

**PENGEMBANGAN KOMIK AKUNTANSI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA MATERI LAPORAN KEUANGAN**

Casey Melverna, Sri Witurachmi, Nurhasan Hamidi*

*Pendidikan Akuntansi FKIP Universitas Sebelas Maret

Surakarta, 57126, Indonesia

caseymelverna2014@gmail.com

ABSTRACT

The objective of research was to examine (1) the feasibility of Accounting Comic as learning media; (2) the effectiveness of Accounting Comic learning media as the attempt of improving students' learning motivation. This study was a research and development using Borg and Gall's development model. The subject of research consisted of media expert, material expert, practitioners and students. The instruments used were documentation and questionnaire used to examine feasibility and to measure effectiveness. Data analysis was carried out using statistic descriptive and statistic inferential analyses. The results of research were as follows. 1) Accounting Comic was feasible to be developed. Considering the result of validation experts, such as material, media experts and practitioners, it can be found that the result of material expert validation was 75% or feasible, media experts scored 97% or very feasible, and practitioners scored 81.7% or very feasible, and result of small-scale trial was 91% or very feasible. 2) Accounting comic effectively improved the students' learning motivation. It could be seen from the increase in mean score of learning motivation in experiment group from 68.87 to 120.73 and the result of pairwise t-test showed significance value of $0.000 < 0.050$, and the mean score of learning motivation for experiment group was 120.73 higher than that for 70.40 for control group, and the result of pairwise t-sample showed significance level of $0.000 < 0.050$. Considering the result of research, it could be concluded that the development of accounting comic in the financial statement of service company material could improve the students' learning motivation.

Keyword: Accounting Comic, Learning Media, Learning Motivation

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji : (1) kelayakan Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran; (2) keefektifan media pembelajaran Komik Akuntansi sebagai upaya untuk peningkatan motivasi belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan Borg dan Gall. Subjek dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, praktisi dan siswa. Instrumen yang digunakan adalah dokumentasi dan angket yang digunakan untuk menguji kelayakan dan mengukur keefektifan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) Komik Akuntansi layak untuk dikembangkan. Berdasarkan hasil dari para ahli validasi, seperti ahli materi, ahli media, dan praktisi dapat diketahui hasil validasi ahli materi sebesar 75% atau layak layak, ahli media memberikan skor sebesar 97% atau sangat layak, praktisi memberikan skor sebesar 81,7% atau sangat layak, dan hasil uji coba kelompok kecil sebesar 91% atau sangat layak. 2) Komik Akuntansi efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini terbukti dari adanya peningkatan rata-rata motivasi belajar pada kelompok eksperimen dari 68,87 menjadi 120,73 dan hasil uji t dua sam-

pel berpasangan menunjukkan bahwa Sig. sebesar $0,000 < 0,050$ serta rata-rata motivasi belajar kelompok eksperimen yaitu 120,73 lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yaitu 70,40 dan hasil uji t dua sampel independen menunjukkan bahwa Sig. $0,000 < 0,050$. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan komik akuntansi pada materi laporan keuangan perusahaan jasa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci : Komik Akuntansi, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang mendasar demi majunya sebuah negara yang menginginkan seluruh masyarakatnya memiliki pemikiran, sikap serta tindakan yang akan membawa gerak negara tersebut ke arah yang lebih baik dimasa depan. Salah satu yang menjadi tolak ukur dalam menentukan kemajuan suatu negara adalah baik atau buruknya kualitas pendidikan di negara tersebut. Indikator keberhasilan yang akan nampak pada individu adalah terbentuknya masyarakat yang cakap dan mandiri melalui suatu proses belajar. Keberhasilan proses belajar juga akan terlihat dengan adanya perubahan tingkah laku individu menuju hal-hal yang lebih baik dari sebelumnya.

Pendidikan mempunyai peran penting sebagai upaya peningkatan Sumber Daya Manusia (SDM), baik secara kepribadian, kemampuan yang dimiliki, dan rasa tanggung jawab sebagai warga negara yang baik. SDM yang baik akan tercipta dengan adanya pendidikan yang baik. Pendidikan yang berkualitas dihasilkan dari adanya ketercapaian tujuan pendidikan nasional.

Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhinya, baik faktor intern maupun faktor ekstern. Salah satu faktor yang mendukung keberhasilan siswa adalah motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan faktor utama seorang siswa untuk berperan aktif di dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa mengikuti proses belajar mengajar dengan baik (Wahyuni, dkk, 2017). Motivasi merupakan suatu keadaan yang ada di dalam diri peserta didik

sebagai daya penggerak yang mendorong serta mengarahkan untuk mempertahankan dan memperkuat aktivitas belajar yang dibutuhkan oleh siswa untuk mencapai tujuannya (Budiarti dan Haryanto, 2016).

Motivasi belajar peserta didik dapat muncul dari dalam maupun dari luar diri peserta didik. Motivasi yang timbul di dalam diri seseorang disebut motivasi intrinsik. Motivasi intrinsik akan membuat seseorang dapat berbuat sesuatu untuk tujuan dari sesuatu tersebut (Santrock, 2008:514). Motivasi yang timbul dari luar dapat dikatakan motivasi ekstrinsik. Motivasi ekstrinsik ini dapat dipengaruhi oleh beberapa hal, yaitu karena tugas, motivasi karena teman sebaya, motivasi karena penghargaan, motivasi karena umpan balik yang positif, pencapaian prestasi yang memuaskan, lingkungan yang mendukung, bahkan motivasi dari sekolah.

Indikator-indikator motivasi belajar digunakan untuk menilai tingkat tinggi rendahnya motivasi belajar siswa. Berdasarkan indikator motivasi menurut Woolfolk (2008:189) ada enam indikator yaitu: (1) peduli dan menguasai tugas yang menjadi tanggung jawabnya, (2) adanya motivasi untuk berprestasi, (3) dapat mengontrol diri di dalam kesuksesan dan kegagalan, (4) memiliki keyakinan bahwa kemampuan dapat ditingkatkan melalui kerja keras, pengetahuan, dan keterampilan tambahan, (5) adanya motivasi di dalam diri seperti adanya rasa ingin tahu, minat, kegembiraan dan kebutuhan, (6) memiliki target atau tujuan dengan tingkat kesulitan dan adanya kepuasan apabila memenuhi tantangan dan mengalami pening-

katan. Peserta didik yang memenuhi kriteria indikator tersebut maka dapat dikatakan bahwa peserta didik tersebut memiliki motivasi belajar yang baik, sedangkan peserta didik yang tidak memenuhi kriteria pada indikator motivasi belajar tersebut maka perlu adanya penanganan khusus guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik tersebut.

Observasi dilakukan di SMA pada semua kelas XII IPS yang berjumlah lima kelas yaitu XII IPS 1, XII IPS 2, XII IPS 3, XII IPS 4 dan XII IPS 5. Data hasil observasi mengenai motivasi belajar siswa disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil observasi awal motivasi belajar siswa kelas XII

Interval Skor	Kriteria	Presentase Siswa				
		XII IPS 1	XII IPS 2	XII IPS 3	XII IPS 4	XII IPS 5
$106 \leq X$	Tinggi	-	-	-	-	-
$70 \leq X < 106$	Sedang	-	-	20%	10%	15%
$X < 70$	Rendah	100%	100%	80%	90%	85%

(Sumber: Data primer diolah)

Tabel 1 menunjukkan bahwa terdapat dua kelas yang masih tergolong memiliki motivasi belajar yang rendah yaitu kelas XII IPS 1 dan XII IPS 2. Kedua kelas tersebut termasuk dalam kelas dengan motivasi belajar yang rendah dibanding ketiga kelas lainnya, meskipun ketiga kelas tersebut belum ada yang memiliki motivasi belajar dengan kriteria sangat tinggi.

Hasil pengamatan langsung menunjukkan bahwa masih ditemui siswa yang berbicara sendiri di dalam kelas, tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru, serta masih ada beberapa siswa yang kurang antusias dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Berdasarkan hasil wawancara terhadap beberapa siswa, akuntansi dianggap mata pelajaran yang sulit dipahami. Anggapan siswa tersebut dapat menurunkan tingkat motivasi belajar siswa, sehingga mereka cenderung untuk tidak mengikuti proses belajar dengan baik. Hal ini terbukti pada saat dilakukan pengamatan langsung masih ditemui beberapa siswa yang berbicara sendiri dikelas, tidak

mengerjakan tugas, serta kurang antusias dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, cenderung untuk tidak mendengarkan penjelasan guru bahkan melakukan aktivitas di luar proses belajar mengajar.

