

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA AKUNTANSI**

***DEVELOPMENT OF DIGITAL COMIC LEARNING MEDIA TO IMPROVE
STUDENT LEARNING MOTIVATION ACCOUNTING***

Rio Ardi Pratama

*Prodi Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Yogyakarta
rioardipratama@gmail.com*

Abstrak: Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Akuntansi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengembangan Pembelajaran Berbasis Komik Digital untuk Meningkatkan Motivasi pada Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Harga Pokok Produk Kelas XI SMK Negeri 1 Tempel. Pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE. Penilaian kelayakan oleh 1 ahli materi, 1 ahli media, dan 10 siswa uji coba kelompok kecil. Penilaian Motivasi Belajar siswa dilakukan oleh 30 siswa kelas XI SMK Negeri 1 Tempel. Tingkat kelayakan Media Pembelajaran Komik Digital Akuntansi sebagai media berdasarkan penilaian: Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 4,75 dikategorikan Sangat Layak, Ahli Media diperoleh rata-rata skor 4,225 dikategorikan Sangat Layak. Siswa uji coba kelompok kecil diperoleh skor 4,26 dikategorikan Sangat layak, Berdasarkan hasil *gain score* menunjukkan skor sebesar 0,22.

Kata kunci: Media Pembelajaran Akuntansi, Komik Digital Akuntansi, SMK, Menyusun Harga Pokok Produk, ADDIE.

Abstract: Development of Digital Comic Learning Media To Improve Student Learning Motivation Accounting. This research This study aims to determine the Development of Digital Comic Based Learning to Increase Motivation in Accounting Subjects of Basic Competence Compiling Reports on the Principal Price of Class XI Products of SMK Negeri 1 Tempel. Development (*Research and Development*) using the ADDIE model. Feasibility assessment by 1 material expert, 1 media expert, and 10 small group trial students. Student Learning Motivation Assessment is conducted by 30 grade XI students of SMK Negeri 1 Tempel. The level of feasibility of Digital Accounting Comic Learning Media as a media based on assessment: Material experts obtained an average score of 4.75 categorized as Very Worthy, Media Experts obtained an average score of 4.225 categorized as Very Worthy. Small group test students obtained a score of 4.26 categorized as Very feasible, Based on the results of the gain score showing a score of 0.22.

Keywords: Accounting Learning Media, Digital Accounting Comics, Vocational Schools, Composing Product Cost, ADDIE.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang dipandang sebagai proses atau cara yang tepat untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang cakap, mempunyai keterampilan, mempunyai

pemikiran yang sistematis, kritis, dan memiliki daya saing tinggi dalam berbagai bidang kehidupan. Keberhasilan pendidikan akan menentukan perkembangan negara menuju kemandirian dalam semua bidang

kehidupan. Salah satu indikator keberhasilan pendidikan adalah terbentuknya individu yang cakap dan mandiri melalui proses belajar. Keberhasilan proses belajar sendiri dapat ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku menuju hal yang lebih baik.

Pendidikan merupakan suatu hal yang dipandang sebagai proses atau cara yang tepat untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang cakap, mempunyai keterampilan, mempunyai pemikiran yang sistematis, kritis, dan memiliki daya saing tinggi dalam berbagai bidang kehidupan. Melalui sistem pendidikan yang baik dan optimal dalam pengimplementasiannya, maka akan mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional guna mewujudkan bangsa yang maju, dan membangun karakter bangsa yang bermartabat. Hal ini didukung oleh UU No. 20 tahun 2003 Bab II, Pasal 3 mengenai Sistem Pendidikan Nasional meliputi

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa

kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Perkembangan teknologi dan informasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap manusia. Salah satu dampak yang terasa dari perkembangan teknologi dan informasi yaitu perkembangan dalam dunia pendidikan. Adanya perkembangan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan mengakibatkan terjadinya transisi proses interaksi, apalagi setelah dikembangkannya. Hal ini senada dengan (BSNP, 2010: 46) yang menyebutkan bahwa perkembangan dalam pendidikan telah berhasil didigitalisasikan oleh kemajuan teknologi. Pada kenyataannya kemajuan teknologi belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran, terutama dalam penggunaan media pembelajaran.

