

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN COUNTAX DICEBOARD SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN LITERASI AKUNTANSI DAN PAJAK MAHASISWA

Laras Pratiwi

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Perjuangan Tasikmalaya
laraspratiwi@unper.ac.id

Intan Rahayu

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Perjuangan Tasikmalaya
intanrahayu@unper.ac.id

Hatma Heris Mahendra

*Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Perjuangan
Tasikmalaya*
hatmaheris@unper.ac.id

Rima Anggraeni

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Perjuangan Tasikmalaya
1902020031@unper.ac.id

Article History:

Received: 26 Desember 2022

Revised: 17 Februari 2023

Accepted: 19 Februari 2023

DOI:

<https://doi.org/10.29303/jaa.v7i2.183>

Abstract: *This study compares student literacy before and after learning media development Countax Diceboard. This research is comparative research with purposive sampling. The number of samples is 32 accounting students. This research shows an increased accounting and tax literacy among students after using Countax Diceboard learning media. The novelty of this research is to test the learning media development of Countax Diceboard. Countax stands for Accounting & Taxation, while Diceboard is a game board edutainment-based learning media development model. The implication of this research is to develop creative and innovative learning models to contribute to increasing student accounting and tax literacy. Students with sound accounting and tax literacy can play an active role in society to improve taxpayer compliance and state tax revenues.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan literasi mahasiswa

sebelum dan setelah menggunakan produk pengembangan media pembelajaran berupa Countax Diceboard. Penelitian ini merupakan penelitian komparatif dengan Teknik sampling purposive. Sampel penelitian berjumlah 32 mahasiswa akuntansi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan literasi akuntansi dan pajak mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran Countax Diceboard. Kebaharuan dari penelitian ini adalah menguji produk pengembangan media pembelajaran Countax Diceboard. Countax merupakan singkatan dari Accounting & Taxation sedangkan Diceboard merupakan model pengembangan media pembelajaran berbasis game board edutainment. Implikasi dari penelitian ini yaitu menciptakan model pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif sehingga hasil penelitian mampu berkontribusi terhadap peningkatan literasi akuntansi dan pajak mahasiswa. Mahasiswa dengan literasi akuntansi dan pajak yang baik dapat berperan aktif di masyarakat untuk meningkatkan kepatuhan pajak, dan secara tidak langsung mampu meningkatkan penerimaan pajak yang optimal bagi negara

Keywords: Edutainment; Diceboard; Tax Literacy

Kata kunci: Media Pembelajaran; Diceboard; Literasi Pajak

PENDAHULUAN

Pajak sebagai sumber utama pendapatan Negara Indonesia mampu mendorong tujuan *SDGs* dari perspektif ekonomi. Pajak merupakan instrumen fiskal yang vital karena berperan penting dalam menstimulasi roda perekonomian, mengurangi kemiskinan dan menjadi sumber pendanaan pembangunan negara. Penerimaan pajak sangat dipengaruhi oleh kepatuhan Wajib Pajak (WP). Kepatuhan WP adalah suatu kondisi WP untuk memenuhi seluruh kewajibannya yang terdiri dari kepatuhan pajak formal dan kepatuhan pajak materil (Pratiwi & Somantri, 2021). Faktanya kepatuhan Wajib Pajak (WP) di Indonesia masih belum optimal. Hal ini terjadi karena salah satunya disebabkan oleh kurangnya literasi pajak yang diperoleh di dunia Pendidikan (Sustiyo, 2022).

