

KEEFEKTIFAN MEDIA KOMIK TERHADAP MOTIVASI PADA PEMBELAJARAN AKUNTANSI DI SMK

Lintang Madina Cahyani, Sudiyanto, Binti Muchsini*
*Pendidikan Akuntansi, FKIP, Universitas Sebelas Maret
Surakarta, 57126, Indonesia
madina.lintang@gmail.com

ABSTRACT

The objective of this research is to determine the effectiveness of the use of comic media on motivation in accounting learning at State Vocational High School. This research used the quasi experimental research method with non-equivalent control group design. Its population was all of the students as many as 324 of Accounting Expertise Program of State Vocational High School. Random sampling technique was used to determine its samples. The selected samples of the research were the students in Grade X AK 1 as control class and those in Grade X AK 2 as experimental class. Each of which consisted of 36 students. The data of the research were collected through questionnaire and documentation. The data of the research were analyzed by using the independent sample t-test. The result of the research shows that there was a differences in the effectiveness of comic media on motivation in accounting learning at State Vocational High School as indicated by the value of sig. (2-tailed) $< \alpha$ (0.000 $<$ 0.05). The students with comic learning media had a better motivation in accounting learning than those with conventional learning media.

Keywords: *comic media, motivation, accounting learning.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media komik terhadap motivasi pada pembelajaran akuntansi di SMK. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu dengan model *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik program keahlian akuntansi di SMK yang berjumlah 324 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X AK 1 sebagai kelas kontrol dan kelas X AK 2 sebagai kelas eksperimen yang masing-masing berjumlah 36 peserta didik dengan menggunakan teknik *random sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dokumentasi. Analisis data menggunakan *Independent Sample T-Test*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat keefektifan media komik terhadap motivasi pada pembelajaran akuntansi di SMK. Hal tersebut dapat dilihat melalui hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan nilai *Sig.(2-tailed)* $<$ α (0,000 $<$ 0,05). Motivasi peserta didik yang belajar menggunakan media komik akuntansi lebih baik daripada motivasi peserta didik yang belajar menggunakan media pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: media komik, motivasi, pembelajaran akuntansi

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang dilaksanakan secara terencana dan didukung dengan adanya unsur-unsur penunjang pembelajaran seperti tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, sarana prasarana penunjang, media pembelajaran, metode pembelajaran, dan metode penilaian yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku (Hosnan, 2014: 295). Proses pembelajaran harus berlangsung secara menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik sehingga dapat meningkatkan kompetensi yang dimilikinya baik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sukanti (2011: 74) mengenai hasil akhir dari proses pembelajaran yaitu output berupa peserta didik yang telah mengalami perubahan positif baik dalam dimensi cipta, rasa, dan karsa.

Fenomena menunjukkan motivasi belajar peserta didik saat ini masih rendah. Hal tersebut ditunjukkan oleh penelitian Stevani (2016: 313) dan Santono & Us (2016: 16) yang menyatakan motivasi belajar peserta didik dalam setiap jenjang pendidikan kurang optimal. Fenomena tersebut juga terjadi di salah satu SMK di Surakarta. Berdasarkan pra penelitian di SMK menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik masih relatif rendah. Hal tersebut ditunjukkan dengan kurangnya perhatian peserta didik terhadap guru yang sedang menjelaskan materi pelajaran. Peserta didik tidak menunjukkan ketertarikan, kesenangan, keinginan, dan gairah dalam mengikuti pembelajaran yang ditunjukkan dengan perilaku mereka yang masih sering men-

gobrol di luar materi pelajaran dan memainkan *gadget* saat pembelajaran berlangsung. Rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi pelajaran juga rendah. Berdasarkan survei awal yang dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada peserta didik di SMK menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar berada dalam kategori sedang yaitu dengan nilai rata-rata 88, nilai tertinggi 93, dan nilai terendah 82 dari skor ideal 136 serta memiliki simpangan baku 3,07.

Motivasi dalam pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting. Rendahnya motivasi belajar apabila tidak segera diatasi akan berdampak pada kurangnya keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Biggs & Tefler (dalam Dimiyati & Mudjiono, 2013: 55) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara maksimal apabila peserta didik memiliki motivasi belajar yang rendah. Rendahnya motivasi akan melemahkan kegiatan pembelajaran sehingga menyebabkan keberhasilan studi menjadi rendah. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sukanti (2011: 74) yang menyatakan bahwa peserta didik yang tidak memiliki motivasi belajar yang baik akan sulit untuk mencapai keberhasilan studi yang optimal. Selain itu, Broussard & Garrison (2004: 113) mengungkapkan bahwa peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya, maka akan semakin besar intensitas dan usaha yang dilakukan sehingga prestasi belajar yang diperoleh juga akan semakin tinggi.

Tinggi rendahnya motivasi dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor utama yang memengaruhi tinggi rendahnya motivasi belajar menurut Sardiman (2014: 80) adalah kemampuan awal peserta didik yang masih relatif rendah. Kemampuan peserta didik yang relatif rendah akan membuat peserta didik kesulitan untuk memahami materi pelajaran. Selain faktor dari dalam diri peserta didik, terdapat faktor dari luar yang memengaruhi rendahnya motivasi belajar peserta didik diantaranya: 1) tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran yang tidak disampaikan dengan jelas akan membuat peserta didik bimbang dalam menentukan arah pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak tercapai; 2) materi pelajaran, materi pelajaran yang disampaikan secara tidak urut akan menyulitkan peserta didik dalam memahami materi sehingga peserta didik menjadi malas untuk belajar; 3) model pembelajaran, penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan peserta didik kurang maksimal dalam mengikuti proses pembelajaran; 4) media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang tidak bervariasi menyebabkan peserta didik merasa bosan dan kesulitan dalam memahami materi pelajaran; dan 5) penilaian, teknik penilaian yang tidak sesuai dengan materi yang diajarkan akan memengaruhi motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Proses pembelajaran yang baik akan memengaruhi motivasi belajar peserta didik oleh karena itu dibutuhkan sinergi yang baik dari berbagai komponen tersebut untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa peserta didik diketahui peserta didik memiliki persepsi bahwa akuntansi merupakan mata pelajaran yang memerlukan konsentrasi dan pemahaman yang tinggi. Peserta didik mengaku kesulitan dalam memahami materi pelajaran melalui penggunaan buku teks yang digunakan oleh guru. Peserta didik lebih sering belajar secara mandiri melalui buku teks karena guru sering meninggalkan pembelajaran di kelas, oleh karena itu dalam pembelajaran akuntansi media pembelajaran memegang peranan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sekitar 75% peserta didik lebih menyukai belajar dengan menggunakan media yang menunjukkan visual, bahasa tidak baku dan sederhana dalam penyampaiannya. Peserta didik lebih tertarik membaca cerita bergambar dibanding membaca buku teks karena cerita bergambar memiliki alur cerita yang runtut dan teratur sehingga memudahkan peserta didik untuk mengingat kembali tulisan yang telah dibaca. Persepsi peserta didik tentang akuntansi yang sulit ditambah dengan media pembelajaran konvensional yang digunakan guru menyebabkan motivasi belajar akuntansi peserta didik menjadi rendah (David, Thorton & Beverly, 2005). Berdasarkan fenomena dan faktor yang memengaruhi tinggi rendahnya motivasi belajar tersebut dapat diduga bahwa kemungkinan terbesar penyebab rendahnya motivasi belajar akuntansi adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Salah satu alternatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian David, Thorton & Be-

erly (2005) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran yang menarik akan membuat peserta didik lebih tertarik dalam memperhatikan pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dapat menjadi solusi untuk mengatasi kelemahan-kelemahan metode ceramah dan konseptual yang diterapkan guru. Media pembelajaran yang diaplikasikan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yaitu menggabungkan antara daya tarik cerita bergambar, diantaranya penampilan atau visual yang menarik, dan memiliki alur yang mudah dipahami. Media pembelajaran bergambar tersebut salah satunya adalah komik.

Pembelajaran akuntansi apabila diajarkan menggunakan media komik akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Maulani (2016) yang menyatakan bahwa media pembelajaran komik akuntansi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Komik akuntansi digunakan sebagai media pembelajaran karena memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Media pembelajaran komik akuntansi mengandung unsur visual yang dapat menarik dan meningkatkan minat serta motivasi peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Merc (2013) yang menyatakan bahwa media pembelajaran komik dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan membaca serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian Prahmadia (2016) menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan media komik akuntansi dapat meningkatkan motivasi

belajar peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi terkait keefektifan penggunaan media komik terhadap motivasi pada pembelajaran akuntansi di SMK. Keefektifan berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang artinya tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Keefektifan berkaitan dengan hubungan antara hasil yang diharapkan dengan hasil yang telah dicapai. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Mahmudi (2005:92) yang menyatakan bahwa keefektifan berhubungan dengan *output* dan tujuan. Semakin besar persentase *output* terhadap tujuan yang dicapai maka semakin efektif program, organisasi, atau kegiatan yang dilaksanakan.

Suatu program, organisasi, atau kegiatan dikatakan efektif jika *output* yang dihasilkan dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Jadi, keefektifan menggambarkan seluruh siklus *input*, proses, dan *output* yang mengacu pada hasil dari kegiatan yang menyatakan sejauhmana tercapainya tujuan serta ukuran berhasil tidaknya program, organisasi, serta kegiatan tersebut mencapai tujuannya untuk mencapai targetnya. Penelitian ini berfokus pada tingkat keberhasilan penggunaan komik akuntansi dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang diukur dari ranah afektif yaitu motivasi belajar peserta didik.

Suatu program, organisasi, atau kegiatan dapat dikatakan efektif apabila memenuhi kriteria. Kriteria tersebut dapat diperoleh melalui sebuah pengukuran. Ukuran dari keefektifan dapat diukur melalui perbandingan antara jumlah *input* dan *output*. Ukuran keefektifan menggambarkan sejauhmana sebuah kegiatan dapat

melaksanakan fungsinya secara maksimal. Ukuran keefektifan tersebut merupakan standar terpenuhinya sasaran dan tujuan yang ingin dicapai. Ukuran keefektifan dalam penelitian ini berfokus pada perbandingan antara hasil *pre-test* dan *post-test* mengenai motivasi belajar dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagai tolok ukur pencapaian tujuan pembelajaran.

Komik akuntansi adalah media pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan dengan visualisasi atau cerita bergambar yang disusun secara runtut dan urut yang berisi materi akuntansi. Tujuan utama dari media pembelajaran komik akuntansi adalah menarik perhatian dan minat peserta didik untuk mempelajari akuntansi serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi akuntansi yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Komik akuntansi memiliki karakteristik yang membedakannya dengan media pembelajaran lainnya. Komik akuntansi merupakan media pembelajaran yang unik karena menggabungkan teks yang berisi materi pelajaran akuntansi dan menggambarkan karakter dalam bentuk yang kreatif. Media pembelajaran komik akuntansi menonjolkan visualisasi yang berbeda dengan media pembelajaran yang lain. Menurut Mediawati (2011: 70) karakteristik media pembelajaran komik akuntansi adalah sebagai berikut:

1. Terdiri dari berbagai situasi cerita bersambung yang membahas tentang materi akuntansi;
2. Bersifat menghibur peserta didik;
3. Terdiri dari beberapa tokoh dan materi akuntansi yang mudah dipahami;

4. Isi komik berupa materi akuntansi yang dapat menarik perhatian peserta didik;
5. Komik dibuat dan diolah menggunakan warna utama secara bebas;
6. Dapat menumbuhkan perhatian, rasa ingin tahu, minat dan motivasi belajar peserta didik.

Media pembelajaran komik akuntansi merupakan media alternatif yang tepat untuk pembelajaran karena karakteristik yang dimilikinya yaitu dapat melibatkan emosi peserta didik sehingga dapat memengaruhi memori dan daya ingat terhadap materi pelajaran yang telah disampaikan. Karakteristik media pembelajaran komik akuntansi menurut Wulyanto (2005: 21) yaitu komik berisi cerita bergambar yang membahas mengenai materi pelajaran akuntansi yang merujuk pada sebuah proses komunikasi antara peserta didik dan sumber belajar, menampilkan visual yang dapat menarik perhatian peserta didik serta dilengkapi dengan kejadian-kejadian antar tokoh. Setelah menumbuhkan perhatian, media komik akan menghadirkan keinginan peserta didik untuk membacanya, setelah itu akan menimbulkan hasrat bagi peserta didik untuk mempelajari dan memahami materi yang terdapat dalam komik dan pada akhirnya akan membuat peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran sehingga motivasi belajar peserta didik dapat meningkat.

Komik digunakan sebagai media pembelajaran karena memiliki kelebihan yang tidak dimiliki oleh media pembelajaran lainnya. Menurut Daryanto (2010: 28) salah satu kelebihan komik akuntansi adalah disajikan dengan menonjolkan unsur visual dan cerita yang kuat.

Media pembelajaran komik akuntansi divisualisasikan secara sempurna dan mengandung ekspresi yang kuat sehingga membuat peserta didik terlibat secara emosional dan akhirnya membuat peserta didik lebih berminat untuk membacanya sampai tuntas.

Media pembelajaran komik akuntansi dapat mempermudah dalam penyampaian dan penerimaan materi pada mata pelajaran akuntansi yang dianggap sulit karena tujuan pokok dari media pembelajaran komik akuntansi adalah untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga dengan menggunakan komik akuntansi proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Mediawati (2011: 70) bahwa media pembelajaran komik akuntansi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Melalui penggunaan komik akuntansi dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan perhatian peserta didik agar tidak jenuh selama proses pembelajaran karena akuntansi merupakan mata pelajaran yang sebagian besar materinya berisi tentang hitungan. Selanjutnya, kelebihan komik akuntansi menurut Dewi (2016: 3) adalah sebagai berikut:

1. Mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran;
2. Dapat menumbuhkan minat baca melalui bimbingan dari guru;
3. Menambah perbendaharaan kata peserta didik;
4. Memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran akuntansi.

