

**Pengembangan Multimedia *Instructional Games “Tax on Someone’s Salary”* sebagai
Media Pendukung Pembelajaran Pajak**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat menempuh ujian sidang sarjana pendidikan
pada program studi pendidikan akuntansi



Disusun oleh

Yustika Puspitasari
1603951

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS PENDIDIKAN EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KOTA BANDUNG
2020**

Pengembangan Multimedia *Instructional Games “Tax on Someone’s Salary” sebagai Media Pendukung Pembelajaran Pajak*

Oleh
Yustika Puspitasari

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Ekonomi dan Bisnis

© Yustika Puspitasari 2021

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Pengembangan Multimedia *Instructional Games “Tax on Someone’s Salary”*
sebagai Media Pendukung Pembelajaran Pajak

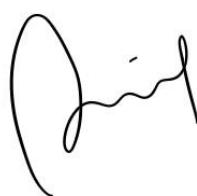
Oleh:

Yustika Puspitasari

NIM 1603951

Telah disetujui oleh:

Pembimbing I



Dr. Asep Kurniawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19770319 200112 1 001

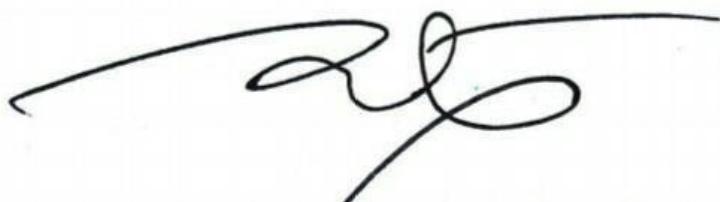
Pembimbing II



Arvian Triantoro, S.Pd., M.Si.
NIP. 19801112 200501 1 002

Mengetahui.

Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi



Prof. Dr. H. Nugraha, S.E., M.Si., Akt, CA, CPA
NIP. 19661226 199001 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Yustika Puspitasari

NIM : 1603951

Program Studi : Pendidikan Akuntansi FPEB UPI

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa skripsi yang berjudul:

Pengembangan Multimedia *Instructional Games “Tax on Someone’s Salary” sebagai Media Pendukung Pembelajaran Pajak* adalah hasil karya saya sendiri.

Saya menyatakan pula bahwa saya tidak melakukan pengutipan sebagian atau seluruh gagasan, pemikiran, atau tulisan orang lain dengan cara-cara yang melanggar hukum dan etika penulisan karya ilmiah. Sebagian atau seluruh gagasan, pemikiran, atau tulisan orang lain yang saya kutip dalam skripsi ini telah saya cantumkan sumbernya dalam naskah skripsi dan daftar pustaka.

Atas pernyataan ini saya bersedia menerima sanksi apapun jika dikemudian hari ditemukan adanya bukti pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam skripsi ini atau jika ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi ini

Bandung, Januari 2021

Yang membuat pernyataan,



Yustika Puspitasari

NIM. 1603951

**Pengembangan Multimedia *Instructional Games* “Tax on Someone’s Salary” sebagai
Media Pendukung Pembelajaran Pajak**

Yustika Puspitasari, 1603951

Pembimbing : Dr. Asep Kurniawan, S.Pd., M.Pd
: Arvian Triantoro, S.Pd., M.M.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu multimedia *instructional games* yaitu permainan edukasi berbasis sistem android sebagai media pendukung pembelajaran pajak. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan mengikuti model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), namun pada penelitian ini peneliti hanya membatasi sampai tahap *implementation*. Partisipan dalam penelitian ini yaitu ahli media dan ahli materi sebagai validator media, kemudian mahasiswa Pendidikan Akuntansi Universitas Pendidikan Indonesia angkatan 2016 sebanyak 9 orang sebagai pengguna untuk implementasi media. Alat pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket. Data yang diperoleh dari angket kemudian akan dianalisis secara deskriptif. Hasil penilaian angket oleh ahli media, ahli materi, dan mahasiswa adalah sangat layak, dengan rata-rata skor yang diperoleh adalah 4,47. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia *instructional games* yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pajak.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Pajak, Multimedia *Instructional Games*, aplikasi

***Developing Multimedia Instructional Games “Tax on Someone’s Salary” As a Means
of Tax Learning***

Yustika Puspitasari, 1603951

Advisor : Dr. Asep Kurniawan, S.Pd., M.Pd
: Arvian Triantoro, S.Pd., M.M.