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan pengetahuan akuntansi dan pajak mahasiswa. Pendidikan informal yang diterima di lingkungan keluarga dan pendidikan formal yang diterima di perguruan tinggi memberikan sumbangsih terhadap literasi akuntansi dan pajak mahasiswa. Literasi akuntansi dan pajak yang baik dapat diperoleh setiap mahasiswa apabila proses belajar di kelas efektif. Proses pembelajaran merupakan proses sarana transfer ilmu secara terstruktur dan terencana dari pendidik terhadap siswanya. Penelitian yang dilakukan oleh (Susilo & Prasetyo, 2020) menjelaskan bahwa masih banyak kendala-kendala yang dihadapi pada proses pembelajaran, misalnya seperti antusias mahasiswa yang minim, strategi pembelajaran yang kurang tepat, serta terbatasnya kemampuan tenaga pendidik untuk memanfaatkan media pembelajaran. Peneliti telah melakukan survei pendahuluan terkait pengalaman belajar mahasiswa akuntansi di kelas, adapun hasil sebaran kuesioner adalah sebagai berikut ini :

Tabel 1
Hasil Kuesioner Pendahuluan

Kuesioner Pendahuluan	Sangat Setuju		Setuju		Tidak Setuju		Sangat Tidak Setuju		Total Responden	
	Resp	%	Resp	%	Resp	%	Resp	%		
Saya merasa tegang dan takut ketika mempelajari mata kuliah akuntansi	3	9%	15	47%	14	44%	0	0%	32	100%
saya mudah merasa bosan apabila menemukan kesulitan dalam proses belajar akuntansi	5	16%	14	44%	11	34%	2	6%	32	100%
Media pembelajaran yang inovatif memberi pengaruh yang besar bagi saya dalam memahami akuntansi	18	56%	14	44%	0	0%	0	0%	32	100%
Saya mengharapkan proses belajar yang inovatif, kreatif dan menyenangkan	22	69%	10	31%	0	0%	0	0%	32	100%

Sumber : Data diolah oleh peneliti

Peneliti melakukan penyebaran kuesioner terhadap 32 responden. Kuesioner disebarkan kepada mahasiswa akuntansi yang dipilih secara acak. Berdasarkan tabel 1 didapati bahwa 18 orang responden atau setara dengan 56% sampel mahasiswa merasa tegang dan takut ketika belajar mata kuliah akuntansi dan perpajakan. 19 orang atau setara dengan 60% sampel mahasiswa akuntansi mudah merasa bosan untuk belajar akuntansi dan perpajakan apabila menemukan kesulitan dalam proses pembelajaran. Hasil kuesioner juga menunjukkan bahwa mayoritas responden mengharapkan proses belajar yang kreatif dan inovatif.

Hasil kuesioner pendahuluan memberikan kesimpulan bahwa mahasiswa masih mengalami berbagai masalah ketika belajar akuntansi

dan pajak. Fenomena ini terjadi karena adanya stigma bahwa akuntansi dan pajak dipandang sebagai mata kuliah yang sulit dipelajari. Perlunya ketelitian untuk melakukan analisis, perhitungan, pencatatan dan pelaporan transaksi keuangan, ditambah adanya standar akuntansi yang berlaku dan undang-undang perpajakan yang bersifat dinamis menjadi salah satu alasan mahasiswa tidak maksimal dalam proses pembelajaran. Tentu saja kondisi ini memerlukan solusi, karena jika dibiarkan dapat menyebabkan minimnya ilmu dan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diajarkan, dalam hal ini khususnya materi akuntansi dan pajak. Mahasiswa diharapkan memiliki wawasan dan kemampuan yang sesuai dengan bidangnya agar mampu bersaing dan berkontribusi di masyarakat. Minimnya literasi mahasiswa khususnya akuntansi dan pajak akan menyebabkan terhambatnya tujuan yang hendak dicapai pemerintah dari sisi ekonomi yaitu optimalnya penerimaan pajak negara.

Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan hasil belajar mahasiswa sebelum dan setelah menggunakan produk pengembangan media pembelajaran berupa *Countax Diceboard*. *Countax Diceboard* adalah hasil/produk pengembangan media pembelajaran dengan model *board game*. *Board game* merupakan jenis permainan yang terdiri dari bagian-bagian yang dapat dipindahkan, ditempatkan, atau digerakkan pada permukaan papan yang telah diberi tanda atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan permainan dan biasanya memiliki tujuan yang harus dicapai. *Countax Diceboard* merupakan pengembangan media pembelajaran sejenis permainan *monopoly* yang dimodifikasi sedemikian rupa sehingga sangat aplikatif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Kebaharuan dari penelitian ini adalah menguji produk pengembangan media pembelajaran *Countax Diceboard*. *Countax* merupakan singkatan dari *Accounting & Taxation* sedangkan *Diceboard* merupakan model pengembangan media pembelajaran berbasis *game board edutainment*. Penelitian ini bersifat penting karena hasil dari penelitian ini memberikan kontribusi terhadap peningkatan literasi akuntansi dan pajak mahasiswa. Mahasiswa dengan literasi akuntansi dan pajak yang baik mampu berperan aktif di masyarakat untuk meningkatkan kepatuhan pajak, sehingga secara tidak langsung literasi mampu meningkatkan penerimaan pajak yang optimal bagi negara.

TELAAH LITERATUR DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Mengacu pada *Internal Revenue Service (IRS)*, kepatuhan Wajib Pajak (WP) didefinisikan ketika WP telah memenuhi tiga variabel, yaitu 1) kepatuhan WP dalam menyerahkan SPT tepat waktu; 2) kepatuhan WP membayar pajak dengan tepat); dan 3) kepatuhan WP melakukan pelaporan pajak. Kepatuhan pajak merupakan dasar dari penerimaan

pajak yang optimal, sedangkan kepatuhan pajak sangat bergantung terhadap literasi pajak itu sendiri (Bornman & Ramutumbu, 2019).

Literasi akuntansi mengacu pada *Accounting Literacy Foundation* merupakan kemampuan individu untuk memahami dan mengomunikasikan informasi keuangan yang tersaji dalam laporan keuangan berupa laporan posisi keuangan, laba rugi, perubahan modal, arus kas dan catatan atas laporan keuangan. Literasi akuntansi sangat bermanfaat bagi individu untuk dapat melihat dan menggambarkan masalah keuangan dengan jelas dan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan.

Literasi pajak mengacu pada pendapat (Pham et al., 2021) merupakan pengetahuan, keterampilan dan kepercayaan diri seseorang untuk membuat keputusan pajak yang dapat dipertanggungjawabkan dan mampu memprediksi dengan benar implikasi pajak yang mungkin timbul dari pilihan tersebut. Literasi pajak menurut (Ibda, 2019) merupakan perilaku individu untuk memahami peraturan perpajakan dan menggunakannya untuk memenuhi kewajiban perpajakannya. Sedangkan (Bornman & Wassermann, 2019) menjelaskan literasi pajak sebagai kemampuan dinamis individu untuk memenuhi kewajiban pajak.

Literasi akuntansi dan pajak sangat berguna sebagai dasar memenuhi kewajiban perpajakan dan pengambilan keputusan keuangan. Adanya literasi juga bermanfaat bagi individu untuk memahami konsekuensi finansial yang mungkin timbul sebagai dampak perkembangan peraturan perundang-undangan dan kompleksitas keuangan secara global. Pemerintah telah berupaya untuk meningkatkan kepatuhan pajak dengan mengesahkan Undang-Undang No.7 tahun 2021 tentang Harmonisasi Peraturan Perpajakan (UU HPP). UU HPP merupakan kebijakan fiskal yang berfokus terhadap perbaikan defisit anggaran dan penerimaan pajak negara. Adanya UU HPP diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap tata kelola perpajakan dan penerimaan pajak. Penelitian yang dilakukan oleh (Permatasari, 2022) mengungkapkan bahwa masih banyak Wajib Pajak yang belum memahami isi dari UU HPP sehingga implementasi dari kebijakan fiskal tersebut masih belum maksimal, padahal literasi merupakan dasar terwujudnya kepatuhan pajak dan penerimaan pajak negara yang optimal.