Sejalan dengan pendapat Dewi (2016), Combs (2009: 30) menyatakan terdapat beberapa manfaat komik akuntansi dalam pembelajaran yaitu mudah untuk dipelajari, murah, meningkatkan kreativitas dan daya ingat peserta didik serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran akuntansi.

Komik akuntansi merupakan salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran selain media konvensional seperti buku teks. Buku teks akuntansi merupakan buku yang berisi materi pelajaran akuntansi untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Menurut Muslich (2010: 50) buku teks akuntansi adalah buku yang berisi materi pelajaran akuntansi dan disusun secara sistematis sesuai kebutuhan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Buku teks akuntansi merupakan salah satu sarana belajar bagi peserta didik yang didalamnya terdapat materi pelajaran akuntansi yang harus dikuasai dan dipahami peserta didik sehingga harus disusun secara sistematis dan terstruktur. Buku teks akuntansi merupakan salah satu media pembelajaran yang paling banyak digunakan guru untuk membantu peserta didik belajar secara mandiri baik di kelas maupun di luar kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Tarigan (2009: 13) mengenai buku teks akuntansi yaitu buku yang disusun secara cermat dan rapi sehingga dapat digunakan oleh peserta didik untuk belajar mandiri baik di kelas maupun di luar kelas. Buku teks akuntansi merupakan sarana penunjang yang berisi materi bahan ajar akuntansi yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi akuntansi.

Buku teks akuntansi memiliki karakteristik atau ciri khusus yang membedakannya dengan buku-buku lain. Menurut Tarigan (2009: 22) karakteristik buku teks akuntansi adalah sebagai berikut:

1. Berisi materi pelajaran akuntansi;
2. Menggunakan konsep yang jelas sehingga tidak membuat bingung peserta didik;
3. Memiliki sudut pandang yang jelas;
4. Pemahaman akan buku teks harus didahului komunikasi yang benar;
5. Dapat digunakan untuk menstimulasi aktivitas peserta didik.

Sejalan dengan Tarigan, Prastowo (2014: 30) menjelaskan karakteristik buku teks akuntansi diantaranya adalah buku teks berisi materi pelajaran akuntansi yang telah diseleksi, buku teks berhubungan dengan materi pelajaran akuntansi, buku teks akuntansi disusun oleh seseorang yang ahli dalam bidang akuntansi, buku teks akuntansi digunakan untuk menunjang proses pembelajaran akuntansi serta buku teks disusun secara sistematis dan disesuaikan dengan strategi pembelajaran tertentu. Buku teks akuntansi dapat dijadikan pedoman oleh guru untuk mengidentifikasi materi apa yang harus diajarkan atau dipelajari oleh peserta didik. Melalui buku teks guru juga dapat mengetahui urutan penyajian materi yang harus diajarkan kepada peserta didik.

Buku teks akuntansi digunakan sebagai media pembelajaran karena memiliki kelebihan daripada buku-buku lainnya. Menurut Tarigan (2009: 19) kelebihan buku teks akuntansi diantaranya adalah sebagai sarana bahan dan program dalam kurikulum pendidikan, memu-

dahkan tugas akademik guru, mempermudah ketercapaian tujuan pembelajaran akuntansi, memperlancar keefesienan dan keefektifan proses pembelajaran serta membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran akuntansi. Buku teks dapat digunakan oleh peserta didik untuk belajar secara mandiri dan memahami konsep-konsep abstrak yang sulit untuk dipahami. Buku teks akuntansi dapat membantu peserta didik dalam mengingat kembali materi yang diajarkan oleh guru sebelumnya.

Buku teks akuntansi dapat digunakan oleh guru sebagai alat pembelajaran bagi peserta didik baik di dalam ataupun di luar kelas. Sudjana dan Ahmad (2010: 51) menjelaskan kelebihan buku teks akuntansi yaitu buku teks tersebut merupakan media pembelajaran yang efektif dan efisien serta memiliki isi yang cukup lengkap, hal tersebut terbukti dari masih banyaknya guru yang menggunakan buku teks akuntansi. Buku teks akuntansi merupakan sarana dalam proses pembelajaran yang dapat membuat peserta didik memahami materi akuntansi yang terdapat dalam buku teks.

Motivasi belajar adalah dorongan dalam diri peserta didik yang menyebabkan peserta didik terlibat dalam kegiatan atau proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Woolfolk (2010: 376) mendefinisikan motivasi sebagai sesuatu yang dapat memberikan energi dan mengarahkan perilaku seseorang. Semakin tinggi minat belajar peserta didik maka motivasi yang ada dalam diri peserta didik juga akan semakin tinggi. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar akan berusaha untuk memahami dan mempelajari pelajaran karena adanya rasa

keingintahuan yang tinggi. Ketika peserta didik memiliki motivasi untuk mencapai tujuan tertentu maka secara sadar ataupun tidak sadar mereka akan melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan tersebut.

