

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK KOMIK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR AKUNTANSI

DEVELOPING COMICS AS LEARNING MEDIA TO IMPROVE THE LEARNING MOTIVATION IN ACCOUNTING

Oleh: **Ade Prahmadia Fuad**

Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
prahmadia@gmail.com

Siswanto

Staf Pengajar Jurusan P. Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan Media Pembelajaran Berbentuk Komik, 2) Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyudan Tahun Ajaran 2015/2016. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang diadaptasi dari Thiagarajan (1974) model 4D. Teknik pengambilan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan angket/kuesioner. Hasil penelitian ini adalah: 1) Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik yaitu; penilaian kelayakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik oleh 3 Ahli Materi, 3 Ahli Media dan 1 Guru Akuntansi memperoleh rata-rata skor 3,37 termasuk kategori sangat baik. Tahap uji coba terbatas kepada 8 Siswa Kelas X Akuntansi memperoleh rata-rata skor 3,41 termasuk kategori sangat baik dan Motivasi Belajar Akuntansinya meningkat 6,72% dari 69,06% menjadi 75,78%, 2) Peningkatan Motivasi Belajar Akuntansi sesudah penggunaan Media Pembelajaran Berbentuk Komik diperoleh peningkatan sebesar 6,79% dari 71,64% menjadi 78,43%, kesimpulannya adalah Media Pembelajaran Berbentuk Komik dapat meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyudan Tahun Ajaran 2015/2016.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik, Motivasi Belajar Akuntansi.

Abstract

This study aimed to: 1) develop comics as learning media, 2) improve the learning motivation in Accounting among Grade X students of SMK Muhammadiyah 2 Moyudan in the 2015/2016 academic year. This was a research and development (R&D) study adapted from the 4D model by Thiagarajan (1974). The data in the study were collected through observations, interviews, and questionnaires. The results of the study were as follows. 1) The development of comics as learning media, i.e: the development stage, in which the comics as learning media were assessed in terms of the appropriateness by 3 materials experts, 3 media experts, and 1 accounting teacher; in the appropriateness assessment, the learning media attained a mean score of 3.37, which was very good; in the limited tryout involving 8 students of Grade X of Accounting the mean score was 3.41, which was very good, and the learning motivation in accounting improved by 6.72% from 69.06% to 75.78%; 2) The improvement of the learning motivation in accounting was 6.79%, from 71.64% to 78.43% so that the conclusion was that the application of comics as learning media was capable of improving the learning motivation in Accounting among Grade X students of SMK Muhammadiyah 2 Moyudan in the 2015/2016 academic year.

Keywords: Comics as Learning Media, Learning Motivation in Accounting

PENDAHULUAN

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi berbagai segi kehidupan manusia, salah satunya adalah di bidang pendidikan. Pendidikan merupakan hal manusiawi dan usaha sadar yang berhubungan dengan peserta didik, pendidik, interaksi pendidikan, serta lingkungan dan sarana prasarana pendidikan (Dwi Siswoyo, 2011: 61). Oleh karena itu, setiap unsur pendidikan yang berhubungan dengan peserta didik, pendidik, interaksi pendidik serta lingkungan dan sarana prasarana pendidikan harus diperhatikan agar tujuan dari pendidikan tercapai.

Proses pembelajaran Akuntansi di SMK kebanyakan masih menggunakan media pembelajaran yang terbatas. Pada sekolah yang sudah memiliki fasilitas yang mendukung pemakaian media pembelajaran, permasalahan yang ditemukan adalah media pembelajaran yang tampilannya kurang menarik sehingga Motivasi Belajar Akuntansi pada siswa rendah.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan diketahui bahwa siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas Motivasi Belajar Akuntansinya rendah. Hal ini disebabkan karena materi yang disampaikan kurang menarik, karena

Guru Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan menyampaikan materi dengan metode ceramah dan latihan soal. Dalam kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa perlu penjelasan yang khusus dan memerlukan ilustrasi tidak hanya dengan menggunakan metode ceramah saja. Kurangnya Motivasi Belajar Akuntansi pada siswa dalam belajar juga dipengaruhi dengan bahan ajar yang disusun dengan bahasa yang kaku, kurang menampilkan media visual. Akibatnya siswa kesulitan dalam memahami materi dan rendahnya Motivasi Belajar Akuntansi pada siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Melalui wawancara langsung kepada beberapa siswa, siswa lebih menyukai belajar dengan menggunakan bahan ajar yang menunjukkan visual, bahasa tidak baku dan sederhana dalam penyampaian. Siswa cenderung tertarik membaca cerita bergambar dibanding buku pelajaran, karena cerita bergambar memiliki alur cerita yang runtut dan teratur memudahkannya untuk diingat kembali. Sesuai dengan kondisi siswa yang ada, dari sinilah muncul gagasan untuk menggabungkan antara daya tarik cerita bergambar, diantaranya penampilan yang menarik, alurnya runtut dan mudah dipahami. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi siswa akan tercapainya tujuan dalam pembelajaran tersebut.

