu penyerahan pajak berakhir
5	PPh 22	Pihak yang menyerahkan	20 hari setelah Masa Pajak
6	PPh 22 Badan tertentu	Pihak yang menyerahkan	20 hari setelah Masa Pajak
7	PPh 23	Pemotong PPh 23	20 hari setelah Masa Pajak
8	PPh 25	WP yang mempunyai NPWP	20 hari setelah Masa Pajak
9	PPh 26	Pemotong PPh 26	20 hari setelah Masa Pajak
10	PPN dan PPn BM	Pengusaha Kena Pajak	20 hari setelah Masa Pajak
11	PPN dan PPn BM-DJBC	Bea Cukai	Secara mingguan paling lambat 7 hari setelah batas waktu penyerahan pajak berakhir

Tabel batas waktu penyampaian SPT SPT-Tahunan

No.	Jenis Pajak	Yang menyampaikan SPT	Batas Waktu Penyampaian
1	SPT Tahunan PPh Orang Pribadi (1770)	WP yang mempunyai NPWP	Selambatnya 3 bulan setelah Tahun Pajak berakhir

2	SPT Tahunan PPh Orang Pribadi (1770S) yang tidak melakukan usaha atau pekerjaan bebas	WP yang mempunyai NPWP	Selambatnya 3 bulan setelah Tahun Pajak berakhir
3	SPT Tahunan PPh Badan (1771)	WP yang mempunyai NPWP	Selambatnya 4 bulan setelah Tahun Pajak berakhir
4	SPT Tahunan PPh 21 (1721)	Pemotong PPh 21	Selambatnya 3 bulan setelah Tahun Pajak berakhir

24. Sanksi Admistrasi

Apabila SPT tidak disampaikan dalam jangka waktu yang sudah ditentukan atau batas baktu perpanjangan SPT maka dikenakan sanksi administrasi berupa denda sebagai berikut:

Tabel sanksi administrasi keterlambatan atau tidak menyampaikan SPT

No.	Jenis SPT	Besarnya Denda
1	SPT-Masa PPN	Rp500.000,00
2	SPT-Masa lainnya	Rp100.000,00
3	SPT-Tahunan PPh WP-Badan	Rp1.000.000,00
4	SPT-Tahunan PPh WP-OP	Rp100.000,00

25. Pembetulan SPT

- Menyampaikan pernyataan tertulis, dengan syarat Direktur Jenderal Pajak belum melakukan tindakan pemeriksaan.
- Pembetulan Surat Pemberitahuan harus disampaikan paling lama 2 (dua) tahun sebelum datuwarsa penetapan.
- Pembetulan sendiri Surat Pemberitahuan Tahunan yang mengakibatkan utang pajak menjadi lebih besar, dikenai sanksi administrasi berupa bunga sebesar 2% (dua persen) per bulan atas jumlah pajak yang kurang dibayar, dihitung sejak saat penyampaian Surat Pemberitahuan berakhir sampai dengan tanggal pembayaran, dan bagian dari bulan dihitung penuh 1 (satu) bulan.

- d. Pembetulan sendiri Surat Pemberitahuan Masa yang mengakibatkan utang pajak menjadi lebih besar, kepadanya dikenai sanksi administrasi berupa bunga sebesar 2% (dua persen) per bulan (bagian dari bulan dihitung penuh ssatunbulan) atas jumlah pajak yang kurang dibayar, dihitung sejak jatuh tempo pembayaran sampai dengan tanggal pembayaran, dan bagian dari bulan dihitung penuh 1(satu) bulan.
- e. Walaupun telah dilakukan tindakan pemeriksaan, tetapi belum dilakukan tindakan penyidikan terhadap ketidakbenaran perbuatan Wajib pajak tersebut tidak akan dilakukan penyidikan, apabila Wajib pajak dengan kemauan sendiri mengungkapkan ketidakbenaran perbuatannya tersebut dengan disertai pelunasan kekurangan pembayaran jumlah pajak yang sebenarnya terutang beserta sanksi administrasi berupa denda sebesar 150% (seratus lima puluh persen) dari jumlah pajak yang kurang dibayar.
- f. Walaupun Direktur Jenderal Pajak telah melakukan pemeriksaan, dengan syarat Direktur Jenderal Pajak belum menerbitkan surat ketetapan pajak, wajib pajak dengan kesadaran sendiri dapat mengungkapkan dalam laporan tersendiri tentang ketidakbenaran pengisian Surat Pemberitahuan yang telah disampaikan sesuai keadaan yang sebenarnya, yang dapat mengakibatkan:
 - 1) pajak-pajak yang masih harus dibayar menjadi lebih besar atau lebih kecil;
 - 2) rugi berdasarkan ketentuan perpajakan menjadi lebih kecil atau lebih besar;
 - 3) jumlah harta menjadi lebih besar atau lebih kecil; atau
 - 4) jumlah modal menjadi lebih besar atau lebih kecil dan proses pemeriksaan tetap dilanjutkan.
- g. Pajak yang kurang dibayar yang timbul sebagai akibat dari pengungkapan ketidakbenaran pengisian Surat Pemberitahuan beserta sanksi administrasi berupa kenaikan sebesar 50% (lima

- puluh persen) dari pajak yang kurang dibayar, harus dilunasi oleh Wajib pajak sebelum laporan tersendiri dimaksud disampaikan.
- h. Wajib pajak dapat membetulkan Surat Pemberitahuan Tahunan yang telah disampaikan, dalam hal wajib pajak menerima surat ketetapan pajak, Surat Keputusan Keberatan, Surat Keputusan Pembetulan, Putusan Banding, atau Putusan Peninjauan Kembali Tahun Pajak sebelumnya atau beberapa Tahun Pajak sebelumnya, yang menyatakan rugi fiskal yang berbeda dengan rugi fiskal yang telah dikompensasikan dalam Surat Pemberitahuan Tahunan yang akan dibetulkan tersebut, dalam jangka waktu 3 (tiga) bulan setelah menerima surat ketetapan pajak, Surat Keputusan Keberatan, Surat Keputusan Pembetulan, Putusan Banding, atau Putusan Peninjauan Kembali, dengan syarat Direktur Jenderal Pajak belum melakukan tindakan pemeriksaan.

26. PENGERTIAN SSP

Surat setoran pajak (SSP) adalah bukti pembayaran atau penyetoran pajak yang telah dilakukan oleh Wajib Pajak dengan menggunakan formulir atau telah dilakukan dengan cara lain ke kas Negara melalui tempat pembayaran yang ditunjuk oleh Menteri Keuangan. (Pasal 1 Peraturan Direktur Jenderal Pajak Nomor PER-38 /PJ/2009).

SSP sebagai bukti pembayaran berbeda dengan bukti pembayaran pada umumnya seperti kuitansi, struk belanja, nota, dsb. Pada umumnya bukti pembayaran diperoleh (misalnya dari pihak penjual) setelah kita menyerahkan uang pembayaran, sedangkan dalam pembayaran pajak, ketika wajib pajak akan membayar pajak yang terutang maka ia akan mengisi SSP kemudian dibawa ke bank bersama uang pajak yang akan disetorkan. Sehingga, SSP adalah sarana untuk membayar pajak yang terutang.

27. PETUNJUK PENGISIAN SSP

a) NPWP, Nama dan Alamat

 DEPARTEMEN KEUANGAN R.I. DIREKTORAT JENDERAL PAJAK	SURAT SETORAN PAJAK (SSP)	LEMBAR 1 <small>Untuk Arsip Wajib Pajak</small>
<p>NPWP : _____</p> <p><i>Diisi sesuai dengan Nomor Pokok Wajib Pajak yang dimiliki</i></p> <p>NAMA WP :</p> <p>ALAMAT WP :</p>		

Diisi sesuai dengan:

- 1) NPWP diisi dengan Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP yang dimiliki Wajib Pajak).
- 2) Nama WP diisi dengan Nama Wajib Pajak.
- 3) Alamat diisi sesuai dengan alamat yang tercantum dalam Surat Keterangan Terdaftar (SKT).

Catatan : Bagi WP yang belum memiliki NPWP;

- 1) NPWP diisi:
 - a) Untuk WP berbentuk Badan Usaha diisi dengan 01.000.000.0-XXX.000
 - b) Untuk WP Orang Pribadi diisi dengan 04.000.000.0-XXX.000
- 2) XXX diisi dengan Nomor Kode KPP Domisili pembayar pajak.
- 3) Nama dan Alamat diisi dengan lengkap sesuai dengan Kartu Tanda Penduduk (KTP) atau identitas lainnya yang sah.

b) NOP, Alamat NOP (Hanya untuk pembayaran PBB, jika bukan maka dikosongkan)

<p>NOP : _____</p> <p><i>Diisi sesuai dengan Nomor Objek Pajak</i></p> <p>ALAMAT OP :</p>		
Kode Akun Pajak _____	Kode Jenis Setoran _____	Uraian Pembayaran :

NOP: Diisi sesuai dengan Nomor Objek Pajak berdasarkan Surat Pemberitahuan Pajak Terutang (SPPT) Pajak Bumi dan Bangunan (PBB)
 Alamat NOP: Diisi sesuai dengan alamat tempat Objek Pajak berada berdasarkan SPPT

c) Kode Akun Pajak, Kode Jenis Setoran, dan Uraian Pembayaran

Kode Akun Pajak	Kode Jenis Setoran	Uraian Pembayaran :
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>

- 1) Kode Akun Pajak : Diisi dengan angka Kode Akun Pajak yang tertera di atas tabel-tabel berikut untuk setiap jenis pajak yang akan dibayar atau disetor.
- 2) Kode Jenis Setoran (KJS) : Diisi dengan angka dalam kolom “Kode Jenis Setoran” untuk setiap jenis pajak yang akan dibayar atau disetor pada tabel berikut sesuai dengan penjelasan dalam kolom “Keterangan”.

Catatan : Kedua kode tersebut harus diisi dengan benar dan lengkap agar kewajiban perpajakan yang telah dibayar dapat diadministrasikan dengan tepat.

- 3) Uraian Pembayaran : Diisi sesuai dengan uraian dalam kolom “Jenis Setoran” yang berkenaan dengan Kode MAP dan Kode Jenis Setoran pada tabel Kode Akun Pajak dan Kode Jenis Setoran.

d) Masa Pajak dan Tahun Pajak

Masa Pajak												Tahun Pajak
Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags	Sep	Okt	Nov	Des	
<i>Beri tanda silang (X) pada kolom bulan, sesuai dengan pembayaran untuk masa yang berkenaan</i>												<input type="text"/> <i>Dilis Tahun terutangnya Pajak</i>

- 1) Masa Pajak : Diisi dengan memberi tanda silang pada salah satu kolom bulan untuk masa pajak yang dibayar atau disetor. Pembayaran atau setoran untuk lebih dari satu masa pajak dilakukan dengan menggunakan satu SSP untuk setiap masa pajak.
- 2) Tahun Pajak : Diisi tahun terutangnya pajak.

e) Nomor Ketetapan

Nomor Ketetapan	: <input type="text"/> / <input type="text"/> / <input type="text"/> / <input type="text"/> / <input type="text"/>
<i>Dilis sesuai Nomor Ketetapan: STP, SKPKB atau SKPKBT</i>	

Nomor ketetapan : Diisi nomor ketetapan yang tercantum pada surat ketetapan pajak (SKPKB, SKPKBT) atau Surat Tagihan Pajak (STP) hanya apabila SSP digunakan untuk membayar atau menyetor pajak yang kurang dibayar/disetor berdasarkan surat ketetapan pajak atau STP.

f) Jumlah Pembayaran

Jumlah Pembayaran :	Diisi dengan rupiah penuh
Terbilang :	
.....	

- 1) Jumlah Pembayaran : Diisi dengan angka jumlah pajak yang dibayar atau disetor dalam rupiah penuh. Pembayaran pajak dengan menggunakan mata uang Dollar Amerika Serikat (bagi WP yang diwajibkan melakukan pembayaran pajak dalam mata uang Dollar Amerika Serikat), diisi secara lengkap sampai dengan sen.
- 2) Terbilang : Diisi jumlah pajak yang dibayar atau disetor dengan huruf latin dan menggunakan bahasa Indonesia.

g) Diterima oleh Kantor Penerima Pembayaran dan Wajib Pajak/Penyetor

Diterima oleh Kantor Penerima Pembayaran Tanggal <i>Cap dan tanda tangan</i>	Wajib Pajak/Penyetor, Tanggal <i>Cap dan tanda tangan</i>
Nama Jelas :	Nama Jelas :

- 1) Diterima oleh Kantor Penerima Pembayaran : Diisi tanggal penerimaan pembayaran atau setoran oleh Kantor Penerima Pembayaran (Bank Persepsi/Devisa Persepsi atau PT. Pos Indonesia), tanda tangan, dan nama jelas petugas penerima pembayaran atau setoran, serta cap/stempel Kantor Penerima Pembayaran.
- 2) Wajib Pajak/Penyetor : Diisi tempat dan tanggal pembayaran atau penyetoran, tanda tangan, dan nama jelas Wajib Pajak/Penyetor serta stempel usaha.

h) Ruang Validasi Kantor Penerima Pembayaran

" Terima Kasih Telah Membayar Pajak - Pajak Untuk Pembangunan Bangsa " Ruang Validasi Kantor Penerima Pembayaran
F.2.0.32.01

Diisi Nomor Transaksi Pembayaran Pajak (NTPP) dan atau Nomor Transaksi Bank (NTB) atau Nomor Transaksi Pos (NTP) hanya oleh Kantor Penerima Pembayaran yang telah mengadakan kerja sama Modul Penerimaan Negara (MPN) dengan Direktorat Jenderal Pajak.

28. Cara Pembayaran Pajak

Mekanisme pembayaran pajak dapat diklasifikasikan menjadi 4 (empat) jenis yaitu:

- a. Membayar sendiri pajak yang terutang : Untuk Angsuran PPh (PPh Pasal 25), Kekurangan PPh selama setahun (PPh Pasal 29)
- b. Membayar PPh melalui pemotongan dan pemungutan oleh pihak lain (Pemberi Kerja, Pemberi Penghasilan, atau yang ditunjuk oleh pemerintah :Untuk PPh Pasal 4 ayat 2, PPh Pasal 15, PPh Pasal 21, 22, 23, dan 26.
- c. Membayar PPN kepada pihak penjual atau pemberi jasa ataupun oleh pihak yang ditunjuk pemerintah
- d. Pembayaran pajak-pajak lainnya : Pembayaran PBB dan Bea Materai.

Sedangkan untuk metode pembayaran pajak, dapat dilakukan secara online atau disetorkan langsung ke Kantor Pos atau Bank Persepsi yang ditunjuk oleh Menkeu.

- e. Online Banking: Wajib Pajak perlu mendaftar untuk fasilitas online banking pada bank persepsi yang ditunjuk Menteri Keuangan. Bank tersebut kemudian akan menyediakan aplikasi khusus pembayaran pajak online. Saat melakukan pembayaran, WP harus mengisi terlebih dahulu data yang diperlukan pada aplikasi dari bank tersebut. Saat pembayaran sudah dilakukan, WP akan menerima nomor referensi sebagai tanda bukti pembayaran. Setelah itu data yang sudah diisi beserta nomor referensi perlu dikirim kepada bank yang bersangkutan, agar WP dapat menerima Nomor Transaksi Penerimaan Negara (NTPN) dari bank, untuk dipergunakan pada laporan pajak yang akan dikirimkan kepada kantor pajak.
- f. Setor langsung melalui Kantor Pos atau Bank Persepsi: WP terlebih dahulu melengkapi lembaran SSP sebelum menyetor pajak pada lokasi yang diinginkan. Setelah menyetor pajak, lembaran SSP yang sudah diisi akan dicap oleh Kantor Pos atau

Bank Persepsi, dan WP akan menerima NTPN dari tempat tersebut, beserta bukti pembayarannya.