ABSTRACT

This research aims to develop a multimedia instructional games that's an educational game based on the Android operating system as a learning media of tax learning. The research method used research and development (R&D) method by following the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The participant in this research were media expert and subject expert as media validator, and than 9 college student 2016 generation from undergraduate bachelor degree of accounting education of the Indonesia University of Education as user for media implementation. The data obtained from the questionnaire and analyzed descriptively. The results of the questionnaire assessment by media experts, subject experts, and college students are very feasible, with an average score obtained of 4.47. That's it could be concluded that the application developed by researchers is very suitable to be used as a learning media of tax learning.

Keywords : Learning Media, Tax, Multimedia Instructional Games, Application

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah Swt., yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia *Instructional Games “Tax on Someone’s Salary”* sebagai Media Pendukung Pembelajaran Pajak”.

Rasa terimakasih yang tak terhingga untuk pihak-pihak yang telah tulus bersedia meluangkan kesempatan dan waktunya dalam memberikan bimbingan dan bantuan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga segala kebaikan mereka mendapatkan balasan pahala dari Allah Swt.

Skripsi ini disusun dan diajukan untuk memenuhi tugas akhir dalam penyelesaian studi jenjang S-1 pada Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pendidikan Indonesia.

Peneliti telah berupaya secara maksimal untuk menyusun skripsi ini, namun tidak menutup kemungkinan bahwa skripsi ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak. Adanya skripsi ini semoga dapat bermanfaat bagi pengembangan keilmuan dan dapat berguna pula bagi pihak-pihak yang berkepentingan dalam rangka mengkaji dan mendalami lebih lanjut permasalahan yang diteliti di kemudian hari.

Bandung, Januari 2021

Peneliti,



Yustika Puspitasari

NIM. 1603951

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan syukur kepada Allah Swt. senantiasa peneliti ucapkan karena Dia-lah yang telah memberikan karunia dan nikmat yang luar biasa. Selama penyusunan skripsi ini peneliti banyak menemui kesulitan dan hambatan, baik secara moril maupun materil. Namun, peneliti bersyukur karena dukungan dan bimbingan dari segala pihak akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan demikian, peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. M. Solehuddin, M.Pd, M.A., Rektor Universitas Pendidikan Indonesia
2. Prof. Dr. Eeng Ahman, MS., Dekan FPEB Universitas Pendidikan Indonesia
3. Dr. H. Nugraha, SE, M.Si, Akt, AC, CTA., Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Pendidikan Indonesia
4. Dr. Asep Kurniawan, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta ilmu-ilmu baru kepada peneliti
5. Arvian Triantoro, S.Pd. M.Si., Dosen Pembimbing 2 yang telah sabar memberikan ilmu, pengalaman dan motivasi sehingga skripsi ini dapat selesai
6. Drs. H. Faqih Samlawi, M.A selaku dosen pembimbing akademik peneliti.
7. Seluruh Staf Dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi UPI yang telah memberikan ilmu, pengalaman dan inspirasi kepada peneliti, sehingga peneliti dapat belajar banyak hal
8. Seluruh Staf Tata Usaha Program Studi Pendidikan Akuntasi UPI yang telah memberikan layanan administrasi, sehingga peneliti dapat menjalankan studi dengan lancar
9. Seluruh Staf Akademik Fakultas Pendidikan Ekonomi dan Bisnis UPI yang telah memberikan layanan administrasi, sehingga peneliti dapat menjalankan studi dengan lancar
10. Orang Tua beserta satu adik saya yang telah mengorbankan segalanya, usaha, do'a, motivasi dan inspirasi yang diberikan agar peneliti dapat mewujudkan hasil yang terbaik.
11. Kepada A. Giffary Sepsunazuan yang telah memberikan bantuan, do'a, motivasi agar peneliti dapat mewujudkan hasil yang terbaik.
12. Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Universitas Pendidikan Indonesia angkatan 2016 yang telah menjadi responden dan membantu peneliti untuk menyelesaikan skripsi.

