



Edukasi Pajak Kaum Millennial Berbasis Web Games

Agustine Dwianika¹, Augury El Rayeb², Fitriyah Nurhidayah³

^{1, 2, 3} Universitas Pembangunan Jaya

ABSTRACT

WEB GAMES-BASED MILLENNIAL TAX EDUCATION. This Community Service Activity (PkM) aims to provide solutions for the Subject Teachers' Conference (MGMP) on: 1). declining interest in learning for high school students during the pandemic; 2). lack of attractive tax teaching support facilities and infrastructure at the high school level; 3). lack of knowledge and skills of teachers in technology-based learning, especially taxation subjects. In addition, to support partner programs as well as the government's national program in creating a tax-aware golden generation in 2045, the PkM team utilizes research on tax assistance activities, tax education, and the use of tax technology that has been done previously by: (1) formulating two types of easy games and already known by students, namely Snakes & Ladders and Tax Uno Cards, have become web-based games to make them more attractive; (2) direct introduction of the two web games to accounting teachers and develop input from teachers, in order to improve the program including facilities and infrastructure; (3) direct socialization to students in a series of Web games for the Tax Awareness Gold Generation which were made interactive, competitive and interesting. The results show an increase in the learning interest of 100 students involved, obtaining support for facilities and infrastructure, and increasing teacher knowledge and skills in technology-based learning in taxation subjects by more than 70%. Participants feel that web games-based tax learning is more fun as enrichment material and test preparation activities are more fun and more competitive than the usual practice questions.

Keywords: Tax Education, Web Games, Millennials, Learning Alternatives

Received: 08.09.2022	Revised: 25.09.2022	Accepted: 01.11.2022	Available online: 01.11.2022
-------------------------	------------------------	-------------------------	---------------------------------

Suggested citation:

Dwianika, A., Rayeb E.R., & Nurhidayah, F. (2022). Edukasi Pajak Kaum Millennial Berbasis Web-games. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 7(4), 1059-1068. DOI: 10.30653/002.202274.224

Open Access | URL: <http://jurnal.unmabanten.ac.id/index.php/jppm/>

¹ Corresponding Author: Program Studi Akuntansi, Fakultas Humaniora dan Bisnis, Universitas Pembangunan Jaya; B7/P, Jl. Cendrawasih Raya, Sawah Baru, Ciputat, South Tangerang City, Banten Indonesia; Email: agustine.dwianika2017@gmail.com

PENDAHULUAN

Kontraksi pendapatan pajak pada 2 tahun terakhir selama pandemi Covid-19 turut mempengaruhi adaptasi beberapa agenda pemerintah. Termasuk agenda Pajak Bertutur yang telah digaungkan sejak 2019 dan menggandeng lebih dari 17 kampus di lingkungan DJP Kanwil Banten, termasuk Tax Center Universitas Pembangunan Jaya (UPJ)(Direktorat Jenderal Pajak Kantor Wilayah Banten, 2019). Sinergi ini diperlukan dalam upaya mencetak generasi emas sadar pajak pada 2045, demi meningkatkan kepatuhan dan pendapatan pajak di masa datang. Faktanya memang Realisasi pajak pada 2020 mengalami kontraksi 19,7% dibandingkan tahun 2019, dan sebagai indikasi awal, perlu melihat realisasi penerimaan pajak sampai dengan 30 April 2021. Penerimaan pajak terealisasi sebesar Rp374,9 triliun atau terkontraksi 0,46% dibandingkan tahun lalu. Realisasi ini lebih baik dibandingkan periode yang sama di tahun 2020 yang terkontraksi 3,01% (Kementerian Keuangan Republik Indonesia, 2021).

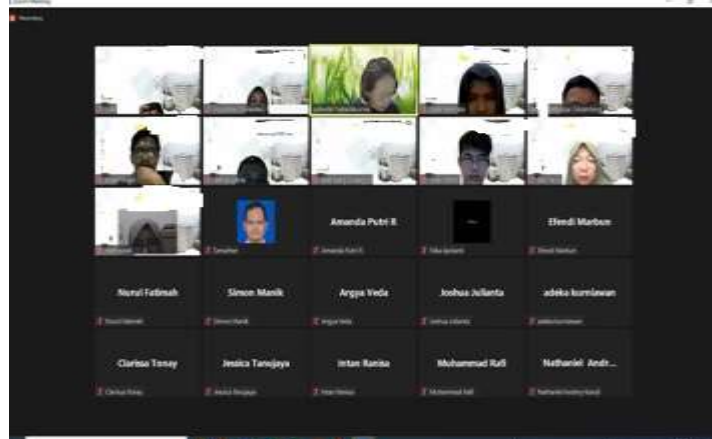
Permasalahan peningkatan kepatuhan pajak berkaitan erat dengan upaya edukasi pajak sejak dini, salah satunya melalui komunitas penggiat pajak Relawan Pajak. Program Relawan Pajak mempunyai peran yang sangat relevan terkait transformasi di DJP dalam upaya penjangkauan wajib pajak (Dwianika, et. al, 2021). Begitu pula dalam hal edukasi pajak sejak dini, dalam tataran sekolah menengah atas, menengah pertama dan sekolah dasar. Edukasi pajak sejatinya telah pula dilakukan oleh Tax Center UPJ dengan edukasi langsung dalam pendampingan melalui pemahaman para relawan isu pajak terkini dalam rangka merespon a pandemi global, dengan terobosan peralihan dari tatap muka langsung menjadi daring (Dwianika & Retnaningtyas, 2020). Hasil dari pada edukasi ini tidak hanya mengharapkan mereka tidak hanya sekedar mengerti pajak, namun juga paham serta mampu mendampingi proses pelaporan pajak (Dwianika, et.al, 2018) yang mendorong kepuasan wajib pajak, sehingga program edukasi ini dapat efisien (Dwianika & Sofia, 2019). Sudah saatnya edukasi yang dilakukan oleh Tax Center UPJ ini menyasar lebih jauh pada usia dini. Salah satunya siswa sekolah menengah atas di area Banten. Mereka menjadi kader muda penggerak edukasi pajak yang menjadi kunci keberhasilan upaya kepatuhan pajak masa depan. Karenanya, pengabdian berfokus pada upaya mengedukasi kaum muda melalui kerjasama dengan berbagai sekolah menengah atas di Tangerang.

Berdasarkan hasil kunjungan dengan Ibu Nuni (ketua MGMP) pada 01 Januari 2022 lalu seperti nampak pada gambar 1.1, didapatkan informasi bahwa Pandemi Covid-19 juga berdampak pada minat dan antusiasme siswa dalam pembelajaran pajak. Para guru akuntansi Banten memiliki problematika tersendiri bagaimana melakukan edukasi pajak yang sering dianggap sebagai mata pelajaran sulit, menjadi mudah dan menyenangkan.



Gambar 1. Diskusi Interaktif Mengenai Kendala Mitra

Selain stigma bahwa perpajakan merupakan mata pelajaran berat, sistem daring juga menjadikan siswa sulit menangkap materi dengan cepat. Sehingga alternatif pembelajaran yang menyenangkan perlu diupayakan segera. Beberapa kesulitan yang dialami oleh para guru adalah kurangnya interaksi siswa saat pembelajaran daring. Mereka tidak menyalakan kamera dan mungkin sibuk dengan aktifitas lainnya. Seperti pada contoh gambar 2.



Gambar 2. Proses Pembelajaran Pajak Daring saat Pandemi Covid-19

Solusi permasalahan dalam program ini disesuaikan dengan strategi kegiatan yang telah dibahas yaitu, kerjasama antara tim pengabdian dengan tim mitra untuk memberikan solusi pembelajaran pajak lebih mudah, menarik dan efisien sesuai kebutuhan dan perkembangan pembelajaran saat ini khususnya di masa Pandemi Covid-19 dan kenormalan baru.

Kerjasama Tim Pengabdian dan Mitra

Kerjasama antara tim pengabdian dan mitra diawali dengan adanya nota kesepahaman dan agenda kegiatan bersama termasuk edukasi pajak. Agenda kegiatan serupa telah dilakukan sebelumnya berupa seminar mengenai akuntansi dan

perpajakan seperti penggunaan software accurate untuk pembukuan, pelatihan pengisian SPT, pencatatan transaksi dan perpajakan BUMN.

Tindak Lanjut Program Sebelumnya

PkM ini merupakan kegiatan lanjutan antara Universitas Pembangunan Jaya (UPJ) dan mitra yang bertujuan untuk memberikan manfaat bagi program pendidikan sekolah menengah atas dan para guru yang tergabung dalam komunitas mitra.

Media dan Alat PkM

Adapun media yang digunakan untuk diskusi, user requirement, dan uji coba permainan pajak adalah melalui Zoom Meeting, poster, dan modul yang digunakan untuk mempermudah pengguna memanfaatkan permainan web-games pajak ini untuk mempermudah belajar pajak. Selain itu, tim PkM menggunakan alat pembantu berupa router untuk membantu sinkronisasi saluran internet pada saat siswa-siswi melakukan pembelajaran pajak berbasis permainan web ini. Kemudian alat tersebut diserahkan kepada mitra untuk dapat dioptimalkan sebagai alat pendukung pembelajaran/pengayaan mata pelajaran pajak agar berjalan dengan lancar.

METODE

Adapun metode pelaksanaan pengabdian masyarakat dalam pelaksanaan ini yaitu diskusi terkait masalah yang dihadapi mitra dengan kunjungan lapangan, kemudian melakukan identifikasi permasalahan mitra dan menentukan solusi permasalahan berupa alternatif pembelajaran pajak berbasis Web-games sebagai salah satu bahan pengayaan pembelajaran mata pelajaran perpajakan dengan mengumpulkan data. Setelah itu tim PkM melakukan Forum Discussion Group (FGD) dengan mitra untuk jadwal pelaksanaan kegiatan. Setelah selesai proses pada tahap pertama tersebut, maka tim PkM melakukan sosialisasi kepada mitra yaitu Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Akuntansi Tangerang, Banten.

Tahap 2 terkait dengan persiapan development dan transfer TTG berupa: 1). percobaan permainan pajak secara manual; 2). percobaan permainan pajak dengan web-games; 3). FGD dengan mitra terkait masukan korektif dari web-games dalam proses developing; 4). modul dan tutorial web-games pajak. Dengan demikian, pada tahapan kedua ini tim PkM berfokus untuk melakukan upaya rekonstruksi dan perpindahan informasi dan pengetahuan mengenai pentingnya optimalisasi pembelajaran berbasis alternatif web-games ini pada sekolah di Tangerang, Banten.

Selanjutnya adalah Tahap 3 dari PkM yang berupa sosialisasi, pelatihan dan pendampingan kepada mitra, yang berupa: 1). sosialisasi edukasi pajak oleh Kemdikbudristek atau yang setara dan Direktorat Jendral Pajak terkait informasi terbaru program edukasi; 2). pelatihan edukasi pajak berbasis permainan; 3). Pendampingan permainan pajak dengan web-games. Tahap akhir atau ke 4 yaitu evaluasi dan keberlanjutan PkM, tujuan kegiatan ini adalah untuk mengetahui manfaat dan efisiensi dari kegiatan yang dilakukan dan telaah tidak lanjut yang diperlukan nampak pada gambar 3.



Gambar 3. Tahapan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat



Gambar 4. User Requirement 2 Terkait Finalisasi Skema Permainan Pajak Berbasis Web-games

Kegiatan semacam ini sesuai jika dilakukan pada tataran Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) karena tuntutan lulusan yang perlu memiliki kecapakan cukup jika tidak langsung melanjutkan studi pada tingkat perguruan tinggi dan bahkan jika harus bekerja terlebih dahulu. Keahlian SMK cukup beragam yang menyesuaikan dengan kebutuhan industri dan ketersediaan lapangan kerja, karena siswa-siswi yang telah lulus mendapatkan pembelajaran dan diharapkan memiliki kecapakan yang cukup dalam menyelesaikan pekerjaan pada tingkat awal, termasuk sebagai tenaga administratif.

Terdapat beberapa metode yang dilakukan dalam kegiatan PkM ini, yaitu dengan metode paparan, diskusi, dan tanya jawab terkait dengan pembelajaran pajak berbasis permainan. Terkait dengan pelaksanaan kegiatan, peserta diminta mengisi kuesioner

yang disediakan Tim PkM. Dalam kuesioner tersebut, peserta diminta tanggapannya terkait kesesuaian materi pelatihan dan cara penyampaiannya oleh masing-masing narasumber dengan kebutuhan mereka. Keaktifan dari peserta yang berpartisipasi memberikan masukan, menjelaskan permasalahan yang dihadapi dan mendiskusikan pemecahan dari permasalahannya, memberikan tanggapan dan masukan bagi tim penyelenggara dari kegiatan PkM.

Meskipun kegiatan berlangsung dalam kurun waktu relatif singkat, namun memberikan terobosan baru tentang cara pembelajaran pajak masa kini. Belajar pajak secara daring dapat dengan mudah dilakukan dimana saja dan kapan saja tidak harus menggunakan komputer, namun bisa hanya dengan menggunakan telepon genggam selama memiliki koneksi internet. Kemudahan menggunakan web-games yaitu pengguna tidak perlu melakukan download dan install aplikasi permainan yang dimaksud yang digunakan dalam permainan pajak yang diusulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan telah telah dirancang sejak 01 Februari 2022 hingga 02 September 2022. Paparan materi pajak dilakukan oleh dosen Program Studi Akuntansi dan paparan pembelajaran pajak berbasis permainan dipandu oleh dosen Program Studi Akuntansi dan Sistem Informasi Universitas Pembangunan Jaya sebagai salah satu pematerei. Secara teknis dilakukan pula pendampingan oleh mahasiswa kedua Program Studi tersebut.

User requirement 1 dilakukan untuk mencari model permainan perpajakan yang tepat dan sesuai dengan tren yang disukai oleh siswa-siswi SMK sekarang ini, seperti tampilan, warna, model pertanyaan dan alur permainan. Sedangkan untuk *user requirement 2* bertujuan untuk memastikan tingkatan kesulitan soal perpajakan yang tepat diberikan pada siswa-siswi SMK sebagaimana biasanya diberikan oleh para guru dikelas seperti nampak pada gambar 3. Setelah *web-games* perpajakan selesai didesain, kemudian tahapan selanjutnya adalah sosialisasi dan uji coba akhir kepada para siswa dan guru SMK yang terkait dalam mitra. Kegiatan ini dianggap paling penting karena mengetahui hasil akhir luaran PkM bagi para siswa dan kemudian mengetahui tingkat pemahaman pelajaran pajak dan sekaligus mengetahui minat belajar mereka setelah ada alternatif pembelajaran pajak secara umum.

Pada tahapan sosialisasi melibatkan nara sumber dari DJP yang menyampaikan informasi terkini agenda edukasi pajak secara dini termasuk dalam tataran sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas seperti nampak pada gambar 5, sedangkan paparan mengenai edukasi berbasis digital oleh Tim Pintar nampak pada gambar 6. Kedua nara sumber memberikan pemahaman baik dan contoh praktik baik adopsi teknologi dalam berbagai program edukasi yang dilakukan oleh institusinya demi mendukung program kemandibudistek yang bersinergi dengan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dan melibatkan para mahasiswa seperti pada gambar 7.



Gambar 5. Paparan Game Edukasi Pajak oleh Ibu Ika Retnaningtyas (DJP)

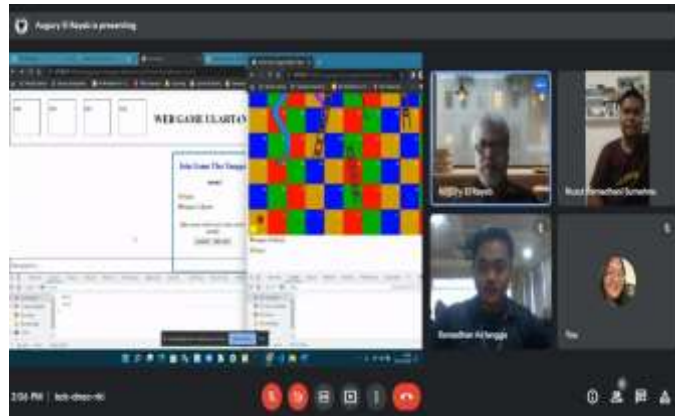


Gambar 6. Paparan Materi Tim Pintar oleh Bapak Gala Paksi



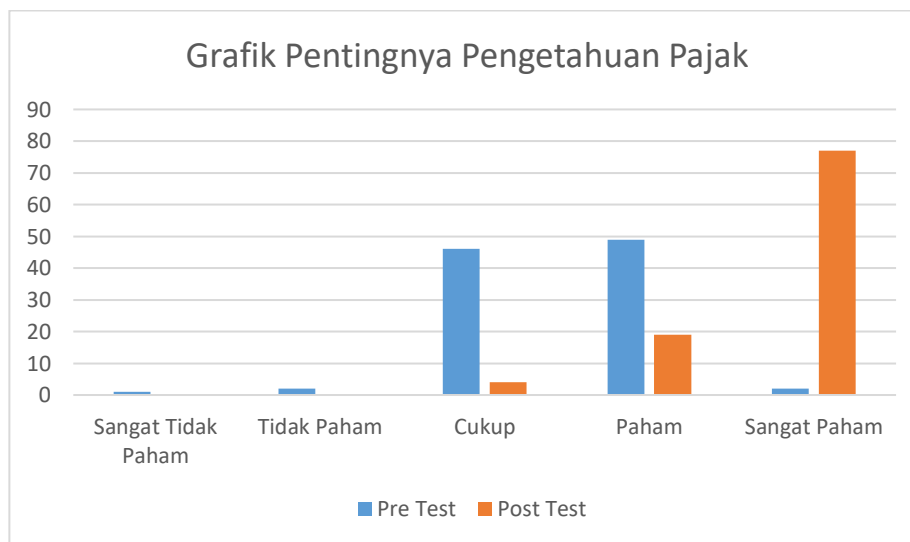
Gambar 7. Keterlibatan Mahasiswa dalam PkM

Kegiatan uji coba dilakukan oleh tim SIF UPJ yang merupakan produk rekayasa antara dosen dan mahasiswa secara hybrid dengan 50 mahasiswa hadir di UPJ dan 50 siswa mengikuti secara daring dengan menggunakan saluran zoom meeting. Dalam uji coba tersebut dilakukan permainan webgames pajak bersama antar siswa dipandu dengan mahasiswa dalam tim-tim sebanyak 4 siswa secara bersamaan. Setelahnya para siswa dapat membandingkan kebermanfaat belajar pajak secara konvensional, dengan permainan manual, dan dengan webgames pajak seperti terlihat pada gambar 7.



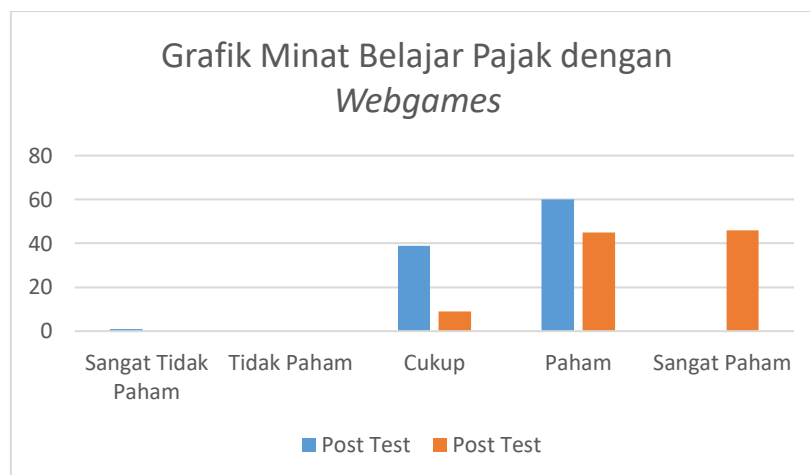
Gambar 8. Uji Coba oleh Tim PkM Dipandu Bapak Augury El Rayeb

Hasil PkM menunjukkan terdapat peningkatan atas anggapan siswa bahwa Pengetahuan Pajak Penting dan Minat Belajar Pajak dengan Webgames seperti nampak pada gambar 8 dan 9. Dalam grafik pengetahuan pajak yang memperlihatkan bahwa sebelumnya sebanyak 1% siswa sangat tidak paham, 2% siswa tidak paham, 46% cukup paham, 49% paham dan 2% sangat paham. Setelah mengikuti program PkM terdapat peningkatan menjadi 4% cukup paham, 19% paham, dan 77% sangat paham. Hal ini melaporkan bahwa salah sesuai parameter tersebut kegiatan ini berhasil sesuai tujuan PkM yang diusulkan di awal.



Gambar 9. Grafik Pentingnya Pengetahuan Pajak

Demikian pula terkait minat belajar pajak dengan webgames yang terlihat pada gambar 9, melaporkan bahwa sebelum mengikuti PkM terdapat 1% siswa sangat tidak paham, 39% cukup paham, dan 60% sangat paham. Setelahnya menjadi 9% cukup paham, 45% paham, dan 46% sangat paham. Hal ini juga menunjukkan bahwa tujuan PkM untuk meningkatkan minat belajar siswa tercapai.



Gambar 9. Grafik Minat Belajar Pajak dengan Webgames

SIMPULAN

Pengetahuan pajak para siswa meningkat dari sebelumnya sulit memahami materi menjadi lebih mudah menangkap materi dengan alternatif webgames ini. Disamping itu minat para siswa meningkat untuk lebih giat belajar pajak dan para guru sekarang lebih mengetahui cara optimalisasi webgames untuk mendukung pembelajaran pajak, bahkan mereka dapat mengganti soal yang tampil pada webgames sesuai dengan kebutuhan. Mitra mengharapkan diadakan kegiatan lanjutan yang serupa untuk mata pelajaran yang lainnya.

Ucapan Terimakasih

Terima kasih kepada jajaran Kemenristek Dikti dan LP2M Universitas Pembangunan Jaya atas kepercayaan yang diberikan, sebagai salah satu pemenang dalam program Hibah Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Tahun 2022 dengan Nomor Kontrak 092/E5/RA.00.PM/2022, 026/SP2H/PPM/LL4/2022 dan 004/PER-P2M/UPJ-DIKTI/06.22, serta kepada para Relawan Pajak Tax Center Universitas Pembangunan Jaya yang telah turut terlibat dalam capaian hibah dan pelaksanaan kegiatan.

REFERENSI

- Direktorat Jenderal Pajak Kantor Wilayah Banten. (2019). *Kanwil DJP Banten edukasi siswa dan mahasiswa melalui Pajak Bertutur*. Retrieved September 15, 2022 from <https://banten.antaraneews.com/berita/74759/kanwil-djp-banten-edukasi-siswa-dan-mahasiswa-melalui-pajak-bertutur>.
- Dwianika, A., Nurhidayah, F., Sofia, IP., Wisnantiasri, SN., Syahrial, A., A., Fitria, & Rahmawati, E. (2021). Pelayanan Wajib Pajak Oleh Relawan Pajak di Tax Center. *Prosiding Pengabdian Masyarakat Nasional Sembadha*. 2.
- Dwianika, A & Retnaningtyas, I. (2020). *Peran Edukasi Pajak Berbasis Komunitas Penggiat Pajak di Tengah Pandemi Covid-19*. Retrieved September 15, 2022 from <https://sinta.ristekbrin.go.id/covid/penelitian/detail/36>

- Dwianika, A., Nurhidayah, F. & Azizah, NN. (2018). Relawan Pajak Tidak Hanya Sekedar Mengerti Pajak. *Prosiding Pengabdian Masyarakat Nasional Sembadha*. 2.
- Dwianika, A & Sofia, IP. (2019). *Relawan Pajak: Bagaimana Pelatihan Pajak Mempengaruhi Kepuasan Wajib Pajak pada Masyarakat Urban?*. Retrieved September 15, 2022 from <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/keberlanjutan/article/viewFile/3336/2604>
- Dwianika, A., Purwanto, E., Rahmawati, E., Perdana, R, J, P., & Prabandari, P, K. (2021). The Role of Student Interest and Satisfaction on The Performance of University MBKM Policy. *Central Asia and Caucasus*. 22(5).
- Kementerian Keuangan Republik Indonesia. (2021). *Menakar Penerimaan Pajak di Tahun Pandemi*. Retrieved September 15, 2022 from <https://www.kemenkeu.go.id/publikasi/artikel-dan-opini/menakar-penerimaan-pajak-di-tahun-pandemi/>
- Nasution, M.K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*. 11(1).
- Negara, F, P., Basri, M, T., & Rayeb, A, E. (2019). Aplikasi Pengenalan Rambu Rambu Lalu Lintas Untuk SDN Kalideres 07 Pagi Berbasis Android. *RASSI, System Information*, 4(1): 66-7
- Rayeb, A, E., Maulana, D. & Zhuhryanto, D. (2017). Web-Based Gallery As Portfolio For Art and Design Academia. *Proceeding Emerging Identity & Diversity of Art & Design in Southeast Asia*. Asia International Conference of Art and Design 2017.

Copyright and License



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

© 2022 Agustine Dwianika, Augury El Rayeb, Fitriyah Nurhidayah

Published by LPPM of Universitas Mathla'ul Anwar Banten in collaboration with the Asosiasi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (AJPKM)