Guru masih kesulitan menentukan media pembelajaran yang tepat karena kurang tersedia pilihan media untuk materi tersebut di SMK Negeri 1 Tempel. Media yang biasa digunakan guru sebatas dalam buku teks. Penggunaan buku teks belum mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa secara maksimal.

Penyajian materi dalam buku teks sebagai sumber belajar utama dalam pembelajaran masih kurang menarik belajar siswa. Hal tersebut dikarenakan penyajian materi secara deskriptif yang ada relatif monoton.

Di dalam pembelajaran, motivasi merupakan aspek yang sangat penting. Sering motivasi berpengaruh pada prestasi belajar siswa, oleh sebab itu prestasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh motivasi dari diri siswa. Motivasi belajar yang ada pada diri siswa akan menentukan hasil belajar siswa tersebut. Hasil belajar akan lebih optimal jika dilandasi oleh motivasi siswa yang tinggi.

Berdasarkan *interview* yang dilakukan pada saat peneliti melaksanakan PPL (program pengenalan lapangan) pada pembelajaran menyusun laporan harga pokok produk siswa merasa media yang digunakan masih kurang interaktif dan cenderung membosankan karena masih menggunakan media *power point* dan buku modul yang ada disekolah. Dari hasil *interview* peneliti melihat bahwa pengembangan media belajar harus dilakukan, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran komik digital.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 10 Maret 2016 yang telah dilakukan peneliti, pemilihan sekolah yang akan diteliti berdasarkan pada kurangnya penerapan media pembelajaran yang berbasis teknologi dalam pembelajaran akuntansi untuk memotivasi belajar siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat banyak siswa yang melakukan aktivitas lain di luar pembelajaran saat diminta guru mengerjakan latihan soal, siswa memilih untuk tiduran daripada bertanya kepada guru ketika menemui kesulitan, siswa kurang percaya diri untuk mengerjakan latihan soal sendiri, dan inisiatif siswa untuk mengerjakan latihan soal masih kurang. Dengan aktivitas di atas mencerminkan motivasi siswa masih rendah.

Hasil observasi di atas peneliti memilih kompetensi dasar menyusun laporan harga pokok produk karena siswa kurang aktif dan beberapa siswa terlihat tidur dan inisiatif siswa untuk mengerjakan soal yang diberikan oleh guru masih kurang. Sehingga interaksi siswa dan guru dalam pembelajaran dikelas terlihat masih kurang efektif.

Dari permasalahan di atas, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran

yang dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa. Media pembelajaran ini harus menyenangkan, mampu membuat siswa merasa tertarik untuk mencoba dan terus belajar, membuat siswa menjadi aktif dan lebih paham terkait menyusun laporan harga pokok produk, serta tetap memperhatikan ketercapaian tujuan pembelajaran. Alternatif media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah menggunakan Media Pembelajaran Komik Digital.

Dalam penelitian ini peneliti memilih pengembangan media komik digital sebagai media pembelajaran karena komik digital dalam mata pelajaran akuntansi belum banyak digunakan untuk media pembelajaran dalam mata pelajaran akuntansi. Pembelajaran menggunakan media komik digital mengacu pada banyaknya penggemar komik, baik komik biasa ataupun komik digital. Oleh karena itu pengembangan komik digital diharapkan dapat memotivasi siswa dalam belajar di kelas ataupun di rumah.

Media komik digital bukan merupakan hal baru untuk negara maju seperti Jepang dan Amerika. Komik merupakan penyampai informasi yang efektif dan efisien di sekolah. Di Jepang, komik digunakan dalam penyampaian

informasi pembelajaran untuk ilmu-ilmu dasar yang sederhana, akan tetapi digunakan dalam ilmu-ilmu rumit dan kompleks. Kedua negara tersebut menggunakan komik sebagai penyampai hiburan akan tetapi digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik. Hal itu belum banyak diterapkan di Indonesia, khususnya di SMK N 1 Tempel, sehingga membutuhkan inovasi media pembelajaran yang menarik dan memotivasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan pada penjelasan di atas yang ada maka mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Pembelajaran Berbasis Komik Digital untuk Meningkatkan Motivasi pada Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Harga Pokok Produk Kelas XI SMK Negeri 1 Tempel”

