

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS

A. Kajian Pustaka

1. *Technology Acceptance Model (TAM)*

Konsep ini membahas perilaku pengguna dalam menggunakan sistem informasi yang ditentukan oleh persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) (Davis, 1989). Teori TAM ini model untuk memberikan gambaran yang terbukti secara empiris dari aspek perilaku pengguna, dan menanggapi keinginan mereka memakai internet (Sunarya, 2022). Teori ini bertujuan untuk memahami bagaimana faktor-faktor yang dapat menjadi keputusan seseorang untuk menggunakan teknologi informasi (Sugiarti, 2023). Selain itu, TAM juga menyatakan bahwa adanya niat untuk menggunakan teknologi tertentu, dan akan menentukan apakah seseorang bersedia menggunakan sistem informasi tersebut atau tidak.

Model ini menunjukkan faktor yang dapat mempengaruhi keputusan seseorang mengenai cara dan alasan mereka dalam penggunaan teknologi baru. Sesuai dengan teori tersebut, maka penelitian ini menggunakan TAM sebagai landasan dalam merancang media edukasi perpajakan berbasis *game Taxmigo* dengan mempertimbangkan aspek *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*. Konsep tersebut menjadi acuan dalam mengidentifikasi kebutuhan WP OP terhadap media edukasi yang mampu

membantu proses pengisian, perhitungan, dan pelaporan SPT Tahunan secara lebih mudah dan efisien.

Sehubungan dengan hal tersebut, persepsi penggunaan teknologi akan mempengaruhi sikap dan minat dalam menggunakan teknologi tersebut. Namun, jika pengguna memiliki pengalaman dalam penggunaan teknologi, mereka akan merasa tertarik dan memberikan kesan pengalaman yang menyenangkan, serta meningkatkan minat pengguna dalam memahami perpajakan secara mandiri. Dalam penelitian ini, teori TAM digunakan sebagai dasar perancangan *Taxmigo* agar sesuai dengan kebutuhan WP OP. Melalui pendekatan tersebut, *Taxmigo* dirancang dengan memperlihatkan aspek kegunaan dan kemudahan penggunaan sehingga diharapkan menjadi media edukasi perpajakan yang mudah dipahami, menarik, dan bermanfaat bagi pengguna.

2. Konsep Pajak dan Pajak Penghasilan Orang Pribadi (PPh OP)

a. Pengertian dan Fungsi Pajak

Pajak merupakan sumber utama pendapatan keuangan pemerintah yang dimanfaatkan untuk membiayai pengeluaran negara (Putri & Taun, 2023). Tujuan adanya pajak yaitu untuk mendanai pengeluaran pemerintah, termasuk pembangunan infrastruktur, pendidikan, dan kesehatan demi mendorong pertumbuhan ekonomi (Ahmad, 2024). Adapun fungsi utama dari pajak yaitu fungsi anggaran (*budgetair*) dan fungsi mengatur (*regulerend*). Fungsi anggaran (*budgetair*) sebagai sumber pendapatan negara untuk dimasukkan ke

kas negara, sedangkan fungsi mengatur (*regulerend*) sebagai alat untuk mengatur kebijakan ekonomi dan sosial (Ginting & Irawan, 2022).

Salah satu jenis pajak yang sangat berperan penting demi pembangunan Negara yaitu Pajak Penghasilan (PPh). Pajak Penghasilan (PPh) dikenakan pada penghasilan yang diterima atau diperoleh wajib pajak dalam jangka waktu tertentu, baik dari pekerjaan, usaha, maupun penghasilan lainnya (Dewi *et al.*, 2024). Pajak juga digunakan untuk memastikan setiap orang pribadi yang mendapatkan pendapatan berarti ikut berkontribusi terhadap penerimaan negara. Pajak Penghasilan Orang Pribadi (PPh OP) adalah pajak yang khusus diterapkan bagi wajib pajak orang pribadi dengan menganut *self assessment system* yang memberikan kepercayaan kepada wajib pajak dalam menghitung, membayar, dan melaporkan kewajiban perpajakannya secara mandiri (Febtrina *et al.*, 2022).

b. Subjek dan Objek Pajak Penghasilan Orang Pribadi (PPh OP)

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 36 Tahun 2008 Pasal 2 ayat (3), subjek pajak PPh OP dalam negeri adalah orang pribadi yang bertempat tinggal di Indonesia, berada di Indonesia lebih dari 183 (seratus delapan puluh tiga) hari dalam jangka waktu 12 (dua belas) bulan, atau memiliki niat untuk bertempat tinggal di Indonesia. Sedangkan objek pajaknya berdasarkan Pasal 4 ayat (1) mencakup semua tambahan kemampuan finansial seperti gaji, honor, pendapatan usaha, dividen, bunga, sewa, dan penghasilan lainnya.

c. Penghasilan Tidak Kena Pajak (PTKP) dan Tarif Progresif

Berdasarkan PMK Nomor 101/PMK.010/2016, Penghasilan Tidak Kena Pajak (PTKP) adalah batas penghasilan yang tidak dikenai pajak dan berfungsi sebagai pengurang penghasilan netto. Besarnya PTKP masih berlaku hingga saat ini dengan komponen terdiri dari Rp54.000.000 per tahun untuk diri sendiri, tambahan Rp4.500.000 untuk wajib pajak yang menikah, dan Rp4.500.000 per tanggungan keluarga (maksimal 3 orang). Anggota keluarga yang ditanggung mencakup keluarga sedarah atau semenda dalam garis keturunan lurus. Adapun besaran PTKP dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.1 Besaran Penghasilan Tidak Kena Pajak (PTKP)

Kode Status	Keterangan	Besaran PTKP/Tahun
TK/0	Tidak Kawin, 0 Tanggungan	Rp54.000.000
TK/1	Tidak Kawin, 1 Tanggungan	Rp58.500.000
TK/2	Tidak Kawin, 2 Tanggungan	Rp63.000.000
TK/3	Tidak Kawin, 3 Tanggungan	Rp67.500.000
K/0	Kawin, 0 Tanggungan	Rp58.500.000
K/1	Kawin, 1 Tanggungan	Rp63.000.000
K/2	Kawin, 2 Tanggungan	Rp67.500.000
K/3	Kawin, 3 Tanggungan	Rp72.000.000

Sumber: PMK No. 101/PMK.010/2016

Adapun terkait pengenaan pajaknya, besaran pajak yang wajib dibayarkan oleh setiap Wajib Pajak Orang Pribadi (WP OP) ditentukan berdasarkan tarif progresif sesuai dengan lapisan Penghasilan Kena Pajak (PKP). Semakin besar PKP, maka persentase yang dikenakan

semakin tinggi. Prinsip ini dikenal sebagai *ability to pay*, yaitu kewajiban perpajakan disesuaikan dengan kemampuan masing-masing wajib pajak (Aoskase *et al.*, 2025). Sesuai Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2021 tentang Harmonisasi Peraturan Perpajakan (UU HPP) berlaku sejak tahun 2022, terdapat lima lapisan tarif PPh OP. Adapun lima lapisan tarif tersebut dapat dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 2.2 Lapisan Tarif Progresif PPh OP

Lapisan	Penghasilan Kena Pajak (PKP)	Tarif
I	s.d. Rp 60.000.000	5%
II	Rp 60.000.000 – Rp 250.000.000	15%
III	Rp 250.000.000 – Rp 500.000.000	25%
IV	Rp 500.000.000 – Rp 5.000.000.000	30%
V	di atas Rp 5.000.000.000	35%

Sumber: UU No. 7 Tahun 2021 tentang Harmonisasi Peraturan Perpajakan

Sistem tarif progresif ini bukan hanya berfungsi sebagai cara pemungutan pajak, tetapi juga sebagai alat untuk menciptakan keadilan sosial bagi wajib pajak.