Motivasi belajar adalah salah satu motivasi yang baik karena memiliki tujuan dan manfaat yang baik. Manfaat motivasi belajar menurut Sardiman (2014: 85) antara lain mendorong suatu tindakan, menentukan arah tindakan, dan menyeleksi tindakan. Motivasi berfungsi untuk menyeleksi tindakan yang bermanfaat untuk dilaksanakan dan tindakan yang tidak bermanfaat untuk dilaksanakan.

Sejalan dengan Sardiman, Dimiyati dan Mudjino (2013: 85) menyatakan bahwa motivasi belajar bermanfaat untuk menyadarkan peserta didik pada kedudukan awal belajar, proses, dan hasil akhir; menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar; mengarahkan kegiatan belajar; meningkatkan semangat belajar; dan menyadarkan tentang adanya proses belajar dan kemudian bekerja. Menurut Ahmadi, Abu & Supriyono (2013: 83) motivasi bermanfaat untuk menimbulkan, mendasari, dan mengarahkan perbuatan belajar. Motivasi dapat menentukan apakah kegiatan belajar telah dilakukan dengan baik sehingga tujuan belajar dapat tercapai. Semakin tinggi motivasi belajar peserta didik maka keberhasilan belajar peserta didik juga akan semakin tinggi. Peserta didik yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi akan giat berusaha, pantang menyerah, selalu optimis, rajin membaca buku-buku untuk meningkatkan prestasinya untuk memecahkan masalahnya.

Motivasi belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Brophy (2004: 19) mengemukakan faktor yang memengaruhi motivasi belajar yaitu:

Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri diri setiap individu yang terdiri dari dua aspek, yaitu aspek fisik dan aspek psikologis.

1. Aspek fisik, meliputi nutrisi, kesehatan, dan fungsi-fungsi fisik terutama panca indera.
2. Aspek psikologis, berkaitan dengan aspek-aspek yang mendorong atau menghambat aktivitas belajar peserta didik, yaitu meliputi rasa ingin tahu dan kreativitas.

Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik (lingkungan) yang terdiri dari 2 macam, yaitu faktor sosial dan faktor nonsosial.

1. Faktor sosial, meliputi lingkungan orang tua dan keluarga; lingkungan sosial sekolah; dan lingkungan masyarakat, tetangga, dan teman sepermainan.
2. Faktor nonsosial, meliputi gedung sekolah dan bentuknya; rumah tempat tinggal; keadaan cuaca; waktu; tempat belajar; serta sarana dan prasarana atau fasilitas.

Peserta didik harus memperhatikan faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik untuk meningkatkan motivasi belajarnya. Untuk mencapai cita-citanya peserta didik harus belajar secara sadar tanpa adanya paksaan dari pihak luar. Selain itu, diperlukan peran pendidik dalam mempertahankan atau meningkatkan motivasi peserta didik seperti memberikan pujian atau penghargaan kepada peserta didik yang berprestasi serta

membangun lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan.

Tinggi rendahnya motivasi seseorang dapat dilihat dari pola tingkah laku orang tersebut, begitu pula dengan motivasi belajar. Motivasi belajar seseorang dapat diukur melalui indikator. Broussard dan Garrison (2004: 111) berpendapat bahwa ciri-ciri peserta didik yang memiliki motivasi tinggi dapat dilihat dari tiga aspek yaitu keyakinan peserta didik dalam belajar, tujuan peserta didik dalam menyelesaikan tugas, dan usaha peserta didik dalam menyelesaikan tugas.

Selanjutnya, Jones (2009: 273) menyatakan bahwa komponen atau indikator yang terdapat dalam motivasi belajar peserta didik terdiri dari pemberdayaan (*empowerment*), daya guna (*usefulness*), keberhasilan (*success*), minat (*interest*), dan peduli (*caring*). Malone & Lepper (1987: 234) menyatakan terdapat tujuh macam indikator motivasi belajar peserta didik yaitu adanya tantangan (*challenge*), rasa ingin tahu (*curiosity*), kontrol (*control*), visualisasi (*fantasy*), kompetisi (*competition*), kerjasama (*cooperation*), dan pengakuan (*recognition*).

Peserta didik dikatakan memiliki motivasi belajar apabila memenuhi beberapa indikator. Woolfolk (2010: 8) mengemukakan indikator-indikator yang terdapat dalam motivasi belajar adalah sebagai berikut.