Media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru akuntansi menggunakan aplikasi *power point*. Penggunaan media yang ada seperti materi yang disajikan dalam bentuk *power point* dan ditampilkan di depan kelas dengan menggunakan LCD masih memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan aktivitas di luar proses belajar. Metode ceramah menciptakan proses pembelajaran menjadi berpusat pada guru atau *Teacher Center Learning* akan membuat peserta didik tersebut merasa jenuh dan tidak fokus. Proses pembelajaran bukan hanya mentransfer ilmu saja, melainkan harus mampu menciptakan ide baru yang timbul akibat proses belajar mengajar. (Pritandhari. 2016)

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai penyalur sebuah pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik agar proses belajar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif (Sukiman; 2012:29). Media pembelajaran diharapkan memiliki fungsi untuk memudahkan pendidik (guru) dalam menyampaikan materi kepada peserta didik (siswa) agar mudah dipahami dan dicerna. Media pembelajaran diibaratkan sebagai kendaraan pendidik dalam memberikan informasi berupa materi belajar kepada peserta didik. Oleh karena itu dibutuhkan media yang tepat dan akan menambah motivasi siswa untuk belajar.

Menurut Sukiman (2012:47) dalam pemilihan media ada hal-hal yang harus dipertimbangkan oleh antara lain: (a) ia merasa sudah akrab dengan media yang digunakan tersebut,

(b) ia merasa bahwa media yang dipilih dapat menggambarkan lebih baik daripada dirinya sendiri, (c) media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian peserta didik, serta menuntunya pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisasi. Pemilihan media pembelajaran yang baik bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa, sehingga dapat meminimalisir kegagalan didalam proses belajar peserta didik (Rahmawati & Baharuddin. 2016).

Saat ini terdapat beberapa jenis media yang dapat dikembangkan serta diterapkan dalam proses pembelajaran, salah satunya media grafis yaitu foto, grafik, gambar, komik pelajaran, poster dan lain-lain. Media komik termasuk media visual yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan merupakan pengembangan media pembelajaran yang menarik siswa pada saat belajar di dalam kelas maupun belajar secara mandiri di luar kelas (Arini, Choiri, dan Sunardi, 2017).

Komik merupakan suatu bentuk bacaan yang diharapkan agar peserta didik mau membaca tanpa perasaan terpaksa/harus dibujuk (Sudjana dan Rivai, 2005:68). Komik dianggap sebagai media yang akan lebih mudah dicerna dan dipahami oleh pembacanya karena didalamnya terdapat bantuan gambar yang nyata. Komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara efektif hal ini didukung dengan adanya penelitian dari Budiarti & Haryanto (2016); Rawa & Bhoke (2017); Puspitorini, dkk (2014); Arini, Choiri, dan Sunardi (2017).

Akuntansi merupakan mata pelajaran yang penting di dunia pendidikan hal ini dibuktikan dengan adanya materi akuntansi di dalam Ujian Nasional siswa tingkat SMA/SMK. Rudianto (2012: 4) mengatakan bahwa akuntansi merupakan sistem yang dapat menghasilkan informasi mengenai keuangan untuk pihak-pihak yang berkepentingan di dalam aktivitas ekonomi dan

kondisi suatu perusahaan. Materi laporan keuangan pada perusahaan jasa dianggap sulit dipahami oleh siswa. Kesulitan yang dialami adalah jenis materi konsep dan jenis materi prosedural.

