

## Monopoli Pajak (MOJAK) : Media Kreatif Inklusi Pajak Bagi Generasi Muda Sadar Pajak

Resti Sintya Sari\*, Dewi Pudji Rahayu, Andika Bagus Pambudi

**Affiliation:**

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr.  
HAMKA, Indonesia

**\*Correspondence:**

sintyasari300@gmail.com

**This Article is Available in:**

<https://journal.umy.ac.id/index.php/jati/article/view/20108>

**DOI:**

<https://doi.org/10.18196/jati.v7i1.20108>

**Citation:**

Sari, R., Rahayu, D., & Pambudi, A. (2024). Monopoli Pajak (MOJAK) : Media Kreatif Inklusi Pajak Bagi Generasi Muda Sadar Pajak. *Jati: Jurnal Akuntansi Terapan Indonesia*, 7(1), 34-46.  
doi:<https://doi.org/10.18196/jati.v7i1.20108>

**Article History**

**Received:**

04 December 2023

**Reviewed:**

11 January 2024

**Revised:**

16 February 2024

**Accepted:**

14 March 2024

**Topic Article:**

Taxation

Accounting Information System

**Abstract:**

*This research aims to design a responsive web-based tax monopoly game that can be accessed via smartphone and computer to be used as a medium for learning about tax introduction for the younger generation in an effort to support tax awareness inclusion programs. The subject of this research is taxation student at Muhammadiyah University, Prof. DR. HAMKA. The secondary data for this research consists of data on types of taxes, tax rates, tax calculations, and the amount of tax that must be paid. The data analysis technique uses descriptive methods. This research uses research and development (R&D) methods using a 4D development model which is modified to 3D by going through several stages, namely defining, designing and developing. This web game has an attractive design and adapts to research objectives. The results of the research are a tax monopoly web game that can be played by the younger generation in order to increase the level of tax awareness in Indonesia.*

*Keywords: Tax Monopoly, Web, Inclusion, Tax Awareness.*

**Abstrak:**

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *game* monopoli pajak berbasis *web responsive* yang dapat diakses melalui *smarthphone* dan komputer yang digunakan sebagai media pembelajaran pengenalan pajak bagi generasi muda dalam upaya mendukung program inklusi kesadaran pajak. Subjek penelitian ini yaitu mahasiswa perpajakan Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA. Data sekunder penelitian ini berupa data tentang jenis pajak, tarif pajak, perhitungan pajak, dan jumlah pajak yang harus dibayarkan. Teknik analisis data menggunakan metode deskriptif. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) menggunakan model pengembangan 4D yang dimodifikasi menjadi 3D dengan melalui beberapa tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), dan *development* (pengembangan). *Web game* ini memiliki desain yang menarik dan menyesuaikan dengan tujuan penelitian. Hasil penelitian berupa *web game* monopoli pajak yang dapat dimainkan oleh generasi muda dalam rangka meningkatkan tingkat kesadaran pajak di Indonesia.

Kata Kunci: Monopoli Pajak, Web, Inklusi, Kesadaran Pajak.

### PENDAHULUAN

Pajak merupakan elemen penting dan diutamakan pada sebuah struktur Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN) yang memberikan kontribusi paling besar. Sri Mulyani, Menteri Keuangan, mengungkapkan bahwa realisasi penerimaan pajak telah berhasil mencapai Rp 1.448,2 triliun pada bulan Oktober 2022. Tentunya dengan pencapaian ini, target penerimaan pajak negara sangat bergantung pada tingkat

kepatuhan wajib pajaknya. Oleh karena itu, kepuasan para wajib pajak menjadi faktor krusial yang perlu diberikan perhatian (Artawan, 2020).

Menurut OECD dalam (Kwok & Yip, 2018) kepatuhan pajak secara luas didefinisikan sebagai wajib pajak yang memenuhi kewajiban berdasarkan undang-undang/peraturan pajak yang mengacu pada pelaporan yang akurat (kepatuhan teknis), pengarsipan tepat waktu (kepatuhan administratif) dan pembayaran pajak tepat waktu (kepatuhan administratif). Menurut Mei dan Firmansyah (2022), tingkat kepatuhan wajib pajak masih belum maksimal, yaitu baru mencapai 79% pada tahun 2021. Kepatuhan wajib pajak dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari diri wajib pajak dalam memenuhi kewajiban perpajakannya. Faktor eksternal berasal dari luar diri wajib pajak (Zelmiyanti, 2021). Salah satu faktor internal yang memberi sebuah pengaruh pada tingkat kepatuhan wajib pajak adalah kesadaran wajib pajak (Arsandi & Ahmad, 2022).

Kesadaran wajib pajak merujuk pada keadaan di mana wajib pajak memiliki pemahaman, pengetahuan, kemampuan perhitungan, kewajiban pembayaran, dan pelaksanaan pajak secara sukarela (Perdana & Dwirandra, 2020). Hal ini berperan dalam memengaruhi sejauh mana tingkat kepatuhan wajib pajak. Saat kesadaran wajib pajak makin mengalami peningkatan, memahami dan memenuhi seluruh kewajiban pemabayaran pajak cenderung lebih baik, yang pada gilirannya meningkatkan tingkat kepatuhan (Hamid, Ismail, Yunus, Jali, & Rosly, 2022). Dalam sistem pemungutan pajak *self-assessment*, kesadaran wajib pajak tentunya menjadi faktor kunci yang perlu diberikan perhatian dalam upaya meningkatkan kepatuhan mereka (Diamastuti, 2016). Oleh karena itu, pemerintah sudah melakukan banyak tindakan guna menyelesaikan permasalahan yang dimaksudkan, salah satunya berupa merancang program Inklusi Pajak.

