



## Implementasi Model *SwitchTrade Tax* Berbasis *Dual Role* dengan Pendekatan *Problem Solving* dalam Pembelajaran PPN dan PPnBM pada Siswa Kelas XI SMA

Kayla Ammara Nafisa<sup>1</sup>, Prasasti Diah Pitaloka<sup>2</sup>, Ana Dhaoud Daroin<sup>3</sup>  
Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Malang  
Email: kayla.ammara.2304316@students.um.ac.id

---

### ABSTRACT

---

This study aims to describe the implementation of the dual-role-based SwitchTrade Tax learning model using a problemsolving approach in the economics course for tax-related material, specifically Value-Added Tax (VAT) and Sales Tax on Luxury Goods (PPnBM), for 11th-grade high school students. This study was motivated by the lack of student engagement in addressing challenges in mastering conceptual material and tax calculations. The approach used was qualitative descriptive, conducted over three class hours, utilizing data collection techniques such as observation, student worksheets (LKPD), and documentation during the ongoing activities. The research results show that the SwitchTrade Tax model successfully increased student enthusiasm, activity, and engagement during the learning process. Students were more proactive in discussions, asking questions, and understanding the concepts of VAT and PPnBm. However, there were obstacles in the form of a classroom environment that was not conducive due to high student interaction and time constraints. Overall, the SwitchTrade Tax model is highly effective in increasing student engagement and understanding of tax material.

**Keywords:** SwitchTrade Tax, Roleplay, Problem Solving, VAT-PPnBM, Student Engagement

---

### ABSTRAK

---

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan penerapan model pembelajaran SwitchTrade Tax berbasis dual role dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah pada mata pelajaran ekonomi untuk materi perpajakan khususnya Pajak Pertambahan Nilai (PPN) dan Pajak Penjualan atas Barang Mewah (PPnBM) bagi siswa kelas XI SMA. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya keterlibatan siswa dalam menghadapi tantangan dalam menguasai materi konseptual dan perhitungan pajak. Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif yang dilaksanakan selama tiga jam pelajaran, dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, lembar kerja siswa (LKPD), dan dokumentasi selama kegiatan sedang berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model SwitchTrade Tax berhasil meningkatkan antusiasme, keaktifan, serta keterlibatan siswa selama proses belajar. Siswa lebih proaktif dalam kegiatan diskusi, bertanya, dan memahami konsep perhitungan PPN serta PPnBM. Namun demikian, terdapat hambatan berupa kondisi kelas yang kurang kondusif akibat tingginya interaksi siswa serta adanya keterbatasan waktu. Secara keseluruhan, model SwitchTrade Tax ini sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa pada materi perpajakan.

**Kata Kunci:** SwitchTrade Tax, Roleplay, Pemecahan Masalah, PPN-PPnBM, Keaktifan Siswa

---

### PENDAHULUAN

Pembelajaran ekonomi, khususnya pada materi Pajak Pertambahan Nilai (PPN) dan Pajak Penjualan atas Barang Mewah (PPnBM), seringkali menjadi tantangan bagi siswa karena menuntut pemahaman konsep sekaligus keterampilan perhitungan yang kompleks. Materi ini tidak hanya dilihat dari pemahaman konsepnya saja, tetapi juga kemampuan dalam melakukan perhitungan secara runtut, sehingga banyak siswa mengalami kesulitan dalam



memahami langkah perhitungan dan menghubungkannya dengan kehidupan nyata seperti pembelian barang mewah ataupun non mewah. Selain itu, penggunaan metode konvensional seperti ceramah menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran, yang nantinya akan berdampak pada rendahnya hasil belajar (Kristin & Artikel, 2018). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pentingnya mengubah model pembelajaran menjadi lebih hidup, terhubung dengan kehidupan nyata, dan dapat melibatkan siswa secara aktif.

Dengan adanya situasi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang hanya berpusat pada guru dianggap belum mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa secara efektif. Siswa memerlukan pembelajaran yang kontekstual dan memberikan pengalaman langsung sehingga mereka bisa lebih mudah dalam memahami materi yang dipelajari. Penggunaan media dan model pembelajaran interaktif terbukti dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap pembelajaran (Nabila, Riska Finki, Sutrisno AB, Joko, dan Zainal, 2023). Selain itu, materi perpajakan yang dilakukan secara interaktif juga dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa terhadap pentingnya membayar pajak dalam kehidupan sehari-hari (Azward et al., 2020).

Pembelajaran ekonomi yang efektif tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep secara teoritis, tetapi juga pada bagaimana kemampuan siswa dalam menerapkan konsep tersebut dalam situasi nyata. Dalam konteks pembelajaran perpajakan, siswa dituntut untuk memahami perhitungan sekaligus mampu menganalisis transaksi yang berkaitan dengan Pajak Pertambahan Nilai (PPN) dan Pajak Penjualan atas Barang Mewah (PPnbm). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga mampu melibatkan siswa secara aktif selama proses belajar. Pembelajaran yang interaktif dan kontekstual dipercaya dapat membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam.

Selain itu, rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran juga berpengaruh pada kurang optimalnya pemahaman konsep yang diperoleh. Siswa yang kurang terlibat cenderung hanya menerima informasi yang diberikan guru saja, tanpa mengolahnya lagi secara kritis. Sehingga, mudah mengalami kesalahan dalam menyelesaikan permasalahan. Maka dari itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis dalam pemecahan masalah.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran berbasis roleplay yang dikombinasikan dengan pendekatan problem solving. Model pembelajaran tersebut dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui adanya simulasi, sehingga siswa tidak hanya memahami teori saja tetapi juga bisa langsung menerapkannya dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian sebelumnya dianggap bahwa metode simulasi dan bermain peran dapat meningkatkan keaktifan siswa serta kenaikan hasil belajar siswa secara signifikan (Kristin & Artikel, 2018). Selain itu, penerapan model tersebut terbukti lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional dalam meningkatkan pemahaman siswa (Kautsar et al., 2024).

Pembelajaran perpajakan tidak hanya menuntut kemampuan kognitif siswa dalam memahami konsep, tetapi juga keterampilan dalam berpikir kritis dan kemampuan dalam memecahkan masalah yang bervariasi. Dalam konteks ini, siswa perlu dibiasakan untuk menganalisis permasalahan yang berkaitan dengan transaksi ekonomi secara langsung, sehingga mereka tidak hanya menghafal rumus, tetapi juga memahami penerapannya dalam kehidupan nyata. Sehingga dibutuhkan pembelajaran yang bersifat kontekstual dan berbasis pengalaman menjadi sangat penting untuk meningkatkan kualitas pemahaman siswa.



Pendekatan problem solving dalam pembelajaran merupakan salah satu strategi yang menekankan kemampuan siswa untuk memahami, merencanakan, dan menyelesaikan suatu permasalahan secara sistematis (Polya, 1973). Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menerapkannya dalam situasi nyata. Selain itu, model pembelajaran role playing juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret karena siswa terlibat langsung dalam simulasi peran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Joyce, Weil, & Calhoun, 2011). Kombinasi antara problem solving dan role playing ini diyakini dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, serta keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus membantu memahami konsep dan perhitungan secara lebih efektif. Berdasarkan hal tersebut, dikembangkan model pembelajaran SwitchTrade Tax berbasis dual role dengan pendekatan problem solving. Model ini dapat melibatkan siswa ke dalam peran sebagai penjual dan pembeli secara bergantian, serta menuntut siswa untuk menyelesaikan permasalahan tentang perpajakan yang diberikan. Melalui model ini, siswa diharapkan mampu memahami konsep PPN dan PPnBm secara konkret, meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran, serta mampu menghubungkan materi perpajakan dengan kehidupan nyata. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pelaksanaan model SwitchTrade Tax, mengetahui keterlibatan dan tanggapan siswa, serta mengidentifikasi keterbatasan dalam pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran ekonomi yang lebih inovatif, kontekstual, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang didukung dengan data kuantitatif sederhana dari hasil belajar siswa. Pendekatan ini digunakan untuk menggambarkan secara terstruktur aktivitas, tanggapan, serta pemahaman siswa selama proses pembelajaran sedang berlangsung. Penerapan gabungan antara data kualitatif dan kuantitatif sederhana dalam kegiatan pembelajaran tersebut juga selaras dengan penelitian sebelumnya yang mengkaji tentang peningkatan hasil belajar siswa melalui metode simulasi dan observasi aktivitas siswa. Subjek penelitian terdiri dari 32 siswa kelas XI-10 di SMA Negeri 1 LAWANG.

Penelitian ini dilaksanakan dalam satu kali pertemuan selama 3 jam pelajaran, yaitu pada jam ke-2, ke-3, dan ke-4. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model SwitchTrade Tax berbasis dual role dengan pendekatan problem solving. Model ini diambil dari prinsip pembelajaran berbasis simulasi dan peran aktif siswa, di mana siswa tidak hanya mendengar penjelasan dari guru saja tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan belajar mengajar melalui praktik dan penyelesaian kasus, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna (Azward et al., 2020). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui, a) observasi, b) penyerahan LKPD, dan c) dokumentasi.

Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan menggambarkan aktivitas siswa, respon siswa, serta hasil LKPD yang sudah dikerjakan. Sedangkan analisis data secara kuantitatif sederhana dilaksanakan melalui perhitungan nilai rata-rata dan tingkat ketuntasan belajar siswa, sebagaimana diterapkan dalam penelitian bahwa keberhasilan dinilai melalui persentase ketuntasan belajar (Nur Intang1, Muhammad Yunus2, 2022). Dengan demikian, analisis data tersebut bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas penerapan model SwitchTrade Tax dalam materi perpajakan.



## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode SwitchTrade Tax ini dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan yang terstruktur dan sistematis. Diawali dengan pembagian kelompok, dan dibagi menjadi 2 sesi kegiatan. Dalam 1 sesi dilakukan 2 kegiatan jual beli barang non mewah dan barang mewah. Kegiatan simulasi transaksi jual beli ini dilakukan dengan cara di mana siswa berperan sebagai kelompok penjual dan pembeli secara bergantian. Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya melakukan transaksi, tetapi juga menghitung jumlah keseluruhan yang harus dibayarkan, termasuk PPN dan PPnBM. Interaksi antar kelompok terlihat melalui proses negosiasi dan pertukaran informasi terkait harga dan perhitungan pajak. Kemudian pada sesi pertama, kelompok 1 dan 2 berperan sebagai penjual, sedangkan kelompok 3 dan 4 berperan sebagai pembeli. Kelompok pembeli diminta untuk melakukan transaksi dengan membeli tiga jenis barang, baik barang mewah maupun non-mewah. Setiap kelompok, baik yang menjadi penjual maupun pembeli. Keduanya melakukan perhitungan pajak yang harus dibayarkan berdasarkan transaksi yang dilakukan.

Pada pelaksanaan kegiatan, terlihat bahwa siswa berdiskusi dalam menentukan besaran pajak dengan melakukan perhitungan secara bersama dengan teman kelompoknya. Kegiatan tersebut dirancang untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa mengenai penerapan PPN dan PPnBm dalam kehidupan nyata. Di tengah proses transaksi, setiap kelompok akan diberikan satu permasalahan yang berbeda. Permasalahan tersebut meliputi: (1) keterbatasan anggaran saat melakukan pembelian, (2) kesalahan perhitungan total pembayaran, (3) pembatalan pembelian barang, (4) kesalahan dalam menentukan jenis pajak, seperti PPN yang dihitung sebagai PPnBM. Setiap kelompok harus menyelesaikan permasalahan tersebut melalui diskusi dengan teman sekelompoknya dan negosiasi dengan kelompok penjual sampai menemukan solusi dari permasalahan yang didapat. Aktivitas ini menunjukkan siswa terlihat aktif dalam bertukar pendapat dan mencari solusi atas permasalahan yang terjadi. Proses ini dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dan menerapkan konsep perpajakan secara langsung dalam situasi yang kontekstual.

Pada sesi kedua, siswa melakukan pertukaran peran (switch), sehingga seluruh siswa memperoleh pengalaman yang sama yaitu sebagai penjual dan pembeli. Kegiatan ini diakhiri dengan presentasi hasil diskusi dan refleksi pembelajaran. Pola pembelajaran ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa yang aktif melalui simulasi, diskusi, dan negosiasi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan bermakna.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa sangat antusias selama pembelajaran berlangsung. Siswa tidak hanya aktif bertanya tetapi juga terlibat langsung dalam proses negosiasi yang cukup intens antar kelompok penjual dan pembeli. Dalam kegiatan ini, siswa terlihat aktif dalam menyampaikan pendapat serta mempertahankannya dengan memberikan alasan yang logis terkait perhitungan pajak yang mereka lakukan. Interaksi yang tercipta tidak hanya satu arah, tetapi berkembang menjadi diskusi dua arah bahkan debat antar kelompok dalam menentukan solusi yang paling tepat. Selain itu, siswa menunjukkan kemampuan dalam menyampaikan pendapat secara lebih percaya diri, baik dari kelompok sendiri maupun kelompok lain. Proses negosiasi yang dilakukan juga melatih siswa agar berpikir kritis, berani mengambil keputusan, serta mencari solusi yang disepakati bersama.

Berdasarkan hasil Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) diperoleh data nilai siswa yang menunjukkan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran. Hasil nilai siswa, diketahui nilai rata-rata siswa sebesar 83, yang menunjukkan bahwa secara umum pemahaman siswa terhadap materi PPN dan PPnBM berada pada kategori baik. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan model SwitchTrade Tax berbasis dual role dengan pendekatan problem solving mampu membantu siswa dalam memahami konsep perpajakan secara lebih optimal. Selain itu, sistem pembayaran menggunakan QRIS yang diintegrasikan



dengan Google Form digunakan sebagai media untuk mengumpulkan jawaban siswa secara digital. Penggunaan media tersebut dapat mempermudah proses pengumpulan data sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif dan berbasis teknologi akan mudah dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Meskipun demikian, terdapat beberapa keterbatasan selama pelaksanaan model pembelajaran SwitchTrade Tax ini. Keterbatasan yang paling utama yaitu kelas menjadi kurang kondusif karena tingginya interaksi dan antusiasme siswa selama proses negosiasi berlangsung. Selain itu, pengelolaan waktu sangat menjadi tantangan, serta ada beberapa siswa yang masih mengalami kebingungan pada tahap awal ketika masih belum memahami bagaimana alur permainan dan permasalahan diberikan. Terdapat sekitar 5 siswa yang masih kurang aktif selama kegiatan tersebut. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang aktif sangat memerlukan pengelolaan kelas yang baik agar pembelajaran tetap berjalan secara efektif.

Namun, juga ditemukan beberapa keterbatasan dalam pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Bentuk kesalahan dalam pengerjaan LKPD, di antaranya: (1) terdapat 3 lembar LKPD yang hanya mencantumkan pajak tanpa menjumlahkannya dengan Dasar Pengenaan Pajak (DPP) pada total pembayaran, (2) terdapat 1 lembar LKPD yang tidak mencantumkan PPnBM meskipun transaksi yang dilakukan termasuk dalam kategori barang mewah, serta (3) dari 8 LKPD yang dianalisis, seluruhnya masih menunjukkan kesalahan dalam perhitungan, terutama pada bagian perhitungan PPN. Dari temuan tersebut menunjukkan bahwa, meskipun siswa sudah mampu memahami konsep dasar perpajakan, masih terdapat kesulitan dalam perhitungan yang memang memerlukan ketelitian. Kesalahan yang dominan pada perhitungan PPN mengindikasikan bahwa siswa masih belum menguasai langkah-langkah perhitungan PPN sepenuhnya. Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, guru memberikan batasan waktu yang jelas, menetapkan aturan diskusi, serta memberikan penjelasan yang lebih terstruktur di awal pembelajaran. Langkah tersebut akan membantu siswa dalam memahami alur kegiatan dan menjaga kondisi tetap kondusif tanpa mengurangi keaktifan siswa.

Meskipun terdapat beberapa keterbatasan selama pembelajaran berlangsung, aktivitas pembelajaran yang melibatkan simulasi transaksi, diskusi, dan negosiasi terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa dalam bertanya, menyampaikan pendapat, serta memperbaiki kesalahan melalui proses diskusi. Selain itu, proses pembelajaran yang dilakukan juga menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa dalam memperbaiki kesalahan perhitungan setelah melalui diskusi dengan kelompok lain. Jadi, siswa tidak hanya menerima jawaban, tetapi juga mencari dan menemukan solusi dalam menghadapi permasalahan yang terjadi. Namun, masih diperlukan pendampingan lebih lanjut terutama dalam perhitungan agar pemahaman siswa dapat lebih optimal.

Perubahan perilaku belajar dari beberapa siswa juga terlihat selama kegiatan pembelajaran berlangsung, di mana siswa terlihat lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya, serta lebih aktif dalam diskusi kelompok. Siswa juga menunjukkan partisipasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya yang cenderung bersifat satu arah. Berdasarkan hasil siswa, terlihat bahwa siswa terlibat dalam pembelajaran dengan sangat baik. Peningkatan keaktifan ini menunjukkan bahwa penerapan model SwitchTrade Tax berbasis dual role mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, model SwitchTrade Tax terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Model ini mampu menghubungkan antara pembelajaran



berbasis simulasi, problem solving, dan pengalaman di dunia nyata. Sehingga siswa tidak hanya memahami konsepnya saja tetapi juga mampu menerapkannya. Dengan demikian, model pembelajaran ini tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa, tetapi juga pada perkembangan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang mengatakan bahwa model pembelajaran berbasis simulasi dan role playing dapat meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran SwitchTrade Tax berbasis dual role dengan pendekatan Problem Solving mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa pada materi Pajak Pertambahan Nilai (PPN) dan Pajak Penjualan atas Barang Mewah (PPnBM). Proses pembelajaran yang melibatkan simulasi transaksi, diskusi, dan negosiasi ini dapat mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif dalam bertanya, menyampaikan pendapat, serta bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi dalam perpajakan. Hasil belajar siswa yang ditunjukkan melalui nilai Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) memperoleh nilai rata-rata sebesar 83, yang berarti ada pada kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memahami konsep dasar perpajakan. Namun demikian, masih ditemukan beberapa kesalahan dalam perhitungannya, terutama pada perhitungan PPN, penentuan total bayar yang belum memasukkan Dasar Pengenaan Pajak (DPP) ke dalam perhitungan, serta ketidaktepatan dalam mengidentifikasi jenis barang yang terkena PPnBM. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih memerlukan pendampingan lebih lanjut dalam aspek perhitungan agar pemahaman menjadi lebih optimal.

Selain itu, penerapan model pembelajaran ini juga berdampak pada perubahan perilaku belajar siswa, di mana siswa menjadi lebih percaya diri, aktif dalam diskusi, serta mampu berpikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi. Interaksi yang terjadi selama pembelajaran tidak hanya bersifat satu arah, tetapi berkembang menjadi diskusi dua arah yang melibatkan seluruh siswa secara aktif. Meskipun demikian terdapat beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan pembelajaran, yaitu kondisi kelas yang kurang kondusif akibat tingginya interaksi antar siswa, keterbatasan waktu, serta terdapat beberapa siswa yang masih kurang aktif pada tahap awal pembelajaran. Namun secara keseluruhan, model pembelajaran SwitchTrade Tax terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan mampu menghubungkan materi perpajakan dengan situasi nyata.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk perbaikan dan pengembangan pembelajaran selanjutnya. Pertama, guru disarankan untuk bisa memberikan pendampingan yang lebih intensif dalam aspek perhitungan perpajakan, khususnya pada perhitungan Pajak Pertambahan Nilai (PPN) dan penentuan total pembayaran yang melibatkan Dasar Pengenaan Pajak (DPP) serta identifikasi jenis pajak yang dikenakan atau jenis barang yang dibeli, seperti apakah barang tersebut dikenakan PPnBM atau hanya PPN saja. Dikarenakan hal ini sangat penting dalam meminimalisir kesalahan yang masih sering terjadi pada siswa. Kedua, dalam penerapan model pembelajaran SwitchTrade Tax, guru perlu melakukan pengelolaan yang lebih optimal, seperti menetapkan peraturan diskusi dengan jelas dan pengaturan waktu yang lebih terstruktur agar suasana pembelajaran tetap kondusif meskipun siswa sedang aktif berinteraksi. Ketiga, untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, disarankan guru memberikan penjelasan awal yang lebih terarah dan contoh perhitungan yang lebih variatif, sehingga siswa tidak mengalami kebingungan pada tahap perhitungan. Keempat, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan cakupan waktu yang



lebih panjang atau menggunakan pendekatan kuantitatif yang lebih mendalam, sehingga dapat mengukur peningkatan hasil belajar siswa secara lebih komprehensif

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Amelia, Nailah, P., Fidiansa, Arta, P., & Risa, Salsabilla, C. (2023). Fenomena Penggunaan Paylater di Kalangan Mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional*, 2, 176–187. <https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/sniis/article/view/796>
- Ariana, N. (2022). Penggunaan Model Teknik Role Playing melalui Layanan Bimbingan Kelompok sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Diri pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Tunjungan Semester 2 Tahun Pelajaran 2021 / 2022. 4(4), 100–107.
- Azward, N. A., Ashari, Y., Salsabilah, A. N., Salsabila, A., & Azizah, N. (2020). Peningkatan Kapasitas Siswa Sekolah Menengah Atas terhadap Pengetahuan Perpajakan melalui Edukasi Pajak Interaktif. 13–16.
- Harahap, F., Napitupulu, M., Sitepu, J., Nurhazlinda, F., Simarmata, R., Pd, M., Pd, M., & Pd, S. (2022). Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA Medan, *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora Volume 1 Nomor 4 ( 2022 )*. 1(4).
- Kautsar, M. R., Samlawi, F., Setiawan, Y., Studi, P., Akuntansi, P., & Indonesia, U. P. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Direct Instruction Dengan Metode Simulasi Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Perpajakan Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Bandung. 3(3), 250–259.
- Kristin, F., & Artikel, I. (2018). META-ANALISIS PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR IPS. 8(2).
- Nabila, Riska Finki, Sutrisno AB, Joko, dan Zainal, V. Y. (2023). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Bandar Lampung* <http://eskripsi.stkipgribl.ac.id/>. 329–338.
- Nur Intang1, Muhammad Yunus2, S. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Simulasi Dalam Meningkatkan Hasil. 1(3).
- Polya, G. (1973). *How to Solve It*. Princeton University Press.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2009). *Models of Teaching*. Pustaka Pelajar