

**IMPLEMENTASI IMPROVING LEARNING DENGAN METODE ROLE PLAYING  
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASILBELAJAR  
AKUNTANSI PADA SISWA SMK PAB 3 MEDAN ESTATE  
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

**SKRIPSI**

Di Ajukan Untuk melengkapi dan memenuhi syarat-syarat  
Mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Akuntansi

OLEH :

**NURAINUN**  
**1402070002**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2018**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Webside : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I  
Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, 29 Agustus 2018, pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama Lengkap : Nurainun  
NPM : 1402070002  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Skripsi : Implementasi Improving Learning Dengan Metode Roll Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Akuntansi Pada Siswa SMK PAB 3 Medan Estate Tahun Pelajaran 2017/2018

Ditetapkan : (  ) Lulus Yudisium  
(  ) Lulus Bersyarat  
(  ) Memperbaiki Skripsi  
(  ) Tidak Lulus

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

PANITIA PELAKSANA

Ketua,

*dto*

Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.

Sekretaris,

*[Signature]*  
Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Drs. H. Sulaiman Effendi, M.Si.
2. Dra. Fatmawarni, M.M
3. Marnoko, S.Pd, M.Si.

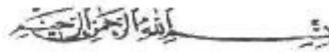
1. *[Signature]*

2. *[Signature]*

3. *[Signature]*



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skrripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Nur Aintin  
N.P.M : 1402070002  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Skripsi : Implementasi Improving Learning dengan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Akuntansi Pada Siswa SMK BM PAB 3 Menda Estate Tahun Pelajaran 2017/2018

sudah layak disidangkan.

Medan, 17 Juli 2018

Disetujui oleh:  
Pembimbing

Marnoko, S.Ed, M.Si

Diketahui oleh:

Ketua Program Studi

Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Nurainun  
N.P.M : 1402070002  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Proposal : Implementasi *Improving Learning* dengan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Akuntansi Pada Siswa SMK PAB 3 Medan Estate Tahun Pelajaran 2017/2018

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 2 Januari 2018

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



Diketahui oleh Ketua Program Studi  
Pendidikan Akuntansi

Ijah Mulyani Sihotang, M.Si



## **ABSTRAK**

**NURAINUN,NPM 1402070002 : “Implementasi Improving Learning Dengan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Akuntansi Pada Siswa SMK PAB 3 Medan Estate Tahun Pelajaran 2017/2018”**

Untuk mengetahui hasil belajar siswa hasil belajar siswa sebelum menggunakan pendekatan *improving learning* dengan metode *role playing* dan sesudah menggunakan pendekatan *improving learning* dengan metode *role playing* Kelas XI. Instrument yang digunakan adalah berupa tes uraian siklus I sebanyak 5 soal dan siklus II sebanyak 1 soal dalam bentuk transaksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Akuntansi yang berjumlah 27 orang.

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pendekatan *Improving Learning Dengan Metode Role Playing* Kelas XI SMK BM PAB 3 Medan Estate Tahun Pembelajaran 2017/2018 adalah dari hasil rata – rata tes awal siswa masih tergolong tidak tuntas dengan nilai rata-rata tes awal 67,03 setelah diterapkan siklus I diperoleh rata tingkat penguasaan siswa sebesar 70,92 yang dapat dinyatakan bahwa siswa belum mencapai tingkat ketuntasan berfikir kreatif secara klasikal/kelas. Hal ini mendorong perlunya tindakan siklus II. Siklus II diperoleh rata-rata tingkat penguasaan sebesar 80,37 sehingga secara klasikal/siswa dinyatakan telah mencapai ketuntasan dalam hasil belajar.

**Kata kunci : Model Improving Learning Dengan Metode Role Playing**

## KATA PENGANTAR



Puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan ridha, rahmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah dalam bentuk skripsi yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata (S1) di Universitas Muhammadiyah Sumatera utara. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dalam hal isi maupun pemakaian bahasa, sehingga penulis memohon kritikan yang membangun untuk penulisan selanjutnya.

Dengan pengetahuan dan pengalaman yang sangat terbatas akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Implementasi Improving Learning Dengan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Akuntansi Pada Siswa SMK PAB 03 Medan Estate Tahun Pelajaran 2017/2018”**. Berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca serta dapat menambah ilmu pengetahuan bagi penulis sendiri.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak sekali pihak yang telah berjasa membantu penulis, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua penulis Ayahanda **Syahril Efendian** dan Ibunda **Siti Rubiah** tercinta yang telah membesarkan penulis dengan kasih sayang, memotivasi dan dengan doa kedua orang tua yang tiada henti- hentinya serta berkorban untuk penulis baik secara moril maupun materil. Dan berkat jerih payah orang tua yang telah mendidik penulis dari kecil sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan sampai tahap penyusunan skripsi ini.

Selanjutnya penulis ucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Agussani M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

2. Bapak Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si selaku Ketua Program Studi Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Faisal Rahman Dongoran, SE, M.Si selaku Sekretaris Program Studi Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Marnoko, S.Pd, M.Si selaku Dosen Pembimbing Skripsi Yang Telah Meluangkan Waktunya Untuk Memberi Bimbingan Dan Pengarahan Kepada Penulis.
6. Seluruh Staff pengajar Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan pembelajaran dan pengarahan kepada penulis.
7. Trimakasih Kepada Kakak kandung saya Rini Yulianti, dan adik –adik saya Siti Hestina, Siti Hazar, Aidil Vitriansyah Dan keponakan Saya Fajrah Nada Nadifa Sitompul, Muhammad Alvino Faeza Sitompul yang telah menyemangati, memotivasi dan membantu dalam menyelesaikan tugas akhir.
8. Trimakasih Kepada teman-teman seperjuangan mahasiswa Akuntansi A Pagi yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih banyak atas kebersamaannya selama ini.
9. Trimakasih Kepada Sahabat Kaum Kampret Rahma wati Panggabean ( ammayatasa' alun), Zaitun Nizar ( Zaitun taktuntuang), Novita Sari (), Laksana Hari Hasibuan ( Ratu Drama ), Resty Anggraini ( oppa ndutt ), Ravika Aulia ( mbak membot ), Endang Adiningsih ( Nyonya Rahmat), Yenni Martini Tanjung (). Trimakasih Karna Sudah Memotivasi, Membantu Dalam Menyelesaikan Skripsi Dan Trimakasih Banyak Atas Kebersamaan Susah Senang yang Sudah Kita Lalui Selam lebih kurang tiga tahun setengan.
10. Trimakasih Kepada Teman –teman Kos ampera V No 47 Rahma Wati Panggabean, Arfiyah Azmi Marbun, Siti Aisyah, Nisra Dongoran, Umi Emelia, Nurhasanah, Teti Rawati Rambe, Septia Dewi, Irva Widya Ningsih, Ijah. Trimakasih karna telah membantu dalam penyelesaian Skripsi.

11. Trimakasih Kepada Sahabat Terbaik saya Irma Yanti Siregar, Titin Nurhasanah, Suci Amelia Lubis, Ramadona Ritonga, Lidia Maya Sari, Fadilla Zhairus Zayyan, Nurjannah Situmorang, Trimakasih karna sudah memberikan motivasi dan membantu dalam penyusunan skripsi.

Medan, Juli 2018

Penulis,

**NURAINUN**

**NPM. 1402070002**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS .....</b>	<b>9</b>
A. Kajian Teori.....	9
1. Model <i>Improving Learning</i> .....	9
a. Pengertian Model <i>Improving Learning</i> .....	9
b. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Improving Learning</i> .....	10
c. Kelebihan Model Pembelajaran <i>Improving Learning</i> .....	11
d. Kelemahan Model Pembelajaran <i>Improving Learning</i> .....	11
2. Metode Role Playing .....	12
a. Pengertian <i>Metode Role Playing</i> .....	12
b. Tujuan <i>Metode Role Playing</i> .....	13
c. Hal-hal Yang Perlu Diperhatikan Dalam Bermain Peran .....	14
d. Langkah-langkah <i>Metode Role Playing</i> .....	15
e. Kelebihan <i>Metode Role Playing</i> .....	15
f. Kelemahan <i>Metode Role Playing</i> .....	16
3. Keaktifan Belajar .....	17
a. Pengertian Keaktifan Belajar.....	17

b. Jenis-jenis Keaktifan Belajar .....	17
4. Hasil Belajar .....	19
a. Pengertian Belajar .....	19
b. Pengertian Hasil Belajar .....	21
c. Ciri-ciri Hasil Belajar .....	22
d. Penilaian Hasil Belajar.....	23
5. Materi Mengelola Kartu Aktiva Tetap .....	26
a. Pengertian dan Karakteristik Aktiva Tetap .....	27
b. Penggunaan Kartu Aktiva Tetap .....	29
c. Pencatatan Transaksi Pembelian Dalam Jumlah Sekaligus .....	30
d. Penyusutan dan Akumulasi Penyusutan Aktiva Tetap .....	32
B. Kerangka Konseptual.....	40
C. Hipotesis Tindakan .....	43
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>44</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	44
B. Subjek dan Objek Penelitian .....	45
C. Defenisi Operasional.....	45
D. Jenis Penelitian dan Prosedur Penelitian .....	47
E. Teknik Analisis Data.....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>59</b>
A. Profil SMK PAB 3 Medan Estate .....	59
B. Analisis Hasil Penelitian.....	62
C. Paparan Seluruh Hasil Penelitian .....	83
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	86
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>87</b>
A. Kesimpulan .....	87
B. Saran .....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka penelitian.....	32
Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas .....	38
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Sekolah.....	47
Gambar 4.2 Logo Sekolah .....	48
Gambar 4.3 Grafik Hasil Belajar Pre Test.....	53
Gambar 4.4 Grafik Hasil Belajar Post Test .....	60

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Ujian Bulanan Siswa Kelas XI Ak SMK PAB Medan Estate Tahun Pelajaran 2017/2018.....	3
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian .....	34
Tabel 3.2 Jumlah Siswa .....	35
Tabel 3.3 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa .....	41
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar Siklus I.....	43
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Tes Siklus II.....	44
Tabel 4.1 Hasil Pre-tes Sebelum Dilakukan Penelitian .....	49
Tabel 4.2 Kemampuan Siswa Pada Siklus 1 .....	51
Tabel 4.3 Kemampuan Hasil Belajar Siklus 1 .....	52
Tabel 4.4 Ketuntasan Belajar Siswa Kelas XI Siklus I .....	53
Tabel 4.5 Observasi Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I.....	54
Tabel 4.6 Kemampuan Siswa Pada Siklus II .....	58
Tabel 4.7 Kemampuan Hasil Belajar Siklus II.....	59
Tabel 4.8 Ketuntasan Siswa Kelas XI SMK Siklus II.....	60
Tabel 4.9 Observasi Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II .....	61
Tabel 4.10 Perolehan Hasil Belajar Siswa Pada saat Pre-tes Siklus I dan Siklus II .....	63
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Belajar Pada Pre-tes, Siklus I dan Siklus II.....	64

## **DAFTAR LAMPIRAN**

**Lampiran 1 : Riwayat Hidup**

**Lampiran 2 : Silabus**

**Lampiran 3 : RPP**

**Lampiran 4 : Lembar Soal Siklus I**

**Lampiran 5: Pembahasan Lembar Soal Siklus I**

**Lampiran 6: Lembar Soal siklus II**

**Lampiran 7: Pembahasan Lembar Soal Siklus II**

**Lampiran 8: Kemampuan Siswa Pada Siklus I**

**Lampiran 9 : Kemampuan Siswa Pada Siklus II**

**Lampiran 10 : Perolehan Hasil Belajar Siswa Pada Saat Pre-tes, Siklus I dan II**

**Lampiran 11 : Observasi Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II**

**Lampiran 12 : K-1**

**Lampiran 13 : K-2**

**Lampiran 14 : K-3**

**Lampiran 15 : Berita Acara Bimbingan Seminar**

**Lampiran 16 : Berita Acara Seminar Proposal**

**Lampiran 17 : Pengesahan Proposal**

**Lampiran 18 : Surat Keterangan Seminar**

**Lampiran 19 : Surat Pernyataan Seminar**

**Lampiran 20 : Surat Keterangan Penelitian**

**Lampiran 20 : Berita Acara Bimbingan Skripsi**

**Lampiran 21 : Pengesahan Skripsi**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam membangun suatu bangsa menuju pada peradaban modern dan memegang peran penting bagi kehidupan manusia, melalui pendidikan manusia akan dibekali berbagai ilmu pengetahuan atau pelajaran untuk menghadapi tantangan maupun perubahan melalui suatu proses belajar.

Proses belajar merupakan hal yang kompleks dimana siswa yang menentukan terjadi atau tidak terjadinya belajar. Peran guru yang didukung dengan penerapan model, metode dan strategi yang tepat akan lebih membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam proses belajar memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar dan keberhasilan belajar yang dilakukan oleh siswa.

Keberhasilan dalam belajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang diperoleh dalam kegiatan pembelajaran. Proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa atau siswa dengan siswa. Komunikasi yang terjadi hendaknya merupakan komunikasi timbal balik yang diciptakan sedemikian rupa sehingga pesan yang disampaikan dalam bentuk materi pelajaran berlangsung efektif.

Menurut Purwanto (2014:39), "Yang dimaksud hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman

belajarnya. Kemampuan siswa tersebut dapat dilihat dari tes, melalui tes tersebut guru dapat mengetahui seberapa besar perubahan yang terjadi pada siswa setelah ia menerima hasil belajar yang diperoleh siswa.

Dengan demikian hasil belajar merupakan sesuatu yang dicapai atau diperoleh oleh siswa berkat adanya usaha atau perubahan perilaku yang disebabkan karena telah mencapai penguasaan materi, pengetahuan yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak hasil perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar yang sering ditemukan pada umumnya sangat mengecewakan, di karenakan banyak siswa yang kurang aktif saat proses belajar dilakukan. Dan ini tidak lepas dari peran guru yang menjalankan proses pembelajaran kurang efektif dan guru harus lebih memotivasi siswa agar lebih baik dalam belajar.

Penggunaan model pembelajaran merupakan satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar, namun pada kenyataannya model pembelajaran yang masih sering digunakan adalah model ceramah dengan menempatkan posisi guru sebagai pusat informasi yang mengakibatkan suasana pembelajaran menjadi cenderung kaku. Cara mengajar seperti ini menyebabkan proses belajar mengajar masih terfokus pada guru dan kurang terfokus pada siswa. Akibatnya tujuan pembelajaran tidak tercapai dan hasil belajar siswa masih rendah. Hal ini sering ditemui dalam proses belajar mengajar dikelas yang menyebabkan siswa menjadi pasif.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari observasi dan wawancara dengan ibu Putri Panji Pratiwi selaku guru mata pelajaran Akuntansi di SMK PAB 3 Medan Estate menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa pada saat pembelajaran Akuntansi kurang aktif dalam belajar dan proses belajar mengajar masih berfokus kepada guru sebagai sumber pengetahuan dikarenakan buku pedoman untuk siswa tidak tersedia serta hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Dimana hasil belajar masih dibawah nilai Kriteria ketuntasan Minimal yaitu 75. Hal ini terbukti dari 27 orang siswa, hanya 11 orang siswa atau sekitar 41% yang nilainya diatas KKM sedangkan 16 orang siswa atau sekitar 59% yang nilainya dibawah KKM.

**Tabel 1.1**

**Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Ak SMK BM Pab 3 Medan Estate  
Tahun Pelajaran 2017/2018**

No	Jumlah Siswa	Nilai	% (persentasi)
1	11 orang	$\geq 75$	41%
2	16 orang	$< 75$	59 %
Jumlah	27 orang	-	100 %

Sumber: Nilai Ulangan Harian Kelas XI Akuntansi di SMK BM Pab 3 Medan

Estate Tahun Pelajaran 2017/2018.

Untuk mengatasi masalah diatas, perlu diadakan suatu upaya agar pemahaman siswa terhadap pelajaran akuntansi menjadi lebih baik. Selain guru

harus melakukan persiapan pada diri sendiri, guru juga harus dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa. Dengan model pembelajaran yang tepat, diharapkan proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih efektif dan efisien. Salah satu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antar materi pembelajaran dengan dunia kehidupan peserta didik secara nyata adalah pendekatan *improving learning dengan metode role playing*.

Improving learning adalah pembelajaran yang di dalamnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif belajar dan lebih memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkomunikasi. Sifat pembelajarannya dengan “mengalami” atau dengan “melakukan”, istilah itu digunakan untuk rangkaian pendekatan belajar berdasarkan kegiatan termasuk bermain peran, metode “penemuan” dan diskusi.

Proses dan pemecahan masalah pembelajaran di kelas dapat dilakukan berbagai cara, misalnya melalui diskusi kelas, tanya jawab antar guru dan peserta didik. Oleh karena itu seorang guru dituntut untuk dapat membawa dirinya sebagai agen pembawa informasi dengan baik. Guru yang kreatif selalu mencari pendekatan baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku dalam cara tertentu yang monoton. Untuk melaksanakan proses pembelajaran perlu dipikirkan pembelajaran-pembelajaran yang tepat.

Hamzah B. Uno (2007;25) Mengatakan bahwa bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia social dan memecahkan masalah dengan bantuan kelompok.

Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran – peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) Menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia akan menyempatkan diri dalam suatu situasi dimana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, dan lain – lain.

Berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi pada proses belajar mengajar mata pelajaran Akuntansi, maka salah satu pemecahan masalah yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan merubah pembelajaran-pembelajaran yang digunakan kearah pembelajaran yang dapat memberikan peluang kepada murid untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar.

Model pembelajaran tersebut dikuatkan oleh pendapat para nara sumber seperti yang tertulis pada buku-buku karangan Ramayulis, (2008;278-279 ), dan Hamzah B.Uno (2007;25), Dan secara garis besar mengatakan bahwa metode pelajaran *role playing* dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Berdasarkan latar belakang dari permasalahan yang telah dijelaskan diatas, maka dengan ini peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan yang ada dalam bentuk tulisan yang berkaitan dengan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan

judul“ **Implementasi Improving Learning Dengan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Akuntansi Pada Siswa SMK BM PAB 3 Medan Estate Tahun Pelajaran 2017/2018**”

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini :

1. Rendahnya hasil belajar akuntansi siswa kelas XI
2. Tidak aktifnya siswa dalam proses pembelajaran akuntansi
3. Proses pembelajaran masih berfokus pada guru sebagai sumber pengetahuan.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dalam penelitian ini masalah yang akan dibahas dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar Pada materi pembelajaran Mengelola Kartu Aktiva Tetap
2. Keaktifan siswa dalam proses PBM, pada keaktifan siswa dalam bertanya, berintraksi dalam mengerjakan soal, menjawab atau mengemukakan pendapatnya.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan pada latar belakang, maka objek yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah hasil belajar akuntansi siswa sebelum menggunakan pendekatan *improving learning* dengan metode *Role Playing* kelas XI SMK BM PAB 3 Medan Estate.
2. Apakah ada peningkatan Hasil Belajar Menggunakan pendekatan *improving learning* dengan metode *role playing* kelas XI SMK BM PAB 3 Medan Estate.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar siswa menggunakan pendekatan *Improving Learning* dengan metode *Role Playing* Kelas XI Akuntansi SMK PAB 3 Medan Estate.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti
  - a. Hasil peneliti dapat dipergunakan sebagai referensi peneliti lainnya.
  - b. Upaya menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman penulis dalam upaya meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa pada saat mengajar nanti.