Inklusi Pajak merupakan kolaborasi antara Direktorat Jenderal Pajak dan kementerian yang bertanggung jawab atas pendidikan, dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman pajak di kalangan peserta didik, guru, dan dosen (Darmayasa, Wibawa, & Ketut, 2020). Program Inklusi Pajak diterapkan dalam seluruh jenjang pendidikan, dimulai dengan pendidikan anak usia dini hingga tingkat perguruan tinggi. Pendekatan ini diwujudkan melalui penyelipan konten tentang kesadaran pajak dalam kurikulum, proses pembelajaran, dan bahan ajar. Dengan adanya edukasi perpajakan ini diharapkan generasi muda dapat memahami fungsi dan manfaat pajak sehingga timbul kesadaran pajak sejak dini serta memberikan pengaruh positif kepada orang-orang sekitar mereka tentang urgensi membayar pajak (Jaya, 2019). Mengingat kesadaran pajak sangatlah penting untuk ditanamkan pada setiap individu, program Inklusi Pajak di dunia pendidikan sangat tepat untuk dilakukan (Sutrisno & Setyowati, 2017). Tentunya dibutuhkan strategi pembelajaran yang efektif dan mudah dipahami untuk mencapai hal ini (Alkhatib, Hamad, & Hermas, 2020).

Proses pembelajaran di sekolah pada umumnya berlangsung menerapkan sebuah metode satu arah atau guru lebih aktif berbicara untuk menyampaikan sebuah materi. Guru memberikan suatu penjelasan mengenai sebuah materi terhadap para siswa, sedangkan siswa diarahkan untuk menyimak materi yang disampaikan. Seringkali, pendekatan ini menyebabkan kejenuhan pada siswa selama proses pembelajaran dalam kelas (Fahri & Qusyairi, 2019). Sehingga dengan hal tersebut, dalam upaya mendidik tentang perpajakan di lingkungan pendidikan, diperlukan variasi metode yang lebih luas, seperti memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif (Suciati, Septiana, Fita, & Untari, 2016).

Pemanfaatan permainan edukatif akan lebih optimal jika diadaptasi ke dalam bentuk digital, mengingat kecenderungan generasi muda saat ini yang cenderung mengandalkan *smartphone*. Pilihan yang menarik adalah pengembangan permainan edukatif berbasis *web*, yang menjadi alternatif kreatif dan inovatif dalam penyampaian materi pembelajaran. Jenis permainan ini memiliki potensi untuk menjadi alat pembelajaran yang menarik, menghibur, memiliki struktur yang terarah, dan bisa menciptakan keterlibatan yang kuat (Bern, Luis, Duarte, & Doderio, 2016). Materi Perpajakan yang selama ini dianggap sulit dapat disajikan

dalam bentuk permainan. Hal tersebut dikarenakan permainan edukasi tidak hanya bersifat menghibur, tetapi juga dirancang sebagai media pelatihan, pendidikan, dan pengembangan keterampilan.

Salah satu permainan yang cukup terkenal di kalangan generasi muda yaitu permainan Monopoli. Permainan Monopoli merupakan suatu permainan papan yang dimainkan oleh beberapa orang dengan cara melempar dadu dan mengumpulkan harta melalui pembelian petak untuk menentukan pemenangnya (Nurfitriana, 2019). Permainan ini sudah sering digunakan dalam media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Lestari, Dewi, & Hasanah, 2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli layak diterapkan pada sebuah proses pembelajaran sebab bisa menjadikan suatu peningkatan dalam memotivasi dan keaktifan belajar peserta didik dalam sekolah. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Wahyuningrum, 2021) menunjukkan hasil bahwa penggunaan monopoli sebagai media pembelajaran cukup efektif dan dapat dijadikan salah satu media belajar mengajar. Penelitian sejalan selanjutnya yaitu penelitian oleh (Buchory, Homan, & Willy, 2022) menunjukkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan papan seperti monopoli sebagai media pembelajaran yang tidak membosankan atau terbatas mampu memberikan daya tarik dan efektivitas dengan semakin tinggi bila dilakukan perbandingan terhadap sebuah metode pembelajaran konvensional pada konteks pembelajaran mata kuliah pengantar akuntansi. Pendekatan ini juga memiliki dampak terhadap kualitas laporan keuangan yang dihasilkan oleh mahasiswa.

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli efektif dan menarik digunakan sebagai media pembelajaran. Namun belum ada penelitian mengenai monopoli perpajakan. Hal ini bisa digunakan sebagai dasar perancangan permainan monopoli pajak untuk memberikan edukasi kepada generasi muda terkait pajak sehingga tingkat kesadaran dan kepatuhan pajak di Indonesia dapat meningkat.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Dalam sebuah penelitian yang dilakukan mengadopsi pendekatan kualitatif sebagaimana menerapkan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Desain penelitian dan pengembangan untuk diadopsi bertujuan untuk menyelidiki, menguji, serta memperbaiki produk yang sudah ada, baik pada aspek tampilan ataupun fungsionalitasnya (Peranti, Purwanto, & Risdianto, 2019).