d. Perhitungan dan Pelaporan PPh OP

Perhitungan pajak merupakan suatu cara untuk menghitung besarnya pajak setiap tahun (Winarsih, 2022). Perhitungan Pajak Penghasilan Orang Pribadi (PPh OP) dimulai dari mengumpulkan semua penghasilan yang diterima selama satu periode. Kemudian dikurangi dengan pengurangan-pengurangan tertentu sesuai aturan

perpajakan, guna mendapatkan hasil Penghasilan Kena Pajak (PKP). Setelah tahapan perhitungan selesai, selanjutnya dilakukan pelaporan.

Pelaporan merupakan bagian penting, karena setelah seseorang melakukan kegiatan, harus adanya pelaporan untuk mendapatkan informasi yang akurat (Nurlaila *et al.*, 2024). Dalam hal ini, pelaporan PPh OP dilakukan melalui penyampaian Surat Pemberitahuan (SPT) Tahunan kepada otoritas pajak. Tujuan adanya pelaporan sebagai bentuk pertanggungjawaban atas pajak yang telah dihitung, sekaligus sarana administrasi mencatat kewajiban perpajakan.

3. Kepatuhan Wajib Pajak Orang Pribadi (WP OP)

Pertumbuhan pendapatan pajak sangat ditentukan oleh tingkat kepatuhan wajib pajak dalam melaksanakan kewajiban perpajakannya, sehingga perlu didukung guna mewujudkan pertumbuhan ekonomi negara (Lestari *et al.*, 2022). Oleh karena itu, kepatuhan wajib pajak dapat dijadikan sebagai salah satu indikator penting untuk menilai kinerja sistem pajak secara keseluruhan, termasuk tingkat kesadaran masyarakat tentang kewajiban perpajakan. Ada dua jenis kepatuhan pajak, yaitu kepatuhan formal dan material. Kepatuhan formal mengacu pada pelaporan Surat Pemberitahuan (SPT) Tahunan tepat waktu, sedangkan kepatuhan material terkait kesesuaian jumlah pajak yang dilaporkan sesuai keadaan sebenarnya (Aprillianty *et al.*, 2025).

Wajib Pajak Orang Pribadi (WP OP) saat ini menggunakan layanan daring saat melaporkan SPT Tahunan, yang membuat proses administrasi

menjadi lebih mudah dan memperkecil kemungkinan keterlambatan. Namun, peningkatan dalam kepatuhan formal ini tidak selalu diikuti oleh kepatuhan material yang optimal. Disebabkan SPT dilaporkan tepat waktu, akan tetapi perhitungan pajaknya tidak akurat atau terdapat penghasilan yang belum disampaikan. Berbagai faktor yang mempengaruhi kepatuhan wajib pajak sangat kompleks dan tidak hanya terkait dengan sistem administrasi. Pemahaman, sikap, serta kesadaran para wajib pajak menjadi kunci untuk mewujudkan kepatuhan yang menyeluruh, baik dalam segi formal maupun material.

4. Sistem Administrasi Perpajakan Digital

Sistem administrasi perpajakan digital sekarang sudah semakin canggih dan mudah, termasuk negara Indonesia memodernisasi sistem perpajakan yang efisien untuk pengguna melalui digitalisasi layanan yang ditawarkan oleh Direktorat Jenderal Pajak (DJP). Layanan digital yang telah disediakan yaitu mencakup *e-Filing*, *e-Registration*, *e-Billing*, *e-Faktur*, *DJP Online* dan sekarang adanya pengembangan sistem administrasi yang baru yaitu *Coretax* (Kurachman, 2025). Beberapa sistem yang telah disediakan memiliki tujuan untuk meningkatkan efisiensi administrasi, mempermudah mengaksesnya di mana saja, serta mengurangi kesalahan dalam perhitungan pajak dan pelaporannya. Misalnya, sistem *e-Filing* mempermudah Wajib Pajak Orang Pribadi (WP OP) dalam melaporkan Surat Pemberitahuan (SPT) Tahunan secara *online* atau mandiri. Adapun juga sistem *e-Billing* yaitu sistem pembayaran pajak secara elektronik

dengan cara wajib pajak membuat kode *billing* untuk membayar jenis pajak tanpa menggunakan formulir kertas.