2. Bagi sekolah

- a. Guru dapat menggunakan model pembelajaran dan perangkat-perangkat hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bandingan dalam melaksanakan pembelajaran.
- b. Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan banyak dalam rangka perbaikan pembelajaran di dalam kelas, peningkatan kualitas sekolah yang diteliti dan bagi sekolah-sekolah yang lain.

3. Bagi pihak lain

Sebagai referensi dan masukan bagi calon guru akademis fakultas keguruan dan ilmu pendidikan UMSU dan pihak lain dalam melakukan penelitian sejenis.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Model *improving learning*

###### a. Pengertian Model *improving learning*

Pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan menciptakan kondisi pembelajaran yang dapat memungkinkan siswa dapat belajar secara efektif dan menyenangkan, sehingga hasil belajar dapat diraih secara optimal.

Model pembelajaran *improve* merupakan singkatan dari *introducing the new concept, metacognitive questioning, practicing, reviewing and reducing difficulties, obtaining mastery, verification, and enrichment*.

*Improving Learning* pertama kali dikembangkan oleh Derek Glover, *improving learning* dikembangkan di Indonesia bertujuan untuk membuat proses pembelajaran menjadi efisien, efektif dan menyenangkan atau dalam masyarakat sering dikenal dengan pembelajaran yang lebih aktif. (1) ketika belajar bersifat aktif, siswa akan mengupayakan sesuatu. (2) Dia menginginkan jawaban atas sebuah pertanyaan, membutuhkan informasi untuk memecahkan masalah, atau mencari cara untuk mengerjakan tugas. (3) sehingga dengan ini, siswa dituntut untuk berfikir tentang apa yang dipelajari, berkesepakatan untuk berdiskusi dengan teman, bertanya dan membagi pengetahuan yang diperoleh kepada teman yang lainnya.

Menurut Mevarech dan Kmarski (Kartikasari,2011:34) Model Improving learning merupakan model pembelajaran yang dikembangkan pada teori kognisi dan metakognisi social dalam kelas yang heterogen.

Improving learning adalah pembelajaran yang di dalamnya memberikakesempatan kepada siswa untuk lebih aktif belajar dan lebih memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkomunikasi. Sifat pembelajarannya dengan “mengalami” atau dengan “melakukan”, istilah itu digunakan untuk rangkaian pendekatan belajar berdasarkan kegiatan termasuk eksperimen,main peran, metode”penemuan” dan diskusi.

Menurut Jihad (Kartikasari, 2011:34)”Terdapat tiga komponen utama yang interpededen (saling berkaitan) dalam model pembelajaran ini yaitu aktivitas metakognitif, interaksi dengan teman sebaya dan kegiatan yang sistematis dari umpan balik – perbaikan – pengayaan”.

#### **b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Improving Learning**

- a) Introducing the new concept. Guru memberikan konsep baru melalui pertanyaan-pertanyaan yang membangun pengetahuan siswa.
- b) Meta-cognitive questioning. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan metakognitif kepada siswa terkait materi.
- c) Practicing. Siswa berlatih memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru.
- d) Reviewing and reducing difficulties. Guru memberikan review terhadap kesalahan-kesalahan yang dihadapi siswa pada saat latihan.

- e) *Obtaining mastery*. Melakukan tes pada pertemuan berikutnya untuk mengetahui penguasaan materi siswa.
- f) *Verification*. Melakukan verifikasi untuk mengetahui siswa mana yang belum mencapai batas kelulusan dan siswa mana yang mencapai belum mencapai batas kelulusan.
- g) *Enrichment*. Pengayaan terhadap siswa yang belum mencapai batas kelulusan.

#### **c. Kelebihan Model Pembelajaran *Improving Learning***

- a) peserta didik lebih aktif karena terdapat latihan-latihan sehingga setiap peserta didik leluasa untuk mengeksplorasi ide-idenya.
- b) Suasana pembelajaran tidak membosankan karena banyaknya tahapan-tahapan yang dilakukan peserta didik
- c) Adanya penjelasan diawal dan latihan-latihan membuat peserta didik lebih memahami materi.

#### **d. Kelemahan Model Pembelajaran *Improving Learning***

- a) Guru harus mempunyai strategi khusus agar semua peserta didik dapat mengikuti langkah-langkah yang ada dalam model pembelajaran ini.
- b) Kemampuan peserta didik tidak sama dalam menyelesaikan permasalahan ataupun menjawab pertanyaan yang diberikan sehingga diperlakukan bantuan dan bimbingan khusus oleh guru.
- c) Tidak semua peserta didik mempunyai kemampuan dalam mencatat informasi yang didengarkan secara lisan.

## 2. Metode Role Playing

### a. Pengertian Metode Role Playing

Metode pembelajaran adalah cara-cara yang dipergunakan guru dalam menyajikan bahan pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, salah satu keterampilan guru yang memegang peranan penting dalam pengajaran adalah keterampilan memilih metode. Pemilihan metode berkaitan langsung dengan usaha-usaha guru dalam menampilkan pengajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi sehingga pencapaian tujuan pengajaran diperoleh secara optimal.

Model ini memberikan kesempatan kepada siswa – siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran – peran dan situasi – situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai – nilai dan keyakinan – keyakinan mereka sendiri dan orang lain. Langkah pokok role playing antara lain :

- Memilih situasi bermain peran
- Mempersiapkan kegiatan bermain peran
- Memilih peserta/pemain peran
- Mempersiapkan penonton
- Memainkan peran (melaksanakan kegiatan bermain peran)
- Mendiskusikan dan mengevaluasi kegiatan bermain peran.

Untuk implementasi *Role Playing* yang harus dilakukan guru antara lain:

- Menyajikan atau membantu siswa memilih situasi bermain peran yang tepat.

- Membangun suasana yang mendukung, yang mendorong siswa untuk bertindak “seolah – olah “ tanpa perasaan malu.
- Mengelola situasi bermain peran dengan cara yang sebaik – baiknya untuk mendorong timbulnya spontanitas dan belajar.
- Mengajarkan keterampilan mengobservasi dan mendengarkan secara efektif kemudian menafsirkan dengan tepat apa yang mereka lihat dan dengarkan.

#### **b. Tujuan Metode Role Playing**

Hamzah B.Uno (2007;25) Mengatakan bahwa bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) si dunia social dan memecahkan masalah dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran – peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) Menggali perasaanya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia akan menyempatkan diri dalam suatu situasi dimana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, dan lain – lain.

Hal senada dikemukakan oleh Ramayulis (2008:74-275) yang menyatakan bahwa bermain peran wajar digunakan dalam rangka mencapai tujuan yang mengandung sifat-sifat sebagai berikut:

1. Memahami perasaan orang lain
2. Membagi pertanggung jawaban dan memikulnya
3. Menghargai pendapat orang lain
4. Mengambil keputusan dalam kelompok
5. Membantu penyesuaian diri dengan kelompok
6. Memperbaiki hubungan sosial
7. Mengenali nilai-nilai dan sikap-sikap
8. Mengulangi atau memperbaiki sikap-sikap salah.

**c. Hal-Hal yang perlu diperhatikan Dalam Pelaksanaan Bermain Peran**

Menurut Ramayulis,(2008;278-279) adapun hal –hal yang perlu diperhatikan dalam penerapan model bermain peran dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- a) Masalah yang dijadikan tema cerita hendaknya dialami oleh sebagian besar peserta didik
- b) Penentuan pemeran hendaknya cara sukarela dan memotivasi dari guru.
- c) Jangan terlalu banyak “disutradarai”, biarkan peserta didik mengembangkan kreatifitas dan spontanitas mereka.
- d) Diskusi diarahkan kepada penyelesaian akhir (tujuan), bukan kepada baik atau tidaknya seseorang peserta didik berperan.

- e) Kesimpulan diskusi dapat diresumekan oleh guru.
- f) Bermain peran bukanlah sandiwara atau drama biasa melainkan merupakan peranan situasi social yang ekspresif dan hanya dimainkan satu babak saja.

#### **d. Langkah – Langkah Metode Role Playing**

Langkah – langkah model pembelajaran role playing ini adalah :

1. Guru menyiapkan scenario yang akan ditampilkan
2. Menunjukan beberapa siswa untuk mempelajari scenario tersebut
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing – masing siswa duduk dikelompoknya, sambil memperhatikan skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah dipentaskan, masing – masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.
8. Masing – masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulanya.
9. Evaluasi
10. Penutup

#### **e. Kelebihan Metode Role Playing**

- a) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- b) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.

- c) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- d) Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- e) Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
- f) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi
- g) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri
- h) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan/membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

**f. Kelemahan Metode Role Playing**

- a) Metode bermain peran memerlukan waktu yang relative panjang/banyak
- b) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya
- c) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
- d) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberika kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai
- e) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

### **3. Keaktifan Belajar**

#### **a. Pengertian Keaktifan Belajar**

Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang paling penting dalam proses pembelajaran. Dalam belajar sangat diperlukan adanya aktifitas agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

Menurut Rusman (2012:324) Pembelajaran aktif merupakan pendekatan yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses sebagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pengalaman dan kompetensinya.

Hisyam Zaini, dkk (2008:1) Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat siswa aktif sejak awal melakukan aktivitas – aktivitas yang membangun kerja kelompok, dan dalam waktu yang singkat, membuat mereka berpikir tentang materi pelajaran.

Machmuda (2008:6) pembelajaran aktif merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam bentuk interaksi sesama siswa maupun siswa dengan pengajar pada proses pembelajaran aktif tersebut.

#### **b. Jenis – jenis Keaktifan Belajar Siswa**

Paul B. Diedric dalam Sardiman (2011:102) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan (aktifitas siswa) yang dapat digolongkan sebagai berikut:

- 1) Visual actifities seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain dan sebagainya.
- 2) Oral actifities seperti menyatakan, merumuskan bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interview, diskusi, instruksi, dan sebagainya.
- 3) Listening actifities seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik pidato, dan sebagainya.
- 4) Wraiting actifities seperti menulis cerita, karangan, laporan tes, angket, menyalin, dan sebagainya.
- 5) Drawing actifities seperti menggambar, membuat grafik, peta diagram, pola, dan sebagainya.
- 6) Motor actifities seperti melakukan percobaan membuat konstruksi, model, mereferasi, bermain ,berkebun, memelihara binatang dan sebagainya.
- 7) Mental actifities seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, mengambil keputusan, dan sebagainya.
- 8) Emotional actifities seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, dan sebagainya.

Klasifikasi diatas menunjukkan bahwa banyaknya aktifitas yang dilakukan disekolah. Apabila aktifitas – aktifitas tersebut dapat diterapkan disekolah, maka proses pembelajaran akan lebih efektif dan menyenangkan.

#### **4. Hasil Belajar**

##### **a. Pengertian Belajar**

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidup. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Proses belajar tidak terlepas dari hasil belajar. Istilah hasil belajar dapat diartikan dengan sesuatu wujud nilai – nilai, angka – angka yang diperoleh dari prestasi belajar. Dengan demikian hasil belajar merupakan suatu angka tingkat pencapaian atau hasil tertentu dari aktivitas belajar.

Menurut Winkel (dalam Purwanto, 2011:39) Belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan – perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Menurut Purwanto, (2014:39) “Belajar Merupakan Proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan – perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Sementara itu menurut Slameto ( dalam Djamarah, 2011:13) Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Smeto (2016:54) Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa sebagai berikut:

1. Faktor Internal yang terdiri dari:

- 1) Faktor jasmani (Biologis) yang meliputi factor kesehatan dan cacat tubuh.
- 2) Faktor Psikologis yang meliputi integrasi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan persiapan.
- 3) Faktor kelelahan yang meliputi kelelahan jasmanai dan kelelahan rohani.

2. Faktor eksternal yang terdiri dari:

- 1) Faktor keluarga yang meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang budaya.
- 2) Faktor sekolah yang meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
- 3) Faktur masyarakat yang meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Dengan memperhatikan factor- factor tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar seseorang dan dapat mencegah siswa dari penyebab-penyebab terhambatnyapembelajaran.

Dari pengertian belajar diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, efektif, dan psikomotor.

#### **b. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil Belajar adalah salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan dalam merencanakan pembelajaran. Sebab segala kegiatan pembelajaran muarahnya pada tercapainya hasil tersebut.

Menurut Intan Pulungan (2015:17) “Hasil pembelajaran dapat membantu dalam mendesain system pembelajaran, artinya dengan hasil yang jelas dapat membantu guru dalam menentukan materi pelajaran, metode, atau strategi pembelajaran, alat, media, sumber belajar, serta dalam menentukan alat evaluasi untuk melihat keberhasilan belajar siswa”.

Menurut Gagne (dalam Purwanto 2011:42), Hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori yang kita berikan pada stimulus yang ada dilingkungan, yang menyediakan skema yang terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus-stimulus baru dan menentukan hubungan didalam dan diantara kategori-kategori.

Menurut Winkel (dalam Purwanto,2011:45) Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.

Sedangkan menurut Rudianto (2012:4) “Akuntansi adalah system informasi yang menghasilkan informasi keuangan kepada pihak – pihak yang berkepentingan mengenai aktivitas ekonomi dan kondisi perusahaan.

Dengan demikian jika di hubungkan dengan hasil belajar, maka hasil belajar akuntansi adalah kemampuan yang diperoleh siswa baik secara individu maupun kelompok dari proses belajar mengajar akuntansi yang dinilai baik berupa angka maupun huruf melalui evaluasi yang di lakukan oleh guru terhadap ujian yang di tempuhnya.

### **c. Ciri-ciri Hasil Belajar**

Menurut Nana Sudjana (2009:56) hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses belajar mengajar yang optimal cenderung menunjukkan hasil yang berciri-ciri sebagai berikut :

- a) Keputusan dan kebanggaan yang dapat menimbulkan motivasi belajar intrinsik pada diri siswa. Motivasi intrinsik adalah semangat juang untuk belajar yang tumbuh dari dalam diri siswa itu sendiri.
- b) Menambah keyakinan akan kemampuan dirinya. Artinya, ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia punya potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana seharusnya.
- c) Hasil belajar yang dicapainya bermakna bagi dirinya seperti akan tahan lama diingatnya, membentuk prilakunya, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, dapat digunakan sebagai alat untuk memperoleh informasi pengetahuan lainnya, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri, dan mengembangkan kreativitasnya.

#### **d. Penilaian Hasil Belajar**

belajar dan mengajar sebagai suatu proses mengandung tiga unsure yang dapat dibedakan yakni tujuan pengajaran (intruksional), pengalaman (proses), belajar mengajar, dan hasil belajar.

Tujuan intruksional pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang diinginkan pada diri siswa. Oleh sebab itu, dalam penilaian hendaknya dipriksa sejauh mana perubahan tingkah laku yang telah terjadi melalui proses belajarnya.

Dengan mengetahui tercapai tidaknya tujuan intruksional, dapat diambil tindakan perbaikan pengajaran dan perbaikan siswa yang bersangkutan. Misalnya dengan melakukan perubahan dalam strategi mengajar, memberikan bimbingan dan bantuan belajar kepada siswa.

Mulyasa (dalam Trianto, 2009:254) "Penilaian harus dilakukan secara jujur, dan transparan agar dapat mengungkap informasi yang sebenarnya".

Fajar (dalam Trianto, 2009:256) "Prinsip penilaian hendaknya bermakna artinya mudah dipahami, mempunyai arti, berguna, dan bias di tindaklanjuti oleh semua pihak".

Menurut weden dkk (dalam suyanto, 2013:194) Penilaian adalah proses pengumpulan informasi tentang kinerja siswa untuk digunakan sebagai dasar dalam membuat keputusan. Selanjutnya, Black dan William (1998) mendefinisikan penilaian sebagai semua aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk menilai diri mereka sendiri, yang memberikan informasi sebagai umpan balik untuk memodifikasi aktivitas belajar mengajar.

Penilaian memberikan penekanan pada usaha yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan pembelajaran yang mereka lakukan. Informasi tersebut dapat dijadikan sebagai umpan balik bagi mereka, untuk melakukan perubahan aktivitas belajar mengajar yang lebih baik dari sebelumnya.

Menurut Chitteden ( dalam suyatno, 2013:194), kegiatan penilaian dalam proses pembelajaran perlu diarahkan pada empat hal, yaitu :

- a) Penelusuran, yaitu kegiatan yang dilakukan untuk menelusuri apakah proses pembelajaran telah berlangsung sesuai dengan yang direncanakan atau tidak. Untuk kepentingan ini, pendidik mengumpulkan berbagai informasi sepanjang semester atau tahun pelajaran melalui berbagai bentuk pengukuran untuk memperoleh gambaran tentang pencapaian kemajuan belajar anak.
- b) Pengecekan, yaitu untuk mencari informasi apakah terdapat kekurangan-kekurangan pada siswa selama proses pembelajaran. Demikian melakukan berbagai bentuk pengukuran, pendidik berusaha untuk memperoleh gambaran menyangkut kemampuan siswanya apakah sudah menguasai materi atau belum.
- c) Pencarian, yaitu untuk mencari dan menemukan penyebab kekurangan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan jalan ini, pendidik dapat segera mencari solusi untuk mengatasi kendala-kendala yang timbul selama proses belajar berlangsung.

d) Kesimpulan, yaitu untuk menyimpulkan tingkat pencapaian belajar yang telah dimiliki siswa. Hal ini sangat penting bagi pendidik untuk mengetahui tingkat pencapaian yang diperoleh siswa. Selain itu, hasil kesimpulan ini dapat digunakan sebagai laporan hasil tentang kemajuan belajar siswa, baik untuk siswa sendiri, sekolah, orang tua, maupun pihak-pihak lain yang membutuhkan.

Menurut Nana Sudjana (2009:3) penilaian adalah proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Proses pemberian nilai tersebut berlangsung dalam bentuk *interpretasi* yang diakhiri dengan *judgment*. *Interpretasi* dan *judgment* merupakan tema penilaian yang mengaplikasikan adanya suatu perbandingan antara kriteria dan kenyataan dalam konteks situasi tertentu. Didalam kegiatan penilaian selalu ada objek/program, ada kriteria, dan ada *interpretasi/judgment*. Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Oleh sebab itu, dalam penilaian hasil belajar, peranan tujuan intruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai siswa menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan penilaian.

### **1. Prinsip Penilaian**

Menurut Nana Sudjana (2009:9) prinsip penilaian hasil belajar yaitu :

- a. Dalam menilai hasil belajar hendaknya dirancang sedemikian rupa sehingga jelas abilitas yang harus dinilai, materi penilaian, alat penilaian, dan interpretasi hasil penilaian.

- b. Penilaian hasil belajar hendaknya menjadi bagian integral dari hasil proses belajar mengajar. Artinya penilaian senantiasa dilaksanakan pada setiap proses belajar mengajar sehingga pelaksanaannya berkesinambungan.
- c. Agar diperoleh hasil belajar yang objektif dalam pengertian menggambarkan prestasi dan kemampuan siswa sebagaimana adanya, penilaian harus menggunakan berbagai alat penilaian dan sifatnya komprehensif.
- d. Penilaian hasil belajar hendaknya diikuti dengan tindakan lanjutannya. Data hasil penilaian sangat bermanfaat bagi guru maupun siswa.

## **2. Jenis dan Sistem Penilaian**

Menurut Nana Sudjana (2009:5) jenis dan sistem penilaian yaitu :

- a. Penilaian Formatif yaitu penilaian yang dilaksanakan pada akhir program belajar mengajar untuk melihat tingkah keberhasilan proses belajar mengajar itu sendiri.
- b. Penilaian Sumatif yaitu penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program, yaitu akhir catur wulan, akhir semester, dan akhir tahun.
- c. Penilaian Diagnostik yaitu penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan siswa serta faktor penyebabnya. Penilaian ini dilaksanakan untuk keperluan bimbingan belajar, pengajaran remedial, menemukan kasus, dll.
- d. Penilaian Selektif yaitu penilaian yang bertujuan untuk keperluan seleksi, misalnya ujian saringan masuk ke lembaga Pendidikan tertentu.

## **5. Materi Mengelola Kartu Aktiva Tetap**

### **a. Pengertian dan Karakteristik Aktiva tetap**

Aktiva tetap adalah aktiva terwujud yang memiliki umur ekonomis lebih dari satu tahun. dimiliki perusahaan, digunakan dalam operasi perusahaan, dan tidak untuk dijual kembali.

#### **1. Karakteristik Aktiva Tetap**

1. Mempunyai nilai yang cukup material (cukup berarti atau nilainya besar)
2. Dimiliki untuk digunakan dalam kegiatan operasi perusahaan (bukan untuk dijual kembali)
3. Bukan merupakan investasi jangka panjang
4. Mempunyai masa manfaat atau usia penggunaan lebih dari satu tahun

#### **2. Pengelompokan aktiva tetap**

Secara umum aktiva tetap dapat dibedakan menjadi dua kelompok besar, yaitu aktiva tetap berwujud (tangible fixed assets) dan aktiva tetap tidak terwujud (intangide fixed assets).

##### **a. Aktiva tetap berwujud (tangible fixed assets)**

Adalah aktiva tetap yang secara fisik dapat dipergunakan dalam operasi perusahaan, aktiva tetap berwujud terdiri dari:

1. Aktiva yang merupakan subjek penyusutan (depresiasi) Aktiva ini terdiri dari dua jenis, yaitu barang inventaris dan barang modal.

Contoh: peralatan, kendaraan, gedung dan lain – lain.

2. Aktiva yang merupakan subjek deplesi

Contoh: tambang, sumber alam

3. Aktiva yang tidak mengalami penyusutan maupun deplasi

Contoh: Tanah

#### **b. Aktiva tetap tidak berwujud (intangible fixed assets)**

Adalah aktiva yang umumnya panjang dan memberikan manfaat bagi operasi perusahaan, tetapi tidak mempunyai bentuk fisik. Aktiva tetap tidak berwujud terdiri dari:

- a) Hak paten, Adalah hak tunggal yang diberikan oleh pemerintah melalui Direktorat Paten kepada perorangan atau suatu badan untuk memanfaatkan suatu penemuan tertentu.
- b) Hak cipta / copy right, Adalah hak tunggal yang diberikan kepada orang atau suatu badan untuk memperbanyak dan menjual barang - barang hasil karya seni atau karya intelektual.
- c) Merek dagang / trade mark, Adalah hak tunggal yang diberikan kepada orang atau suatu badan usaha untuk menggunakan cap, nama, atau lambang usaha.
- d) Waralaba / franchise, Adalah hak tunggal yang diperoleh suatu perusahaan dari perusahaan lain untuk mengomersialkan produk, proses, teknik atau resep tertentu.
- e) Good will, Adalah nilai lebih yang dimiliki suatu perusahaan sebagai akibat adanya nama baik, letak yang strategis, manager yang baik dan sebagainya.

## **b. Penggunaan kartu aktiva tetap**

Untuk memenuhi kepentingan pengawasan, pencatatan aktiva tetap dilakukan dalam kartu.

Kartu-kartu aktiva tetap terdiri dari kartu-kartu sebagai berikut :

### 1. Kartu induk aktiva tetap

Kartu induk aktiva tetap memuat informasi secara lengkap mengenai tiap aktiva tetap yang di miliki perusahaan, antara lain mengenai nomor aktiva tetap, nomor dan jenis aktiva tetap, tahun pembuatan, tanggal pembelian, prosentase penyusutan, dan tempat di operasikan. Apabila aktiva tetap dalam bentuk kendaraan, diinformasikan mengenai nomor polisi, nomor mesin, nomor rangka.

### 2. Kartu eksploitasi aktiva tetap

Kartu ini memuat informasi mengenai beban-beban eksploitasi, antara lain beban pemeliharaan, revalasi, penyusutan, dan pajak. Dalam hal aktiva tetap disewakan misalnya kendaraan angkutan atau bangunan gedung, pedapatan yang di peroleh dari aktiv tetap yang bersangkutan harus di catup kan dalam kartu eksplotasi. Tujuan pencatatan tersebut adalah agar secara periodik dapat dilakukan analisis sehingga tingkat efisiensi aktiva tetap yang bersangkutan dapat di ketahui.

### 3. ( Daftar ) Inventaris

Kartu ini di gunakan untuk mencatat aktiva yang nilai nya relatif kecil, tetapi mempunyai masa penggunaan lebih satu tahun. Pengeluaran untuk pembeliannya di perlakukan sebagai pengeluaran beban, misal nya kap lampu yang di gunakan pada perusahaan jasa angkutan.

### c. Pencatatan Transaksi pembelian dalam jumlah sekaligus

Pembelian aktiva tetap sekaligus (lebih dari satu jenis saset) Sering dijumpai dalam dunia usaha. dalam praktiknya, banyak usahayang mengalokasikan total biaya dari pembelian berbagai aset atas dasar nilai pasar wajar relatifnya. Untuk menentukan nilai pasar wajar, dapat digunakan suatu taksiran dengan melakukan perhitungan seperti contoh berikut:

Contoh: Pada tanggal 1 januari 2010, PT Abadi membeli beberapa aktiva (tanah, rumah, dan kendaraan) seharga Rp800.000.000,00. Aktiva – aktiva tersebut mempunyai nilai buku dan harga pasar wajar sebagai berikut:

<b>Aktiva</b>	<b>Nilai Buku</b>	<b>Harga Pasar Wajar</b>
Tanah	Rp. 250.000.000,00	Rp. 250.000.000,00
Truk	Rp. 200.000.000,00	Rp. 250.000.000,00
Rumah	Rp. 350.000.000,00	Rp. 500.000.000,00
<b>Total</b>	<b>Rp. 800.000.000,00</b>	<b>Rp. 1.000.000.000,00</b>

Berdasarkan identifikasi nilai buku dan harga pasar wajar dari ketiga aktiva tersebut, nilai yang dapat ditetapkan sebagai harga perolehan dari masing- masing aktiva adalah sebagai berikut:

$$\text{Tanah : } \frac{\text{Rp}250.000.000,00}{\text{Rp}1.000.000.000,00} \times \text{Rp}800.000.000,00 = \text{Rp}200.000.000,00$$

$$\text{Rp}1.000.000.000,00$$

Truk :  $\text{Rp}250.000.000,00 \times \text{Rp}800.000.000,00 = \text{Rp}160.000.000,00$

$\text{Rp}1.000.000.000,00$

Rumah :  $\text{Rp}350.000.000,00 \times \text{Rp}800.000.000,00 = \text{Rp}280.000.000,00$

$\text{Rp}1.000.000.000,00$

Pencatatan transaksi pembelian di atas dalam jurnal umum. Harga perolehan aktiva adalah :

Tanah	=Rp200.000.000,00
Truk	= Rp160.000.000,00
Rumah	= <u>Rp280.000.000,00</u> +
Jumlah diakui	= Rp640.000.000,00
Harga beli	= <u>Rp800.000.000,00</u> _
Selisih /goodwill	=( Rp160.000.000,00)

### Jurnal umum

Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
2010	1	Tanah		Rp200.000.000,00	
Jan		Truk		Rp160.000.000,00	
		Rumah		Rp280.000.000,00	
		Goodwill		Rp160.000.000,00	
		Kas			Rp800.000.000,00

#### d. Penyusutan dan Akumulasi Penyusutan Aktiva Tetap

Penyusutan aktiva tetap (depresiasi), adalah pengalokasian harga perolehan aktiva tetap sebagai beban pada periode akuntansi dalam masa manfaat aktiva tetap tersebut. Nilai aktiva tetap turun setiap saat sehingga setelah habis masa penggunaannya dianggap sudah tidak memberikan manfaat ekonomi bagi perusahaan. Kerugian akibat turunnyanilai aktiva tetap dicatat pada tiap akhir periode akuntansi dengan jurnal:

Beban Penyusutan	Rp.....
Akumulasi Penyusutan	Rp.....

#### Metode penyusutan aktiva tetap

##### a. Metode garis lurus (straight line method)

Metode garis lurus merupakan metode penyusutan aktiva tetap, dimana umur manfaat aktiva dibagi ke dalam biaya total dikurangi dengan nilai sisa yang diperkirakan. menurut metode garis lurus, beban penyusutan penggunaan aktiva tetap tiap tahun jumlahnya sama penyusutan tiap tahun dihitung sebagai berikut:

$$\text{Penyusutan} = \frac{\text{Harga perolehan} - \text{Nilai residu}}$$

$$\text{Umur ekonomis}$$

Keterangan : HP = Harga perolehan

NR = Nilai residu

N = Usia ekonomis

Cara lain yang dapat digunakan untuk menghitung besarnya penyusutan dengan menggunakan metode garis lurus adalah sebagai berikut :

- 1) Menghitung tarif penyusutan tiap tahun, dengan cara :

$$\text{Tarif penyusutan} = \frac{100\%}{\text{Umur Ekonomis}}$$

- 2) Menghitung beban penyusutan tiap tahun

$$\text{Beban penyusutan} = \text{Tarif penyusutan} \times (\text{Harga perolehan} - \text{nilai residu})$$

- 3) Menghitung nilai buku aktiva tetap

$$\text{Nilai buku aktiva} = \text{Harga perolehan} - \text{akumulasi penyusutan}$$

Contoh : Pada tanggal 1 desember 2010, PT Jaya abadi membeli mobil dengan harga perolehan Rp85.000.000,00. Kendaraan ini diperkirakan mempunyai umur ekonomis 5 tahun, dengan nilai residu Rp10.000.000,00. Besarnya penyusutan dihitung dengan metode garis lurus sebagai berikut:

Penyelesaian :

$$\begin{aligned} \text{Penyusutan 1 tahun} &= \frac{\text{Rp}85.000.000,00 - \text{Rp}10.000.000,00}{5} \\ &= \text{Rp}15.000.000,00 \end{aligned}$$

$$\text{Penyusutan tahun 2010} = 1 \times \text{Rp}15.000.000,00 = \text{Rp}1.250.000,00$$

12

Tabel penyusutan tiap tahun dengan menggunakan metode garis lurus pada aktiva tetap kendaraan tersebut dapat dibuat sebagai berikut :

No	Periode	Perhitungan beban penyusutan tahun berjalan	Beban penyusutan tahun berjalan	Akumulasi penyusutan	Nilai buku aktiva
1	2010	$\frac{1}{12} \times \text{Rp}15.000.000,00$	Rp1.250.000,00	Rp1.250.000,00	Rp83.750.000,00
2	2011	$\frac{12}{12} \times \text{Rp}15.000.000,00$	Rp15.000.000,00	Rp16.250.000,00	Rp68.750.000,00
3	2012	$\frac{12}{12} \times \text{Rp}15.000.000,00$	Rp15.000.000,00	Rp31.250.000,00	Rp53.750.000,00
4	2013	$\frac{12}{12} \times \text{Rp}15.000.000,00$	Rp15.000.000,00	Rp46.250.000,00	Rp38.750.000,00
5	2014	$\frac{12}{12} \times \text{Rp}15.000.000,00$	Rp15.000.000,00	Rp1.250.000,00	Rp23.750.000,00
6	2015	$\frac{12}{12} \times \text{Rp}15.000.000,00$	Rp13.750.000,00	Rp75.000.000,00	Rp10.000.000,00

a. Metode jumlah angka tahun (sum of the years digit method)

Menurut metode ini, penyusutan untuk tiap tahun penggunaan aktiva tetap jumlahnya menurun. Besarnya penyusutan tiap tahun dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Penyusutan} = \frac{\text{Sisa Umur Aktifa pada Tahun Penggunaannya}}{\text{Jumlah Angka Tahun Umur Aktifa Tetap}} \times \text{Jumlah yang Harus Disusutkan}$$

Contoh: Sebuah mesin dengan harga Rp. 315.000.000,00 mulai dioperasikan bulan oktober 2010.

Umur penggunaan ditaksir selama 5 tahun dengan nilai residu Rp. 15.000.000,00.

Mesin tersebut disusutkan dengan metode jumlah angka tahun.

Penyusutan tiap tahun penggunaan mesin dihitung sebagai berikut ;

Angkakahun	Sisa Umur	Perhitungan Penyusutan (Rp)	Penyusutan(Rp)
1	5	$\frac{5}{15} \times 300.000.000$	Rp100.000.000
2	4	$\frac{4}{15} \times 300.000.000$	Rp80.000.000
3	3	$\frac{3}{15} \times 300.000.000$	Rp60.000.000
4	2	$\frac{2}{15} \times 300.000.000$	Rp40.000.000
5	1	$\frac{1}{15} \times 300.000.000$	Rp20.000.000

- Jumlah angka tahun umur aktiva tetap, berasal dari:

$$1+2+3+4+5 = 15$$

- Jumlah yang harus disusutkan, berasal dari:

Harga perolehan – nilai residu

$$=Rp315.000.000,00 - Rp15.000.000,00 =Rp300.000.000,00$$

- Penyusutan untuk tahun 2010 dihitung dari bulan oktober s/d

desember ( 3 bulan ), yaitu:

$$\frac{3}{12} \times Rp300.000.000,00 =Rp75.000.000,00$$

12

Tabel penyusutan tiap tahun dengan menggunakan metode jumlah angka tahun pada aktiva tetap mesin tersebut dapat dibuat sebagai berikut:

No	Periode	Perhitungan beban penyusutan tahun berjalan	Beban penyusutan tahun berjalan( Rp )	Akumulasi penyusutan( Rp)	Nilai buku aktiva( Rp)
1	2010	$\frac{3}{12} \times 100.000.000$	25.000.000	25.000.00	290.000.000
2	2011	$\frac{9}{12} \times 100.000.000 + \frac{3}{12} \times 80.000.000$	95.000.000	120.000.000	195.000.000
3	2012	$\frac{9}{12} \times 80.000.000 + \frac{3}{12} \times 60.000.000$	75.000.000	195.000.000	120.000.000
4	2013	$\frac{9}{12} \times 60.000.000 + \frac{3}{12} \times 40.000.000$	55.000.000	250.000.000	65.000.000
5	2014	$\frac{9}{12} \times 40.000.000 + \frac{3}{12} \times 20.000.000$	35.000.000	285.000.000	30.000.000
6	2015	$\frac{9}{12} \times 20.000.000$	15.000.000	300.000.000	15.000.000

### b. Pencatatan transaksi penghentian aktiva tetap

#### 1. Dokumen transaksi penghentian aktiva tetap

Penghentian aktiva tetap adalah memberhentikan aktiva tetap dari pemakaiannya, sehingga tidak digunakan lagi dalam aktivitas usaha perusahaan. Banyak hal yang menjadi alasan penghentian aktiva tetap, antara lain karena dijual, kerusakan, ditukar dengan aktiva lain, dan habis masa penggunaannya. Bukti transaksi penghentian aktiva tetap yang dapat di jadikan dokumen pencatatan. Antara lain:

- a. Bukti penerimaan kas, sebagai bukti transaksi penjualan aktiva tetap
- b. Surat order (perintah) pengeluaran aktiva tetap, sebagai bukti pendukung untuk mengeluarkan aktiva tetap yang dijual atau disingkirkan

- c. Bukti memorial, sebagai bukti penghentian aktiva tetap yang tidak dikeluarkan dari perusahaan.
- d. Bukti pengeluaran kas, sebagai bukti pengeluaran kas yang berhubungan dengan penghentian aktiva tetap.

2. Pencatatan transaksi penghentian pemakaian aktiva tetap.

Jika suatu aktiva tetap sudah tidak dipakai lagi, untuk menghentikan pemakaian aktiva tersebut dapat dilakukan dengan cara dibuang, dijual, atau ditukarkan dengan aktiva yang baru.

- a. Aktiva tetap yang dibuang atau disingkirkan.

Aktiva tetap yang dibuang atau disingkirkan harus dikeluarkan dari pembukuan, dan dicatat dengan jurnal sebagai berikut:

- a) Jika sudah habis umur ekonomisnya:

Akumulasi penyusutan mesin X      Rp.....

Mesin      Rp.....

- b) Jika belum habis umur ekonomisnya:

Akumulasi penyusutan mesin X      Rp.....

Rugi karena pembuangan      Rp.....

Mesin X

Rp.....

Contoh: Suatu mesin dengan harga perolehan Rp94.000.000,00 rusak berat sehingga harus dihentikan pemakaiannya. Akumulasi penyusutan berjumlah Rp92.000.000,00. Biaya untuk pemindahan sebesar Rp 1.000.000,00 dibayar tunai, dengan bukti kas no.611. kerugian akibat penghentian mesin, dihitung sebagai berikut :

Penyelesaian:

Harga buku mesin : Rp94.000.000,00 – Rp92.000.000,00 = Rp2.000.000,00

Biaya pemindahan =Rp1.000.000,00 +

Jumlah kerugian =Rp3.000.000,00

Transaksi penghentian mesin tersebut, dicatat sebagai berikut :

Dalam jurnal umum, untuk menghilangkan catatan harga perolehan mesin dan akumulasi penyusutannya dengan jurnal :

Akumulasi penyusutan mesin    Rp92.000.000,00

Rugi penghentian aktiva tetap    Rp 3.000.000,00

Mesin Rp95.000.000,00

b. Aktiva tetap yang dijual

Penjualan aktiva tetap, memungkinkan timbulnya laba atau rugi.

1. Jika laba, dicatat dengan jurnal :

Kas Rp.....

Akumulasi penyusutan mesin x Rp.....

Mesin	Rp.....
Laba penjualan aktiva tetap	Rp.....

2. Jika rugi, dicatat dengan jurnal :

Kas	Rp.....
Akumulasi penyusutan mesin	Rp.....
Rugi penjualan aktiva tetap ( mesin x )	Rp.....
Mesin x	Rp.....

Contoh: Kendaraan angkutan dengan harga perolehan Rp144.000.000,00 telah disusutkan sebesar Rp37.000.000,00. Pada tanggal 5 januari 2011 dijual tunai dengan harga Rp110.000.000,00 perhitungan laba rugi penjualan kendaraan tersebut adalah sebagai berikut :

Hasil penjualan	Rp110.000.000,00
Harga perolehan	Rp144.000.000,00
Akumulasi penyusutan kendaraan	<u>Rp 37.000.000,00</u> -
Harga buku kendaraan aktiva tetap	<u>Rp107.000.000,00</u> - Rp 3.000.000,00
	Laba penjualan

Jurnal penjualannya :

Kas	Rp110.000.000,00
Akumulasi penyusutan	Rp 37.000.000,00

Kendaraan	Rp144.000.000,00
Laba penjualan	Rp3.000.000,00

## **B. Kerangka Konseptual**

Kerangka konseptual dalam penelitian berfungsi sebagai pedoman yang memperjelas jalan, dan tujuan penelitian juga akan membantu pemilihan konsep konsep yang diperlukan guna pembentukan hipotesis. Untuk itu akan dijelaskan bagaimana rasionalisasi kerangka konseptual sebagai berikut.

Dalam proses belajar mengajar merupakan peranan penting dalam pencapaian hasil belajar. Guru mempunyai tugas utama dalam penyelenggara pembelajaran kepada siswa, salah satu yang dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Model belajar dapat membangkitkan minat belajar siswa dan pemahaman siswa pada mata pelajaran akuntansi. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa perlu adanya perbaikan proses belajar disekolah. Guru harus benar-benar memperhatikan model pembelajaran yang digunakan saat mengajar. Karena dengan model pembelajaran yang tepat dalam kegiatan proses belajar mengajar, maka keberhasilan dalam mengajar dapat tercapai.

Untuk membangkitkan siswa dalam belajar adalah dengan penggunaan model yang tepat. Salah satu model belajar yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar adalah model pembelajaran *improving learning*.

Dengan menggunakan model pembelajaran *improving learning*, peserta didik dapat dilibatkan secara langsung dalam proses belajar mengajar dan

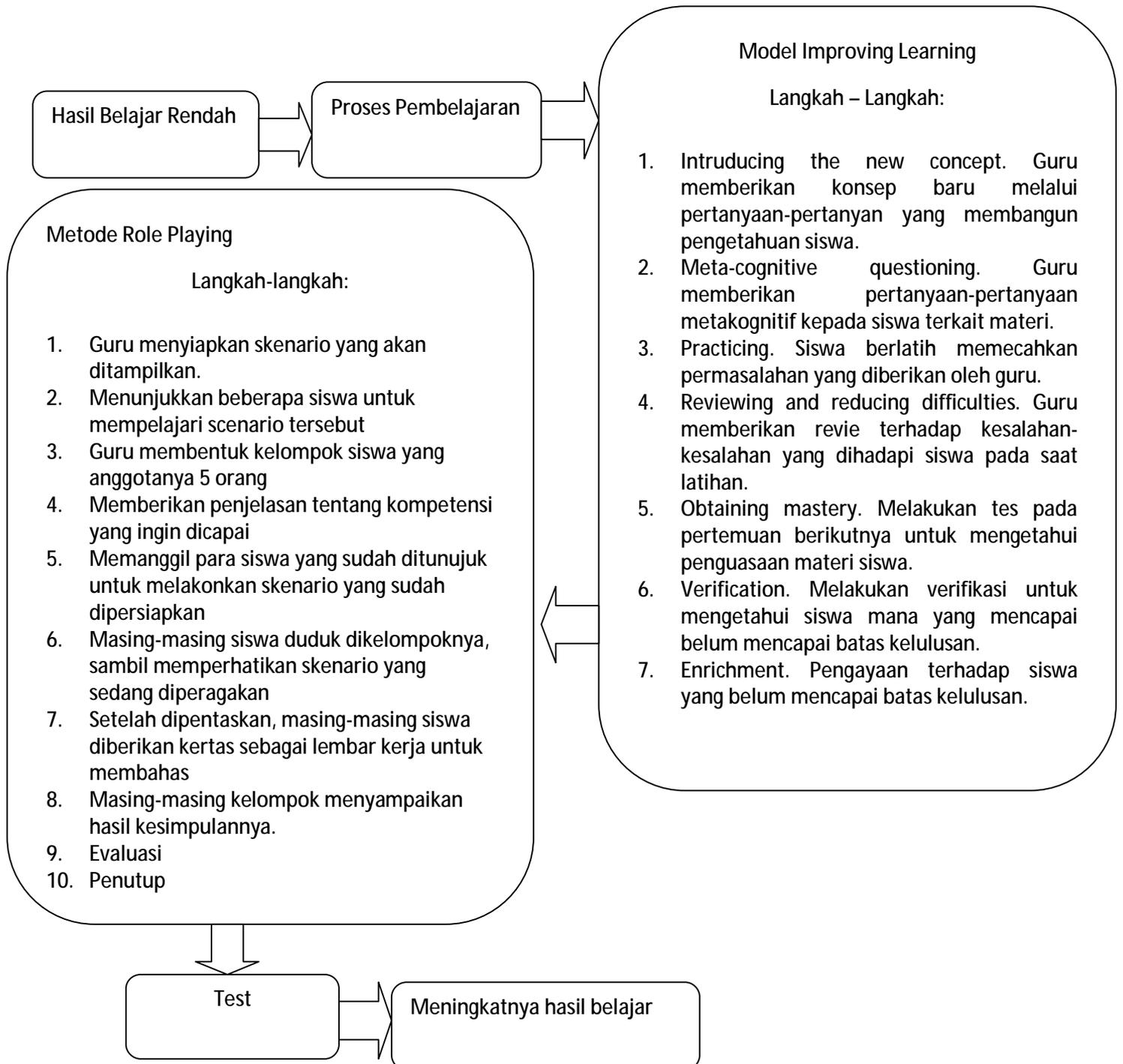
merupakan suatu cara yang efektif untuk dapat meningkatkan hasil belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Sedangkan, Metode pembelajaran Role Playing atau bermain peran merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa, hal ini melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama dalam memecahkan suatu materi sehingga terbentuknya pemahaman yang lebih baik pada diri siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap keterampilan, dan lainnya. Hal dapat diartikan bahwa hasil belajar akan tercapai apabila seseorang telah mengalami suatu proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu.

Dengan demikian diharapkan melalui pembelajaran *improving learning* dengan metode *role playing* siswa mampu berfikir dan cara memecahkan masalah yang dihadapi agar dapat meningkatkan hasil belajar.

Maka kerangka konseptual yang dibuat berupa skema sederhana yang menggambarkan secara singkat proses pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian. Kerangka konseptual ini adalah sebagai berikut.



Gambar 2.1

## Kerangka Konseptual

### **C. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah praduga atau asumsi yang harus di uji berdasarkan fakta atau data yang telah diperoleh melalui penelitian. Artinya kebenaran hipotesis masih harus di uji secara empiris dengan alat uji yang ada. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Ada peningkatan hasil belajar akuntansi siswa setelah menerapkan strategi pembelajaran *improving learning* dengan *metode role palying* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas XI SMK PAB 3 Medan Estate Tahun Pelajaran 2017/2018.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Lokasi Dan Waktu Penelitian

##### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK BM PAB 3 Medan Estate Tahun Pelajaran 2017/2018 yang beralamat di JL. Mesjid No. 01 Medan Estate Kec.Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang (061)7347662 Kode Pos 20371.

##### 2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada bulan Oktober 2017 sampai dengan Februari 2017 pada semester genap tahun pembelajaran bersangkutan untuk pembelajaran akuntansi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah.

**Tabel 3.1**

**Jadwal Penelitian**

Kegiatan	Bulan/Minggu																							
	Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Observasi	■	■																						
Pengajuan judul			■	■																				
Penyusunan proposal					■	■	■	■																
Bimbingan proposal									■	■	■	■												
Seminar proposal											■													
Perbaikan proposal											■	■	■											
Riset													■	■	■									
Penyusunan skripsi																	■	■	■	■				
Bimbingan skripsi																					■	■	■	■
Ujian meahijau																								■

## B. Subjek dan Objek Penelitian

### 1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian menurut Arikunto (2007:15) merupakan sesuatu yang sangat penting kedudukannya dalam penelitian, harus di data sebelum penelitian siap mengumpulkan data.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMK PAB 3 medan Estate tahun pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 27 orang.

**Tabel 3.2**

**Jumlah Siswa**

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
XI	2	25	27
Jumlah	2	25	27

### 2. Objek penelitian

Objek penelitian ini adalah Implementasi model improving learning dengan metode role playing untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar akuntansi siswa pada materi mengelola kartu aktiva tetap di kelas XI SMK BM PAB 3 Medan Estate Tahun Pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 27 orang.

## C. Definisi Operasional

Variabel-variabel yang akan dioperasikan dalam penelitian ini adalah variable yang terkandung hipotesis yang telah di rumuskan. Untuk memberikan jawaban yang jelas terhadap penelitian yang dilaksanakan, adapun variable tersebut akan dipaparkan dalam bentuk definisi operasional sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *improving learning* adalah pembelajaran yang di dalamnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif belajar dan lebih memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkomunikasi.

Sifat pembelajarannya dengan “mengalami” atau dengan “melakukan”, istilah itu digunakan untuk rangkaian pendekatan belajar berdasarkan kegiatan atau masuk ke eksperimen,

main peran, metode “penemuan” dan diskusi.

Metode *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa”.

Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Permainan ini umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini bergantung kepada apa yang diperankan.

Kolaborasi antara model *improving learning* dengan *metode role playing* :

1. Guru memberikan pertanyaan – pertanyaan metakognitif kepada siswa terkait materi
2. Guru menyiapkan skenario tentang materi aktif tetap.
3. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut
4. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
5. Setelah itu guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing – masing siswa memperhatikan skenario yang sedang diperagakan

7. Setelah diperagakan, masing –masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk dibahas
  8. Siswa berlatih memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru
  9. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
  10. Guru memberikan revie terhadap kesalahan –kesalahan yang dihadapi siswa saat latihan
  11. Penutup
2. Menurut Rusman (2012:324) Pembelajaran aktif merupakan pendekatan yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses sebagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pengalaman dan kompetensinya.
  3. Hasil belajar akuntansi adalah kemampuan yang diperoleh siswa baik secara individu maupun kelompok setelah mengikuti proses pembelajaran akuntansi. Nilai yang didapat bukan hanya bersifat kognitif, tetapi juga efektif dan psikomotorik.

#### **D. Jenis penelitian Dan Prosedur Penelitian**

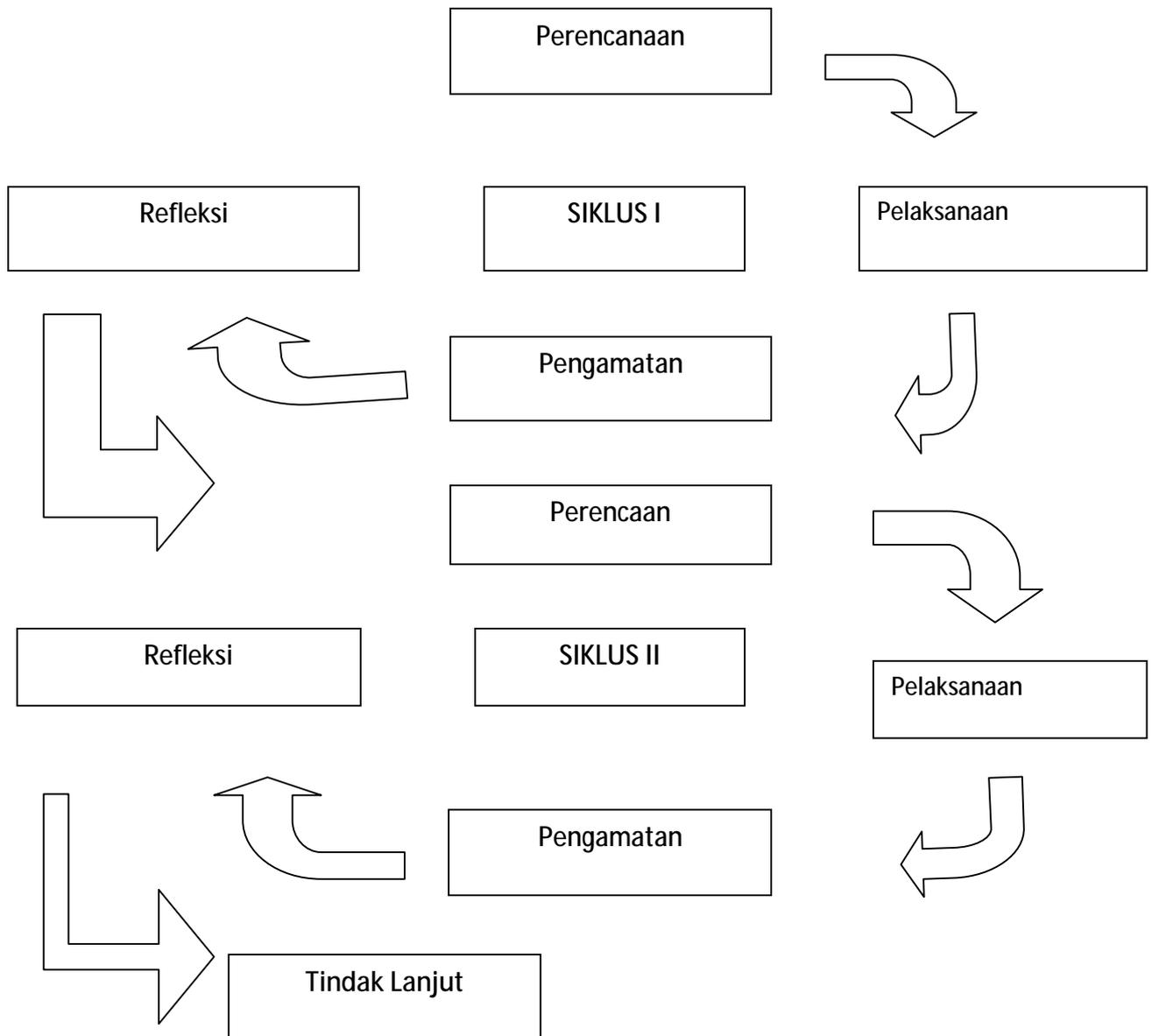
##### **1. Jenis Penelitian**

Adapun jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom action Research). Untuk mengetahui keberhasilan implementasi improving learning dengan metode Role Playing untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

## 2. Prosedur penelitian

Dalam melaksanakan suatu penelitian tindakan kelas, peneliti harus mengikuti prosedur tertentu yang membimbing peneliti untuk melakukan kegiatan penelitian secara runtut/sistematika. Penelitian ini langsung dilakukan didalam kelas meliputi kegiatan PTK berupa refleksi awal dan observasi untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dikelas. Pendekatan yang dilaksanakan adalah pendekatan kualitatif karena penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan penalaran akuntansi siwa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran *improving learning* dengan metode *role playing* pada materi mengelola kartu aktiva tetap, maka penelitian ini dijabarkan menjadin empat tahap yang berupa siklus. Langkah-langkah penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam beberapa siklus yang tiap siklusnya terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berikut ini digambarkan model penelitian tindakan kelas.

**Model penelitian tindakan kelas.**



**Gambar : 3.1**

**Model Penelitian Tindakan Kelas**

**Sumber : Arikunto (2010:137)**

## **a. Siklus I**

### **1) Tahap Perencanaan Tindakan**

Pada tahap ini, peneliti bersama dengan guru bidang studi akuntansi mengadakan perencanaan tentang pelaksanaan tindakan kelas yaitu:

- a) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), yang dilaksanakan dengan silabus yang berlaku.
- b) Menyiapkan sumber belajar yang diperlukan berupa buku pelajaran dan media pembelajaran.
- c) Membuat lembar evaluasi dan lembar observasi. Evaluasi dalam bentuk subjektif tes jenis essay.

Sebelum tindakan dilakukan, guru terlebih dahulu memberikan pretest. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum tindakan diberikan.

### **2) Tahap Pelaksanaan Tindakan**

Pada tahap ini, peneliti bersama dengan guru bidang studi akuntansi sebagai pelaksana tindakan melaksanakan yang telah direncanakan pada tahap pertama, yaitu menerapkan model pembelajaran *improving learning* dengan metode *role playing* didalam penyampaian materi.

### **3) Tahap Observasi**

Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan saat tindakan dilakukan. Tahap pelaksanaan tindakan diberikan untuk member peluang kepada guru sebagai pelaksana (lembar observasi terlampir). Observasi yang dilakukan pada siklus I yaitu:

- a) Melaksanakan pengamatan terhadap guru dalam proses tindakan.

- b) Mengamati kegiatan belajar mengajar.
- c) Menilai hasil tindakan kelas, baik pretest, maupun post test.
- d) Menilai keberhasilan belajar siswa.

#### **4) Tahap Refleksi**

Tahap refleksi ini merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Jika masih banyak siswa yang mengalami kesulitan, maka peneliti harus merencanakan tahap tindakan ke-2 (dua) pada siklus II. Tapi sebagai penguatan bahwa hasil yang diperoleh pada siklus I itu bukan karena kebetulan, tapi karena pemahaman. Adapun kesulitan-kesulitan pada siswa dapat diamati dari kesalahan jawaban siswa terhadap tes yang diberikan. Hasil refleksi kemudian digunakan sebagai dasar untuk tahap perencanaan pada siklus berikutnya.

##### **a. Siklus II**

Tahap perencanaan pada siklus II merupakan hasil refleksi dari siklus I. Pada tahap ini peneliti dapat mengetahui seberapa banyak siswa memiliki hasil belajar rendah. Pada tahap ini peneliti memfokuskan kesulitan yang dialami siswa pada siklus I. Siswa diberikan kesempatan untuk menemukan konsep dari materi mengelola kartu aktif tetap. Kegiatan ini harus mengaktifkan seluruh siswa, Seperti siklus I peneliti bersama dengan guru melaksanakan, merencanakan tahap-tahap siklus II. Adapun tahap-tahap tersebut, yaitu:

### **1. Tahap Perencanaan**

Pada tahap ini, peneliti guru pelaksanaan melakukan hal-hal berikut:

- a) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), Dengan memperhatikan silabus dan menerapkan model pembelajaran improving learning dengan metode role playing, Serta disesuaikan dengan evaluasi siklus I.
- b) Menyiapkan sumber belajar.
- c) Menyusun lembar kerja siswa.
- d) Menyiapkan lembar evaluasi dan lembar observasi

### **2. Tahap Pelaksanaan Tindakan**

Siswa dituntut melaksanakan kegiatan belajar sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat pada tahap I sebelumnya. Pada siklus II ini, tindakan yang diberikan berbeda dengan tindakan yang ada pada siklus pertama, karena tindakan ini direncanakan sesuai dengan hasil tes dan observasi pada siklus I.

### **3. Tahap Observasi**

Setiap aktivitas didalam kelas diamati dan di dokumentasi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hal yang diamati adalah perubahan sikap dan tingkah laku.

### **4. Tahap Refleksi**

Hasil dari tes observasi yang diberikan digunakan sebagai dasar pengambilan kesimpulan. Apakah kegunaan yang dilakukan telah berhasil atau belum berhasil. Jika pada siklus II masih banyak yang melakukan kesulitan, maka akan

direncanakan siklus selanjutnya. Namun jika memenuhi indikator keberhasilan belajar maka tidak perlu dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan langkah yang sangat penting dalam prosedur penelitian. Untuk memperoleh data dan gambaran yang sebenarnya dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data dengan menggunakan tes. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

#### **1. Observasi**

Observasi dilakukan dalam penelitian ini ditujukan untuk mengetahui kemampuan berfikir kreatif siswa yang terlihat dari aktivitas siswa dalam kelompok selama proses belajar mengajar sebelum diadakan perlakuan yaitu implementasi improving learning dengan metode role playing. Adapun format yang akan dirancang untuk melaksanakan observasi dimaksud adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.3**

**Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa**

No	Nama Siswa	Skor Penilaian								Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1										
2										
3										
Dst										

Sumber : (Sardiman,2011:101)

Keterangan :

a. Aspek aktivitas Siswa

1. Visual activities, yang termasuk didalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. Oral activities, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, berpendapat, diskusi.
3. Listening activities, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. Writing activities, seperti misalnya menulis laporan, angket, menyalin.
5. Drawing activities, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta diagram.
6. Motor activities, yang termasuk didalamnya antara lain: membuat mengelola kartu aktiva tetap perusahaan jasa.
7. Mental activities, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan persoalan, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. Emotional activities, seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Keterangan :

b. Kreteria Skor

1. = Tidak pernah melakukan
2. = Dilakukan namun jarang (1-2)

3. = Sering dilakukan (3 kali)
4. = Sangat sering dilakukan (lebih dari 4 kali)

c. Kriteria Penilaian

- 27-32 = Sangat Baik (SB)
- 21-26 = Baik (B)
- 15-20 = Cukup (C)
- 9-14 = Kurang (D)
- 1-8 = Sangat Kurang (SK)

- d. Angka 32 adalah skor tertinggi diperoleh dari angka kriteria skor tertinggi (4) dari aspek yang dinilai berjumlah 8, maka  $4 \times 8 = 32$
- e. Persentase perolehan skor aktivitas siswa dapat diperoleh dengan menjumlah skor yang diperoleh seluruh siswa dibagi dengan total skor dikalikan 100% atau rata-rata nilai kelompok dibagi dengan rata-rata total skor dikalikan dengan 100

## 2. Tes

Tes adalah sejumlah pertanyaan yang membutuhkan jawaban, atau sejumlah pernyataan yang harus diberikan tanggapan atau pengukur tingkat kemampuan seseorang (Suyanto, 2013:2014). Tes yang diberikan tes uraian ( essay tes ) dan tes yang telah baku yaitu diambil dari buku teks yang telah baku sesuai materi yang dipelajari yang berpedoman pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan

**Tabel 3.4**  
**Kisi-kisi Tes Hasil Belajar Siklus I**

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Tarif Kognitif			Jumlah	Bobot
			C <sub>2</sub>	C <sub>3</sub>	C <sub>4</sub>		
1	Mendiskripsikan pengelolaan kartu piutang	1. Menjelaskan Pengertian Aktiva Tetap 2. Mengidentifikasi karakteristik aktiva tetap 3. Mengidentifikasi pengelompokan aktiva tetap.	1			3	60
2	Mengidentifikasi data mutasi aktiva tetap	1. Mengidentifikasi bukti transaksi pembelian dalam jumlah sekaligus		1		1	20
3	Mengidentifikasi penyusutan dan akumulasi penyusutaktiva tetap	1. Dapat menghitung penyusutan aktiva tetap dengan berbagai metode			1	1	20
<b>Jumlah</b>			<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>100</b>

**Tabel 3.5**  
**Kisi-kisi Tes Siklus II**

No	Isi materi	Tarif kognitif				Jumlah	Bobot
		C <sub>1</sub>	C <sub>2</sub>	C <sub>3</sub>	C <sub>4</sub>		
1.	Menghitung penyusutan aktiva tetap dengan metode garis lurus	0	0	0	1	(1 transaksi)	10
<b>Jumlah</b>		<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>100</b>

## F. Tehnik Analisis Data

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data dengan cara reduksi yaitu dengan cara memilih, menyederhanakan dan mentransformasikan data kasar dilapangan, kemudian data yang telah direduksi, dicari rata-rata hasil belajarnya, dicari tingkat ketuntasan belajar, dan data kualitatif observasi.

### 1. Rata-rata Kelas

Untuk menghitung rata-rata kelas dengan Rumus  $\bar{x} = \frac{\sum f_{ixi}}{\sum f_i}$

$$\bar{x} = \text{rata} - \text{ratakelas}$$

$$f_i = \text{banyakyasiswa}$$

$$x_i = \text{nilaimasing} - \text{masingsiswa}$$

### 2. Tingkat Ketuntasan Belajar

$$TK = \frac{\text{skoryangdiperolehsiswa}}{\text{skormaksimal}} \times 100 \%$$

Kreteria:

$$0\% \leq TK < 75\% \quad = \text{tidak tuntas}$$

$$75\% \geq TK \geq 100\% \quad = \text{tuntas}$$

Selanjutnya dapat diketahui apakah ketuntasan belajar siswa secara

klasikal dengan rumus :

$$D = \frac{x}{n} \times 100\% \dots\dots (Sudjana 2002: 67)$$

Keterangan:

D = prestasi kelas yang telah dicapai daya serap  $\geq 75\%$

X = jumlah siswa yang telah mencapai daya serap  $\geq 75\%$

n = jumlah siswa sampel penelitian

Berdasarkan criteria ketuntasan belajar, jika kelas tersebut telah terdapat siswa yang telah mencapai daya serap 70%, maka ketuntasan secara keseluruhan telah terpenuhi.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Profil SMK PAB 03 Medan Estate T.A. 2017-2018**

##### **1. Profil Sekolah**

SMK PAB 3 Medan Estate berada dibawah naungan Yayasan Perguruan PAB wil XII Medan Estate yang beralamat di Jln. Masjid no 1 Medan Estate,di Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang. Didirikan pada tanggal 15 Juli 1985.Susunan pengurus Yayasan pada saat ini yaitu Ketua Yayasan Drs.H.Amaluddin,MMdan Sekretaris Drs.H.Sakti Siregar,M.Pd.

##### **2. Visi dan Misi Sekolah SMK PAB 3 Medan Estate**

###### **1. Visi Sekolah SMK PAB 3 Medan Estate**

Mempersiapkan tamatan menjadi warga negara yang baik,mematuhi undang-undang dan peraturan Pemerintah serta agama sesuai dengan khittah PAB.

###### **2. Misi Sekolah SMK PAB 3 Medan Estate**

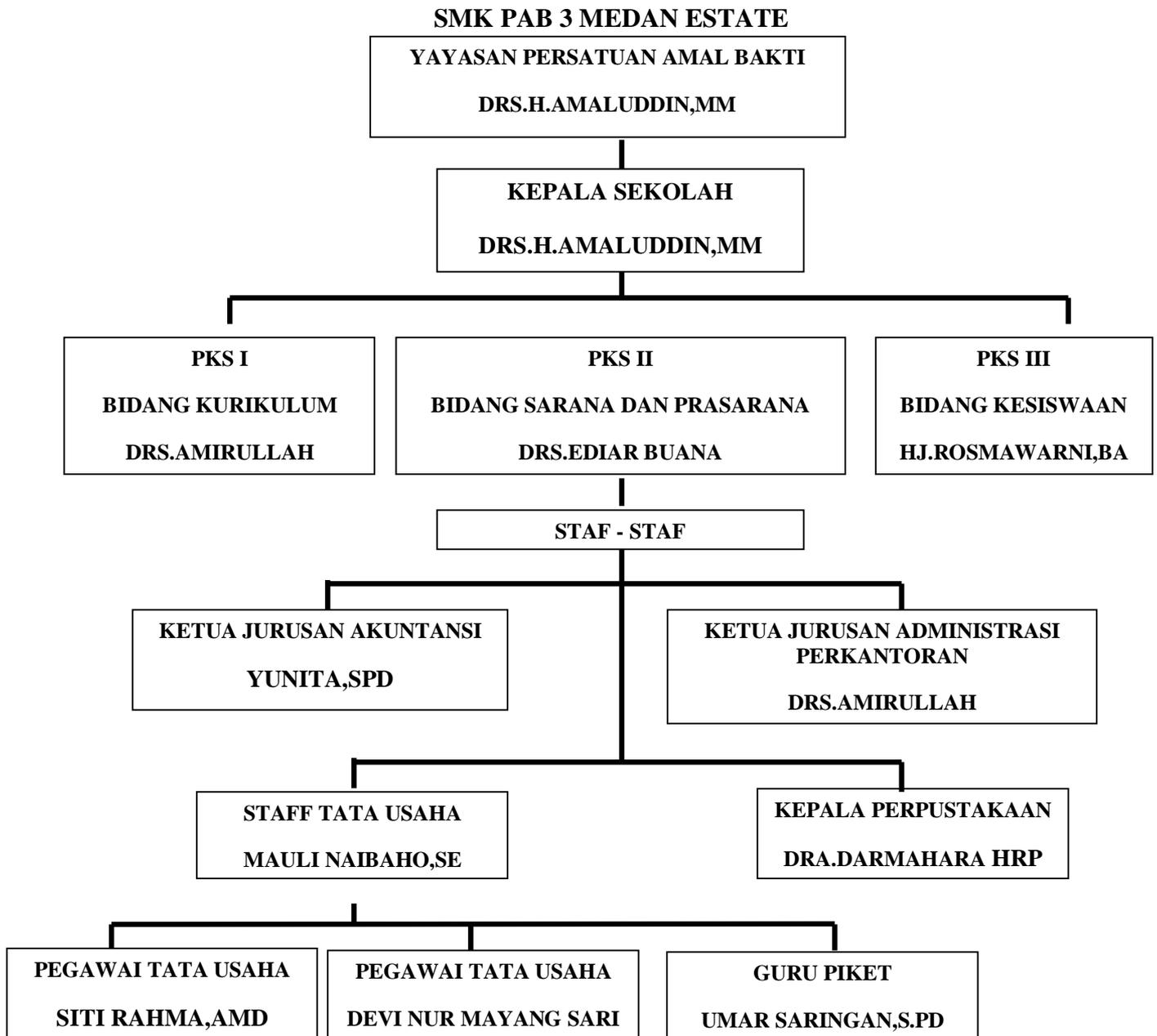
1. Membekali peserta didik untuk berkarir mandiri yang mampu beradaptasi di lingkungan kerja sesuai dengan bidangnya dan mampu menghadapi perubahan yang terjadi di masyarakat.

2. Membekali peserta didik sikap profesional untuk mengembangkan diri dan mampu berkompetisi di tingkat regional, nasional, dan internasional. Sesuai dengan program keahlian pilihannya.

### **3. Stuktur Organisasi**

Struktur organisasi merinci pembagian aktivitas kerja dan menunjukkan bagaimana berbagai tingkatan aktivitas yang berkaitan satu sama lain sampai tingkatan tertentu, atau dengan kata lain menggambarkan masalah pembagian tugas, wewenang dan tanggung jawab semua karyawan di dalam sebuah perusahaan. Adapun bentuk struktur organisasi perusahaan ini dapat dilihat pada gambarberikut ini

## STRUKTUR ORGANISASI



**Gambar 4.1. Struktur Organisasi Sekolah SMK PAB 3 Medan Estate**

*( Sumber : Sekolah SMK PAB 3 Medan Estate )*

## Logo Sekolah



**Gambar 4.2 Struktur Organisasi Sekolah SMK PAB 3 Medan Estate**( *Sumber : Sekolah SMK PAB 3 Medan Estate*)

### **B. Analisis Hasil Penelitian**

Penelitian ini berbentuk penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SMK PAB 03 Medan Estate dengan menerapkan *Improving Learning* dengan metode *Role Playing* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar akuntansi siswa di kelas XI SMK PAB 03 Medan Estate Tahun Pembelajaran 2017/2018. Untuk mendapatkan data yang valid dan akurat siswa dan guru digunakan instrumen siswa berupa tes hasil belajar akuntansi dan lembar observasi siswa dan posttest untuk mengetahui kemampuan siswa setelah tindakan dilakukan. Lembar observasi digunakan untuk melihat aktivitas siswa secara individu didalam kelas. Penelitian ini juga berfungsi untuk melihat hubungan atau korelasi antara aktivitas dan hasil belajar. Koefisien korelasi plus menunjukkan adanya hubungan positif

yang berarti kalau satu variabel naik maka variabel lainnya juga naik. Jika korelasi mendekati 1 maka menunjukkan adanya hubungan yang tinggi antara aktifitas dan hasil belajar, Artinya jika aktivitas siswa tinggi maka hasil belajarnya juga akan tinggi. Kemudian untuk menganalisis peningkatan antara aktivitas belajar dari Siklus I dan Siklus II dan hasil belajar dari Siklus I Ke Siklus II maka dapat digunakan dengan rumus deskriptif.

### 1. Deskripsi Hasil Pelaksanaan Tes Awal

Sebelum perencanaan tindakan dilakukan, terlebih dahulu diberi tes awal yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa juga untuk mengetahui gambaran kesulitan yang dialami siswa dalam menyelesaikan soal-soal pada penyelesaian mengelola kartu aktif tetap, dapat dilihat pada tabel 4.1 kemampuan berfikir kreatif pada tes awal.

**Tabel 4.1**

**Hasil Pre-tes Sebelum Dilakukan Penelitian *Improving learnig* dengan metode *Role Playing***

<b>NO</b>	<b>NAMA SISWA</b>	<b>NILAI SISWA</b>
1	Agus Dongoran	75
2	Arisa	50
3	Citra Tri Ramadani	65
4	Devi Lestari	60
5	Diana Amelia Sari	65
6	Dila Pika Sari	70
7	Elida Yani Hasibuan	70
8	Elvina	65
9	Faatali Buloro	60

10	Indah Novita Sari	65
11	Lailan Fitriani Nasotion	65
12	Lili Khairunnisa	65
13	Meliana	50
14	Mey Kurniawati	65
15	Mirla Sari	60
16	Mutiara Devitri	80
17	Nadia Fitriani	70
18	Nur Habibah	75
19	Putri Pudzinia	75
20	Putri Risky Ikhwanian	60
21	Rahmaini Lubis	70
22	Shinta Tantrya	75
23	Sintia Juliani	75
24	Surika Rafbi	80
25	Sri Wulan Nasotion	65
26	Trisnawati	60
27	Ziporani Sitompul	75
	<b>Total</b>	<b>1810</b>
	<b>Rata- rata</b>	<b>67,03</b>

Dari hasil pre-tes pada tabel 4.1 di atas, kemampuan berfikir kreatif akuntans siswa masih terlihat rendah, dimana 19 siswa tingkat penguasaan tidak tuntas dan 8 siswa tingkat penguasaannya tuntas walaupun nilai yang diperoleh tidak begitu tinggi. Sedangkan nilai rata-rata 67,03.

Berdasarkan hasil pre-tes tersebut, diketahui bahwa kesulitan yang dihadapi siswa pada pre-tes tersebut adalah:

1. Masih rendahnya tingkat penguasaan siswa pada standar kompetensi yang akan dipelajari.
2. Siswa masih belum menerima materi pelajaran dari guru

## **1. Deskripsi siklus I**

### **A. Perencanaan tindakan siklus I**

Pada tahap ini, peneliti bersama dengan guru bidang studi akuntansi mengadakan perencanaan tentang pelaksanaan tindakan kelas yaitu:

- a. Merancang bahan belajar pada materi mengelola kartu aktiva tetap
- b. Merancang langkah-langkah pembelajaran berdasarkan model *improving learning* dengan metode *role playing*

Langkah-langkah kalaborasi model *improving learning* dengan metode *role playing*

- 1 Guru memberikan pertanyaan – pertanyaan metakognitif kepada siswa terkait materi
- 2 Guru menyiapkan skenario tentang materi aktiva tetap.
- 3 Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut
- 4 Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- 5 Setelah itu guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 6 Masing – masing siswa memperhatikan skenario yang sedang diperagakan
- 7 Setelah diperagakan, masing –masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk dibahas
- 8 Siswa berlatih memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru

- 9 Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 10 Guru memberikan review terhadap kesalahan –kesalahan yang dihadapi siswa saat latihan
- 11 Penutup
  - c. Menyusun instrumen penelitian berupa perangkat pembelajaran dan penyusunan tes tertulis.

### **C. Pelaksanaan tindakan siklus I**

Langkah-langkah yang ditempuh pada tahapan ini dapat diuraikan:

- 1 Guru menyiapkan skenario tentang materi aktiva tetap

Bertanya : assalamualaikum

Menjawab : waalaikumsalam

Bertanya : aku ingin bertanya sama kamu, yang dimaksud dengan aktiva tetap itu apa sih?

Menjawab : aktiva tetap adalah aktiva terwujud yang memiliki umur ekonomis lebih dari satu tahun dan tidak untuk dijual kembali.

Bertanya : contohnya seperti apa?

Menjawab : gedung,tanah,kendaraan dan peralatan.

Bertanya : ooohhhh.....,,, apakah aktiva tetap mempunyai karakteristik?

Menjawab : punya, karakteristik yg (1) memiliki nilai yang cukup material (2)

bukan merupakan investasi jangka panjang dan yg ke (3) mempunyai masa manfaat atau usia penggunaan lebih dari satu tahun. Nah itu lha karakteristik aktiva tetap.

Bertanya : apakah pengelompokkan aktiva tetap dibagi dua kelompok?

Menjawab : iya, aktiva tetap dibagi dua kelompok yg pertama aktiva tetap

berwujud dan yg kedua aktiva tetap tidak berwujud

bertanya : oohhhh, perbedaan dari kedua kelompok aktiva tersebut apa?

Menjawab : perbedaannya kalau aktiva tetap berwujud dia secara fisik dapat

dipergunakan dalam operasi perusahaan sedangkan aktiva tetap tidak berwujud dia memberikan manfaat bagi operasi perusahaan, tetapi tidak mempunyai bentuk fisik. Itulah perbedaan antara aktiva tetap berwujud dengan aktiva tetap tidak berwujud.

Bertanya : trimakasih ia kamu sudah menjelaskan pertanyaan yg aku tanyakn

sama kamu, minggu depan kita sambung lagi ia !!!!

assalamualaikum

menjawab : waalaikumsallam

#### D. Pengamatan tindakan siklus I

Pengamatan yang dilakukan hanya menilai kemampuan kognitif siswa. Untuk mengetahui hasil belajar mengelola kartu aktiva tetap yang dilakukan oleh siswa. Hasil observasi kemampuan kognitif siswa kelas XI SMK Siklus I dengan nilai rata-rata sebagai berikut:

**Tabel 4.2**

#### **Kemampuan Siswa Pada Siklus I**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Nilai Siswa</b>	<b>Tingkat Ketuntasan Belajar</b>	<b>Keterangan</b>
1	Agus Dongoran	60	60%	Tidak Tuntas
2	Arisa	70	70%	Tidak Tuntas
3	Citra Tri Ramadani	90	90%	Tuntas
4	Devi Lestari	60	60%	Tidak Tuntas
5	Diana Amelia Sari	60	60%	Tidak Tuntas
6	Dila Pika Sari	85	85%	Tuntas
7	Elida Yani Hasibuan	70	70%	Tidak Tuntas
8	Elvina	65	65%	Tidak Tuntas
9	Faatali Buloro	65	65%	Tidak Tuntas
10	Indah Novita Sari	70	70%	Tidak Tuntas
11	Lailan Fitriani Nasotion	60	60%	Tidak Tuntas
12	Lili Khairunnisa	85	85%	Tuntas
13	Meliana	70	70%	Tidak Tuntas
14	Mey Kurniawati	80	80%	Tuntas
15	Mirla Sari	65	65%	Tidak Tuntas
16	Mutiara Devitri	65	65%	Tidak Tuntas
17	Nadia Fitriani	80	80%	Tuntas

18	Nur Habibah	75	75%	Tuntas
19	Putri Pudzinia	80	80%	Tuntas
20	Putri Risky Ikhwaniana	60	60%	Tidak Tuntas
21	Rahmaini Lubis	75	75%	Tuntas
22	Shinta Tantrya	70	70%	Tidak Tuntas
23	Sintia Juliani	75	75%	Tuntas
24	Surika Rafbi	70	70%	Tidak Tuntas
25	Sri Wulan Nasotion	65	65%	Tidak Tuntas
26	Trisnawati	70	70%	Tidak Tuntas
27	Ziporani Sitompul	75	75%	Tuntas
	<b>Total</b>	<b>1915</b>		
	<b>Rata-rata</b>	<b>70,92</b>		

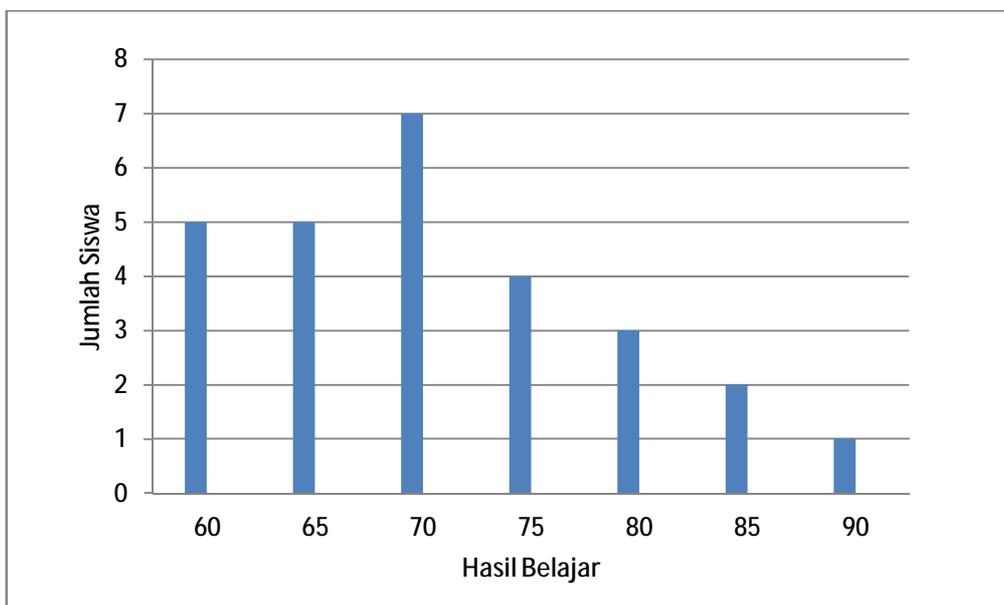
Nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 70,92. Selanjutnya hasil observasi kemampuan kognitif siswa kelas XI SMK dipersentasikan sebagai berikut:

**Tabel 4.3**

**Kemampuan Hasil Belajar Siklus I**

No	Nilai	Frekuensi	Presentase(%)
1	60	5	18,51%
2	65	5	18,51%
3	70	7	25,92%
4	75	4	14,81%
5	80	3	11,11%
6	85	2	7,40%
7	90	1	3,70%
<b>Jumlah</b>		<b>27</b>	<b>100</b>

Dilihat dari tabel diatas jumlah siswa 27, ditemukan 5 siswa (18,51%) mendapat nilai 60, 5 siswa (18,51%) mendapat nilai 65, 7 siswa (25,92%) mendapat nilai 70, 4 siswa (14,28%) mendapat nilai 75, 3 siswa (10,71%) mendapat nilai 80, 2 siswa (7,14%) mendapat nilai 85, 1 siswa (3,57%) mendapat nilai 90. Adapun diagram data nilai siswa dari siklus diatas sebagai berikut:



**Diagram 4.3**

### **Kemampuan siswa pada siklus I**

Dari data diatas masih terdapat banyak siswa yang mendapat nilai rendah, berikut tabel perolehan ketuntasan belajar siswa kelas XI AK pada siklus I.

Tabel 4.4

## Ketuntasan belajar siswa kelas XI SMK Siklus I

No	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
1	$\geq 75$	9	33%	Tuntas
2	$< 75$	18	67%	Tidak Tuntas
<b>Jumlah</b>	-	<b>27</b>	<b>100%</b>	

Berdasarkan keterangan tabel diatas, dari jumlah siswa 27 terdapat 33(%) mencapai nilai tuntas, dan terdapat 67 (%) mendapat nilai tidak Tuntas, dimana KKM Yang diterapkan yaitu 75

**E. Observasi**

Pengamatan dilakukan oleh teman sejawat dari peneliti, dengan tujuan apakah penerapan tindakan telah sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah direncanakan. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I adalah guru belum optimal dalam melaksanakan tindakan terutama pada implementasi improving learning dengan metode role playing. Hal ini dapat dilihat pada tabel pengamatan teman sebagai berikut:

Tabel 4.5

## Observasi hasil belajar siswa pada siklus I

No	Nama	Aspek yang dinilai								Total Skor	%	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1	Agus Dongoran	2	0	0	2	3	1	2	2	12	37,5	K
2	Arisa	2	3	2	1	1	0	3	2	14	43,8	K
3	Citra Tri Ramadani	3	3	1	2	0	0	2	1	12	37,5	K
4	Devi Lestari	1	1	1	2	0	3	2	2	12	37,5	K
5	Diana Amelia Sari	1	2	3	4	2	1	1	1	15	46,9	C
6	Dila Pika Sari	2	1	2	3	2	1	1	2	14	43,8	K
7	Elida Yani Hasibuan	1	2	2	1	1	1	3	1	12	37,5	K
8	Elvina	1	2	3	2	3	2	1	2	16	50	C
9	Faatali Buloro	1	2	3	2	1	2	1	1	13	40,6	K
10	Indah Novita Sari	2	3	2	2	1	1	1	2	14	43,8	K
11	Lailan Fitriani Nasotion	2	2	2	1	1	1	1	2	12	37,5	K
12	Lili Khairunnisa	3	2	3	3	1	2	2	2	18	56,3	C
13	Meliana	2	2	2	2	3	2	2	3	18	56,3	C
14	Mey Kurniawati	1	2	1	2	1	1	3	2	13	40,6	K
15	Mirla Sari	2	3	1	3	2	2	2	2	17	53,1	C
16	Mutiara Devitri	1	2	1	2	2	2	2	2	14	43,8	K
17	Nadia Fitriani	2	2	3	2	2	1	1	1	14	43,8	K
18	Nur Habibah	2	2	1	1	1	2	2	2	13	40,6	K
19	Putri Pudzinia	2	2	1	2	1	2	1	1	12	37,5	K
20	Putri Risky Ikhwaniana	3	2	3	3	4	2	2	3	22	68,8	A
21	Rahmaini Lubis	2	2	3	1	2	2	2	2	16	50	C
22	Shinta Tantrya	2	1	2	1	2	1	2	2	13	40,6	K
23	Sintia Juliani	2	1	2	2	3	3	2	1	16	50	C
24	Surika Rafbi	2	3	2	2	2	2	1	2	16	50	C
25	Sri Wulan Nasotion	2	2	1	2	1	2	2	2	14	43,8	K
26	Trisnawati	3	2	3	2	1	2	2	2	17	53,1	C
27	Ziporani Sitompul	3	2	2	2	2	1	2	2	16	50	C
	<b>Total</b>	<b>52</b>	<b>53</b>	<b>52</b>	<b>54</b>	<b>45</b>	<b>42</b>	<b>48</b>	<b>49</b>	<b>395</b>		
	<b>Rata-rata</b>	<b>1,9</b>	<b>1,9</b>	<b>1,9</b>	<b>2</b>	<b>1,6</b>	<b>1,5</b>	<b>1,7</b>	<b>1,8</b>			

Keterangan :

- 1) Visual activities, yang termasuk didalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2) Oral activities, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, berpendapat, diskusi.
- 3) Listening activities, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- 4) Writing activities, seperti misalnya menulis laporan, angket, menyalin.
- 5) Drawing activities, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta diagram.
- 6) Motor activities, yang termasuk didalamnya antara lain: membuat mengelola kartu aktiva tetap perusahaan jasa.
- 7) Mental activities, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan persoalan, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- 8) Emotional activities, seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

**a. Kreteria Skor**

1. = Tidak pernah melakukan
2. = Dilakukan namun jarang (1-2)
3. = Sering dilakukan (3 kali)
4. = Sangat sering dilakukan (lebih dari 4 kali)

**b. Kreteria Penilaian**

27-32 = Sangat Baik (SB)

21-26 = Baik (B)

15-20 = Cukup (C)

9-14 = Kurang (D)

0-8 = Sangat Kurang (SK)

**F. Refleksi**

Berdasarkan observasi dan evaluasi pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan *improving learning* dengan *metode role playing* kurang memuaskan karena siklus pertama belum sesuai dengan rencana yang disusun oleh guru, hal ini disebabkan karena

1. Suasana masih sangat kaku, hanya beberapa siswa saja yang aktif selama kegiatan belajar
2. Sebagian kelompok belum terbiasa kerja sama
3. Kemampuan rata-rata kognitif siswa kelas XI akuntansi pada siklus I adalah 70,92 namun ada beberapa siswa yang belum paham materi mengelola kartu aktiva tetap dengan siswa yang tuntas sebanyak 9 siswa (33%) dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 18 siswa (67%)
4. Sebagian kelompok belum memahami langkah-langkah *improving learning* dengan *metode role playingi*. Bertolak dari kondisi tersebut peneliti perlu melakukan siklus II, dengan menggunakan model

*improving learning* dengan *metode role playing* dapat dibuat perencanaan sebagai berikut:

1. Guru memberikan pertanyaan – pertanyaan metakognitif kepada siswa terkait materi
2. Guru menyiapkan skenario tentang materi aktif tetap.
3. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut
4. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
5. Setelah itu guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing – masing siswa memperhatikan skenario yang sedang diperagakan
7. Setelah diperagakan, masing –masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk dibahas
8. Siswa berlatih memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru
9. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
10. Guru memberikan review terhadap kesalahan –kesalahan yang dihadapi siswa saat latihan
11. Melakukan evaluasi (post test)

## **2. Deskripsi Siklus II**

### **a. Perencanaan tindakan II**

Adapun perencanaan tindakan pembelajaran pada siklus II ini berdasarkan pada refleksi siklus I yaitu sebagai berikut:

- a. Guru akan menyampaikan materi kembali pada siklus I, kemudian melanjutkan materinya pada siswa dengan menggunakan *improving learning* dengan metode *role playing* seperti siklus sebelumnya.
- b. Guru akan menciptakan suasana belajar yang nyaman
- c. Guru memberikan motivasi yang lebih kepada siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran
- d. Guru memberikan pengakuan atau penghargaan kepada siswa yang sudah paham
- e. Menyiapkan lembar observasi

### **b. Pelaksanaan tindakan**

Langkah-langkah yang ditempuh pada tahapan ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Guru memberikan pertanyaan – pertanyaan metakognitif kepada siswa terkait materi
2. Guru menyiapkan skenario tentang materi aktif tetap.
3. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut
4. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
5. Setelah itu guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing – masing siswa memperhatikan skenario yang sedang

Diperagakan

7. Setelah diperagakan, masing –masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk dibahas
8. Siswa berlatih memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru
9. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
10. Guru memberikan revie terhadap kesalahan –kesalahan yang dihadapi siswa saat latihan
11. Melakukan evaluasi (post test)

**c. Pengamatan tindakan**

Pengamatan yang dilakukan pada siklus II ini hanyalah menilai kemampuan kognitif siswa untuk mengetahui hasil belajar aktiva tetap yang dilakukan oleh siswa. Hasil observasi kognitif siswa kelas XI akuntansi siklus II dengan nilai rata-rata sebagai berikut:

**Tabel 4.6**  
**Kemampuan Siswa pada siklus II**

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>Nilai Siswa</b>	<b>Tingkat Ketuntasan Belajar</b>	<b>Keterangan</b>
1	Agus Dongoran	75	75%	Tuntas
2	Arisa	80	80%	Tuntas
3	Citra Tri Ramadani	90	90%	Tuntas
4	Devi Lestari	80	80%	Tuntas
5	Diana Amelia Sari	65	65%	Tidak Tuntas
6	Dila Pika Sari	85	85%	Tuntas
7	Elida Yani Hasibuan	70	70%	Tidak Tuntas
8	Elvina	75	75%	Tuntas
9	Faatali Buloro	80	80%	Tuntas
10	Indah Novita Sari	80	80%	Tuntas
11	Lailan Fitriani Nasotion	85	85%	Tuntas
12	Lili Khairunnisa	85	85%	Tuntas

13	Meliana	90	90%	Tuntas
14	Mey Kurniawati	80	80%	Tuntas
15	Mirla Sari	85	85%	Tuntas
16	Mutiara Devitri	80	80%	Tuntas
17	Nadia Fitriani	80	80%	Tuntas
18	Nur Habibah	65	65%	Tidak Tuntas
19	Putri Pudzinia	80	80%	Tuntas
20	Putri Risky Ikhwanita	90	90%	Tuntas
21	Rahmaini Lubis	75	75%	Tuntas
22	Shinta Tantrya	85	85%	Tuntas
23	Sintia Juliani	75	75%	Tuntas
24	Surika Rafbi	80	80%	Tuntas
25	Sri Wulan Nasotion	85	85%	Tuntas
26	Trisnawati	95	95%	Tuntas
27	Ziporani Sitompul	75	75%	Tuntas
	<b>Total</b>	<b>2170</b>		
	<b>Rata-rata</b>	<b>80,37</b>		

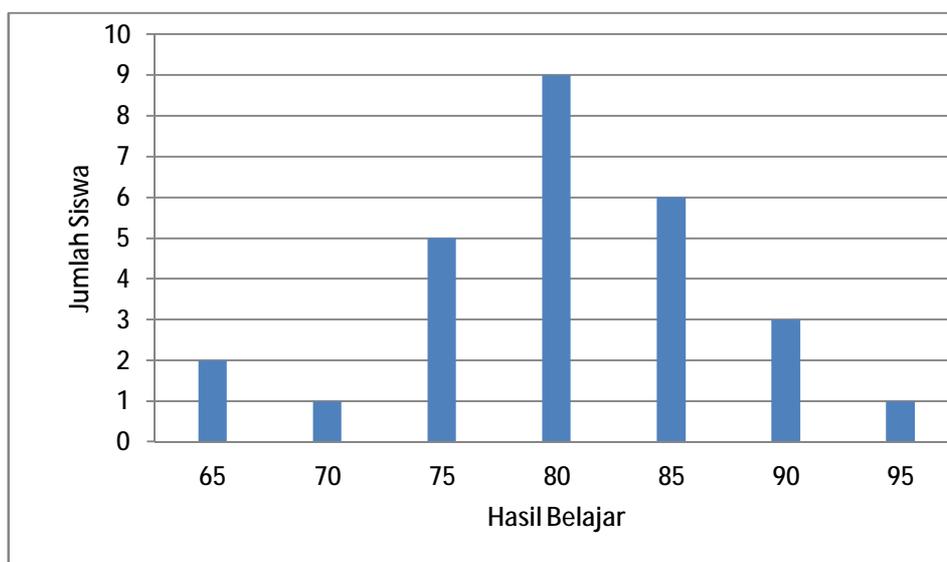
Nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil belajar siswa siklus II sebesar 80,37 selanjutnya hasil observasi kemampuan kognitif siswa kelas XI Akuntansi dipersentasikan sebagai berikut:

**Tabel 4.7**

**Kemampuan Hasil Belajar Siklus II**

No	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
1	65	2	7,40
2	70	1	3,70
3	75	5	18,51
4	80	9	33,33
5	85	6	22,22
6	90	3	11,11
7	95	1	3,70
<b>Jumlah</b>		<b>27</b>	<b>100</b>

Dilihat dari tabel diatas jumlah siswa 27, ditemukan 2 siswa (7,40%) mendapat nilai 65, 1 siswa (3,70%) mendapat nilai 70, 5 siswa (18,51%) mendapat nilai 75, 9 siswa (33,33%) mendapat nilai 80, 6 siswa (22,22%) mendapat nilai 85, 3 siswa (11,11%) mendapat nilai 90, 1 siswa (3,70%) mendapat nilai 95. Adapun diagram data nilai siswa dari siklus diatas sebagai beri



**Diagram 4.4**

### **Kemampuan Siswa Pada Siklus II**

Dari data diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada siklusII Sangat meningkat. Berikut tabel perolehan ketuntasan belajar siswa kelas XI akuntansi pada siklus II.

**Tabel 4.8**

#### **Ketuntasan Siswa Kelas XI SMK Siklus II**

No	Kkm	Jumlah Siswa	Keterangan	Persentase
1	$\geq 75$	24	89%	Tuntas
2	$< 75$	3	11%	Tidak tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>27</b>	<b>100%</b>	

Berdasarkan Keterangan tabel diatas, dari jumlah siswa 27 terdapat 89% mencapai nilai tuntas, dan terdapat 11% mendapat nilai tidak tuntas, dimana KKM yang diterapkan yaitu 75.

#### d. Observasi

Berdasarkan hasil observasi diperoleh data bahwa proses pembelajaran sudah berlangsung dengan baik. hasil observasi pada siklus II mengalami peningkatan dari hasil observasi pada siklus I. Dari hasil observasi pada siklus II bahwa pembelajaran yang dilaksanakan sudah optimal dalam melaksanakan tindakan terutama pada model improving learning dengan metode role playing hal ini dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut:

**Tabel 4.9**  
**Observasi hasil belajar siswa pada siklus II**

No	Nama	Aspek yang dinilai								Total Skor	%	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1	Agus Dongoran	3	4	4	4	3	3	3	4	28	87,5	SA
2	Arisa	3	3	4	4	4	3	3	4	28	87,5	SA
3	Citra Tri Ramadani	3	3	4	4	4	3	3	4	28	87,5	SA
4	Devi Lestari	4	4	3	4	3	4	4	4	30	93,8	SA
5	Diana Amelia Sari	3	3	3	4	3	3	3	4	26	81,3	B
6	Dila Pika Sari	4	4	3	4	3	3	3	4	28	87,5	SA
7	Elida Yani Hasibuan	3	3	4	3	3	4	3	3	26	81,3	B
8	Elvina	3	4	3	4	3	3	4	4	28	87,5	SA
9	Faatali Buloro	3	3	4	4	4	4	3	3	28	87,5	SA
10	Indah Novita Sari	4	3	3	3	4	4	3	4	28	87,5	SA
11	Lailan Fitriani Nasotion	4	3	3	3	4	4	4	3	28	87,5	SA

12	Lili Khairunnisa	3	4	3	3	3	3	4	3	26	81,3	B
13	Meliana	4	3	3	3	4	4	3	3	27	84,4	SA
14	Mey Kurniawati	3	3	4	3	3	3	3	4	26	81,3	B
15	Mirla Sari	4	3	3	3	3	4	4	3	27	84,4	SA
16	Mutiara Devitri	4	3	4	4	4	3	3	4	29	90,6	SA
17	Nadia Fitriani	3	3	3	4	4	3	3	4	27	84,4	SA
18	Nur Habibah	4	3	3	3	3	4	3	4	27	84,4	SA
19	Putri Pudzinia	3	3	3	4	4	3	3	4	27	84,4	SA
20	Putri Risky Ikhwanita	4	3	4	3	4	3	4	3	28	87,5	SA
21	Rahmaini Lubis	4	4	3	4	4	3	4	3	29	90,6	SA
22	Shinta Tantrya	3	3	3	3	3	4	4	4	27	84,4	SA
23	Sintia Juliani	3	3	3	4	4	4	3	3	27	84,4	SA
24	Surika Rafbi	3	3	3	4	4	3	3	3	26	81,3	B
25	Sri Wulan Nasotion	3	4	4	3	3	3	3	4	27	84,4	SA
26	Trisnawati	3	4	3	3	3	4	4	4	28	87,5	SA
27	Ziporani Sitompul	3	3	3	3	4	3	4	4	27	84,4	SA
	<b>Jumlah</b>	<b>91</b>	<b>89</b>	<b>90</b>	<b>95</b>	<b>95</b>	<b>92</b>	<b>91</b>	<b>98</b>	<b>741</b>		
	<b>Rata-rata</b>	<b>3,37</b>	<b>3,29</b>	<b>3,33</b>	<b>3,51</b>	<b>3,51</b>	<b>3,40</b>	<b>3,37</b>	<b>3,62</b>			

Keterangan :

1. Visual activities, yang termasuk didalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. Oral activities, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, berpendapat, diskusi.
3. Listening activities, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.

4. Writing activities, seperti misalnya menulis laporan, angket, menyalin.
5. Drawing activities, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta diagram.
6. Motor activities, yang termasuk didalamnya antara lain: membuat mengelola kartu aktiva tetap perusahaan jasa.
7. Mental activities, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan persoalan, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. Emotional activities, seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

#### **Kreteria Skor**

1. = Tidak pernah melakukan
2. = Dilakukan namun jarang (1-2)
3. = Sering dilakukan (3 kali)
4. = Sangat sering dilakukan (lebih dari 4 kali)

#### **Kreteria Penilaian**

27-32 = Sangat Baik (SB)

21-26 = Baik (B)

15-20 = Cukup (C)

9-14 = Kurang (D)

0-8 = Sangat Kurang (SK)

#### e. Refleksi

Pada siklus II, Menunjukkan bahwa aktivitas siswa dikelas XI SMK PAB 03 Medan mengalami peningkatan. Terdapat 15 orang (53,57%) siswa dikatakan sangat aktif, 9 orang (32,14%) siswa dikatakan aktif, 2 orang (7,14%) siswa dikatakan cukup aktif, 1 orang (3,70%) siswa dikatakan tidak aktif. Setelah siklus II selesai diketahui bahwa aktifitas siswa mengalami peningkatan. Dari hasil tersebut, aktifitas siswa secara keseluruhan dapat dikatakan berhasil karena aktifitas siswa sudah mengalami peningkatan pada siklus II.

Untuk hasil belajar juga mengalami peningkatan dari siklus I Kesiklus II. Dimana pada post tes siklus I hanya 9 orang (33%) siswa tuntas atau mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 18 orang (67%).

Sedangkan pada post tes siklus II Siswa yang mendapatkan nilai tuntas sebanyak 24 orang() dan yang tidak tuntas sebanyak 3 orang ().Hal ini membuktikan bahwa siklus selanjutnya tidak perlu dilakukan. Oleh karena itu, model *improving learning* dengan metode *role playing* telah terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI SMK PAB 03 Medan Estate.

### C. Paparan Seluruh Hasil Penelitian

Hasil observasi terhadap tindakan guru pada pre-tes siklus I dan siklus II secara menyeluruh digambarkan pada tabel 4.14 berikut:

**Tabel 4.10****Perolehan Hasil Belajar Siswa Pada saat Pre-Tes, Siklus I dan Siklus II**

No	Nama	Pre-tes	Pos-tes I	Pos-tes II	Keterangan
1	Agus Dongoran	75	60	75	Meningkat
2	Arisa	50	70	80	Meningkat
3	Citra Tri Ramadani	65	90	90	Meningkat
4	Devi Lestari	60	60	80	Meningkat
5	Diana Amelia Sari	65	60	65	Tidak meningkat
6	Dila Pika Sari	70	85	85	Meningkat
7	Elida Yani Hasibuan	70	70	70	Tidak meningkat
8	Elvina	65	65	75	Meningkat
9	Faatali Buloro	60	65	80	Meningkat
10	Indah Novita Sari	65	70	80	Meningkat
11	Lailan Fitriani Nasotion	65	60	85	Meningkat
12	Lili Khairunnisa	65	85	85	Meningkat
13	Meliana	50	70	90	Meningkat
14	Mey Kurniawati	65	80	80	Meningkat
15	Mirla Sari	60	65	85	Meningkat
16	Mutiara Devitri	80	65	80	Meningkat
17	Nadia Fitriani	70	80	80	Meningkat
18	Nur Habibah	75	75	65	Tidak meningkat
19	Putri Pudzinia	75	80	80	Meningkat
20	Putri Risky Ikhwanita	60	60	90	Meningkat
21	Rahmaini Lubis	70	75	75	Meningkat
22	Shinta Tantrya	75	70	85	Meningkat
23	Sintia Juliani	75	75	75	Meningkat
24	Surika Rafbi	80	70	80	Meningkat
25	Sri Wulan Nasotion	65	65	85	Meningkat

26	Trisnawati	60	70	95	Meningkat
27	Ziporani Sitompul	75	75	75	Meningkat
	<b>Total</b>	<b>1810</b>	<b>1915</b>	<b>2170</b>	
	<b>Rata-rata</b>	<b>67,03</b>	<b>70,92</b>	<b>80,37</b>	
	<b>Ketuntasan klasikal</b>	<b>29,62</b>	<b>37,03</b>	<b>88,88</b>	<b>Meningkat</b>

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa siswa yang tuntas pada tes awal (pre-tes) sebanyak 8 orang siswa (29,62%). Pada siklus I sebanyak 10 orang siswa (37,03%) dan pada siklus II sebanyak 24 orang siswa (88,88%). Berikutnya tingkat ketuntasan dari tes awal, siklus I, Siklus II Dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.11**

**Rekapitulasi Hasil Belajar Pada Pre-tes, Siklus I, dan Siklus II**

<b>Kegiatan</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>Jumlah siswa Tuntas</b>	<b>Ketuntasan Klasik</b>
Tes awal	67,03	8	29,62
Pos-Tes I	70,92	10	37,03
Pos-tes II	80,37	24	88,88

Ternyata setelah melakukan tindakan dengan menggunakan model *improving learning* dengan metode *role playing* dalam pembelajaran akuntansi dikelas XI SMK PAB 03 Medan Estate pada kartu aktiva tetap, kemampuan siswa pada proses pembelajaran dan pemahaman siswa akan pembelajaran akuntansi lebih lama diingat oleh siswa dikarenakan siswa melakukan krgiatan pembelajaran

melalui diskusi.dengan demikian penerapan model *improving learning* dengan metode *role playing* dalam pembelajaran akuntansi dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa.

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

Hasil penelitian sebelum diberi tindakan rata-rata nilai tes awal adalah 67,03 dengan tingkat ketuntasan belajar secara persentasi siswa sebesar (29,62%) dan nilai yang didapat belum memenuhi KKM yang diharapkan guru.

Hasil belajar siswa pada pertemuan pertama dengan menggunakan model *improving learning* dengan metode *role playing* yaitu siklus I Mendapat nilai rata-rata 70,92 dan persentasi siswa sebesar (37,03%) nilai ini belum mencapai KKM yang diharapkan guru sehingga dilanjutkan pada siklus kw II, pada siklus ini rata-rata siswa mencapai 80 dan persentasi siswa sebesar (88,88%) ini berarti sudah mencapai KKM yang diharapkan guru yaitu 75.

Hasil belajar siswa setelah diterapkan model *improving learning* dengan metode *role playing* dapat meningkat. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 70,92 dan persentasi ketuntasan (37,03%) selanjutnya pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 80 dan persentasi ketuntasan siswa sebesar (88,88%) jumlah siswa yang telah mencapai standar ketuntasan minimal.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan uraian dari pembahasan pada penelitian ini, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa Sebelum menggunakan model improving learning dengan metode role playing nilai siswa tidak mencapai KKM, Dimana hasil belajar masih dibawah nilai kreteria ketuntasan minimal yaitu 75. Hal ini terbukti dari 27 orang siswa, hanya 11 orang siswa atau sekitar 41% yang nilainya diatas KKM Sedangkan 16 orang siswa atau sekitar 59% yang nilainya dibawah KKM.
2. Hasil belajar siswa setelah diterapkan model improving learning dengan metode role playing dapat meningkat. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 70,92 dan persentasi ketuntasan (37,03%) selanjutnya pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 80 dan persentasi ketuntasan siswa sebesar (88,88%) jumlah siswa yang telah mencapai standar ketuntasan minimal.

#### **B. SARAN**

Berdasarkan kesimpulan diatas maka penulis memberikan saran-saran bagi terlaksananya pembelajaran kreatif sebagai berikut:

1. Bagi guru, khususnya guru akuntansi diharapkan dapat menggunakan penerapan model improving learning dengan metode role playing dalam

upaya mengaktifkan siswa dalam belajar,berfikir,kreatif dan bersemangat dalam belajar.

2. Bagi siswa diharapkan untuk lebih aktif, berfikir kreatif dan bersemangat dalam belajar, khususnya pelajaran akuntansi agar diperoleh hasil belajar yang baik.
3. Bagi sekolah diharapkan dapat mengupayakan bermacam-macam model pembelajaran.
4. Bagi peneliti berikutnya yang meneliti masalah yang sama diharapkan dapat melakukan penelitian pada materi dan lokasi yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- D,ra. Dwi Harti, M.pd. 2011. *Modul Akuntansi 2B*. Semarang: Erlangga.
- Pulungan, Intan. 2015. *Ensiklopedi Pendidikan*. Medan : Media Persada..
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ramayulis. 2008. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Rudianto. 2012. *Pengantar akuntansi*, Jakarta: Yujana.
- Slameto. 2016. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. 2002. *Metode Statistik*. Bandung: Tsarsito.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trianto. 2009. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Pustaka Pustaka.
- Uno, B Hamzah. 2007. *Model Pembelajaran (Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif)*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, B Hamzah. 2007. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### **Data Pribadi**

Nama : Nurainun  
Tempat/ Tanggal Lahir : Kandis / 08 Oktober 1995  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Warga Negara : Indonesia  
Anak Ke : 2 dari 5 bersaudara

### **Nama Orang Tua**

Nama Ayah : Syahril Efendi  
Nama Ibu : Siti Rubiah  
Alamat : Kandis, jln. Tenara

### **Jenjang Pendidikan**

1. SD NEGERI 009 Binaan Kandis Lulus Tahun 2008
2. SMP NEGERI 01 Kandis Lulus Tahun 2011
3. SMA LKMD Kandis Lulus Tahun 2014
4. Melanjutkan kuliah di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara tahun 2014 hingga 2018.  
Demikian daftar riwayat hidup ini saya perbuat dengan sebenar-benarnya.

Medan, Juli 2018

**NURAINUN**

## LAMPIRAN

### SOAL SIKLUS 1

1. Jelaskan pengertian aktiva tetap ?
2. Jelaskan karakteristik aktiva tetap ?
3. Aktiva tetap dibedakan menjadi 2 kelompok tuliskan dan jelaskan serta berikan contohnya ?
4. Pada tanggal 2 januari 2010, PT Abadiu membeli beberapa aktiva (tanah, rumah, dan kendaraan) seharga Rp.900.000,00 aktiva-aktiva tersebut mempunyai nilai buku dan harga pasar wajar sebagai berikut:

Aktiva	Nilai Buku	Harga Pasar Wajar
Tanah	Rp.300.000.000,00	Rp.300.000,00
Rumah	Rp.300.000,00	Rp.400.000,00
Mesin	Rp.300.000,00	Rp.300.000,00
Total	Rp.900.000,00	Rp.1.000.000.000

5. Pada bulan desember 2010, PT Indorama membeli sebuah mesin jenis x dengan harga Rp175.000.000,00 sebelum dioperasikan secara normal, dikeluarkan biaya – biaya sebagai berikut:

Biaya pengangkutan                      Rp2.250.000

Biaya pemasangan                      Rp1.250.000

Biaya percobaan dan servis              Rp2.500.000

Mesin tersebut mulai dioperasikan tanggal 4 januari 2011 dengan taksiran umur ekonomis 10 tahun dan nilai sisa Rp2.000.000

Diminta:

Buatlah tabel penggunaan mesin tersebut, jika menggunakan metode garis lurus ( straight line method ) dengan beban penyusutan pertahun sebesar Rp17.900.000

## LAMPIRAN

### PEMBAHASAN LEMBAR SOAL SIKLUS I

1. Aktiva tetap adalah : Aktiva berwujud yang memiliki umur ekonomis lebih dari satu tahun, dimiliki perusahaan, digunakan dalam operasi perusahaan, dan tidak untuk dijual kembali.
  
2. Karakteristik aktiva tetap  
Aktiva tetap memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut :
  - a. Digunakan untuk kegiatan operasional perusahaan, dan bukan untuk dijual belikan.
  - b. Bukan merupakan investasi jangka panjang bagi perusahaan.
  - c. Digunakan perusahaan dalam jangka waktu beberapa periode akuntansi
  - d. Memiliki nilai material yang cukup besar
  
3. Menurut sifatnya, aktiva digolongkan menjadi dua macam, yakni aktiva tetap berwujud (tangible fixed assets) dan aktiva tetap tidak berwujud (intangible fixed assets).
  - I. Aktiva tetap berwujud (tangible fixed assets), adalah aktiva tetap yang secara fisik dapat digunakan dalam operasi perusahaan, terdiri dari.
    - a. Aktiva yang mengalami penyusutan dalam bentuk depresiasi  
Contoh: Peralatan, Kendaraan, Gedung dll
    - b. Aktiva yang mengalami penyusutan dalam bentuk depleksi  
Contoh: Tambang
    - c. Aktiva yang tidak mengalami penyusutan  
Contoh: tanah
  - II. Aktiva tetap tidak berwujud (intangible fixed assets) adalah aktiva yang umurnya panjang dan memberikan manfaat bagi operasi perusahaan, tetapi tidak mempunyai bentuk fisik. Yang termasuk aktiva tetap tidak berwujud antara lain.

- a) Hak Paten, adalah hak tunggal yang diberikan oleh pemerintah melalui Direktorat Paten kepada perorangan atau suatu badan untuk memanfaatkan suatu penemuan tertentu.  
Contoh: Batik
- b) Hak Cipta/copyright, adalah hak tunggal yang diberikan kepada orang atau suatu badan untuk memperbanak dan menjual barang-barang hasil karya seni atau karya intelektual.  
Contoh: Karya seni seperti Novel
- c) Merek dagang/trade mark, adalah hak tunggal yang diberikan kepada orang atau suatu badan usaha untuk menggunakan cap, nama, atau lambang usaha.
- d) Waralaba/Franchise, adalah hak tunggal yang diperoleh suatu perusahaan dari perusahaan lain untuk mengomersialkan produk, proses, teknik, atau resep tertentu.
- e) Goodwill, adalah nilai lebih yang dimiliki suatu perusahaan sebagai akibat adanya nama baik, letak yang strategis, manager yang baik, dan sebagainya.

4. Harga perolehan dari masing-masing aktiva adalah sebagai berikut:

Tanah :  $\frac{\text{Rp.300.000.000,00}}{\text{Rp1.000.000.000,00}} \times \text{Rp.900.000.000,00} = \text{Rp.270.000.000,00}$

Rumah :  $\frac{\text{Rp.300.000.000,00}}{\text{Rp1.000.000.000,00}} \times \text{Rp900.000.000,00} = \text{Rp270.000.000,00}$

Mesin :  $\frac{\text{Rp.300.000.000,00}}{\text{Rp.1.000.000.000,00}} \times \text{Rp.900.000.000,00} = \text{Rp270.000.000,00}$

Harga perolehan aktiva adalah:

Tanah :Rp.270.000.000,00

Rumah :Rp.270.000.000,00

Mesin : Rp.270.000.000,00 +  
 Jumlah diakui : Rp.810.000.000,00  
 Harga beli : Rp.900.000.000,00  
 Selisih (Goodwill) : (Rp. 90.000.000,00)

Jurnal Umum

Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
2010	2	Tanah		Rp.270.000.000,00	
Jan		Rumah		Rp.270.000.000,00	
		Mesin		Rp.270.000.000,00	
		Goodwill		Rp. 90.000.000,00	
		Kas			Rp.900.000.000,00

5. Dik:

Harga mesin x Rp175.000.000  
 Biaya pengangkutan Rp 2.250.000  
 Biaya pemasangan Rp 1.250.000  
 Biaya percobaan dan servis Rp 2.500.000 +  
 Harga perolehan Rp181.000.000

Umur ekonomis 10 tahun

Nilai sisa Rp2.000.000

Penyelesaian 1 tahun = Rp181.000.000,00 – Rp2.000.000,00

10

= Rp17.900.000,00

Penyusutan tahun 2011 =  $\frac{12}{12}$  x Rp17.900.000,00

12

= Rp17.900.000,00

Periode	Perhitungan beban penyusutan tahun berjalan	Beban penyusutan tahun berjalan	Akumulasi penyusutan	Nilai buku aktiva
2011	Rp17.900.000,00	Rp17.900.000,00	Rp17.900.000,00	Rp163.100.000,00
2012	Rp17.900.000,00	Rp17.900.000,00	Rp35.800.000,00	Rp145.200.000,00
2013	Rp17.900.000,00	Rp17.900.000,00	Rp53.700.000,00	Rp127.300.000,00
2014	Rp17.900.000,00	Rp17.900.000,00	Rp71.600.000,00	Rp109.400.000,00
2015	Rp17.900.000,00	Rp17.900.000,00	Rp89.500.000,00	Rp 91.500.000,00
2016	Rp17.900.000,00	Rp17.900.000,00	Rp107.400.000,00	Rp 73.600.000,00
2017	Rp17.900.000,00	Rp17.900.000,00	Rp125.300.000,00	Rp 55.700.000,00
2018	Rp17.900.000,00	Rp17.900.000,00	Rp143.200.000,00	Rp 37.800.000,00
2019	Rp17.900.000,00	Rp17.900.000,00	Rp161.100.000,00	Rp 19.900.000,00
2020	Rp17.900.000,00	Rp17.900.000,00	Rp179.000.000,00	Rp 2.000.000,00

## LAMPIRAN

### SOAL SIKLUS II

- 1 Pada bulan desember 2010, PT Indorama membeli sebuah mesin jenis x dengan harga Rp175.000.000,00 sebelum dioperasikan secara normal, dikeluarkan biaya – biaya sebagai berikut:

Biaya pengangkutan	Rp2.250.000
Biaya pemasangan	Rp1.250.000
Biaya percobaan dan servis	Rp2.500.000

Mesin tersebut mulai dioperasikan tanggal 4 januari 2011 dengan taksiran umur ekonomis 10 tahun dan nilai sisa Rp2.000.000

Diminta: Buatlah tabel penggunaan mesin tersebut, jika menggunakan metode garis lurus ( stright line method ) dengan beban penyusutan pertahun sebesar Rp17.900.000

## LAMPIRAN

### PEMBAHASAN LEMBAR SOAL SIKLUS II

1. Dik:

Harga mesin x	Rp175.000.000
Biaya pengangkutan	Rp 2.250.000
Biaya pemasangan	Rp 1.250.000
Biaya percobaan dan servis	<u>Rp 2.500.000</u> +
Harga perolehan	Rp181.000.000

Umur ekonomis 10 tahun

Nilai sisa Rp2.000.000

$$\text{Penyelesaian 1 tahun} = \frac{\text{Rp181.000.000,00} - \text{Rp2.000.000,00}}{10}$$

10

$$= \text{Rp17.900.000,00}$$

$$\text{Penyusutan tahun 2011} = \frac{12}{12} \times \text{Rp17.900.000,00}$$

12

$$= \text{Rp17.900.000,00}$$

Tabel penyusutan tiap tahun dengan menggunakan metode garis lurus pada aktiva tetap.

Periode	Perhitungan beban penyusutan tahun berjalan	Beban penyusutan tahun berjalan	Akumulasi penyusutan	Nilai buku aktiva
2011	Rp17.900.000,00	Rp17.900.000,00	Rp17.900.000,00	Rp163.100.000,00
2012	Rp17.900.000,00	Rp17.900.000,00	Rp35.800.000,00	Rp145.200.000,00
2013	Rp17.900.000,00	Rp17.900.000,00	Rp53.700.000,00	Rp127.300.000,00
2014	Rp17.900.000,00	Rp17.900.000,00	Rp71.600.000,00	Rp109.400.000,00
2015	Rp17.900.000,00	Rp17.900.000,00	Rp89.500.000,00	Rp 91.500.000,00
2016	Rp17.900.000,00	Rp17.900.000,00	Rp107.400.000,00	Rp 73.600.000,00
2017	Rp17.900.000,00	Rp17.900.000,00	Rp125.300.000,00	Rp 55.700.000,00
2018	Rp17.900.000,00	Rp17.900.000,00	Rp143.200.000,00	Rp 37.800.000,00
2019	Rp17.900.000,00	Rp17.900.000,00	Rp161.100.000,00	Rp 19.900.000,00
2020	Rp17.900.000,00	Rp17.900.000,00	Rp179.000.000,00	Rp 2.000.000,00

## Lampiran

### Hasil Pre-tes Sebelum Dilakukan Penelitian improving learning dengan metode role playing

NO	NAMA SISWA	NILAI SISWA
1	Agus Dongoran	75
2	Arisa	50
3	Citra Tri Ramadani	65
4	Devi Lestari	60
5	Diana Amelia Sari	65
6	Dila Pika Sari	70
7	Elida Yani Hasibuan	70
8	Elvina	65
9	Faatali Buloro	60
10	Indah Novita Sari	65
11	Lailan Fitriani Nasotion	65
12	Lili Khairunnisa	65
13	Meliana	50
14	Mey Kurniawati	65
15	Mirla Sari	60
16	Mutiara Devitri	80
17	Nadia Fitriani	70
18	Nur Habibah	75
19	Putri Pudzinia	75
20	Putri Risky Ikhwania	60
21	Rahmaini Lubis	70
22	Shinta Tantrya	75
23	Sintia Juliani	75
24	Surika Rafbi	80
25	Sri Wulan Nasotion	65
26	Trisnawati	60
27	Ziporani Sitompul	75
	<b>Total</b>	<b>1810</b>
	<b>Rata- rata</b>	<b>67,03</b>

## Lampiran

### Kemampuan Siswa Pada Siklus I

No	Nama	Nilai Siswa	Tingkat Ketuntasan Belajar	Keterangan
1	Agus Dongoran	60	60%	Tidak Tuntas
2	Arisa	70	70%	Tidak Tuntas
3	Citra Tri Ramadani	90	90%	Tuntas
4	Devi Lestari	60	60%	Tidak Tuntas
5	Diana Amelia Sari	60	60%	Tidak Tuntas
6	Dila Pika Sari	85	85%	Tuntas
7	Elida Yani Hasibuan	70	70%	Tidak Tuntas
8	Elvina	65	65%	Tidak Tuntas
9	Faatali Buloro	65	65%	Tidak Tuntas
10	Indah Novita Sari	70	70%	Tidak Tuntas
11	Lailan Fitriani Nasotion	60	60%	Tidak Tuntas
12	Lili Khairunnisa	85	85%	Tuntas
13	Meliana	70	70%	Tidak Tuntas
14	Mey Kurniawati	80	80%	Tuntas
15	Mirla Sari	65	65%	Tidak Tuntas
16	Mutiara Devitri	65	65%	Tidak Tuntas
17	Nadia Fitriani	80	80%	Tuntas
18	Nur Habibah	75	75%	Tuntas
19	Putri Pudzinia	80	80%	Tuntas
20	Putri Risky Ikhwaniana	60	60%	Tidak Tuntas
21	Rahmaini Lubis	75	75%	Tuntas
22	Shinta Tantrya	70	70%	Tidak Tuntas
23	Sintia Juliani	75	75%	Tuntas
24	Surika Rafbi	70	70%	Tidak Tuntas
25	Sri Wulan Nasotion	65	65%	Tidak Tuntas
26	Trisnawati	70	70%	Tidak Tuntas
27	Ziporani Sitompul	75	75%	Tuntas
	<b>Total</b>	<b>1915</b>		
	<b>Rata-rata</b>	<b>70,92</b>		

## Lampiran

### Kemampuan Siswa Pada Siklus II

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>Nilai Siswa</b>	<b>Tingkat Ketuntasan Belajar</b>	<b>Keterangan</b>
1	Agus Dongoran	75	75%	Tuntas
2	Arisa	80	80%	Tuntas
3	Citra Tri Ramadani	90	90%	Tuntas
4	Devi Lestari	80	80%	Tuntas
5	Diana Amelia Sari	65	65%	Tidak Tuntas
6	Dila Pika Sari	85	85%	Tuntas
7	Elida Yani Hasibuan	70	70%	Tidak Tuntas
8	Elvina	75	75%	Tuntas
9	Faatali Buloro	80	80%	Tuntas
10	Indah Novita Sari	80	80%	Tuntas
11	Lailan Fitriani Nasotion	85	85%	Tuntas
12	Lili Khairunnisa	85	85%	Tuntas
13	Meliana	90	90%	Tuntas
14	Mey Kurniawati	80	80%	Tuntas
15	Mirla Sari	85	85%	Tuntas
16	Mutiara Devitri	80	80%	Tuntas
17	Nadia Fitriani	80	80%	Tuntas
18	Nur Habibah	65	65%	Tidak Tuntas
19	Putri Pudzinia	80	80%	Tuntas
20	Putri Risky Ikhwanisa	90	90%	Tuntas
21	Rahmaini Lubis	75	75%	Tuntas
22	Shinta Tantrya	85	85%	Tuntas
23	Sintia Juliani	75	75%	Tuntas
24	Surika Rafbi	80	80%	Tuntas
25	Sri Wulan Nasotion	85	85%	Tuntas
26	Trisnawati	95	95%	Tuntas
27	Ziporani Sitompul	75	75%	Tuntas
	<b>Total</b>	<b>2170</b>		
	<b>Rata-rata</b>	<b>80,37</b>		

## Lampiran

### Perolehan Hasil Belajar Siswa Pada Saat Pre-tes, Siklus I dan II

No	Nama	Pre-tes	Pos-tes I	Pos-tes II	Keterangan
1	Agus Dongoran	75	60	75	Meningkat
2	Arisa	50	70	80	Meningkat
3	Citra Tri Ramadani	65	90	90	Meningkat
4	Devi Lestari	60	60	80	Meningkat
5	Diana Amelia Sari	65	60	65	Tidak meningkat
6	Dila Pika Sari	70	85	85	Meningkat
7	Elida Yani Hasibuan	70	70	70	Tidak meningkat
8	Elvina	65	65	75	Meningkat
9	Faatali Buloro	60	65	80	Meningkat
10	Indah Novita Sari	65	70	80	Meningkat
11	Lailan Fitriani Nasotion	65	60	85	Meningkat
12	Lili Khairunnisa	65	85	85	Meningkat
13	Meliana	50	70	90	Meningkat
14	Mey Kurniawati	65	80	80	Meningkat
15	Mirla Sari	60	65	85	Meningkat
16	Mutiara Devitri	80	65	80	Meningkat
17	Nadia Fitriani	70	80	80	Meningkat
18	Nur Habibah	75	75	65	Tidak meningkat
19	Putri Pudzinia	75	80	80	Meningkat
20	Putri Risky Ikhwania	60	60	90	Meningkat
21	Rahmaini Lubis	70	75	75	Meningkat
22	Shinta Tantrya	75	70	85	Meningkat
23	Sintia Juliani	75	75	75	Meningkat
24	Surika Rafbi	80	70	80	Meningkat
25	Sri Wulan Nasotion	65	65	85	Meningkat
26	Trisnawati	60	70	95	Meningkat
27	Ziporani Sitompul	75	75	75	Meningkat
	<b>Total</b>	<b>1810</b>	<b>1915</b>	<b>2170</b>	
	<b>Rata-rata</b>	<b>67,03</b>	<b>70,92</b>	<b>80,37</b>	
	<b>Jumlah tuntas</b>	<b>8</b>	<b>10</b>	<b>24</b>	
	<b>Ketuntasan klasikal</b>	<b>29,62</b>	<b>37,03</b>	<b>88,88</b>	<b>Meningkat</b>

## Lampiran

### Observasi hasil belajar siswa pada siklus II

No	Nama	Aspek yang dinilai								Total Skor	%	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1	Agus Dongoran	3	4	4	4	3	3	3	4	28	87,5	SA
2	Arisa	3	3	4	4	4	3	3	4	28	87,5	SA
3	Citra Tri Ramadani	3	3	4	4	4	3	3	4	28	87,5	SA
4	Devi Lestari	4	4	3	4	3	4	4	4	30	93,8	SA
5	Diana Amelia Sari	3	3	3	4	3	3	3	4	26	81,3	B
6	Dila Pika Sari	4	4	3	4	3	3	3	4	28	87,5	SA
7	Elida Yani Hasibuan	3	3	4	3	3	4	3	3	26	81,3	B
8	Elvina	3	4	3	4	3	3	4	4	28	87,5	SA
9	Faatali Buloro	3	3	4	4	4	4	3	3	28	87,5	SA
10	Indah Novita Sari	4	3	3	3	4	4	3	4	28	87,5	SA
11	Lailan Fitriani Nasotion	4	3	3	3	4	4	4	3	28	87,5	SA
12	Lili Khairunnisa	3	4	3	3	3	3	4	3	26	81,3	B
13	Meliana	4	3	3	3	4	4	3	3	27	84,4	SA
14	Mey Kurniawati	3	3	4	3	3	3	3	4	26	81,3	B
15	Mirla Sari	4	3	3	3	3	4	4	3	27	84,4	SA
16	Mutiara Devitri	4	3	4	4	4	3	3	4	29	90,6	SA
17	Nadia Fitriani	3	3	3	4	4	3	3	4	27	84,4	SA
18	Nur Habibah	4	3	3	3	3	4	3	4	27	84,4	SA
19	Putri Pudzinia	3	3	3	4	4	3	3	4	27	84,4	SA
20	Putri Risky Ikhwania	4	3	4	3	4	3	4	3	28	87,5	SA
21	Rahmaini Lubis	4	4	3	4	4	3	4	3	29	90,6	SA
22	Shinta Tantrya	3	3	3	3	3	4	4	4	27	84,4	SA
23	Sintia Juliani	3	3	3	4	4	4	3	3	27	84,4	SA
24	Surika Rafbi	3	3	3	4	4	3	3	3	26	81,3	B
25	Sri Wulan Nasotion	3	4	4	3	3	3	3	4	27	84,4	SA
26	Trisnawati	3	4	3	3	3	4	4	4	28	87,5	SA
27	Ziporani Sitompul	3	3	3	3	4	3	4	4	27	84,4	SA
	<b>Jumlah</b>	<b>91</b>	<b>89</b>	<b>90</b>	<b>95</b>	<b>95</b>	<b>92</b>	<b>91</b>	<b>98</b>	<b>741</b>		
	<b>Rata-rata</b>	<b>3,37</b>	<b>3,29</b>	<b>3,33</b>	<b>3,51</b>	<b>3,51</b>	<b>3,40</b>	<b>3,37</b>	<b>3,62</b>			

### **Aspek aktivitas yang dinilai**

1. Visual activities, yang termasuk didalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. Oral activities, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, berpendapat, diskusi.
3. Listening activities, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. Writing activities, seperti misalnya menulis laporan, angket, menyalin.
5. Drawing activities, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta diagram.
6. Motor activities, yang termasuk didalamnya antara lain: membuat mengelola kartu aktiva tetap perusahaan jasa.
7. Mental activities, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan persoalan, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. Emotional activities, seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

### **Kreteria Skor**

1. = Tidak pernah melakukan
2. = Dilakukan namun jarang (1-2)
3. = Sering dilakukan (3 kali)
4. = Sangat sering dilakukan (lebih dari 4 kali)

### **Kreteria Penilaian :**

- 27-32 = Sangat Baik (SB)
- 21-26 = Baik (B)
- 15-20 = Cukup (C)
- 9-14 = Kurang (D)
- 0-8 = Sangat Kurang (SK)