### **Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA pada Mahasiswa Jurusan Perpajakan. Dalam penelitian ini mahasiswa akan diberikan kuesioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan untuk diisi oleh mahasiswa, sehingga dapat mengetahui persepsi mahasiswa terhadap media inklusi pajak yang dikembangkan dalam bentuk Monopoli berbasis *website game*.

### **Sumber Data**

Penelitian ini menerapkan sebuah Data Sekunder yaitu sumber data penelitian dengan diperoleh menggunakan media perantara bukan dengan cara langsung. Data sekunder penelitian ini berupa data tentang jenis pajak, tarif pajak, perhitungan pajak, dan jumlah pajak yang harus dibayarkan. Data tersebut diambil dari buku dan peraturan perpajakan yang terbaru yaitu UU No. 7 Tahun 2021 tentang Harmonisasi Peraturan Perpajakan dan PP No. 35 Tahun 2023 tentang pajak dan retribusi daerah.

### Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dilakukan dengan membaca bahan rujukan pada beberapa buku, undang undang pajak, peraturan menteri keuangan, serta dokumen terkait. Data yang dikumpulkan berupa jenis pajak, tarif pajak, perhitungan pajak, dan jumlah pajak yang harus dibayarkan.

### Teknik Analisis Data

Tahapan analisis data dilakukan dengan menentukan, mengumpulkan, mengklasifikasikan dan membuat website game monopoli pajak. Adapun langkah-langkah dalam analisis data yaitu sebagai berikut:

1. Mengumpulkan data terkait jenis dan tarif pajak beserta perubahannya.
2. Merangkum tata cara perhitungan pajak sesuai peraturan perpajakan yang berlaku.
3. Membuat contoh perhitungan pajak dengan contoh kasus dan menyesuainya dengan basis monopoli umumnya.
4. Membuat *website game* monopoli pajak.

Pembuatan *website game* menggunakan model tiga dimensi (3D) yaitu *define* (pendefinisian), (*perancangan*), dan *develop* (pengembangan) (Hasanah & Nurfala, 2020). Berikut adalah penjelasan lebih lanjut tentang setiap tahap dalam perancangan Monopoli Pajak:

#### 1. *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* merupakan tahap mengidentifikasi tujuan dan sasaran dari permainan monopoli pajak. Tujuan ini dapat berkaitan dengan meningkatkan kesadaran pajak, meningkatkan inklusi pajak, atau bahkan sebagai alat edukasi tentang perpajakan bagi generasi muda. Selain itu, juga penting untuk menentukan target audiens yang akan menjadi pemain permainan monopoli pajak, misalnya, apakah permainan ini ditujukan untuk anak-anak, remaja, atau masyarakat umum.

#### 2. *Design* (Perancangan)

Tahap *design* merupakan tahap perancangan dengan mengembangkan konsep, *gameplay*, dan mekanisme permainan yang relevan dengan konteks perpajakan serta cocok dengan target *audiens*, khususnya generasi muda.

#### 3. *Development* (Pengembangan)

Tahap *Development* berupa kegiatan merealisasikan bentuk media yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Selain itu, pada tahap ini akan dilakukan uji coba produk dengan *black box testing* guna untuk mengetahui apakah web game tersebut sudah layak untuk di implementasikan dan pengujian dampak/respon mahasiswa terhadap website game ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Data Penelitian

Data Penelitian yang terdiri dari informasi mengenai jenis data, tarif pajak, perhitungan pajak, serta jumlah pajak yang harus dibayarkan dalam *web game* ini. Data tersebut diambil dari peraturan perpajakan terbaru yaitu UU No.7 Tahun 2021 tentang Harmonisasi Peraturan Perpajakan dan PP No. 35 Tahun 2023 tentang pajak dan retribusi daerah.

## Analisis Data

### Define (Pendefinisian)

Melalui analisis data secara kualitatif diharapkan dapat memberikan informasi yang akurat sehingga tujuan pembuatan *web game* monopoli pajak sebagai upaya penguatan inklusi pajak dapat terlaksana. Tahap Define dimulai dari menentukan target pengguna, materi perpajakan, dan pembuatan sketsa alur *web game* monopoli pajak. Berikut Penjelasannya :

#### 1. Target Pengguna Web Game Monopoli Pajak

Pembuatan *web game* ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran wajib pajak sebagai upaya dalam mendukung program Inklusi Kesadaran Pajak yang sedang dilaksanakan oleh Direktorat Jenderal Pajak. Adapun target pengguna *web game* ini yaitu generasi muda khususnya pelajar tingkat SMA.