Ketersediaan adanya media pembelajaran akuntansi masih tergolong kurang variatif dan masih terbatas. Dengan menggunakan komik dapat mengilustrasikan konsep teori yang disajikan, memberikan kemudahan-kemudahan, dan meningkatkan minat siswa (Bolton-Gary, 2012). Berdasarkan kebutuhan siswa maka pengembangan media pembelajaran berupa komik akuntansi pada pokok bahasan laporan keuangan perusahaan jasa dipandang sangat menarik dan tepat untuk dikembangkan. Dengan media pembelajaran komik akuntansi tersebut peserta didik dapat mempelajari materi dengan lebih mudah dan lebih menarik. Dengan adanya media pembelajaran ini siswa juga bisa menggunakan media tersebut di dalam kelas maupun di luar kelas agar dapat digunakan untuk belajar mandiri, sehingga motivasi belajarnya meningkat.

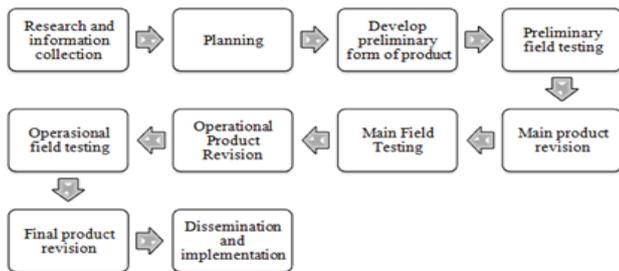
Berdasarkan beberapa hal yang sudah dipaparkan sebelumnya serta mempertimbangkan kebutuhan guru dan siswa, maka diadakan penelitian untuk mengembangkan komik akuntansi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Komik dapat mempengaruhi perilaku, psikologis, dan kognitif pembacanya, sebab sifat komik yang dapat menimbulkan reaksi sensual dan emosional pembaca (Nurinayati, Sartono & Evriyani, 2014) Media pembelajaran komik akuntansi dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri oleh para peserta didik.

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk: (1) menguji kelayakan media pembelajaran komik akuntansi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. (2) menguji keefektivitasan penggunaan media pembelajaran komik akuntansi dalam meningkatkan motivasi

belajar siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan adalah model Borg dan Gall. Model penelitian Borg dan Gall menggunakan sepuluh langkah. Sepuluh langkah yang digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Prosedur Borg dan Gall

Kegiatan penelitian yang dilakukan sampai dengan diseminasi produk. Subjek yang digunakan pada penelitian ini melibatkan ahli materi, ahli media, praktisi dan siswa SMA kelas XII IPS. Menurut Sugiyono (2015:302) validasi dilakukan dengan menggunakan pakar yang sudah memiliki pengalaman untuk menilai materi dan media yang akan dikembangkan. Validator dilakukan oleh para ahli, yang pertama ahli materi. Kelayakan materi dapat dilihat dari aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, aspek kelayakan bahasa, dan aspek kelayakan kontekstual. Aspek kelayakan isi yaitu kesesuaian isi materi terhadap kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Aspek kelayakan penyajian yaitu kesesuaian konten-konten yang akan disajikan terhadap media pembelajaran. Aspek kelayakan bahasa yaitu penggunaan bahasa yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Aspek kelayakan kontekstual yaitu mendorong

siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki untuk menerapkan di kehidupan nyata. Komik harus sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.

Ahli media harus menguasai tata cara penyusunan media pembelajaran yang bagus dan menarik, selain itu ahli media juga menilai mengenai kelayakan kegrafikan. Aspek kelayakan kegrafikan yaitu komik harus mampu menyajikan materi yang menarik sesuai dengan rancangan atau desain produk dalam menyajikan tata letak konten dan penyusunan gambar. Praktisi ditujukan untuk membantu peneliti dalam menilai media pembelajaran yang dikembangkan secara keseluruhan. Komponen yang dinilai oleh praktisi yaitu kelayakan penyajian, kelayakan isi, kelayakan bahasa serta kelayakan grafis.

Tahap pertama yang dilakukan yaitu tahap pengumpulan data. Tahap ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan siswa dan guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Tahap pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan observasi pengamatan, wawancara kepada narasumber, dan penyebaran angket untuk mengetahui fenomena yang terjadi di lapangan.