Media Pembelajaran Berbentuk Komik memiliki banyak keunggulan bila dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Menurut Daryanto (2010: 28) kelebihan komik adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Secara empirik siswa lebih cenderung menyukai buku yang bergambar, berwarna dan divisualisasikan dalam bentuk realitis maupun kartun.

Kenyataan di lapangan mendorong peneliti untuk memberikan sebuah solusi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam belajar Akuntansi. Media Pembelajaran Berbentuk Komik diharapkan mampu mendukung proses pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk memahami materi pada proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian dan pengembangan dengan tema “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi pada kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyudan Tahun Ajaran 2015/2016”

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan. Penelitian dan

pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012: 407). Dalam penelitian ini menggunakan Model 4D (*Define, Design, Development and Dissemination*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974).

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan yang berada di Jalan Ngentak, Sumberagung, Moyudan, Sleman, Yogyakarta. Penelitian dilakukan dari bulan Desember 2015 – Februari 2016.

Subjek penelitian ini adalah Ahli Materi, Ahli Media, Guru Akuntansi dan Siswa Kelas X Akuntansi yang berjumlah 16 siswa di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan. Objek dalam penelitian ini adalah Motivasi Belajar Akuntansi pada kompetensi dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan 4D, yang terdiri dari empat tahapan yang meliputi tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap penyebaran (*dissemination*).

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket/kuesioner. Instrumen

penelitian angket diisi oleh Ahli Materi, Ahli Media, Praktisi Pembelajaran dan Siswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Analisis data kualitatif dari hasil observasi dan wawancara terhadap Guru dan Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan dalam pelaksanaan pembelajaran digunakan sebagai pedoman dalam me-ngembangkan Media Pembelajaran Berbentuk Komik.
- b. Analisis data kuantitatif dari hasil angket penilaian Media Pembelajaran Ber-bentuk Komik oleh Ahli Materi, Ahli Media dan Guru Akuntansi diperoleh data kuantitatif. Konversi empat skala menggunakan acuan Djemari Mardapi (2008: 123) yaitu dengan cara menghitung rata-rata skor tiap indikator terlebih dahulu menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

X = Skor rata-rata

$\sum X$ = Jumlah skor

n = Jumlah penilai

- c. Analisis data peningkatan Motivasi Belajar Akuntansi dilakukan dengan langkah sebagai berikut:
 - 1) Data kuantitatif skor angket Motivasi Belajar Akuntansi dianalisis dengan acuan tabel konversi nilai.
 - 2) Menghitung skor dari motivasi siswa setiap aspek dengan rumus:

$$\% \text{ Skor motivasi belajar} = \frac{\text{Skor Motivasi Belajar Akuntansi}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sumber: Sugiyono, 2015: 135)

Motivasi Belajar Akuntansi dikatakan mengalami peningkatan ketika skor motivasi belajar akhir lebih besar dari skor motivasi belajar awal. Selanjutnya dilakukan uji beda terhadap peningkatan skor Motivasi Belajar Akuntansi meng-gunakan Uji t berpasangan. Nilai t hitung dicocokkan dengan t tabel pada taraf signifikan 5%. Apabila t hitung lebih besar dari t tabel maka terdapat perbedaan secara signifikan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan produk ini merupakan adaptasi dan modifikasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) yaitu:

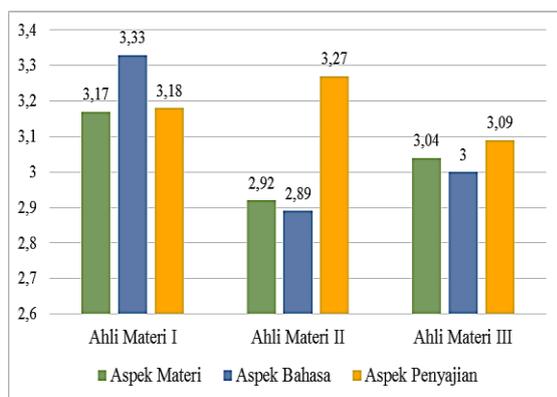
1. Tahap pendefinisian, berdasarkan observasi dan wawancara siswa membutuhkan media yang memudahkan siswa dalam memahami materi Me-nyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa disertai dengan gambar dan ilustrasi.
2. Tahap Perancangan meliputi; media pembelajaran yang dikembangkan, penyajian Media Pembelajaran Berbentuk Komik, pembuatan Media Pembelajaran Berbentuk Komik,

3. Tahap Pengembangan meliputi; pe-nilai-an kelayakan Komik dan uji coba terbatas; penilaian kelakayakan komik meliputi:

a. Kelayakan Media Pembelajaran Berbentuk komik oleh Ahli

Penilaian kelayakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik dilakukan oleh 3 Ahli Materi, 3 Ahli Media, Dan 1 Guru Akuntansi. Penilaian Ahli terhadap Media Pembelajaran Berbentuk Komik bertujuan mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi.

1) Penilaian 3 Ahli Materi yang mendapatkan rata-rata skor 3,10 dengan kategori Sangat Baik.

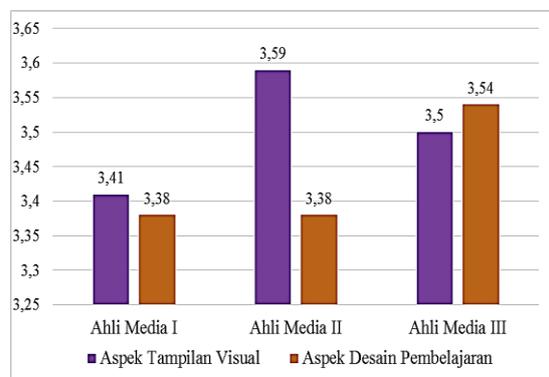


Gambar 1. Bagan Diagram Batang Hasil Penilaian Ahli Materi

Kelayakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik ditinjau dari tiga aspek yaitu aspek materi, aspek bahasa dan aspek penyajian, nilai tertinggi yaitu pada aspek

penyajian yang mendapat rata-rata skor sebesar 3,18 sedangkan aspek bahasa yaitu 3,07 dan aspek materi mendapat rata-rata skor 3,04. Ketiga aspek tersebut termasuk kategori Sangat Baik. Dengan demikian Media Pembelajaran Berbentuk Komik pada kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa ini layak digunakan sebagai media pembelajaran Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.

2) Penilaian 3 Ahli Media yang mendapatkan rata-rata skor 3,47 dengan kategori Sangat Baik.

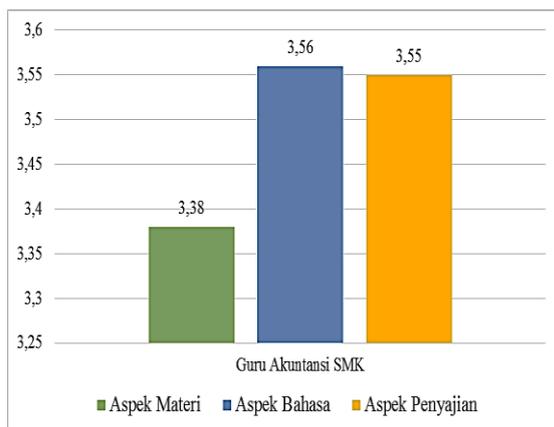


Gambar 2. Bagan Diagram Batang Hasil Penilaian Ahli Media

Kelayakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik ditinjau dari dua aspek yaitu aspek tampilan visual dan aspek desain pembelajaran. Untuk aspek tampilan visual mendapat rata-rata skor yaitu 3,5. Aspek desain pembelajaran, mendapat rata-rata

skor yaitu 3,44. kedua aspek tersebut termasuk kategori Sangat Baik untuk kelayakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik. Dengan demikian Media Pembelajaran Berbentuk Komik pada kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa ini layak digunakan sebagai media pembelajaran Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.

- 3) Penilaian Guru Akuntansi yang mendapatkan rata-rata skor 3,5 dengan kategori Sangat Baik.