#### 2. Materi Perpajakan yang akan dibahas pada *web game* monopoli pajak

Materi perpajakan yang akan dibahas pada *web game* ini adalah jenis pajak, tarif pajak, serta perhitungan pajaknya. Adapun materi perpajakannya yaitu sebagai berikut :

##### 1) Pajak Pusat (UU No. 36 Tahun 2008)

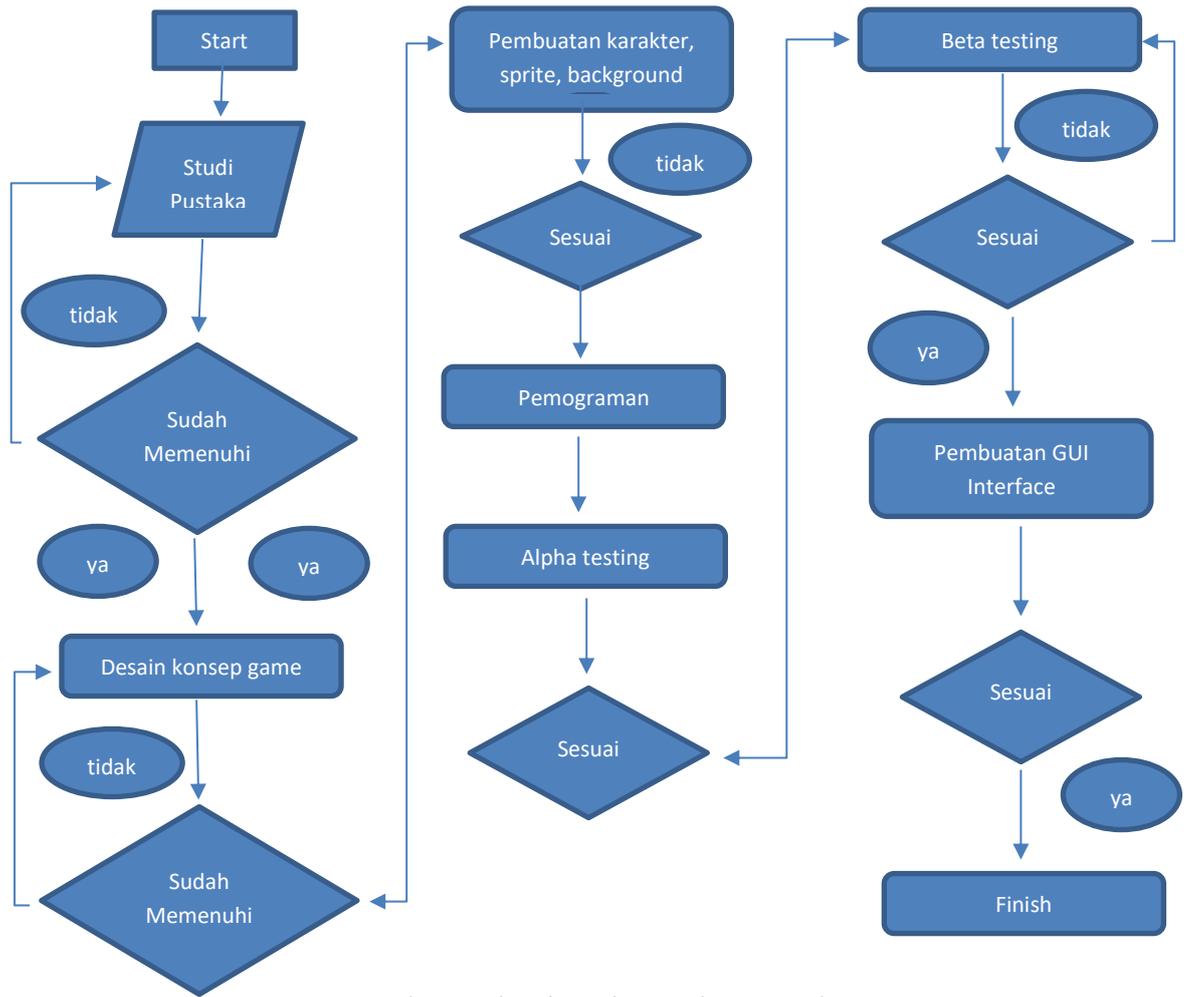
- a. Pajak Pertambahan Nilai (PPN), dimana setiap pembelian kartu hak milik dikenakan pajak sebesar 11%.
- b. Pajak Penghasilan Final 4 ayat (2) dikenakan tarif 10% ketika lawan main membayar sewa atas kepemilikan rumah yang dimiliki.
- c. Pajak Penghasilan Final dikenakan tarif 25% atas penghasilan yang diterima dari hadiah undian yang dicantumkan pada kartu dana umum.
- d. Pajak Penghasilan Final dikenakan tarif 20% atas bunga tabungan yang dicantumkan pada kartu dana umum.

##### 2) Pajak Daerah (PP No. 35 Tahun 2023)

- a. Bea Perolehan atas Tanah dan Bangunan (BPHTB) dikenakan pajak menggunakan tarif 5% yang dikalikan dari harga jual.
- b. Pajak Parkir, dikenakan pajak dengan tarif 20% dengan dilakukan perhitungan terhadap Dasar Pengenaan Pajak (DPP).
- c. Pajak Reklame, dikenakan pajak dengan tarif 20% dengan dilakukan perhitungan terhadap Dasar Pengenaan Pajak (DPP).
- d. Pajak Penerangan Jalan, dikenakan pajak dengan tarif 2,4% dengan dilakukan perhitungan terhadap Dasar Pengenaan Pajak (DPP).
- e. Pajak Bumi dan Bangunan (PBB), dicantumkan pada kartu dana umum.
- f. Pajak Hiburan, yaitu pajak yang dikenakan atas hiburan dan dicantumkan pada kartu dana umum.