13. Rekan seperjuangan saya Siti Yuni dan Berliana yang telah membersamai.
14. Rekan saya Mayang, Winda, Nurul, Rizkhita, Ara, Safira, Siti, Nadia, Nurhayati yang selalu mendukung selama peneliti.

Serta semua pihak yang telah membantu dan memberikan semangat serta dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung kepada peneliti. Semoga Allah Swt. senantiasa membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Aamiin

Bandung, Januari 2021



Yustika Puspitasari

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I.....	Error! Bookmark not defined.
PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Identifikasi Masalah Penelitian.....	4
C. Rumusan Masalah Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
D. Maksud dan Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
E. Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB II	8
LANDASAN TEORI.....	8
A. Teori yang Relevan.....	8
1. Hakikat Pembelajaran Pajak	8
2. Pembelajaran Berbasis Multimedia Instructional Games pada Pembelajaran Pajak	9
3. Teori Pengembangan Media Pembelajaran.....	10
4. Multimedia Instructional Games	11
5. Pengembangan Multimedia	Error! Bookmark not defined.
B. Hasil Penelitian Terdahulu.....	Error! Bookmark not defined.
C. Kerangka Pemikiran	Error! Bookmark not defined.
D. Pertanyaan Penelitian	30
BAB III.....	32
METODE PENELITIAN	32
A. Desain Penelitian	32
B. Operasionalisasi Variabel	35
C. Partisipan Penelitian dan Tempat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1. Partisipan	Error! Bookmark not defined.
2. Tempat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
D. Teknik Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.