1. Adanya minat dan rasa ingin tahu;
2. Adanya keinginan untuk berhasil;
3. Adanya kecenderungan dalam belajar untuk mencapai suatu tujuan;

Adanya keyakinan bahwa kemampuan dapat ditingkatkan melalui kerja keras serta keterampilan yang dimiliki.

Peserta didik yang memiliki indikator-indikator dalam motivasi belajar di atas dapat dikatakan bahwa peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi karena peserta didik memiliki ketekunan dalam belajar dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan dalam belajar maupun mengerjakan soal. Selain itu, peserta didik juga memiliki semangat untuk berprestasi dan memiliki kemandirian dalam belajar. Indikator-indikator tersebut sejalan dengan tujuan penelitian yaitu meningkatkan motivasi belajar dengan melibatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan indikator-indikator tersebut diharapkan dapat mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada pendapat Woolfolk (2010) dan Malone & Lepper (1987) yaitu memiliki keinginan untuk berhasil, adanya tantangan, memiliki harapan, adanya kompetisi, memiliki rasa ingin tahu, ingin bekerjasama, serta memiliki keinginan untuk diakui.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan *Quasi Experimental Design* bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan satu variabel bebas yaitu media pembelajaran komik akuntansi dan satu variabel terikat yaitu motivasi belajar.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X Program Keahlian

Akuntansi di SMK Negeri 6 Surakarta yang berjumlah 108 orang. Teknik pengambilan sampel adalah *random sampling*. Untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan teknik *sampling* tanpa pengembalian yaitu menggunakan undian dengan menuliskan kelas X AK 1, X AK 2, dan X AK 3 pada kertas lalu digulung sehingga menjadi kertas undian. Setelah itu, diambil satu persatu kertas undian untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah dilakukan pengundian, diperoleh sampel kelas eksperimen yaitu kelas X AK 2 dan kelas kontrol yaitu kelas X AK 1 yang masing-masing berjumlah 36 peserta didik.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik yang belajar menggunakan komik akuntansi dan peserta didik yang belajar menggunakan buku teks akuntansi sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto dan daftar nama peserta didik. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik dengan kategori tinggi, sedang, rendah dan untuk mengetahui rata-rata motivasi belajar peserta didik dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta statistik inferensial tipe parametrik digunakan untuk uji hipotesis. Uji hipotesis menggunakan *Independent-Sample T Test* yang dibantu dengan bantuan program *SPSS 22 for windows* dengan uji persyaratan analisis berupa uji normalitas menggunakan uji *Lilliefors* dan uji homogenitas menggunakan uji *Levene's*. Taraf signifikansi yang digunakan sebesar 0,05.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Data

Data hasil penelitian terdiri dari dua jenis yaitu data motivasi belajar sebelum dan setelah eksperimen. Data motivasi sebelum eksperimen diperoleh dari hasil *pre-test* sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil *Pre-test* Peserta didik

Kelas	Skor <i>Pretest</i>			
	Skor Ideal	Skor Tertinggi	Skor Terendah	Re-rata
Eksperimen	136	93	82	88
Kontrol	136	96	85	91

Data motivasi belajar peserta didik setelah eksperimen diperoleh dari hasil *post-test* setelah eksperimen sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil *Post-test* Peserta Didik

Kelas	Skor <i>Post-test</i>			
	Skor Ideal	Skor Tertinggi	Skor Terendah	Re-rata
Eksperimen	136	109	90	102
Kontrol	136	104	85	95

Dari data motivasi belajar sebelum dan setelah eksperimen diketahui *N-Gain* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui hasil *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut.

Tabel 3. *N-Gain* Motivasi Belajar

Kelas	<i>N-Gain</i>			
	Skor Ideal	Skor Tertinggi	Skor Terendah	Re-rata
Eksperimen	1	0,47	0,06	0,28
Kontrol	1	0,31	-0,04	0,09

Hasil Uji Persyaratan Analisis

Uji persyaratan analisis dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas menggunakan uji *Lilliefors* sedangkan uji homogenitas menggunakan uji *Levene's*. Berdasarkan uji normalitas diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Sig	α	Kesimpulan
Eksperimen	0,200	0,05	Data Normal
Kontrol	0,200	0,05	Data Normal

Berdasarkan uji homogenitas data dengan menggunakan uji *Levene's* diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Kelas	Sig	α	Kesimpulan
Sebelum Eksperimen	0,973	0,05	Data Homogen
Setelah Eksperimen	0,297	0,05	Data Homogen

Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *Independent-Sample T Test* dengan taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

Variabel Bebas	t hitung	Sig.(2-tailed)	α	Keputusan
Komik Akuntansi	4,908	0,000	0,05	H ₀ tidak terdukung

Berdasarkan tabel 6 di atas dapat diketahui bahwa hasil *Independent-Sample T Test* menunjukkan t_{hitung} sebesar 4,908 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000. Berdasarkan nilai sig-

nifikansi tersebut dapat diketahui bahwa nilai $Sig.(2-tailed) < \alpha$ atau $0,000 < 0,05$ sehingga H₀ tidak terdukung yang artinya terdapat keefektifan penggunaan media komik terhadap motivasi pada pembelajaran akuntansi di SMK.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan terdapat keefektifan penggunaan media komik terhadap motivasi pada pembelajaran akuntansi di SMK. Hal tersebut dapat dilihat melalui hasil perhitungan uji hipotesis yang menunjukkan nilai *Sig.(2-tailed)* yang lebih kecil dari 0,05 yaitu sebesar 0,000. Hasil penelitian tersebut logis karena melalui penggunaan komik akuntansi perhatian peserta didik meningkat yang diawali dengan keinginan peserta didik untuk melihat dan mencari tahu mengenai komik akuntansi. Setelah peserta didik menaruh perhatian pada komik maka timbul rasa ingin tahu lebih dalam tentang isi komik yang telah menarik perhatian peserta didik. Rasa ingin tahu peserta didik yang tinggi terhadap komik menumbuhkan minat untuk membaca komik akuntansi. Setelah itu timbul tindakan yang menyebabkan peserta didik mempelajari seluruh materi yang terdapat dalam komik. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik setelah belajar menggunakan media komik diketahui bahwa peserta didik merasa senang dan lebih termotivasi dalam belajar akuntansi. Peserta didik lebih tertarik belajar menggunakan media komik daripada media konvensional (buku teks). Adanya perhatian, ketertarikan, gairah, rasa ingin tahu, dan minat peserta didik untuk mempelajari akuntansi membuat peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran sehingga motivasi belajar peserta didik

meningkat.

Komik akuntansi merupakan salah satu alternatif untuk mengatasi metode dan media konvensional yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan komik akuntansi dapat digunakan sebagai pendorong peserta didik untuk mempelajari materi akuntansi secara mandiri baik di kelas maupun di luar kelas. Fenomena yang terjadi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih berupa media konvensional yaitu *fotocopy-an* buku teks serta guru lebih sering meninggalkan kelas karena guru tersebut merupakan ketua kegiatan mandiri peserta didik di tenda latihan. Hal tersebut menyebabkan peserta didik harus lebih mandiri untuk mempelajari materi yang terdapat pada buku teks tetapi fakta yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa peserta didik cenderung malas untuk mempelajari materi akuntansi karena peserta didik kesulitan untuk mempelajari materi tersebut. Peserta didik tidak berminat untuk mempelajari materi akuntansi, hal tersebut ditunjukkan oleh hasil pre-test yang menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik berada pada kategori sedang.

Dalam penerapan komik akuntansi ini masih terdapat beberapa kendala diantaranya terdapat peserta didik yang tidak mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran secara penuh karena izin piket bank, izin piket kegiatan kemandirian tenda latihan serta mengikuti kegiatan organisasi dan kegiatan di luar kelas, meskipun setelah selesai kembali lagi ke kelas. Kendala lain yang ditemukan dalam penelitian ini adalah waktu pelaksanaan seluruh rangkaian kegiatan

yang tidak bisa sepenuhnya dikontrol sehingga terdapat kegiatan yang lebih lama dari waktu yang telah ditentukan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Disamping itu guru juga dituntut untuk mampu mengajak peserta didik dalam setiap rangkaian pembelajaran seperti memahami tujuan pembelajaran, mengerjakan tugas yang diberikan dengan penuh tanggung jawab, berdiskusi dengan teman lain untuk mempelajari materi akuntansi serta memberikan umpan balik. Guru juga dituntut untuk melaksanakan setiap rangkaian pembelajaran secara maksimal seperti pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Secara umum penelitian ini menunjukkan terdapat keefektifan penggunaan media komik terhadap motivasi pada pembelajaran akuntansi. Keefektifan tersebut dapat dilihat dari rata-rata *N-Gain* motivasi belajar peserta didik yang terdapat pada tabel 3 dapat diketahui bahwa kelas eksperimen yang belajar menggunakan komik akuntansi memiliki rata-rata *N-Gain* motivasi belajar yang lebih tinggi dari kelas kontrol.

Pembelajaran menggunakan media komik akuntansi mampu meningkatkan perhatian, minat, keingintahuan, dan motivasi peserta didik untuk mempelajari akuntansi. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Dewi (2016) yang menyatakan bahwa keingintahuan dan minat peserta didik untuk mempelajari materi akuntansi dapat meningkat melalui penggunaan media pembelajaran komik akuntansi. Peserta didik lebih tertarik untuk membaca materi akuntansi karena komik akuntansi dilengkapi dengan gambar serta peserta didik menjadi lebih aktif di ke-

las untuk menanyakan materi pembelajaran yang belum mereka pahami. Hasil penelitian tersebut mendukung hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yuniastuti (2015) yang menyimpulkan bahwa motivasi, hasil belajar ranah kognitif dan afektif peserta didik pada kelas yang menggunakan media pembelajaran komik akuntansi lebih baik daripada kelas yang tidak menggunakan komik akuntansi. Disamping itu, hasil penelitian Prahmadia (2016) juga menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik akuntansi secara efektif terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena peserta didik lebih tertarik untuk memperhatikan serta mempelajari materi secara mandiri. Konsisten dengan penelitian tersebut, Septiani (2015) menyatakan bahwa media pembelajaran komik akuntansi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran akuntansi.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektifan penggunaan media komik terhadap motivasi pada pembelajaran akuntansi di SMK.

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

Sekolah dianjurkan memberikan fasilitas kepada guru berupa pelatihan maupun seminar agar dapat merancang media pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.

Guru disarankan mengikuti pelatihan maupun seminar, membaca artikel pendidikan dan

menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif.

Guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran selain buku teks untuk meningkatkan motivasi belajar akuntansi peserta didik.

Peneliti yang akan datang diharapkan untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media komik akuntansi pada pokok bahasan lain dengan populasi yang lebih besar dan jangka waktu yang lebih lama agar diperoleh kajian yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu, & Supriyono. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Brophy, J. (2004). *Motivating Students to Learning*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Broussard, S.C., & Garrison. (2004). The Relationship between Classroom Motivation and Academic Achievement in Elementary School Aged Children. *Family and Consumer Research Journal*, 22 (2), 106-120.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, E.C. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas XI. *Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 7 (2), 1-11.
- Dimiyati & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Combs, J. (2009). *Creating Comics: Visual and Verbal Thinking in the Ultimate Show and Tell*. Williamsburg: College of William and Mary.
- David L. R., Thorton, W., & Beverly J. The Effect of Instructional Media on Learner Mo-

- tivation. *International Journal of Instructional Media*, 32 (4), 333-354.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Jones, B.D. (2009). Motivating Students to Engage in Learning. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 21 (2), 272-285.
- Mahmudi. (2005). *Manajemen Kinerja Sektor Publik*. Yogyakarta: UPP AMP YKPN.
- Malone, T.W., & Lepper, M.R., (1987). Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning. *Aptitude, learning, and instruction*, 3 (1), 223-253.
- Maulani, N.E. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Akuntansi Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Akuntansi pada Materi Jurnal Penyesuaian. Diperoleh pada 3 Januari 2019, dari <https://eprints.uny.ac.id>.
- Mediawati, E. (2011). Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12 (1), 68-76.
- Merc, A. (2013). The Effect of Comic Strips on EFL Reading Comprehension. *International Journal on New Trends in Education and Their Implication*, 4 (5), 54 – 64.
- Muslich, M. (2010) *Textbook Writing: Dasar-dasar Pemahaman, Penulisan, dan Penakiaian Buku Teks*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Prahmadia, F.A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi pada Kompetensi Menyusun Laporan Keuangan. *Jurnal Pena*, 3 (2), 536-545.
- Prastowo. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Teoretis dan Praktik*. Yogyakarta: Kencana.
- Santono, D. T., & Us, T. (2006). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar dan Solusi Penanganan pada Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Sepeda Motor. *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif*, 13 (2), 14-21.
- Sardiman, A. M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Septiani, P.W. (2015). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Pokok Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa Kelas X AK 3 di SMK Negeri 1 Tempel. Diperoleh pada 3 Januari 2019, dari <https://eprints.uny.ac.id>.
- Stevani. (2016). Analisis Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Padang. *Journal of Economic and Economic Education*, 4 (2), 308-314.
- Sudjana, N., & Ahmad, R. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru.
- Sukanti. (2011). Penilaian Afektif dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, IX (1), 74-82.
- Tarigan, H. G. (2009). *Telaah Buku Teks Bahasa Indonesia*. Bandung: Angkasa.
- Woolfolk, A. E. (2010). *Educational Psychology - Tenth Edition*. Boston: Pearson Education.
- Wulyanto, H. D. (2005). Komik sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Jurnal Nirmana*, 7 (1), 45-55.
- Yuniastuti, E. (2015). Pengembangan Komik Akuntansi Sebagai Media Pembelajaran Inovatif pada Materi Jenis dan Bentuk Badan Usaha Untuk Siswa SMK 1 Klaten Kelas X. Diperoleh pada 3 Januari 2019, dari <https://eprints.uny.ac.id>.