



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

**ARTAJAK: METODE INKLUSI KESADARAN PAJAK  
MELALUI PERMAINAN EDUKASI DAN PENGEMBANGAN  
MOTORIK ANAK SEKOLAH DASAR**

LAPORAN TUGAS AKHIR  
Atsna Virayani Yusriy Widarey  
2002033020

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
PROGRAM STUDI DIPLOMA TIGA PERPAJAKAN  
JAKARTA  
2023**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

**ARTAJAK: METODE INKLUSI KESADARAN PAJAK  
MELALUI PERMAINAN EDUKASI DAN PENGEMBANGAN  
MOTORIK ANAK SEKOLAH DASAR**

LAPORAN TUGAS AKHIR  
Atsna Virayani Yusriy Widarey  
2002033020

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
PROGRAM STUDI DIPLOMA TIGA PERPAJAKAN  
JAKARTA  
2023**

## PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

**JUDUL** : ARTAJAK: METODE INKLUSI KESADARAN  
PAJAK MELALUI PERMAINAN EDUKASI  
DAN PENGEMBANGAN MOTORIK ANAK  
SEKOLAH DASAR

**NAMA** : ATSNA VIRAYANI YUSRIY WIDAREY

**NIM** : 2002033020

**PROGRAM STUDI** : D3 PERPAJAKAN

**FAKULTAS** : EKONOMI DAN BISNIS

**TAHUN AKADEMIK** : 2022/2023

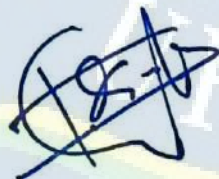
Diterima dan disetujui untuk dilakukan dalam evaluasi Laporan Tugas Akhir

Jakarta, *29 Juni* 2023


Mengetahui,

★ Ketua Program Studi

Dosen Pembimbing



Dewi Pudji Rahayu, SE., M.Si.



Dewi Pudji Rahayu, SE., M.Si.

**PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR**

**ARTAJAK: METODE INKLUSI KESADARAN PAJAK MELALUI  
PERMAINAN EDUKASI DAN PENGEMBANGAN MOTORIK ANAK  
SEKOLAH DASAR**

Oleh:

**Nama : Atsna Virayani Yusriy Widarey**

**NIM : 2002033020**

**Program Studi : Diploma Tiga Perpajakan**

Telah dievaluasi dan disahkan oleh Tim Evaluasi Program Diploma Tiga Fakultas  
Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Jakarta

Pada tanggal : 05 Agustus 2023

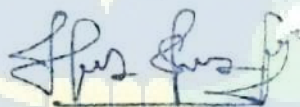
**Tim Penguji**

Ketua, merangkap anggota



**(Dr. Tohirin S.H.I., M.Pd.I)**

Anggota,

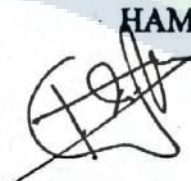


**(Hendi Saryanto, S.T., M.Eng)**

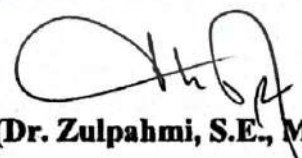
Mengetahui,

Ketua Program Studi D3 Perpajakan  
Fakultas Ekonomi dan Bisnis  
Universitas Muhammadiyah Prof. DR.  
HAMKA

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis  
Universitas Muhammadiyah Prof. DR.  
HAMKA



**(Dewi Pudji Rahayu, S.E., M.Si)**



**(Dr. Zulpahmi, S.E., M.Si)**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul **“ARTAJAK: Metode Inklusi Kesadaran Pajak Melalui Permainan Edukasi dan Pengembangan Motorik Anak Sekolah Dasar”** merupakan hasil karya sendiri dan sepanjang pengetahuan dan keyakinan saya tidak mencantumkan tanpa pengakuan bahan-bahan yang telah dipublikasikan sebelumnya atau ditulis oleh orang lain, atau sebagai bahan yang pernah di ajukan untuk gelar atau ijazah pada Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA atau perguruan tinggi lainnya.

Semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan Laporan Tugas Akhir ini merupakan hasil plagiat atau jiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan di Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.

Jakarta, 28 Juli 2023  
Yang Menyatakan,



10000  
METERAI  
TEMPEL  
D38AAKX490380254

Atsna Virayani Yusriy Widarey  
NIM 2002033020

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim*

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,*

Puji serta syukur bagi Allah SWT penguasa seluruh alam. Karena dengan nikmat iman, islam, serta limpahan nikmat lainnya sehingga saya dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini yang berjudul **“ARTAJAK: Metode Inklusi Kesadaran Pajak Melalui Permainan Edukasi dan Pengembangan Motorik Anak Sekolah Dasar.”** Tidak lupa sholawat teriring salam senantiasa saya haturkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabatnya dan semoga kita semua termasuk dalam pengikutnya.

Penyelesaian laporan ini terwujud atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Gunawan Suryo Putro, M.Hum selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
2. Dr. Zulpahmi, S.E., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
3. Sumardi, SE., M.Si selaku Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
4. M. Nurrasyidin, S.E., M.Si selaku Wakil Dekan II Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
5. Edi Setiawan, S.E., M.M selaku Wakil Dekan III Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.

6. Tohirin, S.H.I., M.Pd.I selaku Wakil Dekan IV Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
7. Dewi Pudji Rahayu, SE., M.Si. selaku Ketua Program Studi D3 Perpajakan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA sekaligus Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu dan tenaganya dalam memberikan ilmu, serta arahan yang baik bagi penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
8. Seluruh Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA. Yang telah mendidik, membimbing, dan membina selama proses perkuliahan.
9. Kepada keluarga, khususnya kedua Orang Tua saya Hariyanto dan Siti Maghfiroh yang telah memberikan doa, dukungan, dan masukan kepada saya sehingga proses penulisan Laporan Tugas Akhir ini dapat berjalan lancar.
10. Seluruh teman-teman seperjuangan D3 Perpajakan yang saling membantu dalam menjalankan Tugas Akhir ini.
11. Teman-teman penelitian terapan, yaitu Resti, Meti, Annisa, Lusiana, dan Ilham yang saling support dan selalu bersedia membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini dengan sabar.
12. Terkhusus Tim Project Ular Tangga Pajak (ARTAJAK) Bang Hafidz dan Kak Elsa yang dari awal hingga akhir membantu saya dengan sepenuh hati dalam pembuatan game untuk Tugas Akhir ini sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan.

13. Keluarga besar Neo Culture Technology yang memberikan motivasi serta semangat hidup dalam menjalani Laporan Tugas Akhir ini sehingga berjalan lancar.

14. Kepada diri saya sendiri yang telah bekerja keras dengan semangat dan bersabar dalam menyusun Tugas Akhir sehingga berhasil mencapai titik ini.

Saya menyadari terdapat banyaknya kekurangan pada Laporan Tugas Akhir ini dari segi penulisan. Oleh sebab itu, kritik serta saran yang membangun sangat diharapkan demi penyusunan yang lebih baik selanjutnya dimasa depan.

Saya juga mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah berpartisipasi aktif selama proses kegiatan penyusunan Laporan Tugas Akhir ini. Semoga apa yang telah diberikan akan menjadi ladang pahala dan kebaikan di kemudian hari.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Jakarta, 28 Juli 2023

Penulis



Atsna Virayani Yusriy Widarey  
NIM. 2002033020



## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR</b> .....	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Permasalahan.....	4
1.2.1. Pokok Permasalahan.....	4
1.2.2. Pembatasan Masalah.....	4
1.3. Tujuan dan Manfaat Penulisan.....	5
1.3.1. Tujuan Penelitian.....	5
1.3.2. Manfaat Penulisan.....	5
1.4. Metode Penulisan.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
2.1. Pengertian Pokok.....	7
2.1.1. Pengertian Pajak.....	7
2.1.2. Pengertian Kesadaran Pajak.....	8
2.1.3. Pengertian Permainan Edukasi.....	9
2.1.4. Pengertian Motorik.....	10
2.2. Kajian Pustaka.....	11
2.2.1. Metode Inklusi Kesadaran Pajak.....	11
2.2.2. Permainan Edukasi Pajak.....	13
2.2.3. Pengembangan Motorik Anak Sekolah Dasar.....	15
<b>BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>18</b>
3.1. Hasil Pengamatan.....	18