Tahap kedua yaitu adalah pengembangan produk. Pengembangan produk yang dilakukan pertama kali adalah perencanaan. Langkah yang dilakukan adalah membuat rencana mengenai produk yang akan dikembangkan berdasarkan silabus dan materi yang ada, merencanakan jenis penelitian dan metode penelitian yang tepat, merancang instrumen, dan merencanakan subjek penelitian. Langkah berikutnya adalah pengembangan draf produk dengan membuat *story board* sebelum produk dikembangkan. Produk awal yang telah selesai dikembangkan kemudian dilakukan uji kelayakan melalui ahli materi, ahli

media dan praktisi. Uji kelayakan yang dilakukan akan menghasilkan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dan terdapat kritik serta saran. Kritik dan saran digunakan untuk perbaikan produk yang dikembangkan, selanjutnya dilakukan revisi hingga mendapatkan hasil yang menyatakan produk layak digunakan.

Produk awal kemudian diuji coba kepada kelompok kecil untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil digunakan sebagai perbaikan produk. Produk yang telah dinyatakan layak kemudian akan diuji coba lapangan. Uji coba kelompok kecil melibatkan 10 orang siswa, sedangkan uji coba lapangan melibatkan 60 orang siswa, 30 orang siswa pada kelas eksperimen dan 30 orang di kelas kontrol. Pengumpulan hasil motivasi siswa dibantu dengan penyebaran instrumen menggunakan lembar observasi dan lembar angket. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kelayakan dan keefektivitasan produk. Angket terdiri dari (1) angket penilaian kelayakan ahli materi, (2) angket penilaian kelayakan ahli media, (3) angket penilaian kelayakan praktisi, (4) angket uji coba kelompok kecil, dan (5) angket uji coba lapangan untuk menilai motivasi belajar siswa.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data berupa saran dan kritik dari ahli materi, ahli media, praktisi, dan hasil uji coba kelompok kecil. Teknik analisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket yang digunakan untuk menganalisis data kelayakan dan keefektivitasan produk. Data kelayakan dianalisis dengan cara membandingkan hasil kelayakan dengan kriteria yang sudah ditetapkan. Hasil data keefektivitasan dianalisis dengan membandingkan motivasi

belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan komik akuntansi pada kelas eksperimen dan membandingkan motivasi belajar kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Penyebaran angket motivasi belajar berdasarkan indikator motivasi belajar siswa menurut Woolfolk (2008) yang terdiri dari 6 indikator. Analisis keefektivitasan menggunakan statistik inferensial menggunakan uji t dua sampel berpasangan dan uji t dua sampel independen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelayakan Komik Akuntansi

Produk yang akan diuji coba kepada peserta didik terlebih dahulu melalui uji kelayakan. Penilaian kelayakan dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan praktisi. Komik akuntansi yang dikembangkan dikategorikan layak digunakan sebagai media pembelajaran, namun menurut ahli materi komik yang dikembangkan belum terdapat istilah akuntansi yang terbaru sehingga tidak *Up-to-date*. Oleh karena itu komik perlu dilakukan revisi dengan cara memperbaharui istilah akuntansi. Masih terdapat beberapa materi yang salah dan kurang lengkap yang disajikan pada komik akuntansi sehingga komik perlu dilakukan perbaikan dan pengembangan isi materi. Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran tetapi materi masih terdapat beberapa kekurangan dan perlu direvisi. Penilaian tentang kelemahan dan kekurangan oleh ahli materi menjadikan bahan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan menjadi lebih baik. Kekurangan dan kelemahan yang ada pada pengembangan komik akuntansi tidak mengurangi kelayakan komik, sehingga komik layak digunakan untuk proses belajar mengajar oleh peserta didik di dalam kelas. Hasil ini diperkuat dengan adanya validasi dari ahli materi ditunjukkan pada tabel

2. Menurut ahli materi komik akuntansi masuk dalam kategori "layak" dan memperoleh persentase penilaian sebesar 75%.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor
1	Kelayakan Isi	33
2	Kelayakan Penyajian	15
3	Kelayakan Bahasa	27
4	Kelayakan Kontekstual	15
	Skor yang diperoleh	90
	Skor Maksimum	120
	Presentase	75%
	Kriteria	Layak

(Sumber: Data Primer diolah, 2018)

