

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PERPAJAKAN MELALUI MEDIA TAXI SNADERS PADA SISWA XI B SMK PL TARCISIUS 2

Cornelius Hery Setyawan¹

Abstract: Vocational School (SMK) is an educational institution to transfer knowledge about the tax. Unluckily, teaching learning process in delivering this material was monotonous, so it needed a medium called TAXI SNADERS. The objective of the study was to increase interest and learning outcomes taxation on Value Added Tax (VAT) and Sales of Luxury through a medium called TAXI SNADERS. The result of the study showed that there was improvement toward students' interest for 14.5%. On the 1st cycle, students' interest was only 67.25%, then it increased up to 81.75% on the 2nd cycle. Moreover, students' learning outcomes also increased for 20% in post test. It was 67% on the 1st cycle and rose to 87% on the 2nd cycle.

Keywords: Learning Interest, Learning Outcomes, Value Added Tax and Sales of Luxury, TAXI SNADERS

PENDAHULUAN

Hasil belajar siswa pada materi PPN dan PPnBM di SMK PL Tarcius 2 Semarang masih rendah. Rendahnya hasil belajar tersebut dikarenakan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi PPN dan PPnBM. Selama ini siswa cenderung menghafal materi bukan memahami konsep. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi tersebut, bisa disebabkan oleh guru yang selama ini cenderung menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi, hal ini juga berimbas pada minat siswa dalam belajar perpajakan. Untuk itu perlu upaya untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam perpajakan melalui media *taxi snaders*. *Taxi snaders* merupakan singkatan dari *taxation in Snake Ledders*. TAXI SNADERS merupakan permainan ular tangga yang dikombinasikan dengan simbol-simbol dan soal perpajakan.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat dan hasil belajar perpajakan pada materi PPN dan PPnBM kelas XI B SMK PL Tarcisius 2 Tahun Pelajaran 2011/2012 melalui media *taxi snaders*.

¹ Guru SMP Nasima Semarang

Permainan Ular tangga

Permainan Ular Tangga dapat didefinisikan sebagai bentuk permainan yang terdiri dari 100 kotak kecil yang diberi nomor 1 sampai 100 dan pada kotak-kotak tertentu terdapat Ular atau tangga yang panjangnya sesuai dengan keinginan pembuatnya. Ular tangga merupakan permainan yang sudah muncul sejak lama di Indonesia. Pada awalnya ular tangga hanyalah sebuah permainan yang menyenangkan bagi anak-anak. Namun pada perkembangannya permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, sehingga pembelajaran lebih mengena dan dipahami. Oleh karena itu, dalam pembelajaran seorang guru harus mampu memodifikasi permainan ular tangga dalam pembelajarannya. Tidak ada aturan mengenai gambar dan tangga dalam permainan ini, sehingga guru dapat berkreasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Hasil belajar

Menurut Purwanto (2011:46) hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Lebih lanjut lagi ia mengatakan bahwa hasil belajar dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Sedangkan menurut Sudjana (2003:3) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar.

Perpajakan

Perpajakan merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SMK. Dalam mata pelajaran perpajakan terdapat teori dan hitungan yang terkadang membuat siswa menjadi kurang paham terhadap materi tersebut, seperti pada materi PPN dan PPnBM. Istilah-istilah yang sering ditemui dalam pembahasan PPN yaitu daerah pabean, impor, ekspor, barang, jasa, pembeli dan penerima jasa. Sifat dari PPN adalah pajak atas konsumsi yang menjadikannya salah satu pajak yang memiliki cakupan objek pajak yang sangat luas. Selain itu, karakteristik PPN yang merupakan pajak objektif melandaskan pembebanan pajak pada objeknya sehingga apabila tidak ada objek pajak berarti tidak ada pajak yang dapat dibebankan.

Obyek PPN meliputi banyak hal yaitu: 1) penyerahan Barang Kena Pajak di dalam daerah Pabean yang dilakukan oleh pengusaha, 2) impor barang kena pajak, 3) penyerahan jasa kena pajak di dalam daerah pabean yang dilakukan oleh pengusaha, 4) pemanfaatan barang kena pajak tidak berwujud dari luar daerah pabean di dalam daerah pabean, 5) pemanfaatan jasa kena pajak dari luar daerah pabean di dalam daerah Pabean, 6) Ekspor barang kena pajak/jasa kena pajak oleh pengusaha kena pajak, 7) kegiatan membangun sendiri yang dilakukan tidak dalam kegiatan usaha atau pekerjaan oleh orang-orang atau badan yang hasilnya digunakan sendiri atau digunakan pihak lain, 8) penyerahan aktiva oleh pengusaha kena pajak yang menurut tujuan semula aktiva tersebut tidak untuk diperjualbelikan, sepanjang PPN yang dibayar pada saat perolehannya dapat dikreditkan.

