

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR AKUNTANSI BERBENTUK KOMIK UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA SMA

Muhammad Rizky Akbar, Siswandari, dan Elvia Ivada *
*Pendidikan Akuntansi, FKIP UNS Surakarta 57126, Indonesia
Akbar05.ar@gmail.com

ABSTRACT

The objective of this research is to develop Accounting learning material with comic illustrations which is feasibly and effectively implemented to the students of State Senior Secondary School as to improve their learning achievement. This research used ADDIE model, which was modified into three main components, namely: (1) preliminary stage covering analysis, (2) development stage covering design, development, and implementation and (3) testing stage covering evaluation. The developed learning material was validated by two experts of learning media and two experts of learning material. The testing process of the developed material was done by using the randomized pretest-posttest control group design. Its subjects were the students in Grade XII IPS 1 as control group and those in Grade XII IPS 2 as the experimental group. The data of the research were collected with need questionnaire, learning material feasibility questionnaire, students' response questionnaire, and learning achievement tests, namely: pre-test and post-test. They were then analyzed by using the descriptive statistic model of analysis and the statistical and inferential model of analysis. The results of this research show that (1) the feasibility of the developed Accounting learning material was scored 85.76% by learning media experts, 98.42% by learning material experts, 89.88% by the individual test, 90% by small group test, and 91.02% by field test; (2) the developed accounting learning material with comic illustrations could effectively increase the learning achievements of the students of State Senior Secondary School as many as 31.25 points from 57.81 to 89.06, and the difference of points of posttest between the control class and experimental class was 18.75 where the former and the latter were 70.31 and 89.06 respectively. Thus, the developed Accounting learning material with comic illustrations was feasible and effective to improve the learning achievement of the students of State High School.

Keywords: *Accounting learning material, comic, learning achievement, research and development*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar akuntansi berbentuk komik yang layak dan efektif untuk diterapkan pada siswa SMA dalam upaya meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran akuntansi. Penelitian pengembangan ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (RnD) ADDIE yang telah dimodifikasi menjadi 3 (tiga) komponen utama yaitu (1) Tahap Pendahuluan meliputi analisis, (2) Tahap Pengembangan meliputi rancangan, pengembangan dan implementasi, dan (3) Tahap Pengujian meliputi evaluasi. Proses validasi bahan ajar dilakukan oleh 2 (dua) ahli media dan 2 (dua) ahli materi. Proses uji coba bahan ajar dilakukan dengan metode *The randomized pretest-posttest control group design* (rancangan tes awal-tes akhir kelompok kontrol sampel acak). Subjek uji coba adalah siswa kelas XII IPS 1 dijadikan sebagai kelas kontrol dan siswa kelas XII IPS 2 dijadikan sebagai kelas eksperimen. Instrumen pengumpulan data yang digunakan terdiri dari angket kebutuhan, angket kelayakan, angket respon siswa, tes prestasi belajar *pretest-post est*. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan statistika deskriptif dan statistika inferensial. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa (1) bahan ajar akuntansi berbentuk komik layak menurut penilaian ahli media 85,76%, ahli materi 98,42%, uji perorangan 89,88%, uji kelompok kecil 90%, uji lapangan 91,02%, (2) bahan ajar akuntansi berbentuk komik efektif dapat meningkatkan prestasi belajar akuntansi siswa SMA sebesar 31,25 poin dari 57,81 menjadi 89,06 serta perbedaan nilai *post test* 18,75 poin dari kelas kontrol 70,31 dan kelas eksperimen 89,06. Simpulan penelitian ini adalah bahan ajar akuntansi berbentuk komik yang dikembangkan layak dan efektif dapat meningkatkan prestasi belajar akuntansi siswa SMA.

Kata kunci : *bahan ajar akuntansi, komik, prestasi belajar, research and development*

PENDAHULUAN

Saat ini tidak ada kata berhenti untuk sebuah proses dan tidak ada pula ada kata final untuk sebuah pembaharuan, contohnya pembaharuan pendidikan. Pembaharuan untuk perbaikan dalam dunia pendidikan perlu dilakukan oleh suatu negara secara berkelanjutan sebagai antisipasi untuk kepentingan negara tersebut di masa depan. Menurut Nurhadi dan Senduk (2003: 1) terdapat tiga komponen yang perlu diperhatikan terkait tentang pembaharuan pendidikan yaitu kurikulum, kualitas pembelajaran dan metode pembelajaran. Kurikulum yang dijalankan harus responsif dan komprehensif terhadap dinamika sosial yang terjadi, mampu mengakomodasi keberagaman yang ada dan memperhatikan teknologi yang semakin canggih. Kualitas pembelajaran perlu ditingkatkan agar hasil belajar yang diperoleh siswa sesuai dengan apa yang diharapkan. Metode pembelajaran dilakukan sesuai dengan kebutuhan yang ada dalam suatu proses pembelajaran salah satunya adalah lebih memberdayakan potensi yang ada dalam diri siswa.