3.1.1. Metode Research and development (R&D).....	18
3.1.2. Teknik Pengumpulan Data.....	19
3.1.3. Model Pengembangan.....	20
3.2. Pembahasan .....	21
3.2.1. Tahap Pendefinisian Permainan ARTAJAK .....	21
3.2.2. Tahap Perancangan Permainan ARTAJAK.....	23
3.2.3. Tahap Pengembangan Permainan ARTAJAK .....	26
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>35</b>
4.1. Kesimpulan.....	35
4.2. Saran .....	36
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>37</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>40</b>

## DAFTAR TABEL

No.	Judul	Halaman
1.	Daftar Kuis ARTAJAK	33

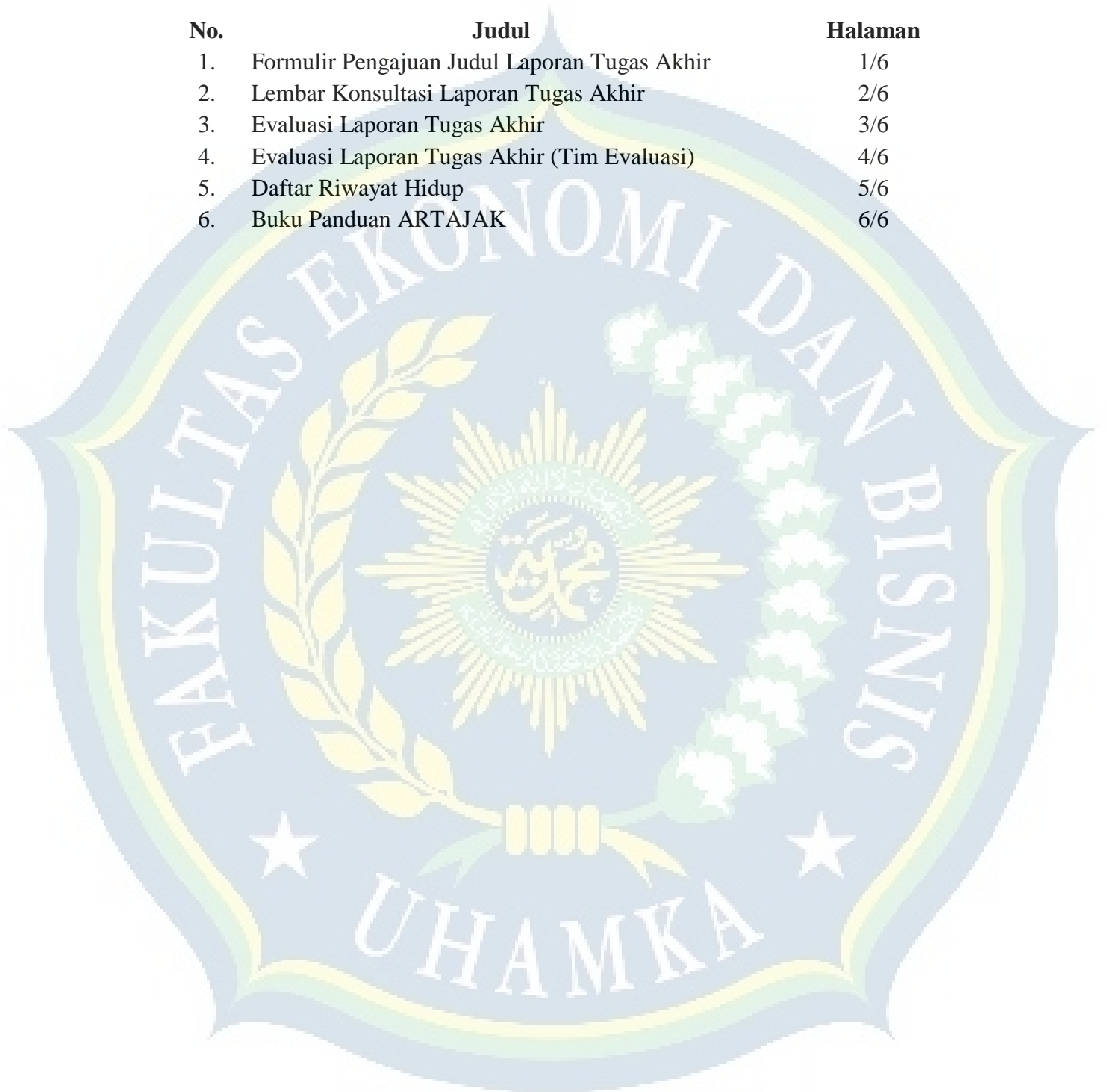


## DAFTAR GAMBAR

No.	Judul	Halaman
1.	Diagram Alir Penelitian	19
2.	Langkah Pengembangan	20
3.	Rancangan Alur Aplikasi ARTAJAK	23
4.	Rancangan Tampilan Awal ARTAJAK	24
5.	Rancangan <i>Board Game</i> ARTAJAK	24
6.	Gambaran Materi ARTAJAK	25
7.	Proses Alur Aplikasi ARTAJAK	26
8.	Tampilan Awal Aplikasi ARTAJAK	27
9.	Tampilan <i>Board Game</i> ARTAJAK	28
10.	Tampilan Jalannya Permainan	29
11.	Tampilan Kuis ARTAJAK	30
12.	Tampilan Benar atau Salah	31
13.	Tampilan <i>Finish</i>	32

## DAFTAR LAMPIRAN

No.	Judul	Halaman
1.	Formulir Pengajuan Judul Laporan Tugas Akhir	1/6
2.	Lembar Konsultasi Laporan Tugas Akhir	2/6
3.	Evaluasi Laporan Tugas Akhir	3/6
4.	Evaluasi Laporan Tugas Akhir (Tim Evaluasi)	4/6
5.	Daftar Riwayat Hidup	5/6
6.	Buku Panduan ARTAJAK	6/6



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan anak merupakan hal yang penting untuk membantu perkembangan anak secara optimal. Melalui pendidikan, perkembangan otak akan terus meningkat. Pendidikan tersebut dibuat dengan menarik agar anak mudah dalam memahami pembelajaran yang diberikan. Dunia anak merupakan dunia bermain, dimana bermain merupakan suatu metode yang tepat bagi guru untuk mengembangkan motorik anak (Abdillah, 2019). Dengan meningkatnya motorik anak, maka perkembangan otak juga akan meningkat dan pembelajaran akan mudah dipahami.

Perkembangan motorik pada masa kanak-kanak sangat diutamakan. Pada fase anak-anak sudah mulai mengembangkan motorik kasar berupa keterampilan membaca dan menulis. Namun, di dalam kelas metode tersebut masih monoton dan kurang bervariasi. Diperlukan media sebagai sarana pembelajaran melalui permainan karena dengan bermain potensi dalam diri anak-anak akan terangsang dan terdorong (Wati, 2021) sehingga diperlukannya pengembangan motorik anak dengan melakukan interaksi antara faktor kematangan dan latihan atau pengalaman (Istiqomah & Suyadi, 2019).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Idawati tentang upaya meningkatkan kemampuan motorik melalui bermain game, mengatakan bahwa pada observasi atau pengamatan pra siklus jika dirata-ratakan persentase 13,9%. Lalu terjadi

peningkatan kemampuan motorik kasar pada siklus pertama, kedua dan ketiga dengan rata-rata persentase 32,4%, 57,4%, dan 88,8% berdasarkan teknik pengumpulan data (Idawati, 2016).

Berhasilnya suatu pemerintahan dalam melakukan pembangunan nasional adalah dengan mensejahterakan rakyatnya, untuk mewujudkan tujuan tersebut diperlukan sumber pendanaan yang secara berkelanjutan dapat membiayai pembangunan yang diperlukan. Sumber pendanaan untuk pembangunan Indonesia salah satu diantaranya berasal dari Pajak.

Pajak merupakan penyumbang terbesar bagi aktivitas pemerintahan dalam melancarkan target pembangunan negara. Hal tersebut terbukti sejalan dengan pemaparan Menteri Keuangan (Kemenkeu) Sri Mulyani Indrawati yang mengatakan bahwa, pendapatan negara pada Januari hingga Februari 2023 terkumpul sebesar Rp419,6 triliun dengan peningkatan 38,7% dibanding tahun lalu dengan pendapatan terbesar disumbang dari penerimaan Pajak sebesar Rp279,98 triliun (Natalia, 2023).

Meninjau bahwa Pajak merupakan suatu sumber penerimaan negara terbesar bagi pembangunan Indonesia. Maka, Direktorat Jenderal Pajak bersama kementerian bidang pendidikan melakukan usaha untuk meningkatkan kesadaran pajak dalam kurikulum, pembelajaran, dan pembukuan. Usaha ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan anak sebagai calon-calon pelaku ekonomi masa depan.

Dilihat dari pertumbuhan anak yang baru memasuki fase kanak-kanak, anak dirasa masih sulit memahami pelajaran tentang apa itu Pajak dikarenakan pada

usia ini anak masih perlu dibimbing dalam mengembangkan motorik berupa kematangan saraf atau otot anak hingga perkembangan otak. Otak yang berkembang memegang peran penting bagi perkembangan yang terjadi pada manusia yang membantu mengoptimalkan potensi setiap individu (Septiani, Purnama, & Sumitra, 2019). Maka diperlukan media permainan bagi anak yang mudah dimainkan dengan mengandalkan kerja otak anak sehingga anak dapat memahami pengetahuan Perpajakan yang menyenangkan.

Berdasarkan Penelitian yang telah dilakukan Haunika Wati, bahwa dengan menggunakan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat belajar serta mempermudah pemahaman anak terhadap pengetahuan yang disampaikan. Dalam penelitian ini terjadi peningkatan perkembangan yang baik sebesar 22% (Wati, 2021). Berdasarkan Penelitian yang dilakukan Agustine Dwianika, dkk juga mengatakan bahwa permainan ular tangga Pajak yang dilakukannya dianggap efektif dalam meningkatkan pemahaman Pajak sebesar 76% yang semula hanya 48%. Berdasarkan penelitian tersebut dapat diketahui bahwa permainan ular tangga sebagai media pembelajaran layak untuk digunakan dan efektif dalam meningkatkan pemahaman Pajak (Dwianika, Augury El Rayeb, Nurhidayah, & Rosiana, 2022).

Artajak (Ular Tangga Pajak) sebagai gerakan dalam meningkatkan kesadaran Pajak dengan mudah dan efisien. Artajak merupakan permainan ular tangga Pajak yang menyangkup pembelajar materi Perpajakan dasar. Artajak ini dimainkan lebih dari satu orang dengan tujuan agar anak dapat berinteraksi aktif bersama teman-temannya. Dengan adanya permainan ular tangga Pajak ini



diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan anak sekolah dasar dalam memahami dasar-dasar Perpajakan yang sebagai tujuan Direktorat Jenderal Pajak dalam meningkatkan kesadaran Pajak di Indonesia.

Melalu penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, penulis perlu mendalami bagaimana mengembangkan pembelajaran dalam meningkatkan inklusi kesadaran Pajak melalui media pengembangan motorik anak sekolah dasar. Berdasarkan pendapat tersebut, maka penulis menyusun Laporan Hasil Magang ini dengan judul : **“ARTAJAK: Metode Inklusi Kesadaran Pajak Melalui Permainan Edukasi dan Pengembangan Motorik Anak Sekolah Dasar.”**

## **1.2. Permasalahan**

### **1.2.1. Pokok Permasalahan**

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun beberapa pokok permasalahan dari penyusunan Laporan Tugas Akhir ini sebagai berikut:

- 1) Bagaimana tahap pendefinisian permainan ARTAJAK?
- 2) Bagaimana tahap perancangan permainan ARTAJAK?
- 3) Bagaimana tahap pengembangan permainan ARTAJAK?

### **1.2.2. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan pokok-pokok permasalahan yang telah dijelaskan, maka penulis mengambil pembatasan masalah dengan menyusun Laporan Tugas akhir ini, yaitu mengenai tahap pendefinisian, perancangan, dan pengembangan permainan Ular Tangga Pajak (ARTAJAK).

### **1.3. Tujuan dan Manfaat Penulisan**

#### ***1.3.1. Tujuan Penelitian***

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui tahapan pendefinisian permainan ARTAJAK
- 2) Untuk mengetahui tahapan perancangan permainan ARTAJAK
- 3) Untuk mengetahui tahapan pengembangan permainan ARTAJAK

#### ***1.3.2. Manfaat Penulisan***

Berdasarkan tujuan di atas, manfaat yang ingin diperoleh dari penyusunan Laporan Tugas Akhir ini adalah:

1) Bagi Penulis

Penyusunan Laporan Tugas Akhir ini dapat menambah wawasan penulis dalam pembuatan permainan ARTAJAK guna memudahkan inklusi kesadaran Pajak untuk anak sekolah dasar.

2) Bagi Pembaca

Dijadikannya sebagai pembelajaran yang positif untuk menambah ilmu dan pengetahuan dalam memahami Perpajakan.

3) Bagi Perusahaan

Dapat memudahkan pengenalan dasar-dasar Perpajakan melalui ARTAJAK sebagai media inklusi kesadaran Pajak anak sekolah dasar.

4) Bagi Universitas

Sebagai referensi bagi pihak Universitas dalam meneruskan inovasi dan referensi topik terkait bagi mahasiswa.

#### 1.4. Metode Penulisan

Terdapat beberapa metode dalam mengumpulkan data dan memperoleh informasi yang dilakukan penulis, yaitu:

##### 1. Studi Lapangan

Sebelum melakukan penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, penulis melakukan studi lapangan dengan mencari tenaga Teknik Informasi yang dapat membantu merancang sistem agar terciptanya game Ular Tangga Pajak (ARTAJAK). Melakukan kolaborasi dengan dua orang mahasiswa Teknik Informatika UHAMKA dan bekerjasama dalam mengembangkan game.

##### 2. Studi Kepustakaan

Penulis mencari dan mengumpulkan berbagai referensi dan data seperti gambaran pembuatan game, landasan teori, dan hasil pembahasan dari rancangan game yang akan dibentuk. Melalui artikel, jurnal ilmiah, dan sumber-sumber terpercaya lainnya dalam bentuk tulisan dan format digital sesuai dengan objek yang ditulis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Berbasis Permainan. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 8(2), 138. <https://doi.org/10.31571/jpo.v8i2.1446>
- Bakeuda. (2021). Fungsi, Manfaat dan Jenis Pajak untuk Pembangunan Negara. *Badan Keuangan Daerah*. Pemerintah Kabupaten Agam. Retrieved from <https://bakeuda.agamkab.go.id/Home/view/22>
- DJP. (2016). Materi Pelatihan Inklusi Kesadaran Pajak Dalam Pendidikan Dasar dan Menengah. In *Kementerian Keuangan Republik Indonesia*. Retrieved from [https://edukasi.pajak.go.id/get-pdf-inklusi/Pelatihan\\_SD\\_Rendah.pdf](https://edukasi.pajak.go.id/get-pdf-inklusi/Pelatihan_SD_Rendah.pdf)
- Dwianika, A., Augury El Rayeb, Nurhidayah, F., & Rosiana, N. (2022). Peningkatan Pemahaman dan Minat Belajar Pajak Melalui Webgames Ular Tangga di SMKN 2 Tangerang. *Jurnal Abdikaryasakti*, 2(2), 119–136. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25105/ja.v2i2>
- Fitri, S. N., & Annisa. (2023). Pengaruh Kesadaran Wajib Pajak dan Sanksi Pajak Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Orang Pribadi. *Profit: Jurnal Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 2(2), 218–237.
- Handayani, I. (2019). Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Konstruktivisme. *Mau'izhah*, 9(1), 27. <https://doi.org/10.55936/mauizhah.v9i1.15>
- Idawati. (2016). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Games di Lapangan Pada Santri RA AlBanatu Sholiha Medan Labuhan. *Jurnal Raudha*, 8(2), 20.
- Istiqomah, H., & Suyadi, S. (2019). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Proses Pembelajaran (Studi Kasus Di Sd Muhammadiyah Karangbendo Yogyakarta). *El Midad*, 11(2), 155–168. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1900>
- John, K., & Angela, M. (2004). *Literature Review in Games and Learning*. NESTA Futurelab Series.
- Judithia, D. (2019). Proses Adaptasi Ikatan Mahasiswa Fakfak Di Kota Bandung. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 54–69. Retrieved from <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/1558/>
- Magdalena, I., Nadya, R., & Prahastiwi, W. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri Bunder Iii. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>

- Mardiasmo. (2011). *Perpajakan*. Yogyakarta: Salemba Empat.
- Natalia, M. (2023). Infografis Pendapatan Negara Capai Rp419,6 Triliun. Retrieved July 13, 2023, from iNews.id website: <https://www.inews.id/multimedia/infografis/infografis-pendapatan-negara-capai-rp4196-triliun>
- Purwono, H. (2010). *Dasar-Dasar Perpajakan dan Akuntansi Pajak*. Jakarta: Erlangga.
- Republik Indonesia. 2021. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2021 Tentang Harmonisasi Peraturan Perpajakan*. Jakarta: Pemerintah Pusat.
- Septiani, F. I., Purnama, W., & Sumitra, A. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Kreatifitas Seni. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(3), 74. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i3.p74-83>
- Setiani, G. A. K., Agustiana, G. A. T., & Handayani, D. A. P. (2022). Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 262–269. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.49128>
- Suharsono, A., & Galvani, S. (2020). Optimalisasi Edukasi Perpajakan Bagi Generasi Milenial Melalui Video. *Scientax*, 2(1), 123–139. <https://doi.org/10.52869/st.v2i1.63>
- Sulistiyani, T., & Febri, D. (2018). Pengaruh Pengetahuan dan Pemahaman Peraturan Perpajakan, Penghindaran Pajak dan Sanksi Perpajakan Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak (Studi Pada Wajib Pajak Orang Pribadi di Wilayah KPP Pratama Kota Tegal). *PERMANA: Jurnal Perpajakan, Manajemen Dan Akuntansi*, 10(1), 15–26. Retrieved from <http://e-journal.upstegal.ac.id/index.php/per/article/view/1181>
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar*, II, 43–48.
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Hikayat.
- Wati, H. (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Karakter Islam Anak Usia 4-6 Tahun (Studi di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko). *Jurnal IAIN Bengkulu*, 1(3), 11.
- Widyastuti, E. (2015). *Pengaruh Tingkat Pemahaman Wajib Pajak, Kualitas Pelayanan Fiskus, Sanksi Perpajakan, dan Lingkungan Wajib Pajak Terhadap Tingkat Kepatuhan Wajib Pajak Orang Pribadi (Studi Empiris Pada KPP Pratama Surakarta)*. Retrieved from [https://eprints.ums.ac.id/38617/1/NASKAH\\_PUBLIKASI.pdf](https://eprints.ums.ac.id/38617/1/NASKAH_PUBLIKASI.pdf)

Wynarti, I. A. (2018). Pengembangan Permainan Charades Sebagai Media Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Bisnis Ritel Kelas Xi Pemasaran Di Smk Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 06(03), 63–70.