Beberapa syarat yang harus dipenuhi agar suatu penyerahan barang dapat dikenakan PPN yaitu: 1) yang diserahkan adalah barang kena pajak, 2) penyerahan dilakukan di dalam daerah pabean, 3) yang dilakukan adalah pengusaha kena pajak. Sedangkan yang termasuk pengertian barang kena pajak (BKP) adalah a) penyerahan

hak atas BKP karena suatu perjanjian yaitu jual beli, tukar menukar atau perjanjian lain yang mengakibatkan penyerahan hak atas barang, b) pengalihan BKP oleh karena suatu perjanjian sewa beli dan perjanjian leasing, c) penyerahan BKP kepada pedagang perantara atau melalui juru lelang, d) pemakaian sendiri dan/ pemberian Cuma Cuma atas BKP, e) Persediaan BKP dan aktiva yang menurut tujuan semula tidak untuk diperjualbelikan, f) penyerahan BKP dari pusat ke cabang atau sebaliknya, penyerahan BKP secara konsinyasi.

Selain barang, terdapat juga jasa kena pajak (JKP) yaitu setiap kegiatan pelayanan berdasarkan suatu perikatan atau perbuatan hukum yang menyebabkan suatu barang atau fasilitas atau kemudahan atau hak tersedia untuk dipakai, termasuk jasa yang dilakukan untuk menghasilkan barang karena pesanan atau permintaan dengan bahan dan atas petunjuk dari pemesan yang dikenakan pajak berdasarkan Undang undang PPN (Purwono, 2010).

Jasa Kena Pajak yang tidak dikenakan PPN antara lain: 1) jasa di bidang pelayanan kesehatan medic, meliputi jasa dokter umum, spesialis dan dokter gigi, dokter hewan, ahli kesehatan, kebidanan, paramedic dan jasa rumah sakit, 2) jasa dibidang pelayanan social, meliputi jasa pelayanan panti asuhan dan panti jompo, pemadam kebakaran, lembaga rehabilitasi dan jasa dibidang olahraga, 3) jasa dibidang pengiriman surat dengan perangko dan pengiriman uang dengan wesel pos yang dilakukan PT. Pos Indonesia, 4) jasa dibidang perbankan, asuransi dan sewa guna usaha dengan hak opsi, 5) Jasa dibidang keagamaan, 6) jasa dibidang pendidikan, 7) jasa dibidang pendidikan, 8) jasa dibidang kesenian dan hiburan yang telah dikenakan pajak tontonan, 9) jasa dibidang penyiaran yang bukan bersifat iklan, 10) jasa dibidang angkutan umum di darat dan di air, 11) jasa dibidang tenaga kerja, 12) jasa dibidang perhotelan, 13) jasa dibidang penyediaan tempat parkir, 14) jasa boga.

Sedangkan Pajak Penjualan atas Barang Mewah (PPnBM) mempunyai beberapa karakter khusus yaitu: a) PPnBM merupakan pungutan tambahan disamping PPN, b) PPnBM hanya dikenakan satu kali, yaitu pada saat impor atau saat penyerahan BKP mewah oleh PKP pabrikan, c) PPnBM tidak dapat dikreditkan, sehingga diperlakukan sebagai biaya, d) dalam hal ekspor BKP tergolong mewah, tariff PPnBM nya adalah 0%, sehingga PPnBM yang telah dibayar dapat dimintakan restitusi, 5) Tarif PPnBM ditetapkan antara 10% sampai 200%.

Beberapa item PPnBM yang tidak dikenakan atas impor atau penyerahan kendaraan bermoto yaitu: kendaraan CKD, kendaraan sasis, kendaraan pengangkut barang, kendaraan bermotor beroda dua dengan CC sampai dengan 250cc, kendaraan bermotor untuk pengangkutan 16 prang/lebih termasuk pengemudi.

Sedangkan beberapa item PPnBM atas impor/penyerahan kendaraan bermotor yang dibebaskan yaitu: 1) kendaraan bermotor berupa ambulance, kendaraan pemadam kebakaran, kendaraan tahanan dan kendaraan pengangkutan umum, 2) Kendaraan protokoler kenegaraan, 3) kendaraan bermotor untuk pengangkutan 10-15 orang termasuk pengemudi yang digunakan untuk kendaraan dinas TNI/Polri, 4) Kendaraan patrol TNI/Polri.

Saat terutangnya pajak menurut Pasal 11 UU PPN dan PPnBM yaitu: a) penyerahan BKP, b) impor BKP, c) penyerahan JKP, d) Pemanfaat BKP tidak berwujud dari luar daerah pabean di dalam daerah pabean, e) Pemanfaatan JKP dari luar daerah pabean di dalam daerah pabean, f) ekspor JKP, g) pembayaran dalam hal pembayaran

diterima sebelum penyerahan BKP atau JKP atau sebelum dimulainya pemanfaatan BKP tidak berwujud, h) saat lain yang ditetapkan oleh Direktur Jenderal Pajak.

Tarif PPN menggunakan tarif proporsional, yaitu nilai persentase tertentu dikenakan terhadap semua jenis penyerahan yang terutang pajak tanpa memperhatikan nilai transaksi. Artinya berapapun jumlah dari penyerahan BKP dan atau JKP tetap dihitung dengan persentase yang sama.

Tempat terutangnya pajak menurut UU PPN yaitu a) tempat tinggal atau tempat kedudukan PKP, b) tempat kegiatan usaha, c) tempat lain yang ditetapkan Dirjen Pajak, d) satu tempat atau lebih yang ditetapkan Dirjen Pajak, e) Tempat BKP dimasukan ke dalam daerah pabean dalam hal impor.

Luas dan banyaknya aturan yang ada dalam materi perpajakan pokok bahasan PPN dan PPnBM tersebut akan membuat siswa sulit untuk memahami tentang materi tersebut. Oleh karena itu perlu dibuatkan sebuah media agar materi dalam mata pelajaran perpajakan lebih mudah dipahami, misalnya dengan media permainan Ular Tangga.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan selama lima bulan, mulai Januari sampai dengan Mei 2012. Kegiatan ini meliputi menyusun rencana penelitian, menyusun instrument penelitian, dan pengumpulan data dari siklus I dan siklus II. Tempat penelitian dilakukan di SMK PL Tarcisius 2 Semarang. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI B Tahun Pelajaran 2011/2012. Obyek dalam penelitian ini yaitu minat belajar perpajakan, hasil belajar perpajakan dan pemanfaatan media pembelajaran *taxi snaders*. Sumber data primer diperoleh dari nilai ulangan harian. Sumber data sekunder diperoleh dari hasil pengamatan guru terhadap siswa.

Teknik pengumpulan data melalui dokumentasi, pengamatan, dan tes. Dokumentasi yang digunakan untuk mencari data kondisi awal minat dan hasil belajar siswa. Observasi yang digunakan untuk memperoleh data minat belajar perpajakan pada siklus I dan II. Tes yang digunakan untuk memperoleh data hasil belajar perpajakan. Analisis data menggunakan deskriptif komparatif yang dilanjutkan refleksi. Deskriptif komparatif dilakukan dengan membandingkan data kondisi awal, siklus I dan siklus II, baik untuk minat belajar maupun hasil belajar. Tindakan refleksi artinya menarik simpulan berdasarkan deskriptif komparatif kemudian dilanjutkan memberikan ulasan dan langkah tindak lanjut.

Indikator ketercapaian dalam penelitian ini dilihat dari peningkatan minat dan hasil belajar perpajakan melalui melalui media *taxi snaders*. Indikator keberhasilan direfleksikan dengan peningkatan minat belajar siswa mencapai 75% berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengamatan, dan peningkatan hasil belajar siswa mencapai 75% berdasarkan nilai yang diperoleh dari tes evaluasi, dan mencapai KKM = 70.

Penelitian ini dilakukan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari 2 siklus. Tindakan dalam setiap siklus saling berkaitan erat. Pada siklus I media *taxi snaders* di siapkan oleh guru, sedangkan pada siklus II media *taxi snaders* dibuat oleh siswa. Siklus I dan II berlangsung pada 3 pertemuan (6 Jam Pelajaran). Langkah-langkah dalam tiap siklus terdiri dari (1) perencanaan tindakan, (2) melaksanakan tindakan, (3) melakukan pengamatan terhadap tindakan yang dilakukan, dan (4) refleksi. Langkah-langkah tersebut sebagai berikut:

Siklus I

1. Perencanaan

Peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang dilengkapi dengan instrumen penilaian, media *taxi snaders*, dan lembar pengamatan minat belajar.

2. Pelaksanaan

Apersepsi dilakukan dengan guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, guru memberikan pertanyaan awal untuk mengetahui pengetahuan siswa mengenai PPN dan PPnBM, dan menjelaskan materi.

Kegiatan inti dilakukan melalui eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Eksplorasi dilakukan dengan guru membagi peserta didik ke dalam kelompok kooperatif, guru menjelaskan model permainan yang akan dilakukan, guru menjelaskan mengenai tujuan permainan *taxi sanders*, dan guru menjelaskan aturan permainan *taxi sanders*.

Elaborasi dilakukan dengan guru memberi kesempatan peserta didik untuk berpikir, menganalisis, dan menyelesaikan masalah dari soal yang telah diterima yang telah diterima, kelompok mendiskusikan jawaban dari pertanyaan pada *taxi snaders* dan alternatif pertanyaan dari jawaban, guru memimpin kelompok memainkan *taxi sanders*, guru memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif dengan mengarahkan jalannya permainan *taxi sanders*, dan guru memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja kelompok.

Konfirmasi dilakukan dengan guru memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan dan tertulis terhadap keberhasilan peserta didik, guru memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi, dan guru memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar dengan memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh.

Penutup dilakukan dengan guru bersama-sama dengan peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran dan guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.

3. Pengamatan

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan tindakan untuk mengamati proses belajar mengajar dengan menggunakan *taxi snaders* secara kelompok. Observasi dilakukan oleh guru sebagai peneliti. Aspek yang diobservasi adalah minat belajar selama KBM dan hasil belajar. Pengamatan proses pembelajaran menghasilkan skor minat belajar serta hasil belajar siswa yang berupa nilai tes.

4. Refleksi

Hasil pengamatan minat belajar dan hasil belajar siswa yang berupa nilai tes merupakan bahan untuk dianalisa dan direfleksi oleh peneliti. Hasil refleksi dijadikan dasar perbaikan bagi rencana tindakan pada siklus II dengan menggunakan media *taxi snaders* secara kelompok dengan disertai daftar pertanyaan.

Siklus II

1. Perencanaan

Peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang dilengkapi dengan instrumen penilaian, media *taxi snaders*, dan lembar pengamatan minat belajar.

2. Pelaksanaan

Apersepsi dilakukan dengan guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, guru memberikan pertanyaan awal untuk mengetahui pengetahuan siswa mengenai PPN dan PPnBM, dan menjelaskan materi.

Kegiatan inti melalui eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Eksplorasi dilakukan dengan guru membagi peserta didik ke dalam kelompok kooperatif, guru melibatkan para siswa untuk membuat media *taxi snaders* sesuai dengan kreativitas masing-masing kelompok.

Elaborasi dilakukan dengan guru memberi kesempatan peserta didik untuk berpikir, menganalisis, dan menyelesaikan masalah dari soal yang telah diterima yang telah diterima. Guru memimpin kelompok memainkan *taxi snaders*. Guru memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif dengan mengarahkan jalannya permainan *taxi snaders*. Guru memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja kelompok.

Konfirmasi dilakukan dengan guru memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan dan tertulis terhadap keberhasilan peserta didik. Guru memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi. Guru memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar dengan memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh.

Penutup dilakukan dengan guru bersama-sama dengan peserta didik membuat rangkuman/ simpulan pelajaran. Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.

3. Pengamatan

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan tindakan untuk mengamati proses belajar mengajar dengan menggunakan *taxi snaders* secara kelompok. Observasi dilakukan oleh guru sebagai peneliti. Aspek yang diobservasi adalah minat belajar selama KBM dan hasil belajar belajar. Pengamatan proses pembelajaran menghasilkan skor minat belajar serta hasil belajar siswa yang berupa nilai tes.

4. Refleksi

Hasil pengamatan minat belajar dan hasil belajar siswa yang berupa nilai tes merupakan bahan untuk dianalisa dan refleksi oleh peneliti. Hasil refleksi siklus II dijadikan dasar untuk merefleksi keseluruhan siklus apakah telah memberikan hasil sesuai yang diharapkan, yaitu meningkatkan minat belajar dan hasil belajar perpajakan materi PPN dan PPnBM melalui media *taxi snaders*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada kondisi awal siswa cenderung untuk bermalas-malasan untuk mengikuti pelajaran perpajakan. Ketika diberi tugas atau diminta untuk diskusi dengan temannya, siswa cenderung untuk mengobrol. Siswa terlihat asyik dengan kegiatannya sendiri,

tanggung jawab untuk mengerjakan tugas cenderung diserahkan kepada siswa yang pandai di kelas.

Deskripsi hasil minat belajar perpajakan didapat dari pengamatan (observasi). Pengamatan terhadap minat belajar perpajakan yang dilakukan dengan menggunakan lembar observasi diberi skor 1 sampai 5. Skor 5 = sangat baik, skor 4 = baik, skor 3 = cukup, skor 2 = kurang, dan skor 1 = sangat kurang. Pengamatan ini dilihat dari indikator perasaan senang, kemauan, kesadaran, dan perhatian (Supriyatna, 2009:24).

Tabel 1. Persentase Capaian Minat Belajar Sebelum Tindakan

No	Aspek yang diteliti	Persentase Capaian
	Minat Belajar Perpajakan	
1	Perasaan Senang	49%
2	Kemauan	53%
3	Kesadaran	49%
4	Perhatian	52%
Rata-Rata		51%

Indikator ketercapaian minat belajar siswa adalah 75 %. Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa minat belajar perpajakan sebelum tindakan belum memenuhi memenuhi target indikator ketercapaian yaitu 75%.

Hasil Belajar Perpajakan

Hasil belajar perpajakan diperoleh dari nilai ulangan pada kompetensi PPN. Berikut adalah hasil dari perolehan hasil belajar sebelum dilakukan tindakan.

Tabel 2. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Perpajakan Sebelum Tindakan

No	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas	6	20%
2	Belum Tuntas	24	80%

Indikator ketercapaian hasil belajar perpajakan adalah 75%. Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar perpajakan sebelum dilakukan tindakan belum memenuhi target indikator ketercapaian, yaitu 75%.

Deskripsi Siklus I

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini guru menyusun RPP yang telah disesuaikan dengan penerapan media *taxi snaders*. Selain itu guru menyiapkan instrumen penilaian, media pembelajaran dan lembar observasi.

2. Tindakan

a. Kegiatan Pembuka

Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran. Guru memberikan pertanyaan awal untuk mengetahui pengetahuan siswa mengenai PPN dan PPnBM. Guru menjelaskan materi.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti meliputi eksplorasi, elaborasi, dan konfrimasi. Eksplorasi dilakukan dengan guru membagi peserta didik ke dalam 5 elompok kooperatif. Guru

meminta siswa untuk berkumpul dalam kelompok masing-masing dan memberikan media *taxi snaders* kepada masing-masing kelompok. Guru menjelaskan model permainan yang akan dilakukan. Guru menjelaskan mengenai tujuan permainan *taxi snaders*. 3) Guru menjelaskan aturan permainan *taxi snaders*

Aturan Permainan *taxi snaders* pada masing-masing kelompok:

- 1) Setiap pemain melemparkan dadu sebanyak 2 (dua) kali untuk menjadi pemain pertama, kedua dan seterusnya berdasarkan point yang diperoleh.
- 2) START/GO
- 3) Pemain pertama (siswa) mengambil amplop yang berisi soal dan menjawab pertanyaan yang ada dalam amplop
- 4) Jika pemain pertama menjawab pertanyaan dengan benar maka akan melangkah ke dalam petak-petak sesuai perintah yang ada di soal. Jika jawaban pemain pertama salah, maka posisi pemain pertama tetap pada petak terakhir dia berada

Kemudian permainan dilanjutkan oleh pemain kedua. Jika pemain kedua menjawab benar maka akan melangkah ke dalam petak-petak sesuai dengan perintah yang ada di soal. Jika jawaban salah, maka permainan akan dilanjutkan oleh pemain yang ketiga, dan seterusnya sampai kembali lagi ke pemain pertama dan seterusnya. Pemain yang mencapai petak "Winner" maka dia yang akan keluar sebagai pemenang.

Elaborasi

- 1) Guru memberi kesempatan peserta didik untuk berpikir, menganalisis, dan menyelesaikan masalah dari soal yang telah diterima yang telah diterima.
- 2) Guru memimpin kelompok memainkan *taxi snaders*.
- 3) Guru memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif dengan mengarahkan jalannya permainan *taxi snaders*.
- 4) Guru memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja kelompok

Konfirmasi

- 1) Guru memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan dan tertulis terhadap keberhasilan peserta didik.
- 2) Guru memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi.
- 3) Guru memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar dengan memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memainkan permainan yang bagus.
- 2) Guru bersama-sama dengan peserta didik membuat rangkuman / simpulan pelajaran
- 3) Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran

3. Observasi (Pengamatan)

Berdasarkan hasil pengamatan terlihat siswa merasa antusias mengikuti pembelajaran perpajakan. Akan tetapi dalam menjalankan permainan hanya ada 2

kelompok yang berhasil mencapai posisi “WINNER”, yaitu Kelompok WP dan Kelompok PKP. Hal tersebut dikarenakan siswa tidak bisa menjawab soal dalam amplop secara benar. Minat Belajar diamati menggunakan lembar observasi siswa. Indikator yang diamati yaitu perasaan senang, kemauan, kesadaran, dan perhatian. Berikut adalah data hasil pengamatan minat belajar perpajakan pada Siklus I.

Tabel 3. Persentase Capaian Minat Belajar Perpajakan Siklus I

No	Aspek yang diteliti	Persentase Capaian
	Minat Belajar Perpajakan	
1	Perasaan Senang	78%
2	Kemauan	69%
3	Kesadaran	61%
4	Perhatian	61%
Rata-Rata		67,25%

Indikator ketercapaian minat belajar perpajakan adalah 75%. Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa minat belajar perpajakan belum mencapai indikator ketercapaian yaitu 75%. Pada siklus I persentase capaian minat belajar sebesar 67,25%.

Ulangan harian dalam bentuk tes tertulis dilakukan pada akhir siklus I untuk mendapatkan data hasil belajar siswa. Berikut adalah tabel hasil belajar pada siklus I:

Tabel 4. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Perpajakan Siklus I

No	Keterangan	Pre-Test	Post-Test
1	Tuntas	16	20
2	Belum Tuntas	14	10
% Siswa Tuntas		53%	67%
% Siswa Belum Tuntas		47%	33%

Indikator ketercapaian hasil belajar perpajakan 75%. Dari data di atas dapat dilihat capaian hasil belajar pada pre-test maupun post-test di Siklus I belum memenuhi target. Indikator ketercapaian hasil belajar adalah 75 %, tetapi capaian hasil belajar perpajakan pada pre-test di siklus I masih mencapai 53%. Hal tersebut juga terjadi pada post-test di siklus I. Capaian hasil belajar perpajakan pada post-test di Siklus I masih mencapai 67%.

4. Refleksi

Pada Siklus I telah dilakukan pembelajaran menggunakan media TAXI SNADERS. Terjadi peningkatan pada minat dan hasil belajar perpajakan dari kondisi awal ke Siklus I. Akan tetapi capaian minat dan hasil belajar di Siklus I belum memenuhi indikator ketercapaian yaitu 75%, untuk itu perlu tindakan perlu dilanjutkan pada Siklus berikutnya (Siklus II). Dalam pelaksanaan tindakan ada beberapa hal yang perlu menjadi catatan, yaitu siswa perlu diberi kesempatan untuk membuat media *taxi snaders* dan Siswa perlu membuat pertanyaan dan jawaban atas soal yang dibuatnya, sehingga memberi kesempatan pada siswa untuk mempelajari materi tentang PPN dan PPnBM secara mandiri atau kelompok belajar.

Deskripsi Siklus II

1. Perencanaan

Tahap perencanaan tindakan yang dilakukan pada siklus II meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran, dan soal ulangan. Adapun lembar observasi aktivitas belajar siswa menggunakan format yang sama dengan siklus I. RPP disusun sesuai dengan model RPP yang dilengkapi model permainan *taxi snaders* yang di susun oleh siswa.

2. Tindakan

Kegiatan Pembuka

- 1) Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran
- 2) Guru memberikan pertanyaan awal untuk mengetahui pengetahuan siswa mengenai PPN dan PPnBM.
- 3) Guru menjelaskan materi

Kegiatan Inti dengan eksplorasi

- 1) Guru meminta siswa untuk berkumpul dalam kelompok.
- 2) Guru meminta masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya (*Media taxi snaders*).
- 3) Guru meminta tiap-tiap kelompok untuk saling menukarkan media *taxi snaders* yang telah dibuat.
- 4) Guru menjelaskan aturan permainan *taxi snaders*

Aturan permainan *taxi sanders* pada masing-masing kelompok:

- 1) Setiap pemain melemparkan dadu sebanyak 2 (dua) kali untuk menjadi pemain pertama, kedua dan seterusnya berdasarkan point yang diperoleh.
- 2) START/GO
- 3) Pemain pertama (siswa) mengambil amplop yang berisi soal dan menjawab pertanyaan yang ada dalam amplop
- 4) Jika pemain pertama menjawab pertanyaan dengan benar maka akan melangkah ke dalam petak-petak sesuai perintah yang ada di soal. Jika jawaban pemain pertama salah, maka posisi pemain pertama tetap pada petak terakhir dia berada
- 5) Kemudian permainan dilanjutkan oleh pemain kedua. Jika pemain kedua menjawab benar maka akan melangkah ke dalam petak-petak sesuai dengan perintah yang ada di soal. Jika jawaban salah, maka permainan akan dilanjutkan oleh pemain yang ketiga, dan seterusnya sampai kembali lagi ke pemain pertama dan seterusnya.
- 6) Pemain yang mencapai petak "Winner" maka dia yang akan keluar sebagai pemenang.

Elaborasi

- 1) Guru memberi kesempatan peserta didik untuk berpikir, menganalisis, dan menyelesaikan masalah dari soal yang telah diterima yang telah diterima.
- 2) Guru memimpin kelompok memainkan *taxi snaders*.
- 3) Guru memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif dengan mengarahkan jalannya permainan *taxi snaders*.
- 4) Guru memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja kelompok

Konfirmasi

- 1) Guru memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan dan tertulis terhadap keberhasilan peserta didik.
- 2) Guru memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi.
- 3) Guru memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar dengan memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh.

Kegiatan Penutup

- 1) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memainkan permainan yang bagus.
- 2) Guru bersama-sama dengan peserta didik membuat rangkuman / simpulan pelajaran
- 3) Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran

3. Observasi (Pengamatan)

Berdasarkan hasil pengamatan terlihat siswa merasa sangat antusias mengikuti pembelajaran perpajakan. Ada salah satu anggota dari salah satu kelompok belum mencapai posisi “WINNER”, yaitu anggota kelompok NPWP. Hal tersebut dikarenakan siswa tidak bisa menjawab soal dalam amplop secara benar. Minat Belajar diamati menggunakan lembar observasi siswa. Indikator yang diamati yaitu perasaan senang, kemauan, kesadaran, dan perhatian. Berikut adalah data hasil pengamatan minat belajar perpajakan pada Siklus II.

Tabel 5. Persentase Capaian Minat Belajar Perpajakan Siklus II

No	Aspek yang diteliti	Persentase Capaian
	Minat Belajar Perpajakan	
1	Perasaan Senang	88%
2	Kemauan	76%
3	Kesadaran	79%
4	Perhatian	84%
Rata-Rata		81,75%

Indikator ketercapaian minat belajar perpajakan adalah 75%. Dari table di atas dapat dilihat bahwa minat belajar perpajakan sudah mencapai indikator ketercapaian yaitu 75%. Pada siklus II persentase capaian minat belajar sebesar 81,75%. Ulangan harian dalam bentuk tes tertulis dilakukan pada akhir siklus II untuk mendapatkan data hasil belajar siswa. Berikut adalah tabel hasil belajar pada siklus II:

Indikator ketercapaian hasil belajar perpajakan adalah 75%. Dari data di atas dapat dilihat capaian hasil belajar pada pre-test maupun post-test di Siklus II sudah memenuhi target. Pada pre-test persentase capaian sebesar 77%, sedangkan pada post test persentase capaian sebesar 87%.

Tabel 6. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Perpajakan Siklus II

No	Keterangan	Pre-Test	Post-Test
1	Tuntas	23	26
2	Belum Tuntas	7	4
% Siswa Tuntas		77%	87%
% Siswa Belum Tuntas		23%	13%

4. Refleksi

Pada Siklus I telah dilakukan pembelajaran menggunakan media *taxi snaders*. Terjadi peningkatan pada minat dan hasil belajar perpajakan dari Siklus I ke Siklus II dan telah memenuhi (bahkan melebihi) indikator ketercapaian yaitu 75%.

Permasalahan yang muncul sebelum dilakukan tindakan adalah rendahnya minat dan hasil belajar perpajakan, khususnya pada kompetensi PPN dan PPnBM. Hal tersebut disebabkan karena guru belum menggunakan media yang tepat dalam menjelaskan PPN dan PPnBM. Pemilihan media yang tepat terbukti dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Pada Siklus I, media dibuat oleh guru, sedangkan pada Siklus II media dibuat oleh siswa. Guru sengaja memberikan kesempatan pada siswa untuk membuat media sekaligus membuat pertanyaan dan jawaban dari pertanyaan yang dibuat agar para siswa memiliki rasa tanggung jawab atas tugas yang diberikan sekaligus agar para siswa mempelajari kembali materi PPN dan PPnBM secara mandiri (kelompok). Berikut adalah persentase capaian minat dan hasil belajar siswa pada kondisi awal, Siklus I dan Siklus II.

Tabel 7. Perbandingan Capaian Minat Belajar Perpajakan

Aspek yang dinilai	Persentase Capaian		
	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
Minat Belajar	51%	67,25%	81,75%

Minat belajar siswa mengalami peningkatan dari kondisi awal sampai ke Siklus II. Minat belajar mengalami peningkatan dari kondisi awal ke Siklus II sebanyak 16,25%. Hal tersebut terjadi karena pada kondisi awal guru masih menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan PPN dan PPnBM. Sedangkan pada Siklus I guru telah menerapkan media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar perpajakan. Harapan itu terbukti dapat terwujud pada Siklus I maupun Siklus II. Persentase peningkatan minat belajar perpajakan dari Siklus I ke Siklus II sebesar 14,5%. Peningkatan tersebut terjadi karena guru memberikan kebebasan secara penuh kepada siswa untuk membuat media sekaligus pertanyaan.

Tabel 8. Perbandingan Capaian Hasil Belajar Perpajakan

Aspek yang dinilai	Persentase Capaian				
	Kondisi Awal	Siklus I		Siklus II	
		Pre-Test	Post-Test	Pre-Test	Post-Test
Hasil Belajar	51%	53%	67%	77%	87%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar perpajakan mengalami peningkatan. Pada kondisi awal persentase capaian hanya sebesar 51% sampai akhirnya mencapai 87% pada post-test di Siklus II. Hal tersebut terjadi karena guru telah memberikan warna baru dalam pembelajaran PPN dan PPnBM, yaitu berupa media *taxi snaders*.

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan tingkah laku siswa yang dikehendaki benar-benar terjadi setelah siswa mengalami proses belajar. Hasil belajar siswa biasanya dinyatakan dalam skor hasil tes. Hasil belajar dalam penelitian ini dinyatakan dengan hasil pre tes yang diberikan sebelum pembelajaran dan setelah pembelajaran berakhir atau post tes. Skor yang diperoleh siswa dalam *pre-tes* dan *post-tes* dapat digunakan sebagai indikator peningkatan hasil belajar siswa pada penelitian ini. Adanya peningkatan skor siswa dari *pre-tes* ke *post-tes* dan skor siswa dari siklus I ke siklus II dapat menggambarkan peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Media *taxi snaders* dapat meningkatkan minat belajar Perpajakan pada materi PPN dan PPnBM kelas XI B SMK PL Tarcisius 2 Tahun Pelajaran 2011/2012. Hal ini ditunjukkan dengan Minat belajar perpajakan mengalami kenaikan sebesar 14,5%. Pada Siklus I minat belajar siswa sebesar 67,25%, sedangkan pada Siklus II minat belajar perpajakan mencapai 81,75%.
2. Media *taxi snaders* dapat meningkatkan hasil belajar Perpajakan pada materi PPN dan PPnBM kelas XI B SMK PL Tarcisius 2 Tahun Pelajaran 2011/2012. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan pada hasil belajar sebanyak 20% pada nilai post test. Pada Siklus I nilai post test sebesar 67%, sedangkan pada Siklus II mencapai 87%.

Sedangkan saran dalam penelitian ini adalah mengingat media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, maka disarankan agar guru lebih kreatif dalam memilih metode, pendekatan atau media pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Hamalik, Oemar. 2003. Psikologi Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- _____. 2006. Proses Belajar Mengajar. Bandung: Bumi Aksara
- Purwono, Herry. 2010. Dasar dasar Perpajakan dan Akuntansi Pajak. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Purwanto, Ngalim. 2011. Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sudjana, Nana. 2003. *Penilaian Proses hasil belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya