

## **PENGEMBANGAN DAN PELATIHAN PERPAJAKAN GAMES EDUKASI PERPAJAKAN UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN PAJAK EARLY TAX PAYER**

**Asmoro Priandhita Sukowidyanti<sup>1</sup>, Ferina Nurlaily<sup>2</sup>, Edlyn Khurotul Aini<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya  
email: [priandhita.asmoro@gmail.com](mailto:priandhita.asmoro@gmail.com)

<sup>2</sup>Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya  
email: [ferina.nurlaily@gmail.com](mailto:ferina.nurlaily@gmail.com)

<sup>3</sup>Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya  
email: [edlynaini@gmail.com](mailto:edlynaini@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*The education and socialization of taxation provided early on is a government investment that benefits can be felt in the future. Based on this background, we developed a 3-dimensional tax education game that is used to provide additional knowledge and understanding to elementary school-level children on the importance of taxes so that they can ultimately raise awareness to pay taxes in the future. The method used is to hold discussions with partners, develop 3D educational games applications, carry out training on tax education games, and evaluate the results of training implementation. The training activities were carried out in 3 (three) Elementary Schools namely SD Negeri Experiment 1 Malang SD Negeri Rampal 1 Celaket Malang, and SD Negeri Model Malang. The results of the training showed that tax education games are effective in increasing tax knowledge and awareness. This can be seen from the increase in the quality of understanding related to taxation based on the PreTest of 79.05% and increased after Post Test to be 86, 62%.*

**Keywords:** 3D games, education, taxation, early age

### **ABSTRAK**

*Edukasi dan sosialisasi perpajakan yang diberikan sejak dini merupakan investasi pemerintah yang dapat dirasakan manfaatnya di masa mendatang. Berdasarkan latar belakang tersebut, kami mengembangkan games edukasi perpajakan 3 Dimensi yang digunakan untuk memberikan tambahan pengetahuan dan pemahaman kepada anak tingkat Sekolah Dasar akan pentingnya pajak sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan kesadaran untuk membayar pajak di masa yang akan datang. Metode yang digunakan adalah melakukan diskusi dengan mitra, mengembangkan aplikasi games edukasi 3D, melaksanakan pelatihan games edukasi perpajakan, dan evaluasi hasil pelaksanaan pelatihan. Kegiatan pelatihan dilaksanakan di 3 (tiga) Sekolah Dasar yaitu SD Negeri Percobaan 1 Malang SD Negeri Rampal 1 Celaket Malang, dan SD Negeri Model Malang. Hasil pelatihan menunjukk bahwa games edukasi perpajakan efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan kesadaran pajak. Hal tersebut terlihat dari peningkatan kualitas pemahaman terkait perpajakan berdasarkan PreTest sebesar 79,05% dan mengalami peningkatan setelah dilakukan Post Test menjadi sebesar 86, 62%.*

**Kata Kunci:** games 3D, edukasi, perpajakan, usia dini

## PENDAHULUAN

### Analisis Situasi

Pada era persaingan global saat ini, pembangunan yang merata dan berkelanjutan merupakan kunci agar suatu negara dapat berdaya saing dengan negara lain. Daya saing suatu negara juga dapat tercermin dari pertumbuhan ekonomi. Pada tahun 2017, pertumbuhan ekonomi Indonesia ditargetkan mencapai 5,3% dan tingkat pengangguran diharapkan turun menjadi 5,7% (Nota Keuangan APBN, 2017). Untuk mendorong tercapainya target tersebut, Pemerintah Indonesia melakukan percepatan pembangunan infrastruktur dan sumberdaya manusia di berbagai bidang. Konsekuensinya, dibutuhkan dana pembangunan yang sangat besar dan relatif stabil. Pemerintah dituntut untuk dapat menggali sumber-sumber penerimaan, baik penerimaan perpajakan maupun penerimaan negara bukan pajak (PNBP) dari sektor migas dan non migas, serta penerimaan negara bukan pajak lainnya.