Pada komponen kedua yaitu peningkatan kualitas pembelajaran tidaklah mudah untuk diwujudkan. Pembelajaran yang bisa dikatakan berhasil apabila pembelajaran tersebut mampu menjadikan siswa mencapai kompetensi yang ditentukan. Ragan dan Smith (dalam Pribadi, 2011 : 18) mengutarakan pendapatnya yaitu “Indikator yang dapat digunakan untuk

menentukan keberhasilan proses pembelajaran yaitu efektif, efisien dan menarik”.

Pembelajaran efektif adalah aktifitas belajar yang dicapai untuk menjadikan siswa memperoleh kompetensi atau tujuan pembelajaran. Pembelajaran efisien ialah aktivitas belajar menggunakan sumber daya dan waktu yang tepat guna. Pembelajaran menarik perlu diciptakan agar meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Pembelajaran EEM (efektif, efisien dan menarik) adalah pembelajaran yang berlangsung komunikasi dua arah yaitu komunikasi timbal balik antara guru dan siswa.

Proses komunikasi pembelajaran ialah proses transfer pesan atau ilmu dari guru kepada siswa maupun dari siswa kepada siswa lainnya. Komunikasi guru dan siswa tersebut bertujuan pesan dapat diterima serta berpengaruh pada tingkat pemahaman dan perubahan tingkah laku siswa. Komunikasi siswa dan siswa bertujuan saling membantu untuk pemahaman ilmu yang didapat dari guru.

Proses komunikasi pada pembelajaran kadang kala tidak berjalan dengan lancar. Salah satu faktor yang menjadi penghambat terjadinya proses komunikasi dalam pembelajaran adalah ketidaktersediaan media pembelajaran yang sesuai. Hal tersebut mengakibatkan guru kurang berhasil dalam penyampaian pesan (*encoding*) atau bisa juga siswa kurang berhasil dalam menafsirkan pesan yang disampaikan oleh guru (*decoding*).

Fungsi dari media untuk membantu mempermudah penyampaian pesan. Pada komunikasi pembelajaran, media menjadi komponen integral sebagai alat bantu guru dalam mengomunikasikan materi pelajaran, agar proses komunikasi antara guru dan siswa berjalan dengan baik dan tidak ada kesalahan dalam menyampaikan materi pelajaran. Jika pada komunikasi pembelajaran kekurangan media yang sesuai, maka proses pembelajaran akan terganggu dan mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Salah satu bentuk dari media pembelajaran adalah bahan ajar. *National Centre For Competency Based Training* (dalam Prastowo 2012:16) menjelaskan pengertian bahan ajar bahwa "Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran dikelas". Guru masih banyak yang menggunakan bahan ajar berbentuk konvensional merupakan suatu realitas yang terjadi saat ini. Bahan ajar konvensional adalah bahan ajar instan yang tinggal pakai dari suatu penerbit tanpa upaya merencanakan dan mengembangkannya sendiri. Dengan demikian, sangat memungkinkan terjadinya risiko yaitu bahan ajar yang digunakan tidak menarik dan tidak sesuai kebutuhan. Seperti halnya media, bahan ajar yang tidak menarik dan tidak sesuai bagi kebutuhan guru dan siswa akan mempengaruhi proses pembelajaran dan hasil

pembelajaran.

Bahan ajar sesuai bagi kebutuhan tentunya sangat dibutuhkan guna tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Bagi siswa, bahan ajar sesuai dengan kebutuhan adalah bahan ajar yang dapat meningkatkan daya tarik dan memudahkan untuk belajar secara mandiri. Bagi guru, bahan ajar sesuai dengan kebutuhan adalah bahan ajar yang dapat membantu dalam penyampaian materi dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Untuk mendapatkan bahan ajar yang sesuai bagi kebutuhan guru dan siswa maka dibutuhkan suatu proses pengembangan bahan ajar. Proses pengembangan dipilih untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan bahan ajar yang dihasilkan.

Berdasarkan observasi awal di SMA, diketahui bahwa bahan ajar yang digunakan guru belum bervariasi dan kurang menarik. Bahan ajar yang digunakan masih berbentuk konvensional. Permasalahan tersebut menyebabkan tingkat prestasi belajar yang diperoleh siswa terhadap pelajaran akuntansi termasuk kurang baik cenderung rendah. Hal tersebut terbukti dari hasil *pre-test* siswa di kelas XII IPS 1. Hasil *pre-test* diketahui 78,12% dari 32 siswa tidak memenuhi syarat ketentuan ketuntasan dengan rata-rata 53,72. Prestasi belajar siswa harus ditingkatkan, salah satu strateginya adalah mengembangkan bahan ajar akuntansi yang sesuai bagi kebutuhan siswa maupun kebutuhan guru dan tentunya bahan ajar tersebut menarik. Siswa membutuhkan bahan

ajar tersebut yang sesuai dengan kebutuhannya untuk membantu proses belajar dan meningkatkan pemahaman terhadap materi. Selain itu saat guru berhalangan hadir di kelas, siswa dapat menggunakan bahan ajar tersebut secara mandiri. Guru membutuhkan bahan ajar tersebut sebagai alat bantu untuk mengkomunikasikan pesan yang akan disampaikan. Pembelajaran akuntansi yang dibentuk guru akan lebih mengefektikan dan meningkatkan daya tarik siswa apabila menggunakan bahan ajar tersebut.

Bahan ajar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan salah satu alternatifnya adalah bahan ajar berbentuk komik. Anita (2014 : 11) berpendapat bahwa bahan ajar berbentuk komik dapat dijadikan sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Bahan ajar berbentuk komik lebih meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan dengan bahan ajar dengan teks biasa. Komik tersebut memadukan gambar dan tulisan dalam bentuk yang kreatif. Bahan ajar berbentuk komik dapat memvisualisasikan materi yang perlu dibarengi dengan ilustrasi gambar. Ilustrasi gambar komik tersebut dapat mempermudah siswa memahami isi materi yang terkandung dalam bahan ajar dibandingkan dengan harus memahami bahan ajar yang penuh dengan teks.

Bahan ajar berbentuk komik sudah banyak di gunakan dalam pendidikan di negara – negara maju, contohnya Jepang. Bahkan beberapa sekolah di Jepang telah menerbitkan buku-buku

dalam bentuk komik. Selain itu, komik telah banyak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik di Indonesia. Saat ini di Indonesia sudah banyak komik pembelajaran yang dibukukan, tetapi masih didominasi komik untuk pembelajaran anak usia dini dibandingkan untuk pembelajaran tingkat sekolah menengah atas. Respon dari berbagai kalangan bahwa komik mampu mempermudah siswa dalam mempelajari konsep-konsep mata pelajaran yang dianggap sulit untuk dipelajari daripada buku teks biasa.

Menurut Esra Ozay (2013), belajar dapat ditingkatkan dengan media visual berbentuk komik yang membuat siswa berkonsentrasi pada masalah yang dialami. Sebagai strategi pembelajaran, manfaat komik adalah dapat meningkatkan pemahaman, meningkatkan perhatian dan minat, motivasi dalam belajar, sikap yang membaik dan lebih kreativitas.

Lebih lanjut lagi menurut pendapat Santi Tejwani (2012) bahan ajar komik ini dipilih dengan tujuan memfasilitasi siswa dengan kebutuhan bahan ajar mereka. Siswa membutuhkan bahan ajar yang berorientasi kepada mereka sehingga lebih aktif dan termotivasi untuk belajar sendiri. Siswa yang berkonsentrasi dan pembelajaran berjalan dengan baik serta didukung bahan ajar yang sesuai kebutuhan tentunya akan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Prestasi belajar erat kaitannya dengan nilai siswa. Riyani (2012) membahas prestasi belajar

pada sebuah hasil penilaian atas kemampuan, kecakapan dan keterampilan. Selanjutnya pendapat Mediawati (2011) tentang prestasi belajar sebagai hasil individu yang dituangkan dalam bentuk nilai atau angka kumulatif. Nilai tersebut sebagai hasil dari sebuah kegiatan yaitu evaluasi. Hasil evaluasi menunjukkan tingkat pencapaian pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang telah diperoleh. Pada penelitian ini prestasi belajar dikhususkan pada hasil pengetahuan atau pada aspek kognitif siswa.

Siswa memperoleh hasil belajarnya dipengaruhi beberapa faktor. Faktor tersebut adalah faktor yang berasal dari internal dan eksternal siswa. Faktor internal siswa meliputi: kondisi psikologis dan kondisi fisiologis. Kondisi psikologis berkaitan tingkat intelegensi siswa, sikap siswa, bakat yang dimiliki serta minat dan motivasi untuk belajar. Kondisi fisiologis berkaitan kondisi fisik siswa. Adapun faktor yang berasal dari eksternal siswa meliputi: instrumental dan lingkungan. Faktor instrumental meliputi kesesuaian kurikulum, kualitas guru, pelaksanaan program pembelajaran, bahan ajar yang digunakan, serta sarana dan prasarana. Faktor lingkungan, seperti lingkungan sekolah, rumah, dan lingkungan bermain.

Bahan ajar termasuk salah satu faktor eksternal yang menunjang keberlangsungan proses pembelajaran. Bahan ajar yang menarik serta sesuai bagi kebutuhan guru dan siswa akan lebih mendukung proses pembelajaran. Bahan

ajar yang menarik dan sesuai bagi kebutuhan bisa terwujud yaitu dengan melakukan penelitian dan pengembangan bahan ajar. Menurut Walker & Hess (dalam Arsyad 2015: 219) komponen yang perlu diperhatikan berkaitan dengan pemilihan dan pengembangan bahan ajar yaitu kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional serta kualitas teknis. Kualitas isi dan tujuan berkaitan tentang ketepatan, kelengkapan, keseimbangan, perhatian serta kesesuaian. Kualitas instruksional berkaitan dengan kesempatan belajar, bantuan belajar, fleksibel instruksional, tes dan penilaian, serta dampak siswa dan guru. Kualitas teknis berkaitan dengan kualitas tampilan keterbacaan, dan mudah digunakan.

Menurut Anitah (2014: 71-73), prinsip-prinsip umum dalam pengembangan media pembelajaran, dalam hal ini untuk bahan ajar berbentuk komik. Prinsip-prinsip itu terdiri dari kesederhanaan, kesatuan, fokus, dan keseimbangan. Yang pertama kesederhanaan, maksudnya bahan ajar haruslah ringkas, sederhana serta mudah dipahami. Tulisan cukup jelas dan mudah dibaca oleh banyak orang. Yang kedua kesatuan, artinya ada hubungan yang saling terkait antara unsur-unsur dalam bahan ajar. Prinsip-prinsip yang terdapat pada kesatuan adalah kedekatan, kesinambungan, kesamaan dan perataan. Yang ketiga penekanan, memiliki arti yaitu mempertegas atau memfokuskan bagian tertentu yang menjadi pusat perhatian dan minat pembaca. Yang keempat keseimbangan

meliputi keseimbangan formal yang bentuknya simetris dan informal yang bentuknya tidak simetris

Berdasarkan uraian pendahuluan latar belakang masalah, permasalahan yang akan diteliti yaitu apakah pengembangan bahan ajar akuntansi berbentuk komik layak dan apakah pengembangan tersebut efektif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa SMA?

Tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan bahan ajar akuntansi berbentuk komik yang layak dan bahan ajar tersebut efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa SMA.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang telah dimodifikasi menjadi 3 (tiga) komponen utama yaitu (1) Tahap Pendahuluan meliputi analisis, (2) Tahap Pengembangan meliputi rancangan, pengembangan dan implementasi, dan (3) Tahap Pengujian meliputi evaluasi.

Proses validasi bahan ajar akuntansi berbentuk komik dilakukan oleh 2 (dua) ahli media dan 2 (dua) ahli materi. Ahli media berasal dari pakar yang ahli komik dan ahli bahan ajar. Ahli materi berasal oleh pakar akuntansi yaitu dosen pendidikan akuntansi dan guru mata pelajaran akuntansi. Proses uji coba bahan ajar berbentuk komik yang telah divalidasi oleh para ahli dilakukan pada uji perorangan yang terdiri dari 3 (tiga) siswa, selanjutnya uji kelompok kecil terdiri 10 (sepuluh) siswa dan yang terakhir uji coba

lapangan terdiri 32 (tiga puluh dua) siswa. Proses uji keefektifan dilakukan dengan metode *the randomized pretest-posttest control group design* yaitu pengujian bahan ajar berbentuk komik dengan melakukan tes awal-tes akhir kelompok sampel yang di acak. Siswa XII IPS 1 yang berjumlah 32 (tiga puluh dua) dipilih sebagai kelas kontrol dan siswa kelas XII IPS 2 yang berjumlah 32 (tiga puluh dua) dipilih sebagai kelas eksperimen.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan 2 (dua) jenis data yaitu data kuantitatif serta data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket dan tes. Angket terdiri dari angket kebutuhan dan angket kelayakan produk. Angket kebutuhan terdiri dari angket kebutuhan guru dan siswa. Angket kelayakan produk yang diisi oleh ahli media, ahli materi, dan siswa. Tes untuk menilai pengetahuan siswa sebelum menggunakan bahan ajar akuntansi berbentuk komik dan tes akhir setelah menggunakan bahan ajar berbentuk komik pada uji coba kelas. Data kualitatif diperoleh dari masukan dan saran perbaikan atas penilaian para ahli melalui angket dan konsultasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan terdiri dari angket kebutuhan, angket kelayakan, angket respon siswa, *pre test* dan *post test* prestasi belajar. Penelitian pengembangan ini menggunakan 2 (dua) teknik analisis data yaitu statistika deskriptif serta statistika inferensial.

Data dari lembar penilaian kemudian dihitung dengan menggunakan rumus:

Kelayakan bahan ajar

$$Presentase = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan :

$\sum x$ = jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Hasil dari penilaian kemudian dikonvensikan pada tabel 1 berikut ini

Tabel 1. Konvensi Tingkat Pencapaian

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi
75%-89%	Baik	Direvisi
65%-74%	Cukup	Seperlunya Cukup Banyak direvisi
55%-64%	Kurang	Banyak direvisi
0-54%	Sangat Kurang	Direvisi total

(Tegeh, Jempel, & Pudjawan, 2014 : 82-84)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (RnD) bahan ajar akuntansi berbentuk komik untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Bahan ajar akuntansi berbentuk komik ini disusun dalam bentuk buku yang terbagi menjadi 3 (tiga) bagian. Bagian depan yang terdiri dari cover depan, daftar isi, kata pengantar, kompetensi yang harus ditempuh, petunjuk penggunaan, dan pengenalan tokoh komik. Bagian isi yang terdiri dari materi pelajaran yang diawali dengan cerita komik, serta latihan soal pada masing-masing materi. Bagian belakang yang terdiri soal akhir prestasi,

rangkuman, daftar pustaka, profil penulis dan cover belakang. Bahan ajar ini dirancang pada kompetensi dasar penyusunan tahap pencatatan pada siklus akuntansi perusahaan jasa yang memuat materi analisis transaksi keuangan, mencatat transaksi ke dalam bentuk jurnal serta melakukan posting ke dalam buku besar.

Komik yang termuat dalam bahan ajar ini terdiri dari 6 judul cerita yang masing-masing cerita memuat materi akuntansi yaitu (1) Pengertian Perusahaan Jasa dengan komik yang berjudul "Apa Itu Perusahaan Jasa?", (2) Dokumen Sumber Pencatatan dengan komik yang berjudul "Mengirim Paket Melalui JNN Expres", (3) Persamaan Dasar Akuntansi dan Menganalisis Transaksi dengan komik yang berjudul "Ke Kantor Kak Yossy", (4) Jurnal Umum dengan komik yang berjudul "Big Boss Diary". (5) Buku Besar dengan komik yang berjudul "Desain Rumahku".

Validasi ahli media

Bahan ajar akuntansi berbentuk komik dinilai oleh 2 ahli media. Ahli media I merupakan ahli media komik dan ahli media II merupakan ahli bahan ajar. Hasilnya dapat dilihat dalam tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

N	Indikator	Rerat	Presentase	Ket
0		a		
1	Kesederhanan	4,00	80%	Baik
2	Kesatuan	4,37	87,5%	Baik
3	Penekanan	4,25	85%	Baik
4	Keseimbangan	3,83	76,67%	Baik
5	Perencanaan Grafis	4,75	95%	Sangat Baik
6	Komponen Desain Grafis	4,19	83,75%	Baik
	Rata-rata	4,29	85,76%	Baik

Berdasarkan hasil penilaian dari dua ahli media seperti pada tabel 2, menunjukkan bahwa bahan ajar akuntansi berbentuk komik yang dikembangkan termasuk dalam klasifikasi Baik dan layak untuk diujicobakan setelah direvisi seperlunya berdasarkan saran-saran dan masukan dari para ahli media

Validasi ahli materi

Bahan ajar akuntansi berbentuk komik dinilai oleh 2 ahli materi. Ahli materi I merupakan dosen pendidikan akuntansi dan ahli materi II merupakan guru akuntansi di sekolah. Hasilnya bisa dilihat dalam tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

N	Indikator	Rerat	Presentase	Ket
0		a		
1	Kualitas Isi dan Tujuan	4,94	98,89%	Sangat Baik
2	Kualitas Instruksional	4,80	96%	Sangat Baik
3	Kualitas Teknis	5,00	100%	Sangat Baik
	Rerata	4,92	98,42%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil yang termuat pada tabel 3 bahan ajar akuntansi berbentuk komik termasuk klasifikasi Sangat Baik dan tidak perlu direvisi, namun ahli materi tetap memberikan saran-saran dan masukan.

Revisi

Revisi dilakukan berdasarkan saran-saran yang diperoleh dari para ahli. Perlu ada selingan adegan komik yang utuh agar tidak monoton. Perlu perbaikan penataan tulisan dalam bahan ajar karena terasa penuh. Perlu perbaikan kalimat yang kurang menarik. Pemisahan halaman antara rangkuman dan daftar pustaka. Perlu penggunaan istilah akun yang konsisten dan juga disertai istilah bahasa Inggris. Perlu memberikan kalimat-kalimat penyambung antar bab.

Uji coba perorangan

Uji coba ini dilakukan pada 3 (tiga) siswa kelas XII IPS 1. Ketiga siswa ini dijelaskan maksud dan tujuan penulis dalam mengembangkan bahan ajar, bagaimana cara menggunakan bahan ajar, lalu siswa dipersilahkan menggunakan bahan ajar dan yang terakhir siswa dipersilahkan untuk menilai dan memberi saran terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Hasil penilaian dari ketiga siswa tersebut dilihat dalam tabel 4 berikut ini

Tabel 4. Hasil uji coba perorangan

N	Indikator	Rerata	Presentas	Ket
1	Kesederhanan	4,56	91,11%	Sangat Baik
2	Kesatuan	4,50	90%	Sangat Baik
3	Penekanan	4,67	93,33%	Sangat Baik
4	Keseimbangan	5,00	100%	Sangat Baik
5	Perencanaan Grafis	4,50	90%	Sangat Baik
6	Komponen Desain Grafis	4,50	90%	Sangat Baik
7	Kualitas Isi dan Tujuan	4,25	85%	Baik
8	Kualitas Instruksional	4,33	86,67%	Baik
9	Kualitas Teknis	4,67	93,33%	Sangat Baik
	Rerata	4,49	89,88%	Baik

Secara keseluruhan penilaian yang diperoleh uji coba perorangan yang termuat dalam tabel 4 diketahui bahan ajar akuntansi berbentuk komik mendapatkan penilaian sebesar 4,49 dengan presentase 89,88% dan termasuk klasifikasi Baik.

Uji coba kelompok kecil

Uji coba ini dilakukan pada 10 (sepuluh) siswa kelas XII IPS 2. Para siswa ini dijelaskan maksud dan tujuan penulis dalam mengembangkan bahan ajar, bagaimana cara menggunakan bahan ajar, lalu siswa dipersilahkan menggunakan bahan ajar dan menilai bahan ajar. Hasil penilaian dari uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 5. Hasil uji coba pada kelompok kecil

N	Indikator	Rerat	Presentas	ket
1	Kesederhana	4,60	92%	Sangat Baik
2	Kesatuan	4,60	92%	Sangat Baik
3	Penekanan	4,35	87%	Baik
4	Keseimbangan	4,60	92%	Sangat Baik
5	Perencanaan Grafis	4,30	86%	Baik
6	Komponen Desain Grafis	4,43	91,67%	Sangat Baik
7	Kualitas Isi dan Tujuan	4,48	88,50%	Baik
8	Kualitas Instruksional	4,50	89,50%	Baik
9	Kualitas Teknis	4,67	90%	Sangat Baik
	Rerata	4,50	90%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 5 secara keseluruhan diperoleh rata-rata dari uji coba kelompok kecil sebesar 4,50 dengan presentase 90% dan termasuk klasifikasi Sangat Baik

Uji coba lapangan

Uji coba ini dilakukan terhadap siswa kelas XII IPS 1 yang berjumlah 32 (sepuluh) siswa. Tujuan dari uji coba lapangan ini adalah untuk mengetahui apakah peroduk yang dihasilkan sudah memiliki kelayakan yang diinginkan atau belum. Para siswa ini dijelaskan maksud dan tujuan penulis dalam mengembangkan bahan ajar, bagaimana cara menggunakan bahan ajar, lalu siswa dipersilahkan menggunakan bahan ajar dan yang terakhir siswa dipersilahkan untuk menilai dan memberi saran terhadap bahan ajar yang

dikembangkan. Hasil penilaian uji coba lapangan terdapat pada tabel berikut 6 berikut ini

Tabel 6. Hasil uji coba pada uji lapangan

No	Indikator	Rerata	Presentase	Ket
1	Kesederhanaan	4,58	91,67%	Sangat Baik
2	Kesatuan	4,59	91,87%	Sangat Baik
3	Penekanan	4,55	90,93%	Sangat Baik
4	Keseimbangan	4,50	90%	Sangat Baik
5	Perencanaan Grafis	4,53	90,62%	Sangat Baik
6	Komponen Desain Grafis	4,55	90,93%	Sangat Baik
7	Kualitas Isi dan Tujuan	4,55	91,09%	Sangat Baik
8	Kualitas Instruksional	4,51	90,15%	Sangat Baik
9	Kualitas Teknis	4,58	91,67%	Sangat Baik
Rerata		4,55	91,02%	Sangat Baik

Secara keseluruhan berdasarkan tabel 6 diperoleh rata-rata dari uji coba lapangan sebesar 4,55 dengan presentase 91,02% dan termasuk klasifikasi Sangat Baik.

Revisi

Revisi dilakukan berdasarkan respon siswa berupa saran-saran, komentar-komentar dari pelaksanaan uji perorangan, uji coba pada kelompok kecil dan uji coba pada lapangan. Dari respon tersebut dirangkum sebagai berikut : 1) Bahan ajar akuntansi dengan ilustrasi komik sangat menarik. 2) Bahan ajar akuntansi berbentuk komik dapat meningkatkan minat belajar siswa. 3) Menggunakan bahasa yang

mudah dipahami dan penuh humor. 4) Dengan komik dapat membantu siswa memahami materi akuntansi menjadi lebih mudah.

Pengujian Keefektivan

Proses uji keefektifan dilakukan dengan metode *the randomized pretest-posttest control group design* yaitu pengujian bahan ajar berbentuk komik dengan melakukan tes awal-tes akhir kelompok sampel yang di acak. Sebagai kelas kontrol yaitu siswa kelas XII IPS 1 dan siswa kelas XII IPS 2 dipilih sebagai kelas eksperimen. Berdasarkan hasil *pretest-posttest* diketahui dalam tabel 7 berikut ini

Tabel 7. Hasil siswa terhadap pretest-posttest

	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	PreTest	PostTest	PreTest	Post Test
Jumlah skor	1805	2250	1850	2850
Rerata	56,41	70,31	57,81	89,06

Pembahasan

Proses penelitian pengembangan ini menggunakan model RnD dari ADDIE yang telah dimodifikasi menjadi 3 (tiga) komponen utama yaitu (1) Tahap Pendahuluan meliputi analisis, (2) Tahap Pengembangan meliputi rancangan, pengembangan dan implementasi, dan (3) Tahap Pengujian meliputi evaluasi. Tahapan tersebut dibahas sebagai berikut.

Tahap pertama, yaitu pendahuluan.

Pada tahap ini adalah analisis. Analisis dilakukan untuk mencari potensi masalah yang terjadi di SMA serta studi literasi yang

mendukung. Masalah yang didapatkan tingkat prestasi belajar akuntansi rendah yaitu dilihat dari hasil uji pre test yang mengambil sampel kelas XII IPS 1. Hasil yang diperoleh dengan rata-rata 53,72. Hal tersebut disebabkan kurangnya bahan ajar yang menarik. Guru masih menggunakan bahan ajar konvensional yaitu bahan ajar instan yang tinggal pakai dari suatu penerbit tanpa upaya merencanakan dan mengembangkan sendiri.. Bahan ajar yang ada kurang membuat siswa lebih bermotivasi untuk belajar karena membosankan. Bahan ajar tersebut tentunya tidak sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru.

Mengembangkan bahan ajar akuntansi berbentuk komik dapat dijadikan salah satu upaya untuk menyelesaikan masalah yang terjadi. Bahan ajar berbentuk komik merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh penelitian Listiyani & Widiayati (2012) yang menyatakan penggunaan komik dalam pembelajaran akuntansi lebih meningkatkan prestasi belajar yaitu dari 51,88 menjadi 92,5.

Tahap kedua, yaitu pengembangan.

Tahap ini meliputi rancangan, pengembangan dan implementasi. *Rancangan* dilakukan berdasarkan apa saja yang telah dirumuskan pada tahapan analisa. Tahapan ini adalah memilih kompetensi dasar, menentukan materi ajar, membuat rancangan bahan ajar awal, membuat storyboard, menentukan desain

validasi para ahli, dan memilih desain pengujian keefektifan bahan ajar. *Pengembangan*, tahapan ini merupakan pembuatan dan pengujian produk. Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini adalah memproduksi dan menguji bahan ajar yang dikembangkan. Proses pengujian pada tahap ini dilakukan oleh 2 (dua) ahli media dan 2 (dua) ahli materi. Berdasarkan hasil dari penilaian 2 (dua) ahli media diperoleh nilai rata-rata 4,29 dengan presentase 85,76% yang termasuk kategori Baik. Hasil validasi dua ahli materi diperoleh nilai rata-rata 4,92 dengan presentase 98,42 yang termasuk kategori Sangat Baik. Bahkan ahli materi I memberikan penilaian sempurna 5,00 dengan presentase 100%. *Implementasi*, tahapan ini bahan ajar yang dikembangkan sudah siap digunakan. Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini adalah menguji bahan ajar berbentuk komik pada uji coba perorangan yang dilakukan 3 (tiga) siswa, uji kelompok kecil yang dilakukan 10 (sepuluh) siswa dan uji lapangan dilakukan pada 32 (tiga puluh dua) siswa. Berdasarkan uji coba perorangan diperoleh hasil rata-rata 4,49 dengan presentase 89,88% yang termasuk kategori Baik. Rerata 4,50 dengan presentase 90,00% yang termasuk kategori Sangat Baik diperoleh berdasarkan uji coba pada kelompok kecil. Berdasarkan uji coba lapangan diperoleh hasil rerata 4,55 dengan presentase 91,02% yang termasuk kategori Sangat Baik.

Tahap ketiga, yaitu pengujian. Tahap ini adalah evaluasi. Tahap dilakukan untuk

mengukur keefektifan bahan ajar yaitu dengan menguji kelayakan bahan ajar pada uji lapangan yaitu pada siswa kelas kontrol dan siswa kelas eksperimen. *Pre test* diberikan pada siswa masing-masing kelas. Selanjutnya pembelajaran akuntansi, kelas eksperimen menggunakan bahan aja berbentuk komik sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan bahan ajar komik. Pada akhir pembelajaran dilakukan *post test*. Untuk mengukur tingkat prestasi belajar dapat digunakan instrumen tes yang telah divalidasi. Hasil *pretest* dari kelas eksperimen yaitu kelas XII IPS 2 memiliki rerata 57,81 dan rerata hasil *posttest* 89,06 yang berarti terjadi kenaikan 31,25 poin. Untuk hasil *posttest* kelas kontrol yaitu siswa kelas XII IPS 1 senilai 70,31 dan hasil *posttest* kelas eksperimen yaitu siswa kelas XII IPS 2 senilai 89,06 yang berarti terjadi perbedaan tingkat prestasi belajar sebesar 18,75 poin.

Uji normalitas Sig dalam Kolmogorov-Smirnov α ($\text{sig} > 0,05$) kelas kontrol yaitu kelas XII IPS 1 memperoleh hasil $0,139 > 0,05$ dan kelas eksperimen yaitu kelas XII IPS 2 memperoleh hasil $0,137 > 0,05$. Hasil tersebut artinya kedua data dari uji normalitas berdistribusi normal. Selanjutnya untuk uji homogenitas kedua kelas menunjukkan nilai sig $0,104 > 0,05$ sehingga dinyatakan kedua kelas tersebut memiliki variansi yang homogen.

Hasil dari uji T-related menunjukkan terdapat peningkatan prestasi belajar dari kelas eksperimen karena uji T-related memperoleh

hasil $0,000 < 0,05$. Selanjutnya untuk uji T-independent menunjukkan hasil $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut dapat disimpulkan terdapat perbedaan prestasi belajar antara siswa pada kelas eksperimen dan siswa pada kelas kontrol.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Simpulan penelitian ini adalah bahan ajar akuntansi berbentuk komik yang dikembangkan layak berdasarkan hasil validasi para ahli dan telah diujicobakan pada siswa. Selanjutnya berdasarkan hasil uji keefektifan bahan ajar akuntansi berbentuk komik diketahui bahan ajar tersebut efektif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa SMA. Hasil tersebut membuktikan bahwa bahan ajar berbentuk komik dapat meningkatkan tingkat prestasi belajar siswa mata pelajaran akuntansi.

Saran

Saran yang dapat dikemukakan dari hasil penelitian ini adalah disarankan bagi guru dapat mempertimbangkan untuk memanfaatkan bahan ajar berbentuk komik sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dan mungkin dapat dikembangkan selanjutnya dengan materi yang berbeda. Bagi kepala sekolah perlu memberikan fasilitas kepada para guru berupa pelatihan tentang cara atau prosedur melaksanakan penelitian dan pengembangan untuk mengembangkan bahan ajar yang serupa. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat meneliti lebih lanjut tentang penggunaan komik dalam

pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kepada berbagai pihak yaitu Kepala Prodi Pendidikan Akuntansi FKIP UNS, Pembimbing I, Pembimbing II serta tim ahli, atas terselesaikannya artikel ilmiah ini.

DAFTAR PUSTAKA

Anitah, Sri. (2014). *Media Pembelajaran*. Surakarta:UNS Press

Arsyad,Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada

Elis Mediawati. (2011). Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan* Vol. 12 No. 1, April 2011, ISSN 1412-565X. hal 61-64.

Listiyani, Mei Indriana & AniWidayati. (2012). *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa SMA Kelas XI*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, X (2) 80-94.

Nurhadi dan G. Senduk Agus. (2003). *Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching And Learning / CTL) Dan Penerapannya Dalam KBK*. Malang: Penerbit Universitas Universitas Negeri Malang

Ozay, Kose Esra. (2013). *Effects of Cartoons On Students' Achievement And Attitudes In Biology Teaching (Endocrine System)*. *Eylül Cilt:21 No:3* 931-944.

Prastowo, Andi. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVAPress

Pribadi, Benny. (2011). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat

Riyani, Yani. (2012) *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Mahasiswa (Studi pada mahasiswa Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Pontianak)*. *Jurnal EKSOS :8* (1), 19–25, ISSN 1693 – 9093.

Tegeh, I Made. Jampel, I Nyoman. Pudjawan, Ketut. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Tejwani, Shanti. (2012). *Comparison of Educational Comics Instructional Material and Traditional Method in Terms of Conceptual Understanding in Economics of Ninth Graders*. *International Educational E-Journal, (Quarterly)*, Volume- I, Issue-V, ISSN 2277-2456