#### 3. Sketsa Alur Pembuatan Web Game Monopoli Pajak

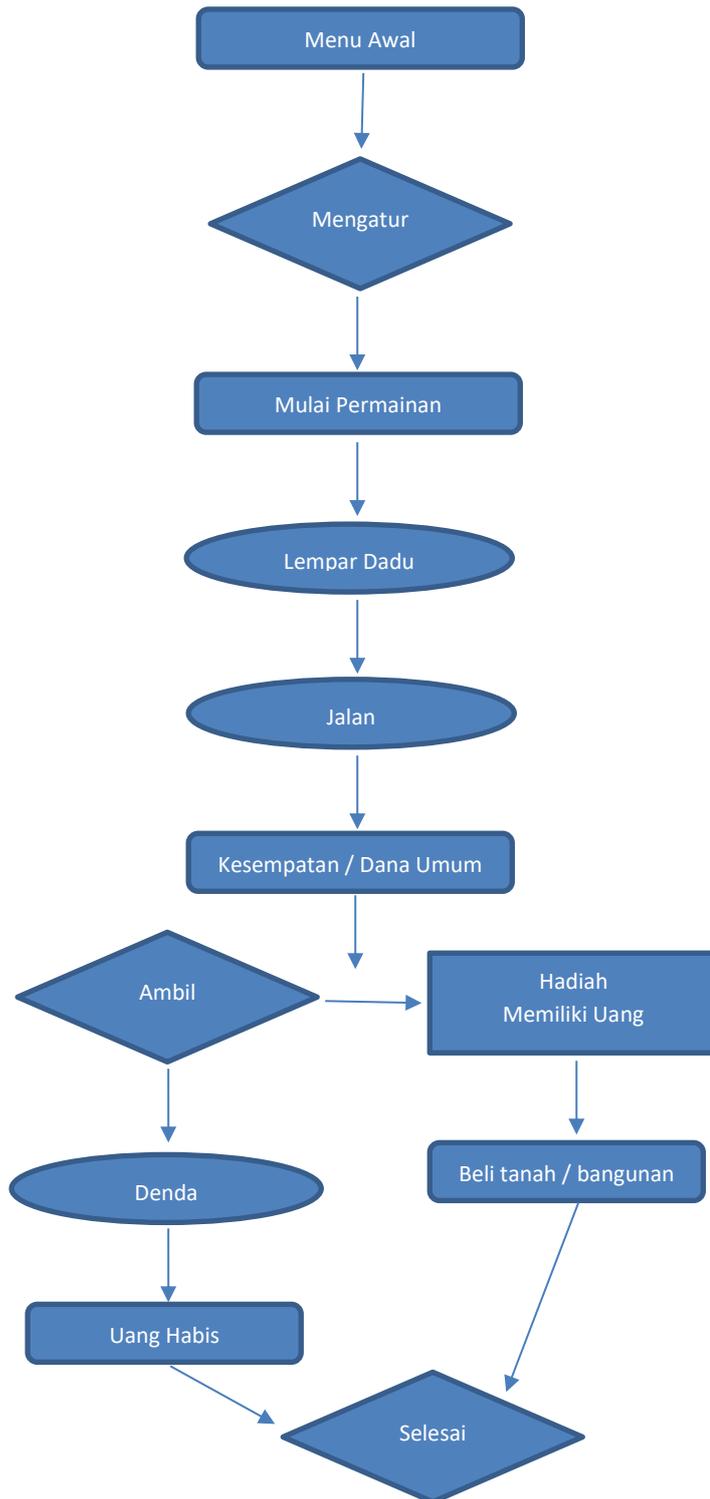
Sebelum membuat *web game*, diperlukan sketsa/rancangan alur. pembuatan *web game* dengan *flowchart* ditunjukkan dalam Gambar 1.



Gambar 1. Flowchart Alur Pembuatan Web Game  
Sumber : Diolah oleh Penulis (2023)

**Design (Perancangan)**

Pada tahap ini dibuat rancangan desain teknik web game monopoli pajak yang dapat dilihat pada Gambar 2. Pada flowchart ini dijelaskan alur permainan monopoli pajak, dimulai dari menu awal, mulai permainan, lempar dadu, mendapatkan kesempatan/dana umum, hadiah, membeli tanah/property, uang habis, dan game berakhir.



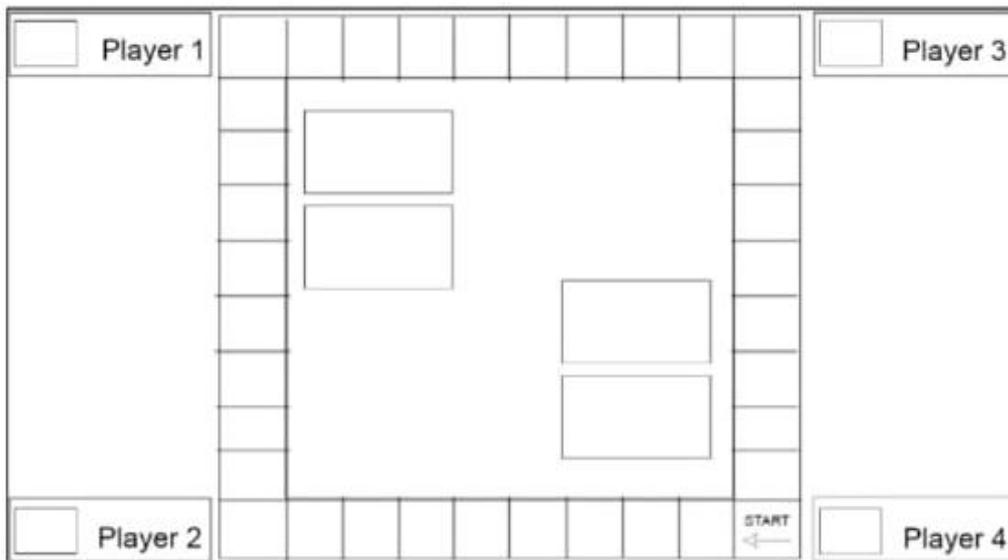
Gambar 2. Desain Teknik *Web Game* Monopoli Pajak  
Sumber : Diolah oleh Penulis (2023)