Penerimaan perpajakan menjadi perhatian penting sejak pemerintah menyadari bahwa penerimaan negara yang berbasis hasil pengelolaan sumberdaya alam, baik migas maupun non migas memiliki resiko besar. Resiko tersebut antara lain jumlahnya yang semakin sedikit dari tahun ke tahun karena sifatnya yang tidak dapat diperbaharui (*non renewable resources*) dan harganya yang fluktuatif tergantung pada kondisi pasar internasional (Rosdiana dan Irianto, 2014). Pajak dianggap sebagai sumber pendanaan yang paling potensial, mudah diperoleh, cepat, dan jelas hasilnya (Asher dan Level, 2001). Lebih lanjut Rosdiana dan Irianto (2014) menyatakan bahwa pajak merupakan sumber penerimaan negara yang memiliki derajat kemandirian tinggi karena tidak ada intervensi negara lain sebagaimana jika pemerintah melakukan pinjaman luar negeri (*borrowing abroad*). Oleh karena itu, pemerintah terus menaikan target penerimaan pajak dari tahun ke tahun.

Tingginya angka kontribusi pajak terhadap penerimaan negara yang mencapai 86,09% pada tahun 2017 berbanding terbalik dengan rendahnya tingkat kepatuhan pajak (*tax compliance*). Kepatuhan pajak di negara-negara berkembang seperti Indonesia masih tergolong rendah dan tindakan manipulasi pajaknya cukup tinggi. Rendahnya kepatuhan Wajib Pajak (WP) dalam melaksanakan kewajiban perpajakannya menjadi hambatan terbesar dalam penggalian potensi pajak atau pengamanan penerimaan pajak (Hutagaol, 2012). Data Direktorat Jenderal Pajak (DJP) tahun 2016 menunjukkan bahwa kepatuhan WP membentuk piramida terbalik. Jumlah populasi orang pribadi dan badan masing-masing mencapai 249 juta dan 27,25 juta populasi, tetapi yang terdaftar sebagai WP orang pribadi hanya 27,63 juta dan WP badan 2,48 juta. Sementara itu, jumlah SPT yang dilaporkan untuk WP orang pribadi 10,25 juta dan WP badan 0,22 juta (pajak.go.id,2017). Selain itu pencapaian target penerimaan pajak tidak pernah tercapai 100%, tahun 2014 penerimaan pajak hanya tercapai 85,90%, sedangkan pada tahun 2015 hanya tercapai 81,97% (pajak.go.id,2017). Tidak tercapainya target penerimaan pajak tersebut akan mempengaruhi belanja negara atau dengan kata lain penyediaan

jasa publik terutama di sektor pendidikan, kesehatan, dan transportasi mengalami gangguan. Pemerintah juga tidak memiliki banyak kesempatan untuk mengeluarkan pembiayaan dan investasi serta menyediakan dana tidak terduga (Rosdiana dan Irianto, 2014).

Rendahnya tingkat kepatuhan pajak tersebut salah satunya dipengaruhi oleh rendahnya kesadaran pajak (*tax awareness*). Kesadaran pajak merupakan permasalahan utama dalam pemungutan pajak (*tax collection*). Nugroho (2006) menyatakan bahwa kesadaran WP atas fungsi perpajakan sebagai pembiayaan negara sangat diperlukan untuk meningkatkan kepatuhan WP. Hal yang sama juga dinyatakan oleh Hastuti (2014), yaitu bahwa kesadaran WP untuk bertanggung jawab secara individu dalam melaksanakan kewajiban perpajakan sesuai sistem *self assesment* yang diterapkan di Indonesia, yaitu menghitung, membayar, dan melaporkan pajak mereka sendiri mampu meningkatkan kepatuhan pajak. Peningkatan kesadaran pajak dapat dilakukan melalui kegiatan edukasi dan sosialisasi pajak.

Kasipillai *et all* (2003) menyatakan bahwa edukasi perpajakan berdampak terhadap sikap (*attitudes*) dan pola pikir (*mind sets*) mahasiswa Malaysia sebagai *future tax payer* atas penghindaran pajak dan manipulasi pajak. Namun, penelitian Savitri dan Musfialdy (2016) memberikan hasil yang berbeda yaitu bahwa sosialisasi pajak tidak berpengaruh terhadap kepatuhan pajak bagi WP pribadi di Indonesia.