Salah satu strategi untuk memperkuat literasi akuntansi dan pajak pada mahasiswa adalah mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang inovatif mampu memberikan kemudahan bagi pendidik untuk menyampaikan materi yang diajarkannya kepada mahasiswa. Media pembelajaran terdiri dari berbagai jenis, salah satunya media pembelajaran dengan pendekatan *edutainment*. *Edutainment* atau *game* edukatif merupakan sistem pembelajaran yang menerapkan pola *Learning by doing*. *Edutainment* adalah kata yang berasal dari gabungan hiburan dan Pendidikan. *Edutainment* dapat digunakan sebagai salah satu

pengembangan model media pembelajaran (Colace et al., 2006). *Edutainment* digunakan untuk menarik perhatian belajar mahasiswa dan membuat fokus pada materi ajar selama proses pembelajaran (Okan, 2003). Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *game* edukatif diaplikasikan dengan cara bermain melalui tantangan-tantangan yang disusun dalam bentuk permainan.

Penelitian yang dilakukan (Umami & Adha, 2021) menyimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dengan menggunakan *game based learning* lebih tinggi dibanding siswa dengan metode belajar konvensional. Penelitian yang dilakukan oleh (Argan & Sever, 2020) juga menunjukkan bahwa *edutainment* memiliki peran penting dalam kegiatan kelas dan mempengaruhi tingkat kepuasan siswa dalam berinteraksi dengan pendidik. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan hasil literasi mahasiswa mengenai kemampuan akuntansi dan pajaknya setelah menggunakan media pembelajaran *Countax Diceboard*. Oleh karena itu hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ha : terdapat peningkatan literasi akuntansi dan pajak mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran *Countax Diceboard*

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian komparatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membandingkan hasil studi dan peningkatan literasi akuntansi dan pajak mahasiswa setelah memanfaatkan media pembelajaran *Countax Diceboard*. Populasi pada penelitian ini berupa mahasiswa akuntansi Universitas Perjuangan Tasikmalaya. Pengambilan sampel menggunakan Teknik *purposive sampling*. Kriteria sampel yaitu mahasiswa aktif prodi akuntansi yang telah menerima mata kuliah pengantar akuntansi dan perpajakan 1. Berdasarkan kriteria, maka jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 32 orang. Penelitian ini menggunakan data primer berupa nilai *pre-test* dan *post-test* mahasiswa sebelum dan setelah memanfaatkan media pembelajaran *Countax Diceboard*. Tahap awal pengumpulan data berupa penyebaran kuesioner pengalaman belajar mahasiswa. Tahap kedua yaitu memberikan *Pre-Test* kepada mahasiswa untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman akuntansi dan pajak mahasiswa sampel. Tahap ketiga adalah pemanfaatan media pembelajaran *Countax Diceboard* dan penyelenggaraan *Post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran *Countax Diceboard*.

Analisis data pada penelitian menggunakan Uji normalitas dan uji komparatif. Uji normalitas pada bertujuan untuk menguji apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Shapiro Wilk*. Uji Saphiro Wilk menurut (Setianingsih