Gambar 3. Bagan Diagram Batang Hasil Penilaian Guru Akuntansi

- b. Revisi dan *Finishing* Media Pembelajaran Berbentuk Komik

Tahap selanjutnya dari pengembangan yaitu revisi produk sesuai saran para Ahli yaitu:

- a) Revisi Ahli Materi yaitu pada halaman 11, dialog percakapan dan isi materi tidak tepat, kemudian saran Ahli Materi ditambahkan pengertian Laporan Keuangan

Perusahaan Jasa, penambahan materi arti penting atau manfaat pada setiap laporan keuangan. Tindak lanjut dengan menambahkan arti penting atau manfaat setiap setiap Laporan Keuangan

- b) Revisi Ahli Media yaitu Pada bagian Sampul atau *Cover*, pada bagian nama penulis sebaiknya tidak perlu menggunakan kotak *background*. Tidak ada tujuan spesifik untuk kalangan siapa Media Pembelajaran Komik ini ditujukan maka tindak lanjutnya memberi tulisan “Untuk SMK” kemudian gambar/symbol timbangan hukum pada sampul tidak tepat karena tidak sesuai dengan tema Akuntansi oleh karena itu gambar/symbol timbangan hukum dihapus. Selanjutnya pada warna pakaian tokoh pada sampul tidak konsisten dengan isi Media Pembelajaran Berbentuk Komik maka tindak lanjutnya warna pakaian tokoh disesuaikan dengan isi Media Pembelajaran Berbentuk Komik.



Gambar 4. Tampilan Sampul Sebelum Dan Sesudah Revisi



Gambar 5. Tampilan Background Sebelum Dan Sesudah Revisi



Gambar 6. Tampilan Gambar dan Dialog Sebelum Revisi



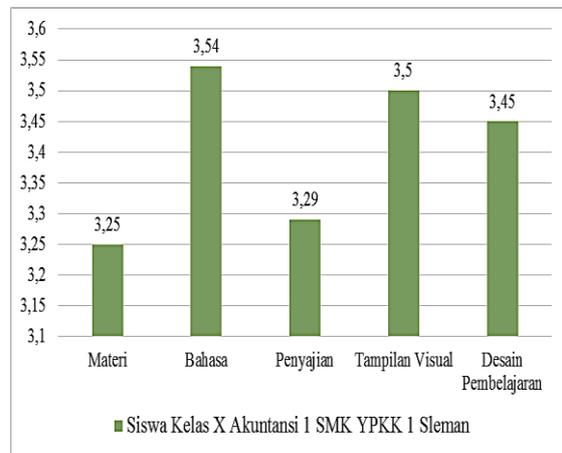
Gambar 7. Tampilan Gambar dan Dialog Sesudah Revisi

c. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan kepada kelompok kecil berjumlah 8 Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMK YPKK 1 Sleman. Uji coba terbatas dilakukan untuk menentukan kelayakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik dalam

meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan. 3).

Pendapat siswa terhadap lembar penilaian media berfungsi untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik berdasarkan aspek materi, aspek bahasa, aspek penyajian, aspek tampilan dan aspek desain pembelajaran.



Gambar 8. Bagan Diagram Batang Hasil Penilaian oleh Siswa

Berdasarkan penilaian siswa tersebut dapat diketahui bahwa secara keseluruhan bahwa Media Pembelajaran Berbentuk Komik memperoleh rata-rata skor 3,41 dengan kategori Sangat Baik.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMK YPKK 1 Sleman

Indikator	Sebelum		Sesudah		Peningkatan (%)
	Jumlah	%	Jumlah	%	
Adanya hasrat dan keinginan berhasil	120	75	126	78,75	3,75
Adanya dorongan dan kebutuhan belajar	70	72,91	76	79,16	6,25
Adanya harapan dan cita-cita masa depan	80	62,50	89	69,53	7,03
Tingkat perhatian siswa terhadap pelajaran	84	65,52	91	71,09	5,57
Tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuannya dalam pembelajaran	88	68,75	103	80,46	11,71
Jumlah	442	69,06	485	75,78	6,72

Berdasarkan pengukuran Motivasi Belajar Akuntansi sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran Ber-

bentuk Komik dapat meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi pada siswa dengan peningkatan 6,72% dari 69,06% menjadi 75,78%. Pada uji beda dengan uji t berpasangan diperoleh t_{hitung} sebesar -8,600 dengan $sig(p) = 0,000$. Karena $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ (2,365) dan $p < 0,05$, berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik. Kesimpulannya adalah pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik dapat meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi. Berdasarkan pernyataan tersebut Media Pembelajaran Berbentuk Komik layak digunakan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi pada Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.

4. Tahap Penyebaran, Pada tahap ini dilakukan *validation testing, packaging, diffusion and adoption*. Produk yang sudah melalui tahap penilaian kelayakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik dan dinyatakan layak kemudian diimplementasikan pada Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.

a. *validation testing*

Pada tahap *validation testing*, produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya. Pada saat implementasi

dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan yaitu meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi. Data Motivasi Belajar Akuntansi sebelum menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik diambil pada saat pembelajaran Akuntansi belum dimulai pada hari Sabtu tanggal 13 Februari 2016. Hasil kelayakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik oleh para Ahli dijadikan untuk pengukur Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi Muhammadiyah 2 Moyudan. Pada Tabel 2 dapat dilihat bahwa Motivasi Belajar Akuntansi siswa meningkat pada setiap indikatornya sesudah menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan

Indikator	Sebelum		Sesudah		Peningkatan (%)
	Jumlah	%	Jumlah	%	
Adanya hasrat dan keinginan berhasil	233	72,81	259	79,37	6,56
Adanya dorongan dan kebutuhan	152	79,16	162	80,2	1,04

an belajar	Sebelum		Sesudah		Peningkatan (%)
	Jumlah	%	Jumlah	%	
Adanya harapan dan cita-cita masa depan	166	64,84	192	72	7,16
Tingkat perhatian siswa terhadap pelajaran	177	69,14	204	75,78	6,64
Tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuannya dalam pembelajaran	189	73,82	222	85,15	11,33
Jumlah	917	71,64	1004	78,43	6,79

Berdasarkan pengukuran Motivasi Belajar Akuntansi sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Ber-bentuk Komik meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi siswa dengan peningkatan 6,79% dari 71,64% menjadi 78,43%. Indikator yang memiliki peningkatan motivasi tertinggi adalah indikator ke 5 yaitu “Tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuannya dalam pembelajaran” dengan peningkatan sebesar 11,33%. Urutan kedua di tempati oleh indikator ke 3 yaitu “Adanya harapan dan cita-cita masa depan” dengan peningkatan sebesar 7,16%. Pada urutan ketiga adalah

indikator ke 4 yaitu “Tingkat perhatian siswa terhadap pelajaran” dengan peningkatan sebesar 6,64%, diurutkan ke empat adalah indikator ke 1 yaitu “Adanya hasrat dan keinginan berhasil” dengan peningkatan 6,56% dan indikator yang memiliki peningkatan paling rendah yaitu indikator ke 2 yaitu “Adanya dorongan dan kebutuhan belajar” dengan peningkatan 1,04%. Berdasarkan rekapitulasi skor Motivasi belajar siswa, hal ini menunjukkan pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik dapat meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.

Berikut ini adalah total skor Motivasi Belajar Akuntansi setiap siswa sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran Berbentuk Komik beserta hasil uji t berpasangan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Total Skor Motivasi Belajar Akuntansi

No.	Sebelum	Sesudah
1	53	58
2	58	65
3	52	58
4	57	61
5	59	66
6	59	65
7	57	63
8	58	62

9	57	62
10	56	61
11	60	64
12	59	65
13	60	66
14	56	65
15	58	62
16	58	62
Total	917	1004

Tabel 4. Hasil Olah Data Uji t Berpasangan

Mean		Co	Si	t	Sig.
Sebelum	Sesudah				
57.31	62.81	.832	0,000	-15,556	0,000

Hasil olah data Uji t berpasangan menunjukkan hasil perhitungan rata-rata skor total Motivasi Belajar Akuntansi awal adalah sebesar 57,31 sedangkan Motivasi Belajar Akuntansi akhir diperoleh skor 62,81. Hal ini menunjukkan bahwa korelasi kuat antara dua variabel adalah 0,832 dengan sig 0,000 dan diperoleh t_{hitung} sebesar -15,556 dengan sig (p) = 0,000. Karena $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ (2,131) dan $p < 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara skor Motivasi Belajar Akuntansi sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik. Kesimpulannya adalah pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik dapat meningkatkan Motivasi Belajar

Akuntansi pada kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan Tahun Ajaran 2015/2016.

b. *Packaging* (pengemasan), diffusion and adoption

Tahap ini dilakukan supaya produk dapat dimanfaatkan oleh orang lain. Pengemasan model pembelajaran dapat dilakukan dengan mencetak buku media pembelajaran. Setelah buku dicetak, buku tersebut disebarluaskan supaya dapat diserap atau dipahami orang lain dan digunakan (diadopsi) pada kelas mereka.

Pada konteks pengembangan, tahap dissemination dilakukan dengan cara sosialisasi bahan ajar melalui pendistribusian dalam jumlah terbatas kepada guru dan siswa. Pendistribusian ini di-maksudkan untuk memperoleh respon, umpan balik terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Apabila respon sasaran pengguna bahan ajar sudah baik maka baru dilakukan pencetakan dalam jumlah banyak dan pemasaran supaya bahan ajar itu digunakan oleh sasaran yang lebih luas. Tetapi pada tahap ini karena keterbatasan keuangan peneliti, produk hanya di-sebarkan kepada Guru Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan, Siswa kelas X Akuntansi

SMK Muhammadiyah 2 Moyudan dan Perpustakaan SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.

Hasil penelitian pengembangan ini sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh Martini Jamaris (2013: 179) bahwa motivasi merupakan faktor yang penting dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran. Menurut Azhar Arsyad (2011: 26-27) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi siswa, dan kemandirian belajar siswa.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 69), Media Pembelajaran Berbentuk Komik dalam proses pembelajaran men-ciptakan motivasi belajar siswa dan mengefektifkan proses pembelajaran. Hal ini terbukti dengan meningkatnya Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan setelah menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik pada kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyudan dilakukan dengan mengikuti prosedur pengembangan menurut Thiagarajan (1974) yang meliputi 4 tahap pengembangan yaitu; 1) tahap pen- definisian, meliputi kegiatan analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, analisis materi, serta merumuskan tujuan, 2) tahap perancangan, meliputi memilih media pembelajaran yang akan dikembangkan, merancang pe-nyajian Media Pembelajaran Ber-bentuk Komik dan pembuatan Media Pembelajaran Berbentuk Komik, 3) tahap pengembangan meliputi pe-nilai- an Media Pembelajaran Berbentuk Komik oleh 3 Ahli Materi, 3 Ahli Media dan 1 Guru Akuntansi pada pe-nilai- an Media Pembelajaran Berbentuk Komik oleh para Ahli memperoleh rata-rata skor 3,37 menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Berbentuk Komik layak untuk digunakan dalam meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba

terbatas pada kelompok kecil yang dilakukan kepada 8 Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMK YPKK 1 Sleman hasil uji terbatas memperoleh rata-rata skor 3,41 untuk penilaian Media Pembelajaran Ber-bentuk Komik dan Motivasi Belajar Akuntansi meningkat sebesar 6,72% dari 69,06% menjadi 75,78% dan hasil uji beda menggunakan uji t berpasangan dinyatakan pengukuran yang signifikan maka menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Berbentuk Komik layak digunakan untuk me-ningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan, 4) tahap penyebaran meliputi validation testing atau implementasi produk pada sasaran sesungguhnya dalam pengukuran Motivasi Belajar Akuntansi yaitu Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan, kemudian dilakukan penyebaran terbatas kepada Guru Akuntansi, Siswa Kelas X Akuntansi dan Perpustakaan SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.

- b. Media Pembelajaran Berbentuk Komik dapat meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan sebesar 6,79%. Motivasi Belajar Akuntansi Awal diperoleh skor 71,64% sedangkan Motivasi Belajar Akuntansi

Akhir sebesar 78,43%. Dilakukan uji beda menggunakan hasil uji t berpasangan menunjukkan pengukuran yang signifikan. sehingga kesimpulannya adalah dengan menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik dapat meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi pada kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyudan Tahun Ajaran 2015/2016.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan dan keterbatasan pengembangannya seperti yang telah dijelaskan, menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik masih memiliki banyak kelemahan. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

- 1) Pihak sekolah memfasilitasi para pendidik untuk mengikuti pelatihan pengembangan media pembelajaran guna memperluas wawasannya.
- 2) Pihak sekolah diharapkan meningkatkan fasilitas media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut lagi untuk memperoleh data, masukan

dan saran yang lebih banyak lagi agar menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik yang dikembangkan lebih maksimal, serta perlu melakukan uji coba terhadap soal latihan yang terdapat dalam media agar dapat diketahui kualitas soal tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arysad. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja grafindo Persada.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djemari Mardapi. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia Press.
- Dwi Siswoyo. (2011). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta; UNY Press.
- Martini Jamaris. (2013). *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Ghalia Indonesia: Bogor.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit C.V. Sinar Baru.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, S, Semmel, D.S, Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teacher of Exceotional Children*. United State: University of Minnesota.