

Agustine Dwianika

by 1 1

Submission date: 24-Dec-2022 11:24PM (UTC-0500)

Submission ID: 1986468702

File name: 20-25_agustine.pdf (212.18K)

Word count: 2364

Character count: 14649

PENINGKATAN PEMAHAMAN PAJAK BERBASIS WEB-GAMES ULAR TANGGA PAJAK PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN LETRIS

Agustine Dwianika^a, Augury El Rayeb^b, Siti Rahma Anggraini^c, Fiqkri Ardiyanto Nugroho^d, Elida Rahmawati^e, Tasbita Fitria Sarwono^f, Arya Saraswati^g, Anita Pebriani^h, Nuzul Rahmadaniⁱ

^a Humaniora dan Bisnis / Akuntansi, agustine.dwianika@upj.ac.id, Universitas Pembangunan Jaya

^b Teknik dan Design / Sistem Informasi, augury.elrayeb@upj.ac.id, Universitas Pembangunan Jaya

^c Humaniora dan Bisnis / Akuntansi, siti.rahmaanggraini@student.upj.ac.id, Universitas Pembangunan Jaya

^d Humaniora dan Bisnis / Akuntansi, fiqkri.ardiyantonugroho@student.upj.ac.id, Universitas Pembangunan Jaya

^e Fakultas Humaniora dan Bisnis / Akuntansi, Elida.Rahmawati@student.upj.ac.id, Universitas Pembangunan Jaya

^f Fakultas Humaniora dan Bisnis / Akuntansi, tsabita.fitriasarwono@student.upj.ac.id, Universitas Pembangunan Jaya

^g Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Design, Arya.Saraswati@student.upj.ac.id, Universitas Pembangunan Jaya

^h Teknik dan Design / Sistem Informasi, Anita.Pebriani@student.upj.ac.id, Universitas Pembangunan Jaya

ⁱ Teknik dan Design / Sistem Informasi, Nuzul.RahmadaniSumahna@student.upj.ac.id, Universitas Pembangunan Jaya
SMK Letris Indonesia 2

ABSTRACT

Students' understanding of taxation can be achieved not only through print media such as textbooks or learning videos found on existing social media. The purpose of this community service activity is to provide a new way to increase the tax knowledge of Letris Vocational School students by playing online games (Web-Games) in the form of snakes and ladders on one of the sites provided. Web-Games is a technology that is used to play games using a device that is connected to an internet connection. This technology-based Community Service Activity (PkM) of Pembangunan Jaya University begins with a survey conducted by the team, coordinating the time and place of implementation, carrying out user requirements stages, and testing the tax snake ladder web games, and the final stage of evaluation. All stages went well although there was a time constraint on the participants' willingness to remember that the implementation was carried out during the school holidays. This PkM involves 52 Letris Vocational School students who are members of the Accounting Department and participate in the user requirements and socialization stages of this web game. The PkM team conducted a pre-test and post-test on respondents to increase their understanding of tax theory and practice. This comparison was carried out before and after the participants played the game manually and web-based. The results show that the participants' understanding of taxes increases both in terms of theory and practice of taxation in accordance with the provisions of generally accepted tax laws. The evaluation results show that this PkM activity is beneficial for partners, and needs to be expanded not only in one school but in a wider forum.

Keywords: Tax Understanding, Web-Games, Vocational High School, Theory, and Practice

Abstrak

Pemahaman siswa dalam perpajakan dapat ditempuh tidak hanya melalui media cetak seperti buku pelajaran ataupun video pembelajaran yang terdapat pada sosial media yang ada. Tujuan dilakukannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah guna memberikan cara baru untuk meningkatkan pengetahuan pajak para siswa SMK Letris dengan cara bermain game online (Web-Games) berupa permainan ular tangga pada salah satu situs yang telah disediakan. Web-Games adalah sebuah teknologi yang digunakan untuk melakukan permainan dengan menggunakan sebuah perangkat yang telah terhubung dengan koneksi internet. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) Universitas Pembangunan Jaya yang berbasis teknologi ini diawali dengan survei yang dilakukan oleh tim, melakukan koordinasi waktu dan tempat pelaksanaan, melakukan tahapan user requirement, uji coba web games ular tangga pajak, dan tahap akhir evaluasi. Semua tahapan berjalan baik meskipun terdapat kendala waktu kesediaan peserta mengingat pelaksanaan dilakukan pada saat libur sekolah tiba. PkM ini melibatkan 52 siswa SMK Letris yang tergabung dalam Jurusan Akuntansi yang turut serta mengikuti tahapan user requirement dan sosialisasi webgames ini. Tim PkM melakukan pre-test dan post-test terhadap responden pada peningkatan pemahaman pajak secara teori dan praktik. Perbandingan ini dilakukan pada waktu sebelum dan setelah peserta melakukan permainan secara manual dan berbasis web. Hasil menunjukkan bahwa pemahaman pajak para peserta meningkat baik dalam aspek teori ataupun praktik perpajakan sesuai ketentuan undang-undang pajak yang berlaku umum. Hasil evaluasi memperlihatkan kegiatan PkM ini bermanfaat bagi mitra, dan perlu diperluas tidak hanya satu sekolah namun dalam forum yang lebih luas.