Perbedaan hasil penelitian tersebut disebabkan format dan target edukasi maupun sosialisasi pajak yang dilakukan selama ini lebih banyak ditujukan kepada orang pribadi atau badan yang sudah memiliki penghasilan. Selain itu, tema edukasi dan sosialisasi perpajakan lebih terkait dengan teknis pelaksanaan kewajiban perpajakan bukan terkait dengan penumbuhan kesadaran pajak. Hal ini menunjukkan bahwa format dan target edukasi perpajakan hanya memperperhatikan syarat objektif WP. Padahal, Penjelasan atas Undang-Undang No. 36 Tahun 2008 Tentang Pajak Penghasilan Pasal 2A terkait subjek pajak orang pribadi menyebutkan bahwa kewajiban pajak subjektif orang pribadi yang bertempat tinggal di Indonesia dimulai pada saat ia lahir di Indonesia dan bagi orang pribadi yang berada di Indonesia lebih dari 183 hari dalam jangka waktu 12 bulan dimulai sejak hari pertama ia berada di Indonesia.

DJP saat ini berupaya untuk merubah format dan target edukasi dan sosialisasi perpajakan karena menyadari bahwa sistem pemungutan pajak *self assesment* yang diterapkan di Indonesia membutuhkan kesadaran pajak yang tinggi dan pola edukasi dan sosialisasi perpajakan yang ada saat ini masih kurang efektif. Bentuk perubahan tersebut adalah DJP mulai memberi perhatian kepada *early tax payer* sebagai target edukasi perpajakan. Hal itu ditunjukkan dengan adanya penandatanganan surat Nota Kesepahaman No.MoU-21/MK.03/2014 dan No.13/X/NK/2014 antara Kementerian Keuangan dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tentang Peningkatan Kesadaran Perpajakan melalui Pendidikan. Berdasarkan nota kesepahaman tersebut, DJP

melakukan inklusi kesadaran pajak bersama dengan kementerian yang membidangi pendidikan untuk meningkatkan kesadaran perpajakan yang dilakukan melalui empat strategi, yaitu integrasi materi kesadaran pajak dalam kurikulum, pembelajaran, perbukuan, dan kegiatan kesiswaan mulai jenjang pendidikan sekolah dasar hingga perguruan tinggi (<http://edukasi.pajak.go.id>, 2017). Alasan pelibatan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam edukasi perpajakan karena dunia pendidikan selama ini dianggap tidak sepenuhnya menopang pajak dalam memberikan informasi sedini mungkin sehingga banyak masyarakat yang belum sadar pajak pada saat usia produktifnya. Langkah yang dilakukan oleh DJP ini sesuai dengan pernyataan Soemitro (1988: 80), yaitu bahwa kesadaran pajak rakyat Indonesia masih rendah dan perlu ditingkatkan melalui pendidikan yang lebih terstruktur, supaya mereka mengerti fungsi dan kegunaan pajak dalam masyarakat dan manfaat bagi diri pribadi.

Endaryono (2013) menyatakan bahwa penyertaan materi perpajakan dalam kurikulum harus turut mempertimbangkan hasil nyatanya di lapangan. Kurikulum yang dirancang tidak hanya mempertimbangkan aspek pengetahuan atau pemahaman saja (kognitif) dan ketrampilan (psikomotorik), tetapi juga aspek sikap (afektif). Artinya, edukasi perpajakan jangan hanya memberikan pengetahuan kepada *early tax payer* tanpa disertai kesadaran untuk mempraktikkan pengetahuan tersebut melalui pelaksanaan kewajiban perpajakan ketika mereka mencapai usia produktif atau memiliki penghasilan. Soemitro (1988: 80) mengatakan bahwa kesadaran pajak harus diikuti dengan rasa tertarik untuk membayar pajak (*tax madidness*) dan akhirnya melahirkan sikap disiplin dalam membayar pajak (*tax discipline*). Edukasi perpajakan yang diberikan sejak dini diharapkan dapat memberikan pemahaman pajak bagi *early tax payer* (kesadaran pajak) lebih baik yang berdampak terhadap peningkatan kepatuhan pajak yang diwujudkan dalam pelaksanaan kewajiban perpajakan (menghitung, menyetor, dan melaporkan pajak terhutang) pada saat mereka mencapai usia produktif (terpenuhinya syarat objektif). Dengan kata lain, kesadaran pajak *early tax payer* merupakan investasi pemerintah yang dapat dirasakan manfaatnya di masa akan datang berupa penguatan perekonomian dari sektor penerimaan pajak.

Materi dan metode pembelajaran perpajakan yang disusun harus mempertimbangkan kemampuan siswa pada masing-masing jenjang pendidikan. Berdasarkan MOU yang ditandatangani antara Kementerian Keuangan dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, jenjang pendidikan terendah yang menjadi target edukasi perpajakan adalah siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, materi perpajakan yang disusun harus dibuat secara sederhana dan mudah dipahami dengan metode pembelajaran yang menyenangkan. *Games* edukasi dianggap sebagai salah satu media pembelajaran interaktif yang memiliki kelebihan dalam meningkatkan pemahaman (*learning*) dan kepercayaan (*persuasion*) (Tanenbaum, 2013). Hasil penelitian Girard, dkk (2012) menunjukkan hal serupa, yaitu bahwa *games*

edukasi terutama yang berbasis digital merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran, baik bagi orang dewasa maupun anak-anak.

Hal tersebut dikarenakan *games* edukasi tidak hanya bersifat menghibur, tetapi juga dirancang sebagai media pelatihan (*training*), pendidikan (*education*), dan pengembangan ketrampilan (*skill development*) (Girard, dkk, 2012). *Games* edukasi akan lebih efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran apabila dibuat dalam versi digital. Lima karakteristik yang dimiliki *games* edukasi berbasis digital menjadikannya memiliki kelebihan apabila digunakan sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk menyampaikan isu-isu sosial atau *social change* (Klimmt, 2009). Karakteristik tersebut adalah: 1) *Multimodality*, penggunaan grafik dan suara (unsur visual dan verbal) dapat meningkatkan unsur kognitif dan motivasi, 2) *Interactivity*, unsur dalam *games* yang memungkinkan pengguna untuk mempengaruhi kejadian selama permainan dan menjadikan para pemain sebagai pemeran utama permainan, baik sebagai pendorong perubahan dan kemajuan, 3) *Narrative*, unsur dalam *games* yang memungkinkan untuk memasukkan cerita menarik yang memiliki rangkaian peristiwa kronologis yang saling terhubung, 4) *Option for social use (multiplayer)*, unsur dalam *games* yang memungkinkan untuk dimainkan secara bersama-sama, 5) *The spesific frame of gaming experiences*, unsur dalam *games* yang memungkinkan mewujudkan situasi atau aktivitas sosial di dunia nyata beserta dampak dari aktivitas tersebut ke dalam permainan. Swain (2007) juga menyatakan bahwa *games* edukasi berbasis digital dapat dijadikan alat untuk memahami isu-isu sosial yang terjadi di dunia dalam bentuk permainan. *Games* edukasi berbasis digital sangat sesuai digunakan untuk mengkomunikasikan isu-isu sosial karena memungkinkan pengguna untuk bereksperimen dalam memberikan solusi potensial atas suatu permasalahan dan mengembangkan kerangka mental (*mental frames*) pengguna selama proses permainan. Oleh karena itu, *games* edukasi berbasis digital memiliki pengaruh yang cukup kuat (*potential for influence*) dalam meningkatkan pemahaman dan mengubah sikap seseorang terkait dengan isu-isu sosial di sekitarnya. Berdasarkan latar belakang tersebut maka kami melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat yang berjudul "Pengembangan Pelatihan Perpajakan bagi *Early Tax Payer* melalui Media Games Edukasi".

## Identifikasi dan Perumusan Masalah

Mitra dalam pengabdian masyarakat ini ada dua, yaitu Kantor Wilayah Direktorat Jenderal Pajak Jawa Timur 3 (Kanwil DJP Jatim 3) dan Dinas Pendidikan Kota Malang. Berdasarkan analisis situasi di atas, maka permasalahan mitra dan persoalan prioritas yang disepakati untuk diselesaikan selama pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) adalah sebagai berikut:

1. Kanwil DJP Jatim 3

Kanwil DJP Jatim 3 Kota Malang, sebagai unit kantor operasional turut berperan aktif dalam mensukseskan kebijakan inklusi kesadaran pajak DJP. Permasalahan Kanwil DJP Jatim 3 yang menjadi prioritas penyelesaian dalam PKM ini adalah rendahnya kesadaran pajak (*tax awareness*) terutama bagi *early tax payer* dan DJP belum memiliki kerangka terkait metode dan media pembelajaran perpajakan bagi usia dini. Format dan target edukasi perpajakan yang dilakukan selama ini lebih banyak ditujukan kepada orang pribadi atau badan yang sudah memiliki penghasilan. Selain itu, tema edukasi perpajakan juga lebih terkait dengan teknis pelaksanaan kewajiban perpajakan daripada materi yang terkait dengan penumbuhan kesadaran pajak. Meskipun ada edukasi perpajakan yang ditujukan bagi anak usia dini, tetapi media pembelajaran yang digunakan masih konvensional, antara lain dengan menggunakan media buku bergambar atau dongeng.

Kesadaran pajak menjadi permasalahan utama DJP karena pengetahuan, pemahaman, dan ketrampilan merupakan tingkat paling dasar dalam pencapaian pembelajaran. Peningkatan pengetahuan, pemahaman, dan ketrampilan perpajakan diharapkan diikuti dengan dengan rasa tertarik untuk membayar pajak (*tax madidness*) dan akhirnya melahirkan sikap disiplin dalam membayar pajak (*tax disiplin*). Oleh karena itu, penggunaan *games* edukasi perpajakan berbasis digital diharapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan dasar edukasi perpajakan yaitu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman perpajakan (kognitif) dan ketrampilan terkait tata cara pembayaran pajak (psikomotorik) yang kedepannya melahirkan sikap kepatuhan (afektif) berupa pelaksanaan kewajiban perpajakan secara sukarela.

2. Dinas Pendidikan Kota Malang

Dinas Pendidikan Kota Malang memiliki fungsi untuk merumuskan dan melaksanakan kebijakan teknis di bidang pendidikan. Oleh karena itu, Diknas Kota Malang diharapkan turut berperan aktif dalam mensukseskan kebijakan inklusi kesadaran pajak yang dicanangkan oleh DJP. Berdasarkan penandatanganan surat Nota Kesepahaman No. MoU-21/MK.03/2014 dan No.13/X/NK/2014 antara Kementerian Keuangan dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tentang Peningkatan Kesadaran Perpajakan melalui Pendidikan, DJP melakukan inklusi kesadaran pajak bersama dengan kementerian yang membidangi pendidikan tersebut untuk menanamkan kesadaran perpajakan sejak dini. Inklusi kesadaran pajak tersebut dilakukan melalui empat strategi, yaitu integrasi materi kesadaran pajak dalam kurikulum, pembelajaran, perbukuan, dan kegiatan kesiswaan mulai jenjang pendidikan sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

Permasalahan Dinas Pendidikan Kota Malang yang menjadi prioritas penyelesaian dalam PKM ini adalah belum adanya media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan sebagai penunjang penyampaian materi perpajakan kepada anak usia dini terutama yang berada di jenjang pendidikan Sekolah Dasar. Metode pembelajaran yang disusun Kementerian Keuangan bersama Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bagi siswa Sekolah Dasar bersifat satu arah, yaitu berupa ceramah dan dongeng dengan media pembelajaran berupa buku. Metode seperti ini dirasa kurang efektif karena minim interaksi dan tidak melibatkan siswa didik ke dalam situasi sosial yang sesungguhnya. Padahal capaian pembelajaran dalam kurikulum yang memasukkan materi perpajakan yang ditentukan oleh Kementerian Keuangan dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tidak hanya menekankan aspek pengetahuan saja (kognitif) dan ketrampilan (psikomotorik), tetapi juga aspek sikap (afektif).

## Solusi

Berdasarkan analisis situasi dan permasalahan mitra di atas, maka solusi yang kami tawarkan adalah membuat aplikasi *games* edukasi perpajakan berbasis digital untuk mendukung metode pembelajaran perpajakan bagi siswa kelas 4/5/6 Sekolah Dasar. Berdasarkan kompetensi inti dan capaian pembelajaran bagi siswa jenjang pendidikan kelas 4 sampai dengan 6 Sekolah Dasar, maka dibutuhkan media pembelajaran interaktif yang mampu mengembangkan aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif siswa terkait dengan kesadaran perpajakan. Oleh karena itu, penggunaan *games* edukasi perpajakan berbasis digital diharapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan dasar edukasi perpajakan yaitu meningkatkan pengetahuan atau pemahaman perpajakan (kognitif) dan ketrampilan terkait tata cara pembayaran pajak (psikomotorik) yang kedepannya melahirkan sikap kepatuhan (afektif) berupa pelaksanaan kewajiban perpajakan secara sukarela.