Hasil Validasi Ahli Media memperoleh persentase sebesar 97% yang masuk dalam kategori "Sangat Layak". Menurut ahli media, komik akuntansi ini memiliki keunggulan pada tampilan warna dan tata letak tabel dan diagram sehingga memudahkan siswa dalam memahami isi materi. Ahli media juga menilai jenis komik adalah jenis media pembelajaran yang sangat menarik dibandingkan media pembelajaran lain. Sebelum adanya revisi tampilan komik dianggap kurang maksimal baik secara gambar, warna maupun teks yang ditampilkan. Penilaian inilah yang menjadi bahan untuk memperbaiki komik supaya lebih baik. Produk yang telah dikembangkan dan direvisi justru menjadi kelebihan dari komik tersebut, meskipun begitu masih terdapat beberapa kekurangan dari komik yang dikembangkan menurut ahli media.

Kekurangan tersebut yaitu bidang cetak dan margin masih belum proporsional. Hal ini dikarenakan keterbatasan mesin cetak untuk memberikan konsistensi pada hasil cetak komik sehingga margin tidak proporsional meskipun pada desain *digital* margin sudah proporsional dan konsisten. Kelemahan-kelemahan yang dikemukakan oleh ahli media ini tidak mempengaruhi isi ataupun kegunaan komik hanya saja mengurangi nilai keindahan pada tampilan komik. Hasil penilaian ahli media ditunjukkan pada tabel 3 adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Skor
1	Kelayakan Kegrafikan	58
	Skor yang diperoleh	58
	Skor maksimum	60
	Presentase	97%
	Kriteria	Sangat Layak

(Sumber: Data Primer diolah, 2018)

Praktisi memberikan penilaian keseluruhan aspek yang diberikan ahli materi dan ahli media. Menurut praktisi komik yang dikembangkan memiliki bahasa yang lebih mudah dipahami daripada menggunakan buku teks. Hal inilah yang menjadi kelebihan dari media pembelajaran berupa komik yang dikembangkan. Namun, praktisi menilai tokoh yang disajikan sebaiknya digantikan dengan tokoh yang sedang menjadi idola peserta didik masa kini. Praktisi juga menambahkan bahwa variasi gambar lebih dikembangkan agar tidak monoton. Kelemahan dan kekurangan dari hasil penilaian praktisi menjadi evaluasi sehingga dilakukanlah revisi berdasarkan saran dan komentar guna menyempurnakan produk yang dikembangkan. Praktisi menilai komik akuntansi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan menarik secara tampilan warna, gambar dan teks. Hal ini diperkuat dengan hasil validasi dari praktisi yang memperoleh persentase sebesar 81,7%, seperti yang ditunjukkan pada tabel 4. Persentase dikonversikan dalam kategori kelayakan masuk dalam kategori "Sangat Layak". Hasil disajikan pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Praktisi

No	Aspek	Skor
1	Kelayakan Isi	36
2	Kelayakan Penyajian	16
3	Kelayakan Bahasa	30
4	Kelayakan Kontekstual	16
5	Kelayakan Kegrafikan	49
	Skor yang diperoleh	147
	Skor Maksimum	180
	Presentase	81,7%
	Kriteria	Sangat Layak

(Sumber: Data Primer diolah, 2018)

Hasil penilaian yang diberikan oleh para ahli terdapat kritik dan saran untuk kesempurnaan produk yang dikembangkan. Berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh para ahli, maka dilakukan revisi produk. Tahap berikutnya yaitu uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengukur tingkat kegunaan dan kemudahan di dalam penggunaan komik akuntansi. Tahap ini melibatkan 10 orang siswa untuk memberikan penilaian. Hasil yang diperoleh dari kelompok kecil menunjukkan persentase sebesar 91%, apabila dikonversikan dalam kategori kelayakan maka termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Hasil ditampilkan pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek	Skor
1	Kelayakan Penyajian	220
2	Kelayakan Materi	180
3	Kelayakan Bahasa	110
	Skor yang diperoleh	510
	Skor Maksimum	560
	Presentase	91%
	Kriteria	Sangat Layak

(Sumber: Data Primer diolah, 2018)

