DESAIN PEMBELAJARAN EKONOMI

"Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Teknologi Digital Pada Materi PPN Dalam Transaksi Sehari-Hari"

A. IDENTITAS

Nama	**:** Jingga Nur Alita
Mata Pelajaran	**:** Ekonomi
Jenjang/Sekolah	**:** SMA/SMK
Kelas/Semester	**:** XI / 2 (Genap)
Materi/Topik	**:** Perpajakan/ Pajak Pertambahan Nilai (PPN)
Alokasi Waktu	**:** 2 × 45 menit
Model/Pendekatan Pembelajaran	**:** Problem Based Learning (PBL) dengan pendekatan kontekstual
Platform digital yang digunakan	**:** Google Sheet, Canva, Google Drive/Classroom

B. ANALISIS KEBUTUHAN PEMBELAJARAN

1. Karakteristik Peserta Didik

Peserta didik merupakan siswa SMA yang sudah cukup dekat dengan kegiatan ekonomi dalam kehidupan sehari-hari. Mereka telah mengenal aktivitas jual beli, harga barang, pembayaran, serta berbagai transaksi yang dilakukan secara langsung maupun melalui platform digital. Pengalaman tersebut dapat menjadi dasar untuk menghubungkan materi perpajakan dengan situasi yang nyata.

Namun, kedekatan siswa dengan transaksi sehari-hari tidak selalu berarti bahwa mereka memahami konsep PPN dengan baik. Siswa dapat mengetahui bahwa pajak terdapat dalam beberapa transaksi, tetapi masih mengalami kesulitan ketika harus menjelaskan konsep PPN, mengidentifikasi transaksi yang berkaitan dengan PPN, serta menghitung besarnya pajak dan total pembayaran.

Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang agar siswa tidak hanya menerima penjelasan mengenai PPN, tetapi juga diberi kesempatan untuk mengamati permasalahan, mengolah informasi, melakukan perhitungan, dan menghubungkan konsep tersebut dengan transaksi yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

2. Masalah Pembelajaran

Masalah utama yang menjadi dasar desain pembelajaran adalah kecenderungan siswa memahami PPN sebatas sebagai pajak yang menyebabkan harga barang menjadi lebih mahal. Pemahaman tersebut belum cukup karena siswa perlu mengetahui bagaimana PPN diterapkan dalam transaksi dan bagaimana menentukan jumlah yang harus dibayarkan berdasarkan informasi yang tersedia.

Pembelajaran yang hanya berfokus pada penjelasan konsep dan latihan soal juga berisiko membuat siswa menghafal rumus tanpa memahami penggunaannya. Oleh sebab itu,

diperlukan pembelajaran yang menghadirkan masalah nyata dan mendorong siswa menggunakan konsep PPN untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menjelaskan konsep dan fungsi Pajak Pertambahan Nilai dalam kegiatan ekonomi.
2. Mengidentifikasi transaksi yang berkaitan dengan PPN berdasarkan informasi yang diberikan.
3. Menghitung besarnya PPN dan total pembayaran berdasarkan data transaksi.
4. Menganalisis penerapan PPN dalam transaksi sehari-hari.
5. Menyajikan hasil analisis dalam bentuk produk digital yang informatif dan mudah dipahami.

Tujuan tersebut disusun menggunakan kemampuan yang dapat diamati dan diukur sehingga dapat disesuaikan dengan aktivitas pembelajaran dan asesmen yang diberikan.

D. MODEL DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang digunakan adalah Problem Based Learning (PBL).

2. Alasan Pemilihan Model

Problem Based Learning dipilih karena materi PPN dapat dikaitkan secara langsung dengan permasalahan yang ditemui peserta didik dalam kegiatan ekonomi sehari-hari. Pembelajaran dimulai dengan sebuah permasalahan transaksi, kemudian peserta didik diarahkan untuk memahami informasi, mencari data yang diperlukan, melakukan perhitungan, menganalisis hasil, dan menyampaikan penyelesaiannya.

PBL juga memberikan ruang kepada peserta didik untuk menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan masalah, mengarahkan proses penyelidikan, dan memberikan umpan balik, sedangkan peserta didik menjadi pihak yang melakukan proses analisis dan penyelesaian masalah.

Dengan model tersebut, materi PPN tidak hanya dipelajari sebagai konsep perpajakan, tetapi digunakan sebagai alat untuk menyelesaikan persoalan ekonomi yang dekat dengan kehidupan peserta didik.

E. RANCANGAN SKENARIO PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Sebelum Pembelajaran

Sebelum pembelajaran dimulai, peserta didik diberikan contoh sederhana berupa gambar atau data transaksi pembelian yang memuat informasi harga barang dan pajak.

Guru memberikan pertanyaan pemantik:

"Kalau harga sebuah barang tercantum Rp1.000.000, apakah jumlah yang harus dibayarkan konsumen pasti juga Rp1.000.000?"

Peserta didik memberikan jawaban awal berdasarkan pengetahuan yang mereka miliki.

Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik sekaligus menghubungkan materi PPN dengan pengalaman mereka dalam melakukan transaksi.

2. Kegiatan Saat Pembelajaran

Tahap PBL	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik	Teknologi
Orientasi terhadap masalah	Menampilkan contoh transaksi dan memberikan pertanyaan pemantik	Mengamati transaksi dan menyampaikan pemahaman awal	PowerPoint/ Canva
Mengorganisasi pembelajaran	Menjelaskan tugas dan informasi yang perlu dianalisis	Memahami permasalahan dan menentukan informasi yang dibutuhkan	Google Classroom/ Drive
Membimbing penyelidikan	Memberikan beberapa kasus transaksi dan membimbing proses analisis	Mengidentifikasi transaksi, menentukan informasi yang diperlukan, dan menghitung PPN	Google Sheets
Mengembangkan hasil	Memberikan arahan mengenai produk yang harus dibuat	Menyusun hasil analisis dalam bentuk infografis digital	Canva
Menganalisis dan mengevaluasi	Memberikan umpan balik dan pertanyaan penguatan	Menjelaskan hasil analisis dan memperbaiki pemahaman berdasarkan umpan balik	Canva/ Proyektor

3. Bentuk Aktivitas Peserta Didik

Peserta didik diberikan beberapa contoh kasus transaksi. Dari kasus tersebut, peserta didik diminta untuk:

1. mengidentifikasi informasi yang tersedia;
2. menentukan apakah transaksi berkaitan dengan PPN;
3. menentukan dasar perhitungan yang diperlukan;

4. menghitung besarnya PPN;
5. menentukan total pembayaran;
6. membandingkan hasil dari beberapa transaksi;
7. menjelaskan hasil perhitungannya;
8. menyajikan hasil dalam bentuk infografis digital.

Dengan demikian, peserta didik tidak hanya mengerjakan perhitungan, tetapi juga memahami hubungan antara harga, pajak, dan jumlah pembayaran.

4. **Kegiatan Setelah Pembelajaran**

   Setelah menyelesaikan tugas, peserta didik mempresentasikan hasil analisis secara singkat.
   Selanjutnya, guru memberikan penguatan terhadap konsep yang masih kurang tepat dan peserta didik melakukan refleksi melalui pertanyaan:

   "Setelah mempelajari PPN, bagaimana pemahamanmu terhadap pajak yang terdapat dalam transaksi sehari-hari?"

   Hasil refleksi digunakan untuk mengetahui perubahan pemahaman peserta didik setelah mengikuti pembelajaran.

F. INTEGRASI TEKNOLOGI

Teknologi digunakan dalam pembelajaran bukan sekadar untuk menggantikan media pembelajaran konvensional, tetapi untuk membantu peserta didik melakukan proses analisis dan menghasilkan produk pembelajaran.

1. **Google Sheets**
   Google Sheets digunakan untuk mengolah data transaksi dan melakukan perhitungan PPN. Peserta didik dapat memasukkan data, melakukan perhitungan, serta membandingkan hasil dari beberapa transaksi.
   Penggunaan Google Sheets memberikan nilai tambah karena peserta didik dapat melihat hubungan antara harga barang, besarnya pajak, dan total pembayaran secara lebih sistematis.
2. **Canva**
   Canva digunakan untuk membuat infografis sebagai produk akhir pembelajaran. Peserta didik menyajikan konsep, contoh transaksi, hasil perhitungan, dan kesimpulan dalam bentuk visual.
3. **Google Drive/Classroom**
   Google Drive atau Google Classroom dapat digunakan untuk mengumpulkan hasil pekerjaan dan menyimpan produk digital peserta didik.

   Dengan demikian, penggunaan teknologi memiliki fungsi yang berbeda dan saling mendukung dalam proses pembelajaran.

G. ARTEFAK DIGITAL

Artefak digital yang dihasilkan adalah:

“PPN dalam Transaksi Sehari-hari”

Produk dibuat dalam bentuk infografis digital menggunakan Canva.

Isi infografis meliputi:

- pengertian singkat PPN;
- contoh transaksi;
- informasi harga barang;
- perhitungan PPN;
- total pembayaran;
- kesimpulan mengenai penerapan PPN dalam transaksi sehari-hari.

Artefak tersebut tidak hanya menjadi hasil akhir pembelajaran, tetapi juga menunjukkan proses pemahaman peserta didik terhadap materi. Informasi yang dimasukkan ke dalam infografis berasal dari hasil analisis dan perhitungan yang telah dilakukan sebelumnya.

H. ASESMEN PEMBELAJARAN

1. **Asesmen Diagnostik**

   Dilakukan pada awal pembelajaran melalui pertanyaan pemantik:

   “Kalau harga sebuah barang tercantum Rp1.000.000, apakah jumlah yang dibayarkan konsumen pasti juga Rp1.000.000?”

   Asesmen ini bertujuan mengetahui pemahaman awal peserta didik mengenai hubungan harga dan pajak.

2. **Asesmen Formatif**

   Dilakukan selama proses pembelajaran dengan mengamati:

   - kemampuan mengidentifikasi informasi dalam transaksi;
   - ketepatan menentukan informasi yang dibutuhkan;
   - ketepatan proses perhitungan;
   - kemampuan menjelaskan hasil;
   - kemampuan menggunakan teknologi untuk mengolah data.

3. **Asesmen Sumatif**

   Asesmen sumatif dilakukan melalui penyelesaian kasus transaksi dan produk infografis digital.

Rubrik Penilaian

Aspek yang Dinilai	Bobot
Ketepatan memahami konsep PPN	20%
Ketepatan mengidentifikasi transaksi	20%
Ketepatan perhitungan	30%
Kemampuan menganalisis dan menjelaskan hasil	20%
Kualitas penyajian infografis	10%
Total	**100%**

Asesmen tersebut dipilih karena dapat mengukur tidak hanya pengetahuan peserta didik, tetapi juga kemampuan menerapkan konsep PPN pada permasalahan transaksi.

I. KREATIVITAS DAN INOVASI

Kreativitas dalam desain pembelajaran ini ditunjukkan melalui penggunaan **kasus transaksi sehari-hari** sebagai titik awal pembelajaran. Peserta didik tidak langsung diberikan rumus untuk dihafalkan, tetapi dihadapkan pada situasi yang memungkinkan mereka menemukan kebutuhan untuk menggunakan konsep PPN.

Selain itu, kegiatan pengolahan data menggunakan Google Sheets dan pembuatan infografis menggunakan Canva membuat peserta didik dapat menggabungkan kemampuan numerik, analisis, dan komunikasi visual.

Desain ini juga realistis untuk diterapkan karena teknologi yang digunakan relatif mudah diakses dan tidak membutuhkan perangkat atau aplikasi yang terlalu kompleks.

J. KETERKAITAN ANTARKOMPONEN PEMBELAJARAN

Desain pembelajaran dibuat dengan keterkaitan yang jelas antara tujuan, aktivitas, teknologi, dan asesmen.

Komponen	Keterkaitan
Masalah	Siswa belum mampu menghubungkan konsep PPN dengan transaksi sehari-hari
Tujuan	Siswa mampu mengidentifikasi, menghitung, dan menganalisis PPN
Model	PBL digunakan karena pembelajaran berangkat dari masalah nyata
Aktivitas	Siswa menganalisis kasus dan menyelesaikan transaksi
Teknologi	Google Sheets membantu pengolahan data, Canva membantu penyajian hasil
Artefak	Infografis menunjukkan hasil pemahaman dan analisis
Asesmen	Mengukur konsep, identifikasi, perhitungan, analisis, dan penyajian

Keterkaitan tersebut membuat teknologi tidak menjadi bagian yang berdiri sendiri. Google Sheets digunakan ketika peserta didik membutuhkan alat untuk mengolah data, sedangkan Canva digunakan ketika peserta didik perlu menyampaikan hasil analisisnya.

K. ALASAN DESAIN EFEKTIF UNTUK PEMBELAJARAN EKONOMI

Desain pembelajaran ini efektif karena menghubungkan materi PPN dengan pengalaman ekonomi yang dekat dengan kehidupan peserta didik. PPN tidak hanya dipelajari melalui definisi dan rumus, tetapi diterapkan pada contoh transaksi yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran juga mendorong peserta didik untuk aktif dalam mengolah informasi, melakukan perhitungan, menganalisis hasil, dan mengomunikasikan pemahamannya. Penggunaan Google Sheets membantu peserta didik mengolah data secara lebih sistematis, sedangkan Canva membantu mereka menyajikan hasil analisis secara visual.

Selain itu, penggunaan Problem Based Learning membuat peserta didik tidak hanya berorientasi pada jawaban akhir. Mereka perlu memahami masalah, menentukan informasi yang dibutuhkan, melakukan proses penyelesaian, dan menjelaskan hasilnya.

Dengan demikian, pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan ekonomi yang lebih luas, yaitu kemampuan menggunakan informasi, berpikir kritis, memecahkan masalah, serta memahami penerapan konsep ekonomi dalam kehidupan nyata.

L. KESIMPULAN

Desain pembelajaran dengan tema PPN dalam Transaksi Sehari-hari dirancang berdasarkan kebutuhan peserta didik untuk memahami materi perpajakan secara lebih kontekstual. Permasalahan pembelajaran tidak hanya terletak pada kurangnya pengetahuan mengenai pengertian PPN, tetapi juga pada kemampuan peserta didik dalam menerapkan konsep tersebut pada transaksi yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

Model Problem Based Learning dipilih karena mampu menjadikan permasalahan transaksi sebagai titik awal pembelajaran. Peserta didik diarahkan untuk mengidentifikasi masalah, mengolah informasi, melakukan perhitungan, menganalisis hasil, dan menyampaikan pemahamannya melalui produk digital.

Teknologi Google Sheets dan Canva digunakan secara terintegrasi. Google Sheets membantu peserta didik mengolah data dan melakukan perhitungan, sedangkan Canva digunakan untuk menghasilkan infografis sebagai artefak digital. Dengan demikian, teknologi tidak hanya digunakan sebagai media penyampaian materi, tetapi memberikan fungsi nyata dalam proses belajar.

Asesmen juga disesuaikan dengan tujuan pembelajaran melalui asesmen diagnostik, formatif, dan sumatif. Peserta didik dinilai berdasarkan kemampuan memahami konsep, mengidentifikasi transaksi, melakukan perhitungan, menganalisis hasil, dan menyajikan informasi.

Secara keseluruhan, desain pembelajaran ini diharapkan dapat membuat pembelajaran PPN menjadi lebih aktif, kontekstual, dan bermakna. Peserta didik tidak hanya mengetahui apa itu PPN, tetapi juga mampu menggunakan konsep tersebut untuk memahami dan menyelesaikan persoalan ekonomi yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.