E. Analisis Data	41
1. Data Kualitatif	41
2. Data Kuantitatif.....	41
E. Pengembangan Multimedia <i>Instructional Games “Tax on Someone’s Salary</i> sebagai Media Pendukung Pembelajaran Pajak	43
BAB IV.....	50
HASIL DAN PEMBAHASAN	50
A. Gambaran Penelitian	50
B. Temuan Penelitian.....	51
C. Pembahasan Hasil Penelitian	74
BAB V.....	84
SIMPULAN DAN SARAN	84
A. SIMPULAN.....	84
B. SARAN	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu.....	24
Tabel 3.1 Kisi Kisi Instrumen untuk Ahli Materi.....	39
Tabel 3.2 Kisi Kisi Instrumen untuk Ahli Media.....	40
Tabel 3.3 Kisi Kisi Instrumen untuk Mahasiswa.....	40
Tabel 3.4 Ketentuan Pemberian Nilai.....	41
Table 3.5 Pedoman Konversi Skor.....	42
Tabel 3.6 Konversi Skor Aktual Menjadi Kategori Kualitatif.....	42
Tabel 3.7 Sintaks/Prosedur Pembelajaran Berbasis Multimedia <i>Instructional Game</i>	48
Tabel 4.1 Kelayakan Media Berdasarkan Penilaian Ahli Media Pertama.....	66
Tabel 4.2 Kelayakan Media Berdasarkan Penilaian Ahli Media Kedua.....	66
Tabel 4.3 Kelayakan Media Berdasarkan Penilaian Ahli Media Ketiga.....	67
Tabel 4.4 Kelayakan Media Berdasarkan Penilaian Ahli Media Keseluruhan.....	68
Tabel 4.5 Kelayakan Media Berdasarkan Penilaian Ahli Materi Pertama.....	69
Tabel 4.6 Kelayakan Media Berdasarkan Penilaian Ahli Materi Kedua.....	69
Tabel 4.7 Kelayakan Media Berdasarkan Penilaian Ahli Materi Ketiga.....	70
Tabel 4.8 Kelayakan Media Berdasarkan Penilaian Ahli Materi Keseluruhan.....	71
Tabel 4.9 Penilaian Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Angkatan 2016.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	11
Gambar 2.2 Contoh Tampilan Judul Program.....	14
Gambar 2.3 Contoh Tampilan Arahan Permainan.....	15
Gambar 2.4 Contoh Tampilan Pilihan Permainan.....	16
Gambar 2.5 Contoh Tampilan Penutupan (<i>Closing</i>).....	17
Gambar 2.6 Contoh Tampilan Tantangan Permainan.....	19
Gambar 2.7 Contoh Tampilan Estetika.....	20
Gambar 2.8 Contoh Tampilan Cerita Permainan.....	21
Gambar 2.9 Contoh Tampilan Imbalan.....	22
Gambar 2.10 Contoh Tampilan Pemilihan Busana.....	23
Gambar 2.11 Kerangka Pemikiran.....	30
Gambar 3.1 Model Penelitian.....	35
Gambar 3.2 PPH Pasal 21.....	45
Gambar 3.3 Flowchart Awal.....	47
Gambar 3.4 Board Game.....	47
Gambar 4.1 Tampilan Soal.....	56
Gambar 4.2 Desain Asset Game.....	57
Gamber 4.3 Tampilan User Interface (UI).....	57
Gambar 4.4 Print Screen Layar Opening.....	59
Gamber 4.5 Print Screen Layar Tujuan Pembelajaran.....	60
Gambar 4.6 Print Screen Layar Main Menu.....	60
Gambar 4.7 Print Screen Layar Option.....	61
Gambar 4.8 Print Screen Layar About.....	61
Gambar 4.9 Print Screen Layar Score.....	62
Gambar 4.10 Print Screen Layar In Game (Ular tangga).....	62
Gambar 4.11 Print Screen Layar In Game (Pertanyaan Pop up).....	63
Gambar 4.12 Print Screen Layar In Game (Jawaban benar, Pembahasan).....	63
Gambar 4.13 Print Screen Layar In Game (Jawaban salah, Pembahasan).....	64
Gambar 4.14 Print Screen Layar In Game (Selesai).....	64
Gambar 4.15 Print Screen Layar Closing.....	65
Gambar 4.16 Penambahan Instruksi Bermain.....	72
Gambar 4.17 Pengelompokan Soal.....	72
Gambar 4.18 Tampilan Soal Baru.....	73

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2010). *FUNDAMENTALS OF GAME DESIGN, SECOND EDITION*. United States of America: New Riders.
- Arikunto, S. &. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Baharudin, H., & Wahyuni, N. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Budiningsih, A. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- CNN Indonesia. (2019, Oktober 31). *Jokowi Minta Nadiem Optimalkan Teknologi di Sektor Pendidikan*. Dipetik April 20, 2020, dari CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20191031183836-20-444629/jokowi-minta-nadiem-optimalkan-teknologi-di-sektor-pendidikan>
- Darmawan, D. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- E Girls Tranformation. (t.thn.). Dipetik April 27, 2020, dari https://www.games.co.id/permianan_/e-girls-transformation
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pembelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics and Vocational Education)*, II(II), 206-210.
- Firliani, Ibad, N., DH, N., & Nurhikmayati, I. (2019). TEORI THRONDIKE DAN IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2019*, 834-836.
- From Nerd to Fab: Prom Edition. (n.d.). Retrieved April 27, 2020, from https://www.games.co.id/permianan_/from-nerd-to-fab-prom-edition
- Gunadi, D. (2005). *Administrasi Perpajakan. Lembaga Pengkajian Keuangan Publik dan Akuntansi Pemerintah*. Jakarta: Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan, Departemen Keuangan Republik Indonesia.
- Hasan, M. I. (2002). *Pokok-pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Heru. (2018, Mei). Pengembangan Multimedia Game Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Math Educator Nusantara*, 4(1).
- Ibrahim, d. (2004). *Media Pembelajaran*. Malang: FIP Universitas Negeri Malang.
- Ihsanuddin. (2019, November 04). *4 Pesan Presiden Jokowi Seputar Dunia Pendidikan untuk Nadiem Makarim*. (Krisiandi, Editor, & Kompas.com) Dipetik April 20, 2020, dari KOMPAS.com: <https://edukasi.kompas.com/read/2019/11/04/09345311/4-pesan-presiden-jokowi-seputar-dunia-pendidikan-untuk-nadiem-makarim?page=all>