Integrasi *Core Tax Administration System* (CTAS) adalah sistem baru yang dikembangkan guna mengintegrasikan seluruh proses administrasi perpajakan ke dalam satu platform digital terpadu (Wala & Tesalonika, 2024). Saat ini fitur unggulannya yaitu berupa layanan yang terintegrasi seperti e-Faktur, e-Bupot dan SPT Tahunan yang tidak lagi terpisah. Sistem *Coretax* ini sebuah sistem baru yang telah menggantikan sistem *DJP Online*. Meskipun menyajikan banyak fitur yang terbaru dan banyak manfaat, akan tetapi membawa tantangan baru bagi wajib pajak. Tantangan tersebut yaitu sebagian wajib pajak mengalami kesulitan dalam memahami fitur-fitur yang kompleks di sistem *Coretax*. Apalagi bagi pengguna baru dan faktor usia wajib pajak sangat memengaruhi dalam pemahaman digitalisasi perpajakan. Ketidakpahaman dalam masalah tersebut akan mengakibatkan prosedur teknis perpajakan tidak efektif, karena dapat mengakibatkan kesalahan dalam pengisian SPT Tahunan atau keterlambatan dalam pelaporan, meskipun sistemnya sudah dapat di akses secara *online* atau mandiri. Selain kurangnya literasi digital, usia, edukasi, dan pengalaman dalam penggunaan teknologi juga berperan dalam menentukan kemampuan wajib pajak dalam menggunakan layanan digital.

Bagi wajib pajak yang usia nya lebih tua dan kurang akrab dengan teknologi sekarang yang semakin maju dapat berpengaruh juga terhadap sistem perpajakan yang baru, dan pastinya wajib pajak tersebut akan

memerlukan waktu adaptasi lebih lama. Berbeda dengan wajib pajak yang memiliki pemahaman digital lebih baik, karena akan lebih cepat menangkap, sehingga tingkat kepatuhan dan pemahaman lebih tinggi. Kebingungan dan kesulitan dalam memanfaatkan layanan digital dapat memengaruhi tingkat kepatuhan PPh OP (Kamil *et al.*, 2025). Wajib pajak yang tidak dapat memahami dan merasa kebingungan dalam sistem *e-Filing* dan *Coretax* cenderung menunda pelaporan SPT Tahunan atau melakukan kesalahan dalam pengisian di sistem. Hal ini menciptakan tantangan bagi DJP untuk memastikan bahwa pembaruan administrasi pajak benar-benar meningkatkan kepatuhan dan kemudahan bagi wajib pajak. Maka dari itu, perlu ada tindakan dalam tantangan tersebut yaitu diperlukan edukasi yang memadai agar mempermudah pemahaman dan tata cara pelaporannya dengan baik.

5. Edukasi Perpajakan Berbasis Media Digital

Edukasi pada intinya merupakan upaya mengubah sikap dan perilaku individu atau kelompok melalui proses pendewasaan, baik melalui latihan maupun pembelajaran (Sari *et al.*, 2022). Sementara itu, berdasarkan Pasal 1 PER-12/PJ/2021, edukasi perpajakan merupakan segala upaya dan proses untuk mengembangkan serta meningkatkan potensi warga negara, baik secara jasmani, rohani, moral, maupun intelektual. Adanya edukasi perpajakan guna membentuk kesadaran perpajakan yang tinggi, serta mendorong kepatuhan pajak yang baik. Agar edukasi perpajakan yang seimbang, perlu diimbangi dengan adanya edukasi perpajakan berbasis

media digital. Dalam hal berbasis media digital memberikan pengalaman belajar yang efektif dan interaktif, agar pemahaman perpajakan dapat diterima dengan mudah. Pemanfaatan media digital dapat disampaikan melalui berbagai format seperti teks, gambar, video, animasi, dan simulasi interaktif sehingga lebih menarik. Situs edukasi berperan sebagai salah satu *platform* digital yang efektif dalam menyampaikan informasi mengenai perpajakan.

Melalui situs web, pengguna atau wajib pajak dapat mengakses materi secara mandiri. Agar dapat mengetahui lapisan tarif progresif PPh OP, Besaran Penghasilan Tidak Kena Pajak (PTKP), alur simulasi perhitungan PPh, dan memahami alur pelaporan SPT. Penyampaian materi yang terstruktur dan menggunakan visual yang inovatif dapat mengupayakan dukungan bagi wajib pajak dalam memahami konsep perpajakan, sehingga mengurangi kesalahan saat melaporkan SPT Tahunan. Simulasi digital dapat memainkan peran krusial dalam pendidikan perpajakan. Simulasi ini menawarkan pengalaman belajar yang lebih seru dan mudah dipahami, sehingga memperdalam pemahaman prosedur perpajakan. Edukasi pajak berupa *game* memiliki kelebihan tersendiri dalam meningkatkan partisipasi pengguna (*user engagement*).

Salah satu keunggulan utama *game* edukasi adalah penerapan visualisasi masalah nyata yang dihadapi oleh penggunanya (Ikmal, 2024). Menggunakan mekanisme permainan, tantangan, dan umpan balik langsung, pengguna menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan

menyelesaikan misi dalam permainan tersebut. Dalam aspek perpajakan, permainan edukatif dapat dikembangkan untuk meniru cara pengisian SPT Tahunan, menghitung pajak, serta memahami hak dan kewajiban sebagai wajib pajak. Keuntungan lain dari *game* edukasi adalah kemampuannya dalam menyajikan materi dengan pendekatan yang berbasis pengalaman. Metode ini efisien daripada sosialisasi atau melalui bacaan, karena edukasi tersebut mengintegrasikan elemen visual, karakter, mekanika permainan dan cerita dalam pembelajaran.

6. Model Pengembangan Pembelajaran (R&D Model 4D)

Menurut Okpatrioka (2023), metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah proses untuk yang menghasilkan suatu produk tertentu atau mengembangkan produk yang sudah ada. Dalam penerapannya, penelitian *Research and Development* (R&D) memiliki berbagai model pengembangan untuk mendukung perancangan suatu produk. Salah satunya yaitu model 4D yang dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. Konsep dasar model 4D mengacu pada tahapan utama yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran) (Thiagarajan *et al.*, 1974).

Adapun tahapan pengembangan dalam model 4D menurut Thiagarajan *et al.* (1974) adalah sebagai berikut:

- a. Tahap *Define* (Pendefinisian) yaitu suatu proses untuk menetapkan dan mendefinisikan permasalahan dan kebutuhan pengguna.

- b. Tahap *Design* (Perancangan) yaitu proses untuk mendesain *prototype* materi pembelajaran yang meliputi penyusunan materi, perancangan alur sistem (*flow*), dan desain tampilannya (*interface*).
- c. Tahap *Development* (Pengembangan) yaitu proses pembuatan produk untuk menghasilkan produk yang siap jadi dan siap digunakan.
- d. Tahap *Disseminate* (Penyebaran) adalah proses penyebaran produk kepada pengguna yang telah dilakukan uji validasi kelayakan produk tersebut.

Akan tetapi, dalam penelitian ini model 4D dimodifikasi hanya menggunakan dua tahap saja yaitu *Define* (Pendefinisian) dan *Design* (Perancangan), sedangkan untuk tahap *Development* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran) tidak digunakan. Dalam hal ini, penelitian memiliki keterbatasan waktu dan tujuan dari penelitian ini hanya untuk merancang media edukasi perpajakan sesuai analisis kebutuhan pengguna.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yaitu kajian yang dilakukan untuk mencari suatu perbandingan, persamaan, dan perbedaan dalam melakukan studi ini. Hal ini bertujuan untuk menunjukkan orisinalitas dalam penelitian. Selain itu, penelitian terdahulu juga berfungsi sebagai dasar acuan dalam memperkuat landasan teori serta mendukung kebaruan penelitian yang dikembangkan. Adapun ringkasan dari beberapa penelitian terdahulu yang telah dirangkum dan dijadikan referensi dapat dilihat pada Tabel 2.3:

Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu

No	Penulis & Tahun	Judul	Metode Penelitian	Hasil	Indeksasi Jurnal
1	(Sani & Sulfan, 2022)	Perilaku Kepatuhan Wajib Pajak Orang Pribadi Pekerjaan Bebas di Kota Denpasar	Kualitatif fenomenologi dengan wawancara mendalam terhadap 8 partisipan	Sebagian besar WP patuh melaporkan SPT (87,5%), namun hanya 50% yang jujur melaporkan seluruh penghasilan pekerjaan bebasnya	Jurnal Nasional Terakreditasi SINTA 4
2	(Muaddab <i>et al.</i> , 2024)	Pengembangan Game Administrasi Pajak Berbasis <i>Flutter</i> Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Pajak Generasi Z	<i>Research and Development</i> (R&D) dengan model <i>Design Thinking</i> (tahap: <i>empathize, define, ideate, prototype, testing, dan implement</i>).	<i>Game</i> dinyatakan sangat layak oleh ahli materi (93%) dan ahli media (85%). Penggunaan aplikasi ini terbukti meningkatkan literasi pajak siswa secara positif, dengan nilai rata-rata <i>post-test</i> mencapai 81,47	Jurnal Nasional Terakreditasi SINTA 3
3	(Sari <i>et al.</i> , 2024)	Monopoli Pajak (MOJAK): Media Kreatif Inklusi Pajak Bagi Generasi Muda Sadar Pajak	<i>Research and Development</i> (R&D) dengan model 3D (Define, Design, Develop).	Terciptanya web game MOJAK yang efektif meningkatkan pemahaman dan kesadaran pajak generasi muda melalui simulasi perhitungan pajak yang menarik.	Jurnal Nasional Terakreditasi SINTA 2

Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu Lanjutan

No	Penulis & Tahun	Judul	Metode Penelitian	Hasil	Indeksasi Jurnal
4	(Pentanurbowo, 2022)	Analisis Kepatuhan Pelaporan SPT Tahunan Wajib Pajak Orang Pribadi Karyawan dan Non Karyawan pada Kantor Pelayanan Pajak Pratama Pondok Gede Kota Bekasi	Kualitatif deskriptif naratif dengan pengumpulan data, wawancara, observasi, dan dokumentasi	Kepatuhan WP Karyawan fluktuatif (71%-80%), sedangkan WP Non-Karyawan terus menurun (54% ke 24%). Kendala utama adalah kurangnya edukasi fiskus dan rendahnya kepercayaan terhadap pengelola pajak.	Jurnal Nasional Terakreditasi SINTA 4
5	(Imbang <i>et al.</i> , 2024)	Analisis Tingkat Kepatuhan Wajib Pajak Orang Pribadi dalam Pelaporan SPT Tahunan melalui Sistem <i>e-filing</i> selama Masa Pandemi COVID-19 di KPP Pratama Manado	Pendekatan Kualitatif, sedangkan datanya berasal dari wawancara langsung dan jurnal ilmiah	Tingkat kepatuhan wajib pajak orang pribadi sudah cukup baik. Akan tetapi, masih ditemukan wajib pajak yang kurang paham tentang <i>e-filing</i> dan perlu adanya bimbingan.	Jurnal Nasional Terakreditasi SINTA 2

Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu Lanjutan

No	Penulis & Tahun	Judul	Metode Penelitian	Hasil	Indeksasi Jurnal
6	(Rahmalia <i>et al.</i> , 2026)	Pengaruh Edukasi Perpajakan Terhadap Kepatuhan Pajak Pribadi	Kualitatif deskriptif dengan menyebarkan kuesioner terbuka kepada 50 responden wajib pajak pribadi	Edukasi perpajakan memiliki pengaruh positif terhadap tingkat kepatuhan wajib pajak pribadi. Edukasi perpajakan tidak hanya menjadi sarana penyebaran informasi, akan tetapi menjadi langkah strategis dalam budaya taat pajak.	Jurnal Nasional Terakreditasi SINTA 2
7	(Ismail <i>et al.</i> , 2026)	Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website untuk Edukasi Pendidikan Politik bagi Siswa	Penelitian Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>)	Produk berupa website “Jejak Aspirasi” dinyatakan sangat layak oleh ahli dan efektif meningkatkan pemahaman politik siswa melalui bahasa yang santai serta visual yang menarik.	Jurnal Nasional Terakreditasi SINTA 4

Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu Lanjutan

No	Penulis & Tahun	Judul	Metode Penelitian	Hasil	Indeksasi Jurnal
8	(Mediavilla et al., 2024)	<i>Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance: A Systematic Review</i>	<i>Systematic Literature Review (SLR)</i> dengan kriteria pernyataan PRISMA menggunakan tiga basis data yaitu <i>Web of Science</i> , <i>Scopus</i> , dan <i>Scielo</i>	Gamifikasi memengaruhi motivasi dan dapat meningkatkan keterampilan dan kompetensi akademik siswa. Kreativitas dan adaptabilitas guru menjadi kunci keberhasilan implementasi di kelas	Jurnal Internasional Bereputasi (SCOPUS Q2)
9	(Hakim et al., 2025)	<i>Development of Gamification Based Economic Learning Media as an Effort to Optimize Differentiated Learning for Inclusive Hight School Students</i>	<i>Research and Development (R&D)</i> dengan model ADDIE (<i>Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>)	Validasi ahli dengan skor kelayakan 96,15%. Uji coba kepada siswa menunjukkan respon yang baik karena persentase 93,30% meningkatkan motivasi dan 73,75% media mudah digunakan.	Jurnal Internasional Bereputasi (SCOPUS Q1)