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dapat diketahui bahwa komik akuntansi yang dikembangkan memperoleh tanggapan positif dari siswa. Hasil penilaian yang diperoleh dari peserta didik kelompok uji coba kecil yaitu komik memiliki kelebihan yang menonjol pada tampilan yang dianggap menarik serta materi yang mudah dipahami, namun masih banyak peserta didik uji kelompok kecil yang menilai komik yang dikembangkan kurang mampu mengajak siswa untuk berdiskusi dengan teman lainnya. Komik diberikan evaluasi berbentuk teka-teki silang guna meningkatkan interaksi antara komik dengan peserta didik dan mampu menarik siswa untuk berdiskusi. Namun secara keseluruhan penilaian yang diperoleh dari uji kelompok kecil menunjukkan bahwa komik yang dikembangkan sudah sangat layak digunakan

sebagai media pembelajaran.

Keefektifan Komik Akuntansi

Produk yang telah direvisi berdasarkan hasil dari uji kelayakan kemudian dilakukan uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilakukan kepada dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen untuk menilai keefektifan produk yang dikembangkan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebelum menguji data untuk membandingkan kelas kontrol dan kelas eksperimen maka dilakukan dua uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Untuk menguji apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak, maka dilakukan uji normalitas. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data motivasi belajar siswa kelompok kontrol dan eksperimen berdistribusi normal. Hal ini dibuktikan dengan hasil signifikansi kelas kontrol dan kelas eksperimen lebih besar yaitu 0,114 dan 0,058 dibandingkan taraf signifikansi yang telah ditetapkan yaitu 0,05. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat untuk mengetahui apakah populasi data yang digunakan memiliki varians yang sama atau tidak melalui uji homogenitas. Berdasarkan uji yang sudah dilakukan menunjukkan hasil bahwa data motivasi belajar pada kelas kontrol dan eksperimen berasal dari populasi yang homogen. Hal ini dibuktikan dari hasil signifikansi kelas kontrol sebesar 0,077 dan kelas eksperimen sebesar 0,960 yang lebih dari taraf signifikansi yang sudah ditetapkan yaitu 0,05.

Media pembelajaran berbentuk komik akuntansi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini terbukti dari adanya peningkatan rata-rata motivasi belajar pada kelompok eksperimen dari 68,87 menjadi 120,73 dan hasil yang diperoleh melalui uji t dua sampel berpasangan bahwa nilai *sig* sebesar $0,000 < 0,050$, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan

sesudah penggunaan komik pembelajaran akuntansi pada kelompok eksperimen.

Perbedaan peningkatan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dibuktikan dengan melakukan uji t dua sampel independen. Hasil yang diperoleh adalah rata-rata motivasi belajar kelompok kontrol yaitu 70,40 lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok eksperimen yaitu 120,73 dan hasil uji t dua sampel independen menunjukkan bahwa nilai sig $0,000 < 0,050$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat motivasi belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran komik akuntansi dengan tingkat motivasi belajar siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran komik akuntansi.

Media pembelajaran berupa komik akuntansi mampu menarik minat siswa karena desain yang unik dan menarik serta mudah digunakan sehingga membuat siswa membaca tanpa beban. Komik merupakan media yang menarik perhatian siswa karena mereka dapat menikmati gambar-gambar dan dialog yang ditampilkan dari para tokoh yang ada pada komik (Florayu, Isnaini, & Testiana. 2017). Komik lebih menarik perhatian peserta didik dibandingkan dengan metode ceramah, hal ini sesuai dengan hasil penelitian dari Wardani (2012) yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih senang jika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media komik daripada ceramah. Media komik juga dapat membantu guru menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga mereka akan memahami materi yang disampaikan (Hidayah & Ulva, 2017)