- Junyati. (2019, April 04). *KUALITAS SOFTWARE MODEL ISO 9126*. Dipetik Juni 02, 2020, dari BINUS UNIVERSITY : School of Information Systems: <https://sis.binus.ac.id/2019/04/04/kualitas-software-model-iso-9126/>
- Kementerian Keuangan: Direktorat Jenderal Pajak. (2020). *Objek PPN*. Dipetik Maret 08, 2020, dari djp: <https://www.pajak.go.id/id/objek-ppn>
- Kementerian Keuangan: Direktorat Jenderal Pajak. (2020). *Pemotongan Pajak Penghasilan - Pasal 4 Ayat (2)*. Dipetik Maret 08, 2020, dari djp: <https://www.pajak.go.id/id/pemotongan-pajak-penghasilan-pasal-4-ayat-2-0>
- Kementerian Keuangan: Direktorat Jenderal Pajak. (2020). *Penghitungan Angsuran PPh Pasal 25 Badan*. Dipetik Maret 08, 2020, dari djp: <https://www.pajak.go.id/id/penghitungan-angsuran-pph-pasal-25-badan-0>
- Kementerian Keuangan: Direktorat Jenderal Pajak. (2020). *Penghitungan PPh Pasal 25 Wajib Pajak Orang Pribadi Pengusaha Tertentu*. Dipetik Maret 08, 2020, dari djp: <https://www.pajak.go.id/id/penghitungan-pph-pasal-25-wajib-pajak-orang-pribadi-pengusaha-tertentu>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2019, Januari 28). *Gelar Kompetisi Esport, Pemerintah Targetkan Gamers Tanah Air Berkelas Dunia*. Dipetik Mei 18, 2020, dari KOMINFO: https://www.kominfo.go.id/content/detail/16056/gelar-kompetisi-esport-pemerintah-targetkan-gamers-tanah-air-berkelas-dunia/0/berita_satker
- Mariati. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Model Games “Gedutan” Dalam Pembelajaran Akuntansi Pada Siswa Kelas X Smk - Bm Se- Kota Medan. *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN (SNP)*.
- Menteri Pendidikan Nasional. (2000). *Kepmendiknas No. 232 Tahun 2000 tentang Pedoman Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi dan Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa*.
- Munir. (2012). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- OnlinePajak. (2016, November 30). *Tarif PPh Pasal 4 Ayat 2/PPh Final Terbaru*. Dipetik Maret 08, 2020, dari Online Pajak: <https://www.online-pajak.com/pajak-penghasilan-pph-pasal-4-ayat-2-tarif>
- OnlinePajak. (2017, Juni 4). *PPh Pasal 4 Ayat 2 (Pajak Penghasilan Pasal 4 Ayat 2)*. Dipetik Maret 08, 2020, dari Online Pajak: <https://www.online-pajak.com/seputar-pajakpay/pajak-penghasilan-pph-pasal-4-ayat-2-a>
- Pusparisa, Y. (2020, September 15). *Pengguna Smartphone diperkirakan Mencapai 89% Populasi pada 2025*. (A. W. Yudhistiran, Editor) Dipetik November 24, 2020, dari Databoks: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/15/pengguna-smartphone-diperkirakan-mencapai-89-populasi-pada-2025#:~:text=Penetrasi%20Ponsel%20Pintar%20di%20Indonesia&text=Lebih%20dari%20setengah%20populasi%20di,Indonesia%20telah%20memanfaatkan%20pon>
- Redaksi WE Online. (2019, November 1). *Perkembangan Teknologi Makin Canggih, Jokowi Minta Nadiem Rombak Besar-Besaran Kurikulum Pendidikan*. (F. Hidayat, Editor) Dipetik April 20, 2020, dari Warta Ekonomi .com: <https://www.wartaekonomi.co.id/read254430/perkembangan-teknologi-makin-canggih-jokowi-minta-nadiem-rombak-besar-besaran-kurikulum-pendidikan>