- g. Untuk daerah tertentu, pembayaran pajak sudah bisa dilakukan melalui ATM.

29. Penanganan Kelebihan Pembayaran Pajak

Adakalanya pajak yang dibayarkan oleh wajib pajak lebih besar dari yang terutang, atau dengan kata lain, kredit pajaknya lebih besar daripada pajak yang terutang. Dalam hal demikian, WP dapat menikmati Haknya atas Kelebihan Membayar Pajak. Pengembalian atas Kelebihan Pembayaran Pajak disebut Restitusi. WP dapat melakukan permohonan pengembalian kelebihan pembayaran pajak melalui dua cara :

- a. Melalui mengirimkan Surat Pemberitahuan (SPT) kepada KPP,
- b. Dengan mengirimkan surat permohonan yang ditujukan kepada Kepala KPP. Apabila Direktorat Jenderal Pajak (DJP) terlambat mengembalikan kelebihan pembayaran yang semestinya dilakukan, maka WP berhak menerima bunga 2% per bulan maksimum 24 bulan.

Pengembalian kelebihan pembayaran pajak dapat diberikan dalam waktu 12 (dua belas) bulan sejak surat permohonan diterima secara lengkap. Untuk WP masuk kriteria WP Patuh, pengembalian kelebihan pembayaran pajak dapat dilakukan paling lambat 3 bulan untuk PPh dan 1 bulan untuk PPN sejak permohonan diterima. Perlu diketahui pengembalian ini dilakukan tanpa pemeriksaan.

30. Surat Ketetapan Pajak (SKP)

Surat Ketetapan Pajak (SKP) adalah surat ketetapan yang meliputi Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar (SKPKB), Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar Tambahan (SKPKBT), Surat Ketetapan Pajak Nihil (SKPN) atau Surat Ketetapan Pajak Lebih Bayar (SKPLB).

31. Fungsi Surat Ketetapan Pajak

Surat ketetapan pajak berfungsi sebagai :

- a. Sarana untuk melakukan koreksi fiskal terhadap WP tertentu yang nyata-nyata atau berdasarkan hasil pemeriksaan tidak memenuhi kewajiban formal dan atau kewajiban materiil dalam memenuhi ketentuan perpajakan.
- b. Sarana untuk mengenakan sanksi administrasi perpajakan.
- c. Sarana administrasi untuk melakukan penagihan pajak.
- d. Sarana untuk mengembalikan kelebihan pajak dalam hal lebih bayar.
- e. Sarana untuk memberitahukan jumlah pajak yang terutang.

32. Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar (SKPKB)

Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar (SKPKB) adalah surat ketetapan pajak yang menentukan besarnya jumlah pokok pajak, kredit pajak, jumlah kekurangan pembayaran pokok pajak, besarnya sanksi administrasi dan jumlah pajak yang masih harus dibayar.

33. Fungsi SKPKB:

- a. Sebagai koreksi atas jumlah pajak yang terutang.
- b. Sebagai alat atau sarana untuk mengenakan sanksi .
- c. Sebagai alat atau sarana untuk menagih pajak.

34. Dasar atau sebab-sebab diterbitkannya SKPKB:

- a. Apabila berdasarkan hasil pemeriksaan atau keterangan lain, pajak yang terutang tidak atau kurang dibayar.
- b. Apabila Surat Pemberitahuan tidak disampaikan dalam jangka waktunya dan setelah ditegur secara tertulis tidak disampaikan pada waktunya sebagaimana ditentukan didalam surat teguran. (SKPKB diterbitkan secara jabatan).
- c. Apabila berdasarkan hasil pemeriksaan mengenai Pajak Pertambahan Nilai dan Pajak Penjualan Atas Barang Mewah ternyata tidak seharusnya dikompensasikan selisih lebih pajak atau tidak seharusnya dikenakan tarif 0%.

d. Apabila kewajiban sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 (tentang kewajiban pembukuan) dan Pasal 29 (tentang kewajiban dalam pemeriksaan) tidak dipenuhi, sehingga tidak dapat diketahui besarnya pajak yang terutang. (SKPKB diterbitkan secara jabatan).

35. Sanksi Berkenaan dengan SKPKB:

- a. Apabila SKPKB diterbitkan berdasarkan hasil pemeriksaan atau keterangan lain, pajak yang terutang tidak atau kurang dibayar (angka 1 pada dasar/sebab terbitnya SKPKB), maka jumlah kekurangan pajak yang terutang dalam SKPKB ditambah dengan sanksi administrasi berupa bunga sebesar 2% sebulan untuk selama-lamanya 24 bulan, dihitung sejak saat terutangnya pajak atau berakhirnya Masa Pajak, Bagian Tahun Pajak atau Tahun Pajak sampai dengan diterbitkannya SKPKB.
- b. Apabila SKPKB diterbitkan berdasarkan angka 2, 3 dan 4 (pada dasar/sebab diterbitkan SKPKB), maka jumlah pajak dalam SKPKB ditambah dengan sanksi administrasi berupa kenaikan sebesar:
 - 1) 50% dari Pajak Penghasilan yang tidak atau kurang dibayar dalam satu Tahun Pajak.
 - 2) 100% dari Pajak Penghasilan yang tidak atau kurang dipotong, tidak atau kurang dipungut, tidak atau kurang disetorkan, dan dipotong atau dipungut tetapi tidak atau kurang disetorkan.
 - 3) 100% dari Pajak Pertambahan Nilai Barang dan Jasa dan Pajak Penjualan Atas Barang Mewah yang tidak atau kurang dibayar

36. SKPKBT

Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar Tambahan (SKPKBT) adalah surat ketetapan pajak yang menentukan tambahan atas jumlah pajak yang telah ditetapkan.

37. Fungsi SKPKBT

- a. Sebagai alat untuk mengoreksi ketetapan pajak sebelumnya.
- b. Sebagai alat atau sarana untuk menagih pajak .
- c. Sebagai alat atau sarana untuk mengenakan sanksi.

38. Dasar Penerbitan SKPKBT:

- a. Apabila ditemukan data baru dan atau data yang semula belum terungkap yang mengakibatkan penambahan jumlah pajak yang terutang.
- b. Masih ditemukan lagi data yang semula belum terungkap pada saat diterbitkannya Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar Tambahan, dan atau data baru yang diketahui kemudian oleh Direktur Jenderal Pajak

39. Surat Ketetapan Pajak Nihil (SKPN)

Surat Ketetapan Pajak Nihil (SKPN) adalah surat ketetapan pajak yang menentukan jumlah pokok pajak sama dengan besarnya kredit pajak atau pajak tidak terutang dan tidak ada kredit pajak.

40. Surat Ketetapan Pajak Lebih Bayar (SKPLB)

Surat Ketetapan Pajak Lebih Bayar (SKPLB) adalah surat ketetapan pajak yang menentukan jumlah kelebihan pembayaran pajak karena jumlah kredit pajak lebih besar daripada pajak yang terutang atau seharusnya tidak terutang.

41. Fungsi SKPLB

Sebagai sarana atau alat untuk mengembalikan kelebihan pembayaran pajak yang telah dilakukan oleh Wajib Pajak

42. Dasar atau sebab-sebab diterbitkannya SKPLB:

- a. Untuk Pajak Penghasilan, jumlah kredit pajak lebih besar dari jumlah pajak yang terutang, atau telah dilakukan pembayaran pajak yang seharusnya tidak terutang.
- b. Untuk Pajak Pertambahan Nilai, jumlah kredit pajak lebih besar dari jumlah pajak atau telah dilakukan pembayaran pajak yang tidak seharusnya terutang. Apabila terdapat pajak terutang yang

dipungut oleh Pemungut Pajak Pertambahan Nilai, maka yang dimaksud dengan jumlah Pajak Yang terutang adalah jumlah Pajak Keluaran setelah dikurangi pajak yang dipungut oleh Pemungut Pajak Pertambahan Nilai tersebut.

- c. Untuk Pajak Penjualan Atas Barang Mewah, jumlah pajak yang dibayar lebih besar dari jumlah pajak yang terutang atau telah dilakukan pembayaran pajak yang tidak seharusnya terutang.

43. Tata cara Penghitung dan Pengembalian Kelebihan Pembayaran Pajak:

- a. Kelebihan pembayaran pajak adalah:

- 1) Pajak yang lebih dibayar sebagaimana tercantum dalam Surat Ketetapan Pajak Lebih Bayar apabila jumlah kredit pajak atau jumlah pajak yang dibayar lebih besar daripada jumlah pajak yang terutang atau telah dilakukan pembayaran pajak yang tidak seharusnya terutang.
- 2) Pajak yang lebih dibayar sebagaimana tercantum dalam Surat Ketetapan Pajak Lebih Bayar yang diterbitkan atas permohonan pengembalian kelebihan pembayaran pajak selain permohonan pengembalian kelebihan pembayaran pajak dari wajib pajak tertentu .
- 3) Pajak yang lebih dibayar sebagaimana tercantum dalam Surat Keputusan Pengembalian Pendahuluan Kelebihan Pajak.
- 4) Pajak yang lebih dibayar karena diterbitkan Keputusan Keberatan atau Putusan Banding.
- 5) Pajak yang lebih dibayar karena diterbitkan Keputusan Pengurangan atau Penghapusan Sanksi Administrasi, sebagai akibat diterbitkan Keputusan Keberatan atau Putusan Banding yang menerima sebagianatauseluruh permohonan Wajib Pajak.

- b. Kelebihan pembayaran pajak harus diperhitungkan terlebih dahulu dengan utang pajak, baik di pusat maupun cabang-cabangnya.
- c. Atas dasar persetujuan Wajib Pajak yang berhak atas kelebihan pembayaran pajak, kelebihan tersebut dapat diperhitungkan dengan pajak yang akan terutang atau dengan utang pajak atas nama Wajib Pajak lain.
- d. Kelebihan pembayaran pajak yang masih tersisa, dikembalikan dalam jangka waktu 1 bulan sejak:
 - 1) Permohonan pengembalian kelebihan pembayaran sebagaimana dimaksud dalam angka 1 huruf a diterima.
 - 2) Surat Ketetapan Pajak Lebih Bayar sebagaimana dimaksud dalam angka 1 huruf b diterbitkan.
 - 3) Surat Keputusan Pengembalian Pendahuluan Kelebihan Pajak sebagaimana dimaksud dalam angka 1 huruf c diterbitkan.
 - 4) Keputusan Keberatan diterbitkan atau Putusan Banding diterima sebagaimana dimaksud dalam angka 1 huruf d.
 - 5) Keputusan Pengurangan atau Penghapusan Sanksi Administrasi sebagaimana dimaksud dalam angka 1 huruf e diterbitkan.
- e. Pengembalian kelebihan pembayaran pajak dilakukan dengan menerbitkan Surat Perintah Membayar Kelebihan Pajak (SPMKP).

44. Pajak Penghasilan (PPh)

Undang Undang No. 7 Tahun 1983 tentang Pajak Penghasilan yang berlaku sejak 1 Januari 1984 telah diubah dengan Undang-Undang No. 7 Tahun 1997 dan telah berubah berikutnya menjadi Undang Undang No. 17 Tahun 2000 mulai berlaku 1 Januari 2001 dan terakhir menjadi Undang Undang No. 36 Tahun 2008 mulai berlaku 1 Januari 2009. Dalam Undang Undang tersebut berisi tentang:

45. Subjek Pajak

Pajak Penghasilan dikenakan terhadap subjek pajak atas penghasilan yang diterima atau diperoleh selama tahun pajak Adapun yang menjadi subjek pajak adalah:

- a. Orang pribadi;
- b. Warisan yang belum terbagi sebagai satu kesatuan menggantikan yang berhak;
- c. Badan; dan
- d. Bentuk Usaha Tetap (BUT).

Bentuk usaha tetap merupakan subjek pajak yang perlakuan perpajakannya dipersamakan dengan subjek pajak badan. Bentuk usaha tetap adalah bentuk usaha yang dipergunakan oleh orang pribadi yang tidak bertempat tinggal di Indonesia, orang pribadi yang berada di Indonesia tidak lebih dari 183 (seratus delapan puluh tiga) hari dalam jangka waktu 12 (dua belas) 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) epabrik;
- 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 apa pun oleh pegawai atau orang lain, sepanjang dilakukan lebih dari 60 (enam puluh) hari dalam jangka waktu 12 dua belas) bulan;
- 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.

46. Objek Pajak

Dalam Pasal 4 ayat 1 UU No.36 Tahun 2008 dinyatakan bahwa yang menjadi objek pajak adalah penghasilan, yaitu setiap tambahan kemampuan ekonomis yang diterima atau diperoleh wajib pajak, baik yang berasal dari Indonesia maupun dari luar Indonesia, yang dapat dipakai untuk konsumsi atau untuk menambah kekayaan Wajib pajak yang bersangkutan, dengan nama dan dalam bentuk apa pun, termasuk:

- a. penggantian atau imbalan berkenaan dengan pekerjaan atau jasa yang diterima atau diperoleh termasuk gaji, upah, tunjangan, honorarium, komisi, bonus, gratifikasi, uang pensiun, atau imbalan dalam bentuk lainnya, kecuali ditentukan lain dalam Undang-undang ini;
- b. hadiah dari undian atau pekerjaan atau kegiatan, dan penghargaan;
- c. laba usaha;
- d. keuntungan karena penjualan atau karena pengalihan harta termasuk:

- 1) keuntungan karena pengalihan harta kepada perseroan, persekutuan, dan badan lain sebagai pengganti saham atau penyertaan modal;
 - 2) keuntungan karena pengalihan harta kepada pemegang saham, sekutu, atau anggota yang diperoleh perseroan, persekutuan, dan badan lainnya;
 - 3) keuntungan karena likuidasi, penggabungan, peleburan, pemekaran, pemecahan, pengambilalihan usaha, atau reorganisasi dengan nama dan dalam bentuk apa pun;
 - 4) keuntungan karena pengalihan harta berupa hibah, bantuan, atau sumbangan, kecuali yang diberikan kepada keluarga sedarah dalam garis keturunan lurus satu derajat dan badan keagamaan, badan pendidikan, badan sosial termasuk yayasan, koperasi, atau orang pribadi yang menjalankan usaha mikro dan kecil, yang ketentuannya diatur lebih lanjut dengan Peraturan Menteri Keuangan, sepanjang tidak ada hubungan dengan usaha, pekerjaan, kepemilikan, atau penguasaan di antara pihak-pihak yang bersangkutan; dan
 - 5) keuntungan karena penjualan atau pengalihan sebagian atau seluruh hak penambangan, tanda turut serta dalam pemberian, atau permodalan dalam perusahaan pertambangan;
- e. penerimaan kembali pembayaran pajak yang telah dibebankan sebagai biaya dan pembayaran tambahan pengembalian pajak;
 - f. bunga termasuk premium, diskonto, dan imbalan karena jaminan pengembalian utang;
 - g. dividen, dengan nama dan dalam bentuk apapun, termasuk dividen dari perusahaan asuransi kepada pemegang polis, dan pembagian sisa hasil usaha koperasi;
 - h. royalti atau imbalan atas penggunaan hak;
 - i. sewa dan penghasilan lain sehubungan dengan penggunaan harta;

- j. penerimaan atau perolehan pembayaran berkala;
- k. keuntungan karena pembebasan utang, kecuali sampai dengan jumlah tertentu yang ditetapkan dengan Peraturan Pemerintah;
- l. keuntungan selisih kurs mata uang asing;
- m. selisih lebih karena penilaian kembali aktiva;
- n. premi asuransi;
- o. iuran yang diterima atau diperoleh perkumpulan dari anggotanya yang terdiri dari Wajib pajak yang menjalankan usaha atau pekerjaan bebas;
- p. tambahan kekayaan neto yang berasal dari penghasilan yang belum dikenakan pajak;
- q. penghasilan dari usaha berbasis syariah;
- r. imbalan bunga sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang yang mengatur mengenai ketentuan umum dan tata cara perpajakan; dan
- s. surplus Bank Indonesia.

47. Pengurangan Pajak Yang Diperkenankan

Bagi wajib pajak dalam negeri dan BUT besarnya Penghasilan Kena Pajak (menggunakan pembukuan), ditentukan berdasarkan penghasilan bruto dikurangi biaya untuk mendapatkan, menagih, dan memelihara penghasilan, termasuk:

- a. biaya yang secara langsung atau tidak langsung berkaitan dengan kegiatan usaha, antara lain:
 - 1) biaya pembelian bahan;
 - 2) biaya berkenaan dengan pekerjaan atau jasa termasuk upah, gaji, honorarium, bonus, gratifikasi, dan tunjangan yang diberikan dalam bentuk uang;
 - 3) bunga, sewa, dan royalti;
 - 4) biaya perjalanan;
 - 5) biaya pengolahan limbah;
 - 6) premi asuransi;

- 7) biaya promosi dan penjualan yang diatur dengan atau berdasarkan Peraturan Menteri Keuangan;
 - 8) biaya administrasi; dan
 - 9) pajak kecuali Pajak Penghasilan;
- b. penyusutan atas pengeluaran untuk memperoleh harta berwujud dan amortisasi atas pengeluaran untuk memperoleh hak dan atas biaya lain yang mempunyai masa manfaat lebih dari 1 (satu) tahun sebagaimana dimaksud dalam Pasal 11 dan Pasal 11A;
 - c. iuran kepada dana pensiun yang pendiriannya telah disahkan oleh Menteri Keuangan;
 - d. kerugian karena penjualan atau pengalihan harta yang dimiliki dan digunakan dalam perusahaan atau yang dimiliki untuk mendapatkan, menagih, dan memelihara penghasilan;
 - e. kerugian selisih kurs mata uang asing;
 - f. biaya penelitian dan pengembangan perusahaan yang dilakukan di Indonesia;
 - g. biaya beasiswa, magang, dan pelatihan;
 - h. piutang yang nyata-nyata tidak dapat ditagih dengan syarat:
 - 1) telah dibebankan sebagai biaya dalam laporan laba rugi komersial;
 - 2) wajib pajak harus menyerahkan daftar piutang yang tidak dapat ditagih kepada Direktorat Jenderal Pajak; dan
 - 3) telah diserahkan perkara penagihannya kepada Pengadilan Negeri atau instansi pemerintah yang menangani piutang negara atau adanya perjanjian tertulis mengenai penghapusan piutang/pembebasan utang antara kreditur dan debitur yang bersangkutan; atau telah dipublikasikan dalam penerbitan umum atau khusus; atau adanya pengakuan dari debitur bahwa utangnya telah dihapuskan untuk jumlah utang tertentu;

- 4) syarat sebagaimana dimaksud pada angka 3 tidak berlaku untuk penghapusan piutang tak tertagih debitur kecil sebagaimana dimaksud
- i. dalam Pasal 4 ayat (1) huruf k; yang pelaksanaannya diatur lebih lanjut dengan atau berdasarkan Peraturan Menteri Keuangan;
 - j. sumbangan dalam rangka penanggulangan bencana nasional yang ketentuannya diatur dengan Peraturan Pemerintah;
 - k. sumbangan dalam rangka penelitian dan pengembangan yang dilakukan di Indonesia yang ketentuannya diatur dengan Peraturan Pemerintah;
 - l. biaya pembangunan infrastruktur sosial yang ketentuannya diatur dengan Peraturan Pemerintah;
 - m. sumbangan fasilitas pendidikan yang ketentuannya diatur dengan Peraturan Pemerintah; dan
 - n. sumbangan dalam rangka pembinaan olah raga yang ketentuannya diatur dengan Peraturan Pemerintah.
 - o. pengeluaran untuk mendapatkan, menagih, dan memelihara penghasilan yang mempunyai masa manfaat lebih dari 1 (satu) tahun tidak dibolehkan untuk dibebankan sekaligus, melainkan dibebankan melalui penyusutan atau amortisasi
48. Pengurangan yang Tidak Diperkenankan
- a. Pembagian laba dengan nama dan dalam bentuk apapun seperti dividen, termasuk dividen yang dibayarkan oleh perusahaan asuransi kepada pemegang polis, dan pembagian sisa hasil usaha koperasi;
 - b. Biaya yang dibebankan atau dikeluarkan untuk kepentingan pribadi pemegang saham, sekutu, atau anggota;
 - c. Pembentukan atau pemupukan dana cadangan, kecuali:
 - 1) Cadangan piutang tak tertagih untuk usaha bank dan badan usaha lain yang menyalurkan kredit, sewa guna usaha dengan

- hak opsi, perusahaan pembiayaan konsumen, dan perusahaan anjak piutang;
- 2) Cadangan untuk usaha asuransi termasuk cadangan bantuan sosial yang dibentuk oleh Badan Penyelenggara Jaminan Sosial;
 - 3) Cadangan penjaminan untuk Lembaga Penjamin Simpanan;
 - 4) Cadangan biaya reklamasi untuk usaha pertambangan;
 - 5) Cadangan biaya penanaman kembali untuk usaha kehutanan; dan
 - 6) Cadangan biaya penutupan dan pemeliharaan tempat pembuangan limbah industri untuk usaha pengolahan limbah industri, yang ketentuan dan syarat-syaratnya diatur dengan atau berdasarkan Peraturan Menteri Keuangan;
- d. Premi asuransi kesehatan, asuransi kecelakaan, asuransi jiwa, asuransi dwiguna, dan asuransi bea siswa, yang dibayar oleh Wajib pajak orang pribadi, kecuali jika dibayar oleh pemberi kerja dan premi tersebut dihitung sebagai penghasilan bagi Wajib pajak yang bersangkutan;
 - e. Penggantian atau imbalan sehubungan dengan pekerjaan atau jasa yang diberikan dalam bentuk natura dan kenikmatan, kecuali penyediaan makanan dan minuman bagi seluruh pegawai serta penggantian atau imbalan dalam bentuk natura dan kenikmatan di daerah tertentu dan yang berkaitan dengan pelaksanaan pekerjaan yang diatur dengan atau berdasarkan Peraturan Menteri Keuangan;
 - f. Jumlah yang melebihi kewajaran yang dibayarkan kepada pemegang saham atau kepada pihak yang mempunyai hubungan istimewa sebagai imbalan sehubungan dengan pekerjaan yang dilakukan;
 - g. Harta yang dihibahkan, bantuan atau sumbangan, dan warisan kecuali sumbangan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 ayat (1)

huruf i sampai dengan huruf m serta zakat yang diterima oleh badan amil zakat atau lembaga amil zakat yang dibentuk atau disahkan oleh pemerintah atau sumbangan keagamaan yang sifatnya wajib bagi pemeluk agama yang diakui di Indonesia, yang diterima oleh lembaga keagamaan yang dibentuk atau disahkan oleh pemerintah, yang ketentuannya diatur dengan atau berdasarkan Peraturan Pemerintah;

- h. Pajak Penghasilan;
- i. Biaya yang dibebankan atau dikeluarkan untuk kepentingan pribadi Wajib pajak atau orang yang menjadi tanggungannya;
- j. Gaji yang dibayarkan kepada anggota persekutuan, firma, atau perseroan komanditer yang modalnya tidak terbagi atas saham;
- k. Sanksi administrasi berupa bunga, denda, dan kenaikan serta sanksi pidana berupa denda yang berkenaan dengan pelaksanaan perundang-undangan di bidang perpajakan.

Harga perolehan dan harga penjualan

Harga perolehan merupakan total biaya yang kita keluarkan untuk memperoleh suatu barang. Yang termasuk dalam harga perolehan adalah harga beli , ditambah biaya angkut , biaya pemasangan , biaya asuransi waktu pemasangan , biaya komisi , biaya balik nama dan lain-lain yang bersangkutan dengan pembelian. Sedangkan harga jual adalah harga yang ditetapkan berdasarkan jumlah uang yang diterima pada saat menjual suatu barang.

A. Jual beli harta

1. Tidak ada hubungan istimewa

Harga perolehan atau harga penjualan dalam hal terjadi jual beli harta yang tidak dipengaruhi hubungan istimewa adalah jumlah yang sesungguhnya dikeluarkan atau diterima,

2. Terdapat hubungan istimewa

Harga perolehan atau harga penjualan, dalam hal terjadi jual beli

harta yang di dalamnya terdapat hubungan istimewa antara pihak yang melakukan transaksi jual beli, adalah jumlah yang seharusnya dikeluarkan atau diterima.

Contoh: CV LARI menjual mobil kepada CV JALAN dengan harga Rp100.000.000,-, tetapi harga pasar wajar dari mobil tersebut adalah Rp150.000.000,-. Nilai buku mobil tersebut bagi CV LARI adalah Rp90.000.000,-

Jika antara CV LARI dan CV JALAN ada hubungan istimewa, harga penjualan adalah harga pasar wajar sebesar Rp150.000.000,-, sehingga keuntungan yang diperoleh oleh CV LARI sebesar Rp50.000.000,-

- Jurnal yang dibuat oleh CV JALAN (Harga perolehan)

Pembelian	Rp 150.000.000,-
Kas	Rp 150.000.000,-

- Jurnal yang dibuat oleh CV LARI (Harga pasar)

Kas	Rp 150.000.000,-
Penjualan	Rp 150.000.000,-

B. Tukar menukar

Nilai perolehan atau nilai penjualan dalam hal terjadi tukar-menukar harta adalah jumlah yang seharusnya dikeluarkan atau diterima berdasarkan harga pasar.

Contoh kasus:

CV LARI menukarkan Mobil merk Sedikit (Nilai Buku Rp100.000.000,-; Harga Pasar Rp150.000.000,-) dengan Mobil merk Kencang (Nilai Buku Rp80.000.000,-; Harga Pasar Rp150.000.000,-) milik CV JALAN. Dari transaksi tersebut, CV LARI memperoleh keuntungan sebesar Rp50.000.000,- dan CV JALAN memperoleh keuntungan sebesar Rp70.000.000,-.

Sehingga harga perolehan Mobil merk Sedikit dan Mobil merk Kencang dari pertukaran tersebut adalah sebesar harga pasarnya, yaitu Rp150.000.000,-

- Jurnal yang dibuat oleh CV LARI

Mobil Baru (Kencang)	Rp 150.000.000,-
Mobil Lama (Sedikit)	Rp 150.000.000,-
Laba	
Mobil Baru (Sedikit)	Rp 150.000.000,-
Mobil Lama (Kencang)	Rp 150.000.000,-

C. Pengambilalihan usaha

Nilai perolehan atau pengalihan harta yang dialihkan dalam rangka likuidasi, penggabungan, peleburan, pemekaran, pemecahan, atau pengambilalihan usaha adalah jumlah yang seharusnya dikeluarkan atau diterima berdasarkan harga pasar, kecuali ditetapkan lain oleh Menteri Keuangan.

Contoh kasus:

PT Maju menggabungkan usaha dengan PT Esok. Pada saat penggabungan, Mobil yang dimiliki PT Maju memiliki nilai buku Rp150.000.000,-, sedangkan harga pasarnya adalah Rp175.000.000,-. Maka PT Maju memperoleh keuntungan sebesar Rp25.000.000,-.

- Jurnal yang dibuat oleh PT Esok (Harga perolehan)

Kendaraan (Mobil)	Rp 175.000.000,-
Modal Penyertaan	Rp 175.000.000,-
Biaya penyertaan	Rp 175.000.000,-

D. Bantuan, Sumbangan, dan Hibah

Apabila terjadi pengalihan harta:

1. Yang memenuhi syarat sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 ayat (3) huruf a dan huruf b, maka dasar penilaian bagi yang menerima pengalihan sama dengan nilai sisa buku dari pihak yang melakukan pengalihan atau nilai yang ditetapkan oleh Direktur Jenderal Pajak.

Contoh kasus:

PT MAJU menghibahkan mobil kepada Yayasan Panti Jompo. Nilai buku mobil tersebut bagi PT MAJU adalah Rp100.000.000,- dan harga pasarnya Rp150.000.000,-. Harga pengalihan mobil tersebut adalah sebesar nilai bukunya Rp100.000.000,-, sehingga tidak ada keuntungan yang diakui oleh PT MAJU. Demikian juga bagi Yayasan Panti Jompo, harga perolehan mobil adalah sebesar Rp100.000.000,-

- Jurnal yang dibuat oleh Yayasan Panti Jompo (Harga perolehan)

Kendaraan (Mobil)	Rp 100.000.000,-
Modal Donasi	Rp 100.000.000,-

- Tidak ada pembuatan jurnal oleh PT MAJU

2. Yang tidak memenuhi syarat sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 ayat (3) huruf a, maka dasar penilaian bagi yang menerima pengalihan sama dengan nilai pasar dari harta tersebut.

Contoh kasus:

PT MAJU menghibahkan mobil kepada Tuan Tan yang merupakan salah satu mitra bisnis PT MAJU. Nilai buku mobil tersebut bagi PT MAJU adalah Rp100.000.000,- dan harga pasarnya Rp150.000.000,-. Mobil tersebut bagi Tuan Tan merupakan objek pajak, karena antara PT MAJU dan Tuan Tan terdapat hubungan usaha. Harga pengalihan mobil tersebut adalah sebesar harga pasarnya Rp150.000.000,-, sehingga keuntungan yang diakui oleh PT MAJU sebesar Rp50.000.000,-. Bagi Tuan Tan, harga perolehan mobil adalah sebesar Rp150.000.000,-.

- Jurnal yang dibuat oleh Tuan Tan (Harga perolehan)

Kendaraan (Mobil)	Rp 150.000.000,-
Penghasilan	Rp 150.000.000,-
<i>(sumbangan/bantuan)</i>	
• Jurnal yang dibuat oleh PT MAJU (Harga pasar)	
Biaya sumbangan/bantuan	Rp 150.000.000,-
Kendaraan (Mobil)	Rp 150.000.000,-

E. Warisan

Dalam hal terjadi penyerahan harta karena hibah, bantuan, sumbangan yang tidak memenuhi syarat sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 ayat (3) huruf a, maka nilai perolehan bagi pihak yang menerima harta adalah harga pasar.

Contoh kasus:

Tuan Tan mewariskan mobil kepada Tapa. Nilai buku mobil tersebut bagi Tuan Tan adalah Rp100.000.000,- dan harga pasarnya Rp150.000.000,. Harga pengalihan mobil tersebut adalah sebesar nilai pasar Rp150.000.000,-.

- Jurnal yang dibuat oleh Tapa (Harga pasar)

Kendaraan (Mobil)	Rp 150.000.000,-
Modal Donasi	Rp 150.000.000,-

- Tidak ada pembuatan jurnal oleh Tuan Tan

F. Penyertaan Modal

Apabila terjadi pengalihan harta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 ayat (3) huruf c, maka dasar penilaian harta bagi badan yang menerima pengalihan sama dengan nilai pasar dari harta tersebut.

Contoh kasus:

Tuan Tan menyerahkan sebuah mobil sebagai penyertaan modal pada PT Maju. Mobil tersebut sebelumnya digunakan untuk usaha rental milik Tuan Tan. Harga pasar mobil adalah Rp100.000.000,- , sedangkan nilai bukunya adalah Rp80.000.000,-. Dari transaksi tersebut keuntungan atas pengalihan mobil bagi Tuan Tan sebesar

Rp20.000.000,- dan harga perolehan mobil bagi PT Maju sebesar Rp100.000.000.

• Jurnal yang dibuat oleh PT Maju (Harga perolehan)	
Kendaraan (Mobil)	Rp 100.000.000,-
Modal Penyertaan	Rp 100.000.000,-
(sumbangan/bantuan)	
• Jurnal yang dibuat oleh Tuan Tan (Harga pasar)	
Biaya sumbangan/bantuan	Rp 100.000.000,-
Kendaraan (Mobil)	Rp 100.000.000,-

G. Pemakaian Persediaan

Persediaan dan pemakaian persediaan untuk penghitungan harga pokok dinilai berdasarkan harga perolehan yang dilakukan secara rata-rata atau dengan cara mendahulukan persediaan yang diperoleh pertama.(FIFO)

Perhitungan PPh

Pajak Penghasilan pasal 21 adalah pajak penghasilan yang dipotong (serta disetor dan dilaporkan) sehubungan dengan pekerjaan, jabatan, jasa atau kegiatan yang diterima atau diperoleh hanya oleh Wajib pajak Orang Pribadi dalam negeri.

A. Norma Perhitungan

Norma penghitungan adalah pedoman untuk menentukan besarnya penghasilan neto yang diterbitkan oleh Direktur Jenderal Pajak. Norma penghitungan akan sangat membantu Wajib Pajak yang belum mampu menyelenggarakan pembukuan untuk menghitung penghasilan neto. Penggunaan Norma Penghitungan tersebut pada dasarnya dilakukan dalam hal-hal :

1. tidak terdapat dasar penghitungan yang lebih baik, yaitu pembukuan yang lengkap, atau
2. pembukuan atau catatan peredaran bruto Wajib Pajak ternyata diselenggarakan secara tidak benar.

Norma penghitungan disusun sedemikian rupa berdasarkan hasil penelitian atau data lain, dan dengan memperhatikan kewajaran. Aplikasinya, Norma Penghitungan itu merupakan persentase tertentu untuk mencari penghasilan neto. Wajib Pajak tidak perlu merinci berapa biaya yang telah dikeluarkan untuk mencari penghasilan neto.

B. Penghitungan Penghasilan Neto dan Pajak Terutang

Penghasilan Neto dapat dihitung dengan dua cara yaitu dengan dasar Norma Penghitungan (pencatatan) dan pembukuan. Wajib pajak orang pribadi yang melakukan kegiatan usaha atau pekerjaan bebas dan wajib pajak badan di Indonesia wajib menyelenggarakan pembukuan. Wajib pajak yang dikecualikan dari kewajiban menyelenggarakan pembukuan, tetapi wajib melakukan pencatatan, adalah Wajib pajak orang pribadi yang melakukan kegiatan usaha atau pekerjaan bebas yang sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan perpajakan diperbolehkan menghitung penghasilan neto dengan menggunakan Norma Penghitungan.

Tabel PTKP

	2009	2013	2015	2016
Diri WP	15.840.00 0,-	24.300.00 0,-	36.000.00 0,-	54.000.00 0,-
Status Kawin	1.320.000, -	2.025.000, -	3.000.000, -	4.500.000, -
Tanggungan	1.320.000, -	2.025.000, -	3.000.000, -	4.500.000, -

Penghitungan Penghasilan Neto dengan Norma Penghitungan

Penghitungan Penghasilan neto dan pajak terutang dengan Norma Penghitungan Penghasilan Neto adalah dengan cara mengalikan besarnya peredaran bruto dengan Persentase Norma Penghitungan. Wajib pajak Orang Pribadi diperkenankan menggunakan pencatatan dengan syarat

- a. Peredaran brutonya dalam 1 (satu) tahun kurang dari Rp4.800.000.000,00 (empat miliar delapan ratus ratus rupiah).

- b. Memberitahukan kepada Direktur Jenderal Pajak dalam jangka waktu 3 (tiga) bulan pertama dari tahun pajak yang bersangkutan.

Contoh:

Pada tahun 2016 Tn. Andi seorang dokter di Yogyakarta dengan status kawin dan mempunyai anak 1 dengan penghasilan bruto setahun Rp240.000.000,00. Dia mempunyai usaha/industri minuman ringan dengan peredaran bruto setahun Rp3.000.000.000,00. Diketahui Norma Penghasilan Neto untuk dokter di Yogyakarta 42,5% dan industri minuman ringan 14,5%.

Cara menentukan penghasilan neto dan pajak terutangnya adalah:

Penghasilan neto dokter

42,5% X Rp240.000.000,00 =Rp102.000.000,00

Neto industri minuman

14,5% X Rp3.000.000.000,00 =Rp435.000.000,00 +

Jumlah Penghasilan Neto Rp537.000.000,00

PTKP (K/1)

Diri WP Rp54.000.000,00

WP Kawin Rp 4.500.000,00

Tanggungan Rp 4.500.000,00

Rp 63.000.000,00 –

Penghasilan Kena Pajak Rp474.000.000,00

PPh terutang sesuai dengan tarif PPh pasal 17 :

5% x Rp50.000.000,00 =Rp 2.500.000,00

15% x Rp200.000.000,00 =Rp30.000.000,00

25% x Rp224.000.000,00 =Rp56.000.000,00+

PPh Terutang Rp88.500.000,00

C. Pemotong pajak

Pemotongan pajak atas penghasilan sehubungan dengan pekerjaan, jasa, atau

kegiatan dengan nama dan dalam bentuk apa pun yang diterima atau diperoleh

Wajib Pajak orang pribadi dalam negeri wajib dilakukan oleh:

- a. pemberi kerja yang membayar gaji, upah, honorarium, tunjangan, dan pembayaran lain sebagai imbalan sehubungan dengan pekerjaan yang dilakukan oleh pegawai atau bukan pegawai;

- b. bendahara pemerintah yang membayar gaji, upah, honorarium, tunjangan, dan pembayaran lain sehubungan dengan pekerjaan, jasa, atau kegiatan;
- c. dana pensiun atau badan lain yang membayarkan uang pensiun dan pembayaran lain dengan nama apa pun dalam rangka pensiun;
- d. badan yang membayar honorarium atau pembayaran lain sebagai imbalan sehubungan dengan jasa termasuk jasa tenaga ahli yang melakukan pekerjaan bebas; dan
- e. penyelenggara kegiatan yang melakukan pembayaran sehubungan dengan pelaksanaan suatu kegiatan.

D. PP 46 (PPh Final)

PP46 ditujukan kepada pengusaha yang peredaran bruto (omset) tidak lebih dari Rp 4.800.000.000 (4,8M) dalam satu tahun pajak. PPh Pasal 25 ditujukan kepada pengusaha yang omset nya diatas 4,8 Miliar dalam satu tahun pajak. Khusus Badan Usaha Tetap (BUT) dan Pekerjaan Bebas tetap dikenakan PPh Pasal 25 walaupun omsetnya dibawah 4,8 M.

Secara singkat arti BUT adalah Orang Pribadi atau Badan yang tidak atau berkedudukan di Indonesia kurang dari 183 hari dalam 12 bulan tetapi menjalankan usaha di Indonesia, sedangkan Pekerjaan Bebas adalah seorang yang mempunyai suatu keahlian khusus yang dimana keahlian tersebut digunakan untuk memperoleh penghasilan tanpa ada ikatan atau kontrak hubungan kerja (contoh : dokter, pengacara , seniman dll)

E. Tarif PP 46

Tarif PP 46 adalah 1% dari omset

contoh : total omset toko pak budi pada bulan juli 2016 adalah Rp 56.000.000,- maka pajak yang harus disetor pak budi adalah
 $1\% \times 56.000.000 = \text{Rp } 560.000$

Lampiran 6. Soal Latihan dan Kunci Jawaban

Soal Latihan Beserta Kunci Jawaban

1. Salah satu jenis pajak yang termasuk Pajak Langsung adalah

- a. Pajak Pertambahan Nilai.
- b. Pajak Penghasilan.
- c. Bea Meterai.
- d. Bea Masuk.
- e. Pajak Penjualan

Jawaban: b

2. Salah satu jenis pajak yang termasuk Pajak Tidak Langsung

- a. Pajak Bumi dan Bangunan.
- b. Pajak Bangsa Asing.
- c. Pajak Pertambahan Nilai
- d. Pajak Penghasilan Badan.
- e. Pajak Penghasilan Orang Pribadi

Jawaban: c

3. Salah satu jenis pajak yang termasuk Pajak Subjektif adalah

- a. Pajak Pertambahan Nilai.
- b. Pajak Penghasilan
- c. Bea Meterai.
- d. Bea Masuk.
- e. Pajak Penjualan

Jawaban: b

4. Asas Domisili diterapkan dalam

- a. UU Bea Meterai.
- b. UU Pajak Penghasilan khususnya Wajib Pajak Dalam Negeri.
- c. UU Pajak Penghasilan khususnya Wajib Pajak Luar Negeri..
- d. UU Pajak Pertambahan Nilai
- e. UU Pajak Bumi dan Bangunan

Jawaban: b

5. Yang termasuk Pajak Daerah Tk II adalah:
- Pajak Kendaraan Bermotor
 - PBB Pertambangan
 - Pajak Restoran.
 - Bea Materai.
 - Pajak Rokok.
- Jawaban: c
6. Suatu system pemungutan pajak dimana perhitungan pemotongan dan pembayaran pajak serta pelaporan pajak dipercayakan kepada pihak ketiga oleh Negara, disebut system ?
- Official Assesmen system
 - Withholding system
 - Multimatic system
 - Economic Official system
 - Rental Offcial system
7. Fungsi pajak disektor publik yakni merupakan alat atau sumber untuk memasukan uang dari masyarakat ke kas Negara yang disebut ?
- Fungsi Controller
 - Fungsi Budgetair
 - Fungsi Annualler
 - Fungsi Regulerend
 - Fungsi Financial
- Jawaban: b
8. Fungsi pajak yang dipergunakan untuk mengatur atau mencapai tujuan tertentu dibidang ekonomi, politik, sosial, budaya, pertahanan dan keamanan seperti mengadakan perubahan tarif, memberikan pengecualian dan keringanan adalah fungsi ?
- Fungsi Financial
 - Fungsi Budgeter
 - Fungsi Annualler

- d. Fungsi Regulerend
 - e. Fungsi Controller
9. Beberapa pungutan yang merupakan pembayaran kepada kas Negara yang dilakukan oleh mereka yang menggunakan jasa Negara seperti parkir,kebersihan, ijin bangunan dll disebut ?
- a. Iuran negara
 - b. Pajak
 - c. Retribusi
 - d. Sumbangan
 - e. Subsidi
- Jawaban: c
10. Yang merupakan penerimaan Negara bukan pajak yang dikelola lembaga negara/ kementerian adalah :
- a. Lelang, SIM dan Pass Kayu
 - b. Gas Negara.
 - c. Hasil Tambang
 - d. Minyak mentah
 - e. Hasil Laut
- Jawaban: a
11. Cara pengenaan pajak yang didasarkan keadaan yang sesungguhnya dihitung setelah berakhirnya tahun pajak , disebut ?
- a. Stelsel Riil
 - b. Stelsel Fictive
 - c. Stelsel Campuran
 - d. Stelsel Inovatif
 - e. Stelsel Simbolatif
12. Apabila seseorang bertempat tinggal di luar Indonesia tetapi dikenakan pajak oleh pemerintah Indonesia, maka pemerintah Indonesia menganut
- a. Azaz Domisili
 - b. Azaz pemerataan

- c. Azaz kebangsaan
- d. Azaz kekeluargaan
- e. Azaz Sumber

Jawaban: e

13. Pajak yang dikenakan atas dasar subjeknya disebut pajak

- a. Langsung
- b. Tidak langsung
- c. Subjektif
- d. Objektif
- e. Penghasilan

14. Tarif pemungutan pajak di mana menggunakan persentase (%) yang tetap berapapun jumlah yang digunakan sebagai dasar pengenaan disebut tarif pajak

- a. Progresif
- b. Makin turun
- c. Makin naik
- d. Proporsional
- e. Degresif

Jawaban: d

15. Jenis pajak menurut sifatnya dibagi menjadi ...

- a. Pajak dalam dan luar negeri
- b. Pajak pusat dan daerah
- c. Pajak subjektif dan objektif
- d. Pajak langsung dan tidak langsung
- e. Pajak kabupaten dan provinsi

Jawaban: c

16. Untuk mengisi SPT tahunan pph pasal 21, pemotong pajak harus mempunyai...

- a. Nomor Pokok Waib Pajak

- b. Nomor Pokok Wajib Pensiun
- c. Nomor Pokok Wajib Piutang
- d. Nomor Pokok Wajib Piutang
- e. Nomor Pokok Wajib Pekerjaan

Jawaban: a

17. Melaporkan dan mempertanggung jawabkan perhitungan jumlah pph pasal 21 yang sebenarnya terutang dan melapor dan mempertanggung jawabkan jumlah pph pasal 21 yang telah dipotong dan telah disetor dalam satu tahun takwin. Merupakan fungsi dari..

- a. Fungsi SPT pasal 23
- b. Fungsi SPT pasal 25
- c. Fungsi SPT pasal 21
- d. Fungsi SPT pasal 20
- e. Fungsi SPT pasal 29

Jawaban: c

18. Disampaikan langsung ke KPP ataupun melalui kantor pos secara tercatat merupakan cara untuk...

- a. Cara penyampaian SPT tahunan pph
- b. Cara penggantian SPT tahunan pph
- c. Cara pengisian SPT tahunan pph
- d. Cara pelunasan SPT tahunan pph
- e. Cara pengeditan SPT tahunan pph

Jawaban: a

19. Bahasa dan mata uang yang digunakan dalam pengisian SPT, adalah...

- a. Bahasa India dan mata uang rupiah
- b. Bahasa Amerika dan mata uang rupiah
- c. Bahasa Indonesia dan mata uang rupiah
- d. Bahasa Irak dan mata uang rupiah
- e. Bahasa Malaysia dan mata uang rupiah

Jawaban: c

20. Saksi administrasi sebesar Rp 1.000.000 yang berlaku untuk....

- a. SPT masa pajak pertambahan nilai
- b. SPT masa lainnya
- c. SPT Tahunan pph wajib pajak badan
- d. SPT Tahunan pph wajib pajak orang pribadi
- e. SPT Tahunan pph wajib pajak piutang

Jawaban: c

21. Surat yang oleh wajib pajak digunakan untuk melaporkan penghitungan atau pembayaran pajak, sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku disebut....

- a. surat ketetapan pajak
- b. surat pemberitahuan
- c. suratsetoran pajak
- d. bukti pembayaran pajak
- e. bukti pelunasan pajak

Jawaban: c

22. Batas waktu penyampaian Surat Pemberitahunan Tahunan (SPT) adalah....

- a. 20 hari setelah akhir tahun pajak
- b. 1bulan setelah akhir tahun pajak
- c. 2bulan setelah akhir tahun pajak
- d. 3bulan setelah akhir tahun pajak
- e. 6bulan setelah tahun pajak

Jawaban: d

23. Surat ketetapan pajak yang menentukan besarnya jumlah pokok pajak jumlah kredit pajak, jumlah kekurangan pembayaran pokok pajak, besarnya sangsi administrasi,dan jumlah pajak yang harus dibayar disebut....

- a. SKPKB
- b. SKPKBT

- c. SPT
- d. SKPLB
- e. STP

Jawaban: a

24. Surat ketetapan pajak yang menentukan jumlah pokok pajak sama besarnya dengan jumlah pajak dinamakan....

- a. STP
- b. SKP
- c. SKPN
- d. SKPKB
- e. SKPKBT

Jawaban: c

25. Fungsi SKPLB adalah sebagai....

- a. sarana untuk mengembalikan kelebihan pembayaran pajak
- b. sarana pembayaran pajak
- c. koreksi atas jumlah pajak yang terutang
- d. alat untuk menagih pajak
- e. sarana mengenakan sangsi administrasi

Jawaban: a

26. Orang yang mempunyai penghasilan kurang dari Rp50.000.000,00 setahun, maka tarif pphnya sebesar

- a. 5%
- b. 10%
- c. 15%
- d. 30%
- e. 25%

Jawaban: a

27. Yang bukan termasuk jenis obyek pajak penghasilan adalah...

- a. Royalti
- b. Deviden

- c. Laba Usaha
- d. Honorium
- e. Warisan

Jawaban: e

28. PKP tahun 2013 Tn. Darman adalah Rp. 20.000.000 PPh yang harus dibayar
Tn. Darman adalah...

- a. Rp. 1.000.000
- b. Rp. 2.000.000
- c. Rp. 3.000.000
- d. Rp. 4.000.000
- e. Rp. 5.000.000

Jawaban: a

29. Pajak yang dikenakan atas penghasilan wajib pajak orang/pribadi dalam negeri yang berupa gaji, upah, honorarium, tunjangan dan pembayaran lain dengan nama dan bentuk sehubungan dengan pekerjaan atau jabatan.
Pengertian dari pajak...

- a. Pph 24
- b. Pph 27
- c. Pph 29
- d. Pph 21
- e. Pph 33

Jawaban: d

30. Pejabat perwakilan diplomatik dan pejabat perwakilan organisasi internasional yang bukan WNI & tidak mempunyai penghasilan lain selain dari organisasinya merupakan...

- a. Bukan subjek pajak pph 21
- b. Bukan subjek pajak pph 23
- c. Bukan subjek pajak pph 27
- d. Bukan subjek pajak pph 29
- e. Bukan subjek pajak pph 30

Jawaban: a

31. Obyek pajak pph 21 adalah...

- a. Semua penghasilan sehubungan dengan profesi
- b. Semua penghasilan sehubungan dengan pekerjaan
- c. Semua penghasilan sehubungan dengan pensiun
- d. Semua penghasilan sehubungan dengan piutang
- e. Semua penghasilan sehubungan dengan pajak

Jawaban: b

32. Lembaga dana pensiun dan yayasan merupakan contoh dari....

- a. Pemotong pph
- b. Pemotong pajak
- c. Pemotong bunga
- d. Pemotong pajak 24
- e. Pemotong pajak 27

Jawaban: b

33. Berikut merupakan wajib pajak PPh Pasal 21, kecuali ...

- a. Pegawai
- b. Penerima uang pesangon
- c. Dokter
- d. Pejabat perwakilan diplomatic dari Negara asing
- e. Konsultan

Jawaban: d

34. Berdasarkan peraturan th 2016 jumlah PTKP untuk tambahan istri yang bekerja adalah sebesar ...

- a. Rp 1.320.000,00
- b. Rp 2.025.000,00
- c. Rp 26.325.000,00
- d. Rp 58.500.000,00
- e. Rp 4.500.000,00

Jawaban: d

35. Apabila seorang WP sudah kawin dan memiliki 2 orang anak, sedangkan istrinya tidak bekerja, maka besarnya PTKP berdasar peraturan th 2016 adalah

- a. Rp 15.840.000,00
- b. Rp 54.000.000,00
- c. Rp 63.000.000,00
- d. Rp 67.500.000,00
- e. Rp 28.350.000,00

Jawaban: c

36. Untuk dapat menghitung PPh terlebih dahulu harus diketahui dasar pengenaan pajaknya.Untuk wajib pajak perorangan yang menjadi dasar pengenaan pajaknya adalah....

- a. Penghasilan bruto
- b. Penghasilan Netto
- c. Penghasilan KenaPajak
- d. Penghasilan bersih
- e. Penghasilan kotor

Jawaban: c

37. Bagi WP pribadi dapat menggunakan norma perhitungan dalam menentukan besarnya penghasilan netto, apabila peredaran brutonya dalam satu tahun...

- a. Lebih dari Rp. 5.000.000.000
- b. Kurang dari Rp. 5.000.000.000
- c. Kurang dari Rp. 4.800.000.000
- d. Lebih dari Rp. 4.800.000.000
- e. Kurang dari Rp. 4.000.000.000

Jawaban: c

38. Besarnya taip Pajak Penghasilan orang pribadi untuk Penghasilan Kena Pajak diatas Rp.500.000.000,00 adalah....

- a. 5%
- b. 10%

- c. 15%
- d. 25%
- e. 30%

Jawaban: e

39. Tn. Haryo pada awal tahun 2013 mempunyai status k/2 berapakan PTKPnya..

- a. 26.325.000
- b. 28.350.000
- c. 30.375.000
- d. 32.400.000
- e. 24.300.000

Jawaban: b

40. Tuan Rahmad pada tahun 2011 mempunyai penghasilan bruto sebesar Rp.300.000.000,00. Norma penghasilan netto yang diperkenankan sebesar Rp.25% maka jumlah penghasilan netto untuk Tuan Rahmad adalah....

- a. Rp. 25.000.000,00
- b. Rp. 50.000.000,00
- c. Rp. 75.000.000,00
- d. Rp. 100.000.000,00
- e. Rp. 125.000.000,00

Jawaban: c

Lampiran 7. Angket Validasi Media

ANGKET VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Buku Saku Berbasis *Android* Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Untuk Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2017/2018.

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI Akuntansi

Mata Pelajaran : Administrasi Pajak

Peneliti : Azwar Mukholich

Ahli Materi :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi mengenai kualitas materi pembelajaran serta pertanyaan yang terdapat pada media yang sedang dikembangkan yaitu Buku Saku Digital berbasis *Android*.
2. Pendapat, penilaian, saran, dan kritik Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju
S = Setuju
KS = Kurang Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju

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

A. PENILAIAN KELAYAKAN

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Materi						
1	Materi sesuai dengan kompetensi dasar					
2	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan baik					
3	Materi disajikan secara jelas					
4	Materi disajikan secara sistematis					
5	Materi disajikan dengan lengkap sesuai KD yang ada					
6	Materi yang disajikan aktual					
7	Contoh yang diberikan dalam materi jelas					
Aspek Soal/Latihan						
8	Soal benar secara teori dan konsep					
9	Petunjuk penggerjaan disampaikan dengan jelas					
10	Kunci jawaban sesuai dengan soal					
Aspek Kebahasaan						
11	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi jelas					
12	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan soal jelas dan dapat dipahami					
13	Alur materi mudah dipahami					
14	Istilah dan pernyataan yang digunakan sesuai dengan bidang administrasi pajak					
15	Istilah yang dipergunakan dalam media mudah dipahami					
Aspek Keterlaksanaan						
16	Media mampu mendorong kemandirian siswa dalam belajar					
17	Media mampu menambah pengetahuan siswa					
18	Media mampu meningkatkan motivasi belajar siswa					
19	Media mampu mendorong rasa ingin tahu siswa					
20	Media mampu meningkatkan pemahaman siswa					

B. KEBENARAN MEDIA

Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis kesalahan atau kekurangan (a)	Saran Perbaikan (b)

C. KOMENTAR DAN SARAN

D. KESIMPULAN

Aplikasi ini dinyatakan *) :

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta, September 2017

Ahli Materi

NIP.

ANGKET VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Buku Saku Berbasis *Android* Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Untuk Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2017/2018.

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI Akuntansi

Mata Pelajaran : Administrasi Pajak

Peneliti : Azwar Mukholich

Ahli Media :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media mengenai kualitas media dikembangkan yaitu Buku Saku Digital berbasis *Android*.
2. Pendapat, penilaian, saran, dan kritik Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju
S = Setuju
KS = Kurang Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju

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

A. PENILAIAN KELAYAKAN

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
ASPEK REKAYASA PERANGKAT LUNAK						
1	Ukuran file aplikasi tidak besar					
2	Aplikasi tidak berhenti (<i>hang</i>) saat pengoperasian					
3	<i>Android</i> tidak berhenti (<i>hang</i>) saat dioperasikan					
4	Aplikasi tidak berjalan lambat					
5	Pengoperasian sederhana					
6	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi <i>smartphone</i>					
7	Aplikasi mudah dijalankan					
8	Petunjuk penggunaan aplikasi jelas					
9	Memiliki alur program yang jelas					
10	Media dapat digunakan berulang-ulang					
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL						
11	Pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi					
12	Kreatif dalam menuangkan ide dan gagasan					
13	Desain logo menarik					
14	Tombol sederhana					
15	Tombol berfungsi dengan baik					
16	Peletakan tombol sudah tepat					
17	Desain menarik					
18	Pemilihan warna sudah tepat					
19	Pemilihan huruf sesuai					
20	Ukuran huruf sudah tepat					

B. KEBENARAN MEDIA

Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis kesalahan atau kekurangan (a)	Saran Perbaikan (b)

C. KOMENTAR DAN SARAN

D. KESIMPULAN

Aplikasi ini dinyatakan *) :

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
 2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak digunakan untuk penelitian
- *) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta, September 2017

Ahli Media

NIP.

ANGKET VALIDASI UNTUK PRAKTIKI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Buku Saku Berbasis *Android* Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Untuk Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2017/2018.

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI Akuntansi

Mata Pelajaran : Administrasi Pajak

Peneliti : Azwar Mukholich

Ahli Media :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Praktisi Pembelajaran Akuntansi mengenai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan yaitu Buku Saku Digital berbasis *Android*.
2. Pendapat, penilaian, saran, dan kritik Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju
S = Setuju
KS = Kurang Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju

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

A. PENILAIAN KELAYAKAN

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
ASPEK REKAYASA PERANGKAT LUNAK						
1	Aplikasi tidak berhenti (<i>hang</i>) saat pengoperasian					
2	<i>Android</i> tidak berhenti (<i>hang</i>) saat dioperasikan					
3	Aplikasi tidak berjalan lambat					
4	Pengoperasian sederhana					
5	Petunjuk penggunaan aplikasi jelas					
6	Memiliki alur program yang jelas					
7	Media dapat digunakan berulang-ulang					
ASPEK DESAIN PEMBELAJARAN						
8	Materi sesuai dan konsisten dengan standar isi (KI dan KD)					
9	Materi disajikan secara jelas					
10	Materi disajikan secara sistematis					
11	Materi disajikan dengan lengkap					
12	Materi yang disajikan aktual					
13	Contoh yang diberikan dalam materi jelas					
14	Soal benar secara teori dan konsep					
15	Petunjuk penggerjaan disampaikan dengan jelas					
16	Kunci jawaban sesuai dengan soal					
17	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi jelas					
18	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan soal jelas dan dapat dipahami					
19	Media mampu mendorong kemandirian siswa dalam belajar					
20	Media mampu menambah pengetahuan siswa					
21	Media mampu meningkatkan motivasi belajar siswa					
22	Media mampu mendorong rasa ingin tahu siswa					
23	Media mampu meningkatkan pemahaman siswa					
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL						
24	Pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi					

25	Kreatif dalam menuangkan ide dan gagasan					
26	Desain logo menarik					
27	Tombol sederhana					
28	Tombol berfungsi dengan baik					
29	Peletakan tombol sudah tepat					
30	Desain keseluruhan menarik					
31	Pemilihan warna sudah tepat					
32	Pemilihan huruf sesuai					
33	Ukuran huruf sudah tepat					

B. KEBENARAN MEDIA

Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis kesalahan atau kekurangan (a)	Saran Perbaikan (b)

C. KOMENTAR DAN SARAN

D. KESIMPULAN

Aplikasi ini dinyatakan *) :

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
 2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak digunakan untuk penelitian
- *) Pilih salah satu dengan melengkapi kesimpulan yang sesuai

Magelang, Oktober 2017

Praktisi Pembelajaran Akuntansi

NIP.

ANGKET VALIDASI UNTUK SISWA

Judul Penelitian	: Pengembangan Buku Saku Berbasis <i>Android</i> Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Untuk Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2017/2018.
Sasaran Program	: Siswa SMK Kelas XI Akuntansi
Mata Pelajaran	: Administrasi Pajak
Peneliti	:
Ahli Media	:

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa sebagai *user* (pengguna) Buku Saku Digital berbasis *Android*.
2. Pendapat, penilaian, saran, dan kritik saudara akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon saudara memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

SS	= Sangat Setuju
S	= Setuju
KS	= Kurang Setuju
TS	= Tidak Setuju
STS	= Sangat Tidak Setuju

4. Komentar dan Saran saudara mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Penilaian yang saudara berikan tidak akan mempengaruhi nilai saudara.
6. Atas bantuan kesediaan saudara untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. PENILAIAN KELAYAKAN

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
ASPEK REKAYASA PERANGKAT LUNAK						
1	Aplikasi tidak berhenti (<i>hang</i>) saat pengoperasian					
2	<i>Android</i> tidak berhenti (<i>hang</i>) saat dioperasikan					
3	Aplikasi tidak berjalan lambat					
4	Pengoperasian sederhana					
5	Petunjuk penggunaan aplikasi jelas					
6	Memiliki alur program yang jelas					
7	Media dapat digunakan berulang-ulang					
ASPEK DESAIN PEMBELAJARAN						
8	Materi disajikan secara jelas					
9	Materi disajikan secara sistematis					
10	Materi disajikan dengan lengkap					
11	Materi yang disajikan aktual					
12	Contoh yang diberikan dalam materi jelas					
13	Petunjuk penggerjaan soal jelas					
14	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi jelas					
15	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan soal jelas dan dapat dipahami					
16	Media mampu mendorong kemandirian siswa dalam belajar					
17	Media mampu menambah pengetahuan siswa					
18	Media mampu meningkatkan motivasi belajar siswa					
19	Media mampu mendorong rasa ingin tahu siswa					
20	Media mampu meningkatkan pemahaman siswa					
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL						
21	Pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi					
22	Kreatif dalam menuangkan ide dan gagasan					
23	Desain logo menarik					
24	Tombol sederhana					
25	Tombol berfungsi dengan baik					
26	Peletakan tombol sudah tepat					

27	Desain keseluruhan menarik					
28	Pemilihan warna sudah tepat					
29	Pemilihan huruf sesuai					
30	Ukuran huruf sudah tepat					

B. KEBENARAN MEDIA

Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis kesalahan atau kekurangan (a)	Saran Perbaikan (b)

C. KOMENTAR DAN SARAN

D. KESIMPULAN

Aplikasi ini dinyatakan *) :

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
 2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak digunakan untuk penelitian
- *) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Magelang, September 2017

Siswa

Lampiran 8. Hasil Validasi Media

ANGKET VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Buku Saku Berbasis *Android* Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Untuk Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2017/2018.

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI Akuntansi

Mata Pelajaran : Administrasi Pajak

Peneliti : Azwar Mukholich

Ahli Materi : Ponty Sya'banto Putra Hutama, S.E., M.Si.

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi mengenai kualitas materi pembelajaran serta pertanyaan yang terdapat pada media yang sedang dikembangkan yaitu Buku Saku Digital berbasis *Android*.
2. Pendapat, penilaian, saran, dan kritik Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju
S = Setuju
KS = Kurang Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju

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

A. PENJELAIAN KELAYAKAN

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Materi						
1	Materi sesuai dengan kompetensi dasar	✓				
2	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan baik	✓				
3	Materi disajikan secara jelas	✓				
4	Materi disajikan secara sistematis		✓			
5	Materi disajikan dengan lengkap sesuai KD yang ada		✓			
6	Materi yang disajikan aktual		✓			
7	Contoh yang diberikan dalam materi jelas	✓				
Aspek Soal/Latihan						
8	Soal benar secara teori dan konsep		✓			
9	Petunjuk penggerjaan disampaikan dengan jelas		✓			
10	Kunci jawaban sesuai dengan soal			✓		
Aspek Kebahasaan						
11	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi jelas	✓				
12	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan soal jelas dan dapat dipahami	✓				
13	Alur materi mudah dipahami	✓				
14	Istilah dan pernyataan yang digunakan sesuai dengan bidang administrasi pajak	✓				
15	Istilah yang dipergunakan dalam media mudah dipahami	✓				
Aspek Keterlaksanaan						
16	Media mampu mendorong kemandirian siswa dalam belajar	✓				
17	Media mampu menambah pengetahuan siswa	✓				
18	Media mampu meningkatkan motivasi belajar siswa	✓				
19	Media mampu mendorong rasa ingin tahu siswa		✓			
20	Media mampu meningkatkan pemahaman siswa		✓			

B. KEBENARAN MEDIA

Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis kesalahan atau kekurangan (a)	Saran Perbaikan (b)
1.	<i>Selain yg ada kunci jawaban jika jawaban salah</i>	<i>1. Sediakan jawaban yang benar</i>
2.	<i>Ada semua cari grade/ nilai jawab- ban buiz</i>	<i>2. Point setelah buiz</i>

C. KOMENTAR DAN SARAN

*- Selain yg ada materi PP 46 bagusnya
PP 46 untuk level penyajian
dibawah PPh 21*

D. KESIMPULAN

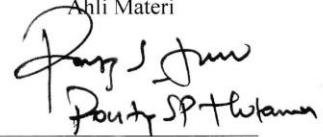
Aplikasi ini dinyatakan *) :

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

*) Pilih salah satu dengan melengkapi kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta, 25 September 2017

Ahli Materi


Perry S. Juna
Perry SP+Hilman

NIP.

11910730926530

VALIDATOR AHLI MATERI

No	Nama	Profesi	Keterangan
1.	Ponty Sya'banto Putra Hutama, S.E., M.Si.	Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi, FE, UNY	Ahli Materi

HASIL VALIDASI DARI AHLI MATERI

No	Pernyataan	Skor
ASPEK MATERI		
1	Materi sesuai dengan kompetensi dasar	5
2	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan baik	5
3	Materi disajikan secara jelas	5
4	Materi disajikan secara sistematis	4
5	Materi disajikan dengan lengkap sesuai KD yang ada	4
6	Materi yang disajikan aktual	4
7	Contoh yang diberikan dalam materi jelas	5
Jumlah Skor		32
Rerata Skor		4,57
Kategori Aspek Soal		Sangat Layak
ASPEK SOAL/LATIHAN		
8	Soal benar secara teori dan konsep	4
9	Petunjuk penggeraan disampaikan dengan jelas	4
10	Kunci jawaban sesuai dengan soal	5
Jumlah Skor		11
Rerata Skor		3,67
Kategori Aspek Bahasa		Layak
ASPEK KEBAHASAAN		
11	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi jelas	5
12	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan soal jelas dan dapat dipahami	5
13	Alur materi mudah dipahami	5
14	Istilah dan pernyataan yang digunakan sesuai dengan bidang administrasi pajak	5
15	Istilah yang dipergunakan dalam media mudah dipahami	5
Jumlah Skor		25

Rerata Skor	5	
Kategori Aspek Keterlaksanaan	Sangat Layak	
ASPEK KETERLAKSANAAN		
16	Media mampu mendorong kemandirian siswa dalam belajar	5
17	Media mampu menambah pengetahuan siswa	5
18	Media mampu meningkatkan motivasi belajar siswa	5
19	Media mampu mendorong rasa ingin tahu siswa	4
20	Media mampu meningkatkan pemahaman siswa	4
Jumlah Skor	23	
Rerata Skor	4,6	
Kategori Aspek Keterlaksanaan	Sangat Layak	
Jumlah Keseluruhan Skor		
Rerata Keseluruhan Skor		
Kategori	Sangat Layak	

ANGKET VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Buku Saku Berbasis *Android* Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Untuk Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2017/2018.

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI Akuntansi

Mata Pelajaran : Administrasi Pajak

Peneliti : Azwar Mukholich

Ahli Media : Prof. Herman Dwi Surjono., M.Sc., MT., Ph.D.

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media mengenai kualitas media dikembangkan yaitu Buku Saku Digital berbasis *Android*.
2. Pendapat, penilaian, saran, dan kritik Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju
S = Setuju
KS = Kurang Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju

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

A. PENJELAIAN KELAYAKAN

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
ASPEK REKAYASA PERANGKAT LUNAK						
1	Ukuran file aplikasi tidak besar	✓				
2	Aplikasi tidak berhenti (<i>hang</i>) saat pengoperasian	✓				
3	<i>Android</i> tidak berhenti (<i>hang</i>) saat dioperasikan	✓				
4	Aplikasi tidak berjalan lambat	✓				
5	Pengoperasian sederhana		✓			
6	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi <i>smartphone</i>		✓			
7	Aplikasi mudah dijalankan	✓				
8	Petunjuk penggunaan aplikasi jelas	✓				
9	Memiliki alur program yang jelas		✓			
10	Media dapat digunakan berulang-ulang	✓				
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL						
11	Pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi	✓				
12	Kreatif dalam menuangkan ide dan gagasan		✓			
13	Desain logo menarik		✓			
14	Tombol sederhana	✓				
15	Tombol berfungsi dengan baik	✓				
16	Peletakan tombol sudah tepat		✓			
17	Desain menarik	✓				
18	Pemilihan warna sudah tepat		✓			
19	Pemilihan huruf sesuai		✓			
20	Ukuran huruf sudah tepat		✓			

B. KEBENARAN MEDIA**Petunjuk :**

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis kesalahan atau kekurangan (a)	Saran Perbaikan (b)

C. KOMENTAR DAN SARAN

- Title page perlu ditambah informasi:
identitas penulis (nama dan prodi)
 - New Competence dipindah di atas Materi
 - Soal latihan perlu diberi nomor urut.
 - Feedback dipertimbangkan
-
-

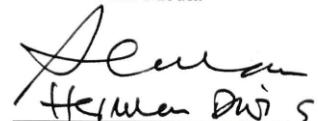
D. KESIMPULAN

Aplikasi ini dinyatakan *) :

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
 - 2 Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak digunakan untuk penelitian
- *) Pilih salah satu dengan melengkapi kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta, 26 September 2017

Ahli Media



NIP. 19640205198703(00)

VALIDATOR AHLI MEDIA

No	Nama	Profesi	Keterangan
1.	Prof. Herman Dwi Surjono., M.Sc., MT., Ph.D.	Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika, Pascasarjana, UNY	Ahli Media

HASIL VALIDASI DARI AHLI MEDIA

No	Pernyataan	Skor
ASPEK REKAYASA PERANGKAT LUNAK		
1	Aplikasi tidak berhenti (<i>hang</i>) saat pengoperasian	5
2	<i>Android</i> tidak berhenti (<i>hang</i>) saat dioperasikan	5
3	Aplikasi tidak berjalan lambat	5
4	Pengoperasian sederhana	5
5	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi <i>smartphone</i>	4
6	Aplikasi mudah dijalankan	4
7	Petunjuk penggunaan aplikasi jelas	5
8	Memiliki alur program yang jelas	5
9	Media dapat digunakan berulang-ulang	4
10	Aplikasi tidak berhenti (<i>hang</i>) saat pengoperasian	5
Jumlah Skor		47
Rerata Skor		4,7
Kategori Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		Sangat Layak
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL		
11	Pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi	5
12	Kreatif dalam menuangkan ide dan gagasan	4
13	Desain logo menarik	4
14	Tombol sederhana	5
15	Tombol berfungsi dengan baik	5
16	Peletakan tombol sudah tepat	4
17	Desain menarik	5
18	Pemilihan warna sudah tepat	4
19	Pemilihan huruf sesuai	4
20	Ukuran huruf sudah tepat	4
Jumlah Skor		44

Rerata Skor	4,4
Kategori Aspek Komunikasi Visual	Sangat Layak
Jumlah Keseluruhan Skor	91
Rerata Keseluruhan Skor	4,55
Kategori	Sangat Layak

ANGKET VALIDASI UNTUK PRAKTIKI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Buku Saku Berbasis *Android* Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Untuk Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2017/2018.

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI Akuntansi

Mata Pelajaran : Administrasi Pajak

Peneliti : Azwar Mukholich

Ahli Media : Siti Rokhana, S.Pd.

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Praktisi Pembelajaran Akuntansi mengenai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan yaitu Buku Saku Digital berbasis *Android*.
2. Pendapat, penilaian, saran, dan kritik Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju
S = Setuju
KS = Kurang Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju

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

A. PENILAIAN KELAYAKAN

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
ASPEK REKAYASA PERANGKAT LUNAK						
1	Aplikasi tidak berhenti (<i>hang</i>) saat pengoperasian	✓				
2	<i>Android</i> tidak berhenti (<i>hang</i>) saat dioperasikan		✓			
3	Aplikasi tidak berjalan lambat	✓				
4	Pengoperasian sederhana	✓				
5	Petunjuk penggunaan aplikasi jelas	✓				
6	Memiliki alur program yang jelas	✓				
7	Media dapat digunakan berulang-ulang	✓				
ASPEK DESAIN PEMBELAJARAN						
8	Materi sesuai dan konsisten dengan standar isi (KI dan KD)	✓				
9	Materi disajikan secara jelas	✓				
10	Materi disajikan secara sistematis	✓				
11	Materi disajikan dengan lengkap	✓				
12	Materi yang disajikan aktual	✓				
13	Contoh yang diberikan dalam materi jelas		✓			
14	Soal benar secara teori dan konsep	✓				
15	Petunjuk penggerjaan disampaikan dengan jelas	✓				
16	Kunci jawaban sesuai dengan soal	✓				
17	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi jelas	✓				
18	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan soal jelas dan dapat dipahami	✓				
19	Media mampu mendorong kemandirian siswa dalam belajar	✓				
20	Media mampu menambah pengetahuan siswa	✓				
21	Media mampu meningkatkan motivasi belajar siswa	✓				
22	Media mampu mendorong rasa ingin tahu siswa	✓				
23	Media mampu meningkatkan pemahaman siswa	✓				
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL						
24	Pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi	✓				
25	Kreatif dalam menuangkan ide dan gagasan	✓				
26	Desain logo menarik		✓			
27	Tombol sederhana		✓			
28	Tombol berfungsi dengan baik		✓			



29	Peletakan tombol sudah tepat	✓	✓		
30	Desain keseluruhan menarik	✓			
31	Pemilihan warna sudah tepat	✓			
32	Pemilihan huruf sesuai	✓			
33	Ukuran huruf sudah tepat	✓			

B. KEBENARAN MEDIA

Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis kesalahan atau kekurangan (a)	Saran Perbaikan (b)

C. KOMENTAR DAN SARAN

: Untuk Latihan soal setiap KP
hendaknya dibuat secara bervariasi

D. KESIMPULAN

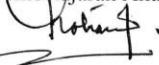
Aplikasi ini dinyatakan *) :

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
- Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

*) Pilih salah satu dengan melengkapi kesimpulan yang sesuai

Magelang, 9 Oktober 2017

Praktisi Pembelajaran Akuntansi



Siti Rokhans, S.Pd.

NIP. 19710917 199702 2 002

VALIDATOR PRAKTIKI PEMBELAJARAN

No	Nama	Profesi	Keterangan
1.	Siti Rokhana, S.Pd.	Guru Akuntansi SMK Negeri 2 Magelang	Praktisi Pembelajaran

HASIL VALIDASI PRAKTIKI PEMBELAJARAN

No.	Pernyataan	Skor
ASPEK REKAYASA PERANGKAT LUNAK		
1	Aplikasi tidak berhenti (<i>hang</i>) saat pengoperasian	5
2	<i>Android</i> tidak berhenti (<i>hang</i>) saat dioperasikan	4
3	Aplikasi tidak berjalan lambat	5
4	Pengoperasian sederhana	5
5	Petunjuk penggunaan aplikasi jelas	5
6	Memiliki alur program yang jelas	5
7	Media dapat digunakan berulang-ulang	5
Jumlah Skor		34
Rerata Skor		4,86
Kategori Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		Sangat Layak
ASPEK DESAIN PEMBELAJARAN		
8	Materi sesuai dan konsisten dengan standar isi (KI dan KD)	5
9	Materi disajikan secara jelas	5
10	Materi disajikan secara sistematis	5
11	Materi disajikan dengan lengkap	5
12	Materi yang disajikan aktual	5
13	Contoh yang diberikan dalam materi jelas	4
14	Soal benar secara teori dan konsep	5
15	Petunjuk penggeraan disampaikan dengan jelas	5
16	Kunci jawaban sesuai dengan soal	5
17	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi jelas	5
18	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan soal jelas dan dapat dipahami	5
19	Media mampu mendorong kemandirian siswa dalam belajar	5
20	Media mampu menambah pengetahuan siswa	5
21	Media mampu meningkatkan motivasi belajar siswa	5
22	Media mampu mendorong rasa ingin tahu siswa	5
23	Media mampu meningkatkan pemahaman siswa	5
Jumlah Skor		79
Rerata Skor		4,94

Kategori Aspek Desain Pembelajaran		Sangat Layak
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL		
24	Pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi	5
25	Kreatif dalam menuangkan ide dan gagasan	5
26	Desain logo menarik	4
27	Tombol sederhana	4
28	Tombol berfungsi dengan baik	4
29	Peletakan tombol sudah tepat	5
30	Desain keseluruhan menarik	4
31	Pemilihan warna sudah tepat	5
32	Pemilihan huruf sesuai	5
33	Ukuran huruf sudah tepat	5
Jumlah Skor		46
Rerata Skor		4,6
Kategori Aspek Komunikasi Visual		Sangat Layak
Jumlah Keseluruhan Skor		159
Rerata Keseluruhan Skor		4,82
Kategori		Sangat Layak

**REKAPITULASI SKORING PENILAIAN SISWA KELAS XI AK SMK NEGERI 2 MAGELANG
(KELOMPOK KECIL)**

NO	NAMA	PENILAIAN MEDIA																																						
		ASPEK REKAYASA						ASPEK DESAIN PEMBELAJARAN										ASPEK KOMUNIKASI VISUAL																						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30									
1	CHANIFAH PUJI A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4									
2	ARMA ATHUSSOLIKHAH	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4									
3	CATUR RIYANTINI W	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4									
4	EKA SARTIKAWATI	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4									
5	GINA FATONAH	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4									
6	INDRI ADINDA ASHA	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4									
7	RISANGAYU PUJI PRASETYA	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	5	4	4									
8	SEPTIKA PUTRI B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4									
9	SUSIYATI	2	2	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4									
10	VEBI NUR A	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4									
JUMLAH		315						557										424																						
RERATA		4.50						4.28										4.24																						
RERATA KESELURUHAN		4.32																																						
KATEGORI		SANGAT LAYAK																																						

**REKAPITULASI SKORING PENILAIAN SISWA KELAS XI AK SMK NEGERI 2 MAGELANG
(LAPANGAN)**

NO	NAMA	PENILAIAN MEDIA																																			
		ASPEK REKAYASA							ASPEK DESAIN PEMBELAJARAN							ASPEK KOMUNIKASI VISUAL																					
1	DWI LESTARI	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	5	5	5						
2	IVA ROCHIMATUL LAILI	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	3	4	5	5	5						
3	LIKAH WARDANI	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4						
4	LAILATUN NIKMAH	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5						
5	ANISA DIAN HAPSARI	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5						
6	LUTFI ATARRAHMAH	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4						
7	UMI DWI PURWANTI	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5						
8	SALSABILA SHIFFA N.	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5	4	3	5	5	5	5						
9	FITHA FAHRENY SALSABILA	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4						
10	RISZKI RINDA MAWADDAH	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	5	4								
11	DEVI NURQOFAH	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4						
12	M. SUBALI	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4						
13	SEPTIANI AYU NINGRUM	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5						
14	LESTARI SETIANINGSIH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5						
15	NOVIATUL KHASANAH	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5						
16	DHEA LUTHFI P.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4						
17	SISKA SETIAWATI	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	3	4	5	5	4	3	4	5	5						
18	SUTAN ALDERA PUTRA	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	3	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5						
19	SUNNIA AISYI NIHAYATI	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4						
20	RISQI KAROMAH	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4						
21	MEVA OLIVIA RAHMADANI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4						
22	PUTRI ALBANA AFTI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4						
23	CITRA ASYU NOVIA	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4						
24	SUNNIA AISYI NIHAYATI	4	3	5	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	4	4	4	4	4						
JUMLAH		764							1358							1026																					
RERATA		4.55							4.35							4.28																					
RERATA KESELURUHAN		4.39																																			
KATEGORI		SANGAT LAYAK																																			

**REKAPITULASI SKORING PENILAIAN SISWA KELAS XI AK SMK NEGERI 2 MAGELANG
(KESELURUHAN)**

NO	NAMA	PENILAIAN MEDIA																												
		ASPEK REKAYASA					ASPEK DESAIN PEMBELAJARAN										ASPEK KOMUNIKASI VISUAL													
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	CHANIFAH PUJI A	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	
2	ARMA ATHUSSOLIKHAH	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	
3	CATUR RIYANTINI W	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
4	EKA SARTIKAWATI	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	
5	GINA FATONAH	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	
6	INDRI ADINDA ASHA	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	
7	RISANGAYU PUJI PRASETYA	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	5	4	4	
8	SEPTIKA PUTRI B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	
9	SUSIYATI	2	2	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
10	VEBI NUR A	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
11	DWI LESTARI	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	5	5
12	IVA ROCHIMATUL LAILI	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	3	4	5	5
13	LIKAH WARDANI	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	
14	LAILATUN NIKMAH	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	
15	ANISA DIAN HAPSARI	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	
16	LUTFI ATARRAHMAH	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	
17	UMI DWI PURWANTI	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	
18	SALSABILA SHIFFA N.	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	3	5	5	5	4	3	5	
19	FITHA FAHRENY SALSABILA	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4		
20	RISZKI RINDA MAWADDAH	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	5	4		
21	DEVI NURQOFIFAH	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4		
22	M. SUBALI	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4		
23	SEPTIANI AYU NINGRUM	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5		

24	LESTARI SETIANINGSIH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5											
25	NOVIATUL KHASANAH	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5										
26	DHEA LUTHFI P.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4										
27	SISKA SETIAWATI	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	3	4	5	5	4	3	4	5	5											
28	SUTAN ALDERA PUTRA	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	3	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4										
29	SUNNIA AISYI NIHAYATI	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4										
30	RISQI KAROMAH	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4										
31	MEVA OLIVIA RAHMADANI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4										
32	PUTRI ALBANA AFTI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4										
33	CITRA ASYU NOVIA	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4										
34	SUNNIA AISYI NIHAYATI	4	3	5	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	4	5	4	4										
JUMLAH		1079											1915											1450																
RERATA		4.53											4.33											4.26																
RERATA KESELURUHAN														4.36													SANGAT LAYAK													
KATEGORI														SANGAT LAYAK													SANGAT LAYAK													

DAFTAR HADIR SISWA UJI COBA KELOMPOK KECIL

Mata Pelajaran : Administrasi Pajak Jumlah siswa : 10
 Kelas/Semester : XI AK 3 / I Laki-laki : -
 Program Keahlian : Akuntansi Perempuan : 10
 Tahun Ajaran : 2017/2018 Nama Guru : Siti Rokhana, S.Pd.,
 Hari/Tanggal : Jum'at / 13-10-2017

Penelitian Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Android Pada Mata Pelajaran

Administrasi Pajak Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Oleh : Azwar Mukholich

Fakultas Ekonomi/Universitas Negeri Yogyakarta

Jurusán Pendidikan Akuntansi

Nomor		Nama Siswa	L/P	Tanda Tangan
Urut	NIS			
1	14383	Indri Adinda Arha	1	
2	14405	Vebi Nur. A		2 
3	14380	Eka Sartikawati	3	
4	14374	Catur Ryantini W		4 
5	14382	Sina Fatonah	5	
6	14373	Arma Attussorikhat		6 
7	14375	Charifah Puji Astuti	7	
8	14398	Septika Putri Banawati		8 
9		Risanggulu Puji P	9	
10		Susilyantri		10 

Magelang, 13-10-2017

Peneliti

Guru Mata Pelajaran Akuntansi



Siti Rokhana, S.Pd.,
NIP.

19710917 199702 2002



Azwar Mukholich
NIM 13803244009

DAFTAR HADIR SISWA UJI COBA LAPANGAN

Mata Pelajaran : Administrasi Pajak Jumlah siswa : 24
 Kelas/Semester : XI Ak 3/1 Laki-laki : 2
 Program Keahlian : Akuntansi Perempuan : 22
 Tahun Ajaran : 2017/2018 Nama Guru : Siti Rokhana, S.Pd.,
 Hari/Tanggal : Jumat/20-10-2017

Penelitian Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Android Pada Mata Pelajaran
 Administrasi Pajak Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa
 Oleh : Azwar Mukholich
 Fakultas Ekonomi/Universitas Negeri Yogyakarta
 Jurusan Pendidikan Akuntansi

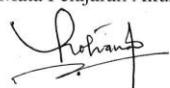
Nomor		Nama Siswa	L/P	Tanda Tangan	
Urut	NIS			1	2
1		Sunnia Aisyi Nihayati	P	1 	
2		Risqi Karamah	P		2 
3		Meva Olivia R	P	3 	
4		Putri Albana Acti	P		4 
5		DITRA RYU NOVIA	P	5 	
6		Likah Wardani	P		6 
7		Lailatun Nikmah	P	7 	
8		Anisa Dian Hapsari	P		8 
9		Fithra Fahreng Salratila	P	9 	
10		sababila nififa n	P		10 
11	14404	Umi Dwi Purwanti	P	11 	
12	14388	Lutfi Afurtahmah	P		12 
13	14377	Devri Nurqafifah	P	13 	
14	14395	Rizki RINDA M.	P		14 
15	14384	Iva Rochimatul L	P	15 	

16	14379	Dwi Lestari	P		16	
17	14390	M. Subali	L	17 		
18	14391	Noviatul Khasanah	P		18	
19	14386	Lestari. Setianingsih	P	19 		
20	14397	Septiani Ayu Ningrum	P		20	
21	14380	Dhealuthif P	P	21 		
22	14400	Siska Setrawati	P		22	
23	14403	Sutan Aldera P.	L	23 		
24		Sunnia Aisyah Nitayati	P		24	
25				25		
26					26	

Magelang, 20 - 10 - 2017

Guru Mata Pelajaran Akuntansi

Peneliti



Siti Rokhana, S.Pd.,

NIP.

19710917 199702 2 002



Azwar Mukholich

NIM 13803244009

Lampiran 9. Rekapitulasi Angket Motivasi

**ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA
SEBELUM IMPLEMENTASI**

Kepada

Adik-adik siswa kelas XI Akuntansi
SMK Negeri 2 Magelang

Salam,

Disela-sela kesibukan adik-adik belajar, saya mengharap keikhlasan adik untuk meluangkan waktu sebentar untuk mengisi angket yang bertujuan untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi saya dengan judul :

“Pengembangan Buku Saku Berbasis Android Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Untuk Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2017/2018.”.

Berkenaan dengan hal tersebut, saya mohon bantuan adik-adik untuk memberikan jawaban atas pertanyaan dan pernyataan yang terdapat dalam angket ini dengan baik.

Atas perhatian adik-adik, saya mengucapkan terima kasih.

Magelang, September 2017
Peneliti

Azwar Mukholich

Petunjuk pengisian angket:

1. Tulislah identitas anda dengan benar
 2. Perhatikan dengan seksama setiap pernyataan yang ada
 3. Jawablah sesuai dengan kondisi diri anda saat ini
 4. Jawablah dengan memilih salah satu dari empat alternatif jawaban kemudian berilah tanda cek (✓) pada jawaban anda
 5. Angket ini digunakan untuk mengetahui aktivitas belajar akuntansi dan tidak ada pengaruh terhadap nilai mata pelajaran yang bersangkutan
-

Nama Siswa :

No. Absen :

Petunjuk Pengisian :

Berilah Tanda check list (✓) pada jawaban yang menurut anda sesuai.

SS : Sangat Setuju	SL : Selalu
S : Setuju	SR : Sering
KS : Kurang Setuju	KD : Kadang-kadang
TS : Tidak Setuju	J : Jarang
STS: Sangat Tidak Setuju	TP : Tidak Pernah

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SL	SR	KD	J	TP
1	Saya berusaha untuk menjawab setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru	SL	SR	KD	J	TP
2	Saya mengerjakan soal yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh	SL	SR	KD	J	TP
3	Apabila menghadapi soal yang sulit, saya memilih untuk menyerah	SL	SR	KD	J	TP
4	Bagi saya belajar Administrasi Pajak menggunakan modul/buku cukup menarik	SS	S	KS	TS	STS
5	Pembelajaran yang menyenangkan cukup menggunakan buku dan kumpulan soal	SS	S	KS	TS	STS
6	Saya mencari dan membaca buku referensi lain untuk menambah pemahaman saya	SS	S	KS	TS	STS
7	Pembelajaran menggunakan modul/buku dan kumpulan soal cukup merangsang rasa ingin tahu saya	SS	S	KS	TS	STS
8	Saya lebih senang mengerjakan soal yang diberikan guru secara mandiri	SS	S	KS	TS	STS

9	Saya selalu berusaha mengerjakan soal semampu saya tanpa bertanya maupun mencontek pekerjaan teman	SS	S	KS	TS	STS
10	Saya senang belajar Administrasi Pajak karena pada saat pembelajaran dibentuk kelompok	SS	S	KS	TS	STS
11	Saya senang belajar Administrasi Pajak karena saat guru mengajar guru menggunakan metode yang bervariasi	SS	S	KS	TS	STS
12	Saya merasa bosan jika guru menjelaskan materi Administrasi Pajak dengan berceramah saja.	SS	S	KS	TS	STS
13	Saat pembelajaran berlangsung saya berpartisipasi memberikan pendapat	SL	SR	KD	J	TP
14	Saya berusaha mempertahankan pendapat atau jawaban saya	SL	SR	KD	J	TP
15	Saya dapat menjelaskan alasan atau argumen atas jawaban saya	SL	SR	KD	J	TP
16	Saya hanya diam dan tidak pernah memberikan pendapat pada saat diskusi	SL	SR	KD	J	TP
17	Saya yakin dengan rajin membaca modul/buku dan berlatih menjawab soal membuat saya lebih memahami materi	SS	S	KS	TS	STS
18	Saya tidak yakin bahwa belajar Administrasi Pajak dengan menggunakan modul/buku dan kumpulan soal cukup membuat pengetahuan saya bertambah	SS	S	KS	TS	STS
19	Saya merasa tertantang untuk belajar agar dapat menjawab soal	SS	S	KS	TS	STS
20	Saya senang membaca buku dan bersemangat mengerjakan latihan soal Akuntansi.	SS	S	KS	TS	STS

Magelang, September 2017

Nama Siswa

(_____)

**ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA
SETELAH IMPLEMENTASI**

Kepada
Adik-adik siswa kelas XI Akuntansi
SMK Negeri 2 Magelang

Salam,
Disela-sela kesibukan adik-adik belajar, saya mengharap keikhlasan adik untuk meluangkan waktu sebentar untuk mengisi angket yang bertujuan dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi saya dengan judul :

“Pengembangan Buku Saku Berbasis Android Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Untuk Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2017/2018.”.

Berkenaan dengan hal tersebut, saya mohon bantuan adik-adik untuk memberikan jawaban atas pertanyaan dan pernyataan yang terdapat dalam angket ini dengan baik.

Atas perhatian adik-adik, saya mengucapkan terima kasih.

Magelang, Oktober 2017

Peneliti

Azwar Mukholich

Petunjuk pengisian angket:

1. Tulislah identitas anda dengan benar
 2. Perhatikan dengan seksama setiap pertanyaan yang ada
 3. Jawablah sesuai dengan kondisi diri anda saat ini
 4. Jawablah dengan memilih salah satu dari empat alternatif jawaban kemudian berilah tanda cek (✓) pada jawaban anda
 5. Angket ini digunakan untuk mengetahui aktivitas belajar akuntansi dan tidak ada pengaruh terhadap nilai mata pelajaran yang bersangkutan
-

Nama Siswa :

No. Absen :

Petunjuk Pengisian :

Berilah Tanda check list (✓) pada jawaban yang menurut anda sesuai.

SS : Sangat Setuju	SL : Selalu
S : Setuju	S : Sering
KS : Kurang Setuju	J : Jarang
TS : Tidak Setuju	KD : Kadang-kadang
STS: Sangat Tidak Setuju	TP : Tidak Pernah

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SL	S	J	KD	TP
1	Saya berusaha untuk menjawab setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru	SL	S	J	KD	TP
2	Saya mengerjakan soal yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh	SL	S	J	KD	TP
3	Apabila menghadapi soal yang sulit, saya memilih untuk menyerah	SL	S	J	KD	TP
4	Bagi saya belajar Administrasi Pajak menggunakan buku saku digital cukup menarik	SS	S	KS	TS	STS
5	Pembelajaran menggunakan media buku saku digital cukup menyenangkan	SS	S	KS	TS	STS
6	Saya membaca materi pelajaran Administrasi Pajak dari buku saku digital untuk menambah pemahaman saya	SS	S	KS	TS	STS
7	Pembelajaran menggunakan buku saku digital cukup merangsang rasa ingin tahu saya	SS	S	KS	TS	STS
8	Saya lebih senang mengerjakan soal yang diberikan guru secara mandiri	SS	S	KS	TS	STS

		SS	S	KS	TS	STS
9	Saya selalu berusaha mengerjakan soal semampu saya tanpa bertanya maupun mencontek pekerjaan teman					
10	Saya senang belajar Administrasi Pajak karena pada saat pembelajaran dibentuk kelompok					
11	Saya senang belajar Administrasi Pajak karena saat guru mengajar guru menggunakan metode yang bervariasi					
12	Saya merasa bosan jika guru menjelaskan materi Administrasi Pajak dengan berceramah saja.					
13	Saat pembelajaran berlangsung saya berpartisipasi memberikan pendapat	SL	S	J	KD	TP
14	Saya berusaha mempertahankan pendapat atau jawaban saya	SL	S	J	KD	TP
15	Saya dapat menjelaskan alasan atau argument atas jawaban saya	SL	S	J	KD	TP
16	Saya hanya diam dan tidak pernah memberikan pendapat pada saat diskusi	SL	S	J	KD	TP
17	Saya yakin dengan rajin membaca materi dari buku saku digital dan berlatih menjawab soal membuat saya lebih memahami materi	SS	S	KS	TS	STS
18	Saya tidak yakin bahwa belajar Administrasi Pajak dengan menggunakan buku saku digital membuat pengetahuan saya bertambah	SS	S	KS	TS	STS
19	Saya merasa tertantang untuk belajar menggunakan buku saku digital agar dapat menjawab soal	SS	S	KS	TS	STS
20	Saya senang membaca materi dari buku saku digital dan bersemangat mengerjakan latihan soal Akuntansi.	SS	S	KS	TS	STS

Magelang, Oktober 2017

Nama Siswa

(_____)

REKAPITULASI ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA
SEBELUM IMPLEMENTASI

No	Nama	Skor/Indikator																		Jumlah		
		1	2	3				4			5				6			7			8	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	ANISA DIAN HAPSARI	3	3	2	3	2	4	3	2	3	4	4	3	3	4	4	3	2	3	3	61	
2	ARMA ATHUSSOLIKHAAH	3	4	3	3	3	4	2	2	2	4	3	2	3	4	2	4	3	3	4	60	
3	CATUR RIYANTINI W	4	3	4	2	2	4	3	3	4	4	4	5	3	2	3	3	4	3	4	67	
4	CHANIFAH PUJA A	3	3	2	3	2	4	3	2	3	4	2	3	2	3	4	2	4	3	4	58	
5	CITRA AYU NOVIA	5	4	3	5	3	4	4	3	4	4	5	3	3	3	3	4	3	4	4	74	
6	DEVI NURQOFIFAH	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	71	
7	DHEA LUTHFI P	3	4	2	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	2	3	4	4	3	4	67	
8	DWI LESTARI	5	5	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	74	
9	EKA SARTIKAWATI	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	2	2	4	4	3	4	69	
10	FITHA FAHRENAY SALSBILA	3	5	4	4	3	4	3	3	4	4	5	5	3	3	3	4	5	3	4	77	
11	GINA FATONAH	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	2	2	4	3	4	4	4	66	
12	INDRI ADINDA ASHA	4	4	4	3	2	4	3	3	3	4	4	5	3	4	4	4	3	4	4	72	
13	IVA ROCHIMATUL LAILI	3	3	2	3	2	2	3	2	4	3	4	3	3	2	2	2	3	2	4	55	
14	LAILATUN NIKMAH	4	4	4	3	3	4	4	2	3	4	4	5	3	4	4	4	5	4	4	76	
15	LESTARI SETIANINGSIH	3	3	2	1	2	2	3	2	4	3	4	2	3	3	2	5	2	3	3	55	
16	LIKAH WARDANI	3	4	3	2	2	4	2	3	4	3	4	4	3	3	2	3	4	3	3	62	
17	LUTFI ATURRAHMAH	2	3	4	4	2	4	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	1	3	57	
18	MEVA OLIVIA R	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	2	3	64	
19	M SUBALI	4	4	4	3	2	4	2	3	5	4	3	5	3	4	5	4	4	4	3	74	
20	NOVIATUL KHASANAH	3	4	3	4	3	4	4	3	5	4	3	4	2	3	3	5	3	5	4	74	
21	PUTRI ALBANA A	3	3	3	2	3	4	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	4	2	3	57	
22	RISANGAYU PUJI PRASETYA	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	69	
23	RISQI KAROMAH	3	4	3	3	3	3	2	2	4	3	4	3	2	2	3	3	4	3	4	61	
24	RIZKI RINDA M	3	4	4	3	2	4	3	2	3	4	5	5	2	3	3	3	5	2	4	69	
25	SALSABILA SHIFFA NURENA	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	5	5	3	3	3	4	5	3	76	
26	SEPTIANI AYU N	3	4	3	2	2	3	4	2	4	5	4	5	3	4	3	4	4	3	4	69	
27	SEPTIKA PUTRI B	3	4	3	3	2	3	2	2	4	4	4	5	2	3	2	3	4	4	3	64	
28	SILVIA RAHMAWATI	3	4	3	1	3	4	2	2	4	4	3	4	2	2	4	3	4	2	3	60	
29	SISKA SETIAWATI	4	4	4	3	4	3	4	4	4	2	3	3	2	2	2	3	5	3	4	68	
30	SUNNIA AISYI NIHAYATI	4	4	3	3	3	4	3	2	4	4	4	3	2	2	3	3	5	4	4	68	
31	SUSIYATI	3	4	3	3	2	4	4	4	3	2	4	5	2	1	1	5	4	4	3	63	
32	SUTAN ALDERA	2	4	3	3	2	3	3	2	3	2	3	4	2	2	2	2	3	2	3	54	
33	UMI DWI PURWANTI	2	4	3	2	3	4	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	3	3	4	62	
34	VEBI NUR A	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	67	
Jumlah		110	129	107	100	89	126	106	95	122	119	123	133	88	96	103	111	137	97	122	127	2240
Rata-Rata		3,24	3,79	3,15	2,94	2,62	3,71	3,12	2,79	3,59	3,50	3,62	3,91	2,59	2,82	3,03	3,26	4,03	2,85	3,59	3,74	65,88
Persentase		65%	76%	63%	59%	52%	74%	62%	56%	72%	70%	72%	78%	52%	56%	61%	65%	81%	57%	72%	75%	66%

Skor motivasi belajar sebelum implementasi = **66%**

REKAPITULASI ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA
SETELAH IMPLEMENTASI

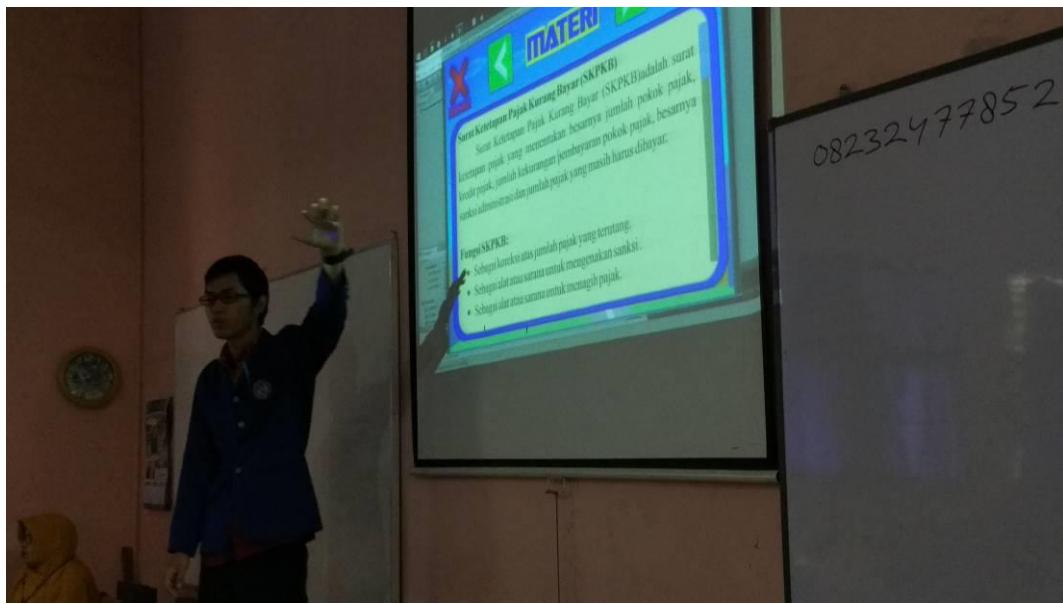
No	Nama	Skor/Indikator																				Jumlah	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	ANISA DIAN HAPSARI	4	4	4	4	4	4	5	3	4	3	4	5	3	4	4	5	4	1	5	4	78	
2	ARMA ATHUSSOLIKHAH	4	4	3	5	4	5	4	4	4	4	4	5	3	3	4	4	5	4	4	4	81	
3	CATUR RIYANTINI W	4	3	3	4	4	4	4	3	5	4	5	5	3	3	4	3	4	3	4	4	76	
4	CHANIFAH PUJI A	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	2	3	3	3	5	3	4	4	72	
5	CITRA AYU NOVIA	4	3	4	4	4	5	4	3	4	4	4	5	3	3	4	3	4	3	4	4	76	
6	DEVI NURQOFIFAH	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	2	3	3	3	4	3	4	4	70	
7	DHEA LUTHFI P	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	5	4	4	4	4	77	
8	DWI LESTARI	4	5	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	5	4	4	4	78	
9	EKA SARTIKAWATI	4	4	3	5	5	5	5	3	5	3	3	5	3	2	3	4	5	4	5	4	80	
10	FITTA FAHRENY SALASABILA	4	4	3	4	4	5	5	3	4	5	5	5	3	4	4	4	5	4	4	4	83	
11	GINA FATONAH	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	5	4	4	4	75	
12	INDRI ADINDA ASHA	3	4	4	5	4	4	5	3	4	3	5	5	3	3	4	5	4	5	5	4	82	
13	IVA ROCHIMATUL LAILI	4	5	3	5	4	5	4	4	4	3	3	4	3	4	2	4	5	5	4	4	79	
14	LAILATUN NIKMAH	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	5	3	4	4	5	4	1	5	4	77	
15	LESTARI SETIANINGSIH	4	4	3	5	5	5	5	4	4	4	4	5	3	2	4	4	5	4	5	5	84	
16	LIKAH WARDANI	4	3	4	4	4	5	4	3	4	3	4	4	2	3	4	3	4	3	4	4	73	
17	LUTFI ATURRAHMAH	4	5	4	5	5	5	5	4	4	3	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	92	
18	MEVA OLIVIA R	3	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	3	3	4	5	4	4	4	4	81	
19	M SUBALI	5	4	5	4	4	4	4	3	5	4	5	5	4	4	4	5	4	2	4	4	83	
20	NOVIATUL KHASANAH	4	4	4	5	5	5	4	3	5	5	4	5	3	2	3	4	5	5	5	5	85	
21	PUTRI ALBANA A	3	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	3	3	3	4	5	5	4	4	83	
22	RISANGAYU PUJI PRASETYA	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	3	4	4	3	4	4	4	77	
23	RISQI KAROMAH	3	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	76	
24	RIZKI RINDA M	3	3	4	5	5	4	4	3	3	2	3	4	2	2	3	4	4	4	4	4	70	
25	SALSABILA SHIFFA NURENA	4	4	5	4	4	5	5	3	4	5	5	5	3	4	4	4	5	5	4	4	86	
26	SEPTIANI AYU N	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	3	3	4	3	4	2	4	5	82
27	SEPTIKA PUTRI B	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	3	3	3	4	5	4	4	4	84	
28	SILVIA RAHMAWATI	5	4	5	5	4	4	5	3	5	5	4	5	4	3	2	5	4	5	4	4	85	
29	SISKA SETIAWATI	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	2	3	4	4	4	5	4	4	77	
30	SUNNIA AISYI NIHAYATI	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	2	3	3	3	5	4	4	4	81	
31	SUSIYATI	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	2	2	4	4	4	4	4	68	
32	SUTAN ALDERA	5	4	5	5	5	4	5	4	5	3	4	5	3	5	3	2	5	3	5	5	85	
33	UMI DWI PURWANTI	5	5	4	4	5	5	4	3	5	4	5	4	2	3	4	5	5	5	5	5	87	
34	VEBI NUR A	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	2	3	2	4	4	3	4	69	
	Jumlah	134	137	128	151	147	150	148	117	140	126	141	153	97	108	118	131	153	126	145	142	2692	
	Rata-Rata	3.94118	4.02941	3.76471	4.44118	4.32353	4.41176	4.35294	3.44118	4.11765	3.70588	4.14706	4.5	2.85294	3.17647	3.47059	3.85294	4.5	3.70588	4.26471	4.17647	79.1765	
	Prosentase	79%	81%	75%	89%	86%	88%	87%	69%	82%	74%	83%	90%	57%	64%	69%	77%	90%	74%	85%	84%	79%	

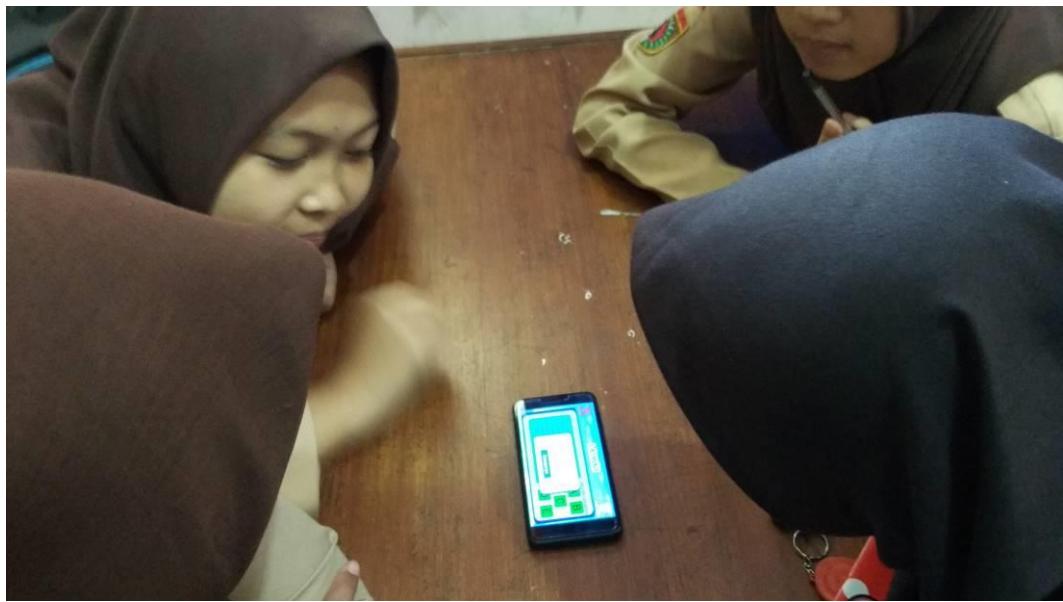
Skor motivasi belajar sebelum implementasi = 79%

Lampiran 10. Dokumentasi











SURAT TANDA TERIMA

Telah diterima media pembelajaran berupa Buku Saku Berbasis *Android* untuk Mata Pelajaran Administrasi Pajak. Produk media pembelajaran merupakan hasil penelitian Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Pengembangan Buku Saku Berbasis *Android* Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak untuk Siswa Kelas XI AK SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2017/2018”. Produk media pembelajaran Buku Saku Berbasis *Android* diharapkan dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 2 Magelang khususnya kelas XI Akuntansi.

Nama : Azwar Mukholich

NIM : 13803244009

Prodi : Pendidikan Akuntansi

Demikian surat tanda terima ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat digunakan semestinya.

Mengetahui,
K3 Akuntansi



Siti Rokhana, S.Pd.
NIP. 19710917 199702 2 002

Magelang, 11 Juli 2018

Mahasiswa



Azwar Mukholich
NIM. 13803244009



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2
MAGELANG**

Jalan Jenderal Ahmad Yani 135 A Kota Magelang Kode Pos 56115
Telepon 0293-362577 Faksimile 0293-313172 Surat Elektronik smkn2magelang@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070/ 543 /2018

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. SUPRIYATNO, M.Pd
NIP. : 19610125 198603 1 005
Pangkat, Gol./ Ruang : Pembina Tk. I, IV/b
Jabatan : Kepala SMK Negeri 2 Magelang

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta (UNY), sebagai berikut :

Nama : AZWAR MUKHOLICH
NIM : 13803244009
Fakultas : Ekonomi
Program Studi : Pendidikan Ekonomi / Pendidikan Akuntansi

benar-benar telah melaksanakan Penelitian di SMK Negeri 2 Magelang dalam rangka penyusunan Skripsi dengan Judul "**PENGEMBANGAN BUKU SAKU BERBASIS ANDROID SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI PAJAK UNTUK SISWA KELAS XI AK SMK NEGERI 2 MAGELANG TAHUN AJARAN 2017/2018**". Penelitian tersebut dilaksanakan pada tanggal 1 s.d. 31 Oktober 2017.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya dan diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