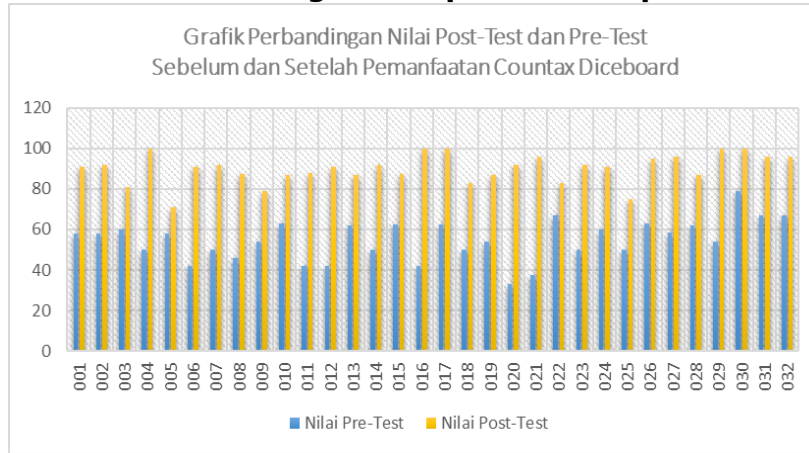
et al., 2020) sangat representatif untuk digunakan pada penelitian dengan jumlah sampel kurang dari 50. Pengujian komparatif dalam penelitian ini menggunakan uji beda *Paired sample T-test*. Pengujian bertujuan untuk menguji apakah terdapat perbedaan dari dua sampel yang berpasangan yang ditandai dengan adanya perbedaan rata-rata sebelumnya dan rata-rata sesudahnya. *Paired sample T-test* dapat digunakan pada penelitian dengan data berdistribusi normal. Adapun kaidah keputusan yang digunakan yaitu: jika nilai (*2 tailed*) *Sig.* $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak H_a diterima atau dengan kata lain terdapat peningkatan literasi akuntansi dan pajak mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran *Countax Diceboard*; jika nilai (*2 tailed*) *Sig.* $> 0,05$ maka H_0 diterima H_a ditolak atau dengan kata lain tidak terdapat peningkatan literasi akuntansi dan pajak mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran *Countax Diceboard*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tahap pertama penelitian ini adalah memberikan *pret-test* terhadap 32 responden mahasiswa. Soal *pret-test* terdiri dari 24 soal teori dan hitungan yang berkaitan dengan akuntansi dan pajak. Waktu mengerjakan soal *Pre-test* adalah 30 menit, setelah melakukan *pre-test* mahasiswa memasuki tahap kedua yaitu simulasi pemanfaatan media pembelajaran *Countax Diceboard*. Materi simulasi berkaitan dengan materi akuntansi dan pajak yang masih berkaitan dengan tahapan *pre-test*. Proses simulasi *Countax Diceboard* berlangsung selama 3 SKS perkuliahan atau setara dengan 150 menit. Mahasiswa bermain *Countax Diceboard* sambil belajar teori-teori dan perhitungan akuntansi serta perpajakan. Tahap terakhir yang dilakukan pada penelitian ini adalah *post-test*. Setelah simulasi *Countax Diceboard* selesai, mahasiswa diberikan soal *Post-Test* yang berkaitan dengan materi simulasi *Countax Diceboard*. Hal ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat peningkatan literasi pajak dan akuntansi mahasiswa setelah memanfaatkan media pembelajaran *Countax Diceboard*. Berikut ini adalah hasil *pre-test* dan *post-test* 32 mahasiswa yang dijadikan sampel penelitian:

Gambar 1
Grafik Perbandingan nilai pre-test dan post-test



Apabila dirinci hasil *pre-test* dan *post-test* dari 32 mahasiswa yang menjadi sampel maka tersaji pada tabel sebagai berikut ini :

Tabel 2
Hasil Pre-Test dan Post-Test Mahasiswa Sampel

Kode Responden	Nama Responden	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test
001	Ajeng rahmah S	58	91
002	Anisa	58	92
003	Anita Pratiwi	60	81
004	Arisdian	50	100
005	Delis Rohbiah	58	71
006	Devin Tanwin	42	91
007	Dewi Intan	50	92
008	Dikri F	46	87.5
009	Dinda Naziah	54	79
010	Elsa Hapita	63	87
011	Fitri Agistiani	42	88
012	Fitri Rahmayani	42	91
013	Ilma Alya	62	87
014	Isny	50	92
015	Listia	62.5	87.3
016	M.Rizal	42	100
017	M.Silmi	62.5	100
018	Mahesa Salsabila	50	83
019	Nabila A	54	87
020	Nisrina	33	92
021	Raden Tri	37.5	96
022	Ridwan	67	83

Kode Responden	Nama Responden	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test
023	Rifki	50	92
024	Acep	60	91
025	Rini Indriani	50	75
026	Sani Khoerunisa	63	95
027	Sekarintan	58.3	96
028	Shifa Nirmala	62	87
029	Sofyan S.M	54	100
030	Tanti Amaliah	79	100
031	Vingkan	67	96
032	Yunda	67	96

Berdasarkan gambar 1 dan tabel 1 dapat disimpulkan bahwa nilai *pre-test* dan *post-test* mahasiswa seluruhnya mengalami kenaikan. Apabila dideskripsikan secara lengkap maka perbandingan nilai *post-test* dan *pre-test* mahasiswa sampel adalah sebagai berikut ini :

Tabel 3.
Statistik Deskriptif
Descriptives

		Statistic	Std. Error
Sebelum <i>Countax Diceboard</i>	Mean	54.81	1.777
	Std. Deviation	10.054	
	Minimum	33	
	Maximum	79	
Setelah <i>Countax Diceboard</i>	Mean	90.18	1.282
	Std. Deviation	7.255	
	Minimum	71	
	Maximum	100	

Berdasarkan tabel 3, dapat diinterpretasikan bahwa Nilai rerata (*mean*) pretest mahasiswa sebesar 54.81 dan nilai rerata post-test mahasiswa sebesar 90.18. Hal ini berarti terjadi peningkatan Nilai rerata literasi mahasiswa sebesar 35,37 poin setelah menggunakan media pembelajaran *Countax Diceboard*. Nilai terkecil (*minimum*) pretest mahasiswa sebesar 33 dan nilai terkecil post-test mahasiswa sebesar 71. Hal ini berarti terjadi peningkatan nilai minimum literasi mahasiswa sebesar 38 poin setelah menggunakan media pembelajaran *Countax Diceboard*. Nilai terbesar (*maximum*) pretest mahasiswa sebesar 79 dan nilai terbesar post-test sebesar 100. Hal ini berarti terjadi peningkatan nilai maksimum literasi mahasiswa sebesar 21 poin.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Saphiro Wilk*. Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data pada penelitian berdistribusi normal atau sebaliknya. Hasil uji normalitas adalah sebagai berikut ini

Tabel 4
Hasil Uji Normalitas
Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Sebelum <i>Countax Diceboard</i>	.972	32	.545
Setelah <i>Countax Diceboard</i>	.937	32	.060

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4, nilai *sig variable pre-test* senilai 0,545 dan nilai *sig variable post-test* sebesar 0.060. kedua variable ini memiliki nilai signifikan lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

Hasil Uji Komparatif – Paired Sample T-Test

Uji komparatif pada penelitian ini menggunakan paires Sample T-Test, hal ini dikarenakan data pada penelitian berdistribusi normal. Adapun hasil uji komparatif adalah sebagai berikut ini :

Tabel 5
Uji Komparatif – Paired Sample T-Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PreTest – PostTest	-35.375	12.296	2.174	-39.808	-30.942	-16.275	31	.000

Berdasarkan tabel 5, nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0.000 lebih kecil dari 0,005 atau dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan literasi akuntansi dan pajak mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran *Countax Diceboard*.

PEMBAHASAN

Hasil pengujian komparatif pada penelitian ini membuktikan bahwa terdapat peningkatan literasi akuntansi dan pajak mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran *Countax Diceboard*. Pengembangan

media pembelajaran berbasis *edutainment game board* mampu meningkatkan motivasi dan antusias mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai *pre-test* dan *post-test* yang telah dikerjakan oleh masing-masing mahasiswa sampel. Media pembelajaran *Countax Diceboard* yang inovatif berhasil menarik minat mahasiswa untuk mempelajari akuntansi dan perpajakan secara mendalam sehingga berdampak pada peningkatan literasi akuntansi dan pajak mahasiswa. Adanya pengembangan media pembelajaran *Countax Diceboard* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi mahasiswa sehingga minat, daya tangkap dan pemahaman mendalam mahasiswa lebih baik dibandingkan dengan metode belajar yang konvensional.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh (A & Wirawan, 2017) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran dengan konsep *edutainment* memberikan pengalaman dapat bermain sekaligus belajar terhadap mahasiswa. Model pembelajaran seperti ini dinilai lebih menyenangkan dan menarik perhatian para mahasiswa. Pengetahuan mengenai materi yang terdapat dalam *board game* dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami. Penelitian (Mardiana & Djazari, 2015) serta (Nashiroh & Sukirno, 2020) juga membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran dengan konsep *edutainment* berhasil meningkatkan aktivitas belajar akuntansi dan sangat membantu dosen dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Model pembelajaran menggunakan *board game* pada mahasiswa akuntansi memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melakukan simulasi perhitungan akuntansi dan perpajakan secara lebih nyata (Wirawan, 2017).

Dampak dari peningkatan literasi akuntansi dan pajak bukan hanya memberikan keunggulan bagi prestasi mahasiswa di kelas, namun lebih jauh dari itu literasi akuntansi dan pajak menjadi bekal bagi mahasiswa ketika masuk dunia pekerjaan atau Dunia Usaha Dunia Industri (DUDI). Pada saatnya nanti, ketika mahasiswa sudah memenuhi persyaratan sebagai wajib pajak, maka literasi akuntansi dan pajak mampu meningkatkan kepatuhan pajak sehingga dampak akhir dari literasi akuntansi dan pajak adalah optimalisasi penerimaan pajak negara. Penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Wardani et al., (2023) yang menjelaskan bahwa literasi pajak berpengaruh positif terhadap kepatuhan pajak. Semakin tinggi literasi seorang wajib pajak maka semakin patuh seseorang untuk memenuhi kewajiban perpajakannya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan literasi akuntansi dan pajak mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran *Countax Diceboard*. Pengembangan media

pembelajaran *Countax Diceboard* terbukti mampu meningkatkan literasi akuntansi dan pajak mahasiswa sehingga *Countax Diceboard* menjadi media pembelajaran yang layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas.

Penelitian ini tentu masih memiliki banyak kekurangan, oleh karena itu beberapa hal yang dapat peneliti sarankan yaitu bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan penelitian dengan model eksperimen yang sesuai dengan kaidah-kaidah penelitian. Pengembangan media pembelajaran dengan model *edutainment* juga disarankan untuk terus dikembangkan secara berkelanjutan, disamping itu Jumlah sampel uji coba produk diharapkan lebih banyak agar representatif untuk menilai kelayakan media pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Universitas perjuangan Tasikmalaya selaku institusi yang telah mendanai penelitian kami melalui program hibah internal, berkat dukungan dari Institusi, penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- A, I. Y., & Wirawan, A. R. (2017). Perancangan Media Board Game menggunakan Pendekatan Edutainment untuk meningkatkan Minat Belajar Dasar Akuntansi pada Sekolah Menengah Atas Jurusan Sosial. *Akuntansi Dan Teknologi Informasi*, 11(1). <https://doi.org/10.24123/jati.v11i1.326>
- Argan, M., & Sever, N. S. (2020). Constructs and Relationships of Edutainment Applications in Marketing Classes: How Edutainment Can be Utilized to Act as a Magnet for Choosing a Course? *Contemporary Educational Technology*, 1(2), 118–133. <https://doi.org/10.30935/cedtech/5969>
- Bornman, M., & Ramutumbu, P. (2019). A conceptual framework of tax knowledge. *Meditari Accountancy Research*, 27(6), 823–839. <https://doi.org/10.1108/MEDAR-09-2018-0379>
- Bornman, M., & Wassermann, M. M. (2019). Tax Literacy in The Digital Economy. *EJournal of Tax Research*, xx(xx), 1–17. https://www.business.unsw.edu.au/About-Site/Schools-Site/Taxation-Business-Law-Site/Documents/Wassermann_Bornman_eJTR_Tax-literacy-in-the-digital-economy.pdf
- Colace, F., De Santo, M., & Pietrosanto, A. (2006). Evaluation models for E-Learning platform: An AHP approach. *Proceedings - Frontiers in Education Conference, FIE*, 1–6.

- <https://doi.org/10.1109/FIE.2006.322312>
- Ibda, H. (2019). Penguatan Literasi Perpajakan Melalui Strategi "GEBUK" (Gerakan Membuat Kartu) NPWP pada Mahasiswa. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 7(2), 83. <https://doi.org/10.26740/jepk.v7n2.p83-98>
- Mardiana, S., & Djazari, M. (2015). Teams Games Tournament Dengan Permainan Ludo Akuntansi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 13(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v13i1.5189>
- Nashiroh, M., & Sukirno, S. (2020). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Akuntansi Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 18(1), 20–35. <https://doi.org/10.21831/jpai.v18i1.31443>
- Okan, Z. (2003). Edutainment: Is learning at risk? *British Journal of Educational Technology*, 34(3), 255–264. <https://doi.org/10.1111/1467-8535.00325>
- Permatasari, Y. I. (2022). Pengaruh Pemahaman Dan Pengetahuan, Kesadaran, Pelayanan Pajak, Dan Sanksi Pajak Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak (Studi Empiris Wajib Pajak Orang Pribadi Di Desa Denggungan, Kec. Banyudono, Kab. Boyolali). *Seminar Nasional Pariwisata Dan Kewirausahaan (SNPK)*, 1, 356–365. <https://doi.org/10.36441/snpk.vol1.2022.73>
- Pham, A., Genest-Grégoire, A., Godbout, L., & Guay, J.-H. (2021). Tax Literacy: A Canadian Perspective. *Canadian Tax Journal/Revue Fiscale Canadienne*, 68(4), 987–1007. <https://doi.org/10.32721/ctj.2020.68.4.pham>
- Pratiwi, L., & Somantri, Y. F. (2021). Modernization of Tax Administration, Human Integrity and Taxpayer Compliance in East Preanger. *Journal of International Conference Proceedings*, 4(1), 243–253. <https://doi.org/10.32535/jicp.v4i1.1151>
- Setianingsih, S. T., Informatika, J. T., Batam, P. N., Info, A., & Juni, R. (2020). *Media Informasi Dinas Kominfo Kota Batam*. 4(1), 1–9.
- Susilo, S. V., & Prasetyo, T. F. (2020). Bahan Ajar Mobile Learning 2D Berbasis Android: Sebuah Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2b), 587–592. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v4i2b.767>
- Sustiyo, J. (2022). Literasi Pajak Pertambahan Nilai (PPN) dan Perilaku Konsumtif pada Generasi Z. *Owner*, 6(1), 508–516. <https://doi.org/10.33395/owner.v6i1.587>
- Umami, N., & Adha, M. I. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Games Book Accounting Untuk Meningkatkan Motivasi Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Materi Siklus Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 14(1), 15–24.

Laras Pratiwi dkk.: Pemanfaatan Media pembelajaran Countax Diceboard...

- Wardani, D. K., Primastiwi, A., & Nistiana, L. D. (2023). Pengaruh Literasi Perpajakan terhadap Kepatuhan Wajib Pajak: Studi Kasus Kantor Pelayanan Pajak (KPP) Pratama Bantul. *As-Syirkah: Islamic Economics & Finacial Journal Vol.2 no.1*, 99-114.
- Wirawan, A. R. (2017). Konsep Perancangan Board Game Cupcake Factory untuk Pembelajaran Sistem Informasi Akuntansi. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian ...*, 1-7.