Siswa yang mengalami ketertinggalan pelajaran ataupun siswa yang memiliki motivasi rendah dapat dibantu dengan menggunakan komik

pembelajaran. Komik pembelajaran akuntansi ini dapat menjadi solusi siswa agar mereka tertarik di dalam menerima pelajaran dan memahami materi pelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Seperti yang dikemukakan oleh Arini, Choiri & Sunardi (2017) mereka meneliti bahwa hasil penggunaan komik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang memiliki kemampuan rendah secara efektif.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diringkas bahwa penggunaan komik pembelajaran akuntansi efektif dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil bahwa komik pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Penelitian ini memberikan kontribusi tentang manfaat penggunaan komik pembelajaran akuntansi sebagai media pembelajaran yang inovatif.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian dan pengembangan komik pembelajaran akuntansi dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Komik akuntansi layak digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Komik akuntansi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Saran yang dapat disampaikan bagi siswa yaitu siswa diharapkan dapat lebih maksimal di dalam menggunakan komik pembelajaran akuntansi sebagai sumber belajar. Keikutsertaan guru juga penting untuk meneruskan produk hasil penelitian ini mengingat adanya manfaat bagi proses pembelajaran di kelas, maka disarankan kepada guru untuk menyajikan materi pelajaran berikutnya dengan menggunakan media berbentuk komik akuntansi berisi materi yang lebih lengkap dan sesuai dengan kebutuhan

siswa. Peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan komik akuntansi bentuk cetak ini dapat dikembangkan dalam bentuk teknologi elektronik yang lebih maju dan canggih mengikuti kemajuan zaman serta memperluas konten yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Arini, F.D., Chiri, A.S., & Sunardi. (2017). The Use Comic As A Learning Aid to Improve Learning Interest of Slow Learner Student. *European Journal of Special Education Research*. Diakses pada tanggal 11 Januari 2017 dari **Error! Hyperlink reference not valid.**
- Bolton, C. (2012). *Connecting Trough-Comic: Expanding Opportunities for Teaching and Learning*. David Publishing. Diakses pada tanggal 11 Januari 2017 dari **Error! Hyperlink reference not valid.**
- Budiarti, W N & Haryanto. 2016. Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia*. Diakses pada tanggal 11 Januari 2017 dari <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe>.
- Florayu, B., Isnaini, M., & Testiana, G. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Palembang. *Jurnal Mosharafa*. Diakses pada 20 Agustus 2018 dari <http://download.portalgaruda.org/article.php>.
- Hidayah, N., & Ulva, R. K. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Diakses pada tanggal 20 Agustus 2018 dari <http://download.portalgaruda.org/article.php>.
- Nurinayati, F., Sartono, N., & Evriyani. D. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik Digital pada Materi Sistem Imun di SMA Negeri 13 Jakarta. *Biosfer*. Diakses pada tanggal 20 Agustus 2018 dari journal.unj.ac.id>unj>article<download.
- Rahmawati, S., & Baharuddin. 2016. Pengaruh Media Pembelajaran dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Badar dan SMP Negeri 5 Kabupaten Aceh Tenggara. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Diakses pada 20 Agustus 2018 dari <http://jurnal.unimed.ac.id>
- Rawa, N. R ., & Bhoke, W. (2017). Pengaruh Penggunaan LKS Matematika Berbentuk Komik terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Math Educator Nusantara*. Diakses pada tanggal 11 Januari 2017 dari <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/matematika>
- Pritandhari, M. 2016. Penerapan Komik Strip sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Metro. *Jurnal Promosi Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*. Diakses pada 20 Agustus 2018 dari <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id>.
- Puspitorini, dkk. (2014). Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif. *Cakrawala Pendidikan*. Diakses pada tanggal 11 Januari 2017 dari **Error! Hyperlink reference not valid.**

- Rudianto. 2012. *Pengantar Akuntansi Konsep dan Teknik Penyusunan Laporan Keuangan*. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J. W. (2008). *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*. Terjemahan Wibowo T. 2008. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, N & Rifai, A. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Wahyuni, L., Andani, M., Afriyani, Y., Andini, C.P. 2017. Analisis Motivasi Belajar pada Siswa Kelas XI MIA 4 SMA Negeri 3 Kota Jambi pada Mata Pelajaran Fisika. *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Fisika*. Diakses pada 20 Agustus 2018 dari <https://jurnal.untirta.ac.id>>download
- Wardani, Tri Kurnia. 2012. Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran Sosiologi pada Pokok Bahasan Masyarakat Multikultural. *Jurnal Komunitas*. Diakses pada tanggal 11 Januari 2017 dari <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.-hp/komunitas>.
- Woolfolk, A. 2008. *Educational Psychology*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar