

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK FOTO UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA**

### ***COMIC PHOTO AS THE LEARNING MEDIA DEVELOPMENT TO INCREASE THE LEARNING MOTIVATION***

Oleh: **Deashara Ayrien Hayuwari**

Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Ririndea13@gmail.com

**Diana Rahmawati**

Staf Pengajar Jurusan P. Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Komik Foto sebagai Media Pembelajaran pada materi Aktiva Tetap bagi Siswa Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Godean tahun ajaran 2015/2016; mengetahui kelayakan media pembelajaran akuntansi komik foto sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi (guru dan siswa); serta mengetahui peningkatan Motivasi Belajar siswa setelah pengembangan Komik Foto pada materi Aktiva Tetap. Penelitian pengembangan ini menggunakan tahapan *Research and Development* (R&D) yang mengadaptasi model ADDIE Tingkat kelayakan Media Pembelajaran Komik Foto berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh rata-rata 3,8 termasuk dalam kategori Sangat Layak 2) Ahli Media diperoleh rata-rata 3,37 termasuk dalam kategori Sangat Layak 3) Praktisi pembelajaran akuntansi (guru) diperoleh rata-rata 3,3 termasuk dalam kategori Sangat Layak dan penilaian (siswa) 3,15 termasuk dalam kategori Sangat Layak. Media Pembelajaran Komik Foto dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas XI Ak 2 SMK Negeri 1 Godean sebesar 0,42 yang termasuk dalam kategori sedang.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Akuntansi, Komik Foto, Motivasi Belajar Siswa, ADDIE

#### **Abstract**

*The aims of this research are to develop Comic Photo as the Learning Media in the subject of Fixed Assets for the XI Class' Students of Accounting in SMKN 1 Godean Academic Year 2015/2016; to know the feasibility of Comic Photo as the learning media according to the assessments from the material expert, the media expert, and the practitioners in the field of Accounting study (teacher and students); and to identify to increase of the students' Learning Motivation after developing Comic Photo in the subject of Fixed Assets. This developing research uses the Research and Development (R&D) step which adapts the ADDIE model. the feasibility level of Photo Comic Learning Media based on the assessment of 1) The Material Expert: 3.8 means Very Feasible, 2) The Media Expert: 3.37 means Very Feasible, 3) The practitioners in the field of Accounting study, from teacher: 3.3 means Very Feasible and from students: 3.15 means Very Feasible. Comic Photo Learning Media can improve the Learning Media of XI Accounting 2 Class Students in SMKN 1 Godean, in the value of 0.42 which is included in the category of moderate.*

*Keywords: Accounting Learning Media, Comic Photo, Students Learning Motivation, ADD*

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari waktu ke waktu berkembang sangat pesat. Hal ini harus didukung dengan adanya peningkatan dalam pelaksanaan pendidikan, baik pendidikan non formal (masyarakat), pendidikan formal (sekolah) maupun pendidikan informal (keluarga). Terutama pada pendidikan formal yang memberikan kontribusi cukup besar kepada seseorang dalam kemampuan akademis, sehingga harus diupaya peningkatan baik kualitas maupun kuantitas pendidikannya.

Dewasa ini sering ditemukan proses pembelajaran di sekolah hanya menempatkan peserta didik sebagai objek yang selalu diberikan beragam materi dengan jumlah yang sangat banyak. Oleh karena itu banyak materi yang kurang dipahami dan cenderung siswa menghafalkan materi tersebut. Dalam penyampaiannya, guru juga sering menggunakan metode ceramah sehingga dapat mengakibatkan siswa mengalami kebosanan dan akan berdampak pada motivasi siswa yang menurun. Guru pada umumnya kurang dapat memanfaatkan media yang sudah tersedia.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti motivasi siswa SMK Negeri 1 Godean masih kurang, karena di dalam kegiatan belajar mengajar yang masih menggunakan media konvensional, sehingga motivasi belajar siswa untuk mengikuti

proses pembelajaran masih rendah. Hal tersebut terjadi karena alat atau media pembelajaran yang digunakan kurang menarik, yaitu hanya menggunakan media visual seperti papan tulis dan buku paket.

Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran terutama dalam penggunaan media ini mengakibatkan motivasi belajar siswa menjadi kurang. Motivasi menurut Sugihartono,dkk (2012:20) merupakan suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang memberi arah dan ketahanan pada tingkah laku tersebut. Menurut Sardiman (2011: 75), motivasi belajar dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan belajar yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Dua faktor dasar yang mempengaruhi rendahnya motivasi belajar siswa yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor penyebab hambatan yang timbul dari diri siswa sendiri, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari lingkungan di luar individu. Untuk mengatasi rendahnya motivasi siswa, guru memerlukan solusi yang disesuaikan dengan faktor internal maupun eksternal. Untuk itu perlu dilakukan usaha untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, agar

proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien serta dapat mencapai tujuan yang dikehendaki. Kemajuan teknologi yang berkembang pesat dalam dunia pendidikan sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar dapat terlaksana secara efektif dan efisien. Adanya perkembangan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan seharusnya memberikan kemudahan terhadap proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran terjadi penyampaian informasi, dimana dalam penyampaian informasi tersebut dapat menggunakan media. Media pembelajaran ini digunakan sebagai sarana pendukung untuk menyampaikan materi pembelajaran di dalam kegiatan belajar mengajar. Karena dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat pada proses pembelajaran dan penyampaian pesan pada penyampaian materi pembelajaran akan dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Maka dari itu pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan itu diperlukan, karena motivasi belajar siswa merupakan salah satu indikasi dari tersampainya informasi serta berhasilnya tujuan pembelajaran. Media adalah alat (sarana) komunikasi. “Media pendidikan adalah alat dan bahan yang digunakan dalam

proses pengajaran atau pembelajaran” (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008: 892). Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras. Media pembelajaran yang dapat digunakan saat ini seperti media teks, video, dan audio kemudian dengan adanya kemajuan teknologi maka berkembang lagi menjadi grafis, foto, dan animasi. Media yang berkembang saat ini digabungkan menjadi satu kesatuan yang akan menghasilkan informasi dan animasi yang dapat membangkitkan motivasi dalam penerimaannya. Salah satu contoh media pembelajaran gabungan adalah media pembelajaran komik foto.

Komik adalah sebuah media yang menyampaikan cerita dengan visualisasi atau ilustrasi gambar yang terdiri dari urutan-urutan tertentu, dan tokoh yang memiliki karakter dalam sebuah rangkaian cerita yang memberikan unsur hiburan dalam penyampaiannya. Media pembelajaran komik foto merupakan salah satu inovasi media pembelajaran akuntansi. Media komik foto ini berbentuk buku komik yang berisi foto-foto ekspresi wajah yang menggambarkan suatu dialog. Komik foto ini dipersiapkan khusus dengan memperhatikan sisi edukatif dan entertaining. Komik foto memberikan unsur kognitif berupa pemahaman materi melalui alur cerita dan pesan moral sebagai tambahan karakter bagi

siswa. Pemilihan pengembangan media komik foto ini merupakan salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media komik foto ini diharapkan dapat membangkitkan keinginan dan minat baru pada siswa karena, tak jarang siswa lebih tertarik untuk membaca komik daripada membaca buku pelajaran. Pengembangan komik foto sebagai media pembelajaran ini juga diharapkan dapat mempermudah siswa untuk memahami konsep-konsep dasar yang dibutuhkan dalam mempelajari akuntansi, mengurangi kejenuhan siswa pada media pembelajaran akuntansi yang kurang variatif dan mendukung siswa untuk belajar secara mandiri.

Suatu media yang baik harus memenuhi berbagai persyaratan baik dari segi penampilan, isi, kemudahan dalam penggunaannya serta mampu membuat siswa menjadi lebih mudah dalam memahami konsep materi dan memiliki motivasi yang lebih dalam belajar. Maka, dalam pengembangan media pembelajaran komik foto ini memilih Mata Pelajaran Produktif Akuntansi pada materi Aktiva Tetap untuk dipelajari siswa secara lebih mendalam. Materi-materi tersebut disesuaikan dengan silabus yang digunakan di SMK Negeri 1 Godean. Aktiva tetap (*fixed asset*) adalah asset yang bersifat jangka panjang atau secara relatif memiliki sifat permanen serta dapat digunakan dalam jangka panjang

(Warren 2012: 2). Media pembelajaran komik foto ini sesuai untuk diterapkan pada materi aktiva tetap, karena materi aktiva tetap ini berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari dan merupakan bagian terpenting dalam suatu perusahaan. Selain itu komik foto ini dipilih karena belum adanya pengembangan media komik foto di SMK Negeri 1 Godean. Peneliti berharap, dengan adanya pengembangan media pembelajaran komik foto khususnya pada materi aktiva tetap ini dapat menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan serta dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi aktiva tetap sehingga siswa termotivasi untuk belajar baik di dalam kelas maupun secara mandiri.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian berupa penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) model ADDIE (Endang Mulyatiningsih. 2013:200).

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Tempat penelitian adalah SMK Negeri 1 Godean yang berada di Kowanan, Sidoagung, Godean, Sleman, Yogyakarta. Waktu pelaksanaan penelitian pada bulan Januari 2016 sampai dengan bulan Maret 2016.

### Target/Subjek Penelitian

Subyek penelitian adalah seluruh Siswa Kelas XI Ak 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2015/2016 yang berjumlah 32 siswa, sedangkan objek penelitiannya adalah media pembelajaran Komik Foto.

### Prosedur

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi (*analysis*) analisis, (*design*) desain, (*development*) pengembangan, (*implementation*) implementasi, dan (*evaluation*) evaluasi. Berikut ini adalah tahap pengembangan media pembelajaran Komik Foto menggunakan model ADDIE:

- a. Tahap Analysis
- b. Tahap *Design*
- c. Tahap *Development*
- d. Tahap *Implementation*
- e. Tahap *Evaluation*

### Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket. Instrumen penelitian angket diisi oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi (guru dan siswa).

### Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kualitatif dan

kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, dan guru akuntansi yang dihimpun untuk memperbaiki Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Film Dokumenter ini. Data kuantitatif yang dianalisis berasal dari:

- a. Analisis Data Kuantitatif Penilaian Media Mengacu pada konversi empat skala 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

- b. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dapat Diketahui Dengan *Gain Score*. *Gain score* disebut juga dengan peningkatan atau perbedaan skor yang merupakan selisih antara skor angket awal dan skor angket akhir. Hasil dari analisis data *gain score* menunjukkan pencapaian peningkatan motivasi siswa. Dengan demikian hasil perhitungan *gain score* dapat mengetahui keefektifan hasil pengembangan film dokumenter terhadap pembelajaran. Perhitungan dapat dilakukan dengan cara :

*Gain Score* =

$$\frac{\text{skor angket akhir} - \text{skor angket awal}}{\text{skor maksimum} - \text{skor angket awal}}$$

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan produk ini merupakan adaptasi dan dimodifikasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE. Penelitian meliputi lima tahap yaitu:

### 1. Tahap Analisis

Berdasarkan hasil wawancara tersebut peneliti dapat melakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis tujuan pembelajaran. Berikut ini adalah hasil dari tahap analisis:

#### a. Analisis kurikulum

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis berdasarkan kurikulum yang berlaku di SMK Negeri 1 Godean yaitu KTSP. Isi materi dalam media pembelajaran komik foto ini mengarahkan siswa untuk lebih aktif dan membantu siswa dalam memvisualisasikan materi pelajaran sehingga mudah dalam memahami konsep.

#### b. Analisis kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, diketahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik agar siswa tidak merasa bosan sehingga motivasi belajar akuntansi siswa dapat meningkat.

#### c. Analisis tujuan pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi di kelas XI Ak 2 SMK Negeri 1 Godean, jumlah siswa yang hadir 32 orang. Saat pembelajaran berlangsung terdapat siswa yang tiduran, mengobrol, dan tidak memiliki inisiatif untuk mengerjakan soal latihan. Guru yang mengajar belum menggunakan media pembelajaran yang tersedia secara optimal.

Motivasi belajar sangat dibutuhkan siswa dalam belajar. Salah satu yang mempengaruhi motivasi belajar siswa yaitu penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan membuat siswa lebih mudah untuk memahami materi yang dipelajari. Komik foto dapat menjadi alternatif media pembelajaran karena menarik untuk dibaca.

Pengembangan media Komik Foto diharapkan dapat memenuhi kebutuhan siswa SMK Negeri 1 Godean yaitu dengan tersedianya media pembelajaran akuntansi yang menarik, kreatif, dan inovatif sehingga dapat membantu siswa dalam memahami konsep materi aktiva tetap.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap kedua yaitu menyusun kompetensi dasar, indikator dan materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran komik foto. Materi yang dikembangkan tentang aktiva tetap dalam struktur silabus KTSP. Materi tersebut untuk kelas XI Akuntansi yang disampaikan pada semester genap. Setelah dilakukan penyusunan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran materi tersebut dirancang ke dalam penyusunan materi.

Tahap selanjutnya adalah menyusun konsep komik foto. Konsep komik foto tersebut dibuat melalui beberapa tahap, yaitu:

### a. Pembuatan ringkasan cerita

Ringkasan cerita merupakan gagasan/ide cerita awal dan berguna untuk pembuatan *story line*. Ringkasan cerita berisi materi aktiva tetap dan alur cerita dibuat menarik.

### b. Pembuatan *story line*

*Story line* merupakan pengembangan dari ringkasan cerita. *Story line* ini berguna untuk panduan akting. Penyusunan naskah skenario ini mempertimbangkan sisi edukatif sebagai media pembelajaran yang memuat materi dan sisi *entertaint* yang memberikan media belajar baru bagi siswa. Tokoh dalam cerita ini adalah 2

orang pelajar SMK bernama Rosa atau Oca dan April serta didukung oleh peran Ibu Ayu, Kak Bimo, Kak Nida sebagai guru les, dan Ayah Adi.

### c. *Photo Shoot*

*Photo shoot* merupakan proses pengambilan gambar atau foto yang disesuaikan dengan naskah cerita dalam *storyline*. Tahap ini lengkap dengan adegan (*shot*), sudut pengambilan kamera, jenis *shot*, lokasi/ruang, *property*, sumber visual dan pemain sehingga mempermudah pelaksanaan dalam proses penyusunan atau produksi.

Produksi media pembelajaran komik foto aktiva tetap ini diawali dengan pengambilan gambar atau *photoshoot*. Pengambilan gambar atau *photoshoot* dilakukan di dua tempat yang berbeda. Pengambilan gambar dilakukan berdasarkan *storyline* yang sudah dibuat pada saat pra produksi. Tahap selanjutnya setelah pengambilan gambar yang terdiri dari banyak *shoot* yang kemudian melalui proses *editing* untuk kemudian disusun. Pada tahap ini akan dipilih *shoot* yang layak. Selanjutnya dipilih dan dilakukan proses penggabungan menjadi susunan cerita.

## 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan (*development*) dilakukan penilaian media

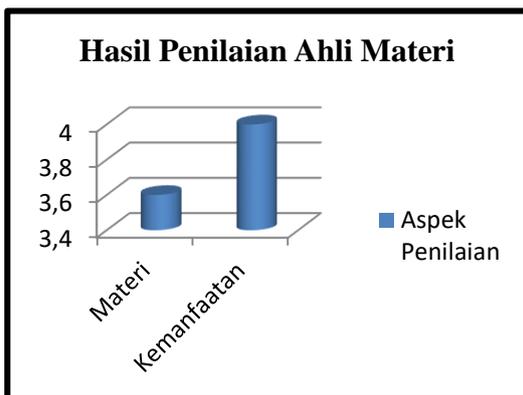
pembelajaran komik foto kepada ahli materi, ahli media, selanjutnya melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Media pembelajaran dikatakan baik untuk digunakan apabila telah melalui beberapa tahap penilaian. Berikut ini adalah data hasil penilaian dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi (guru dan siswa).

#### a. Penilaian Produk

##### 1). Penilaian Ahli Materi

Penilaian materi dalam media ditinjau dari aspek materi dan aspek pembelajaran. Penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran komik foto adalah “A” dengan kategori “Sangat Layak” yaitu rata-rata skor (X) 3,8 > 3, menunjukkan bahwa media komik foto layak untuk digunakan.

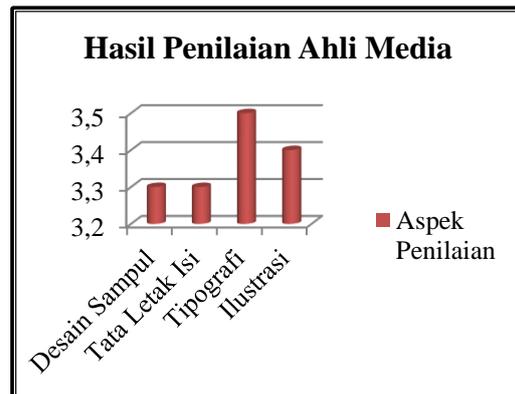


Gambar 1. Hasil Penilaian Ahli Materi

##### 2). Penilaian Ahli Media

Penilaian media ditinjau dari aspek desain sampul, aspek tata letak isi, aspek tipografi dan aspek ilustrasi. Penilaian ahli

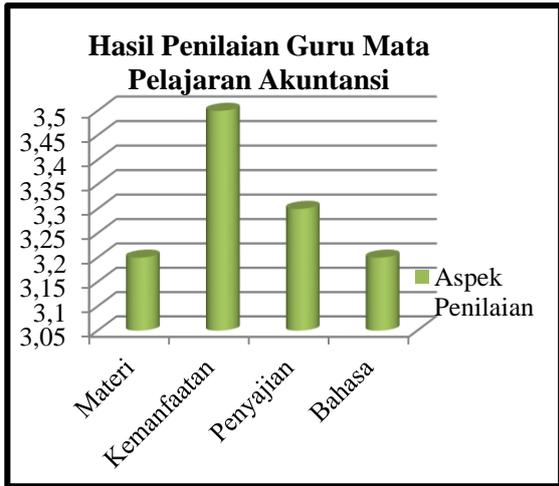
media terhadap media pembelajaran komik foto adalah “A” dengan kategori “Sangat Layak” yaitu rata-rata skor (X) 3,37 > 3. Hal ini menunjukkan bahwa media layak untuk digunakan.



Gambar 2. Hasil Penilaian Ahli Media

##### 3). Penilaian Praktisi Pembelajaran (Guru dan Siswa) SMK

Penilaian media pembelajaran oleh praktisi pembelajaran ditinjau dari aspek materi dan aspek pembelajaran. Penilaian guru sebagai praktisi pembelajaran akuntansi terhadap media pembelajaran komik foto adalah “A” dengan kategori “Sangat Layak” yaitu rata-rata skor (X) 3,3 > 3.



Gambar 3. Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran Akuntansi

Penilaian siswa sebagai praktisi pembelajaran akuntansi terhadap media pembelajaran komik foto adalah “A” dengan kategori “Sangat Layak” yaitu rata-rata skor (X)  $3,15 > 3$ . Hal ini menunjukkan bahwa media baik untuk digunakan.



Gambar 4. Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran Akuntansi

b. Revisi Produk

1.) Revisi Media Hasil Evaluasi Ahli Materi

a). Koreksi Materi metode menurun ganda.

b. Metode tarif tetap atas nilai buku atau metode menurun ganda (Double Deching Balance Method)

Pada bulan Maret 2014 dibeli sebuah mesin dengan harga Rp 240.000.000,00. Mulai dioperasikan bulan April 2014, umur ekonomisnya diukur 6 tahun, dengan nilai residu Rp 30.000.000,00.

Buatlah jurnal penyusutan atas penyusutan mesin tersebut pada tanggal 31 Desember.

Contoh:

Harga perolehan kendaraan Rp 320.000.000,00, dengan umur ekonomis 5 tahun. Tarif penyusutan menggunakan metode garis lurus 20% pertahun dari jumlah yang disusutkan. Tarif penyusutan dengan metode  $2 \times 20\% + 40\%$  dari nilai buku awal periode. Maka penyusutan periodik dengan menggunakan metode tarif tetap atas nilai buku adalah sebagai berikut:

Tahun	Tarif Penyusutan	Beban Penyusutan Periodik	Akumulasi Penyusutan	Nilai Buku
0	-	-	-	Rp 320.000.000,00
1	40%	40% x Rp 320.000.000,00 =	Rp 128.000.000,00	Rp 192.000.000,00
2	40%	40% x Rp 192.000.000,00 =	Rp 204.800.000,00	Rp 115.200.000,00
3	40%	40% x Rp 115.200.000,00 =	Rp 250.880.000,00	Rp 69.120.000,00
4	40%	40% x Rp 69.120.000,00 =	Rp 278.528.000,00	Rp 41.472.000,00
5	40%	40% x Rp 41.472.000,00 =	Rp 293.116.800,00	Rp 24.883.200,00

Gambar 5. Materi Metode Menurun Ganda Sebelum Direvisi

b. Metode tarif tetap atas nilai buku atau metode menurun ganda (Double Deching Balance Method)

Contoh:

Harga perolehan kendaraan Rp 320.000.000,00, dengan umur ekonomis 5 tahun. Tarif penyusutan menggunakan metode garis lurus 20% pertahun dari jumlah yang disusutkan. Tarif penyusutan dengan metode  $2 \times 20\% + 40%$  dari nilai buku awal periode. Maka penyusutan periodik dengan menggunakan metode tarif tetap atas nilai buku adalah sebagai berikut:

Tahun	Tarif Penyusutan	Beban Penyusutan Periodik	Akumulasi Penyusutan	Nilai Buku
0	-	-	-	Rp 320.000.000,00
1	40%	40% x Rp 320.000.000,00 =	Rp 128.000.000,00	Rp 192.000.000,00
2	40%	40% x Rp 192.000.000,00 =	Rp 204.800.000,00	Rp 115.200.000,00
3	40%	40% x Rp 115.200.000,00 =	Rp 250.880.000,00	Rp 69.120.000,00
4	40%	40% x Rp 69.120.000,00 =	Rp 278.528.000,00	Rp 41.472.000,00
5	40%	40% x Rp 41.472.000,00 =	Rp 293.116.800,00	Rp 24.883.200,00

3. Metode satuan hasil produksi (Productive Output Method)

Rumus penyusutan per unit produksi:

$$\frac{\text{Beban penyusutan}}{\text{jumlah produksi sesungguhnya selama umur ekonomis}} \times \text{tarif penyusutan pada unit produksi}$$

atau

$$\frac{\text{Beban penyusutan}}{\text{jumlah produksi sesungguhnya selama 1 tahun}} \times \text{tarif penyusutan per unit produksi} \times \text{jumlah produksi sesungguhnya selama umur ekonomis} \times (\text{harga perolehan nilai sisa})$$

17

Gambar 6. Materi Metode Menurun Ganda Setelah Direvisi

b). Penempatan sekmen penyajian aktiva tetap

untuk penyajian aset tetap dalam laporan keuangan Jumlah biaya penyusutan dalam satu periode harus dilaporkan secara terpisah dalam laporan laba rugi berdasarkan jenis Aset Tetap atau diungkapkan dalam catatan atas laporan keuangan. Akumulasi penyusutan dapat diungkapkan menurut kelompok Aset Tetap maupun secara total. Akumulasi penyusutan dilaporkan dalam laporan neraca menegleh Akun Aset Tetap yang disajikan jika Aset Tetap yang dimiliki perusahaan sedikit jumlahnya. Jika terdapat begitu banyak jenis Aset Tetap, suatu jumlah tunggal bisa disajikan di neraca, yang didukung oleh daftar rincian yang terpisah. Aset Tetap dapat disajikan pada nilai buku (harga perolehan-akumulasi penyusutan)

dipertahankan aktiva tetap, maksudnya memberlakukan aktiva tetap dari pemilikan sehingga tidak dipisahkan lagi dalam aktivitas usaha perusahaan.

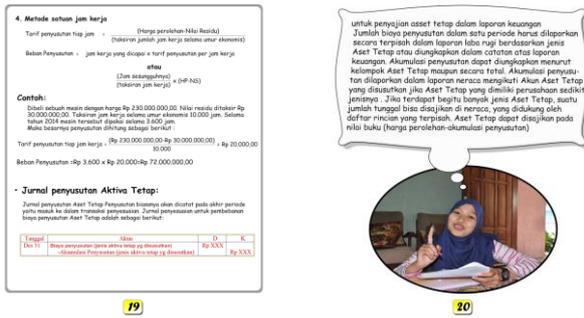
lanjut ke

dilakukan karena aktiva tetap dijual, rusak, ditukar dengan aktiva lain, atau habis masa penggunaannya.

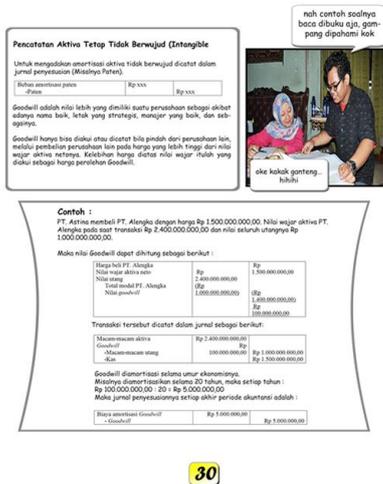
harus! demikian tersebut penggolongan aktiva tetap itu ada

- Bukan perolehan kas
- Bukan order pengalihan aktiva tetap
- Bukan hibah
- Bukan pengalihan kas

Gambar 7. Sekmen Penyajian Aktiva Tetap Sebelum Direvisi



Gambar 8. Sekmen Penyajian Aktiva Tetap Setelah Direvisi  
 b). Penambahan jurnal perolehan aktiva tetap tidak berwujud.



Gambar 9. Penambahan Materi Jurnal Perolehan Aktiva Tetap Tidak Berwujud

2.) Revisi Media Hasil Evaluasi Ahli Media

a). Perubahan desain sampul



Gambar 10. Desain Sampul Sebelum Direvisi



Gambar 11. Desain Sampul Sesudah Direvisi

b). Penggunaan proporsi gambar/foto



Gambar 12. Proporsi Gambar Sebelum Direvisi



belum dapat terpenuhi karena produk komik foto sudah tercetak semua.

#### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Sebelum melakukan penerapan media pembelajaran komik foto peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen motivasi belajar akuntansi belajar siswa yang berupa angket motivasi belajar akuntansi awal dan angket motivasi belajar akhir, masing-masing angket motivasi belajar akuntansi terdapat 19 butir pernyataan. Uji validitas dan reliabilitas instrumen dilaksanakan di luar sampel yaitu di kelas XI Ak 3 SMK Negeri 1 Godean pada tanggal 19 Maret 2016. Pada tahap ini, 32 siswa mengikuti uji instrumen motivasi belajar. Uji validitas dan reliabilitas dari hasil angket motivasi belajar tersebut menggunakan program SPSS. Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas angket motivasi belajar akuntansi siswa yang dikembangkan valid dan reliabel.

Media Pembelajaran Komik Foto yang telah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media diimplementasikan pada tanggal 30 Maret 2015 di kelas XI Ak 2 SMK Negeri 1 Godean. Sebelum media pembelajaran komik foto diterapkan, terlebih dahulu siswa diminta mengisi angket motivasi belajar sebelum penerapan media. Penerapan media pembelajaran komik foto berlangsung selama 90 menit dan diikuti oleh 32 siswa.

Saat implementasi berlangsung, siswa terlihat sangat antusias dengan media pembelajaran komik foto. Siswa membaca komik foto dengan seksama dan apabila ada materi yang belum jelas siswa berani untuk bertanya hingga paham dengan materi tersebut. Selain itu, selama pembelajaran dengan media komik foto berlangsung kondisi kelas lebih kondusif, karena tidak ada siswa yang mengobrol.

Setelah media pembelajaran diterapkan, 32 siswa kelas Ak 2 diberi angket untuk mengukur motivasi belajar siswa setelah penerapan media komik foto. Angket motivasi belajar digunakan sebagai dasar ketercapaian tujuan pengembangan media pembelajaran komik foto.

#### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah mengukur motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran komik foto aktiva tetap. Komik foto aktiva tetap diproduksi dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI Ak2 SMK Negeri 1 Godean. Peningkatan motivasi belajar siswa diukur menggunakan lembar angket awal dan lembar angket akhir. Angket menggunakan skala *likert* dan berisi 10 pernyataan positif dan 2 pernyataan negatif. Angket telah melalui uji empiris dengan nilai *Croanbach's*

Alpha 0,714 dengan kriteria reliabilitas instrument  $\geq 0,60$ .

Peneliti mengukur peningkatan Motivasi Belajar siswa setelah media komik foto diketahui kelayakannya. Pengukuran peningkatan Motivasi Belajar siswa dilakukan dengan menggunakan *gain score* yang dapat diketahui menggunakan dua data yaitu data motivasi belajar awal diperoleh sebelum penggunaan media pembelajaran komik foto (angket motivasi belajar awal) dan data motivasi belajar akhir diperoleh setelah menggunakan media pembelajaran komik foto (angket motivasi belajar akhir).

Tabel 1. Skor Motivasi Belajar Awal Dan Skor Motivasi Belajar Akhir

Angket Motivasi Belajar Akuntansi Awal	Angket Motivasi Belajar Akuntansi Akhir
1021	1238

Sumber: Data Pengembangan Penelitian yang Diolah

Hasil pengukuran motivasi belajar akuntansi siswa dengan menggunakan *Gain score* dalam diagram batang.



Gambar 17. Hasil Peningkatan Motivasi Belajar Awal Dan Akhir

Setelah data motivasi belajar akuntansi awal dan akhir diketahui, selanjutnya data tersebut digunakan untuk menganalisis peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan analisis *Gain Score*.

*Gain Score*

$$= \frac{\text{skor angket awal} - \text{skor angket akhir}}{\text{skor maksimum} - \text{skor angket awal}}$$

$$\text{Gain Score} = \frac{1238 - 1021}{(12 \times 4 \times 32) - 1021} = 0,42$$

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran komik foto melalui lima tahap yaitu:
  - a. *Analysis*. Berdasarkan analisis, maka produk yang sesuai untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam materi aktiva tetap adalah media pembelajaran komik foto.
  - b. *Design*, pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dan materi, membuat konsep Komik Foto yang meliputi pembuatan *prolog*, pembuatan *storyline*, dan *photo shoot* kemudian dilanjutkan pada tahap pengembangan media

- pembelajaran komik foto aktiva tetap.
- c. *Development*. Pada tahap ini dilakukan penilaian dan evaluasi media pembelajaran komik foto oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi (guru dan siswa) serta menganalisis hasil penilaian kemudian melakukan perbaikan/revisi produk untuk memperoleh produk akhir.
  - d. *Implementation*. Pada tahap ini siswa terlihat sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan Media Komik Foto. Selama pembelajaran siswa tidak ada yang mengobrol, mereka memahami materi yang tersaji dalam komik foto dengan seksama.
  - e. *Evaluate*, merupakan tahap akhir dari prosedur pengembangan Media Komik Foto yaitu mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk yang dilihat dari peningkatan Motivasi Belajar siswa. Hasil pengukuran Motivasi Belajar menggunakan *gain score*. Media pembelajaran Komik Foto dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas XI Ak 2 SMK Negeri 1 Godean sebesar 0,42. Peningkatan tersebut termasuk dalam kategori sedang.
2. Hasil penilaian oleh ahli materi, penilaian media pembelajaran komik foto dari aspek materi memperoleh skor sebesar 3,6 yang termasuk dalam kategori sangat layak, demikian juga dengan aspek kemanfaatan memperoleh skor sebesar 4 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Ahli media menilai media dari aspek desain sampul memperoleh skor sebesar 3,3 yang termasuk dalam kategori sangat layak, aspek tata letak isi memperoleh skor sebesar 3,3 yang termasuk dalam kategori sangat layak, aspek tipografi memperoleh skor sebesar 3,5 yang termasuk dalam kategori sangat layak dan aspek ilustrasi memperoleh skor sebesar 3,4 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan praktisi pembelajaran akuntansi menilai media dari aspek materi memperoleh skor sebesar 3,2 yang termasuk dalam kategori sangat layak, aspek kemanfaatan memperoleh skor sebesar 3,2 yang termasuk dalam kategori sangat layak, aspek penyajian memperoleh skor sebesar 3,0 yang termasuk dalam kategori sangat layak dan aspek bahasa memperoleh skor sebesar 2,5 yang termasuk dalam kategori layak. Kesimpulan dari penilaian media tersebut adalah bahwa media pembelajaran komik foto layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Media pembelajaran komik foto terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dengan *gain score* sebesar 0,42 yang termasuk dalam kategori sedang karena nilai *gain* berada pada rentang 0,3 hingga 0,7.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan keterbatasan pengembangan media pembelajaran komik foto masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

1. Perlu adanya penelitian selanjutnya untuk dapat mengembangkan media pembelajaran komik foto sehingga dapat menghasilkan media dengan materi yang lebih mendalam mencakup semua kompetensi dasar dan desain komik foto dibuat lebih inovatif sehingga dapat menarik perhatian siswa.
2. Penerapan Media Pembelajaran Komik Foto sebaiknya dilakukan di beberapa kelas sehingga dapat diketahui perbedaan tingkat Motivasi Belajar siswa di masing-masing kelas.
3. Komik foto sebaiknya digunakan siswa untuk belajar secara mandiri sehingga dapat menambah pemahaman terhadap materi.

### DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Djemari Mardapi. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta. Mitra Cendekia Press
- Endang Mulyatiningsih. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasidan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers
- Uji Siti Barokah. (2014). "Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa Untuk Sma Kelas XI". *Skripsi*. Yogyakarta: UNY.