Produk aplikasi *games* edukasi perpajakan yang dikembangkan berbasis digital dengan format .exe yang dapat dimainkan di desktop dengan tampilan visual tiga dimensi (3D). Adapun materi yang tercakup di dalam *games* edukasi perpajakan meliputi pemahaman manfaat pajak di masyarakat, pemahaman fasilitas umum di masyarakat yang dibiayai dari pajak, pemahaman memelihara fasilitas umum di masyarakat, kesadaran atas manfaat bergotong royong melalui pembayaran pajak, jenis-jenis pajak dan tata cara pembayaran pajak di Indonesia.

## METODE PELAKSANAAN

Permasalahan yang dihadapi mitra dalam PKM ini secara garis besar adalah rendahnya kesadaran pajak *early tax payer* dan belum adanya media pembelajaran interaktif dalam edukasi perpajakan. Oleh karena itu, metode pendekatan penyelesaian persoalan mitra yang ditawarkan adalah pengembangan dan pelatihan aplikasi *games* edukasi perpajakan sejak dini

bagi siswa Sekolah Dasar kelas 4. Siswa diharapkan akan mendapatkan edukasi dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami dengan penggunaan aplikasi *games* edukasi perpajakan. Selain itu, pendekatan ini diharapkan menumbuhkan pengetahuan dan kesadaran mengenai pentingnya membayar pajak sejak dini bagi anak-anak di tingkat Sekolah Dasar. Dengan adanya pengetahuan dan kesadaran membayar pajak tanpa paksaan, maka rasa kepedulian membayar pajak akan lebih tinggi dimasa mendatang sebab mereka akan berpikir bahwa manfaat pajak akan dinikmati bersama, maka kesejahteraan masyarakat pun lambat laun akan tercapai sebagaimana tujuan pembangunan negara.

Adapun langkah-langkah penyelesaian persoalan mitra dalam PKM ini adalah:

1. Melakukan diskusi dengan mitra dan melakukan analisis untuk memetakan permasalahan yang dihadapi oleh mitra dan merancang solusi terkait kesadaran pajak.
2. Pengembangan aplikasi games edukasi perpajakan
  - a. Merancang materi, format, dan desain awal aplikasi *games* edukasi perpajakan.
  - b. Mendiskusikan materi, format, dan desain awal aplikasi *games* edukasi perpajakan dengan masing-masing mitra untuk mengetahui kesesuaiannya dengan permasalahan utama yang akan diselesaikan dalam PKM.
  - c. Mendiskusikan materi, format, dan desain awal aplikasi *games* edukasi perpajakan dengan tenaga ahli pembuat *games*.
  - d. Mengembangkan aplikasi *games* edukasi perpajakan dengan dibantu tenaga ahli pembuat *games*.
  - e. Menguji coba aplikasi *games* edukasi perpajakan yang telah dibuat.
  - f. Mendiskusikan penyempurnaan yang harus dilakukan dalam aplikasi *games* edukasi perpajakan jika masih terdapat kelemahan dengan tenaga ahli pembuat *games*.
  - g. Menyempurnakan pengembangan aplikasi *games* edukasi perpajakan.
3. Pelatihan aplikasi games edukasi perpajakan
  - a. Menghubungi ketiga Sekolah Dasar yang telah direkomendasikan Dinas pendidikan Kota Malang untuk mendiskusikan teknis pelaksanaan Pelatihan aplikasi games edukasi perpajakan.
  - b. Mengumpulkan siswa kelas 4/5 Sekolah Dasar di ruang kelas atau aula untuk mendapatkan pelatihan aplikasi *games* edukasi perpajakan. Pelatihan di lakukan di masing-masing sekolah.
  - c. Melakukan *pre test* untuk mengetahui pemahaman awal siswa kelas 4/5 Sekolah Dasar terkait perpajakan.
  - d. Memaparkan materi perpajakan, meliputi pemahaman manfaat pajak di masyarakat, pemahaman fasilitas umum di masyarakat yang dibiayai

- dari pajak, pemahaman memelihara fasilitas umum di masyarakat, kesadaran atas manfaat bergotong royong melalui pembayaran pajak, jenis-jenis pajak dan tata cara pembayaran pajak di Indonesia.
- e. Menjelaskan cara memainkan aplikasi *games* edukasi perpajakan kepada siswa kelas 4/5 Sekolah Dasar.
  - f. Mempraktekkan permainan secara mandiri oleh siswa kelas 4/5 Sekolah Dasar dengan didampingi guru.
4. Evaluasi pelaksanaan pelatihan aplikasi *games* edukasi perpajakan
    - a. Melakukan sesi tanya jawab dengan siswa Siswa kelas 4/5 Sekolah Dasar setelah sesi pelatihan dengan memberikan hadiah bagi siswa yang dapat menjawab pertanyaan.
    - b. Melakukan *post test* kepada siswa kelas 4/5 Sekolah Dasar yang mengikuti pelatihan aplikasi *games* edukasi perpajakan. Hasil evaluasi ini diharapkan mampu menjadi acuan untuk mengadakan pengembangan dan pelatihan aplikasi *games* edukasi perpajakan pada Sekolah Dasar lainnya sebagai usaha keberlanjutan dari program PKM.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Proses Pembuatan Games

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan media *games* sebagai sarana sosialisasi. Adapun proses pembuatan *games* adalah melalui beberapa tahap, yaitu:

1. Diskusi awal konsep *games* edukasi pajak dengan Tim pembuat *games*
2. Pembuatan *Prototype* model sederhana *software* untuk *games*
3. Uji coba awal *games*
4. Perbaikan *games*
5. Uji coba akhir *games*

Kegiatan ini telah menghasilkan *games* edukasi perpajakan 3D yang diberi nama Tax Go 2. *Games edukasi* ini dibuat dengan memasukkan unsur perpajakan sederhana bagi anak Sekolah Dasar dengan tema nelayan. Pemahaman pajak yang dimasukkan dalam *games* ini adalah:

1. Manfaat pajak bagi pembangunan

*Games* edukasi ini bertemakan nelayan yang memiliki 3 level permainan dimana pada setiap level, siswa diharapkan mampu menangkap ikan untuk selanjutnya dapat dijual sehingga memperoleh penghasilan. Sebagian penghasilan yang diterima akan dipotong pajak yang akan dimanfaatkan untuk membangun jalan yang menghubungkan antar area untuk memancing.



Gambar 1. Halaman Muka Games Tax Go 2

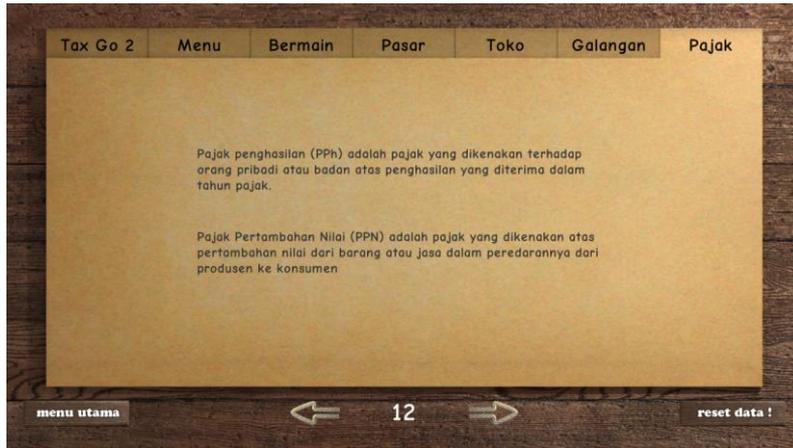
Hasil penerimaan pajak juga digunakan untuk membangun galangan kapal. Apabila jumlah penerimaan pajak belum memenuhi, maka jembatan dan galangan kapal tidak dapat dibangun. Selain melalui alur permainan pemahaman tentang fungsi pajak juga dituliskan di halaman muka Games Tax Go 2.



Gambar 2. Halaman Menu Utama Tax Go 2

## 2. Pemahaman tentang jenis pajak

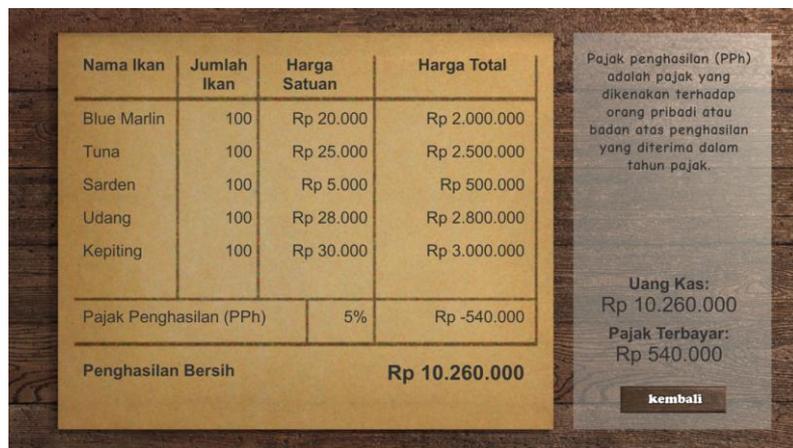
Terdapat dua jenis pajak yang diperkenalkan dalam *games* Tax Go.2, yaitu Pajak Penghasilan (PPH) dan Pajak Pertambahan Nilai (PPN). Definisi PPh dan PPN terdapat pada menu panduan bagian pajak. Selain pada menu panduan bagian pajak, pengenalan PPh dan PPN juga muncul pada saat user memainkan games misalnya pada saat user menjual ikan-ikannya dan pada saat user menggunakan penghasilannya untuk membeli peralatan memancing.



Gambar 3. Panduan Bagian Pajak

3. Perhitungan, cara pemotongan, dan saat pemotongan pajak

*Games Tax Go.2* juga memperkenalkan perhitungan, cara pemotongan dan saat pemotongan PPh dan PPN. Pada saat siswa menjual ikan yang didapatnya di pasar akan ditampilkan nota yang berisi besarnya penghasilan dan jumlah PPh yang harus dibayar. PPh dipotong langsung pada saat siswa memperoleh penghasilan saat menjual ikan di pasar. Sementara itu, PPN dipungut pada saat siswa membeli alat-alat pancing dan jenis perahu. Jumlah PPN yang dipungut akan ditampilkan pada nota beserta jumlah pembelian.



Gambar 4. Pemotongan PPh



Gambar 5. Pemungutan PPN

### Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat dapat dilakukan di 3 (tiga) Sekolah Dasar yaitu: 1) SD Negeri Percobaan 1 Malang, 2) SD Negeri Rampil 1 Celaket Malang, dan 3) SD Negeri Model Malang Adapun rangkaian kegiatan tersebut adalah:

- a. Pembukaan dari pihak Sekolah Dasar
- b. Pembukaan dari Ketua Tim Pengabdian Masyarakat
- c. *Pretest*
- d. Pemutaran video dan penyampaian materi tentang teori dasar perpajakan
- e. Pendemonstrasian *games* edukasi oleh perpajakan
- f. Praktik *games* edukasi
- g. *Post test*
- h. Sesi tanya jawab terkait materi yang sudah diberikan
- i. Evaluasi pelaksanaan oleh Guru
- j. Pembagian hadiah dan souvenir
- k. Penutupan

### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kegiatan yang sudah dilakukan dapat disimpulkan games edukasi perpajakan efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan kesadaran pajak. Games edukasi perpajakan juga masih memungkinkan untuk terus dikembangkan. Adapun luaran berupa peningkatan kualitas pemahaman terkait perpajakan berdasarkan Pre Test sebesar 79,05% dan mengalami peningkatan setelah dilakukan Post Test menjadi sebesar 86, 62%. Adapun luaran berupa perbaikan tata nilai masyarakat berupa peningkatan kesadaran dan kepatuhan pajak mencapai 87,84% pada Pre Test dan mengalami peningkatan menjadi 93,24% pada Post Test. Berdasarkan hasil evaluasi oleh guru juga diketahui bahwa materi yang disampaikan dan serta pelaksanaan sosialisasi dengan media *games* baik dan mudah dipahami oleh siswa.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Endaryono, 2013, Memacu Kesadaran Pajak Lewat Pendidikan, <http://www.pajak.go.id/content/article/memacu-kesadaran-pajak-lewat-pendidikan>.
- Eriksen, K. and Fallan, L. (1996). Tax Knowledge and Attitudes towards Taxation: A Report on a Quasi – Experiment. *Journal of Economic Psychology*, 17, 387-402.
- Jeyapalan Kasipillai, Norhani Aripin and Noor Afza Amran (2003) : The Influence of Education on Tax Avoidance and Tax Evasion, *eJournal of Tax Research*, vol. 1, no. 2 : pages 134-146.
- Nota Keuangan Beserta Rancangan Anggaran Pendapatan Dan Belanja Negara Tahun Anggaran 2017, Kementerian Keuangan RI.
- Rosdiana, H dan Irianto, E.S, 2014, Pengantar Ilmu pajak : Kebijakan dan Implementasi di Indonesia, Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Soemitro, Rochmat. 1988. Pajak dan Pembangunan. Bandung: PT Eresco.