

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Sesuai hasil penelitian ini, ditemukan bahwa pengetahuan Wajib Pajak Orang Pribadi (WP OP) yang terdaftar di KPP Pratama Madiun mengenai pengisian, perhitungan, dan pelaporan SPT Tahunan PPh OP belum sepenuhnya memuaskan. Dalam hal ini WP OP juga merasa belum memahami terkait regulasi perpajakan dan cara mengisi formulir secara mandiri. Kebingungan yang muncul adanya beberapa faktor seperti perubahan dari *DJP Online* ke *Coretax*, rendahnya tingkat pemahaman tentang perpajakan dan teknologi digital, serta server yang lambat saat menjelang batas akhir waktu pelaporan.

Sebagai tindak lanjut dalam kondisi tersebut, desain *game Taxmigo* digunakan untuk alat simulasi edukasi PPh OP berbasis web telah berhasil dijalankan melalui dua fase penelitian 4D yang dimodifikasi melalui tahap *Define* (Pendefinisian) dan *Design* (Perancangan) yang menghasilkan desain berupa enam karakter WP OP, lima modul materi, simulasi perhitungan dan pelaporan SPT Tahunan, manfaat pajak bagi masa depan, kuis berbasis poin, serta hasil pencapaian permainan. Berdasarkan penilaian dari dua validator di KPP Pratama Madiun, materi *game Taxmigo* dinyatakan sangat layak.

B. Implikasi

Dari segi teori, hasil penelitian ini mendukung teori *Technology Acceptance Model* (TAM) dengan menunjukkan bahwa kemudahan pengguna dan manfaat yang dirasakan merupakan elemen penting dalam menciptakan media edukasi perpajakan berbasis digital yang berhasil. Dalam praktiknya, *game Taxmigo* dapat digunakan oleh WP OP sebagai alat belajar mandiri, sedangkan bagi Direktorat Jenderal Pajak (DJP) dan KPP Pratama Madiun dapat menjadi rekomendasi dalam menciptakan media edukasi perpajakan yang menarik, serta untuk lembaga pendidikan dapat menjadi alat bantu dalam proses perkuliahan perpajakan.

C. Saran

Peneliti berikutnya disarankan untuk melanjutkan ke tahap *Development* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebarluasan) agar *Taxmigo* dapat dikembangkan menjadi produk yang siap digunakan. Bagi DJP dan KPP Madiun disarankan untuk mempertimbangkan penggunaan media edukasi perpajakan berbasis simulasi yang interaktif dalam program penyuluhan pajak yang modern. Selain itu, WP OP disarankan untuk aktif dalam memanfaatkan berbagai sarana edukasi pajak yang telah ada guna untuk meningkatkan wawasan tentang perpajakan. Tidak hanya itu, di sisi lain lembaga pendidikan dapat menggunakan simulasi edukasi perpajakan untuk mempersiapkan mahasiswa dalam menghadapi tuntutan perpajakan di era digital.