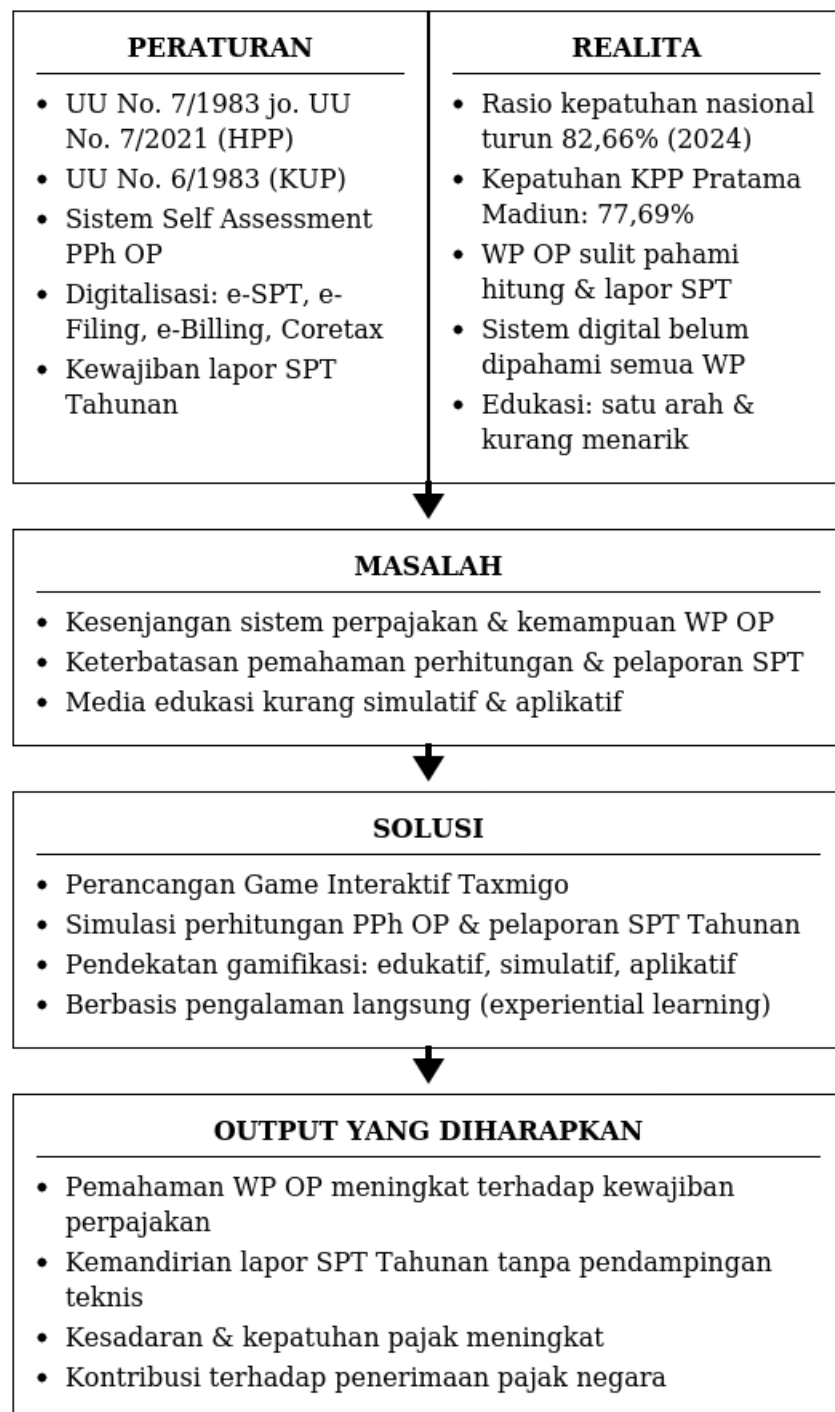
Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu Lanjutan

No	Penulis & Tahun	Judul	Metode Penelitian	Hasil	Indeksasi Jurnal
10	(Sapari & Bakar, 2025)	<i>Leveraging Digital Innovations in Tax Education to Foster Compliance: A Comparative Study of Malaysian and Indonesian Students</i>	Penelitian kuantitatif menggunakan kuesioner terhadap 468 mahasiswa di Malaysia dan Indonesia. Data dianalisis dengan melakukan uji reliabilitas, korelasi, dan regresi. Teorinya TAM dan UTAUT	Inovasi digital dalam pendidikan pajak meningkatkan niat kepatuhan pajak bagi mahasiswa. Faktor adanya kemudahan penggunaan, pengaruh sosial, dan kepercayaan pada otoritas pajak menjadi pendorong utama dalam adopsi alat pajak digital.	<i>International Journal of Research and Innovation in Social Science</i>

Sumber: diolah peneliti, 2026

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini, digunakan sebagai acuan gambaran sistematis terkait peraturan perpajakan, realita yang dihadapi wajib pajak, permasalahan yang muncul, serta solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini. Kerangka ini juga membantu memperjelas alur berpikir dalam mengidentifikasi masalah hingga merumuskan solusi yang dikembangkan. Adapun kerangka pemikiran dapat dilihat pada Gambar 2.1 berikut:



Sumber: diolah peneliti, 2026

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran Penelitian