Tujuan pengembangan untuk Mengembangkan komik digital dengan menggunakan model ADDIE, melihat kelayakan Media Pembelajaran Komik Digital kompetensi dasar menyusun laporan harga pokok produk, pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital dapat membantu siswa dalam pembelajaran akuntansi terhadap komik digital dapat meningkatkan motivasi belajar pada kompetensi dasar

menyusun laporan harga pokok produk, pengaruh komik digital sebagai media pembelajaran pada kompetensi dasar menyusun laporan harga pokok produk untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMK kelas XI dengan menggunakan perhitungan *gain score*.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Nana Syaodih (2009: 164) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Alasan peneliti menggunakan *Research and Development* adalah agar dapat menguji keefektifan produk yang akan dibuat. Dalam penelitian ini digunakan model penelitian dan pengembangan melalui ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI AK 2 dan 4 SMK Negeri 1 Tempel yang beralamat di Jalan Magelang Km. 17 Tempel, Sleman 55552

Penelitian dilakukan bertahap dari bulan 14 April – 14 Juli 2016.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pengembangan model ADDIE dijabarkan sebagai berikut:

a. Tahap *Analysis*

Tahap *Analysis* bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap ini meliputi lima langkah pokok, namun untuk analisis konsep dan spesifikasi tujuan atau perumusan tujuan didapatkan melalui analisis tugas sebagai berikut:

- a) Analisis kebutuhan
- b) Analisis siswa
- c) Analisis tugas
- d) Analisis konsep
- e) Spesifikasi tujuan

b. Tahap *Design (Perancangan)*

Tujuan tahap ini adalah menyiapkan desain awal media pembelajaran atau desain produk. Tahap ini terdiri dari 3 langkah yaitu:

- a) Penyusunan Tes Acuan Patokan
- b) Pemilihan Media
- c) Pemilihan format
- d) Rancangan awal (desain awal)

c. Tahap *Pengembangan (Develop)*

Tahap pengembangan terdiri dari validasi ahli dan uji pengembangan. Berikut penjelasan

dari validasi ahli dan uji pengembangan:

- a) Validasi ahli
- b) Uji validasi

d. Tahap Implementasi

Tahap Implementasi Terdapat dua kegiatan yang dilakukan dalam tahap implementasi, yaitu:

- a. Sosialisasi Media Pembelajaran Komik digital.
- b. Implementasi Media Pembelajaran Komik Digital

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap terakhir peneliti akan mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk. Setelah melalui tahap implementasi, produk akan diukur kembali berdasarkan angket Motivasi Belajar siswa.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI AK 2 di SMK N 1 Tempel. Objek dalam penelitian ini adalah komik digital sebagai media pembelajaran siswa SMK kelas XI

Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan beberapa cara yaitu:

a. Angket.

Menurut Sugiyono (2011: 199) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan komik digital akuntansi yang diberikan kepada para ahli media, ahli materi, guru akuntansi, dan siswa sebagai subjek uji coba.

b. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data mengenai kondisi umum SMK N 1 Tempel beserta informasi lainnya tentang sekolah sebagai tempat penelitian. Dokumentasi juga digunakan untuk memberikan gambaran secara konkret mengenai aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran, siswa selama kegiatan pembelajaran dan untuk memperkuat data pengamatan yang diperoleh selama meneliti.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

- a. Lembar validasi untuk dosen ahli. Angket respon siswa terhadap

penggunaan media komik digital dalam pembelajaran akuntansi

- b. Media pembelajaran berupa komik digital akuntansi berbasis nilai karakter

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner. Kuesioner digunakan untuk mengukur kualitas media yang dikembangkan dan mengukur Motivasi Belajar siswa.

- a) Data kuantitatif sebagai data pokok dalam penelitian yang berupa data Motivasi Belajar siswa dan penilaian tentang Pembelajaran Berbasis Komik Digital dari ahli materi, ahli media, dan siswa SMK dalam kuesioner.
- b) Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan Pembelajaran Berbasis Komik Digital berupa kritik dan saran dari ahli media dan ahli materi.

Uji Instrumen Validitas

a. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat ke valid atau tidak valid suatu instrumen. Untuk mengetahui validitas angket, dapat digunakan rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan

oleh Pearson dalam Suharsimi Arikunto, (2010: 213) sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien validitas
 N = Banyaknya subjek
 X = Nilai perbandingan
 Y = Nilai dari instrumen yang akan dicari validitasnya

b. Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan tingkat keterandalan suatu. Instrumen yang reliabel mengandung arti bahwa instrumen cukup baik sehingga mampu mengungkapkan data yang bisa dipercaya (Suharsimi, 2010: 221-222). Pada penelitian ini untuk mencari realibilitas instrumen digunakan rumus Alpha sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen
 k = banyaknya butir pertanyaan
 $\sum \sigma b^2$ = jumlah varians butir
 σ_t^2 = varians total

Mengukur Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Angket Motivasi Belajar siswa menggunakan skala *Likert* dengan alternatif jawaban dan kriteria penilaian sebagai berikut:

Jawaban	P. Positif	P. Negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-ragu	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Peningkatan Motivasi Belajar siswa akan dianalisis dengan menggunakan *gain score*. Teknik analisis data *gain-score* adalah dengan menghitung nilai *gain* (g) dengan rumus:

$$g = \frac{\% \text{ akhir} - \% \text{ awal}}{100 - \% \text{ awal}}$$

Hake (2012:1)

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus di atas kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kriteria nilai *gain* yang ditunjukkan pada tabel

Nilai g	Kreteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,7 < g < 0,3$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Hake (2012:1)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Penelitian

a. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Tempel. SMK Negeri 1 Tempel berlokasi di Jalan Magelang Km 17 yang tepatnya

beralamat di Jlegongan, Margorejo, Tempel, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta .

b. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2015/2016 dengan jumlah 30 siswa.

c. Deskripsi Waktu Penelitian

Tabel Deskripsi Waktu Penelitian

No	P. Pengembangan	Waktu
1	<i>Analisis</i>	April 2016
2	<i>Design</i>	April 2016
3	<i>Development</i>	Mei 2016
4	<i>Implementation</i>	Mei 2016
5	<i>Evaluation</i>	Februari 2019

Hasil Penelitian

Pengembangan Pembelajaran Berbasis Komik Digital untuk Meningkatkan Motivasi pada Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Harga Pokok Produk.

Langkah pengembangan akan dijabarkan sebagai berikut:

a) Tahap Analisis

Berdasarkan observasi pada tanggal 10 Maret 2016 di SMK N 1 Tempel diperoleh informasi bahwa media yang digunakan guru masih menggunakan media buku panduan.

Saat pembelajaran berlangsung, ada beberapa siswa yang tidak fokus, 30% siswa mengobrol dengan siswa lainnya dan 20% siswa belum memiliki inisiatif untuk mengerjakan latihan soal Akuntansi.

b) Tahap Desain

Pada tahap kedua yaitu merancang konsep dan tampilan Media Pembelajaran Komik Digital. Fungsi komponen Media Pembelajaran Komik Digital dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Memilih materi dalam pelajaran menyusun laporan harga pokok produk untuk dimasukkan ke dalam komik. Dan membuat naskah atau alur cerita dari komik dengan acuan materi yang telah dipilih.
- 2) Penyusunan komik digital dimulai dari pembuatan desain komik manual (menggambar). Untuk menciptakan karakter tanpa plagiat dari pihak mana pun. Kemudian gambar tersebut difoto agar dapat masuk ke proses selanjutnya.
- 3) Proses editing program *Adobe Photoshop CC 2015* dan *Corel Draw X7* untuk membuat halaman opening dari komik

digital, item (tombol) yang ada pada komik digital. Setelah itu masuk kedalam penyusunan halaman media dengan menggunakan *Adobe Flash CC 2015*.

c) Tahap pengembangan

Peneliti memulai tahap pengembangan dengan membuat desain dan item pendukung untuk Media Pembelajaran Komik Digital dan menyusun komik digital melalui *Adobe Flash CC 2015* dan *Corel Draw X7*.

Langkah selanjutnya, produk I divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ini untuk memperoleh data kuantitatif sebagai data primer dan data kualitatif berupa saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media.

Hasil validasi oleh Ahli Materi menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Komik Digital yang dikembangkan berdasarkan aspek pembelajaran, sangat layak untuk diujicobakan sesuai dengan saran sebagai berikut:

- 1) Melengkapi materi yang telah ada.
- 2) Dengan pembelajaran yang disajikan secara menarik,

semoga pembelajar akuntansi semakin mudah dan menyenangkan.

Berikut ini adalah revisi berdasarkan saran dari Ahli Materi:

Berdasarkan saran dari ahli materi dan ahli media kemudian diujicobakan kepada siswa dalam kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan tanggal 25 April 2016 oleh 10 siswa kelas X1 Ak 2. Sebelum uji coba dilakukan, 30 siswa kelas.

d) Tahap Implementasi

Media Pembelajaran Komik Digital yang telah dinyatakan layak oleh Ahli Materi, Ahli Media dan telah diuji coba dalam kelompok kecil kemudian diterapkan di kelas XI Ak 2 SMK N 1 Tempel. Implementasi dalam satu kelas dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2016. Pada tahap ini, 30 siswa. Siswa yang telah mengikuti uji coba kelompok kecil, ikut mendampingi dan mengarahkan kelompoknya selama permainan Media Pembelajaran Komik Digital Akuntansi berlangsung.

e) Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan menggunakan angket Motivasi Belajar siswa setelah implementasi. Peningkatan Motivasi Belajar siswa dapat dilihat dari hasil pengukuran Motivasi Belajar awal dan akhir. Angket menggunakan skala Likert dan berisi 10 butir. Angket telah melalui uji empiris dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar $0,741 > r_{tabel} 0,361$ dengan kriteria reliabilitas instrumen $\geq 0,600$.

Peneliti mengukur peningkatan Motivasi Belajar siswa setelah media diketahui kelayakannya dan diterapkan. Pengukuran peningkatan Motivasi Belajar siswa dilakukan dengan menggunakan *gain score*.

Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital untuk Meningkatkan Motivasi pada Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Harga Pokok Produk.

a) Validasi Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran Komik Digital

Ahli Materi dalam pengembangan media ini adalah Ibu Adeng Pustikaningsih, S.E, M.Si. dosen dari Prodi Akuntansi Fakultas

Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi dilakukan dengan mengisi angket berskala 1-5 yang terdiri dari 20 butir aspek pembelajaran. Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital untuk Meningkatkan Motivasi pada Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Harga Pokok Produk.

1) Validasi Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran Komik Digital Akuntansi

Ahli Materi dalam pengembangan media ini adalah Ibu Adeng Pustikaningsih, S.E, M.Si. dosen dari Prodi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi dilakukan dengan mengisi angket berskala 1-5 yang terdiri dari 20 butir aspek pembelajaran.

. Rekapitulasi Hasil Angket Ahli Materi

Aspek	Skor	Rata-rata	Nilai	Kriteria
Materi	64	4,93	A	Sangat Layak
Visual	32	4,56	A	Sangat Layak

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Berdasarkan tabel di atas mengenai Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif diketahui bahwa rata-rata

skor (X) $4,75 > 4,2$ yang berarti media yang dikembangkan mendapat nilai “A” dinyatakan “ **Sangat Layak** ” untuk dikembangkan.

b) Validasi Ahli Media terhadap Media Pembelajaran Komik Digital

Ahli Media dalam pengembangan media ini adalah Bapak Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd. dosen dari Prodi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi dilakukan dengan 7 butir penilaian pada aspek rekayasa media dan 29 butir penilaian pada aspek komunikasi visual dari Media Pembelajaran Komik Digital Akuntansi yang dikembangkan dengan mengisi angket berskala 1-5. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Media selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 9.

Rekapitulasi Hasil Angket Ahli Media

Aspek	Skor	Rata-rata	Nilai	Kriteria
Rekayasa Media	63	4,21	A	Sangat Layak
Komunikasi Visual	59	4,24	A	Sangat Layak

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Berdasarkan tabel di atas mengenai Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif diketahui bahwa

rata-rata skor (X) $4,225 > 4,2$ yang berarti media yang dikembangkan mendapat nilai “**A**” dinyatakan “**Sangat Layak**”. Berdasarkan perhitungan data pada tabel 15, Pengembangan Media Komik Digital dinyatakan layak untuk diujicobakan.

c) Kelayakan Media oleh Siswa

Rekapitulasi nilai kelayakan media melalui uji coba pada siswa disajikan dalam tabel berikut ini.

Rekapitulasi Nilai Kelayakan Media oleh Siswa

Aspek	Skor	Rata-rata	Nilai	Kriteria
Tampilan	31,233	4,46	A	Sangat Layak
Penyajian Materi	21,9	4,38	A	Sangat Layak
Pendukung Penyajian	13,3	4,43	A	Sangat Layak
Komunikasi dan Visual	17,6	4,4	A	Sangat Layak
Kebermanfaatan	26,7	4,45	A	Sangat Layak

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Berdasarkan tabel di atas mengenai Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif diketahui bahwa rata-rata skor (X) $4,424 > 4,2$ yang berarti media yang dikembangkan mendapat nilai “**A**” dinyatakan “**Sangat Layak**”. Berdasarkan perhitungan data pada tabel,

Pengembangan Media Komik Digital dinyatakan layak untuk diujicobakan.

Rekapitulasi Nilai Motivasi Belajar Siswa

Aspek	Skor	Rata-rata	Nilai	Kriteria
Motivasi Belajar	38,66	4,29	A	Sangat Meningkatkan
Minat Belajar	28,56	4,08	B	Meningkat

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Berdasarkan tabel di atas mengenai Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif diketahui bahwa

rata-rata skor (X) $4,185 < 4,2$ yang berarti media yang dikembangkan mendapat nilai “**B**” dinyatakan “**Meningkat**”. Berdasarkan perhitungan data pada tabel 17, Pengembangan Media Komik Digital dinyatakan layak untuk diujicobakan.

Perbandingan Hasil Validasi

Aspek Kelayakan	Validator			Rata-rata
	Ahli Materi	Ahli Media	Siswa	
Rekayasa Media		4,21	4,423	4,31
Komunikasi Visual	4,56	4,24	4,4	4,4
Pembelajaran	4,93		4,54	4,73
Total Rata-Rata	4,74	4,23	4,45	4,48

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Tabel di atas menunjukkan bahwa setiap aspek kelayakan memiliki rata-rata $\geq 4,2$ dan termasuk dalam kategori Sangat Layak. Rata-rata skor aspek kelayakan secara keseluruhan yaitu $4,48 \geq 4,2$ yaitu Sangat Layak.

d) Peningkatan Motivasi Belajar Siswa setelah Menggunakan Media Pembelajaran Komik Digital

Pengukuran peningkatan Motivasi Belajar siswa dilakukan dengan menggunakan *gain score*.

$$g = \frac{\% r \text{ akhir} - \% r \text{ awal}}{100 - \% r \text{ awal}}$$

$$\frac{84 - 79,4}{100 - 79,4}$$

$$g = 0,22$$

Hasil perhitungan dengan menggunakan *gain score* menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Komik Digital Akuntansi mampu meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X Ak 2 sebesar 0,22. Peningkatan Motivasi Belajar tersebut masuk dalam kategori rendah karena nilai *gain* < 0,3.

PEMBAHASAN

Pengembangan Pembelajaran Berbasis Komik Digital untuk Meningkatkan Motivasi pada Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Harga Pokok Produk Kelas XI SMK Negeri 1 Tempel.

Prosedur penelitian dan pengembangan ini diadaptasi dari aktivitas model *ADDIE Dick and Carey* (1996) dalam Endang Mulyatiningsih (2011: 185-186). Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu: *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, and Evaluations*.

Analysis

Media Pembelajaran Komik Digital Akuntansi dapat menjadi media pembelajaran yang tepat pada standar kompetensi penyusun harga pokok produksi karena dengan adanya media tersebut, siswa dapat lebih memahami materi tentang menyusun laporan harga pokok produksi dan siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan sehingga Motivasi Belajar siswa meningkat.

Design

Tujuan pengembangan media ini adalah sebagai media pembelajaran yang berbasis pada peningkatan motivasi siswa

yang mampu menumbuhkan dan menguatkan motivasi siswa dalam belajar.

Develop

Pada tahap pengembangan ini dilakukan validasi media pembelajaran oleh validator ahli dan validator praktisi. Berikut penjelasan dari masing-masing dosen validator dan validator praktisi:

- 1) Ahli Materi
Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif diketahui bahwa rata-rata skor (X) $4,75 > 4,2$ yang berarti media yang dikembangkan mendapat nilai “**A**” dinyatakan “**Sangat Layak**” untuk dikembangkan.
- 2) Ahli Media
Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif diketahui bahwa rata-rata skor (X) $4,225 > 4,2$ yang berarti media yang dikembangkan mendapat nilai “**A**” dinyatakan “**Sangat Layak**”. Pengembangan Media Komik Digital dinyatakan layak untuk diujicobakan.
- 3) Siswa
Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif diketahui bahwa rata-rata skor (X) $4,185 < 4,2$ yang berarti media yang dikembangkan

mendapat nilai “**B**” dinyatakan “**Layak**”.

Implementation

Dengan menggunakan komik digital dalam materi menyusun laporan harga pokok produk siswa akan membawa suasana senang dan akan berpengaruh pada penyerapan materi dan akan meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga siswa tidak merasa terbebani terhadap materi yang diajarkan. Media komik digital siswa lebih aktif dan memperhatikan ketika penyampaian materi pembelajaran melalui komik digital.

Evaluations

Tujuan utama dari pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Akuntansi adalah untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, Media Pembelajaran Komik Digital Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa walaupun dalam kategori rendah. Berdasarkan hasil penelitian media yang digunakan dapat meningkatkan motivasi belajar, maka Media Komik Digital dinyatakan efektif.

Kelayakan Pembelajaran Berbasis Komik Digital untuk Meningkatkan Motivasi pada Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Harga Pokok Produk.

Hasil menunjukkan bahwa setiap aspek kelayakan memiliki rata-rata $\geq 4,2$ dan termasuk dalam kategori Sangat Layak. Rata-rata skor aspek kelayakan secara keseluruhan yaitu $4,48 \geq 4,2$ yaitu Sangat Layak. Kesimpulannya, Media Pembelajaran Media Komik Digital Akuntansi mendapatkan nilai "A" dengan kategori "**Sangat Layak**".

Berdasarkan validator ahli materi mendapatkan nilai rata-rata skor 4,74 dapat disimpulkan bahwa materi yang akan di terapkan dengan menggunakan Media Komik Digital dinyatakan "**Sangat Layak**" diterapkan untuk media pembelajaran. Sedangkan validator ahli media mendapatkan nilai rata-rata skor 4,23 dapat disimpulkan bahwa Media Komik digital dinyatakan "**Sangat Layak**" untuk diterapkan untuk media pembelajaran.

Berdasarkan media yang telah diterapkan terlihat pengaruh media komik digital terhadap motivasi siswa meningkat serta memperhatikan saat materi kompetensi dasar menyusun laporan harga pokok produk. Dan media

komik digital dapat menjadi alternatif ketika pembelajaran akuntansi.

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan *gain test*

Media Pembelajaran Komik Digital Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa sebesar 0,22. Peningkatan tersebut masuk dalam kategori rendah karena nilai *gain* $< 0,3$. Walaupun ada peningkatan Motivasi Belajar, tetapi secara signifikansi dari peningkatannya tidak terlalu banyak.

Rendahnya peningkatan Motivasi Belajar siswa dikarenakan hasil angket Motivasi Belajar siswa sebelum diterapkan Media Pembelajaran Komik Digital Akuntansi menunjukkan hasil yang tinggi. Data Motivasi Belajar siswa sebelum pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Komik Digital Akuntansi memperoleh rata-rata 79,45% (lampiran 8). Sedangkan data Motivasi Belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Komik Digital Akuntansi memperoleh rata-rata 84% (lampiran 8).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penggunaan model ADDIE pada komik digital menunjukan ada peningkatan motivasi yang diukur dengan menggunakan *gain score* sebesar

0,22, Peningkatan tersebut masuk dalam kategori rendah karena nilai $gain < 0,3$. Pengukuran tingkat kelayakan media menurut ahli materi mendapat rata-rata skor(x) $4,75 > 4,2$ yang berarti media yang dikembangkan mendapat nilai “A” dinyatakan “**Sangat Layak**” untuk dikembangkan, ahli media mendapat rata-rata skor (x) $4,225 > 4,2$ yang berarti media yang dikembangkan mendapat nilai “A” dinyatakan “**Sangat Layak**”, siswa mendapat rata-rata skor(x) $4,185 < 4,2$ yang berarti media yang dikembangkan mendapat nilai “B” dinyatakan “**Layak**”. Berdasarkan media yang telah diterapkan terlihat pengaruh media komik digital terhadap motivasi siswa meningkat serta memperhatikan saat materi kompetensi dasar menyusun laporan harga pokok produk. Dan media komik digital dapat menjadi alternatif ketika pembelajaran akuntansi.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan dan keterbatasan pengembangannya seperti yang telah dijelaskan, Media Pembelajaran Komik Digital Akuntansi sebagai media pembelajaran masih memiliki kekurangan. Saran sebagai berikut:

1. Perlunya peningkatan materi dalam media lebih ditingkatkan lagi. Media

Komik Digital Akuntansi tidak hanya di materi menyusun harga pokok produk, harus dikembangkan lagi ke materi menyusun harga pokok penjualan.

2. Penerapan sebaiknya tidak hanya diujicobakan di satu kelas, tapi harus diujicobakan pada beberapa kelas agar bisa melihat perbedaan motivasi di berbagai kelas.
3. Perbaiki berbagai aspek di media Komik Digital Akuntansi agar terlihat lebih menarik dan meningkatkan motivasi siswa di dalam pembelajaran yang sedang berlangsung.
4. Membuat karakter khusus untuk Media Pembelajaran Komik Digital sehingga media pembelajaran ini dapat diperbanyak dan diperjualbelikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariesto Hadi Sutopo. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Borg. W. R. Dan Gall. M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction(4th)*. New York: Longman.

- (2007). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta
 - (2010). *Paradigma Pendidikan Nasional Abad 21*. Jakarta
 - 2014b. *Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran SMA/MA Komponen Kelayakan Kegerafikaan*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
(bsnpindonesia.org/id/wp-content/uploads/2014/05/04-ASPEK-KEGRAFIKAAN.rar, diakses 13 Maret 2016)
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting dalam Mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Izham Dedy. (2012). *Cara Cepat Belajar Adobe Flash*. IlmuKomputer.org
- Sugiono Dendy. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Depdiknas. (2003). *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Akuntansi*. Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas
- Kesuma Dharma, Cipi Triatna & Johar Permana. (2011). *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung: PT.Remaja Rosda Karya
- Indriana Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Eko Putro Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mediawati Elis. (2011). *Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa* .Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 12 No. 1 April 2011
- Mulyatiningsih Endang. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta : UNY Press.
- Hafiz Ahmad. (2009). *Kenapa Komik Digital*. resume dari materi yang disampaikan pada workshop komik digital pada Indonesia ICT Award 2009 (INAICTA 2009), 29 Juli 2009, di Jakarta Hilton Convention Center.
Diakses 12 Januari 2016
- Hake, Richard. (2012). *Analyzing Change/Gain Scores*. USA: Indiana University.
- Mulyadi, 2005, *Akuntansi Biaya*, edisi 5, Aditya Media.: Yogyakarta.
- Nana Syaodih. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja
- Rosdakarya.
- Hamalik Oemar. (2005). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Romi Satria Wahono. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran,*

diakses dari
<http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dankriteria-penilaian-media-pembelajaran/>,
pada 14 Febuari 2016

Sadiman,dkk. (2012). *Media Pendidikan.*
Jakarta: Raja Grasindo Persada.

Samyirin. (2011). *Pengantar Akuntansi.*
Jakarta: PT. Raja Grafindo
Persada.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.*
Bandung:
Alfabeta.

Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan.* Yogyakarta : UNY
Press

Sagala Syaiful. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran.* Bandung:
Alfabeta.

Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003
tentang Sistem Pendidikan
Nasional Pasal 2, ayat 1