Perancangan awal tampilan monopoli pajak ditunjukkan dalam Gambar 3.



Gambar 3. Desain Menu *Web Game* Monopoli Pajak  
Sumber : Diolah oleh Penulis (2023)

Perancangan awal *board game* monopoli pajak ditunjukkan dalam Gambar 4.



Gambar 4. *Board Game* Monopoli Pajak  
Sumber : Diolah oleh Penulis (2023)

### **Development (Pengembangan)**

Tahap *Develop* (Pengembangan) merupakan pengimplementasian konsep yang sudah disusun pada tahap *Define* (Pendefinisian) dan *Design* (Pendefinisian). Pada tahap ini, *web game* monopoli pajak siap di uji coba untuk dimainkan.

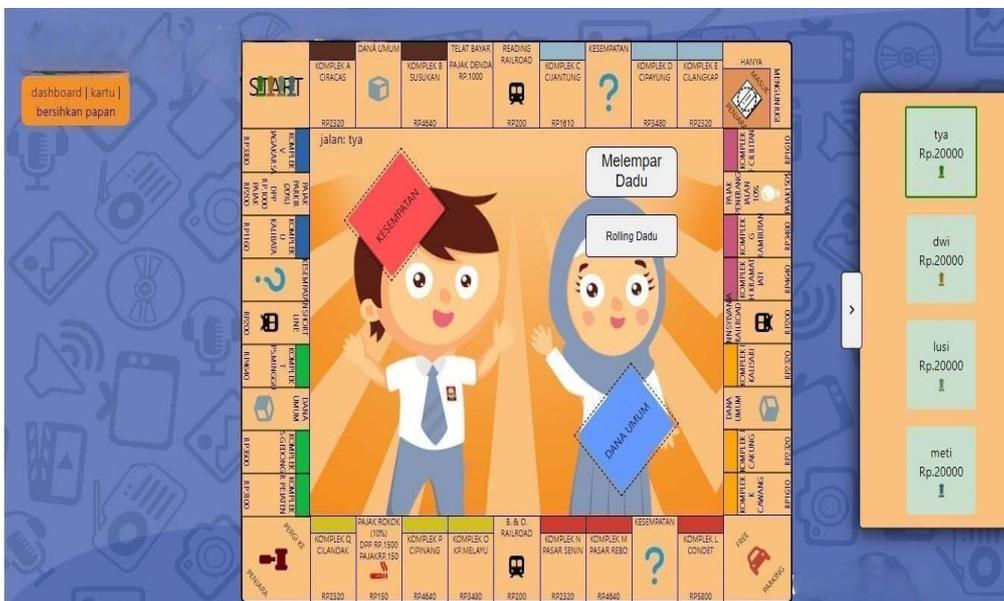
1. Tampilan Halaman Utama Monopoli Pajak



Gambar 5. Tampilan Halaman Utama Monopoli Pajak  
Sumber : Diolah oleh Penulis (2023)

Pertama, pada halaman ini para pemain dapat menginput nama-nama yang akan ikut bermain. Monopoli pajak ini dapat dimainkan antara 2-6 orang dengan cara mengklik Opsi “Add player+”. Setelah nama-nama diinput, selanjutnya pemain dapat mengklik Opsi “Play”.

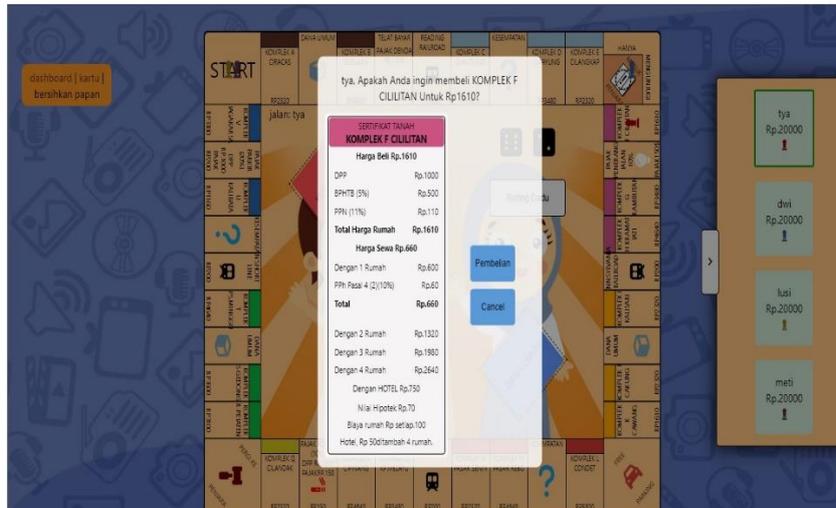
2. Tampilan Board Game Monopoli Pajak



Gambar 6. Tampilan Board Game Monopoli Pajak  
Sumber : Diolah oleh Penulis (2023)

Selanjutnya akan muncul tampilan board game monopoli pajak. Setiap pemain mendapatkan saldo awal sebesar Rp 20.000 untuk digunakan selama permainan berlangsung. Monopoli pajak ini dimulai di petak “START” serta dijalankan secara berkelanjutan berdasarkan beberapa angka yang dimunculkan dalam melempar dadu.

3. Tampilan Saat Pemain Berhenti di Petak Komplek



Gambar 7. Tampilan Saat Pemain Berhenti di Petak Komplek  
Sumber : Diolah oleh Penulis (2023)

Saat pemain berhenti di petak kompleks maka akan muncul icon penawaran pembelian bangunan. Di icon tersebut ditampilkan sebuah kartu hak milik yang berisikan harga beli dan harga sewa serta perhitungan pajaknya. Jika pemain ingin membeli bangunan tersebut maka pemain dapat mengklik opsi “Pembelian”. Harga beli bangunan yang dibayarkan pemain sudah termasuk pajaknya , yaitu dikenakan pajak Bea Perolehan Hak atas Tanah dan Bangunan (BPHTB) dengan tarif 5% dan Pajak Pertambahan Nilai (PPN) dengan tarif 11% dengan dilakukan perhitungan Dasar Pengenaan Pajak (DPP). DPP ini merupakan harga asli bangunan sebelum perhitungan pajak. Saat pemain A sudah mempunyai kartu hak milik di petak tersebut, lalu pemain lain berhenti di petak yang sudah menjadi milik pemain lain, maka pemain lain harus membayar sewa kepada pemain yang memiliki kartu hak milik. Pembayaran sewa ini pun dikenakan Pajak Final (PPH Pasal 4 ayat 2) yang besarnya 10%, dan perhitungannya pun telah dicantumkan di kartu hak milik.

4. Tampilan Saat Pemain Berhenti di Petak Dana Umum



Gambar 8. Tampilan Saat Pemain Berhenti di Petak Dana Umum  
Sumber : Diolah oleh Penulis (2023)

Saat pemain dihentikan dalam petak dana umum/kesempatan, menjadikan muncul tampilan kartu “Dana Umum/Kesempatan”. Kartu ini berisikan petunjuk/keterangan yang harus dipatuhi oleh pemain. Pada *web game* Monopoli Pajak kartu ini berisikan tentang keterangan pajak, seperti bayar pajak penghasilan, pajak restoran, dapat warisan tidak dikenakan pajak karena bukan objek pajak, dan pajak atas hadiah yang diterima. Hal inilah yang membedakan *web game* Monopoli Pajak dengan *game* monopoli pada umumnya.

Setelah *web game* dikembangkan, tahap selanjutnya yaitu melakukan uji coba *website game* monopoli pajak. Tujuan dari dilakukannya tahap uji coba *website game* ini untuk mengetahui respon dari pengguna (mahasiswa) setelah dimplementasikannya media monopoli pajak berbasis *website* ini. Uji coba ini dilakukan kepada 20 mahasiswa melalui penyebaran kuesioner yang berisi berapa pertanyaan-pertanyaan untuk menguji apakah produk ini layak digunakan. Dari hasil analisis data, penggunaan menu dan fitur *website game* mendapat respon 80% dinilai mudah digunakan. Lalu 100 peserta menilai bahwa *website game* ini dapat membantu mereka dalam meningkatkan pemahaman perpajakan dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran pajak. Adapun kekurangan dari *website game* ini menurut pengguna adalah tampilan *game* yang belum mendukung untuk dimainkan di *handphone* dan belum ada *session* untuk berakhir *gamenya*. Kekurangan tersebut akan menjadi saran perbaikan kedepannya.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah *web game* monopoli pajak sebagai upaya pengenalan pajak terhadap generasi muda. Tahapan pembuatan *web game* tersebut berupa tahapan *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), dan *development* (pengembangan). *Web game* ini telah di uji coba kepada mahasiswa perpajakan dan hasilnya penggunaan *web game* monopoli pajak ini dapat mempermudah pemahaman pajak generasi muda dan mengetahui perhitungan pajak sederhana sesuai dengan aturan perpajakan yang berlaku. Penelitian ini memiliki keterbatasan karena belum sampai ke tahap *dissemination* (penyebaran) ke masyarakat yang lebih luas dan hanya sampai ke tahap uji coba saja. Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu menambahkan materi perpajakan dan perhitungan yang lebih kompleks serta *web game* ini dapat sampai ke tahap *dissemination* (penyebaran).

Berdasarkan hasil penelitian terdapat berbagai hasil temuan yang dapat menjadi implikasi teoritis dan praktis. Pertama, temuan dari penelitian dapat digunakan sebagai pengembangan media inklusi kesadaran pajak. Temuan penelitian sebelumnya inklusi kesadaran pajak ini masih diterapkan melalui kurikulum saja.

Kedua, temuan penelitian dapat dijadikan sebagai media pembelajaran generasi muda seperti mahasiswa dalam memahami pembelajaran perpajakan dan dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya dalam pengembangan media inklusi perpajakan.

Ketiga, temuan penelitian menunjukkan bahwa media monopoli mempunyai dampak positif sebagai upaya dalam peningkatan inklusi kesadaran pajak karena melalui media permainan, materi perpajakan lebih mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan kesadaran pajak di kalangan generasi muda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alkhatib, A., Hamad, M., & Hermas, M. (2020). The Impact of Tax Ethics and Knowledge on Tax Compliance Among Palestine Wajib Pajak. *International Journal of Academic Research in Business and Sosial Sciences*, 10(6), 346-352.
- Arsandi, S. A., & Ahmad, n. (2022). Kebijakan Inklusi Kesadaran Pajak dan Strategi Komunikasi DJP: Studi Kasus Program Pajak Bertutur. *Jurnal Akuntansi Terapan Indonesia*, 5(1), 18-32.

- Artawan, I. G. (2020). The Effect of Service Quality to Build Taxpayer Trust and Satisfaction on Increasing Taxpayer Compliance in Gianyar Regency. *International of Journal Contemporary Research and Review*, 11(09), 21868 - 21883.
- Bern, A., Luis, G. P., Duarte, M. D., & Doderio, J. M. (2016). Motivation, Students needs and Learning Outcomes : A Hybrid Game-Based App For Enchanced Language Learning. *SpringerPlus*, 5, 1305.
- Buchory, H. A., Homan, H. S., & Willy, S. (2022). Effectiveness of Monopoly Accounting Game Media In Accounting Motivation and Learning Outcomes. *Jurnal Aset (Akuntansi Riset)*, 14(1), 11-20.
- Darmayasa, I., Wibawa, B. P., & Ketut, n. (2020). E-Filling dan Relawan Pajak dalam Meningkatkan Kepatuhan Wajib Pajak Orang Pribadi. *Jurnal Kajian Akuntansi*, 4(2), 208-227.
- Diamastuti, E. (2016). Ke (Tidak) Patuhan Wajib Pajak : Potret Self Assesment System. *Ekuitas : Jurnal Ekonomi dan Keuangan*, 20(3), 280-304.
- Fahri, L. M., & Qusyairi, L. (2019). Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran. *PALAPA*, 7(1), 149-166.
- Hamid, N. A., Ismail, I. S., Yunus, N., Jali, M. N., & Rosly, A. S. (2022). Taxpayer Perceptions of Tax Awareness, Tax Education, and Tax Complexity Among Small ang Medium Enterprises In Malaysia: A Quadrant Analysis Approach. *Universal Journal of Accounting and Finance*, 10(1), 231-242.
- Hasanah, U., & Nurfala, E. (2020). Uji Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Penyajian Data. *Prosiding Seminar nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 384-387.
- Jaya, I. L. (2019). Realita Kesadaran Pajak di Kalangan Generasi Muda (Mahasiswa) Yogyakarta dan Surabaya. *Jurnal Ilmiah Akuntansi*, 4(2), 161-183.
- Kwok, B. Y., & Yip, R. W. (2018). Is Tax Education Good or Evil for Boosting Tax Compliance? Evidence from Hong Kong. *Asian Economic Journal*, 32(4), 359-386.
- Lestari, K. I., Dewi, n. K., & Hasanah, n. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDn 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275-282.
- Mei, M., & Firmansyah, A. (2022). Kepatuhan Wajib Pajak dari Sudut Pandang Pengetahuan Pajak, Kualitas Pelayanan, Sanksi Pajak: Pemoderasi Preferensi Resiko. *EJurnal Akuntansi*, 32(11), 3272.
- Nurfitriana, M. A. (2019). Pengembangan Permainan Monopoli Berbasis CAI Sebagai Media Pembelajaran Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Jabatan, Tugas, dan Uraian Pekerjaan Kelas X MP 1 SMKn 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(4), 51-58.
- Peranti, Purwanto, A., & Risdianto, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Mofin (Monopoli Fisika Sains) Pada Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(1), 41-48.
- Perdana, E. S., & Dwirandra, A. A. (2020). Pengaruh Kesadaran Wajib Pajak, Pengetahuan Perpajakan, dan Sanksi Perpajakan Pada Kepatuhan Wajib Pajak UMKM. *EJurnal Akuntansi*, 30(6), 1458.
- Suciati, S., Septiana, I., Fita, M., & Untari, A. (2016). Efektivitas Media Monopoli Berbahasa (Monosa) dalam Pembelajaran Tematik Integratif di SD Kelas IV. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 130-144.
- Sutrisno, & Setyowati, M. (2017). Tax Education Program For Teachers In High School to Enchance Voluntary Tax Compliance. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 2017 (November Specal Issue IETC), 662-670.

- Wahyuningrum, R. (2021). The Use of Monopoly Learning Media in Increasing and Learning Motivation of Elementary School Students. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHes): Conference Series*, 4(5), 190-196.
- Zelmiyanti, R. (2021). Kepercayaan Publik, nilai Religiusitas Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak. *Journal of Applied Managerial Accounting*, 5(1), 114-123.