

Pajak di Era Teknologi: Media Pembelajaran AR (Augmented Reality) untuk Menguasai Pajak Penghasilan Pasal 22

Elsa Septia Winingsih^{1*}
¹Universitas Negeri Malang

[*elsa.septia.2204216@students.um.ac.id](mailto:elsa.septia.2204216@students.um.ac.id)

Abstrak

Di era modern yang serba digital dan dinamis pada saat ini, pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi agar memberikan pembelajaran yang menarik dan interaktif pada peserta didik. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dan memahami bagaimana media AR dapat dikembangkan pada media pembelajaran khususnya mata pelajaran perpajakan untuk materi pajak penghasilan pasal 22. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE). Namun, dalam penelitian ini, peneliti hanya melakukan hingga tahap Development saja, tanpa melakukan tahap implementasi dan evaluasi.

Kata Kunci: Augmented Reality, Pajak Penghasilan pasal 22, Model Pengembangan ADDIE

Abstract

In today's digital and dynamic modern era, education is required to follow technological developments in order to provide interesting and interactive learning to students. This research was conducted to find out and understand how AR media can be developed in learning media, especially tax subjects for tax material. income article 22. This research uses the ADDIE development model). However, in this research, researchers only carried out the Development stage, without carrying out the implementation and evaluation stages.

Keywords: Augmented Reality, Income Tax article 22, ADDIE Development Model

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah bagian penting dari kehidupan manusia dan merupakan faktor utama dalam memajukan suatu bangsa. Dengan memberikan pendidikan, setiap individu dapat mengembangkan potensi mereka, memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan. Di era modern yang serba digital dan dinamis pada saat ini, pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi agar memberikan pembelajaran yang menarik dan interaktif pada peserta didik.

Dalam konsep pendidikan, pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjadi antara individu dengan lingkungannya, yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman baru. Proses ini melibatkan penerimaan, pengolahan, penyimpanan, dan penggunaan informasi atau pengalaman oleh individu agar dapat mengubah perilaku atau meningkatkan kapasitas kognitif, emosional, dan sosialnya (Siregar, 2023). Dengan memberikan pembelajaran yang menarik untuk peserta didik suasana kelas akan lebih interaktif, sehingga peserta didik akan lebih antusias untuk melaksanakan pembelajaran.

Salah satu cara yang bisa digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif adalah dengan menyatukan pembelajaran dengan teknologi. Di era modern, teknologi berkembang dengan sangat cepat, dan manusia harus dapat menggunakannya, terutama dalam semua sistem yang sudah berbasis teknologi (Suminar, 2019). Oleh karena itu, menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran sangat penting.

Pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui AR (*Augmented reality*). Augmented Reality (AR) adalah sebuah teknologi yang dapat menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam lingkungan yang nyata dan kemudian memproyeksikan atau menampilkan benda maya secara real time. Ini dapat digunakan untuk membantu pengguna memahami konsep abstrak dan membuat struktur model objek lebih jelas, dan beberapa aplikasi AR bertujuan untuk memberi pengguna lebih banyak informasi tentang objek nyata (Mustaqim, 2016). . Dalam konteks pendidikan, AR dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih adaptif, interaktif dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran.

. Dalam bidang perpajakan, *Augmented Reality* (AR) dapat digunakan untuk membuat pelajaran lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Sebagai contoh, AR dapat menggambarkan proses perhitungan pajak, simulasi pengisian formulir pajak, atau bahkan menampilkan replika virtual dari kantor pajak. Ini dapat membantu siswa memahami konsep perpajakan yang abstrak dengan lebih realistis. Oleh karena itu, penggunaan realitas Augmented (AR) dalam bidang perpajakan dapat membantu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pelajaran topik yang seringkali dianggap rumit. Visualisasi interaktif dan immersif yang ditawarkan oleh AR juga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan kemampuan mereka untuk menerapkan apa yang mereka ketahui dalam situasi kehidupan nyata.

Dari uraian diatas maka peneliti mengambil penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AR (Augmented reality) Pada Pajak Penghasilan Pasal 22”. Tujuannya adalah untuk mengetahui dan memahami bagaimana media AR dapat dikembangkan pada media pembelajaran khususnya mata pelajaran perpajakan dengan materi pajak penghasilan pasal 22. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Namun, dalam penelitian ini, peneliti hanya melakukan hingga tahap Development saja.

KAJIAN PUSTAKA

Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sapriyah, 2019). Media pembelajaran adalah salah satu alat yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran sehingga anak-anak tertarik dengan apa yang diajarkan. Melalui media pembelajaran yang unik para peserta didik akan dapat termotivasi dan antusias dalam melaksanakan pembelajaran (Amelia Putri Wulandari, 2023). Dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai, guru dapat menyajikan informasi dalam berbagai format, seperti visual, audio, atau audiovisual, sehingga dapat mengakomodasi gaya belajar yang beragam di antara siswa. Media pembelajaran ini dapat membantu siswa memahami konsep abstrak atau kompleks melalui visualisasi, simulasi, atau contoh konkret.

AR (Augmented Reality)

Augmented Reality (AR) adalah kebalikan dari *Virtual Reality* (VR). VR menambahkan objek nyata ke dalam dunia maya, sedangkan augmented reality (AR) menambahkan objek maya ke dunia nyata (Ansori, 2016). Dengan kata lain, AR memungkinkan pengguna untuk melihat lingkungan sekitarnya yang nyata dengan tambahan objek virtual yang diproyeksikan atau ditampilkan secara real-time melalui perangkat seperti smartphone atau tablet. Salah satu

cara untuk mengimplementasikan AR adalah dengan menggunakan barcode atau penanda (marker) tertentu yang dapat dideteksi oleh kamera perangkat dan kemudian memunculkan objek virtual yang terkait dengan barcode tersebut.

Konsep Perpajakan Pasal 22

Menurut Resmi dalam jurnal (Muh. Ervan R Tarigan, 2015) Pajak Penghasilan Pasal 22 adalah pajak yang dipungut oleh bendaharawan pemerintah pusat maupun daerah, instansi atau lembaga pemerintah dan lembaga negara lain yang berkenaan pembayaran atas penyerahan barang, dan badan-badan tertentu baik badan pemerintah maupun swasta yang berkenaan dengan kegiatan di bidang impor atau kegiatan usaha di bidang lain. Pasal 22 Undang-Undang Pajak Penghasilan ini merupakan salah satu jenis pemotongan atau pemungutan pajak penghasilan yang diatur. Pemotongan atau pemungutan pajak ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap penghasilan yang diterima oleh wajib pajak, baik individu maupun perusahaan, dikenakan pajak sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Dengan demikian, pemerintah dapat memastikan bahwa setiap wajib pajak memenuhi kewajibannya dalam membayar pajak, sehingga menghasilkan peningkatan pendapatan negara dari sektor perpajakan.

Model ADDIE

Analyze, Design, Development, Implement, dan Evaluate adalah singkatan dari ADDIE. Konsep model ADDIE ini diterapkan untuk membangun kinerja pembelajaran dasar, yaitu ide membuat desain produk pembelajaran (Nizar, 2021). ADDIE adalah desain instruksional yang berpusat pada pembelajaran individu, sistematis, memiliki fase langsung dan jangka panjang, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia. Desain instruksional yang efektif ADDIE berfokus pada pelaksanaan tugas autentik, pengetahuan kompleks, dan masalah asli. Oleh karena itu, desain instruksional yang efektif mendorong kesetiaan yang tinggi antara lingkungan belajar dan pengaturan kerja yang sesuai. Dengan demikian, model ADDIE memberikan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur untuk merancang dan mengembangkan program pembelajaran yang efektif. Setiap fase dari proses ini saling terkait dan saling mendukung, mulai dari menganalisis kebutuhan dan tujuan pembelajaran, merancang kegiatan dan materi pembelajaran, mengembangkan sumber daya dan bahan ajar, mengimplementasikan program, dan, jika diperlukan, mengevaluasi dan merevisi program.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan Research and Development dengan model pengembangan ADDIE. Model ini menggunakan beberapa tahapan sesuai dengan namanya yaitu :

1. Tahap Analisis (*Analyzing*)
Pada tahap ini, kebutuhan, masalah, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dianalisis. Faktor-faktor seperti karakteristik peserta didik, lingkungan belajar, sumber daya yang tersedia, dan lainnya juga dilakukan analisis.
2. Tahap Desain (*Design*)
Berdasarkan hasil analisis, dilakukan desain pembelajaran. Desain ini mencakup tujuan pembelajaran, strategi, metode, media, dan evaluasi yang akan digunakan selama proses pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)
Pada tahap ini, desain pembelajaran yang telah dibuat kemudian dikembangkan menjadi produk pembelajaran yang sesungguhnya. Pada penelitian kali ini peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis AR yang diaplikasikan pada mata pelajaran perpajakan
4. Tahap Implementasi (*Implementation*)
Pada tahap ini, produk pembelajaran yang telah dikembangkan selanjutnya diimplementasikan atau digunakan dalam proses pembelajaran yang sebenarnya. Produk pengembangan digunakan pada saat pembelajaran berlangsung.
5. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)
Tahap akhir adalah melakukan evaluasi terhadap proses dan hasil pembelajaran. Evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan atau masalah yang muncul selama proses pembelajaran, sehingga dapat dilakukan perbaikan atau revisi terhadap produk pembelajaran yang telah dikembangkan.

Kelima tahap dalam model ADDIE ini bersifat sistematis dan siklus, yang berarti bahwa setiap tahap saling terkait dan dapat diulang kembali jika diperlukan perbaikan atau revisi. Model ini memberikan kerangka kerja yang terstruktur dalam merancang dan mengembangkan program pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan. Namun pada penelitian ini peneliti melakukan hanya sampai tahap pengembangan saja tanpa melakukan tahap implementasi dan tahap evaluasi.

Pendekatan yang dilakukan pada penelitian ini adalah pendekatan interpretatif fenomenologi. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan fokus penelitian yang bertujuan untuk memahami pengalaman peserta didik dalam menggunakan AR yang telah dirancang. Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif berupa data deskriptif yang diperoleh dari dokumen yang digunakan dalam pengembangan aplikasi AR. Teknik analisis data yang digunakan yaitu adalah analisis tematik. Analisis ini digunakan karena sesuai dengan pendekatan interpretative fenomenologi yang bertujuan untuk mengungkap dan memahami pengalaman pengguna secara mendalam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis AR (*Augmented reality*) ini dilakukan pada mata pelajaran perpajakan dengan materi pajak penghasilan pasal 22. Pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki tahapan-tahapan dalam melakukan pengembangan tersebut. Berikut ini tahapan yang dilakukan :

Tahapan Analisis

Pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan dan tujuan pembelajaran pada mata pelajaran perpajakan materi Pajak Penghasilan pasal 22. Setelah dilakukan analisis , peneliti memperoleh data bahwa pada mata pelajaran ini dibutuhkan suatu media yang bisa digunakan agar materi bisa tersampaikan pada peserta didik dan bisa menarik minat peserta didik untuk mendalami materi tersebut. Tujuan pembelajaran pada mata pelajaran ini meliputi pemahaman dari peserta didik mengenai pengertian PPh pasal 22, pemungut dan objek pajak pada pasal 22, dan perhitungan PPh pasal 22. Peneliti juga mengidentifikasi karakteristik peserta didik dan diperoleh data bahwa sebagian besar peserta didik lebih tertarik dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang unik, karena peserta didik banyak yang merasa jenuh dan bosan saat media yang digunakan berupa modul atau sejenisnya. Kemudian peneliti juga

menganalisis sumber daya dan fasilitas yang dapat digunakan. Setelah analisis dilakukan diperoleh bahwa fasilitas yang dapat memadai peserta didik yaitu smartphone milik peserta didik yang dapat dimanfaatkan untuk media dalam pembelajaran.

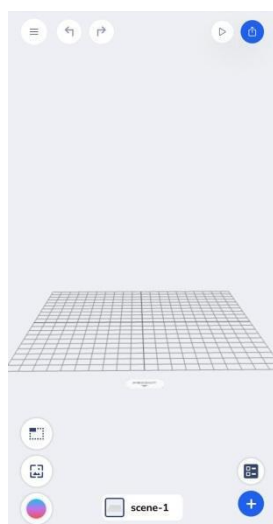
Tahap Desain

Setelah tahap analisis dilakukan, peneliti mulai merancang media pembelajaran yang digunakan peserta didik agar pembelajaran bisa tersampaikan dengan baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran dari materi tersebut. Pada tahap ini, peneliti mendesain media pembelajaran berbasis AR (*Augmented reality*) untuk mata pelajaran perpajakan dengan materi pajak penghasilan pasal 22. Tahap awal, peneliti membuat rangkuman materi yang dibutuhkan. Kemudian peneliti menggunakan aplikasi Assemblr Studio yang digunakan untuk membuat media pembelajaran tersebut. Pada aplikasi ini peneliti mendesain media melalui aplikasi assemblr studio dengan menggunakan fitur 3D yang ada didalamnya. Setelah peneliti mendesain *icon* 3D peneliti memberikan keterangan yang isinya tentang materi pajak penghasilan pasal 22. Pada tahap terakhir peneliti memberikan audio agar peserta didik dapat menikmati saat menggunakan media tersebut.

Tahap Pengembangan

Pada tahap ini, peneliti mulai menggunakan aplikasi Assemblr Studio untuk membuat pengembangan media pembelajaran berbasis AR (*Augmented reality*). Langkah awal, peneliti merangkum materi yang akan disampaikan. Penyusunan materi ini berdasarkan pada kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Materi yang dimasukkan meliputi pengertian pajak penghasilan pasal 22, objek dan pemungut pajak pada pajak penghasilan pasal 22 dan cara menghitung pajak penghasilan pasal 22. Kemudian setelah membuat rangkuman materi yang dilakukan peneliti yaitu membuka Assemblr Studio untuk membuat media pembelajaran berbasis AR (*Augmented reality*).

Gambar SEQ Figure * ARABIC 1 Tampilan Awal Assemblr Studio



Sumber : Penulis

Gambar 1 menunjukkan tampilan awal Assemblr Studio digunakan. Pada tahap awal ini peneliti dapat memilih fitur- fitur yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran tersebut.

Langkah selanjutnya peneliti dapat menyusun desain yang melalui fitur 3D yang ada pada aplikasi tersebut.

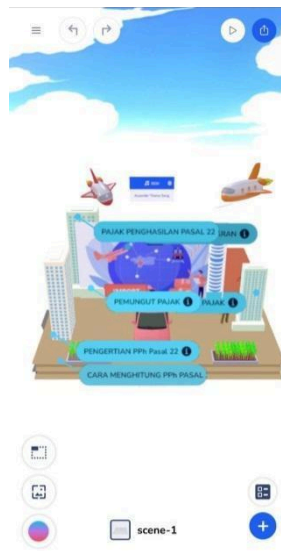
Gambar 2 Setelah Penyusunan icon 3D



Sumber : Penulis

Gambar 2 menunjukkan tampilan saat Assemblr Studio sudah digunakan dengan menyusun icon 3d yang ada pada aplikasi tersebut, Pada tahap ini pengguna dapat menyesuaikan icons mana yang akan digunakan sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Langkah selanjutnya yaitu memasukkan rangkuman materi pada AR tersebut.

Gambar 3. Pemberian Materi dan Audio



Sumber : Penulis

Gambar 3 menunjukkan tampilan saat materi sudah dimasukkan dalam media tersebut. Peserta didik dapat menekan judul materi dan rangkuman tentang materi tersebut akan muncul.

Tampilan yang digunakan juga berhubungan dengan materi PPh Pasal 22 sehingga dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran dan peserta didik juga tidak merasa bosan dalam membaca materi yang disampaikan. Yang terakhir yaitu pemberian audio agar peserta didik juga bisa menikmati musik saat media pembelajaran digunakan.

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) untuk mata pelajaran perpajakan, khususnya materi Pajak Penghasilan Pasal 22. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Namun, dalam penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu peneliti hanya melakukan tahap analisis, desain, dan pengembangan, sedangkan tahap implementasi dan evaluasi tidak dilakukan. Saran untuk peneliti selanjutnya agar melakukan semua tahapan yang ada agar bisa melakukan evaluasi agar lebih baik dalam pembuatan media pembelajaran selanjutnya.

Tahapan yang dilakukan yaitu menganalisis kebutuhan, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan sumber daya yang tersedia. Ditemukan bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk menyampaikan materi Pajak Penghasilan Pasal 22. Selanjutnya merancang media pembelajaran berbasis AR menggunakan aplikasi Assemblr Studio. Mendesain ikon 3D dan memberikan keterangan materi serta audio. Penggunaan Assemblr Studio untuk membuat media pembelajaran AR dengan memanfaatkan fitur 3D dan memasukkan rangkuman materi.

Dalam penelitian ini, proses pengembangan media pembelajaran AR mengikuti tahapan yang sistematis dan terstruktur sesuai dengan model ADDIE. Meskipun tidak sampai pada tahap implementasi dan evaluasi, penelitian ini memberikan gambaran tentang pengembangan media pembelajaran AR yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi perpajakan, khususnya Pajak Penghasilan Pasal 22.

Penelitian ini memiliki implikasi teoritis yaitu mendukung pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran, yang sejalan dengan teori pembelajaran modern yang menekankan pemanfaatan sumber daya digital dan multimedia untuk menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan menarik. Media pembelajaran berbasis AR dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar yang efektif untuk menyampaikan materi Pajak Penghasilan Pasal 22 kepada peserta didik, dengan cara yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode tradisional. Pengembangan media pembelajaran berbasis AR dapat mendorong guru dan lembaga pendidikan untuk memanfaatkan teknologi terkini dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih atraktif dan relevan dengan perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia Putri Wulandari, A. A. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar . *Jurnal Pendidikan Volume 05, No 02* , 3929-2920. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Ansori, Y. Y. (2016). Teknologi Augmented Reality. *Majalah Ilmiah* .
- Muh. Ervan R Tarigan, J. M. (2015). Perhitungan dan Pelaporan Pajak Penghasilan Pasal 22 atas Pengadaan Barang Pada Kantor Badan Perencanaan Pembangunan Penanaman Modal

dan Statistik Daerah Kabupaten Bolaang Mongondow . *Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi* No. 03, 155-156.

- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran . *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* Vol.13, No. 2 , 174. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>
- Nizar, F. H. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design,Development, Implementation, and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam . *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* Vol 1, 29.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar . *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* Vol.2, No.1 , 471-472.
- Siregar, A. S. (2023). Pemanfaatan Media Belajar Berbasis Artificial Intelegency Dalam Pembelajaran di Man 2 Padangsidempuan . *Asosiasi Dosen Peneliti Ilmu Keislaman dan Sosial* , 238-239. <http://dx.doi.org/10.62086/al-murabbi.v1i2.483>
- Suminar, D. (2019). Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi . *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* Vol. 2, No.1, 774-775.