Kata Kunci: Pemahaman Pajak, Web-Games, Sekolah Menengah Kejuruan, Teori, dan Praktik

1. PENDAHULUAN

Saat ini, pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi atau sering disebut *online learning* menjadi salah satu cara pembelajaran yang dibutuhkan pada hampir semua lini atau tataran pembelajaran baik dasar, menengah, ataupun pendidikan tinggi. Termasuk bagi siswa-siswi sekolah menengah atas, pembelajaran *online learning* perlu dibuat menyenangkan agar di masa transisi pembelajaran Pandemi Covid-19 ke masa Kenormalan Baru menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Telaah berbagai referensi terdahulu menemukan bahwa dalam proses pembelajaran tersebut, tergantung kedua belah pihak, yaitu guru pengajar dan juga minat belajar siswa. Dengan menciptakan cara belajar yang menarik membuat para siswa antusias untuk mengikuti proses pembelajaran yang tidak hanya mengacu pada media cetak seperti buku ataupun video pembelajaran yang tersedia di beberapa platform media sosial, namun juga alternatif permainan yang menimbulkan lingkungan kompetitif. Disamping itu, menumbuhkan kesadaran pajak di usia dini merupakan agenda pemerintah (DJP, 2019), menyongsong generasi emas sadar pajak pada 2045 mendatang.

SMK Letris menjadi salah satu sekolah kejuruan yang telah memiliki Jurusan Akuntansi, sehingga perlu mendapat bekal keahlian terkait perpajakan yang cukup, agar mampu bersaing pada dunia industri masa datang. Sebagai alternatif pembelajaran, permainan yang mudah dan biasa dilakukan oleh anak muda termasuk para siswa menjadi salah satu solusi meningkatkan minat belajar, hasilnya siswa lebih paham terhadap pengetahuan pajak. Permainan yang dianggap tepat yaitu Ular Tangga, karena hampir semua orang dapat memainkannya. Adopsi permainan ini dalam aspek perpajakan dengan membuat soal-soal berbasis pajak yang perlu dijawab peserta permainan dalam tim, baru kemudian setelah dijawab mereka dapat melanjutkan permainan ke bidak selanjutnya. Tak cukup sampai disitu, sentuhan teknologi sebenarnya telah banyak dilakukan dalam pelaksanaan pendidikan, baik tataran dasar (Rayeb *et al.*, 2017); (Dewi *et al.* 2017) dan berbasis *computational thinking* (Dwianika *et al.*, 2021), hingga tingkat menengah hingga optimalisasi komunitas penggiat pajak di pendidikan tinggi (Dwianika, 2019). Ular tangga pajak dianggap mudah dan efisien untuk dimanfaatkan sebagai saluran pembelajaran pajak masa kini.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini ditujukan untuk meningkatkan pengetahuan siswa terhadap pajak melalui sistem game online (*Web Game*) ular tangga. Untuk melaksanakan kegiatan tersebut diperlukan tahapan yang harus dipersiapkan dengan baik yaitu survei, koordinasi pelaksanaan, *user requirements*, uji coba *web games*, dan evaluasi. Setiap bagian tersebut dijalankan oleh tim PkM Universitas Pembangunan Jaya bersama dengan mitra dalam hal ini SMK Letris dengan melibatkan para guru dan siswa. Adapun detail gambaran mengenai runutan kegiatan PkM Upaya Peningkatan Pemahaman Pajak Berbasis Alternatif Web-Games Ular Tangga Pajak pada Siswa Sekolah Kejuruan yang dimaksud nampak pada Gambar. 1 berikut:



Gambar 1. Tahapan Pengabdian Masyarakat Universitas Pembangunan Jaya

Tahap paling awal yang dilakukan oleh tim PkM Universitas Pembangunan Jaya yaitu survei kepada mitra. Tim PkM mendatangi mitra dan melakukan diskusi interaktif mengenai kendala yang dihadapi, menganalisa, kemudian merumuskan pemecahan masalah. Tim PkM juga melibatkan mahasiswa dalam kegiatan ini agar lebih mudah dalam proses analisa kebutuhan alternatif pembelajaran langsung dari

siswa yang usianya tidak jauh beda dari mereka. Hasil survei tersebut kemudian dikoordinasikan kepada seluruh tim yang terlibat, termasuk bagian humas Universitas Pembangunan Jaya guna keperluan publikasi kegiatan.

Dalam koordinasi pelaksanaan, ditentukanlah waktu-waktu yang sesuai untuk tahapan user requirements, uji coba dan evaluasi agar tidak ada kendala dan tidak mengganggu aktivitas mitra. Setelah dilakukan koordinasi, langkah selanjutnya adalah melaksanakan kegiatan user requirement guna memperoleh masukan dan saran dari pihak sekolah baik guru ataupun siswa terkait game yang nantinya akan digunakan sebagai bentuk penyelesaian masalah menurunnya minat belajar pajak siswa. Melangkah ke tahapan selanjutnya, setelah dilakukannya tahapan user requirement oleh tim PKM maka dilakukanlah kegiatan uji coba web games ular tangga pajak pada siswa bersamaan dengan dilakukannya pre-test dan post-test. Hasil keduanya kemudian dianalisa sebagai bahan dari hasil PkM upaya peningkatan pemahaman pajak pada siswa SMK Letris, dan dijadikan rujukan penarikan simpulan. Tahapan terakhir dari kegiatan ini adalah tahapan evaluasi dari kegiatan yang telah dilaksanakan dengan cara melakukan perbaikan sesuai dengan kritik saran dari peserta dan juga melakukan finalisasi web-game ular tangga pajak. Materi yang disajikan dalam web-games ular tangga pajak ini berkaitan dengan pengetahuan pajak secara teori dan praktik.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan telah dirancang sejak 15 Januari 2022 yaitu tahap perumusan kegiatan, hingga 31 Juli 2022 uji coba kegiatan edukasi web games dan evaluasi. Penentuan waktu ini mengalami beberapa kali koreksi karena disesuaikan dengan keleluasaan waktu para peserta yaitu siswa Sekolah Menengah Kejuruan terkait, karena mereka di masa ujian dan dilanjutkan dengan libur sekolah. Kegiatan ini melibatkan 52 siswa akuntansi dengan 1 guru yang mendampingi para siswa pada seluruh rangkaian. Setelah dilakukan survei maka dilanjutkan dengan koordinasi dan user requirement secara daring dengan media zoom meeting agar mempermudah persiapan dengan waktu yang efektif dan efisien nampak pada Gambar 1.



Gambar 2. Koordinasi dan *user requirements* permainan pembelajaran pajak

Pada tahapan selanjutnya, yaitu uji coba permainan ular tangga pajak yang telah dilakukan modifikasi dari tahapan sebelumnya yaitu *user requirements*. Tahapan ini tim PkM memberikan penjelasan singkat mengenai permainan manual, kemudian dipersilakan para peserta mencobanya, dan mengisi form *pre-test*. Dilanjutkan dengan uji coba permainan yang sama dengan menggunakan *web games*, kemudian mengisi form *post-test* dengan pernyataan yang sama sesuai kualifikasi masing-masing peserta yang nampak pada Gambar 3. Tujuan dilakukan pre-test dan post-test adalah untuk mengetahui seberapa besar tingkat pemahaman peserta akan pengetahuan pajak setelah mereka melakukan uji coba pembelajaran pajak dengan media ular tangga pajak baik secara manual maupun berbasis *web-games* seperti pada Gambar 4. Media ular tangga pajak berbasis *web-games* tidak jauh berbeda dengan ular tangga pajak secara manual, hanya saja pada ular tangga pajak berbasis *web-games* ini disediakan dalam bentuk online pada salah satu website yang tampilannya dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 3. Koordinasi pengisian form *pre-test* dan *post-test* oleh peserta



Gambar 4. Pelaksanaan uji coba permainan ular tangga pajak



Gambar 5. Tampilan *web-game* ular tangga pajak yang dilakukan uji coba

Adapun hasil evaluasi dari *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan tim PkM Universitas Pembangunan Jaya terhadap peserta memperlihatkan kenaikan pemahaman siswa terhadap pengetahuan pajak baik secara teoritis maupun secara praktis. Hal ini tentu merupakan sinyal positif bahwa alternatif pembelajaran satu ini dapat diterima oleh siswa sekolah menengah kejuruan. Upaya ini nampak pada grafik hasil Pemahaman Teori Perpajakan dari *pre-test* dan *post-test* seperti nampak pada Gambar 5.



Gambar 6. Grafik pemahaman teori perpajakan siswa sekolah menengah kejuruan

Dari data pada Gambar 6. tersebut nampak bahwa para siswa yang sebelumnya didominasi dengan pernyataan tidak paham pada saat *pre test* terhadap teori perpajakan siswa sebanyak 19 siswa, kemudian sebagian besar pada saat *post test* menjadi paham dengan siswa sebanyak 33 orang. Demikian pula untuk pemahaman siswa terhadap praktik perpajakan pada siswa sekolah menengah kejuruan, mereka nampak memiliki *trend* yang sama, yaitu peningkatan pemahaman pajak yang baik. Hal tersebut nampak pada Gambar 6 yaitu grafik pemahaman praktik perpajakan siswa sekolah menengah kejuruan. Pada gambar 6 tersebut nampak bahwa teori perpajakan yang semula didominasi dengan jawaban *pre-test* peserta cukup paham sebanyak 18 siswa, kemudian setelah melalui uji coba permainan *web games* ular tangga pajak dan dilakukan *post test*, maka hasil nampak berbeda. Perbedaan tersebut terletak pada jawaban peserta terkait praktik perpajakan yang didominasi pada pilihan sangat paham sebanyak 29 siswa. Hasil ini menggambarkan bahwa kedua aspek pemahaman pengetahuan pajak baik secara teori maupun praktik menjadi meningkat dengan upaya edukasi pajak alternatif menggunakan optimalisasi teknologi dalam hal ini *web games*.



Gambar 7. Grafik pemahaman praktik perhitungan dan pelaporan perpajakan siswa Sekolah Menengah Kejuruan

5. KESIMPULAN

Pelaksanaan uji coba game ular tangga pajak ini berjalan dengan lancar dengan menggunakan sistem daring dan hybrid. Meskipun menggunakan sistem hybrid, pelaksanaan uji coba game ular tangga

pajak ini membuahkan hasil yang baik. Dengan dilakukannya permainan game ular tangga ini diharapkan dapat menghilangkan rasa bosan dan jenuh para siswa terhadap metode pembelajaran yang hanya tidak hanya mengacu pada media cetak seperti buku ataupun video pembelajaran pada platform media sosial, namun juga pembelajaran berbasis permainan dan kompetisi. Kegiatan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memberikan cara baru untuk meningkatkan pengetahuan pajak kepada siswa SMK Letris. Dari data hasil pre-test dan post-test nampak bahwa kegiatan ini mampu mendorong peningkatan pemahaman para siswa terkait perpajakan baik secara teori maupun praktik. Hasil evaluasi kegiatan melaporkan bahwa kegiatan ini perlu dilanjutkan tidak hanya pada siswa sekolah menengah kejuruan jurusan akuntansi, namun juga untuk jurusan lainnya agar pembelajaran lebih menarik dan mudah baik bagi siswa maupun guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada jajaran Kemristek 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Dwianika, Agustine dkk. (2021). Upaya Peningkatan kemampuan Computational Thinking Siswa di SMP Noah. *Jubedah: Jurnal Pengabdian dan Edukasi Sekolah*. (1): 60-68
- Directorate General of Taxes, I. M. of F. (2019). Peraturan Direktur Jenderal Pajak Nomor PER-7/PJ/2011(online). <https://www.pajak.go.id/id/peraturan-direktur-jenderal-pajak-nomor-7pj2011>
- Dwianika, Agustine; Sofia, Irma Paramita. (2019). Relawan Pajak: Bagaimana Pelatihan Pajak Mempengaruhi Kepuasan Wajib Pajak pada Masyarakat Urban? (Studi pada Tax Center Universitas Pembangunan Jaya). *Keberlanjutan: Jurnal Manajemen dan Jurnal Akuntansi*.
- 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*.
- Dewi, Tipani Liani; Kurnia; Dadang, Panjaitan, Regina Lichteria. (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran PIPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pembagian Wilayah Waktu di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah: Vol 2, No 1*.

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	e-journal.trisakti.ac.id Internet Source	5%
2	journal.admi.or.id Internet Source	4%
3	jurnal.pknstan.ac.id Internet Source	2%
4	ejournal.stebisigm.ac.id Internet Source	1%
5	pustakawanjogja.blogspot.com Internet Source	1%
6	Tesha Hestyana Sari, Wiwiek Delvira, Dira Wirdaniza, Sindy Shalsabella Ashali. "PENINGKATAN PENGETAHUAN REMAJA TENTANG DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP KESEHATAN FISIK DAN MENTAL DENGAN PENDEKATAN PEER GROUP DI SMPN 21 PEKANBARU", Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin, 2020 Publication	<1%

7	journal.upgris.ac.id Internet Source	<1 %
8	123dok.com Internet Source	<1 %
9	blog.udn.com Internet Source	<1 %
10	digilib.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
11	e-journal.metrouniv.ac.id Internet Source	<1 %
12	ifa.or.id Internet Source	<1 %
13	ir.lib.nchu.edu.tw Internet Source	<1 %
14	repository.uksw.edu Internet Source	<1 %
15	Rahmatina Rahmatina, Laila Maharani, Abi Fadila, Bambang Sri Anggoro. "Pengembangan Modul Transformasi Berbasis CORE (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending)", ARITHMETIC: Academic Journal of Math, 2020 Publication	<1 %
16	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On