- Republik Indonesia. (n.d.).
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20.*
- Republik Indonesia. (2005). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2005 tentang tugas Dosen dan Dosen.*
- Republik Indonesia. (2008). *Undang-Undang No. 36 Tahun 2008 tentang Perubahan Keempat atas Undang-undang Nomor 7 Tahun 1983 tentang Pajak Penghasilan.*
- Republik Indonesia. (2009). *Undang-undang Nomor 42 Tahun 2009 tentang Perubahan Ketiga atas Undang Undang No 8 tahun 1983 tentang Pajak Pertambahan Nilai Barang dan Jasa dan Pajak Penjualan atas Barang Mewah.*
- Republik Indonesia. (2013). *Peraturan Pemerintah No. 32 tahun 2013 Pasal 19 (1) tentang Standar Nasional Pendidikan.*
- Republik Indonesia. (2017). *Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar SMK/MAK Kompetensi Keahlian Akuntansi Keuangan Lembaga.*
- Roblyer, M. (2006). *Integrating Educational Technology into Teaching.* United States: Pearson Merril Prentice Hall.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Bebasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalitas Guru.* Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sagala, S. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran.* Bandung: Alfabeta.
- Setianinggrum, K. T., & Sumarno, A. (2014). PENGEMBANGAN MEDIA CAI (COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION) PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA MATERI MUSIK ANSAMBEL KELAS VII DI SMPN 16 SURABAYA. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 5(2), 1.
- Sigit. (2019, Oktober). *Cara Penghitungan dan Pengurangan PPh 25.* Dipetik Maret 08, 2020, dari Pajakku: <https://www.pajakku.com/read/5d5e0ee06a0a225035fca433/Cara-Penghitungan-dan-Pengurangan-PPh-25>
- Snakes and Ladders. (t.thn.). Dipetik April 27, 2020, dari Permainan online gratis di Games.co.id: https://www.games.co.id/permainan_-snakes-and-ladders
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika.* Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Sukarjo. (2005). *Evaluasi Pembelajaran Semester 2.* Yogyakarta: Program Pasca Sarjana UNY.
- Sukmadinata, N. S. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumarto. (2003). *Inovasi, Partisipasi, dan Good Governance.* Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Suryani, A. E., Basir, M., & AR, R. (2014, Mei). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER MODEL PERMAINAN PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA MUHAMMADIYAH 1 PALEMBANG. *JURNAL PROFIT*, 01(01).
- Syah, M. (2005). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Uno, H. (2007). *Profesi Kependidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahono, R. S. (2006, Juni 21). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Dipetik Juni 09, 2020, dari RomiSatriaWahono.net: <https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>
- Widoyoko, E. P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widyaningsih, A. (2017). *Hukum Pajak dan Perpajakan: dengan Pendekatan Mind Map*. Bandung: Alfabeta.

Sumber Skripsi/Tesis:

- Rudiyanto. (2016). *EFEKTIVITAS GAME BERBASIS KOMPUTER PADA MATERIAJOM UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS VIII*. TESIS. Bandung: Program Studi Pendidikan IPA. Sekolah Pascasarjana. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Haerani, Rosita Putri Rahmi. (2015). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO GAME PENCEMARAN AIR UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP DAN KETERAMPILAN METAKOGNITIF SISWA*. TESIS. Bandung: Program Studi Pendidikan IPA. Sekolah Pascasarjana. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Aulia, Siti Muthi. (2017). *Multimedia Instructional Games Desain Busana Pesta pada Pembelajaran Desain Mode*. SKRIPSI. Bandung: Jurusan Pendidikan Tatabusana. Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Universitas Pendidikan Indonesia.