

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK KOMIK
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR AKUNTANSI PADA
KOMPETENSI MENYUSUN LAPORAN KEUANGAN SISWA KELAS X
SMK MUHAMMADIYAH 2 MOYUDAN TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



**Disusun Oleh:
Ade Prahmadia Fuad
NIM 12803244008**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK KOMIK
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA KOMPETENSI
MENYUSUN LAPORAN KEUANGAN SISWA KELAS X
SMK MUHAMMADIYAH 2 MOYUDAN TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI



Disetujui

Dosen Pembimbing

Siswanto, M.Pd
NIP. 19780920 200212 1 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK KOMIK
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR AKUNTANSI PADA
KOMPETENSI MENYUSUN LAPORAN KEUANGAN SISWA KELAS X
SMK MUHAMMADIYAH 2 MOYUDAN TAHUN AJARAN 2015/2016**

Oleh:

**Ade Prahmadia Fuad
NIM. 12803244008**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 14 April 2016
dan dinyatakan lulus

DEWAN PENGUJI

Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
Isroah, M.Si	Ketua Penguji		26/4 - 2016
Siswanto, M.Pd	Pembimbing dan Sekretaris Penguji		26/4
M. Djazari, M.Pd	Penguji Utama		26/4 - 2016

Yogyakarta, 26 April 2016
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan



Dr. Sugiharsono, M.Si
NIP. 19550328 198303 1 002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ade Prahmadia Fuad

NIM : 12803244008

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Jurusan : Pendidikan Akuntansi

Judul Penelitian : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BER-BENTUK KOMIK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR AKUNTANSI PADA KOMPETENSI MENYUSUN LAPORAN KEUANGAN SISWA KELAS X SMK MUHAMMADIYAH 2 MOYUDAN TAHUN AJARAN 2015/2016**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya ataupun pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan dengan mengikuti tata penulisan karya tulis ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 30 Maret 2016

Penulis



Ade Prahmadia Fuad

NIM. 12803244008

MOTTO

“Bukankah Kami telah melapangkan dadamu (Muhammad)?, dan Kami pun telah menurunkan bebanmu darimu, yang memberatkan punggungmu, dan Kami tinggikan sebutan (nama)mu bagimu. Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka, apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain), dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap”

(QS. Al-Insyirāh 94: 2-8)

“Barangsiapa berjalan untuk menuntut ilmu
maka Allah akan mudahkan baginya jalan ke Surga”

(HR. Muslim)

PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa, karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Ibu dan Ayahku yang senantiasa mengiringi langkahku dengan segala daya dan doa.
2. Almamaterku, Prodi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK KOMIK
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR AKUNTANSI PADA
KOMPETENSI MENYUSUN LAPORAN KEUANGAN SISWA KELAS X
SMK MUHAMMADIYAH 2 MOYUDAN TAHUN AJARAN 2015/2016**

**Oleh:
Ade Prahmadia Fuad
NIM 12803244008**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan Media Pembelajaran Berbentuk Komik, 2) Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi pada kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa 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 pengembangan 4D. Pada tahap pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik dinilai kelayakannya sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi oleh 3 Ahli Materi, 3 Ahli Media, 1 Guru Akuntansi, dan melakukan uji coba terbatas. Teknik pengambilan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan angket/kuesioner. Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini adalah: 1) Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik melalui empat tahap membuat media pembelajaran yaitu: a) tahap pendefinisian, b) tahap perancangan, c) tahap pengembangan pada tahap ini penilaian kelayakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik oleh 3 Ahli Materi, 3 Ahli Media dan 1 Guru Akuntansi memperoleh rata-rata skor 3,37 yang termasuk kategori sangat baik menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Berbentuk Komik layak digunakan. Tahap uji coba terbatas kepada 8 Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMK YPKK 1 Sleman memperoleh rata-rata skor 3,41 yang termasuk kategori sangat baik dan Motivasi Belajar Akuntansinya meningkat sebesar 6,72% dari 69,06% menjadi 75,78% menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Berbentuk Komik layak digunakan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi, d) tahap penyebaran yaitu implementasi produk untuk ketercapaian tujuan, 2) Peningkatan Motivasi Belajar Akuntansi berdasarkan analisis data angket Motivasi Belajar Akuntansi sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran Berbentuk Komik diperoleh peningkatan sebesar 6,79% dari 71,64% menjadi 78,43%. Pada hasil uji t berpasangan yang menunjukkan perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik, maka kesimpulannya adalah 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.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Komik, Motivasi Belajar Akuntansi

**DEVELOPING COMICS AS LEARNING MEDIA TO IMPROVE THE
LEARNING MOTIVATION IN ACCOUNTING THE FINANCIAL REPORT
WRITING COMPETENCY AMONG GRADE X STUDENTS OF SMK
MUHAMMADIYAH 2 MOYUDAN IN THE 2015/2016 ACADEMIC YEAR**

**By
Ade Prahmadia Fuad
NIM. 12803244008**

ABSTRACT

This study aimed to: 1) develop comics as learning media, and 2) improve the learning motivation in the financial report writing competency 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 development model by Thiagarajan (1974). In the development stage, the comics were assessed in terms of the appropriateness as learning media to improve the learning motivation in accounting by 3 lecturers as materials experts, 3 lecturers as media experts, 1 accounting teacher, and the limited tryout. The data in the study were collected through observations, interviews, and questionnaires. The data collected through the questionnaires were analyzed by means of qualitative and quantitative descriptive techniques.

The results of the study were as follows. 1) The development of comics as learning media was made in four stages, i.e.: a) the defining stage; b) the planning stage; c) 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, indicating that the comics as learning media were appropriate to use; in the limited tryout involving 8 students of Grade X of Accounting of SMK YPKK 1 Sleman 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% indicating that the comics as learning media were appropriate to use to improve the learning motivation in accounting; and d) the dissemination stage, namely the implementation of the product to attain the objectives. 2) The improvement of the learning motivation in accounting based on the analysis of the learning motivation in accounting before and after the application of the comics as learning media was 6.79%, from 71.64% to 78.43%. The paired samples t-test so that the conclusion was that the application of comics as learning media was capable of improving the learning motivation in the financial report writing competency among Grade X students of SMK Muhammadiyah 2 Moyudan in the 2015/2016 academic year.

Keyword: *Comics as Learning Media, Learning Motivation in Accounting*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SwT., atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyudan Tahun Ajaran 2015/2016” dengan lancar. Penulis menyadari sepenuhnya, tanpa bantuan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian.
2. Prof. Sukirno, Ph.D., Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kelancaran pelaksanaan penelitian dan izin untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Abdullah Taman, M.Si.,C.A., Ketua Jurusan Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kelancaran pelaksanaan penelitian dan izin untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Siswanto, M.Pd., Dosen pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan pengarahan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Sukanti, M.Pd., Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi sebagai validator instrument penelitian yang telah bersedia memberikan saran/ masukan sehingga skripsi ini dapat terlaksana sesuai tujuan.

6. Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd., Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi sebagai Ahli Materi I yang telah bersedia memberikan penilaian, saran dan masukan untuk media pembelajaran berbentuk Komik.
7. Endra Murti Sagoro, M.Sc., Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi selaku Dosen Pembimbing Akademik dan sebagai Ahli Materi II yang telah bersedia memberikan penilaian, saran dan masukan untuk media pembelajaran berbentuk Komik.
8. Sumarsih, M.Pd., Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi sebagai Ahli Materi III yang telah bersedia memberikan penilaian, saran dan masukan untuk media pembelajaran berbentuk Komik.
9. Deni Hardianto, M.Pd., Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan sebagai sebagai Ahli Media I yang telah bersedia memberikan penilaian, saran dan masukan untuk media pembelajaran berbentuk Komik.
10. Estu Miyarso, M.Pd., Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan sebagai sebagai Ahli Media II yang telah bersedia memberikan penilaian, saran dan masukan untuk media pembelajaran berbentuk Komik.
11. Sisca Rahmadonna, M.Pd., Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan sebagai sebagai Ahli Media III yang telah bersedia memberikan penilaian, saran dan masukan untuk media pembelajaran berbentuk Komik.
12. Moh. Djazari, M.Pd., Dosen narasumber yang telah memberikan masukan dan bimbingan selama menyelesaikan skripsi ini.
13. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi terimakasih atas segala bimbingan, pengalaman dan ilmu yang bermanfaat.

14. Drs. Muh. Zainuri, Kepala Sekolah dan para guru serta staf karyawan di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan yang telah memberi izin dan bantuan untuk mengadakan penelitian.
15. Drs. Mursid Susilo, selaku Guru Akuntansi dan Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan Tahun Ajaran 2015/2016 yang telah memberikan bantuan dalam penelitian ini.
16. Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2015/2016 yang telah memberikan bantuan dalam penelitian ini.
17. Semua pihak yang telah membantu selama penyusunan skripsi ini dan tidak bisa saya sebutkan satu-persatu.

Semoga bantuan dan dukungan pihak-pihak di atas dibalas oleh Allah SwT., dengan lebih baik. Penulis menyadari skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan. Semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 30 Maret 2016

Penulis,



Ade Prahmadia Fuad
NIM 12803244008

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	8
H. Asumsi Pengembangan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Motivasi Belajar Akuntansi	10
2. Teori Media Pembelajaran.....	17
3. Media Pembelajaran Berbentuk Komik.....	28
B. Penelitian Relevan	37
C. Kerangka Berpikir	40
D. Pertanyaan Penelitian	42
BAB METODE PENELITIAN.....	44
A. Desain Penelitian	44

B.	Tempat dan Waktu Penelitian	44
C.	Subjek dan Objek Penelitian	44
D.	Definisi Operasional.....	45
E.	Prosedur Pengembangan	46
F.	Teknik Pengambilan Data	48
G.	Instrumen Penelitian.....	50
H.	Teknik Analisis Data	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		56
A.	Deskripsi Penelitian.....	56
B.	Hasil Penelitian dan Pengembangan	58
C.	Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan	95
D.	Keterbatasan Pengembangan.....	103
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		105
A.	Kesimpulan.....	105
B.	Saran	106
DAFTAR PUSTAKA		108
LAMPIRAN.....		111

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru.....	50
2. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Siswa.....	50
3. Kisi-kisi Instrument Penilaian Media Pembelajaran Berbentuk Komik oleh Ahli Materi dan Guru Akuntansi.....	51
4. Kisi-kisi Instrument Penilaian Media Pembelajaran Berbentuk Komik oleh Ahli Media.....	51
5. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Akuntansi.....	52
6. Konversi Skor Penilaian menjadi Skor Kategori Nilai.....	53
7. Kriteria Penilaian Skala <i>Likert</i> Angket Motivasi Belajar Akuntansi.....	54
8. Daftar Subjek Penelitian.....	58
9. Susunan Materi Laporan Keuangan Perusahaan Jasa.....	65
10. Desain Media Pembelajaran Berbentuk Komik.....	66
11. Rekapitulasi Hasil Penilaian Media Pembelajaran Berbentuk Komik oleh Ahli Materi.....	73
12. Rekapitulasi Hasil Penilaian Media Pembelajaran Berbentuk Komik oleh Ahli Media.....	75
13. Rekapitulasi Hasil Penilaian Media Pembelajaran Berbentuk Komik oleh Guru Akuntansi.....	77
14. Perbandingan Hasil Penilaian Media Pembelajaran Komik oleh Ahli.....	79
15. Rekapitulasi Hasil Penilaian Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbentuk Komik.....	86
16. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMK YPKK 1 Sleman.....	87
17. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.....	91
18. Total Skor Motivasi Belajar Akuntansi.....	93
19. Hasil Olah Data Uji t Berpasangan.....	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir	42
2. Bagan Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik	46
3. Pembuatan Gambar Secara Manual	68
4. Pewarnaan dengan Adobe Flash CS3 Profesional	69
5. Proses Pengisian Teks dengan Adobe Flash CS3 Profesional	69
6. Bagan Diagram Batang Hasil Penilaian Ahli Materi	74
7. Bagan Diagram Batang Hasil Penilaian Ahli Media	76
8. Bagan Diagram Batang Hasil Penilaian Guru Akuntansi	78
9. Bagan Diagram Batang Hasil Penilaian Keseluruhan Ahli.....	80
10. Tampilan Sampul Sebelum Dan Sesudah Revisi	82
11. Tampilan <i>Background</i> Sebelum Dan Sesudah Revisi.....	83
12. Tampilan Gambar dan Dialog Sebelum Revisi.....	84
13. Tampilan Gambar dan Dialog Sesudah Revisi	84
14. Bagan Diagram Batang Hasil Penilaian oleh Siswa	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus dan RPP	111
2. Instrumen Penelitian.....	126
3. Rekapitulasi Data Penilaian Media Pembelajaran Berbentuk Komik	150
4. Data Angket Motivasi Belajar Akuntansi	156
5. Media Pembelajaran Berbentuk Komik	165
6. Surat-surat Penelitian	195

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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. Keberhasilan proses pembelajaran menjadi faktor penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan. Pendidikan yang berkualitas salah satunya didukung oleh pembelajaran secara formal yaitu sekolah.

Proses pembelajaran Akuntansi di SMK kebanyakan masih menggunakan media pembelajaran yang terbatas. Hal tersebut juga tidak terlepas dari sarana dan prasarana sekolah yang belum mendukung. Permasalahan media pembelajaran terdapat pada kurangnya sarana dan prasarana pendukung saja. 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. Motivasi Belajar Akuntansi yang rendah menyebabkan siswa terhambat dalam proses pembelajaran

Akuntansi. Menurut Sardiman A. M. (2011: 75) motivasi belajar dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar sehingga tujuan belajar yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

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 bisa dilihat saat pembelajaran siswa cenderung tidak memperhatikan guru dan berbicara dengan teman sebelahnya atau melakukan aktifitas lain dan kurang memperhatikan pelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini disebabkan karena materi yang disampaikan kurang menarik, karena Guru Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan menyampaikan materi dengan metode ceramah dan latihan soal. Dengan cara penyampaian seperti itu membuat siswa merasa jenuh dan memilih melakukan aktivitas lain dengan tidak memperhatikan penyampaian pelajaran. Diketahui bahwa tidak semua penyampaian materi pelajaran sesuai dengan metode ceramah misalnya saja pada kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa. Dalam kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa perlu penjelasan yang khusus dan memerlukan ilustrasi tidak hanya dengan menggunakan metode ceramah saja. Mata pelajaran Akuntansi di waktu jam pelajaran terakhir menyebabkan Motivasi Belajar Akuntansi pada siswa semakin menurun. Hal ini terjadi karena siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa aktivitas lain yang mampu membangkitkan semangat siswa. Semangat dan Motivasi Belajar

Akuntansi siswa menurun ditandai dengan sikap siswa yang cenderung berbicara kepada teman sebelahnya dan meletakkan kepala di atas meja, bahkan ada beberapa siswa yang mengatakan jenuh dan ingin segera pulang. 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.

Dengan kegiatan mengajar yang cenderung monoton dan satu arah maka mengakibatkan siswa cepat bosan dan kurang semangat dalam kegiatan pembelajaran Akuntansi di kelas. Hal ini menunjukkan kurang antusiasnya siswa dalam menyimak materi dan kurang inovatifnya guru dalam menyampaikan materi, maka perlu diberikan sebuah rangsangan agar Motivasi Belajar Akuntansi tumbuh pada diri siswa.

Situasi dan kondisi belajar yang seperti itu tentunya menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk meningkatkan kinerjanya. Seharusnya seorang guru memiliki tanggung jawab sebagai agen pembelajaran yang salah satunya memotivasi siswa untuk merangsang semangat siswa dalam belajar Akuntansi. Akan tetapi, berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa tugas Guru untuk memotivasi siswanya untuk belajar belum optimal. Berdasarkan observasi saat pembelajaran guru hanya menjelaskan materi tanpa memperhatikan penyampaian materi sudah membuat siswa termotivasi dalam belajarnya atau belum. Hal ini menyebabkan melemahnya Motivasi Belajar Akuntansi pada siswa yang berakibat pada kondisi siswa yang enggan untuk memperhatikan

penjelasan guru mengenai materi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa.

Perlu diketahui bahwa Motivasi Belajar Akuntansi merupakan salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran, jika siswa termotivasi dalam belajarnya maka siswa berhasil dalam proses belajarnya. Oleh karena itu, sebaiknya seorang guru dapat membangkitkan Motivasi Belajar Akuntansi siswanya agar siswa dapat berhasil dalam proses belajar dan mendapatkan hasil yang memuaskan.

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”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa di kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan memiliki Motivasi Belajar Akuntansi yang rendah.
2. Siswa di kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan mengalami kesulitan dalam memahami materi Akuntansi, karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan latihan soal.
3. Bahan ajar yang ada masih disusun dengan bahasa yang kaku dan kurang menampilkan media visual dalam proses pembelajaran, sehingga siswa kesulitan memahami materi.

4. Siswa kesulitan memahami materi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa karena guru kurang memberikan ilustrasi dalam penyampaianannya.

C. Pembatasan Masalah

Berpedoman masalah-masalah yang sudah teridentifikasi maka dapat diketahui bahwa terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan yaitu rendahnya Motivasi Belajar Akuntansi dan kurang menampilkan media visual dalam proses pembelajaran. Penelitian ini membatasi masalah pada “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”.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik pada kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyudan Tahun Ajaran 2015/2016?
2. Bagaimanakah meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi pada kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyudan Tahun Ajaran 2015/2016?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan Media Pembelajaran Berbentuk Komik pada kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyudan Tahun Ajaran 2015/2016.
2. Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi pada kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyudan Tahun Ajaran 2015/2016.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang bagi berbagai pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam dunia pendidikan. Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagi Guru
 - a. Sebagai media pembelajaran, guru lebih mudah dalam penyampaian materi pelajaran.
 - b. Menambah pengetahuan guru tentang pengembangan media pembelajaran.
2. Bagi Siswa
 - a. Sebagai sumber belajar mandiri sehingga siswa dapat mempelajari materi pelajaran sendiri.
 - b. Membantu siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.
3. Bagi Peneliti
 - a. Menambah pengalaman dalam melakukan penelitian.

- b. Menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti mengenai pembelajaran
- c. Dapat mengetahui cara penyusunan media pembelajaran yang baik dan benar, serta menarik siswa sehingga dapat membantu di dalam proses belajar mengajar.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi acuan penelitian tentang meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi pada pelaksanaan pembelajaran dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1. Media Pembelajaran Berbentuk Komik disajikan dengan kompetensi dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa.
2. Alur cerita pada Media Pembelajaran Berbentuk Komik merupakan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari
3. Karakter tokoh dalam Media Pembelajaran Berbentuk Komik dibuat dalam versi kartun yang menarik.
4. Media Pembelajaran Berbentuk Komik dicetak berwarna dalam bentuk buku dengan kertas *Art Paper* (AP) berukuran B5
5. Media Pembelajaran Berbentuk Komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas secara mandiri.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan dalam penelitian pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik adalah:

- a. Komik disusun sebagai media pembelajaran Akuntansi yang dapat digunakan di dalam kelas maupun di luar kelas secara mandiri oleh Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.
- b. *Reviewer* (Ahli Materi, Ahli Media, Guru Akuntansi) memiliki pemahaman tentang kriteria kualitas Media Pembelajaran Berbentuk Komik yang baik dan layak sebagai media pembelajaran.
- c. *Reviewer* (Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan) memiliki penilaian terhadap Media Pembelajaran Berbentuk Komik yang baik.
- d. Media Pembelajaran Berbentuk Komik dapat meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi pada kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Motivasi Belajar Akuntansi

a. Pengertian Motivasi Belajar Akuntansi

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi merupakan pengarah untuk melakukan belajar guna mencapai tujuan belajar. Belajar adalah perubahan tingkah laku yang didasari dengan tujuan. Menurut Martini Jamaris (2013: 179) bahwa motivasi merupakan faktor yang penting dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Menurut Sardiman A. M. (2012: 75), motivasi belajar dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin keberlangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan belajar yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai. Motivasi merupakan gejala yang muncul untuk mencapai tujuan tertentu dari yang sebelumnya tidak ada dorongan menuju tujuan tersebut. Hakekat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada diri seseorang yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator dan unsur-unsur yang mendukung (Hamzah B Uno, 2008: 23). Hal ini mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Slameto (2010: 58) mengungkapkan pendapatnya bahwa:

Motivasi belajar merupakan faktor kejiwaan yang berasal dari dalam diri seseorang yang tidak bersifat intelektual (non intelektual), dan memiliki peranan khusus dalam membangkitkan gairah, mendorong semangat, rasa nyaman, senang, rindu untuk belajar.

Berdasarkan pemikiran beberapa Ahli di atas disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang diinginkan oleh siswa dapat dicapai dengan maksimal. Motivasi belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar sangat diperlukan guna memelihara dan meningkatkan semangat belajar pada siswa.

Tujuan pembelajaran Akuntansi pada kompetensi dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa agar siswa dapat menyusun Laporan Laba Rugi, Laporan Perubahan Ekuitas, Neraca, dan Laporan Arus Kas Perusahaan Jasa. Kaitan motivasi belajar dengan pembelajaran Akuntansi pada kompetensi dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa adalah motivasi belajar diperlukan agar siswa dapat Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa. Laporan keuangan Perusahaan Jasa yang diajarkan di kelas X Akuntansi SMK terdiri dari Laporan Laba-Rugi, Laporan Perubahan Ekuitas, Neraca, dan Laporan Arus Kas. Berdasarkan uraian tersebut, disimpulkan bahwa Motivasi Belajar Akuntansi adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan, dan memberikan arah kegiatan belajar agar mampu memahami dalam Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa.

b. Unsur-unsur yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Akuntansi

Unsur yang mempengaruhi Motivasi Belajar Akuntansi mengacu pada unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009: 97-100) antara lain:

1) Cita-cita atau aspirasi siswa

Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik. Sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.

2) Kemampuan siswa

Keinginan siswa perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan mencapainya.

3) Kondisi siswa

Kondisi siswa meliputi kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi belajar.

4) Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran

Siswa memiliki perasaan, perhatian, keuangan, ingatan, dan pikiran yang mengalami perubahan berkat pengalaman hidup. Pengalaman dengan teman sebaya berpengaruh pada motivasi dan perilaku belajarnya. Lingkungan di sekitar siswa dapat mendinamiskan motivasi belajar.

5) Upaya guru dalam membelajarkan siswa

Upaya membelajarkan siswa dapat dilakukan dengan menyelenggarakan tertib belajar melalui; membina tertib belajar,

membina disiplin belajar, pemanfaatan penguatan pemahaman siswa dan mendidik cinta belajar.

Pendapat lain mengenai unsur yang mempengaruhi motivasi belajar menurut Sardiman A. M. (2011: 74) antara lain:

- 1) Motivasi belajar mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap manusia dan menyangkut fisik manusia
- 2) Motivasi belajar ditandai dengan munculnya rasa dan afeksi seseorang menentukan tingkah laku manusia.
- 3) Motivasi belajar dirangsang oleh adanya tujuan, sehingga motivasi merupakan respon dari suatu tindakan atau tujuan. Tujuan dalam motivasi menyangkut soal kebutuhan.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam menentukan langkah yang tepat untuk meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi.

c. Indikator Motivasi Belajar Akuntansi

Indikator Motivasi Belajar Akuntansi berfungsi sebagai pedoman dalam menyusun instrumen penelitian. Motivasi belajar memegang peranan penting dalam memberikan gairah, semangat dan rasa senang dalam belajar sehingga yang mempunyai motivasi belajar tinggi mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan kegiatan belajar. Siswa mempunyai motivasi belajar tinggi tidak akan tertinggal belajarnya dan sangat sedikit pula kesalahan dalam belajarnya.

Indikator Motivasi Belajar Akuntansi mengacu pada indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno (2008: 23) yaitu:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil,
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar,
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan,
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar,
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Dari beberapa indikator motivasi belajar yang dikemukakan, maka indikator Motivasi Belajar Akuntansi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, dan
- 3) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

Setiap siswa seharusnya memiliki Motivasi Belajar Akuntansi, karena akan mempengaruhi kegiatan belajar siswa. Menurut Nana Sudjana (2006: 60) mengemukakan bahwa motivasi belajar dapat dilihat dari beberapa hal yaitu:

- 1) Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran.
- 2) Semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya.
- 3) Tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya.
- 4) Reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru.
- 5) Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Berdasarkan penjelasan di atas maka indikator Motivasi Belajar Akuntansi dapat dilihat dari minat dan perhatian siswa, semangat siswa dan tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas belajarnya, reaksi siswa terhadap guru, rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas. Dengan demikian Motivasi Belajar Akuntansi siswa dapat dilihat dari

kegiatan siswa dalam proses belajar. Menurut Sardiman A. M. (2011: 83), Ciri-ciri motivasi belajar antara lain:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai)
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa)
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
- 4) Lebih senang bekerja mandiri
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja sehingga kurang kreatif)
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya itu
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Dapat dilihat juga siswa yang memiliki Motivasi Belajar Akuntansi yang tinggi yaitu tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap masalah, bekerja mandiri, siswa mencari hal baru untuk dipelajari, siswa berani dalam berpendapat, memiliki keteguhan pendirian yang ia yakini, mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Made Wena (2011: 33), mengemukakan bahwa secara operasional motivasi belajar ditentukan oleh indikator-indikator sebagai berikut:

- 1) Tingkat perhatian siswa terhadap pelajaran (*Attention*)
- 2) Tingkat relevansi pembelajaran dengan kebutuhan siswa (*Relevance*)
- 3) Tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuannya dalam pembelajaran (*confidence*)
- 4) Tingkat kepuasan siswa terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan (*satisfaction*).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui indikator Motivasi Belajar Akuntansi yang sesuai adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

- 3) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 4) Tingkat perhatian siswa terhadap pelajaran
- 5) Tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuannya dalam pembelajaran

d. Fungsi Motivasi Belajar Akuntansi

Belajar Akuntansi sangat diperlukan adanya motivasi. *Motivation is an essential condition of learning*. Hasil belajar akan menjadi optimal, jika ada motivasi. Semakin tepat motivasi yang diberikan, maka akan semakin berhasil dalam proses pembelajaran. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa.

Menurut Sardiman A. M. (2012: 85), ada tiga fungsi motivasi, yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Penjelasan tersebut dapat diuraikan bahwa siswa yang memiliki motivasi tergerak dalam setiap kegiatan yang dikerjakan, siswa terarah

sesuai tujuan yang hendak dicapai, siswa dapat menyeleksi perbuatan yang serasi untuk dikerjakan guna mencapai tujuan.

Menurut Oemar Hamalik (2011: 161) mengemukakan tiga fungsi motivasi yaitu mendorong timbulnya suatu perbuatan, sebagai pengarah, dan sebagai penggerak. Penjelasan dari Nana Syaodih (2005: 62) motivasi berfungsi untuk mengarahkan dan mengaktifkan suatu kegiatan. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama karena adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

Kaitannya dengan pembelajaran Akuntansi, Motivasi Belajar Akuntansi diperlukan untuk mendorong siswa agar tertarik dalam mengikuti pembelajaran, memiliki ketekunan belajar, dan senang mengikuti pembelajaran Akuntansi.

2. Teori Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Media pendidikan adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008: 892). Media berasal dari bahasa

latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Azhar Arsyad (2011: 3) menyatakan bahwa media apabila secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Proses komunikasi sangat menentukan sukses tidaknya proses belajar dan mengajar. Proses komunikasi melibatkan pelaku dan saluran komunikasi. Peran dari saluran komunikasi akan menjadi sangat penting. Saluran inilah yang dinamakan media. Karena media ini dipakai dalam proses pembelajaran, maka media tersebut dinamakan media pembelajaran. Menurut Daryanto (2013: 4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam proses pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi atau ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun non verbal, proses ini dinamakan *encoding*. Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh siswa dinamakan *decoding*.

Menurut Daryanto (2013: 5), secara umum dapat dikatakan media pembelajaran mempunyai kegunaan, antara lain:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan *visual*, *auditori*, dan *kinestetiknya*
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- 6) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan motivasi siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

b. Jenis Media Pembelajaran

Banyak sekali jenis media yang sudah dikenal dan digunakan dalam penyampaian informasi dan pesan-pesan pembelajaran. Setiap jenis atau bagian dapat pula dikelompokkan sesuai dengan karakteristik dan sifat-sifat media tersebut. Media dalam pendidikan memiliki beragam bentuk yang secara umum oleh Amir Hamzah Suleiman (1981: 21) dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Media Audio, yaitu media yang dapat menghasilkan bunyi seperti *cassete*, *tape recorder*, dan radio.
- 2) Media Visual, yaitu media yang dapat memperlihatkan rupa dan bentuk. Media visual terbagi menjadi:
 - a) Media visual dua dimensi, yang terdiri dari media visual dua dimensi pada bidang tidak transparan (gambar-gambar, lembaran balik, *stick figures*, wayang beber, grafik, poster, foto, dan lain-lain) dan media visual dua dimensi pada bidang transparan (*slide*, *film strip*, dan lembar transparansi).
 - b) Media visual tiga dimensi, yaitu media yang seperti model dan benda yang serupa.

Menurut Azhar Arsyad (2011: 37) juga mengelompokkan media dalam beberapa jenis, yaitu:

- 1) Media cetak. Contohnya buku teks, pamflet, dan koran
- 2) Media pajang. Contohnya papan tulis, papan diagram, papan magnet, papan kain, mading, dan pameran.
- 3) *Overhead Transparansi* (OHP). Transparansi yang diproyeksikan dapat berupa huruf, lambang gambar dan grafik atau kombinasinya.
- 4) Rekaman *audiotape*. Pesan dan isi pelajaran dapat didengar sesuai kebutuhan
- 5) Seri *slide* dan *filmstrips*, penyajian *multi-image*, rekaman video dan film hidup. Film bingkai diproyeksikan melalui *slide projector*.
- 6) Komputer. Teknologi yang memudahkan dalam pembuatan dan penyampaian pesan/informasi

Secara garis besar media dapat dibagi ke dalam tiga bentuk yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui Media Pembelajaran Berbentuk Komik termasuk dalam jenis media visual dua dimensi yang dicetak. Jenis media pembelajaran dapat menjadi pertimbangan bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran secara lebih efektif.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Sebuah media pembelajaran tentunya harus memiliki sebuah fungsi atau manfaat bagi proses pembelajaran, menurut Hujair AH. Sanaky (2009: 6), mengemukakan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- 1) Menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka.
- 2) Membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya.
- 3) Membuat konsep abstrak menjadi konsep konkret.
- 4) Memberi kesamaan persepsi.
- 5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak.
- 6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten.
- 7) Memberi suasana belajar yang tidak tertekan, santai, dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran dapat membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Apabila guru menggunakan media pembelajaran dengan tepat, maka proses pembelajaran akan berjalan efektif sehingga media pembelajaran dapat berfungsi untuk merangsang

pembelajaran siswa. Selain fungsi di atas, Azhar Arsyad (2010: 16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu:

- 1) Fungsi atensi, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- 3) Fungsi kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Selain fungsi yang beragam, media pembelajaran juga memiliki berbagai manfaat. Manfaat media pembelajaran menurut Azhar Arsyad (2011: 26-27) sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian suatu informasi sehingga meningkatkan proses hasil belajar.

- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi siswa, dan kemandirian belajar siswa.
- 3) Mengatasi keterbatasan daya indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi.

Menurut Rayandra Asyhar (2012: 39), media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian peserta didik. Dapat disimpulkan peran media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar yang mengandung pesan/isi didalamnya. Media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi dan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.

d. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran beraneka ragam jenisnya, untuk itu diperlukan suatu dasar untuk memilih media yang paling tepat. Agar penggunaan media pembelajaran tersebut tepat pada tujuan.

Wina Sanjaya (2013: 173) mengemukakan prinsip penggunaan media pembelajaran antara lain:

- 1) Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Kesesuaian media pembelajaran dengan materi pembelajaran.
- 3) Kesesuaian media pembelajaran dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.

- 4) Media yang digunakan diperhatikan efektivitas dan efisiensinya.
- 5) Kesesuaian media pembelajaran dengan kemampuan guru terkait teknis penggunaannya.

Prinsip tersebut tidak mutlak artinya seorang guru dapat dapat mengembangkan media dengan pedoman lain. Prinsip penggunaan media pembelajaran setidaknya mencakup unsur tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, siswa dan guru. Jika prinsip-prinsip tersebut terpenuhi, suatu media sudah layak untuk digunakan.

e. Pengembangan Media Pembelajaran

1) Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran

Arief S Sadiman dkk. (2010: 100) mengatakan urutan dalam mengembangkan program media pembelajaran sebagai berikut:

- a) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa
- b) Merumuskan tujuan instruksional (*instructional objective*) dengan operasional dan khas
- c) Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan
- d) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
- e) Menulis naskah media
- f) Mengadakan tes dan revisi

2) Kriteria Pemilihan Media

Ada beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media menurut Rudi Sisilana & Cepi Riyana (2008: 70-73), yaitu:

- a) Kesesuaian dengan tujuan
 - b) Kesesuaian dengan materi pembelajaran
 - c) Kesesuaian dengan karakteristik pembelajar atau siswa
 - d) Kesesuaian dengan teori
 - e) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa
 - f) Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas, pendukung, dan waktu yang tersedia.
- 3) Aspek Kelayakan Media

Menurut Romi Satria Wahono (2006) ada 3 aspek penilaian media pembelajaran yakni:

- a) Aspek rekayasa lunak, terdiri dari:
 - (1) Efektifitas dan efisiensi dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran
 - (2) *Reliable* (handal)
 - (3) *Maintenable* (dapat dipelihara/ dikelola)
 - (4) Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana)
 - (5) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi atau *tool* untuk pengembangan
- b) Aspek desain pembelajaran
 - (1) Kejelasan tujuan pembelajaran
 - (2) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum
 - (3) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran
 - (4) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran
 - (5) Interaktivitas
 - (6) Pemberian motivasi belajar
 - (7) Kontekstual dan aktualitas
 - (8) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
 - (9) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
 - (10) Ketepatan dan ketepatan alat evaluasi
 - (11) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi
- c) Aspek komunikasi visual
 - (1) Komunikatif: sesuai dengan pesan dan dapat diterima/ sejalan dengan keinginan sasaran
 - (2) Kreatif dalam ide sehingga menunjang gagasan baru
 - (3) Sederhana tapi memikat
 - (4) Audio (narasi, *sound effect*, *background*)
 - (5) Visual (*layout design*, typography, warna)

- (6) Media bergerak (animasi, *movie*)
- (7) *Layout interactive*

Berdasarkan standar penilaian buku oleh pusat perbukuan Depdiknas tahun 2003, bahwa standar penilaian buku atau bahan ajar dari segi materi perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a) Aspek materi
 - (1) Kelengkapan materi
 - (2) Keakuratan materi
 - (3) Kegiatan yang mendukung materi
 - (4) Kemutakhiran materi
 - (5) Materi mampu meningkatkan kompetensi siswa
 - (6) Materi mengikuti sistematika keilmuan
 - (7) Materi mengembangkan keterampilan dan kemampuan berfikir
 - (8) Materi merangsang siswa untuk mencari tahu
 - (9) Penggunaan notasi atau simbol
- b) Aspek Penyajian
 - (1) Organisasi penyajian umum
 - (2) Organisasi penyajian bab-sub bab
 - (3) Penyajian mempertimbangkan kebermanfaatan dan kebermaknaan
 - (4) Melibatkan siswa secara aktif
 - (5) Mengembangkan proses pembentukan pengetahuan
 - (6) Tampilan umum
 - (7) Variasi dalam cara penyampaian informasi
 - (8) Meningkatkan kualitas pembelajaran
 - (9) Anatomi
 - (10) Memperhatikan kode etik hak cipta
- c) Aspek bahasa
 - (1) Menggunakan bahasa yang baik dan benar
 - (2) Peristilahan
 - (3) Kejelasan bahasa
 - (4) Kesesuaian bahasa

Berdasarkan pendapat para Ahli mengenai aspek dan kriteria penilaian suatu media pembelajaran maka peneliti menerapkan aspek materi, bahasa dan penyajian Media Pembelajaran Berbentuk Komik yang akan dikembangkan untuk dinilai oleh Ahli Materi, Guru Akuntansi, Ahli Media. Kriteria penilaian untuk Ahli Materi dan Guru Akuntansi adalah:

- a) Kesesuaian materi dengan SK dan KD
- b) Kebenaran konsep
- c) Keakuratan materi
- d) Penyampaian materi secara sistematis
- e) Meningkatkan kompetensi siswa
- f) Menggunakan bahasa yang baik dan benar
- g) Kesesuaian bahasa
- h) Melibatkan siswa secara aktif
- i) Mempertimbangkan Kebermanfaatan dan kebermanaknaan

Aspek dan kriteria penilaian Ahli Media meliputi dua aspek yaitu aspek tampilan visual dan desain pembelajaran. Aspek dan kriteria penilaian untuk Ahli Media adalah:

- a) Kejelasan Sampul atau *cover*
- b) Kejelasan media gambar
- c) Kesesuaian format
- d) Keseimbangan garis, bentuk, ruang dan tulisan
- e) Tampilan gambar
- f) Tipografi
- g) Pemberian motivasi belajar
- h) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK dan KD
- i) Interaktivitas
- j) Kreatif dan inovatif dalam media pembelajaran
- k) Mudah digunakan dalam pembelajaran

3. Media Pembelajaran Berbentuk Komik

a. Definisi komik

Komik merupakan gambar-gambar dan lambang-lambang yang teratur dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan entitas dari pembaca (McCloud, 2008: 20). Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010: 64) komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Dengan penjelasan tersebut komik merupakan sesuatu yang erat kaitannya dengan hal-hal yang dianggap lucu baik termasuk tokoh, gambar, dan alur cerita. MS Gumelar (2011: 2) menjelaskan pengertian yang serupa bahwa komik dalam etimologi bahasa berasal dari kata "*comic*" yang kurang lebih secara semantik berarti lucu atau lelucon.

Definisi komik juga disampaikan oleh Daryanto (2010: 27) komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan pada pembacanya. Membaca komik biasa dilakukan untuk mengisi waktu luang, hobi ataupun sebagai hiburan semata.

Komik memiliki banyak keunggulan bila dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Menurut Daryanto (2010: 28) salah satu 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.

b. Jenis – jenis Komik

Banyak jenis media visual terutama komik yang sudah dikenal dan digunakan dalam penyampaian informasi dan pesan-pesan pembelajaran. Setiap jenis atau bagian dapat pula dikelompokkan sesuai dengan karakteristik dan sifat-sifat media tersebut. Menurut Azis Safa (2009) komik memiliki berbagai jenis yaitu:

1) Kartun/karikatur

Hanya berupa satu tampilan, di mana di dalamnya bisa terdapat beberapa gambar yang dipadu dengan tulisan-tulisan. Komik tipe kartun ini berjenis humor dapat menimbulkan sebuah arti sehingga pembaca dapat memahami maksud dan tujuannya.

2) Komik potongan

Komik potongan adalah penggalan-penggalan gambar yang dirangka menjadi sebuah penggalan cerita pendek. Namun ini ceritanya tidak terpaku harus selesai disitu bahkan bisa dijadikan suatu cerita bersambung.

3) Buku komik

Alunan gambar-gambar tulisan, cerita dikemas dalam bentuk sebuah buku (sampul dan isi). Buku komik sering disebut sebagai cerita pendek terdiri dari 32, 48, sampai 64 halaman di mana didalamnya terdapat isi cerita, iklan dan lain-lain.

4) Komik tahunan

Jika pembuat komik sudah dalam lingkup penerbit, akan secara tertaur menerbitkan buku-buku komik baik berupa cerita putus ataupun serial.

5) Album komik

Para penggemar bacaan komik baik komik karikatur ataupun komik strip dapat mengoleksi (hasil guntingan dari berbagai sumber media bacaan) di mana hasil koleksinya disusun rapih menjadi sebuah album bacaan.

6) Komik *online*

Selain media cetak seperti surat kabar, majalah, tabloid, dan buletin, media internet juga dijadikan sebagai sarana dalam mempublikasikan komik. Dengan menggunakan situs web maka para pembaca dapat menyusun komik. Dengan menggunakan media internet, jangkauan pembacanya bisa lebih luas dibandingkan dengan media cetak.

7) Buku instruksi dalam komik

Tidak sedikit sebuah panduan atau instruksi sesuatu yang dikemas dalam bentuk komik bisa dalam bentuk buku komik, poster komik atau tampilan lainnya.

8) Rangkaian ilustrasi

Dalam dunia perfilman sebelum melangkah akan lebih mudah bekerjanya perlu dibuatkan rangkaian ilustrasi, rangkaian dalam bentuk gambar dan kemudian disusun menjadi rangkaian yang bisa disebut komik.

9) Komik ringan

Jenis komik ini terbuat dari hasil cetakan dan kopian/ steples. Pemilik dan pembuat komik dengan biaya yang rendah turut dapat menciptakan komik dan berkarya.

10) Perencanaan dalam pikiran

Jika manusia membayangkan sesuatu yang akan dilakukan (persiapan). Dengan bayangan tersebut bisa disebut dengan komik, namun tidak dituangkan dalam bentuk coretan di atas kertas, melainkan hanya dalam pikiran.

c. Komik Sebagai Media Pembelajaran

Karena sifatnya yang menarik dan menghibur, akan sangat baik jika guru mengembangkan Media Pembelajaran Berbentuk Komik. Sifat komik yang menghibur akan membuat siswa berada dalam kondisi yang gembira, sehingga dalam menerima pelajaran dirasakan tanpa terpaksa. Seperti diungkapkan Elis Mediawati (2011:78), Media Pembelajaran Berbentuk Komik memiliki kemampuan untuk menciptakan minat belajar siswa serta membantu siswa dalam mempermudah mengingat materi belajar yang dipelajarinya. Sehubungan dengan karakteristik materi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa yaitu menekankan pada penjelasan, pengklasifikasian dan penerapan pada Perusahaan Jasa.

Media Pembelajaran Berbentuk Komik dapat menumbuhkan Motivasi Belajar Akuntansi pada siswa, sehingga siswa terlatih dengan materi yang diajarkan oleh guru. Siswa termotivasi dalam membaca materi, siswa mencoba memahami materi dengan menelaah alur cerita

yang dibuat. Media Pembelajaran Berbentuk Komik menjadi media yang tepat sehingga mampu meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi.

Nilai edukatif Media Pembelajaran Berbentuk Komik dalam pembelajaran tidak diragukan lagi. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 69) menyatakan, media pembelajaran komik dalam proses pembelajaran menciptakan minat belajar para siswa, mengefektifkan proses pembelajaran, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasinya.

Kelebihan komik sebagai media pembelajaran menurut Riska Dwi dan M. Syaichudin (2010: 78):

- 1) Peranan pokok dari buku komik dalam intruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat siswa.
- 2) Membimbing minat baca yang menarik pada siswa.
- 3) Melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca.
- 4) Komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya.
- 5) Mempermudah anak didik menangkap rumusan yang abstrak.
- 6) Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah bidang studi yang lain.

d. Penelitian dan Pengembangan

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. Tahap penelitian pengembangan dapat dianalisis dari

serangkaian tugas pendidik dalam menjalankan tugas pokoknya yaitu mulai dari merancang, melaksanakan sampai dengan mengevaluasi pembelajaran.

Dipaparkan model penelitian dan pengembangan sistem pembelajaran yaitu model 4D. Model 4D merupakan singkatan dari *Define, Design, Development and Dissemination* yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974: 5), dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) *Define* (Pendefinisian)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Tiap-tiap produk tentu membutuhkan analisis yang berbeda-beda. Secara umum, dalam pendefinisian ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan (model R&D) yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk. Thiagrajan (1974: 6) menganalisis 5 kegiatan yang dilakukan pada tahap *define* yaitu:

a) Analisis kurikulum

Pada tahap awal, peneliti perlu mengkaji kurikulum yang berlaku pada saat itu. Dalam kurikulum terdapat kompetensi yang ingin dicapai. Analisis kurikulum berguna untuk menetapkan kompetensi dasar bahan ajar tersebut akan dikembangkan. Hal ini dilakukan karena ada kemungkinan

tidak semua kompetensi yang ada dalam kurikulum dapat disediakan bahan ajarnya.

b) Analisis karakter siswa

Seperti layaknya seorang guru akan mengajar, guru harus mengenali karakteristik siswa yang akan menggunakan bahan ajar. Hal ini penting karena semua proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan untuk mengetahui karakteristik siswa antara lain; kemampuan akademik individu, karakteristik fisik, kemampuan kerja kelompok, motivasi belajar, latar belakang ekonomi dan sosial, pengalaman belajar sebelumnya, dan sebagainya. Dalam kaitannya dengan pengembangan bahan ajar, karakteristik siswa perlu diketahui untuk menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kemampuan akademiknya, misalnya; apabila tingkat pendidikan siswa masih rendah, maka penulisan bahan ajar harus menggunakan bahasa dan kata-kata sederhana yang mudah dipahami. Apabila minat baca peserta didik masih rendah maka bahan ajar perlu ditambah dengan ilustrasi gambar yang menarik supaya siswa termotivasi untuk membacanya.

c) Analisis materi

Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama yang perlu diajarkan, mengumpulkan dan memilih materi yang relevan, dan menyusunnya kembali secara sistematis.

d) Merumuskan tujuan

Tujuan pembelajaran perlu dirumuskan terlebih dahulu. Hal ini berguna untuk membatasi peneliti supaya tidak menyimpang dari tujuan semula pada saat mereka sedang menulis bahan ajar.

2) Design (Perancangan)

Thiagarajan membagi tahap *design* dalam empat kegiatan, yaitu; *constructing criterion-referenced test*, *media selection*, *format selection*, *initial design*. Kegiatan yang dilakukan pada tahap tersebut antara lain:

- a) Memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa.
- b) Pemilihan bentuk penyajian pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Bila guru akan menggunakan media visual, pada saat pembelajaran tentu saja siswa disuruh melihat media visual tersebut.
- c) Pembuatan media pembelajaran yang telah dirancang dan disajikan untuk implementasi.

3) Development (Pengembangan)

Thiagarajan (1974: 7) membagi tahap pengembangan dalam dua kegiatan yaitu; *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh Ahli dalam bidangnya masing-masing. Saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki isi materi dan

rancangan pembelajaran yang telah disusun. *Developmental testing* merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada saat uji coba ini dicari data respon, reaksi atau komentar dari sasaran pengguna model. Hasil uji coba digunakan memperbaiki produk. Setelah produk diperbaiki kemudian diujikan kembali sampai memperoleh hasil yang efektif.

Dalam konteks pengembangan model pembelajaran, kegiatan pengembangan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Validasi model oleh Ahli/Pakar. Hal-hal yang divalidasi meliputi panduan penggunaan model dan perangkat model pembelajaran. Tim Ahli yang dilibatkan dalam proses validasi terdiri dari: Ahli dalam bidang teknologi pembelajaran, Ahli dalam bidang pendidikan.
- b) Revisi model berdasarkan masukan dari para Ahli pada saat validasi.
- c) Uji coba terbatas dalam pembelajaran di kelas, sesuai situasi nyata yang akan dihadapi.

4) *Disseminate* (Penyebarluasan)

Tahap *dissemination* dibagi dalam tiga kegiatan yaitu; *validation testing, packaging, diffusion and adoption*. Pada tahap *validation testing*, produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya. Pada saat implementasi dilakukan pengukuran

ketercapaian tujuan. Pengukuran ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Setelah produk diimplementasikan, pengembang perlu melihat hasil pencapaian tujuan. Tujuan yang belum dapat tercapai perlu dijelaskan solusinya sehingga tidak terulang kesalahan yang sama setelah produk disebarluaskan. Kegiatan terakhir dari tahap pengembangan adalah melakukan *packaging* (pengemasan), *diffusion and adoption*. Tahap ini dilakukan supaya produk dapat dimanfaatkan oleh orang lain. Pengemasan model pembelajaran dapat dilakukan dengan mencetak buku panduan penerapan model pembelajaran. Setelah buku dicetak, buku tersebut disebarluaskan supaya dapat diserap atau dipahami orang lain dan digunakan (diadopsi) pada kelas mereka.

B. Penelitian Relevan

1. Eka Yuniastuti (2015) dalam skripsi berjudul “Pengembangan Komik Akuntansi Sebagai Media Pembelajaran Inovatif pada Materi Jenis dan Bentuk Badan Usaha untuk Siswa SMK 1 Klaten Kelas X”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komik Akuntansi sebagai media pembelajaran diperoleh penilaian kelayakan oleh ahli materi dengan rata-rata skor 4,30 termasuk dalam kategori sangat layak dijadikan sebagai media pembelajaran inovatif, penilaian kelayakan oleh ahli media dengan rata-rata skor 4,72 termasuk dalam kategori sangat layak dijadikan sebagai media pembelajaran inovatif. Penilaian siswa terhadap media pembelajaran

Akuntansi yang telah dikembangkan pada saat uji coba lapangan diperoleh rata-rata skor 4,47 termasuk dalam kategori sangat layak dijadikan media pembelajaran inovatif. Dengan demikian, komik Akuntansi yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif SMK.

2. Putri Septiani Wulandari (2015) dalam skripsi berjudul “Pengembangan Komikus (Komik Saku Akuntansi) Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Pokok Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa Kelas X AK 3 di SMK Negeri 1 Tempel”. Hasil dari penelitian ini adalah Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) sebagai media pembelajaran Akuntansi berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh skor rata-rata 4,3 yang termasuk ke dalam kategori sangat layak (A), ahli media diperoleh skor rata-rata 4,615 yang termasuk ke dalam kategori sangat layak (A), Guru Akuntansi diperoleh skor rata-rata 4,85 yang termasuk kategori sangat baik (A), dan penilaian respon siswa diperoleh skor rata-rata sebesar 0,93 yang termasuk dalam rentang nilai $X > 0,8$ dengan kategori A (sangat layak). Dengan demikian, Komikus (Komik Saku Saku Akuntansi) ini layak digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi.
3. Nurlaili Latifah dan Luqman Hakim (2014) dalam penelitian berjudul “Pengembangan Komik Lipat Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Materi Menganalisis Dokumen Transaksi untuk siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 2 Tuban” hasil penelitian ini adalah artikel ini berisi tentang pengembangan media komik lipat pada materi menganalisis dokumen

transaksi di kelas X Akuntansi SMK Negeri 2 Tuban. Tujuan penelitian ini adalah a) menghasilkan komik lipat sebagai media pembelajaran yang layak, b) mendeskripsikan kelayakan komik lipat, c) mendeskripsikan respon siswa terhadap lembar komik lipat. Jenis penelitian ini adalah pengembangan yang mengacu pada model 4-D dengan tahapan *Define*, *Design*, dan *Develop* tanpa tahap *Disseminate*. Tahap *Develop* meliputi uji coba terbatas kepada 20 siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 2 Tuban. Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan kualitatif. Kedua jenis data yang diperoleh dari penilaian para ahli baik ahli media, ahli materi maupun hasil uji coba terbatas. Data kuantitatif yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis persentase dan memperoleh hasil 83,92% untuk penilaian ahli media, 79,58 % untuk penilaian ahli materi dan 92,5% untuk uji coba terbatas, sehingga secara keseluruhan diperoleh skor 85,33% termasuk dalam kategori layak.

4. Handy Dwi Nurniawan dan Durinda Puspasari (2014) dalam penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Sistem Kearsipan Pada Siswa Kelas XAP1 SMK Negeri 2 Blitar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajar mencapai tujuan pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Aspek utama yang mempengaruhi daya serap terhadap bahan ajar adalah media pembelajaran. Media pembelajaran komik merupakan suatu bentuk bacaan di mana siswa mau membaca tanpa perasaan terpaksa/harus dibujuk. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media komik, kelayakan media

komik, dan respon siswa terhadap media pembelajaran komik pada materi Sistem Kearsipan yang telah dikembangkan di SMK Negeri 2 Blitar. Jenis penelitian ini adalah pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4-D models *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Namun penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap *develop* (Pengembangan) dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya. Subjek dalam penelitian ini adalah 20 siswa kelas X AP1 Jurusan Adminidtrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Blitar. Objek dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran komik pada materi sistem kearsipan. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi dan lembar angket respon siswa. Berdasarkan hasil analisis kelayakan media pembelajaran komik oleh validator yang berpedoman pada kualitas isi, kualitas intrusional, dan kualitas teknik diperoleh rata-rata persentase sebesar 85,43% dengan kriteria interpretasi penilaian sangat layak. Hasil respon siswa menunjukkan rata-rata 89,56% dengan kriteria sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik yang telah dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK Negeri 2 Blitar.

C. Kerangka Berpikir

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang terjalin antara siswa dengan lingkungannya. Pembelajaran Akuntansi merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang sangat penting, di mana dalam proses

pembelajaran ini terjadi proses interaksi antara guru dan siswa dalam penyampaian tujuan instruksional suatu mata pelajaran tertentu.

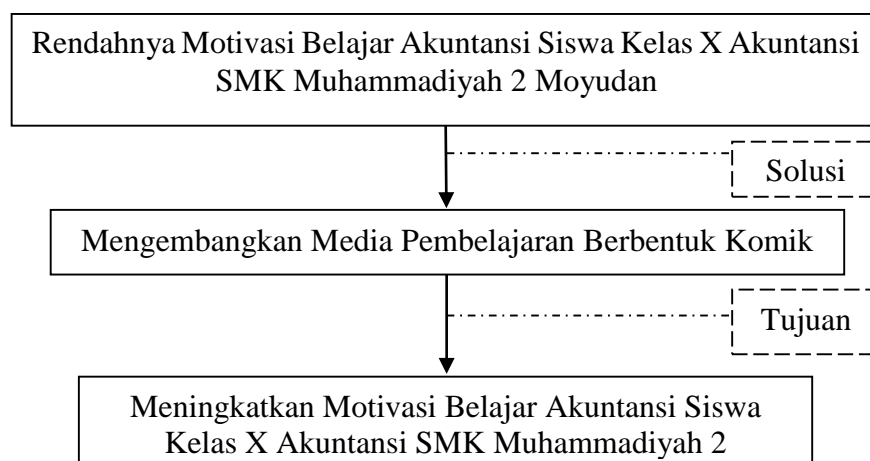
Dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan, maka seorang guru harus dapat mengajar seoptimal mungkin agar tujuan pembelajaran tersebut tercapai. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi siswanya. Guru sebagai fasilitator dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang variatif dan inovatif.

Berdasarkan hasil observasi, Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan diketahui Motivasi Belajar Akuntansinya rendah dikarenakan guru dalam proses penyampaian materinya hanya dengan ceramah, latihan soal dan tidak adanya media visual yang inovatif dalam proses pembelajaran. Melihat kondisi tersebut, peneliti mencari solusi untuk meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi melalui pengembangan media pembelajaran. Peneliti memilih salah satu media pembelajaran yaitu Media Pembelajaran Berbentuk Komik yang dapat digunakan sebagai bahan belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi dalam belajar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa.

Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi adalah mengembangkan Media Pembelajaran Berbentuk Komik dalam kegiatan pembelajaran. Media Pembelajaran Berbentuk Komik yang dikembangkan harus menyajikan materi pembelajaran supaya lebih disenangi dan mudah untuk dipahami siswa. Media Pembelajaran Berbentuk Komik merupakan salah satu media/sumber belajar yang merupakan sarana

pendukung rencana pelaksanaan pembelajaran. Materi yang terdapat dalam Media Pembelajaran Berbentuk Komik disesuaikan dengan kemampuan siswa, kurikulum yang berlaku, dan menghadirkan materi yang aktual.

Penggunaan Media Pembelajaran Berbentuk Komik dalam pembelajaran menjadi baik apabila dapat meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi serta dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, Media Pembelajaran Berbentuk Komik disusun dan dikembangkan sedemikian rupa sehingga dapat meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan. Bagan alur kerangka berpikir dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah disebutkan, maka pertanyaan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik pada kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyudan layak digunakan?

2. Apakah Media Pembelajaran Berbentuk Komik dapat meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi pada kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyudan Tahun 2015/2016?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and development* (R&D). 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: 5).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian 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.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah Ahli Materi, Ahli Media, Guru Akuntansi dan Siswa Kelas X Akuntansi yang berjumlah 16 siswa di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.

2. Objek penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah Motivasi Belajar Akuntansi pada kompetensi dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.

D. Definisi Operasional

1. Motivasi Belajar Akuntansi

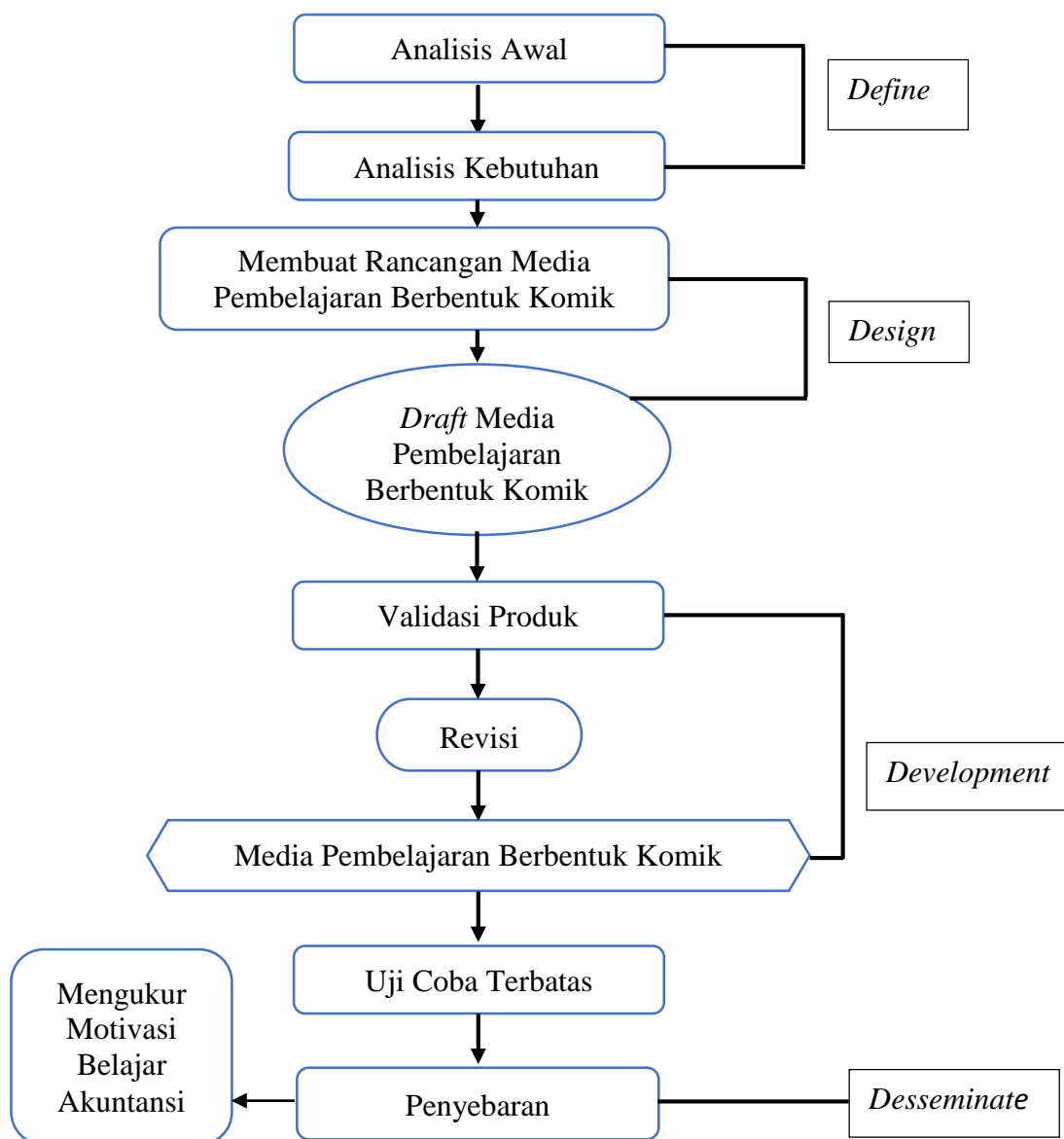
Motivasi Belajar Akuntansi adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan, dan memberikan arah kegiatan belajar agar mampu memahami dan menyelesaikan tanggung jawabnya dalam belajar Akuntansi. Motivasi Belajar Akuntansi pada kompetensi dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa diukur berdasarkan indikator motivasi belajar yang mengacu dari Hamzah B. Uno (2011: 23) dan Made Wena (2011: 33) yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dan kondisi penelitian yaitu; (1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (4) Tingkat perhatian siswa terhadap pelajaran, (5) Tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuannya dalam pembelajaran.

2. Media Pembelajaran Berbentuk Komik

Media Pembelajaran Berbentuk Komik adalah media pembelajaran yang dimodifikasi menjadi sebuah rangkaian gambar berupa karakter-karakter yang dilengkapi dengan balon percakapan yang disusun secara menarik dan berwarna dan terdapat alur cerita untuk menjelaskan dalam Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa.

E. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan Model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) dengan modifikasi. Dapat dilihat di Gambar 2.



Gambar 2. Bagan Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik (Sumber: Diadaptasi dari Thiagarajan 1974: 6-9)

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap ini meliputi 5 langkah pokok yaitu :

a) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum berguna untuk menetapkan pada kompetensi dasar yang pada bahan ajar yang akan dikembangkan. Hal ini dilakukan karena ada kemungkinan tidak semua kompetensi yang ada dalam kurikulum dapat disediakan bahan ajarnya.

b) Analisis Karakteristik siswa

Dalam kaitannya dengan pengembangan bahan ajar, karakteristik siswa perlu diketahui untuk menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kemampuan akademiknya, misalnya; Apabila minat baca siswa masih rendah maka bahan ajar perlu ditambah dengan ilustrasi gambar yang menarik supaya siswa termotivasi untuk membacanya.

c) Analisis materi

Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama yang perlu diajarkan, mengumpulkan dan memilih materi yang relevan, dan menyusunnya kembali secara sistematis.

d) Merumuskan tujuan

Hal ini berguna untuk membatasi peneliti supaya tidak menyimpang dari tujuan semula pada saat mereka sedang menulis bahan ajar.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan ini dilaksanakan setelah analisis kebutuhan selesai. Tahap ini dilakukan dengan memilih media pembelajaran yang

sesuai dengan materi dan karakteristik siswa, pemilihan bentuk penyajian media pembelajaran, membuat media dengan rancangan penyajian yang sudah disusun.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, konsep yang sudah disusun dalam tahap desain diwujudkan dalam produk (Draf Media Pembelajaran Berbentuk Komik) untuk dilakukan penilaian oleh validator (Ahli Materi, Ahli Media, Guru Akuntansi) kemudian setelah direvisi, produk diuji coba secara terbatas pada siswa dalam kelompok kecil untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik sebagai alat untuk meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi.

4. Tahap Penyebaran (*Desseminate*)

Tahap ini merupakan tahapan penggunaan produk (Media Pembelajaran Berbentuk Komik) yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas (diproduksi dalam jumlah besar). Penyebaran produk dilakukan sebatas pada lingkungan SMK Muhammadiyah 2 Moyudan yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran dan digunakan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.

F. Teknik Pengambilan Data

Pengambilan data untuk memenuhi kebutuhan peneliti dalam menganalisis data penelitian dan pengembangan, teknik pengambilan data yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Pengambilan data dengan melakukan pengamatan dan pencatatan perilaku subjek penelitian yang dilakukan secara sistematis (Endang Mulyatiningsih, 2012: 26). Kegiatan observasi atau pengamatan kelas dilaksanakan untuk mengetahui permasalahan pelaksanaan pembelajaran di kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui data tentang keadaan pembelajaran dan kebutuhan terhadap pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik. Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur, yaitu dalam melakukan wawancara, peneliti tidak menyiapkan instrumen penelitian secara sistematis dan lengkap berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya telah disiapkan. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiyono, 2008: 137).

3. Angket (Kuesioner)

Angket yang digunakan ada 2 macam yaitu angket penilaian Media Pembelajaran Berbentuk Komik dan angket Motivasi Belajar Akuntansi. Angket penilaian media diisi oleh tim Ahli yang terdiri dari Ahli Materi, Ahli Media, dan Guru Akuntansi yang bertujuan untuk menilai kelayakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik. Angket motivasi belajar digunakan untuk mengukur Motivasi Belajar Akuntansi.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan instrument *non-test* berupa lembar observasi, pedoman wawancara dan angket atau kuesioner. Kisi-kisi instrumen penelitian adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi. Aspek yang diamati meliputi penggunaan media pembelajaran, metode dan sikap siswa pada saat pembelajaran.

2. Pedoman Wawancara

Kisi-kisi pedoman wawancara dapat dilihat di Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru

No.	Indikator	Jumlah Butir
1.	Kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran	1
2.	Kesulitan dalam mengajar	1
3.	Sikap siswa dalam pembelajaran	1
4.	Kebutuhan media pembelajaran yang diharapkan	1

Tabel 2. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Siswa

No.	Indikator	Jumlah Butir
1.	Kesulitan dalam pembelajaran	1
2.	Metode yang diterapkan guru	1
3.	Media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan	1
4.	Kebutuhan media pembelajaran yang diharapkan	1

3. Angket Penilaian Media Pembelajaran Berbentuk Komik

Angket ini diberikan kepada validator (3 Ahli Materi, 3 Ahli Media, dan Guru Akuntansi). Dalam pemberian skor masing-masing indikator yang diamati menggunakan empat alternatif jawaban, yaitu; skor 4 untuk Sangat Layak (SL), skor 3 untuk Layak (L), skor 2 untuk Kurang Layak (KL), skor

1 untuk Tidak Layak (TL). Kisi-kisi instrumen penilaian Media Pembelajaran Berbentuk Komik dapat dilihat pada Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Berbentuk Komik oleh Ahli Materi dan Guru Akuntansi

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Materi	a. Kesesuaian materi dengan SK dan KD	4
	b. Kebenaran konsep	5
	c. Keakuratan materi	5
	d. Penyampaian materi secara sistematis	5
	e. Meningkatkan kompetensi siswa	5
Bahasa	a. Menggunakan bahasa yang baik dan benar	3
	b. Penggunaan peristilahan yang tepat	3
	c. Kesesuaian bahasa	3
Penyajian	a. Penyajian materi logis dan sistematis	5
	b. Melibatkan siswa secara aktif	3
	c. Mempertimbangkan kebermanfaatan dan kebermaknaan	3

Tabel 4. Kisi-kisi Instrument Penilaian Media Pembelajaran Berbentuk Komik oleh Ahli Media

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Tampilan Visual	a. Kejelasan Sampul atau <i>Cover</i>	3
	b. Kejelasan media gambar	3
	c. Kesesuaian Format	5
	a. Keseimbangan garis, bentuk, ruang dan tulisan	5
	b. Tampilan gambar	3
	c. Tipografi	3
Desain Pembelajaran	a. Pemberian Motivasi Belajar	3
	b. Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK dan KD	3
	c. Interaktivitas	2
	d. Kreatif dan inovatif dalam media pembelajaran	3
	e. Mudah digunakan dalam pembelajaran	2

4. Angket Motivasi Belajar Akuntansi

Angket ini digunakan untuk mengetahui peningkatan Motivasi Belajar Akuntansi. Angket motivasi diberikan sebelum dan sesudah

pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik. Angket diberikan kepada 16 Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan sebagai responden. Angket motivasi dibagi menjadi dua bentuk pertanyaan menggunakan skala *likert* yaitu bentuk pertanyaan positif dan bentuk pertanyaan negatif. Dalam pemberian skor kepada masing-masing indikator yang diamati menggunakan empat alternatif jawaban. Adapun kisi-kisi dari angket Motivasi Belajar Akuntansi dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Akuntansi

No.	Indikator	No. Item
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1 – 5
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	6 – 8
3.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	9 – 12
4.	Tingkat perhatian siswa terhadap pelajaran	13 – 16
5.	Tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuannya dalam pembelajaran	17 – 20

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. 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 mengembangkan Media Pembelajaran Berbentuk Komik.
2. Analisis data kuantitatif dari hasil angket penilaian Media Pembelajaran Berbentuk Komik oleh Ahli Materi, Ahli Media dan Guru Akuntansi diperoleh data kuantitatif. Teknik analisis data penilaian terhadap Media

Pembelajaran Berbentuk Komik dilakukan dengan acuan tabel konversi nilai sebagai berikut:

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

Adapun acuan pengubahan data kuantitatif (skor penilaian) ke data kualitatif (kategori nilai) dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Konversi Skor Penilaian menjadi Kategori Nilai

No.	Rentang Skor	Rentang	Nilai	Kategori
1.	$x \geq X + 1SB_x$	$x \geq 3$	A	Sangat Baik
2.	$X + 1SB_x > x \geq X$	$3 > x \geq 2,5$	B	Baik
3.	$X > x \geq X - 1 SB_x$	$2,5 > x \geq 2$	C	Cukup Baik
4.	$x < X - 1SB_x$	$x < 2$	D	Kurang

Keterangan:

X dan SB_x diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

Skor Maksimal Ideal = Jumlah butir soal \times jumlah skor tertinggi

Skor Minimum Ideal = Jumlah butir soal \times jumlah skor terendah

X = skor aktual (skor yang dicapai)

X = skor rerata ideal

$= \frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

SB_x = simpangan baku ideal

$= \frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

Pedoman tersebut digunakan untuk menentukan kriteria kelayakan

Media Pembelajaran Berbentuk Komik. Media Pembelajaran Berbentuk

Komik dikatakan layak digunakan apabila hasil penilaian dari para responden minimal masuk dalam kategori **cukup baik**.

3. Analisis Data Peningkatan Motivasi Belajar Akuntansi

Langkah-langkah yang digunakan untuk mengukur persentase Motivasi Belajar Akuntansi, yaitu:

- a. Data kuantitatif skor angket Motivasi Belajar Akuntansi dianalisis dengan acuan tabel konversi nilai pada Tabel 7.

Tabel 7. Kriteria Penilaian Skala Likert Angket Motivasi Belajar Akuntansi

Pilihan Jawaban	Skor Pertanyaan	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju/ Selalu	4	1
Setuju/ Sering	3	2
Tidak Setuju/ Kadang-Kadang	2	3
Sangat Tidak Setuju/ Tidak Pernah	1	4

- b. Menjumlahkan skor untuk masing-masing indikator.
- c. 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 menggunakan 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.

$$t = \frac{D}{\left(\frac{SD}{\sqrt{N}}\right)}$$

Keterangan:

\bar{D} = Rata-rata selisih dari 2 skor

SD = Standar deviasi dari harga D

N = banyak pasangan

(Sumber: Nana Danapriatna dan Rony Setiawan, 2005: 108-11)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Deskripsi Data Umum

a. Kondisi Fisik Sekolah

SMK Muhammadiyah 2 Moyudan terletak di Jalan Ngentak, Sumberagung, Moyudan, Sleman Yogyakarta. Kode pos 55563. Siswa di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan berjumlah 270 siswa yang terbagi dalam 3 program studi yaitu: Akuntansi, Perkantoran, dan Multimedia. Setiap siswa masuk di jurusan sesuai dengan pilihan awal saat pertama mendaftar menjadi siswa baru. Kondisi fisik sekolah sudah cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari sarana penunjang kegiatan pembelajaran, seperti bangunan permanen terdiri dari dua unit, halaman sekolah yang luas, halaman parkir yang juga cukup luas, serta berbagai fasilitas sekolah lainnya.

SMK Muhammadiyah 2 Moyudan terdiri dari 13 ruang kelas, 1 ruang Guru, 1 ruang Kepala Sekolah, 1 ruang Bimbingan dan Konseling, 2 ruang Perpustakaan, 1 ruang Tata Usaha, 1 ruang Pertemuan (aula), 3 ruang Lab Komputer, 1 ruang IPM (Ikatan Pemuda Muhammadiyah), 1 ruang UKS, 1 Gudang, 1 Masjid, 9 Kamar Mandi (guru dan siswa), 1 Kantin, 1 koperasi, dan 2 Halaman Parkir. Selain itu, tersedia lapangan upacara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran olahraga, seperti volley, sepakbola, senam, dan tapak suci (silat).

b. Kondisi Umum Kelas X Akuntansi

Jumlah siswa di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan 270 siswa yang terbagi dalam 3 program studi yaitu: Akuntansi, Perkantoran, dan Multimedia. Ruang kelas yang tersedia adalah sebanyak 13 kelas yang terdiri dari kelas X Akuntansi, X Administrasi Perkantoran 1 dan 2, X Multimedia, XI Akuntansi, XI Administrasi Perkantoran 1 dan 2, XI Multimedia, XII Akuntansi 1 dan 2, XII Administrasi Perkantoran 1 dan 2, XII Multimedia.

Kondisi umum kelas X Akuntansi dapat dikatakan cukup nyaman karena memiliki ruang kelas yang cukup luas dengan sarana dan prasarana kelas yang cukup memadai. Fasilitas yang ada di kelas X Akuntansi yaitu 20 buku paket pembelajaran, 8 meja untuk siswa dan 1 meja untuk guru, 1 papan tulis *whiteboard* dengan perlengkapan seperti spidol, penghapus, penggaris. Alat kebersihan termasuk tempat sampah terawat dengan baik. Terdapat beberapa meja siswa yang tidak digunakan pada bagian belakang kelas, beberapa diantaranya dimanfaatkan siswa untuk menyimpan buku paket pembelajaran.

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah 3 Ahli Materi, 3 Ahli Media, Guru Akuntansi, dan seluruh Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan. Rincian subjek penelitian dapat dilihat ada Tabel 8 berikut ini.

Tabel 8. Daftar Subjek Penelitian

No	Keterangan	Nama
1.	Ahli Materi	Rizqi Ilyaasa Aghni, M.Pd. Endra Murti Sagoro, M.Sc. Sumarsih, M.Pd.
2.	Ahli Media	Deni Hardianto, M.Pd. Estu Miyarso, M.Pd. Sisca Rahmadonna, M.Pd.
3.	Guru Akuntansi	Drs. Mursid Susilo
4.	Siswa Akuntansi	16 siswa kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan

3. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan yang beralamat di Jalan Ngentak, Sumberagung, Moyudan, Sleman, Yogyakarta. Waktu pelaksanaan penelitian pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik ini dilaksanakan pada bulan Desember 2015 sampai dengan Februari 2016. Pada bulan Desember 2015 – Januari 2016 dilakukan pengamatan tahap pendefinisian atau analisis kebutuhan, pada bulan Januari – Februari 2016 melakukan tahap perancangan, tahap pengembangan, dan pengukuran Motivasi Belajar Akuntansi.

B. Hasil Penelitian dan Pengembangan

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) *Define* (pendefinisian); 2) *Design* (perancangan); 3) *Development* (pengembangan); 4) *Desseminate* (penyebarluasan). Langkah pengembangan dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Secara umum, dalam pendefinisian ini dilakukan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan pengembangan. Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi pelaksanaan pembelajaran di kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan dan wawancara terhadap Guru Akuntansi (Bpk. Drs. Mursid Susilo) dan Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyudan. Observasi dan wawancara dilaksanakan pada tanggal 30 Desember – 7 Januari 2016.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 30 Desember 2015 di ruang kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan dapat dihasilkan informasi sebagai berikut:

- a. Pada saat pembelajaran berlangsung, Guru Akuntansi berkeliling dan memeriksa tugas/Pekerjaan Rumah (PR) siswa-siswanya. Guru hanya menjelaskan jawaban PR secara lisan untuk mencocokkan jawaban siswa. Guru mengajar dengan menggunakan metode ceramah dan sedikit demonstrasi. Setelah guru menyampaikan materi kemudian guru memberikan tugas yang harus dikerjakan oleh siswa. Peran guru mendominasi dalam pembelajaran.
- b. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah buku paket pembelajaran dan lembar kerja untuk siswa. Papan tulis tidak digunakan oleh guru. Ketika membahas jawaban tugas, barulah siswa maju menuliskan jawaban di papan tulis. Sumber belajar yang digunakan guru masih terbatas dan monoton bagi siswa.

- c. Saat pelaksanaan pembelajaran beberapa siswa berbicara dengan siswa lainnya bahkan ada satu siswa yang makan saat pembelajaran berlangsung. Ada lima siswa yang aktif bertanya kepada guru dan yang lainnya cenderung pasif. Pada saat diberi kesempatan untuk diskusi atau bertanya siswa hanya diam tidak memberikan respon. Pada saat mengerjakan tugas beberapa siswa terlihat bingung dan belum menyelesaikan tugasnya, karena tidak memperhatikan penjelasan guru. Sebagian siswa tidak membawa lembar kerja karena tertinggal. Dari penjelasan tersebut bahwa Siswa Kelas X Akuntansi memiliki Motivasi Belajar Akuntansi yang rendah.

Pengamatan dilakukan pada tanggal 7 Januari 2016 dengan wawancara dengan kisi-kisi pedoman wawancara pada Tabel 1 dan 2 halaman 51. Wawancara terhadap Guru Akuntansi dan 3 Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Wawancara terhadap Guru Akuntansi

Responden : Bapak Drs. Mursid Susilo (Guru Akuntansi kelas X)

a) Pertanyaan: Apa saja kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran Laporan Keuangan Perusahaan Jasa?

Jawaban: “Kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran Laporan Keuangan Perusahaan Jasa adalah siswa mampu menyusun laporan dengan benar”.

b) Pertanyaan: Kompetensi apa yang menurut Bapak paling sulit untuk disampaikan kepada siswa?

Jawaban: “Pada tahap Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa dijelaskan kepada siswa adalah langkah-langkah menyusun Laporan Laba Rugi, Laporan Perubahan Modal, Neraca dan laporan Arus Kas. Selain itu juga sangat tidak memungkinkan untuk mendemonstrasikan setiap langkah dalam Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa dikarenakan waktu yang sedikit”.

c) Pertanyaan: Bagaimana sikap siswa dalam mengikuti proses pembelajaran?

Jawaban: “Menurut saya, anak-anak ini saat dijelaskan mereka mendengarkan, namun saat diberi pertanyaan mereka tidak merespon hanya beberapa anak saja yang selalu merespon. Pada saat mengerjakan tugas mereka selalu bingung, lalu mereka bertanya satu persatu kepada saya. Hal ini berarti siswa tidak memperhatikan apa yang sudah saya sampaikan”.

d) Pertanyaan: Media pembelajaran seperti apa yang Bapak harapkan agar dapat menunjang penyampaian materi pelajaran agar lebih mudah dipahami siswa?

Jawaban: “Media yang dapat menjelaskan langkah-langkah Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa secara runtut, serta yang dilengkapi dengan gambar tiap langkahnya agar lebih jelas dan lebih mudah dipahami oleh siswa, sehingga siswa dapat belajar mandiri, dan tidak banyak bertanya kepada guru”.

2) Wawancara terhadap Siswa Kelas X Akuntansi

Responden: Nofita Wulandari, Anif Yuniati, Dina Kurnia Sari

a) Pertanyaan: Bagaimana pendapat Anda tentang pembelajaran Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa?

Jawaban: “Menurut kami, Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa sulit untuk dipahami karena banyak tahapan yang harus diselesaikan, apalagi dengan hanya contoh yang penjelasannya kurang, sulit sekali untuk mengerjakan sendiri dan kami selalu bertanya kepada guru atau teman lainnya”.

b) Pertanyaan: Bagaimanakah dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa?

Jawaban: “Guru menjelaskan materi dengan ceramah dan demonstrasi, tapi hanya mendemonstrasikan beberapa langkah saja dengan contoh yang sudah jadi, sehingga kami kurang paham dengan penjelasannya”.

c) Pertanyaan: Menurut Anda, apakah media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa sudah sesuai dengan kebutuhan siswa?

Jawaban: Media pembelajaran yang digunakan yaitu buku paket saja, menurut kami penjelasannya sulit dipahami karena tidak disertai gambar dalam langkah-langkah kerjanya, sehingga kami kurang dapat memahaminya dengan jelas.

d) Pertanyaan: Apa yang Anda harapkan untuk dapat menunjang pembelajaran Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa?

Jawaban: Disediakan media pembelajaran yang penjelasan lebih lengkap dan tentunya disertai dengan gambar langkah-langkah Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa. Sehingga kami dapat mempelajari dengan mandiri di rumah maupun di sekolah.

Dalam konteks pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik, berdasarkan data perolehan observasi dan wawancara yang telah dilakukan, maka tahap pendefinisian dilakukan dengan cara:

a. Analisis Kurikulum

Mengkaji kurikulum dilakukan pada bulan Januari 2016, yaitu mempelajari kurikulum yang ada di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan. Hal ini dilakukan agar produk yang dihasilkan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran yang terdapat pada standar kompetensi. Peneliti melakukan analisis terhadap silabus sebagai pedoman dalam pengisian materi dalam Media Pembelajaran Berbentuk Komik yang dikembangkan. Dari hasil wawancara kemudian materi dikonsultasikan bersama dengan Bapak Drs. Mursid Susilo sebagai Guru Akuntansi kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyudan untuk menetapkan kompetensi dasar pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah tersebut dan memungkinkan untuk disajikan dalam Media Pembelajaran Berbentuk Komik. Maka dipilihlah standar kompetensi Laporan Keuangan Perusahaan Jasa dengan kompetensi dasar Menyusun Laporan Keuangan.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Dipelajari karakter siswa pada saat observasi pada tanggal 7 Januari 2016 diketahui bahwa Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan masih rendah hal ini diketahui saat pelaksanaan pembelajaran beberapa siswa bercakap dengan siswa lainnya bahkan ada satu siswa yang makan saat pembelajaran berlangsung. Ada lima siswa yang aktif bertanya kepada guru dan yang lainnya cenderung pasif. Pada saat diberi kesempatan untuk diskusi atau bertanya siswa hanya diam tidak memberikan respon. Pada saat mengerjakan tugas beberapa siswa terlihat bingung dan belum menyelesaikan tugasnya, karena tidak memperhatikan penjelasan guru. Sebagian siswa tidak membawa lembar kerja karena tertinggal. Dari penjelasan tersebut bahwa Siswa Kelas X Akuntansi memiliki Motivasi Belajar Akuntansi yang rendah. Diketahui minat baca siswa masih rendah maka bahan ajar perlu ditambah menggunakan media pembelajaran yang bahasanya mudah dipahami dan ditambah sebuah ilustrasi gambar yang menarik supaya siswa termotivasi untuk belajar Akuntansi.

c. Analisis Materi

Analisis dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama yaitu Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa dengan susunan materi sebagai berikut:

Tabel 9. Susunan Materi Laporan Keuangan Perusahaan Jasa

No.	Indikator	Materi
1.	Laporan Laba Rugi	a. Pengertian Laporan Keuangan Perusahaan Jasa b. Pengertian Laporan Laba Rugi c. Manfaat Laporan Laba Rugi d. Langkah-langkah penyusunan Laporan Laba Rugi e. Contoh Laporan Laba Rugi
2.	Laporan Perubahan Ekuitas	a. Pengertian Laporan Perubahan Ekuitas b. Manfaat Laporan Perubahan Ekuitas c. Langkah-langkah penyusunan Laporan Perubahan Ekuitas d. Contoh Laporan Perubahan Ekuitas
3.	Neraca	a. Pengertian Neraca b. Manfaat Neraca c. Langkah-langkah penyusunan Neraca d. Contoh Neraca
4.	Laporan Arus Kas	a. Pengertian Laporan Arus Kas b. Manfaat Laporan Arus Kas c. Dasar pembuatan Laporan Arus Kas d. Bagan alur tahapan data laporan keuangan

d. Merumuskan tujuan

Produk atau media pembelajaran yang dibuat peneliti diharapkan mampu memenuhi kebutuhan Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyudan yaitu tersedianya buku referensi Akuntansi yang menarik, praktis, dan mudah dipahami siswa. Selain itu, dapat meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap kedua yaitu merancang Media Pembelajaran Berbentuk Komik yang pelaksanaan pengerjaannya dilakukan mulai tanggal 8 Januari 2016. Peneliti mengolah data dari hasil tahap pendefinisian (*define*) sehingga menghasilkan:

a. Media Pembelajaran yang Dikembangkan

Berdasarkan pada tahap pendefinisian peneliti memperoleh data yaitu media yang dapat menjelaskan bagaimana Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa secara runtut, serta yang dilengkapi dengan ilustrasi cerita tiap langkahnya agar lebih jelas dan lebih mudah dipahami oleh siswa, sehingga siswa dapat belajar mandiri. Maka peneliti memilih Media Pembelajaran Berbentuk Komik.

b. Penyajian Media Pembelajaran Berbentuk Komik

Media Pembelajaran Berbentuk Komik dirancang dengan tampilan yang menarik dan bahasa yang mudah dipahami. Di dalamnya berisi materi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa dengan mengumpulkan buku-buku yang bisa dijadikan bahan referensi penyusunan Media Pembelajaran Berbentuk Komik dengan kompetensi dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa. Berdasarkan tahap pendefinisian (*define*), maka diperoleh rancangan produk (Media Pembelajaran Berbentuk Komik) yang dijelaskan pada Tabel 10 berikut ini.

Tabel 10. Desain Media Pembelajaran Berbentuk Komik

No.	Desain	Keterangan
1.	Bentuk fisik	Buku dengan <i>Art Paper</i> ukuran kertas B5 dan cetak warna
2.	Materi	Laporan Keuangan Perusahaan Jasa
3	Bahasa	Indonesia
4.	Bagian	a. Pendahuluan: Kata pengantar, Standar Isi, Alur membaca komik, Pengenalan tokoh b. Isi: Penyajian materi. c. Penutup: Soal, Daftar Pustaka, Tentang penulis, <i>Storyline</i>
5.	Fungsi	Digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas secara mandiri.

c. Pembuatan Media Pembelajaran Berbentuk Komik

Setelah membuat rancangan produk, dibuatlah Media Pembelajaran Berbentuk Komik dengan proses pembuatan sebagai berikut:

1) Pembuatan Naskah Skenario

Naskah skenario merupakan panduan bagi komikus untuk mengaplikasikan materi pembelajaran dalam bentuk cerita komik yang menarik. Penyusunan naskah skenario ini mempertimbangkan sisi edukatif sebagai media pembelajaran yang memberikan variasi media belajar baru bagi siswa. Dalam naskah skenario terdapat 5 tokoh yang terdiri dari Tn. Kokoh sebagai pemilik bengkel mobil “Safetycar”, Nisa sebagai seorang Akuntan Publik, Yanza sebagai mekanik bengkel, Doni sebagai pelanggan, Anita sebagai karyawan Bank Sejahtera. Media Pembelajaran Berbentuk Komik ini menceritakan di sebuah bengkel mobil milik Tn. Kokoh yang didirikan tahun 2012 dan memiliki 5 karyawan. Pada suatu hari Tn. Kokoh hendak meminjam uang di Bank Sejahtera untuk mengembangkan usahanya agar menjadi lebih besar, tetapi pihak bank memberikan syarat yaitu Tn. Kokoh harus memiliki Laporan Keuangan Perusahaan Jasa yang sesuai Standar Akuntansi, karena bengkel Tn. Kokoh baru berjalan tiga tahun dan Tn. Kokoh masih mencatat atau membukukan keuangannya secara sederhana karena itu tidak mengerti bagaimana cara menyusun Laporan Keuangan dengan benar. Oleh karena itu Tn. Kokoh meminta bantuan jasa Konsultan Keuangan untuk menjelaskan cara menyusun Laporan Keuangan

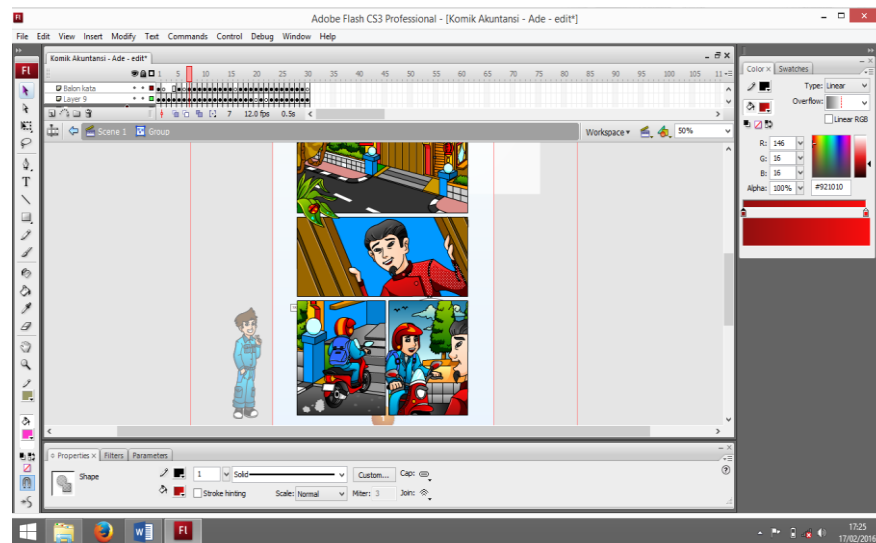
Perusahaan Jasa dengan benar. Naskah skenario tersebut akan menjadi sebuah panduan dalam pembuatan gambar ilustrasi yang dilakukan oleh seorang ilustrator.

2) Pembuatan Gambar Ilustrasi

Setelah membuat naskah skenario selanjutnya pembuatan gambar dilakukan oleh karyawan Animars Studio yaitu Alfath (ilustrator) dengan menggambar manual yang kemudian di *scan* selanjutnya pewarnaan dilakukan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS3 Profesional* dan disesuaikan dengan naskah skenario meliputi karakter setiap tokoh, narasi, efek, panel, balon kata. Pembuatan gambar ilustrasi dapat dilihat di Gambar 3 dan Gambar 4.



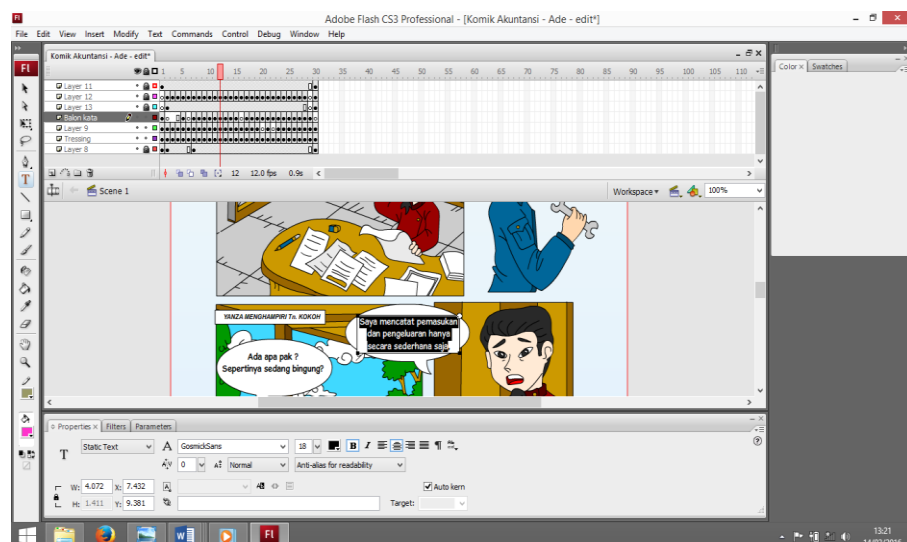
Gambar 3. Pembuatan Gambar Secara Manual



Gambar 4. Pewarnaan dengan Adobe Flash CS3 Profesional

3) *Lettering* (Pengisian teks)

Pemberian narasi dan teks di balon kata dilakukan berdasarkan naskah dengan memperhatikan bahasa yang baik dan mudah dipahami. Pengisian teks dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS3 Profesional*.



Gambar 5. Proses Pengisian Teks dengan Adobe Flash CS3 Profesional

4) Penyusunan dan *finishing*

Langkah terakhir dari perancangan produk Media Pembelajaran Berbentuk Komik adalah melakukan penyusunan bagian pendahuluan, isi dan penutup. Secara umum, bagian-bagian dalam Media Pembelajaran Berbentuk Komik dijelaskan sebagai berikut.

a) Bagian Pendahuluan

- (1) Kata pengantar berisi keterangan sebagai pengantar diterbitkannya Media Pembelajaran Berbentuk Komik oleh Penulis.
- (2) Standar Isi berisi standar kompetensi Laporan Keuangan Perusahaan Jasa, kompetensi dasar Menyusun Laporan Keuangan beserta indikator.
- (3) Alur membaca berisi ilustrasi cara membaca komik dengan benar.
- (4) Pengenalan tokoh berupa gambar-gambar tokoh serta penjelasan penokohan.

b) Bagian Isi

Bagian isi terdapat penyajian materi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa dengan sebuah ilustrasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Susunan materi dalam Komik disajikan dalam Tabel 10 halaman 68.

c) Bagian Penutup

- (1) Halaman soal dengan disediakan neraca saldo disesuaikan untuk membuat Laporan Keuangan Perusahaan Jasa.

- (2) Daftar pustaka berisi referensi yang digunakan penulis dalam menyusun materi.
- (3) Halaman tentang penulis berisi informasi tentang informasi penulis.
- (4) Halaman *storyline* yaitu berisi garis besar cerita di dalam Media Pembelajaran Berbentuk Komik.

Setelah dilakukan penyusunan selanjutnya *Finishing* draf Media Pembelajaran Berbentuk Komik dicetak berwarna dengan kertas *Art Paper* ukuran kertas B5 (18,2cm x 35,7cm). Pencetakan Draf Media Pembelajaran Berbentuk Komik sejumlah 6 untuk para Ahli. Hasil produk (Media Pembelajaran Berbentuk Komik) dapat dilihat pada Lampiran 5.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ketiga, Thiagarajan (1974: 7) membagi tahap pengembangan dalam dua kegiatan yaitu *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk yang dilakukan oleh para Ahli. Saran-saran yang diberikan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun. *Developmental testing* merupakan kegiatan menguji rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya pada tahap ini dilakukan untuk mendapatkan respon. Dalam konteks pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Kelayakan Media Pembelajaran Berbentuk komik oleh Ahli

Tahap ini merupakan penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif sebagai data primer dan data kualitatif berupa saran dan masukan dari para Ahli yang berlatar belakang pendidikan. 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 Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran Berbentuk Komik

Penilaian materi Media Pembelajaran Berbentuk Komik bertujuan untuk menilai aspek materi, bahasa dan penyajian yang dimuat di dalam Media Pembelajaran Berbentuk Komik. Materi di dalam Media Pembelajaran Berbentuk Komik yang dikembangkan, divalidasi oleh Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi yaitu Bapak Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd. (Ahli Materi I), Bapak Endra Murti Sagoro, M.Sc. (Ahli Materi II), Ibu Sumarsih, M.Pd. (Ahli Materi III). Penilaian terhadap produk (Media Pembelajaran Berbentuk Komik) yang dikembangkan dilaksanakan pada tanggal 9 Februari 2016 di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dengan menggunakan angket skala 1-4 yang kajiannya berkaitan dengan materi Akuntansi sesuai dengan pembelajaran yaitu materi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa. Produk Media Pembelajaran

Berbentuk Komik yang telah dinilai, mendapat masukan dan saran dari Ahli Materi. Masukan dan saran dari Ahli Materi digunakan sebagai acuan revisi dan menghasilkan Media Pembelajaran Berbentuk Komik yang siap digunakan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi. Data Hasil Penilaian Ahli Materi dapat dilihat pada Lampiran 3. Secara ringkas, rekapitulasi nilai disajikan dalam Tabel 11 berikut ini.

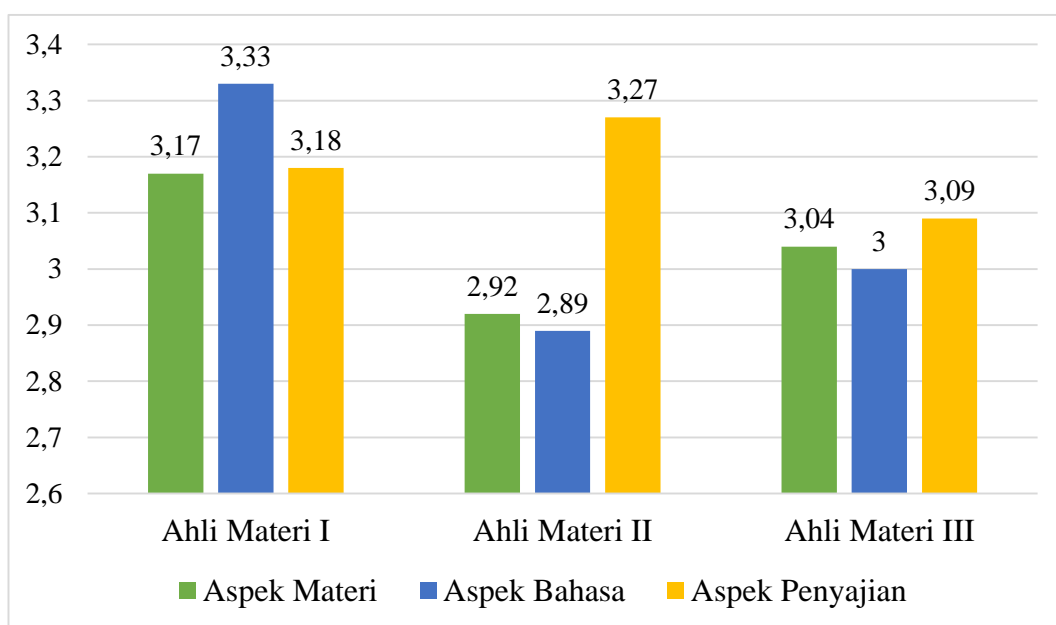
Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Penilaian Media Pembelajaran Berbentuk Komik oleh Ahli Materi

Aspek Penilaian	Ahli Materi I		Ahli Materi II		Ahli Materi III		Rata-rata Total
	Jumlah Skor	Rata-rata	Jumlah Skor	Rata-rata	Jumlah Skor	Rata-rata	
1. Materi	76	3,17	70	2,92	73	3,04	3,04
2. Bahasa	30	3,33	26	2,89	27	3	3,07
3. Penyajian	35	3,18	36	3,27	34	3,09	3,18
Total	141	3,23	132	3,03	134	3,04	3,10
Kategori		Sangat Baik		Sangat Baik		Sangat Baik	Sangat Baik

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Berdasarkan tabel di atas rata-rata perolehan dari setiap Ahli pada masing-masing aspek penilaian diperoleh dari jumlah skor setiap aspek penilaian dibagi dengan jumlah butir pertanyaan masing-masing aspek penilaian. Kemudian rata-rata total diperoleh dari jumlah rata-rata perolehan dari setiap Ahli dibagi dengan jumlah responden (3 Ahli Materi). Berdasarkan Tabel 6 halaman 53 mengenai konversi data kuantitatif (skor penilaian) ke data kualitatif (kategori nilai), diketahui bahwa rata-rata skor (X) 3,10 terletak ada rentang $X \geq 3$ yang berarti media yang dikembangkan mendapat nilai **A** dengan

kategori **Sangat Baik**. Hasil penilaian Ahli Materi menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Berbentuk Komik yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari aspek materi, bahasa dan penyajian, layak untuk digunakan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi sesuai komentar dan saran dari seluruh Ahli Materi. Rekapitulasi hasil penilaian Ahli Materi jika disajikan dalam diagram batang dapat dilihat pada Gambar 6 berikut.



Gambar 6. Bagan Diagram Batang Hasil Penilaian Ahli Materi

2) Penilaian Ahli Media terhadap Media Pembelajaran Berbentuk Komik

Penilaian terhadap Media Pembelajaran Berbentuk Komik yang dilakukan mencakup aspek tampilan visual dan desain pembelajaran. Divalidasi oleh Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yaitu Bapak Deni Hardianto, M.Pd. (Ahli Media I), Bapak Estu Miyarso, M.Pd. (Ahli Media II), Ibu Sisca Rahmadonna, M.Pd. (Ahli Media III). Penilaian terhadap Media

Pembelajaran Berbentuk Komik yang dikembangkan dilaksanakan pada tanggal 10 Februari 2016 dengan menggunakan angket skala 1-4 yang mengkaji aspek tampilan visual dan desain pembelajaran. Masukan dan saran dari Ahli Media akan digunakan untuk bahan acuan revisi dan menghasilkan Media Pembelajaran Berbentuk Komik yang siap digunakan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi. Data Hasil Penilaian Ahli Media dapat dilihat pada Lampiran 3. Secara ringkas, rekapitulasi nilai disajikan dalam Tabel 12 berikut ini.

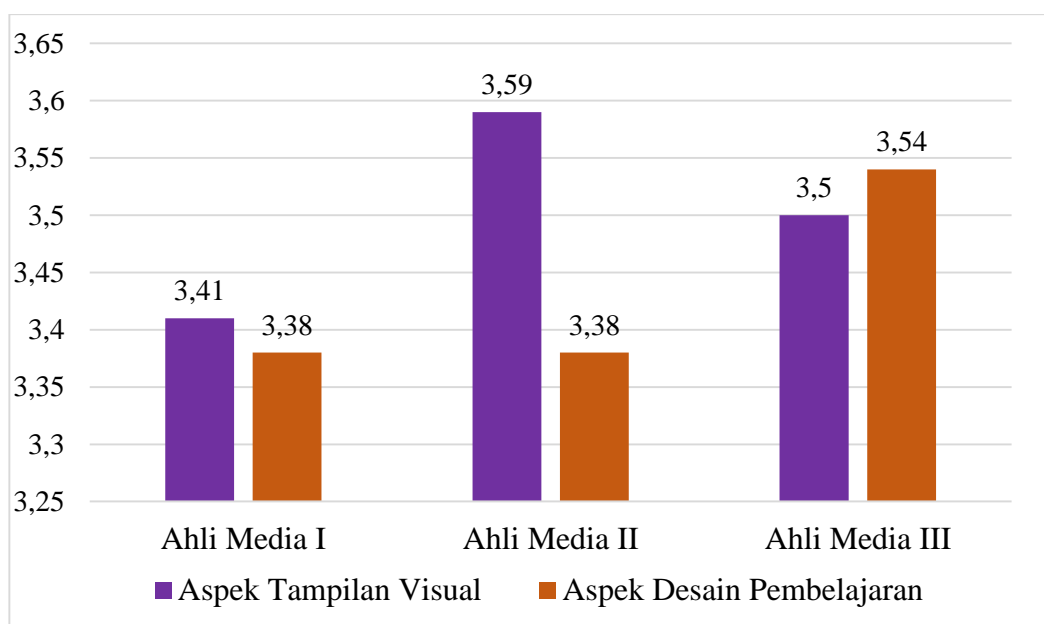
Tabel 12. Rekapitulasi Hasil Penilaian Media Pembelajaran Berbentuk Komik oleh Ahli Media

Aspek Penilaian	Ahli Media I		Ahli Media II		Ahli Media III		Rata-rata Total
	Jumlah Skor	Rata-rata	Jumlah Skor	Rata-rata	Jumlah Skor	Rata-rata	
1. Tampilan Visual	75	3,41	79	3,59	77	3,5	3,5
2. Desain Pembelajaran	44	3,38	44	3,38	46	3,54	3,44
Total	141	3,40	132	3,49	134	3,52	3,47
Kategori		Sangat Baik		Sangat Baik		Sangat Baik	Sangat Baik

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Berdasarkan tabel di atas rata-rata perolehan dari setiap Ahli pada masing-masing aspek penilaian diperoleh dari jumlah skor setiap aspek penilaian dibagi dengan jumlah butir pertanyaan masing-masing aspek penilaian. Kemudian rata-rata total diperoleh dari jumlah rata-rata perolehan dari setiap Ahli dibagi dengan jumlah responden (3 Ahli Media). Berdasarkan Tabel 6 halaman 53 mengenai konversi data kuantitatif (skor penilaian) ke data kualitatif (kategori

nilai), diketahui bahwa rata-rata skor (\bar{X}) 3,47 terletak ada rentang $X \geq 3$ yang berarti media yang dikembangkan mendapat nilai **A** dengan kategori **Sangat Baik**. Hasil penilaian Ahli Media menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Berbentuk Komik yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari aspek tampilan visual dan aspek desain pembelajaran layak digunakan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi sesuai komentar dan saran dari seluruh Ahli Media. Rekapitulasi hasil penilaian Ahli Media jika disajikan dalam diagram batang dapat dilihat pada Gambar 7 berikut.



Gambar 7. Bagan Diagram Batang Hasil Penilaian Ahli Media

3) Penilaian Guru Akuntansi terhadap Media Pembelajaran Berbentuk Komik

Salah satu Ahli dari praktisi pendidikan adalah Guru Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan yaitu Bapak Drs. Mursid Susilo. Penilaian dilakukan terkait dengan aspek materi,

bahasa dan penyajian. Penilaian terhadap Media Pembelajaran Berbentuk Komik yang dikembangkan dilaksanakan pada tanggal 11 Februari 2016 dengan menggunakan angket skala 1-4. Masukan dan saran dari Guru Akuntansi digunakan sebagai acuan revisi dan menghasilkan Media Pembelajaran Berbentuk Komik yang siap digunakan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi. Data hasil Penilaian Guru Akuntansi dapat dilihat pada Lampiran 3. Secara ringkas, rekapitulasi nilai disajikan dalam Tabel 13 berikut ini.

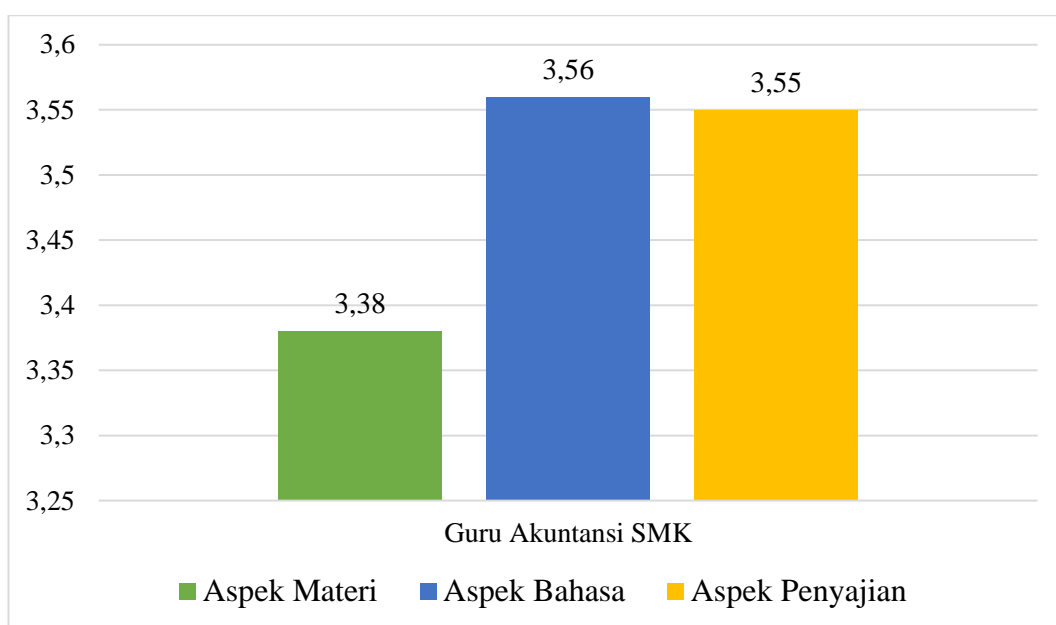
Tabel 13. Rekapitulasi Hasil Penilaian Media Pembelajaran Berbentuk Komik oleh Guru Akuntansi

Aspek Penilaian	Guru Akuntansi	
	Jumlah Skor	Rata-rata Total
1. Materi	81	3,38
2. Bahasa	32	3,56
3. Penyajian	39	3,55
Total	152	3,5
Kategori		Sangat Baik

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Berdasarkan tabel di atas rata-rata perolehan setiap aspek penilaian diperoleh dari jumlah skor setiap aspek penilaian dibagi dengan jumlah butir pertanyaan masing-masing aspek penilaian. Kemudian rata-rata total diperoleh dari jumlah rata-rata perolehan dibagi dengan jumlah aspek penilaian. Berdasarkan Tabel 6 halaman 53 mengenai konversi data kuantitatif (skor penilaian) ke data kualitatif (kategori nilai), diketahui bahwa rata-rata skor (X) 3,5 terletak ada rentang $X \geq 3$ yang berarti media yang dikembangkan mendapat nilai **A** dengan kategori **Sangat Baik**. Hasil penilaian Guru

Akuntansi menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Berbentuk Komik yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari aspek materi, bahasa dan penyajian layak untuk digunakan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi sesuai komentar dan saran dari Guru Akuntansi. Rekapitulasi hasil penilaian Guru Akuntansi jika disajikan dalam diagram batang dapat dilihat pada Gambar 8 berikut.



Gambar 8. Bagan Diagram Batang Hasil Penilaian Guru Akuntansi

Berdasarkan hasil penilaian dari para Ahli terhadap Media Pembelajaran Berbentuk Komik, diperoleh penilaian keseluruhan media pada Tabel 14 berikut ini.

Tabel 14. Perbandingan Hasil Penilaian Media Pembelajaran Komik oleh Ahli

Aspek Penilaian	Validator			Rata-rata	Nilai	Kategori
	Ahli Materi	Ahli Media	Guru Akuntansi			
1. Materi	3,04	-	3,38	3,21	A	Sangat Baik
2. Bahasa	3,07	-	3,56	3,32	A	Sangat Baik
3. Penyajian	3,18	-	3,55	3,37	A	Sangat Baik
4. Tampilan Visual	-	3,5	-	3,5	A	Sangat Baik
5. Desain Pembelajaran	-	3,44	-	3,44	A	Sangat Baik
Rerata Skor Keseluruhan (X)				3,37	A	Sangat Baik

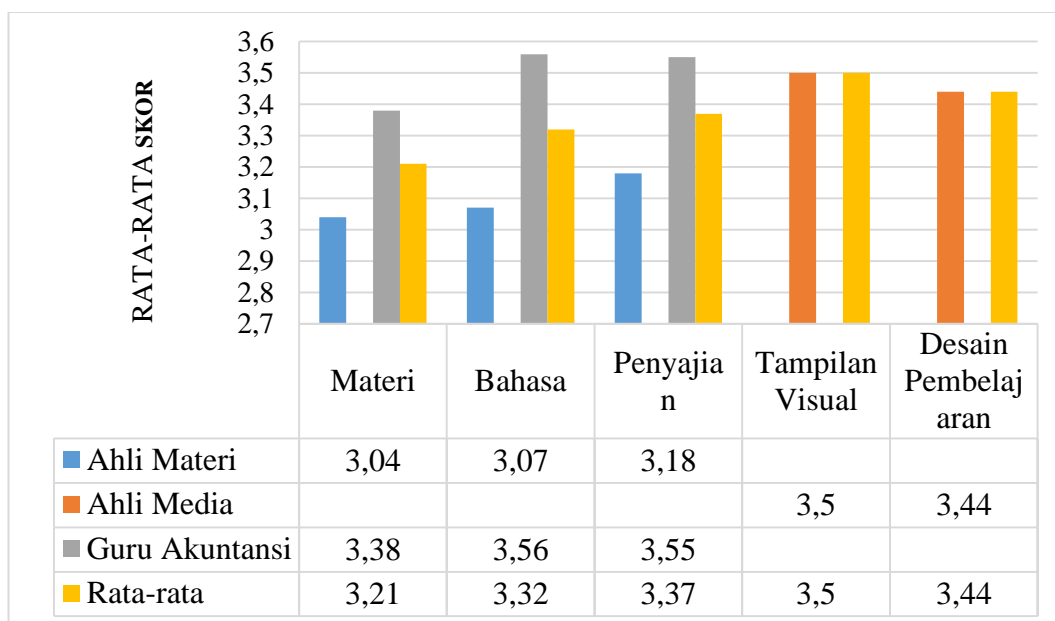
Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Pada tabel di atas, data skor penilaian dari Ahli Materi diperoleh dari rata-rata total setiap aspek pada Tabel 11, data skor penilaian dari Ahli Media diperoleh dari rata-rata total pada Tabel 12 dan data skor penilaian dari guru diperoleh dari rata-rata total pada tabel 13.

Tabel 14 menunjukkan bahwa rata-rata skor penilaian aspek tampilan visual menduduki peringkat tertinggi yaitu 3,5. Kemudian peringkat kedua diperoleh pada aspek desain pembelajaran dengan rata-rata skor 3,44, ketiga diperoleh pada aspek penyajian yaitu 3,37, pada posisi keempat diperoleh pada aspek bahasa dengan rata-rata skor 3,32 dan posisi terendah terjadi pada aspek materi dengan skor 3,21. Setiap aspek penilaian termasuk kategori Sangat Baik. Rata-rata Skor keseluruhan (X) yaitu 3,37 yang terletak pada rentang $X \geq 3$ yaitu Sangat Baik. Kesimpulannya, Media Pembelajaran Berbentuk Komik mendapat nilai **A** dengan kategori **Sangat Baik** maka Media Pembelajaran Berbentuk Komik Layak digunakan untuk

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

Rekapitulasi Hasil Penilaian Keseluruhan dari Ahli jika disajikan dalam Gambar 9 dengan diagram batang.



Gambar 9. Bagan Diagram Batang Hasil Penilaian Keseluruhan Ahli

b. Revisi dan *Finishing* Media Pembelajaran Berbentuk Komik

Revisi yang diberikan oleh para Ahli terhadap Media Pembelajaran Berbentuk Komik tersebut untuk meminimalisir kesalahan dan layak untuk digunakan. Revisi dilakukan berdasarkan saran dan komentar yang diberikan oleh Ahli Materi, Ahli Media dan Guru Akuntansi.

1) Revisi Ahli Materi

Setelah Ahli Materi melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang perlu direvisi, adapun revisi dari ahli sebagai berikut:

- a) Pada Halaman 11, dialog percakapan dan isi materi tidak tepat, kemudian saran Ahli Materi ditambahkan pengertian Laporan Keuangan Perusahaan Jasa.

Dialog percakapan sebelum revisi:

Nisa : “Baik akan saya tuliskan”

Nisa : “Ini tahapan atau alur cara membuat Laporan Keuangan”

Dialog percakapan setelah revisi

Tn. Kokoh : :“Terus selanjutnya apa? kemudian Laporan Keuangan Perusahaan Jasa itu apa?”

Nisa : “Selanjutnya kita membuat Laporan Laba Rugi, Begini Pak penjelasannya”

- b) Penambahan materi arti penting atau manfaat pada setiap laporan keuangan. Tindak lanjut dengan menambahkan arti penting atau manfaat setiap setiap Laporan Keuangan.

2) Revisi Ahli Media

Setelah Ahli Media melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang perlu direvisi, adapun revisi dari ahli media tentang tampilan dan desain Media Pembelajaran Komik sebagai berikut:

- a) 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. Dapat dilihat di Gambar 10 berikut ini.



Gambar 10. Tampilan Sampul Sebelum Dan Sesudah Revisi

- b) Pada Halaman 11 pada Media Pembelajaran Berbentuk Komik, latar belakang pada isi materi terlalu kaku dan tidak menarik. Tindak lanjutnya mengganti latar belakang isi materi. Dapat dilihat pada Gambar 11 berikut.



Gambar 11. Tampilan *Background* Sebelum Dan Sesudah Revisi

c) Terdapat *Jumping Idea* yaitu antara tampilan gambar, dialog dan waktu tidak tepat antara alur cerita dan tujuan maka tindak lanjutnya adalah memperbaiki tampilan gambar, dialog dan waktu sesuai alur cerita dan tujuan dengan mengedit gambar ilustrasi dan balon kata.

Tampilan sebelum revisi dapat dilihat pada Gambar 12 dan setelah revisi dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 12. Tampilan Gambar dan Dialog Sebelum Revisi



Gambar 13. Tampilan Gambar dan Dialog Sesudah Revisi

Setelah dilakukan revisi berdasarkan komentar dan saran para Ahli selanjutnya dilakukan *Finishing Media Pembelajaran* Berbentuk Komik Akhir dengan mencetak berwarna dengan kertas *Art Paper*

ukuran kertas B5 (18,2cm x 35,7cm) Media Pembelajaran Berbentuk Komik akhir dapat dilihat pada Lampiran 5. Pencetakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik sebanyak 16 buku untuk siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyudan. Hasil produk Media Pembelajaran Berbentuk Komik akhir ini akan digunakan sebagai sumber belajar siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyudan yang bertujuan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi.

c. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan setelah peneliti selesai melakukan revisi berdasarkan hasil penilaian Ahli Materi, Ahli Media dan Guru Akuntansi. Subjek uji coba terbatas dipilih berdasarkan karakteristik yang sama dengan subjek utama (Siswa Kelas X Akuntansi Muhammadiyah 2 Moyudan) dalam penelitian. Uji coba terbatas dilakukan kepada kelompok kecil berjumlah 8 Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMK YPKK 1 Sleman yang memiliki Motivasi Belajar Akuntansi yang tergolong rendah. Data Motivasi Belajar Akuntansi diperoleh dengan menggunakan angket/kuesioner. Peneliti menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik yang telah dikembangkan kepada subjek uji coba terbatas pada tanggal 12 Februari 2016.

Setelah siswa belajar menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik tersebut, siswa diminta untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Berbentuk Komik pada akhir pertemuan. Penilaian digunakan untuk menentukan kelayakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik terkait dengan aspek materi, bahasa, tampilan visual

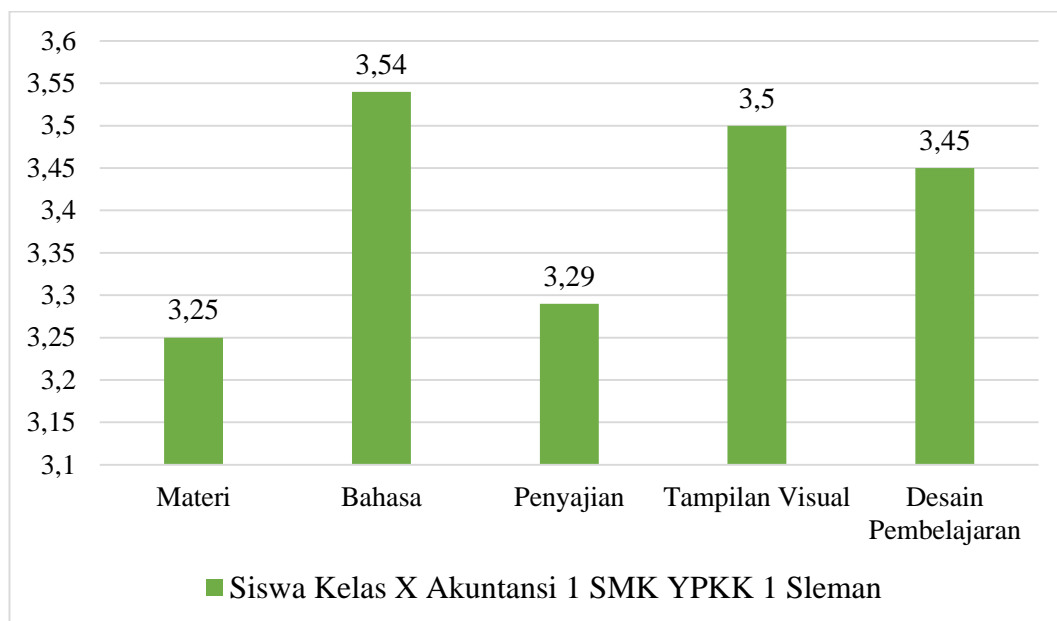
dan desain pembelajaran dengan pengisian angket berskala 1-4. Hasil penilaian dari siswa dapat dilihat di Lampiran 3. Rekapitulasi hasil rata-rata dari penilaian siswa dapat dilihat pada Tabel 15 berikut.

Tabel 15. Rekapitulasi Hasil Penilaian Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbentuk Komik

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Materi	130	3,25	Sangat Baik
2	Bahasa	85	3,54	Sangat Baik
3	Penyajian	79	3,29	Sangat Baik
4	Tampilan Visual	168	3,50	Sangat baik
5	Desain Pembelajaran	138	3,45	Sangat Baik
Total		600	3,41	
Kategori keseluruhan penilaian media		SANGAT BAIK		

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Berdasarkan penjelasan tabel di atas rata-rata perolehan setiap aspek penilaian diperoleh dari jumlah skor setiap aspek penilaian dibagi dengan jumlah butir pertanyaan masing-masing aspek penilaian. Kemudian rata-rata keseluruhan diperoleh dari jumlah rata-rata perolehan dibagi dengan jumlah aspek penilaian. Berdasarkan Tabel 6 halaman 53 mengenai konversi data kuantitatif (skor penilaian) ke data kualitatif (kategori nilai), diketahui bahwa rata-rata skor (X) 3,41 terletak ada rentang $X \geq 3$ yang berarti media yang dikembangkan mendapat nilai **A** dengan kategori **Sangat Baik**. Hasil penilaian siswa menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Berbentuk Komik yang dikembangkan layak untuk digunakan. Rekapitulasi hasil penilaian siswa jika disajikan dalam diagram batang dapat dilihat pada Gambar 14 berikut.



Gambar 14. Bagan Diagram Batang Hasil Penilaian oleh Siswa

Rekapitulasi skor Motivasi Belajar Akuntansi sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik secara ringkas dapat dilihat pada Tabel 16 berikut.

Tabel 16. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMK YPKK 1 Sleman

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

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Hasil dari skor Motivasi Belajar Akuntansi sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik dapat diketahui melalui perhitungan sebagai berikut:

Skor Motivasi Belajar Akuntansi sebelum menggunakan Media Pembelajaran berbentuk Komik:

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{Skor Hasil Motivasi Siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{442}{20 \times 4 \times 8} \times 100\% \\
 &= \mathbf{69,06\%}
 \end{aligned}$$

Skor Motivasi Belajar Akuntansi sesudah menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik:

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{Skor Hasil Motivasi Siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{485}{20 \times 4 \times 8} \times 100\% \\
 &= \mathbf{75,78\%}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan pengukuran Motivasi Belajar Akuntansi sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk 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 $\text{sig}(p) = 0,000$. Karena $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}} (2,365)$ 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 (*Desseminate*)

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. Pengukuran peningkatan Motivasi Belajar Akuntansi dilakukan kepada 16 Siswa Kelas X Akuntansi di Muhammadiyah 2 Moyudan dengan membagikan Media Pembelajaran Berbentuk Komik kepada seluruh siswa untuk dijadikan sebagai sumber belajar tambahan. Proses pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik dilaksanakan di ruang kelas X Akuntansi dan dimulai pada tanggal 13 Februari 2016 sampai tanggal 20 Februari 2016. Peningkatan

Motivasi Belajar Akuntansi dapat dilihat dari hasil pengukuran Motivasi Belajar Akuntansi awal sebelum menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik dan pengukuran Motivasi Belajar Akuntansi akhir sesudah menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik dengan menggunakan skala *Likert*.

Peneliti mengetahui ketercapaian tujuan pengembangan produk dengan mengukur Motivasi Belajar Akuntansi. Pengisian angket Motivasi Belajar Akuntansi awal dilakukan pada hari Sabtu 13 Februari 2016 pada Jam Pelajaran ke 7 sebelum pembelajaran Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa dimulai. Kemudian para siswa belajar dengan menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik dan belajar secara mandiri. Kemudian Pengisian angket Motivasi Belajar Akuntansi akhir dilakukan setelah dua kali pertemuan menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik. Pengisian angket dilakukan pada hari Sabtu 20 Februari 2016 Jam Pelajaran ke 9 atau setelah pelajaran usai. Ketercapaian tujuan pengembangan produk dapat diketahui dengan angket sebelum menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik dibandingkan dengan angket sesudah menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik sehingga dapat diketahui skor peningkatan Motivasi Belajar Akuntansi pada kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa.

Rekapitulasi skor Motivasi Belajar Akuntansi sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik secara ringkas dapat dilihat pada Tabel 17 berikut.

Tabel 17. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan

Indikator	Sebelum		Sesudah		Peningkatan (%)
	Jumlah	%	Jumlah	%	
1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil	233	72,81	259	79,37	6,56
2. Adanya dorongan dan kebutuhan belajar	152	79,16	162	80,2	1,04
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan	166	64,84	192	72	7,16
4. Tingkat perhatian siswa terhadap pelajaran	177	69,14	204	75,78	6,64
5. Tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuannya dalam pembelajaran	189	73,82	222	85,15	11,33
Jumlah	917	71,64	1004	78,43	6,79

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Pada tabel di atas skor Motivasi Belajar Akuntansi pada masing-masing indikator diketahui melalui jumlah skor keseluruhan masing-masing indikator dibagi dengan hasil perkalian jumlah responden dan nilai skor maksimum, perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 4.

Hasil dari skor Motivasi Belajar Akuntansi sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik dapat diketahui melalui perhitungan sebagai berikut:

Skor Motivasi Belajar Akuntansi sebelum menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik:

$$= \frac{\text{Skor Hasil Motivasi Siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{917}{20 \times 4 \times 16} \times 100\%$$

$$= 71,64\%$$

Skor Motivasi Belajar Akuntansi sesudah menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik:

$$= \frac{\text{Skor Hasil Motivasi Siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{1004}{20 \times 4 \times 16} \times 100\%$$

$$= 78,43 \%$$

Berdasarkan pengukuran Motivasi Belajar Akuntansi sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik dapat meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi siswa dengan peningkatan 6,79% dari 71,64% menjadi 78,43%. 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 dapat dilihat pada Tabel 18.

Tabel 18. 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 19. Hasil Olah Data Uji t Berpasangan

	Mean		Correlation	Sig.	t	Sig. (2-tailed)
	Sebelum	Sesudah				
Pair 1	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 dimaksudkan untuk memperoleh respons, 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 disebarkan kepada Guru Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan, Siswa kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan dan Perpustakaan SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.

C. Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik pada Kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa

Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan 4D Thiagarajan (1974). Model 4D terdiri dari empat tahap yaitu: 1) *Define* (pendefinisian); 2) *Design* (perancangan); 3) *Development* (pengembangan); 4) *Desseminate* (penyebarluasan).

Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi dimulai dari tahap pendefinisian dengan melakukan observasi pelaksanaan pembelajaran di kelas dan wawancara pada tanggal 30 Desember – 7 Januari 2016. Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, peneliti menganalisis dengan empat tahap yaitu analisis kurikulum; diperoleh standar kompetensi Laporan Keuangan Perusahaan Jasa dengan kompetensi dasar Menyusun Laporan Keuangan. Analisis karakteristik siswa; diperoleh hasil bahwa siswa kelas X Akuntansi memiliki Motivasi Belajar Akuntansi rendah. Diketahui minat baca siswa masih rendah maka bahan ajar perlu ditambah menggunakan media pembelajaran yang bahasanya mudah dipahami dan ditambah sebuah ilustrasi gambar yang menarik supaya siswa termotivasi untuk belajar Akuntansi. Analisis materi; mengidentifikasi materi pokok dengan menyusun sub materi Laporan Keuangan Perusahaan Jasa. Selanjutnya merumuskan tujuan; produk atau Media Pembelajaran Berbentuk Komik yang dibuat peneliti diharapkan mampu memenuhi

kebutuhan Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan yaitu tersedianya buku referensi Akuntansi yang menarik, praktis, dan mudah dipahami siswa. Selain itu, dapat meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.

Peneliti merancang desain Media Pembelajaran Berbentuk Komik mulai tanggal 8 Januari 2016. Peneliti merancang bentuk fisik, bagian pendahuluan, bagian isi dan bagian penutup. Pada pembuatan Media Pembelajaran Berbentuk Komik peneliti dibantu oleh karyawan Animars Studio yaitu Alfath sebagai ilustrator dalam pembuatannya ilustrator menggambar manual kemudian dilakukan *Scan* untuk melakukan pewarnaan dan penyusunan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS3 Profesional*. Media Pembelajaran Berbentuk Komik dicetak berwarna dengan kertas *Art Paper* ukuran kertas B5 (18,2cm x 35,7cm).

Tahap pengembangan dilaksanakan mulai tanggal 9 Januari 2016. Untuk mengetahui kelayakan media, tahap yang dilakukan adalah melakukan penilaian terhadap Media Pembelajaran Berbentuk Komik oleh Ahli. Terdapat 3 Ahli Materi dari Dosen Pendidikan Akuntansi UNY, 3 Ahli Media dari Dosen Teknologi Pendidikan UNY dan 1 Guru Akuntansi SMK yang mengampu mata pelajaran Laporan Keuangan Perusahaan Jasa memberikan penilaian dan saran perbaikan media. Peneliti melakukan revisi terhadap Media Pembelajaran Berbentuk Komik sehingga diperoleh media yang layak kemudian diujicobakan pada kelompok kecil kepada Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMK YPKK 1 Sleman.

Media Pembelajaran Berbentuk Komik yang sudah dinyatakan layak diimplementasikan pada Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan. Jumlah subjek penelitian adalah 16 Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan. Pada tahap ini, siswa tampak antusias saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat diketahui dari respon siswa, karena sebelumnya belum pernah menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik dalam belajar Akuntansi.

Tujuan utama dari pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik adalah untuk meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi. Peneliti mengukur peningkatan Motivasi Belajar Akuntansi siswa dengan cara mengumpulkan dan merekapitulasi angket Motivasi Belajar Akuntansi sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran Berbentuk Komik.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik pada Kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa

Kelayakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik diketahui melalui tahap penilaian oleh para Ahli. Validator/Ahli yang dipilih oleh peneliti terdiri dari 3 Ahli Materi, 3 Ahli Media, dan 1 Guru Akuntansi di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan. Instrumen penelitian menggunakan angket penilaian Media Pembelajaran Berbentuk Komik dengan skala 1-4 data penilaian Ahli diambil pada tanggal 9 Februari 2016 - 11 Februari 2016. Hasil penilaian Media Pembelajaran Berbentuk Komik secara keseluruhan yang sudah dinilai oleh para Ahli memperoleh rata-rata 3,37 dengan kategori **Sangat Baik** (Tabel 15 halaman 88). Penjelasan selengkapnya adalah sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Data penilaian Ahli Materi diambil pada tanggal 9 Februari 2016. Ahli Materi adalah dosen dari jurusan Pendidikan Akuntansi, FE, UNY, yaitu Bapak Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd. (Ahli Materi I), Bapak Endra Murti Sagoro, M.Sc. (Ahli Materi II), Ibu Sumarsih, M.Pd. (Ahli Materi III). Hasil penilaian dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dari segi materinya. Berdasarkan data hasil penilaian yang dapat di lihat pada Lampiran 3, Media Pembelajaran Berbentuk Komik dinilai dari aspek materi, aspek bahasa dan aspek penyajian. Peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dari Ahli Materi.

- 1) 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** 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.
- 2) Peneliti juga melakukan revisi berkaitan dengan saran perbaikan yang diberikan oleh Ahli Materi. Perbaikan tersebut antara lain, yaitu memperbaiki dialog percakapan dan penambahan isi materi.

b. Ahli Media

Data penilaian Ahli Media diambil pada tanggal 10 Februari 2016. Ahli media yaitu tiga dosen di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, FIP, UNY yaitu Bapak Deni Hardianto, M.Pd. (Ahli Media I), Bapak Estu Miyarso, M.Pd. (Ahli Media II), Ibu Sisca Rahmadonna, M.Pd. (Ahli Media III). Hasil penilaian dilakukan untuk mengetahui Media Pembelajaran Berbentuk Komik dari visualisasi media dan desain medianya. Berdasarkan data hasil penilaian yang dapat di lihat pada Lampiran 3, Media Pembelajaran Berbentuk Komik dinilai dari aspek tampilan visual dan aspek desain pembelajaran. Peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dari Ahli Media.

- 1) 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. Demikian, 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.
- 2) Peneliti juga melakukan revisi berkaitan dengan saran perbaikan yang diberikan oleh Ahli Materi. Perbaikan tersebut antara lain, yaitu memperbaiki gambar sampul dan memperbaiki isi tampilan karena terdapat ketidakcocokan antar dialog percakapan dan gambar

c. Guru Akuntansi

Data penilaian dari Guru Akuntansi diambil pada tanggal 11 Februari 2016. Guru Akuntansi yang dipilih sebagai validator/Ahli adalah guru pengampu mata pelajaran Laporan Keuangan Perusahaan Jasa yaitu Bapak Drs. Mursid Susilo. Hasil penilaian dilakukan untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik berdasarkan aspek materi, aspek bahasa dan aspek penyajian. Kelayakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik pada aspek materi mendapat rata-rata skor yaitu 3,38. Pada aspek bahasa mendapatkan rata-rata skor sebesar 3,56 kemudian pada aspek penyajian memperoleh rata-rata skor 3,55. Dengan demikian, ketiga 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. Uji Coba Terbatas Media Pembelajaran Berbentuk Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman

Uji coba terbatas (kelompok kecil) pada siswa kelas X Akuntansi 1 SMK YPKK 1 Sleman dilakukan pada tanggal 12 Februari 2016 pada jam pelajaran ke 1. 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. Berdasarkan rekapitulasi data hasil penilaian siswa yang dapat dilihat pada Lampiran 3.

Berdasarkan uji coba terbatas pada 8 siswa kelas X Akuntansi 1 SMK YPKK 1 Sleman, penilaian siswa pada aspek materi yaitu mendapatkan rata-rata skor sebesar 3,25. Skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Baik**. Untuk aspek bahasa mendapatkan rata-rata skor sebesar 3,54. Skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Baik**. Aspek penyajian memperoleh rata-rata skor sebesar 3,29 yang termasuk dalam kategori **Sangat Baik**. Pada aspek tampilan visual memperoleh rata-rata skor 3,50 termasuk dalam kategori **Sangat Baik** sedangkan aspek desain pembelajaran mendapat rata-rata skor sebesar 3,45 yang termasuk dalam kategori **sangat baik**.

Berdasarkan penilaian siswa tersebut dapat diketahui bahwa secara keseluruhan bahwa Media Pembelajaran Berbentuk Komik memperoleh rata-rata skor 3,41 dengan kategori **Sangat Baik**. Pada uji beda dengan uji t berpasangan 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 maka Media Pembelajaran Berbentuk Komik layak digunakan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.

4. Peningkatan Motivasi Belajar Akuntansi pada Kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Siswa X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik

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 16 halaman 89 dapat dilihat bahwa Motivasi Belajar Akuntansi siswa meningkat pada setiap indikatornya sesudah menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik.

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 ditempati 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%. Pada uji beda dengan uji t berpasangan terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk

Komik, maka Media Pembelajaran Berbentuk Komik dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi pada kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa.

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 menciptakan 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.

D. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan Media Pembelajaran Berbentuk Komik berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan adalah:

1. Produk Media Pembelajaran Berbentuk Komik yang dihasilkan hanya menyampaikan satu kompetensi dasar dari standar kompetensi Laporan Keuangan Perusahaan Jasa yang diterapkan yaitu menyusun Laporan Keuangan.

2. Subjek Penelitian hanya pada Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.
3. Soal pada Media Pembelajaran Berbentuk Komik belum divalidasi sehingga kualitas soal belum teruji.
4. Penyebaran Media Pembelajaran Berbentuk Komik hanya dilakukan pada Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan dan beberapa pihak sekolah SMK Muhammadiyah 2 Moyudan karena keterbatasan keuangan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. 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 pendefinisian, meliputi kegiatan analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, analisis materi, serta merumuskan tujuan, 2) tahap perancangan, meliputi memilih media pembelajaran yang akan dikembangkan, merancang penyajian Media Pembelajaran Berbentuk Komik dan pembuatan Media Pembelajaran Berbentuk Komik, 3) tahap pengembangan meliputi penilaian Media Pembelajaran Berbentuk Komik oleh 3 Ahli Materi, 3 Ahli Media dan 1 Guru Akuntansi pada penilaian 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 Berbentuk 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 meningkatkan 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.

2. 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.

B. 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:

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

- Amir Hamzah Suleiman. (1981). *Media Audio-Visual untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Arief S Sadiman, Dkk. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Azhar Arysad. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja grafindo Persada.
- _____. (2011). *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja grafindo Persada.
- Azis Safa (2009). *Jenis – jenis Komik*. Tutorial diakses dari <http://www.jagoankomik.com/>. Pada tanggal 1 November 2015.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- _____. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 2 Tentang Sistem Pendidikan Naional*. Jakarta: Depdiknas RI.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwi Siswoyo. (2011). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta; UNY Press.
- Eka Yuniastuti. (2015). *Pengembangan Komik Akuntansi Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Pada Materi Jenis Dan Bentuk Badan Usaha Untuk Siswa SMK Negeri 1 Klaten Kelas X*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Elis Mediawati. (2011). *Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa*. Jurnal Penelitian Pendidikan.
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Hamzah B Uno. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: rineka cipta.
- Handy Dwi Nurniawan dan Durinda Puspasari. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Sistem Kearsipan Pada Siswa Kelas X API SMK Negeri 2 Blitar*. Jurnal Pendidikan. Universitas Negeri Surabaya.
- Hujair AH. Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.

- I wayan Satyasa. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Makalah. Disajikan dalam penelitian PTK bagi Guru Nusa Penida. Diakses dari <http://digilib.unnes.ac.id/>. Pada tanggal 9 November 2015.
- Made Wena. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Martini Jamaris. (2013). *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Ghalia Indonesia: Bogor.
- Mc. Cloud. Scott. (2008). *Memahami Komik*. Jakarta: Keputusan Populer Gramedia.
- Mohammad Ali. (2010). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Bandung: Pustaka Cendikia Utama.
- Ms. Gumelar. (2011). *Comic Making, Cara Membuat Komik*. Jakarta: PT. Indens.
- Nana Syaodih. (2005). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Nana Sudjana. (2006). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit C.V. Sinar Baru.
- _____. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar baru Algesindo.
- Nurlaili Latifah dan Luqman Hakim. (2014). *Pengembangan Komik Lipat Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Materi Menganalisis Dokumen Transaksi Untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 2 Tuban*. Jurnal Pendidikan. Universitas Negeri Surabaya.
- Oemar Hamalik. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2011). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Putri Septiani Wulandari. (2015). *Pengembangan Komikus (Komik Saku Akutansi) Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa Kelas X AK 3 di SMK Negeri 1 Tempel*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rayandra Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi: Jakarta.

- Riska Dwi N dan M. Syaichudin. (2010). *Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman bentuk Soal Cerita Bab Pecahan Pada Siswa Kelas V SDN Ngembung*. Jurnal Pendidikan.
- Romi Satria Wahono. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> pada tanggal 27 April 2015.
- Rudi Susilana & Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: FIP UPI Bandung.
- Sardiman A.M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- _____. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana dan Rivai. (2002). *Media Pendidikan*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukardjo. (2012). *Evaluasi Pembelajaran Semester 2*. Yogyakarta: Pps UNY.
- Thiagarajan, S, Semmel, D.S, Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teacher of Exceotional Children*. United State: University of Minnesota.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta Bumi Aksara.
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wina Sanjaya. (2013). *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

LAMPIRAN I

Silabus dan RPP

Silabus SMK Muhammadiyah 2 Moyudan

NAMA SEKOLAH : SMK MUHAMMADIYAH 2 MOYUDAN
 KOMPETENSI KEAHLIAN : AKUNTANSI
 MATA PELAJARAN : **Laporan Keuangan Perusahaan Jasa**
 KELAS/SEMESTER : X/1, 2
 STANDAR KOMPETENSI : **Laporan Keuangan Perusahaan Jasa**
 KODE : 119.KK.11
 ALOKASI WAKTU : 72 (140) 45 menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	KARAKTER	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
1. Membuat jurnal penyesuaian	1.1 Data penyesuaian Disiapkan. 1.2 Jurnal penyesuaian dibuat	<ul style="list-style-type: none"> Jurnal penyesuaian 	<ul style="list-style-type: none"> Mengikuti ceramah guru tentang jurnal penyesuaian Praktek membuat jurnal penyesuaian Pemberian tugas 	<ul style="list-style-type: none"> Kreatif Mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Tertulis Unjuk Kerja 	1	2(4)		<ul style="list-style-type: none"> Format jurnal umum Dasar-dasar Akuntansi (Drs.Hendri Sumantri Armico) Siklus Akuntansi Untuk SMK (Dra Mulyati Dkk Yudhistira)
2. Membukukan jurnal penyesuaian	2.1 Akun buku besar disiapkan 2.2 Jurnal penyesuaian disiapkan 2.3 Jurnal penyesuaian dibukukan ke buku besar	<ul style="list-style-type: none"> Tata cara posting 	<ul style="list-style-type: none"> Praktek membukukan jurnal penyesuaian 	<ul style="list-style-type: none"> Kreatif Mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Tertulis Unjuk Kerja 	1	2(4)		<ul style="list-style-type: none"> Akun buku besar Dasar-dasar Akuntansi (Drs.Hendri Sumantri Armico) Siklus Akuntansi Untuk SMK (Dra Mulyati Dkk Yudhistira)

3. Menyusun Neraca lajur	3.1 Kertas kerja disiapkan 3.2 Neraca lajur disajikan 3.3 Kolom2 dalam neraca lajur menunjukkan jumlah yang seimbang	<ul style="list-style-type: none"> • Neraca Lajur 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti ceramah guru tentang neraca lajur • Praktek menyusun neraca lajur • Pemberian tugas 	<ul style="list-style-type: none"> • Kreatif • Mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes Tertulis • Unjuk Kerja • Unjuk Kerja 	2	4(8)		<ul style="list-style-type: none"> • Format neraca lajur • Dasar-dasar Akuntansi (Drs.Hendi Soemantri Armico) • Siklus Akuntansi Untuk SMK (Dra Mulyati Dkk Yudhistira)
4. Menyusun laporan keuangan	4.1 Laporan laba rugi 4.2. Laporan perubahan ekuitas 4.3 Neraca 4.4 Laporan arus kas	<ul style="list-style-type: none"> • Laporan Laba Rugi • Neraca • Laporan modal atau laporan arus kas • Tambahan lain yang diperlukan perusahaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti ceramah guru tentang laporan laba rugi ,neraca, laporan modal, laporan arus kas • Praktik menyusun laporan keuangan • Pemberian tugas terstruktur 	<ul style="list-style-type: none"> • Kreatif • Mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> • Portofolio • Portofolio • Portopolio • Portofolio 	4	8(16)	2(8)	<ul style="list-style-type: none"> • Dasar-dasar Akuntansi (Drs.Hendi Soemantri Armico) • Siklus Akuntansi Untuk SMK (Dra Mulyati Dkk Yudhistira) • Format 2 laporan keuang
5. Membuat jurnal penutup	5.1 Akun-akun nominal diidentifikasi 5.2 Laba rugi diidentifikasi 5.3 Jumlah pengambilan diidentifikasi 5.4 Jurnal penutup dibuat berdasarkan akun-akun nominal	<ul style="list-style-type: none"> • Akun riil • Akun nominal • Jurnal penutup 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti ceramah guru tentang akun riil dan akun nominal • Praktek membuat jurnal penutup • Pemberian tugas 	<ul style="list-style-type: none"> • Kreatif • Mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis • Tes tertulis • Tes tertulis • Tes tertulis 	4	8(16)	2(8)	<ul style="list-style-type: none"> • Dasar-dasar Akuntansi (Drs.Hendi Soemantri Armico) • Siklus Akuntansi Untuk SMK (Dra Mulyati Dkk Yudhistira) • Format jurnal umum

6. Membukukan jurnal penutup	6.1 Akun buku besar disiapkan 6.2 Jurnal penutup dibukukan	<ul style="list-style-type: none"> • Tata cara posting 	<ul style="list-style-type: none"> • Praktek membukukan jurnal penutup 	<ul style="list-style-type: none"> • Kreatif • Mandiri • Kerja Keras 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis • Unjuk Kerja 	4	10(20)	2(8)	<ul style="list-style-type: none"> • Dasar-dasar Akuntansi (Drs.Hendi Soemantri Armico) • Siklus Akuntansi Untuk SMK (Dra Mulyati Dkk Yudhistira) • Akun buku besar
7. Menyusun neraca saldo setelah penutupan	7.1 Akun-akun riil diidentifikasi 7.2 Modal akhir diidentifikasi 7.3 Neraca saldo setelah penutupan disajikan dalam jumlah seimbang	<ul style="list-style-type: none"> • Akun riil • Akun nominal • Neraca saldo setelah penutupan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti ceramah guru tentang akun riil dan akun nominal • Mengikuti ceramah guru tentang neraca saldo setelah penutupan • Praktik menyusun neraca saldo setelah penutupan 	<ul style="list-style-type: none"> • Kreatif • Mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis • Tes tertulis • Unjuk Kerja 	4	10(20)	2(8)	<ul style="list-style-type: none"> • Dasar-dasar Akuntansi (Drs.Hendi Soemantri Armico) • Siklus Akuntansi Untuk SMK (Dra Mulyati Dkk Yudhistira) • Format NSSTB

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah	: SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
Kompetensi Keahlian	: Akuntansi
Mata Pelajaran	: Laporan Keuangan Perusahaan Jasa
Standar Kompetensi	: Laporan Keuangan Perusahaan Jasa
Kompetensi Dasar	: 4. Menyusun Laporan Keuangan
Kelas/Semester	: X / 2
Tahun Pelajaran	: 2015/2016
Alokasi Waktu	: 2 x 90 menit

Indikator Pencapaian Kompetensi

- 4.1 Laporan Laba Rugi
- 4.2 Laporan Perubahan Ekuitas
- 4.3 Neraca
- 4.4 Laporan Arus Kas

A. Tujuan Pembelajaran

- 1. Siswa mampu menyusun Laporan Laba Rugi
- 2. Siswa mampu menyusun Laporan Perubahan Ekuitas
- 3. Siswa mampu menyusun Neraca
- 4. Siswa mampu menyusun Laporan Arus Kas

B. Materi Pokok Pembelajaran

Laporan Keuangan Perusahaan Jasa adalah laporan yang menginformasikan tentang posisi keuangan beserta kinerja organisasi bisnis. Laporan Keuangan Perusahaan Jasa merupakan sumber informasi ekonomi bagi pihak-pihak yang memerlukan, baik pihak internal maupun pihak eksternal perusahaan.

Jenis – jenis Laporan Keuangan meliputi Laporan Laba Rugi, Laporan Perubahan Ekuitas, Neraca, dan Laporan Arus Kas. Setiap penyusunan Laporan Keuangan harus menyajikan 3 hal sebagai judul laporan yang memuat nama perusahaan, jenis laporan, dan periode.

1. Laporan Laba Rugi

Laporan Laba Rugi adalah suatu daftar tempat mengikhtisarkan Pendapatan dan Beban yang terjadi pada suatu periode Akuntansi. Setelah Pendapatan dan Beban-beban diikhtisarkan kemudian dibandingkan jumlah Pendapatan dan jumlah Beban. Selisihnya disebut Saldo Laba atau Saldo Rugi pada periode tertentu.

Langkah-langkah penyusunan Laporan Laba Rugi adalah sebagai berikut:

- a. Menyediakan formulir Laporan Laba Rugi lengkap dengan judul laporan, dahulukan mencatat jumlah Pendapatan dengan mengambil data dari kolom Laba Rugi sisi Kredit.
- b. Mencatat semua saldo akun Beban secara rinci dengan mengambil data dari Kertas Kerja sisi Debit dan menjumlahkannya sehingga diperoleh jumlah Beban Operasional.
- c. Langkah terakhir, membandingkan jumlah Pendapatan dengan jumlah Beban Operasional.
 - 1) Apabila jumlah Pendapatan lebih besar dari pada jumlah Beban disebut Saldo Laba Bersih.
 - 2) Apabila jumlah Pendapatan lebih kecil dari pada jumlah Beban disebut Saldo Rugi Bersih.

Laporan Laba Rugi dari perusahaan jasa Bengel Safetycar yang berakhir tanggal 31 desember 2015 berdasarkan Kertas Kerja yang sudah ada dapat dilihat sebagai berikut:

Bengkel Safetycar		
Laporan Laba Rugi		
Per 31 Desember 2015		
Keterangan	Debit	Kredit
Pendapatan Operasional:		
Pendapatan Jasa	-	Rp 49.000.000,00
Beban Operasional:		
Beban Gaji	Rp 16.000.000,00	-
Beban Peralatan	Rp 5.000.000,00	-
Beban Listrik & Telepon	Rp 2.125.000,00	-
Beban Perawatan Kendaraan	Rp 3.000.000,00	-
Beban Bunga	Rp 900.000,00	-
Beban lain-lain	Rp 375.000,00	-
Beban Iklan	Rp 540.000,00	-
Beban Asuransi	Rp 3.000.000,00	-
Beban Perlengkapan Kantor	Rp 2.850.000,00	-
Beban Peny. Peralatan Kantor	Rp 925.000,00	-
Beban Peny. Kendaraan	Rp 3.750.000,00	-
Jumlah Beban Operasional		Rp (38.465.000,00)
Saldo Laba Bersih		Rp 10.535.000,00

2. Laporan Perubahan Ekuitas

Laporan Perubahan Ekuitas meruakan suatu daftar yang menggambarkan perubahan Ekuitas/Modal pada suatu periode tertentu. Laporan Perubahan Ekuitas akan menghasilkan Ekuitas Akhir. Unsur-unsur yang menambah Ekuitas adalah tambahan Investasi dan perolehan Laba Usaha. Sebaliknya Ekuitas akan berkurang apabila perusahaan menderita Rugi atau pengambila pribadi (Prive).

Penyusunan Laporan Perubahan Ekuitas dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Membuat formulir Laporan Perubahan Ekuitas lengkap dengan judul laporan.

- b. Mencatat Ekuitas Awal periode berdasarkan angka pada kolom Neraca Saldo Disesuaikan.
- c. Mencatat Saldo Laba Bersih atau Rugi Bersih, data angkanya diambil dari Laporan Laba Rugi.
- d. Mencatat Akun Saldo Pribadi dan datanya diambil dari kolom Neraca Saldo Disesuaikan atau kolom Neraca
- e. Menjumlahkan Ekuitas Awal ditambah penambahan Ekuitas disebut Ekuitas Akhir

Besarnya Modal Tn kokoh pada 31 Desember 2015 sejumlah Rp 98.035.000,00. Modal Akhir sebesar itu ditentukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Modal Awal periode sebesar Rp 90.000.000,00 diambil dari Kertas Kerja kolom Neraca Saldo Disesuaikan atau kolom Neraca
- b. Pada 31 desember 2008 perusahaan memperoleh saldo Laba sebesar Rp 10.535.000,00 datanya diambil dari Kertas Kerja kolom Laba Rugi atau Laporan Laba Rugi. Laba ini akan menambah Modal Awal.
- c. Selama periode Akuntansi Tn. Kokoh sebagai pemilik mengambil uang dari perusahaan untuk kebutuha pribadi sebesar Rp 2.500.000,00 datanya diambil dari kolom Neraca Saldo Disesuaikan atau kolom Neraca. Pengambilan ini akan mengurangi Modal.
- d. Jumlah Modal Awal ditambah saldo Laba dikurangi Prive hasil akhirnya disebut Modal Akhir. Apabila disajikan dalam formulir Laporan Perubahan Ekuitas sebagai berikut:

Bengkel Safetycar		
Laporan Perubahan Ekuitas		
Per 31 Desember 2015		
Modal, Tn. Kokoh per 1 Januari 2015	-	Rp 90.000.000,00
Laba bersih	Rp 10.535.000,00	-
Prive, Tn. Kokoh	Rp (2.500.000,00)	-
Penambahan modal	-	Rp 8.035.000,00
Modal, Tn. Kokoh per 31 Desember 2015	-	Rp 98.035.000,00

3. Neraca

Neraca merupakan suatu daftar yang mencatat keadaan Aktiva, Kewajiban, dan Ekuitas pada saat tertentu. Laporan Neraca dapat disusun dalam bentuk staffel atau bentuk skontro. Terlepas bentuk nama yang akan dipakai Laporan Neraca harus menyajikan unsur Aktiva kemudian Kewajiban dan Ekuitas. Laporan Neraca disusun dengan mendahulukan penyajian unsur Aktiva kemudian Kewajiban dan Ekuitas. Laporan Neraca berfungsi juga sebagai laporan yang menyajikan posisi keuangan suatu perusahaan. Oleh karena itu, jumlah Aktiva harus menunjukkan jumlah yang sama dengan Jumlah Kewajiban ditambah Ekuitas.

Bengkel Safetycar			
Neraca			
Per 31 Desember 2015			
Aktiva			
Aktiva Lancar			
Kas		-	Rp 145.457.000,00
Perlengkapan Kantor		-	Rp 800.000,00
Piutang Usaha		-	Rp 16.000.000,00
Asuransi Dibayar di Muka		-	Rp 1.500.000,00
Iklan Dibayar di Muka		-	Rp 360.000,00
	Jumlah Aktiva Lancar	-	Rp 34.135.000,00
Aktiva Tetap			
Peralatan Kantor		Rp 18.500.000,00	-
Akumulasi Peny. Peralatan Kantor		Rp 2.775.000,00	-
		Rp 15.725.000,00	-
Kendaraan		Rp 75.000.000,00	-
Akumulasi Peny. Kendaraan		Rp 18.750.000,00	-
		Rp 56.250.000,00	-
	Nilai Buku Aktiva Tetap	-	Rp 71.975.000,00
Jumlah Aktiva		-	Rp 106.110.000,00
Kewajiban			
Utang Jangka Pendek:			
Utang Bunga		Rp 75.000,00	-
Pendapatan Diterima di Muka		Rp 3.000.000,00	-
	Jumlah Utang Jangka Pendek	-	Rp 3.075.000,00
Utang Jangka Panjang:			
Utang Bank Sejahtera		-	Rp 5.000.000,00
	Jumlah Kewajiban	-	Rp 8.075.000,00
Ekuitas			
Modal, Tn. Kokoh		-	Rp 98.035.000,00
Jumlah Kewajiban dan Ekuitas		-	Rp 106.110.000,00

4. Laporan Arus kas

Laporan Arus Kas menunjukkan sumber dan penggunaan Kas selama satu periode sehingga saldo Kas nampak seperti di Neraca, Laporan Arus Kas membutuhkan data/informasi dari Neraca periode sebelumnya dan periode yang bersangkutan dan Laporan Laba Rugi pada yang bersangkutan.

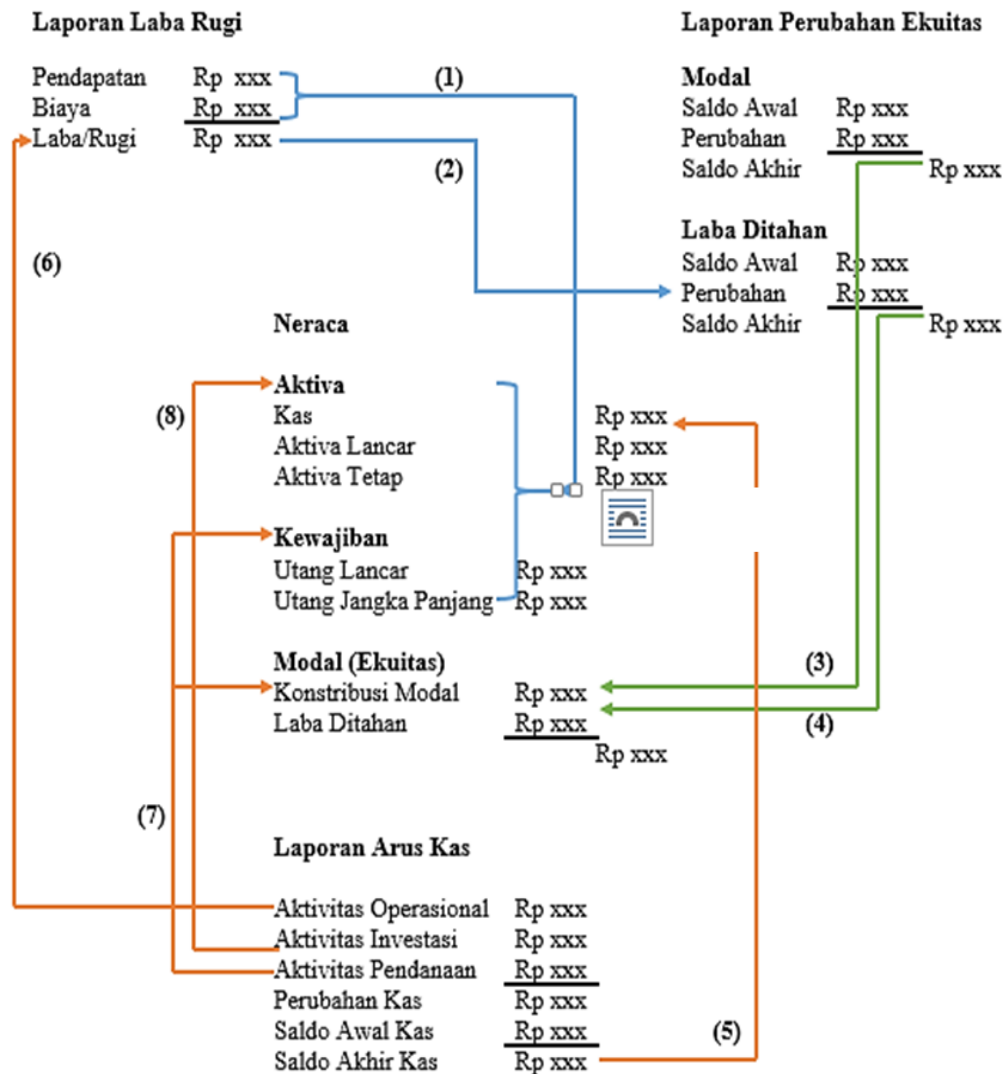
Laporan Arus Kas menyajikan informasi mengenai penerimaan dan pembayaran dalam bentuk Kas selama periode waktu tertentu sama dengan konsep waktu pada Laporan Laba Rugi. Dalam bentuk yang paling sederhana, Laporan Arus Kas hanya menunjukkan sumber Kas utama perusahaan dan cara perusahaan menggunakan uang tunai itu. Perubahan-perubahan ini disajikan dengan cara merekonsiliasi perubahan Kas dari awal sampai akhir periode Akuntansi.

Laporan Arus Kas disajikan dalam tiga kategori:

- (1) Arus Kas dari Aktivitas Operasi;
- (2) Arus Kas dari Aktivitas Investasi; dan
- (3) Arus Kas dari Aktivitas Pendanaan.

Di ujung bawah laporan, perubahan bersih Kas disajikan dalam angka rekonsiliasi untuk menunjukkan Saldo Kas Bersih antara Saldo Awal dengan akhir baik itu dalam keadaan meningkat maupun menurun.

Berikut adalah alur cara memperoleh data Laporan Keuangan:



Keterangan :

(1) **Pendapatan dan Biaya**, yang disajikan dalam Laporan Laba Rugi, mengakibatkan perubahan dalam Aktiva dan Kewajiban dalam Neraca.

(2) **Laba Bersih** mengalir ke dalam Laporan Perubahan Modal (Ekuitas pemegang saham) dan merupakan determinan penting dari saldo akhir periode Laba Ditahan.

(3) **Saldo Akhir Akun Modal (Ekuitas)** memberikan kontribusi dalam Laporan Ekuitas sesuai dengan jumlah yang sama di pemegang saham bagian Ekuitas pada Neraca.

(4) **Saldo Akhir dari Laba Ditahan** dalam Laporan Ekuitas sesuai dengan Saldo Laba Ditahan pada pemegang saham ‘bagian Ekuitas pada Neraca.

(5) **Saldo Akhir Kas** dalam Laporan Arus Kas sesuai dengan jumlah uang tunai disajikan di Neraca.

(6) **Arus Kas dari Aktivitas Operasi** dalam Laporan Arus Kas mencerminkan efek Kas dari transaksi-transaksi termasuk dalam penentuan Laba Bersih. Rekonsiliasi Laba Bersih dan Arus Kas bersih dari Aktivitas Operasi disajikan sebagai bagian dari Laporan Arus Kas.

(7) **Aktivitas Investasi** dalam Laporan Arus kas mencerminkan arus kas positif dan negatif dari perubahan dalam aset yang berakhir saldo termasuk dalam neraca.

(8) **Pembiayaan Kegiatan** dalam Laporan Arus Kas mencerminkan Arus Kas positif dan negatif dari Hutang dan Ekuitas transaksi pembiayaan. Akhir dari periode saldo Utang dan Ekuitas disajikan dalam Neraca.

C. Metode Pembelajaran

1. Metode :

- a. Ceramah, demonstrasi
- b. Tanya jawab
- c. Penugasan

2. Media :

Papan tulis dan komik

3. Alat dan Bahan : Alat tulis dan Lembar kerja

D. Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan	Alokasi Waktu	Keterangan
1.	Kegiatan awal: 1. Guru mengucapkan salam pembuka 2. Guru mempresensi peserta didik. 3. Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap mengikuti pelajaran. 4. Guru menjelaskan topik, tujuan, dan manfaat kompetensi yang akan dipelajari, strategi pembelajaran serta cara penilaian yang akan dilakukan terkait dengan kompetensi yang dipelajari.	10 menit	
2.	Kegiatan inti: 1. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru 2. Peserta didik secara berkelompok mengerjakan latihan soal. 3. Siswa diberi kesempatan bertanya tentang materi yang belum dipahami	65 menit	Tatap muka
3.	Kegiatan akhir: 1. Peserta didik mendengarkan refleksi materi pelajaran yang disampaikan guru. 2. Guru menyimpulkan materi yang telah disampaikan. 3. Guru menyampaikan materi pelajaran pertemuan selanjutnya dan menugaskan peserta didik untuk membaca materi pertemuan selanjutnya. 4. Pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.	15 menit	

E. Sumber Belajar

Ade Prahmadia Fuad(2016). *Komik Laporan Keuangan Perusahaan Jasa*.
 Yogyakarta: Pendidikan Akuntansi, FE, UNY.

Umi Munawarah (2008). *Konsep Dasar Akuntansi dan Pelaporan Keuangan. Jilid 1 untuk SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Kejuruan.

LAMPIRAN 2

Intrument Penelitian

Lembar Observasi

A. Tujuan Observasi

Tujuan observasi ini dilaksanakan adalah untuk mengetahui permasalahan pelaksanaan pembelajaran di kelas X Ak dan standar kompetensi menyusun laporan keuangan perusahaan jasa terhadap penggunaan media pembelajaran yang akan dikembangkan untuk kemajuan pembelajaran.

B. Pelaksanaan Observasi

Hari/ tanggal :

Tempat : Ruang Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan

C. Hasil Observasi

No	Aspek yang diamati	Deskripsi hasil observasi
1	Penggunaan metode	
2	Penggunaan media pembelajaran	
3	Sikap siswa	

Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan pada:

Hari/ tanggal :

Tempat :

a) Pedoman wawancara dengan Guru Akuntansi:

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa saja kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran laporan keuangan perusahaan jasa?	
2	Kompetensi apa yang menurut Bapak paling sulit untuk disampaikan kepada siswa?	
3	Bagaimana sikap siswa dalam mengikuti proses pembelajaran?	
4	Media pembelajaran seperti apa yang Bapak harapkan agar dapat menunjang penyampaian materi pelajaran agar lebih mudah dipahami siswa?	

b) Pedoman wawancara dengan siswa kelas X Akuntansi:

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pendapat Anda tentang pembelajaran laporan keuangan?	
2	Bagaimanakah dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran?	
3	Menurut Anda, apakah media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ini sudah sesuai dengan kebutuhan siswa?	
4	Apa yang Anda harapan untuk dapat menunjang pembelajaran ini?	

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyudan Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Progam : Siswa SMK kelas X Akuntansi

Peneliti : Ade Prahmadia Fuad

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi tentang kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dengan media komik.
2. Lembar penilaian ini terdiri dari aspek materi, bahasa dan penyajian.
3. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar penilaian ini dengan memberi tanda (√) pada kolom skala penilaian.

Contoh :

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
1.	Kesesuaian materi	√			
2.	Kebenaran istilah dan konsep		√		

Keterangan :

SL = Sangat Layak KL = Kurang Layak

L = Layak TL = Tidak Layak

4. Mohon untuk memberikan kritik dan saran terhadap komik ini
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Aspek Materi

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
Kesesuaian Materi Dengan SK dan KD					
1.	Terdapat SK dan KD yang akan dijabarkan dalam materi				
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan standar kompetensi				
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar				

4.	Terdapat indikator ketercapaian siswa				
Kebenaran Konsep					
5.	Konsep yang dijabarkan dalam komik benar				
6.	Konsep telah sesuai dengan kompetensi dasar				
7.	Konsep sudah jelas dengan kemampuan siswa				
8.	Konsep berhubungan dengan kehidupan sehari-hari				
9.	Konsep mudah dipahami siswa				
Keakuratan Materi					
10.	Aplikasi konstektual dalam kehidupan nyata				
11.	Kebenaran materi ditinjau dari aspek keilmuan				
12.	Materi disajikan sesuai dengan tema				
13.	Materi disajikan sesuai dengan kemampuan berfikir siswa				
14.	Materi yang disajikan tidak bertentangan dengan fakta				
Penyampaian Materi Secara Sistematis					
15.	Materi yang disajikan dari yang sederhana ke yang sulit				
16.	Materi menekankan pada pengalaman langsung				
17.	Materi yang disajikan mencerminkan keruntutan isi				
18.	Materi yang disajikan mencerminkan keterkaitan isi				
19.	Korelasi antar materi sudah sesuai dengan tema				
Meningkatkan Kompetensi Siswa					
20.	Materi yang disajikan dapat menambah pengetahuan siswa				
21.	Dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir secara tepat				
22.	Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah				
23.	Melatih siswa untuk mengkomunikasikan kembali hasil pengamatannya				
24.	Dapat menambah sikap tekun dan teliti siswa				

B. Aspek Bahasa

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
Menggunakan Bahasa Yang Baik dan Benar					
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kedewasaan anak SMK kelas X Akuntansi				
2.	Penulisan teks sesuai dengan kaidah penulisan Bahasa Indonesia yang benar				

3.	Ejaan yang digunakan mudah dipahami siswa				
Penggunaan Peristilahan Yang Tepat					
4.	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep yang menjadi pokok bahasan				
5.	Menggunakan kalimat yang positif				
6.	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami				
Kesesuaian Bahasa					
7.	Struktur kalimat sesuai dengan tingkat penguasaan kognitif siswa				
8.	Bahasa mengembangkan kemampuan berpikir logis siswa				
9.	Bahasa menggunakan resapan bahasa kehidupan sehari-hari				

C. Aspek Penyajian

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
Penyajian Materi Logis dan Sistematis					
1.	Materi disajikan dengan logis dan dapat ditelaah secara konseptual				
2.	Materi disajikan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi				
3.	Materi disajikan dengan alur berfikir deduktif/induktif secara konsisten				
4.	Materi disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas siswa				
5.	Materi disajikan dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif				
Melibatkan Siswa Secara Aktif					
6.	Ada upaya menarik minat baca siswa				
7.	Memfasilitasi siswa untuk mengembangkan pengetahuan.				
8.	Memfasilitasi siswa untuk mencari tahu informasi secara mandiri				
Mempertimbangkan Kebermanfaatan dan Kebermanaknaan					
9.	Mengaitkan satu konsep dengan konsep lainnya dalam menjelaskan menyusun laporan keuangan				
10.	Mengaitkan suatu konsep dengan kehidupan nyata				
11.	Mempermudah pembelajaran karena menggunakan alur sebuah cerita				

D. Kritik dan saran Bapak/Ibu secara keseluruhan mengenai komik ini.

Yogyakarta,.....
Ahli Materi

NIP.

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyudan Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa SMK kelas X Akuntansi

Peneliti : Ade Prahmadia Fuad

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media tentang kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dengan media komik.
2. Lembar penilaian ini terdiri dari aspek tampilan visual dan desain pembelajaran
3. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar penilaian ini dengan memberi tanda (√) pada kolom yang telah disediakan.

Contoh :

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
1.	Kesesuaian materi	√			
2.	Kebenaran istilah dan konsep		√		

Keterangan skala :

SL = Sangat Layak KL = Kurang Layak

L = Layak TL = Tidak Layak

4. Mohon untuk memberikan kritik dan saran terhadap komik ini
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Aspek Tampilan Visual

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
Kejelasan Sampul atau Cover					
1.	Ilustrasi sampul menggambarkan isi dalam materi				
2.	Warna pada <i>cover</i> sesuai dengan gambar yang digunakan				
3.	Desain sampul <i>cover</i> menggunakan tulisan yang jelas dan terbaca				

Kejelasan Media Gambar				
4.	Penggunaan gambar relevan dengan teks			
5.	Gambar yang digunakan jelas			
6.	Ukuran gambar yang digunakan proposional			
Kesesuaian Format				
7.	Format tampilan dan gambar sesuai dengan materi			
8.	Tata letak teks telah sesuai untuk memudahkan pembelajaran			
9.	Pemilihan background dan gambar pendukung dapat memotivasi siswa			
10.	Ukuran gambar dan teks pada setiap halaman sudah seimbang untuk memudahkan pemahaman materi dalam belajar			
11.	Ukuran gambar yang digunakan sudah proposional dan menimbulkan minat baca			
Keseimbangan Garis, Bentuk, Ruang dan Tulisan				
12.	Terdapat panel-panel dalam komik untuk memisahkan gambar satu dengan gambar lainnya			
13.	Panel dalam sebuah halaman komik disusun dengan arah baca komik yang tepat			
14.	Garis pinggir atau <i>outline</i> dalam setiap panel sedikit lebih tebal dari garis ilustrasi dan teks			
15.	Terdapat balon kata dalam setiap panel untuk menampung tulisan/ pesan			
16.	Jarak antara panel-panel dan balon kata serasi			
Tampilan Gambar				
17.	Menggunakan kombinasi warna yang menarik			
18.	Gambar, warna dan ukuran huruf serasi			
19.	Gambar yang digunakan dapat menyampaikan pesan/isi			
Tipografi				
20.	Kesesuaian kata dengan dialog			
21.	Keseuaian huruf pada istilah			
22.	Ketepatan spasi dan keterbacaan			

B. Aspek Desain Pembelajaran

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
Pemberian Motivasi Belajar					

1.	Dapat mengatasi sikap pasif pada siswa				
2.	Dapat menjadikan siswa termotivasi dalam belajar				
3.	Menjadikan siswa percaya diri dan senang belajar mandiri				
Relevansi Tujuan Pembelajaran Dengan SK Dan KD					
4.	Materi yang disajikan sesuai dengan Standar Kompetensi				
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan Kompetensi Dasar				
6.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai siswa mengacu pada kompetensi dasar				
Interaktivitas					
7.	Media pembelajaran dapat menarik minat baca siswa				
8.	Media pembelajaran membuat siswa lebih aktif dalam belajar				
Kreatif Dan Inovatif Dalam Media Pembelajaran					
9.	Menjadikan pembelajaran menarik karena disajikan dengan gambar yang menarik				
10.	Menjadikan pembelajaran menarik karena media disajikan dengan gambar berwarna				
11.	Menjadikan pembelajaran mudah dipahami karena media disajikan dengan alur sebuah cerita				
Mudah Digunakan Dalam Pembelajaran					
12.	Mempermudah pembelajaran karena tidak bergantung pada teknologi elektronik				
13.	Ukuran yang proposional, media pembelajaran dapat digunakan dimana saja				

C. Kritik dan Saran Bapak/Ibu secara keseluruhan mengenai komik ini.

Yogyakarta,.....
Ahli Media

NIP.

**LEMBAR PENILAIAN GURU AKUNTANSI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyudan Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Progam : Siswa SMK kelas X Akuntansi

Peneliti : Ade Prahmadia Fuad

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Guru tentang kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dengan media komik.
2. Lembar penilaian ini terdiri dari aspek materi, bahasa dan penyajian.
3. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar penilaian ini dengan memberi tanda (√) pada kolom skala penilaian.

Contoh :

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
1.	Kesesuaian materi	√			
2.	Kebenaran istilah dan konsep		√		

Keterangan :

SL = Sangat Layak KL = Kurang Layak

L = Layak TL = Tidak Layak

4. Mohon untuk memberikan kritik dan saran terhadap komik ini
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Aspek Materi

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
Kesesuaian Materi Dengan SK dan KD					
1.	Terdapat SK dan KD yang akan dijabarkan dalam materi				
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan standar kompetensi				
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar				

4.	Terdapat indikator ketercapaian siswa				
Kebenaran Konsep					
5.	Konsep yang dijabarkan dalam komik benar				
6.	Konsep telah sesuai dengan kompetensi dasar				
7.	Konsep sudah jelas dengan kemampuan siswa				
8.	Konsep berhubungan dengan kehidupan sehari-hari				
9.	Konsep mudah dipahami siswa				
Keakuratan Materi					
10.	Aplikasi konstektual dalam kehidupan nyata				
11.	Kebenaran materi ditinjau dari aspek keilmuan				
12.	Materi disajikan sesuai dengan tema				
13.	Materi disajikan sesuai dengan kemampuan berfikir siswa				
14.	Materi yang disajikan tidak bertentangan dengan fakta				
Penyampaian Materi Secara Sistematis					
15.	Materi yang disajikan dari yang sederhana ke yang sulit				
16.	Materi menekankan pada pengalaman langsung				
17.	Materi yang disajikan mencerminkan keruntutan isi				
18.	Materi yang disajikan mencerminkan keterkaitan isi				
19.	Korelasi antar materi sudah sesuai dengan tema				
Meningkatkan Kompetensi Siswa					
20.	Materi yang disajikan dapat menambah pengetahuan siswa				
21.	Dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir secara tepat				
22.	Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah				
23.	Melatih siswa untuk mengkomunikasikan kembali hasil pengamatannya				
24.	Dapat menambah sikap tekun dan teliti siswa				

B. Aspek Bahasa

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
Menggunakan Bahasa Yang Baik dan Benar					
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kedewasaan anak SMK kelas X Akuntansi				
2.	Penulisan teks sesuai dengan kaidah penulisan Bahasa Indonesia yang benar				

3.	Ejaan yang digunakan mudah dipahami siswa				
Penggunaan Peristilahan Yang Tepat					
4.	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep yang menjadi pokok bahasan				
5.	Menggunakan kalimat yang positif				
6.	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami				
Kesesuaian Bahasa					
7.	Struktur kalimat sesuai dengan tingkat penguasaan kognitif siswa				
8.	Bahasa mengembangkan kemampuan berpikir logis siswa				
9.	Bahasa menggunakan resapan bahasa kehidupan sehari-hari				

C. Aspek Penyajian

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
Penyajian Materi Logis dan Sistematis					
1.	Materi disajikan dengan logis dan dapat ditelaah secara konseptual				
2.	Materi disajikan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi				
3.	Materi disajikan dengan alur berfikir deduktif/induktif secara konsisten				
4.	Materi disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas siswa				
5.	Materi disajikan dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif				
Melibatkan Siswa Secara Aktif					
6.	Ada upaya menarik minat baca siswa				
7.	Memfasilitasi siswa untuk mengembangkan pengetahuan.				
8.	Memfasilitasi siswa untuk mencari tahu informasi secara mandiri				
Mempertimbangkan Kebermanfaatan dan Kebermanaknaan					
9.	Mengaitkan satu konsep dengan konsep lainnya dalam menjelaskan menyusun laporan keuangan				
10.	Mengaitkan suatu konsep dengan kehidupan nyata				
11.	Mempermudah pembelajaran karena menggunakan alur sebuah cerita				

D. Kritik dan saran Bapak/Ibu secara keseluruhan mengenai komik ini.

Yogyakarta,.....
Guru Akuntansi

NIP.

LEMBAR PENILAIAN SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama :
 Kelas :
 Peneliti : Ade Prahmadia Fuad

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi tentang kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dengan media komik.
2. Lembar penilaian ini terdiri dari aspek materi, bahasa, penyajian, tampilan visual dan desain pembelajaran.
3. Sehubungan dengan hal itu dimohon memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar penilaian ini dengan memberi tanda (√) pada kolom skala penilaian.

Contoh :

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
1.	Kesesuaian materi	√			
2.	Kebenaran istilah dan konsep		√		

Keterangan :

SL = Sangat Layak KL = Kurang Layak

L = Layak TL = Tidak Layak

4. Mohon untuk memberikan kritik dan saran terhadap komik ini
5. Atas bantuan dan kesediaan untuk mengisi lembar penilaian ini, saya ucapkan terimakasih

A. Aspek Materi

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
Kesesuaian Materi Dengan SK dan KD					
1.	Terdapat SK dan KD yang akan dijabarkan dalam materi				
Kebenaran Konsep					
2.	Konsep mudah dipahami siswa				
Keakuratan Materi					
3.	Materi disajikan sesuai dengan kemampuan berfikir siswa				

Penyampaian Materi Secara Sistematis					
4.	Materi yang disajikan mencerminkan keruntutan isi				
Meningkatkan Kompetensi Siswa					
5.	Materi yang disajikan dapat menambah pengetahuan siswa				

B. Aspek Bahasa

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
Menggunakan Bahasa Yang Baik dan Benar					
6.	Ejaan yang digunakan mudah dipahami siswa				
Penggunaan Peristilahan Yang Tepat					
7.	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami				
Kesesuaian Bahasa					
8.	Bahasa menggunakan resapan bahasa kehidupan sehari-hari				

C. Aspek Penyajian

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
Penyajian Materi Logis dan Sistematis					
9.	Materi disajikan dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif				
Melibatkan Siswa Secara Aktif					
10.	Memfasilitasi siswa untuk mencari tahu informasi secara mandiri				
Mempertimbangkan Kebermanfaatan dan Kebermaknaan					
11.	Memper memudahkan pembelajaran karena menggunakan alur sebuah cerita				

D. Aspek Tampilan Visual

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
Kejelasan Sampul atau Cover					
12.	Ilustrasi sampul menggambarkan isi dalam materi				
Kejelasan Media Gambar					
13.	Gambar yang digunakan jelas				
Kesesuaian Format					

14.	Ukuran gambar dan teks pada setiap halaman sudah seimbang untuk memudahkan pemahaman materi dalam belajar				
Keseimbangan Garis, Bentuk, Ruang dan Tulisan					
15.	Jarak antara panel-panel dan balon kata serasi				
Tampilan Gambar					
16.	Menggunakan kombinasi warna yang menarik				
Tipografi					
17.	Kesesuaian kata dengan dialog				

E. Aspek Desain Pembelajaran

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
Pemberian Motivasi Belajar					
18.	Dapat menjadikan siswa termotivasi dalam belajar				
Relevansi Tujuan Pembelajaran Dengan SK Dan KD					
19.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai siswa mengacu pada kompetensi dasar				
Interaktivitas					
20.	Media pembelajaran dapat menarik minat baca siswa				
Kreatif Dan Inovatif Dalam Media Pembelajaran					
21.	Menjadikan pembelajaran mudah dipahami karena media disajikan dengan alur sebuah cerita				
Mudah Digunakan Dalam Pembelajaran					
22.	Ukuran yang proposional, media pembelajaran dapat digunakan dimana saja				

F. Kritik dan saran secara keseluruhan mengenai komik ini.

ANGKET MOTIVASI BELAJAR AKUNTANSI

Judul Penelitian : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyudan Tahun Ajaran 2015/2016**

Peneliti : Ade Prahmadia Fuad (Pendidikan Akuntansi, UNY)

Identitas Siswa,

Nama :

Kelas :

Tanggal :

Dimohon adik-adik untuk mengisi angket ini. Angket ini murni untuk keperluan studi dan tidak berpengaruh terhadap nilai adik-adik semua. Oleh karena itu, diharapkan kalian mengisi dengan keadaan sebenar-benarnya tanpa ada tekanan dan arahan.

Adik-adik cukup melingkari salah satu jawaban yang telah disediakan terhadap pernyataan dibawah ini, sesuai dengan alternatif jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

- I. SL : Selalu**
SR : Sering
KK : Kadang-kadang
TP : Tidak Pernah
- II. SS : Sangat Setuju**
S : Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SL	SR	KK	TP
1.	Saya berusaha agar nilai Akuntansi saya baik	SL	SR	KK	TP
2.	Saya merasa puas setelah dapat menyelesaikan tugas Akuntansi	SS	S	TS	STS

3.	Saya tidak kecewa jika nilai Akuntansi saya jelek	SS	S	TS	STS
4.	Jika saya gagal dalam ulangan, saya memperbaiki di ulangan berikutnya	SL	SR	KK	TP
5.	Saya menyimak apa yang disampaikan Guru	SL	SR	KK	TP
6.	Saya merasa sangat butuh untuk mempelajari Akuntansi	SS	S	TS	STS
7.	Saya merasa Akuntansi tidak menarik untuk dipelajari	SS	S	TS	STS
8.	Saya merasa Akuntansi sangat bermanfaat untuk dipelajari	SS	S	TS	STS
9.	Saya merasa tertarik dengan apa yang disampaikan oleh Guru	SL	SR	KK	TP
10.	Pendahuluan yang disampaikan Guru sebelum mengajar, sangat menarik minat saya untuk belajar	SS	S	TS	STS
11.	Kegiatan yang ada dalam pembelajaran Akuntansi sangat tidak menarik untuk dilakukan	SS	S	TS	STS
12.	Saya merasa materi pembelajaran Akuntansi sangat mudah dipahami	SL	SR	KK	TP
13.	Saya merasa senang dengan metode yang digunakan Guru dalam pembelajaran Akuntansi	SL	SR	KK	TP
14.	Terdapat ilustrasi yang memudahkan saya memahami materi Akuntansi	SS	S	TS	STS
15.	Pembelajaran Akuntansi sangat abstrak sehingga sulit bagi saya untuk mempertahankan perhatian saya	SS	S	TS	STS
16.	Saya merasa metode yang digunakan Guru dalam pembelajaran sangat membosankan	SL	SR	KK	TP
17.	Menyelesaikan pembelajaran dengan berhasil merupakan hal penting bagi saya	SS	S	TS	STS
18.	Saya tidak begitu memikirkan untuk berhasil dalam pembelajaran	SL	SR	KK	TP
19.	Saya merasa sangat senang setelah mempelajari materi	SL	SR	KK	TP
20.	Saya merasa puas dengan hasil yang saya dapatkan setelah mempelajari materi.	SL	SR	KK	TP

**ANGKET MOTIVASI BELAJAR PADA KOMPETENSI MENYUSUN
LAPORAN KEUANGAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBENTUK KOMIK**

Judul Penelitian : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyudan Tahun Ajaran 2015/2016**

Peneliti : Ade Prahmadia Fuad (Pendidikan Akuntansi UNY)

Identitas Siswa,

Nama :
Kelas :
Tanggal :

Dimohon adik-adik untuk mengisi angket ini. Angket ini murni untuk keperluan studi dan tidak berpengaruh terhadap nilai adik-adik semua. Oleh karena itu, diharapkan kalian mengisi dengan keadaan sebenar-benarnya tanpa ada tekanan dan arahan.

Adik-adik cukup melingkari salah satu jawaban yang telah disediakan terhadap pernyataan dibawah ini, sesuai dengan alternatif jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

- I. SL : Selalu**
- SR : Sering**
- KK : Kadang-kadang**
- TP : Tidak Pernah**

- II. SS : Sangat Setuju**
- S : Setuju**
- TS : Tidak Setuju**
- STS : Sangat Tidak Setuju**

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SL	SR	KK	TP
1.	Setelah menggunakan media pembelajaran komik, Saya selalu berusaha agar nilai Akuntansi saya baik	SL	SR	KK	TP
2.	Setelah menggunakan media pembelajaran komik, Saya merasa puas setelah dapat menyelesaikan tugas Akuntansi	SS	S	TS	STS

3.	Setelah menggunakan media pembelajaran komik, Saya tidak kecewa jika nilai Akuntansi saya jelek	SS	S	TS	STS
4.	Setelah menggunakan media pembelajaran komik, Jika saya gagal dalam ulangan, saya memperbaiki di ulangan berikutnya	SL	SR	KK	TP
5.	Setelah menggunakan media pembelajaran komik, Saya selalu menyimak apa yang disampaikan oleh Guru	SL	SR	KK	TP
6.	Setelah menggunakan media pembelajaran komik, saya merasa sangat butuh untuk mempelajari Akuntansi khususnya materi laporan keuangan	SS	S	TS	STS
7.	Setelah menggunakan media pembelajaran komik, saya merasa materi laporan keuangan dalam Akuntansi tidak menarik untuk dipelajari	SS	S	TS	STS
8.	Setelah menggunakan media pembelajaran komik, saya merasa materi laporan keuangan dalam Akuntansi sangat bermanfaat untuk dipelajari	SS	S	TS	STS
9.	Setelah menggunakan media pembelajaran komik, saya sangat tertarik dengan apa yang disampaikan oleh Guru	SL	SR	KK	TP
10.	Menggunakan media pembelajaran komik, pedahuluan yang disampaikan guru sebelum mengajar, sangat menarik minat saya untuk belajar	SS	S	TS	STS
11.	Setelah menggunakan media pembelajaran komik, kegiatan-kegiatan yang ada dalam pembelajaran akuntansi materi laporan keuangan sangat tidak menarik untuk dilakukan	SS	S	TS	STS
12.	Setelah menggunakan media pembelajaran komik, saya merasa materi laporan keuangan dalam pembelajaran akuntansi sangat mudah dipahami	SL	SR	KK	TP
13.	Dengan menggunakan media pembelajaran komik, saya merasa senang dengan metode yang digunakan guru dalam pembelajaran Akuntansi	SL	SR	KK	TP
14.	Dengan menggunakan media pembelajaran komik, terdapat ilustrasi yang memudahkan saya memahami materi laporan keuangan	SS	S	TS	STS
15.	Dengan menggunakan media pembelajaran komik, tidak sulit bagi saya untuk mempertahankan perhatian saya dalam pembelajaran akuntansi materi laporan keuangan.	SS	S	TS	STS
16.	Dengan menggunakan media pembelajaran komik, saya merasa metode yang digunakan guru dalam pembelajaran sangat membosankan	SL	SR	KK	TP
17.	Dengan menggunakan media pembelajaran komik, menyelesaikan pembelajaran dengan berhasil merupakan hal penting bagi saya	SS	S	TS	STS
18.	Dengan menggunakan media pembelajaran komik, saya tidak begitu memikirkan untuk berhasil dalam pembelajaran Akuntansi	SL	SR	KK	TP

19.	Setelah menggunakan media pembelajaran komik, saya merasa sangat senang setelah mempelajari materi laporan keuangan	SL	SR	KK	TP
20.	Setelah menggunakan media pembelajaran komik saya merasa puas dengan hasil yang saya dapatkan setelah mempelajari materi laporan keuangan.	SL	SR	KK	TP

LAMPIRAN 3

Data Penilaian Media Pembelajaran Berbentuk Komik

Data Hasil Penilaian Media Pembelajaran Berbentuk Komik Oleh Ahli Materi

Aspek Materi

No.	Indikator																								Skor Total	Rerata Skor		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24				
1.	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	76	3,17
2.	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	70	2,92	
3.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	73	3,04	
Rata-rata skor keseluruhan																									3,04			
Kategori penilaian																									Sangat Baik			

Aspek Bahasa

No.	Indikator									Skor Total	Rerata Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1.	4	4	4	3	3	3	3	3	3	30	3,33
2.	3	3	3	2	3	3	3	3	3	26	2,89
3.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	3,00
Rata-rata skor keseluruhan										3,07	
Kategori penilaian										Sangat Baik	

Aspek Penyajian

No.	Indikator											Skor Total	Rerata Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1.	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	35	3,18
2.	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	36	3,27
3.	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	34	3,09
Rata-rata skor keseluruhan													3,18
Kategori penilaian													Sangat Baik

Data Hasil Penilaian Media Pembelajaran Berbentuk Komik Oleh Ahli Media

Aspek Tampilan Visual

No.	Indikator																						Skor Total	Rerata Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
1.	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	75	3,41
2.	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	79	3,59
3.	3	3	2	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	77	3,50
Rata-rata skor keseluruhan																						3,50		
Kategori penilaian																						Sangat Baik		

Aspek Desain Pembelajaran

No.	Indikator													Skor Total	Rerata Skor								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13										
1.	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	44	3,38								
2.	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	44	3,38								
3.	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	46	3,54								
Rata-rata skor keseluruhan																						3,44	
Kategori penilaian																						Sangat Baik	

Data Hasil Penilaian Media Pembelajaran Berbentuk Komik Oleh Guru Akuntansi

Aspek Materi

No.	Indikator																								Skor Total	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		
1.	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	81
Rata-rata Skor Keseluruhan																								3,38		
Kategori Penilaian																								Sangat Baik		

Aspek Bahasa

No.	Indikator									Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1.	4	3	3	4	4	3	4	4	3	32
Rata-rata Skor Keseluruhan									3,56	
Kategori Penilaian									Sangat Baik	

Aspek Penyajian

No.	Indikator											Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1.	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	39
Rata-rata Skor Keseluruhan											3,55	
Kategori Penilaian											Sangat Baik	

Data Hasil Penilaian Media Pembelajaran Berbentuk Komik Oleh Siswa Kelas X AK 1 SMK YPKK 1 Sleman

No.	Aspek Materi					Aspek bahasa			Aspek Penyajian			Aspek Tampilan Visual						Aspek Desain Pembelajaran				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4
3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4
4	3	2	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4
5	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3
6	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3
7	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Jumlah Per Aspek	130					85			79			168						138				
Rata-Rata	3,25					3,54			3,29			3,50						3,45				
Kategori	Sangat Baik					Sangat Baik			Sangat Baik			Sangat Baik						Sangat Baik				
Rata-Rata Keseluruhan	3,41																					
Kategori	Sangat Baik																					

LAMPIRAN 4

Rekapitulasi Data Motivasi Belajar Akuntansi

Data Angket Motivasi Belajar Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman
Rekapitulasi Angket Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi Sebelum Menggunakan
Media Pembelajaran Berbentuk Komik

NO.	Indikator																				Σ					
	1	2	3*	4	5	6	7*	8	9	10	11*	12	13	14	15*	16*	17	18*	19	20						
1	3	4	4	4	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	51					
2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	2	3	57					
3	3	4	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	1	2	52					
4	4	2	4	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	4	3	3	4	2	2	56					
5	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	2	2	3	3	3	2	57					
6	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	56					
7	3	4	3	4	2	3	3	3	2	2	3	2	2	4	2	3	4	4	2	2	57					
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	56					
Σ	29	23	25	24	19	23	24	23	19	21	23	17	20	24	18	22	25	25	18	20	442					
%	75%					72,91%					62,50%					65,62%					68,75					69,06%

Skor Motivasi Belajar Akuntansi sebelum menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik dapat diketahui melalui perhitungan sebagai berikut:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 1}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{120}{5 \times 4 \times 8} \times 100\% = \mathbf{75\%}$$

2. Adanya dorongan dan kebutuhan belajar

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 2}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{70}{3 \times 4 \times 8} \times 100\% = \mathbf{72,91\%}$$

3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 3}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{80}{4 \times 4 \times 8} \times 100\% = \mathbf{62,50\%}$$

4. Tingkat perhatian siswa terhadap pelajaran

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 4}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{84}{4 \times 4 \times 8} \times 100\% = \mathbf{65,62\%}$$

5. Tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuannya dalam pembelajaran

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 5}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{88}{4 \times 4 \times 8} \times 100\% = \mathbf{68,75\%}$$

Data Angket Motivasi Belajar Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman
Rekapitulasi Angket Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi Sesudah Menggunakan
Media Pembelajaran Berbentuk Komik

NO.	Indikator																				Σ					
	1	2	3*	4	5	6	7*	8	9	10	11*	12	13	14	15*	16*	17	18*	19	20						
1	3	4	3	4	2	3	3	3	3	1	2	2	3	2	3	4	3	3	3	3	57					
2	4	3	1	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	63					
3	3	2	3	4	2	4	3	4	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	57					
4	4	4	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	4	4	3	3	59					
5	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	4	3	3	62					
6	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	65					
7	2	4	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	61					
8	3	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	3	3	4	4	61					
Σ	27	27	23	30	19	26	24	26	23	21	23	22	19	23	23	26	25	28	25	25	485					
%	78,75%					79,16%					69,53%					71,09%					80,46%					75,78%

Skor Motivasi Belajar Akuntansi sesudah menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik dapat diketahui melalui perhitungan sebagai berikut:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 1}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{126}{5 \times 4 \times 8} \times 100\% = \mathbf{78,75\%}$$

2. Adanya dorongan dan kebutuhan belajar

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 2}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{76}{3 \times 4 \times 8} \times 100\% = \mathbf{79,16\%}$$

3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 3}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{89}{4 \times 4 \times 8} \times 100\% = \mathbf{69,53\%}$$

4. Tingkat perhatian siswa terhadap pelajaran

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 4}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{91}{4 \times 4 \times 8} \times 100\% = \mathbf{71,09\%}$$

5. Tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuannya dalam pembelajaran

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 5}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{103}{4 \times 4 \times 8} \times 100\% = \mathbf{80,46\%}$$

Data Angket Motivasi Belajar Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
Rekapitulasi Angket Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi Sebelum Menggunakan
Media Pembelajaran Berbentuk Komik

NO.	Indikator																				Σ					
	1	2	3*	4	5	6	7*	8	9	10	11*	12	13	14	15*	16*	17	18*	19	20						
1	4	3	4	4	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	53					
2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	3	4	2	3	58					
3	4	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	1	2	52					
4	4	2	4	2	2	3	3	3	2	3	4	2	2	3	4	3	3	4	2	2	57					
5	4	3	3	3	3	4	3	4	2	2	3	3	4	3	2	2	3	3	3	2	59					
6	3	3	3	3	2	4	4	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	59					
7	4	3	3	4	2	3	3	3	2	2	3	2	2	4	2	3	4	4	2	2	57					
8	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	58					
9	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	4	3	2	3	57					
10	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	56					
11	4	3	3	2	2	4	2	4	3	3	3	2	3	3	2	4	3	4	3	3	60					
12	4	3	2	4	2	3	3	3	2	3	3	1	4	3	3	3	4	3	3	3	59					
13	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	60					
14	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	56					
15	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	58					
16	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	58					
Σ	56	45	47	46	39	51	49	52	37	44	48	37	44	46	40	47	54	50	41	44	917					
%	72,81%					79,16%					64,84%					69,14%					73,82%					71,64%

Skor Motivasi Belajar Akuntansi sebelum menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik dapat diketahui melalui perhitungan sebagai berikut:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 1}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{233}{5 \times 4 \times 16} \times 100\% = \mathbf{72,81\%}$$

2. Adanya dorongan dan kebutuhan belajar

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 2}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{152}{3 \times 4 \times 16} \times 100\% = \mathbf{79,16\%}$$

3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 3}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{166}{4 \times 4 \times 16} \times 100\% = \mathbf{64,84\%}$$

4. Tingkat perhatian siswa terhadap pelajaran

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 4}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{177}{4 \times 4 \times 16} \times 100\% = \mathbf{69,14\%}$$

5. Tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuannya dalam pembelajaran

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 5}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{189}{4 \times 4 \times 16} \times 100\% = \mathbf{73,82\%}$$

Data Angket Motivasi Belajar Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
Rekapitulasi Angket Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi Setelah Menggunakan
Media Pembelajaran Berbentuk Komik

NO.	Indikator																				Σ					
	1	2	3*	4	5	6	7*	8	9	10	11*	12	13	14	15*	16*	17	18*	19	20						
1	4	3	3	4	2	3	3	3	3	1	2	2	3	2	3	4	3	3	3	4	58					
2	3	4	1	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	65					
3	2	3	3	4	2	4	3	4	4	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	58					
4	4	4	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	4	4	4	4	61					
5	2	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	2	3	4	4	3	4	3	3	66					
6	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	65					
7	4	2	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	63					
8	4	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	3	4	4	4	62					
9	3	3	2	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	62					
10	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	61					
11	3	3	3	1	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	64					
12	4	2	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	65					
13	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	66					
14	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	65					
15	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	62					
16	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	4	4	62					
Σ	57	51	49	55	42	53	48	53	47	44	47	46	43	48	51	52	55	55	53	55	1004					
%	79,37%					80,20%					72%					75,78%					85,15%					78,43%

Skor Motivasi Belajar Akuntansi sesudah menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik dapat diketahui melalui perhitungan sebagai berikut:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 1}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{254}{5 \times 4 \times 16} \times 100\% = \mathbf{79,37\%}$$

2. Adanya dorongan dan kebutuhan belajar

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 2}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{154}{3 \times 4 \times 16} \times 100\% = \mathbf{80,20\%}$$

3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 3}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{184}{4 \times 4 \times 16} \times 100\% = \mathbf{72\%}$$

4. Tingkat perhatian siswa terhadap pelajaran

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 4}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{194}{4 \times 4 \times 16} \times 100\% = \mathbf{75,78\%}$$

5. Tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuannya dalam pembelajaran

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 5}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{218}{4 \times 4 \times 16} \times 100\% = \mathbf{85,15\%}$$

LAMPIRAN 5

Media Pembelajaran Berbentuk Komik



LAPORAN KEUANGAN PERUSAHAAN JASA



OLEH
ADE PRAHMADIA FUAD

PENDIDIKAN AKUNTANSI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

◆ Kata Pengantar ◆

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SwT., yang telah melimpahkan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Media Pembelajaran Berbentuk Komik pada materi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk siswa SMK. Penulis mengucapkan terimakasih kepada para Ahli yang bersedia untuk menilai dan memvalidasi Media Pembelajaran Berbentuk Komik ini yaitu Bapak Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd., Bapak Endra Murti Sagoro, M.Sc., Ibu Sumarsih, M.Pd., Bapak Deni Hardianto, M.Pd., Bapak Estu Miyarso, M.Pd., dan Ibu Sisca Rahmadonna, M.Pd.

Saat ini proses pembelajaran di sekolah diharapkan dapat diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, memotivasi dan mendorong siswa untuk dapat belajar secara mandiri. Media Pembelajaran Berbentuk Komik ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik, berkesan, menyenangkan, dan memotivasi dalam belajar.

Media Pembelajaran Berbentuk Komik yang telah disusun ini masih jauh dari kriteria sempurna. Semoga Media Pembelajaran Berbentuk Komik ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran Akuntansi yang mampu menciptakan proses pembelajaran yang menarik, berkesan, dan memotivasi.

Yogyakarta, 10 Februari 2016
Penulis

Ade Prahmadia Fuad



Standar Isi

Halo teman-teman semuanya, kali ini kita akan belajar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa. Di dalam buku ini terdapat kompetensi dasar Menyusun Laporan Keuangan, adapun materinya yaitu Laporan Laba Rugi, Laporan Perubahan Ekuitas, Neraca dan Laporan Arus Kas.

Diharapkan teman-teman semua dapat menyusun Laporan Laba Rugi, Laporan Perubahan Ekuitas, Neraca dan Laporan Arus Kas.

Semoga teman-teman dapat memahami penyusunan Laporan Keuangan dengan menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik ini.

Salam Akuntansi.



◆ Alur Membaca Komik ◆

MULAI



SELESAI

◆ Pengenalan Tokoh ◆



TN. KOKOH
PEMILIK BENGKEL
MOBIL SAFETYCAR



NISA
SEORANG AKUNTAN
PUBLIK YANG CANTIK



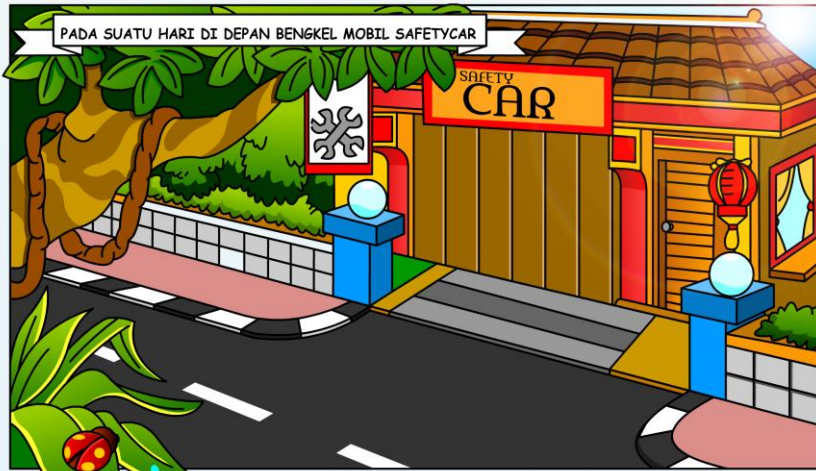
YANZA
SALAH SATU KARYAWAN
BENGKEL MOBIL SAFETYCAR



DONI
SALAH SATU PELANGGAN



ANITA
SALAH SATU KARYAWATI
BANK SEJAHTERA





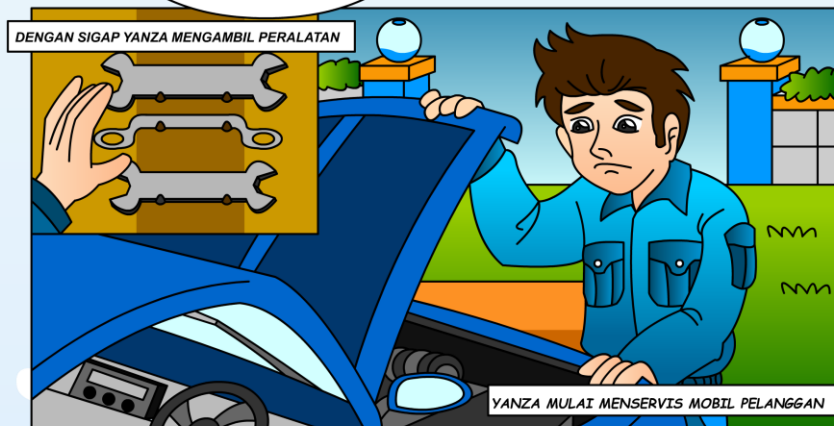
DATANGLAH DONI DENGAN MOBILNYA UNTUK SERVIS

DONI MENUJU MEJA TN. KOKOH



DONI KELUAR DARI MOBILNYA










Tentu saja bisa Pak

Syarat yang perlu Bapakenuhi berupa

- 1 KARTU IDENTITAS**

- 2 SURAT IJIN USAHA**

- 3 SERTIFIKAT ASET YANG DIMILIKI**

- 4 LAPORAN KEUANGAN**


Baiklah kalau begitu, besok saya kembali lagi untuk membawa syarat-syarat tersebut.

Terimakasih

Iya Pak

5





KEESOKAN HARI DI BENGKEL MOBIL SAFETYCAR





Bengkel Safetyear
Kertas Kerja
Per:31 Desember 2015

No.	Keterangan	Neraca saldo		Penyesuaian		Neraca saldo disesuaikan		Laba Rugi		Neraca	
		Debit	Kredit	Debit	Kredit	Debit	Kredit	Debit	Kredit	Debit	Kredit
101	Kas	Rp 15.475.000	-	-	-	Rp 15.475.000	-	-	-	Rp 15.475.000	-
102	Perlengkapan Kantor	Rp 3.650.000	-	-	Rp 2.850.000	Rp 800.000	-	-	-	Rp 800.000	-
103	Piutang Usaha	Rp 16.000.000	-	-	-	Rp 16.000.000	-	-	-	Rp 16.000.000	-
104	Asuransi Dibayar di Muka	Rp 4.500.000	-	-	Rp 3.000.000	Rp 1.500.000	-	-	-	Rp 1.500.000	-
111	Perlakuan Kantor	Rp 18.500.000	-	-	-	Rp 18.500.000	-	-	-	Rp 18.500.000	-
112	Akum. Peny. Perlin. Kantor	-	Rp 1.850.000	-	Rp 925.000	-	Rp 2.775.000	-	-	-	Rp 2.775.000
113	Kendaraan	Rp 75.000.000	-	-	-	Rp 75.000.000	-	-	-	Rp 75.000.000	-
114	Akum. Peny. Kendaraan	-	Rp 15.000.000	-	Rp 3.750.000	-	Rp 18.750.000	-	-	-	Rp 18.750.000
201	Utang Bank Mandiri	-	Rp 5.000.000	-	-	-	Rp 5.000.000	-	-	-	Rp 5.000.000
301	Mada Ti. Kebab	Rp 2.500.000	-	-	-	Rp 2.500.000	-	-	-	Rp 2.500.000	-
401	Persediaan Jasa	Rp 52.000.000	-	Rp 3.000.000	-	Rp 49.000.000	-	Rp 49.000.000	-	-	-
501	Beban Gaji	Rp 16.000.000	-	-	-	Rp 16.000.000	-	Rp 16.000.000	-	-	-
502	Beban Perlakuan	Rp 5.000.000	-	-	-	Rp 5.000.000	-	Rp 5.000.000	-	-	-
503	Beban Listrik & Telepon	Rp 2.125.000	-	-	-	Rp 2.125.000	-	Rp 2.125.000	-	-	-
504	Beban Perawatan Kendaraan	Rp 3.000.000	-	-	-	Rp 3.000.000	-	Rp 3.000.000	-	-	-
505	Beban Bunga	Rp 825.000	-	Rp 75.000	-	Rp 900.000	-	Rp 900.000	-	-	-
519	Beban lain-lain	Rp 375.000	-	-	-	Rp 375.000	-	Rp 375.000	-	-	-
506	Beban Iklan	Rp 900.000	-	-	Rp 360.000	Rp 540.000	-	Rp 540.000	-	-	-
105	Iklan Dibayar di Muka	-	-	Rp 360.000	-	-	Rp 360.000	-	-	Rp 360.000	-
510	Beban Asuransi	-	-	Rp 3.000.000	-	-	Rp 3.000.000	-	-	-	-
507	Beban Perlengkapan Kantor	-	-	Rp 2.850.000	-	-	Rp 2.850.000	-	-	-	-
508	Beban Peny. Perlakuan Kantor	-	-	Rp 925.000	-	-	Rp 925.000	-	-	-	-
509	Beban Peny. Kendaraan	-	-	Rp 3.750.000	-	-	Rp 3.750.000	-	-	-	-
202	Pend. Jasa Diterima di Muka	-	-	-	Rp 3.000.000	-	Rp 3.000.000	-	-	-	Rp 3.000.000
203	Utang Bunga	-	-	Rp 13.960.000	-	-	Rp 13.960.000	-	-	-	Rp 13.960.000
				Rp 13.960.000	Rp 13.960.000	Rp 168.600.000	Rp 168.600.000	Rp 38.465.000	Rp 49.000.000	Rp 130.135.000	Rp 119.600.000
						Rp 10.535.000	Rp 10.535.000	Rp 10.535.000	-	-	Rp 10.535.000
						Rp 49.000.000	Rp 49.000.000	Rp 49.000.000	Rp 130.135.000	Rp 130.135.000	Rp 130.135.000



LAPORAN KEUANGAN PERUSAHAAN JASA

Laporan Keuangan Perusahaan Jasa adalah laporan yang menginformasikan tentang posisi keuangan beserta kinerja organisasi bisnis. Laporan Keuangan Perusahaan Jasa merupakan sumber informasi ekonomi bagi pihak-pihak yang memerlukan, baik pihak internal maupun pihak eksternal perusahaan.

Jenis – jenis Laporan Keuangan meliputi Laporan Laba Rugi, Laporan Perubahan Ekuitas, Neraca, dan Laporan Arus Kas. Setiap penyusunan Laporan Keuangan harus menyajikan 3 hal sebagai judul laporan yang memuat nama perusahaan, jenis laporan, dan periode.

LAPORAN LABA RUGI

Laporan Laba Rugi adalah Laporan Keuangan yang melaporkan mengenai aktivitas operasional perusahaan dengan memperhitungkan Pendapatan dan Beban-beban selama satu periode kemudian dapat ditentukan Laba atau Rugi.

Pentingnya Laporan Laba Rugi adalah untuk menilai tingkat kemampuan perusahaan dalam menghasilkan Laba

Langkah-langkah penyusunan Laporan Laba Rugi adalah sebagai berikut:

- a. Menyediakan formulir Laporan Laba Rugi lengkap dengan judul laporan, dahulukan mencatat jumlah Pendapatan dengan mengambil data dari kolom Laba Rugi sisi Kredit
- b. Mencatat semua saldo akun Beban secara rinci dengan mengambil data dari Kertas Kerja sisi Debit dan menjumlahkannya sehingga diperoleh jumlah Beban Operasional.
- c. Langkah terakhir, membandingkan jumlah Pendapatan dengan jumlah Beban Operasional.
 - 1) Apabila jumlah Pendapatan lebih besar dari pada jumlah Beban disebut Saldo Laba Bersih.
 - 2) Apabila jumlah Pendapatan lebih kecil dari pada jumlah Beban disebut Saldo Rugi Bersih.



Bengkel Safetycar
Laporan Laba Rugi
Per 31 Desember 2015

Keterangan		Debit	Kredit
Pendapatan Operasional:			
Pendapatan Jasa			Rp 49.000.000,00
Beban Operasional:			
Beban Gaji			
Beban Peralatan	Rp 16.000.000,00		
Beban Listrik & Telepon	Rp 5.000.000,00		
Beban Perawatan Kendaraan	Rp 2.125.000,00		
Beban Bunga	Rp 3.000.000,00		
Beban lain-lain	Rp 900.000,00		
Beban Iklan	Rp 375.000,00		
Beban Asuransi	Rp 540.000,00		
Beban Perlengkapan Kantor	Rp 3.000.000,00		
Beban Peny. Peralatan Kantor	Rp 2.850.000,00		
Beban Peny. Kendaraan	Rp 925.000,00		
Jumlah Beban Operasional	Rp 3.750.000,00		
Saldo Laba Bersih		Rp (38.465.000,00)	Rp 10.535.000,00

Infopedia: Ada dua pendekatan dalam mencatat dan menggolongkan serta mengikhtisarkan transaksi-transaksi yang terjadi di dalam perusahaan. Pendekatan itu adalah Dasar Tunai (*Cash Basis*) dan Dasar Waktu (*Accrual Basis*)

a. *Cash Basis* adalah suatu sistem yang mengakui Pendapatan atau Beban saat Kas diterima atau dikeluarkan.

b. *Accrual Basis* adalah suatu sistem yang mengakui Pendapatan atau Beban pada saat terjadinya transaksi

Wah ternyata Laba Bersih saya berbeda dengan yang saya catat sendiri.. hehehe

iya Pak...

Nah selanjutnya membuat Laporan Perubahan Ekuitas

Jika kita mencatat dengan benar pasti kita bisa tahu berapa Rugi kita dan berapa Laba kita..

LAPORAN PERUBAHAN EKUITAS

Laporan Perubahan Ekuitas merupakan suatu laporan untuk memberikan informasi yang menggambarkan perubahan yang terjadi atas ekuitas pada suatu periode. Unsur-unsur yang menambah Ekuitas adalah tambahan Investasi dan perolehan Laba Usaha. Sebaliknya Ekuitas akan berkurang apabila perusahaan menderita Rugi atau pengambilan pribadi (Prive). Pentingnya Laporan Perubahan Ekuitas yaitu dapat diperolehnya sebab-sebab perubahan Ekuitas selama periode tertentu. Penyusunan Laporan Perubahan Ekuitas dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Penyusunan Laporan Perubahan Ekuitas dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Membuat formulir Laporan Perubahan Ekuitas lengkap dengan judul laporan.
- Mencatat Ekuitas awal periode berdasarkan angka pada kolom Neraca Saldo Disesuaikan.
- Mencatat saldo Laba Bersih atau Rugi Bersih, data angkanya diambil dari Laporan Laba Rugi.
- Mencatat akun saldo pribadi dan datanya diambil dari kolom Neraca Saldo Disesuaikan atau kolom Neraca
- Menjumlahkan Ekuitas awal ditambah penambahan Ekuitas, disebut Ekuitas Akhir

Kita lihat besarnya Ekuitas/Modal Tn. Kokoh pada 31 Desember 2015 sejumlah Rp 98,035,000.00 Ekuitas Akhir sebesar itu ditentukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Ekuitas Awal periode sebesar Rp. 90.000.000,00 diambil dari Kertas Kerja kolom Neraca Saldo Disesuaikan atau kolom Neraca
- Pada 31 desember 2015 perusahaan memperoleh saldo Laba sebesar Rp. 10.535.000,00 datanya diambil dari Kertas Kerja kolom Laba Rugi atau Laporan Laba Rugi. Laba ini akan menambah Ekuitas Awal.
- Selama periode Akuntansi Tn. Kokoh sebagai pemilik mengambil uang dari perusahaan untuk kebutuhan pribadi (Prive) sebesar Rp. 2.500.000,00 datanya diambil dari kolom Neraca Saldo Disesuaikan atau kolom Neraca. Pengambilan ini akan mengurangi Ekuitas.
- Jumlah Ekuitas Awal ditambah saldo Laba dikurangi Prive hasil akhirnya disebut Ekuitas Akhir. Apabila disajikan dalam formulir Laporan Perubahan Ekuitas sebagai berikut:

**Bengkel Safetycar
Laporan Perubahan Ekuitas
Per 31 Desember 2015**

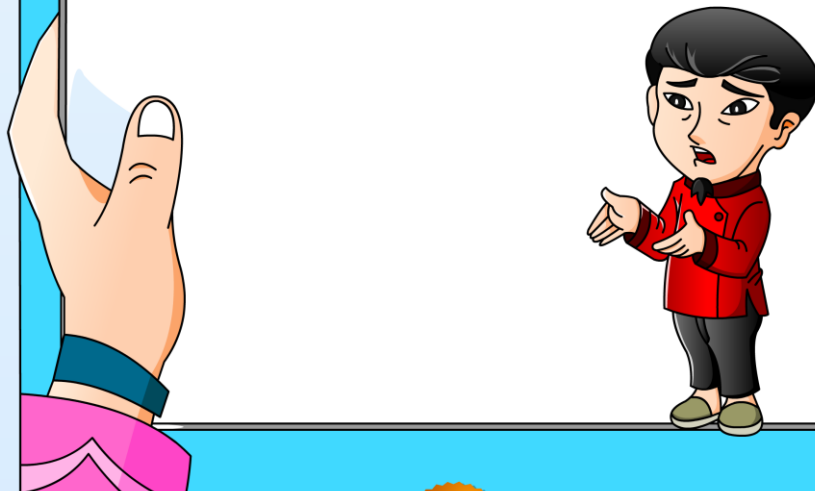
Modal, Tn. Kokoh per 1 Januari 2015		Rp 90.000.000,00
Laba bersih	Rp 10.535.000,00	
Prive, Tn. Kokoh	Rp (2.500.000,00)	
Penambahan modal		Rp 8.035.000,00
Modal, Tn. Kokoh per 31 Desember 2015		Rp 98.035.000,00



Langkah-langkah Membuat Neraca

1. Menuliskan nama Perusahaan pada baris pertama. Dilanjutkan jenis laporan:
Laporan Neraca pada baris kedua dan periode laporan pada baris ketiga
2. Menampilkan seluruh Aktiva yang dapat di ambil dari Kertas Kerja kolom Neraca ke sisi kiri (Aktiva) Laporan Neraca kemudian menjumlahkannya
3. Menampilkan seluruh Utang atau Kewajiban yang diambil dari Kertas Kerja kolom Neraca ke sisi kanan (Pasiva) Laporan Neraca.
4. Menampilkan Modal/Ekuitas akhir dari Laporan Perubahan Modal ke bawah tampilan Utang.
5. Menjumlahkan Utang dan Modal perusahaan.
6. Letak jumlah total Aktiva dan Modal sejajar dengan jumlah total Pasiva.

Neraca merupakan suatu daftar yang mencatat keadaan Aktiva, Kewajiban, dan Ekuitas pada saat tertentu. Laporan Neraca dapat disusun dalam bentuk Staffel atau bentuk Skontro. Terlepas bentuk nama yang akan dipakai Laporan Neraca harus menyajikan unsur Aktiva kemudian kewajiban dan Ekuitas. Laporan Neraca disusun dengan mendahulukan penyajian unsur Aktiva kemudian kewajiban dan Ekuitas. Laporan Neraca berfungsi juga sebagai laporan yang menyajikan Posisi Keuangan suatu perusahaan. Oleh karena itu, jumlah Aktiva harus menunjukkan jumlah yang sama dengan jumlah Kewajiban ditambah Modal/Ekuitas.



Bengkel Safetycar
Neraca
Per 31 Desember 2015

Aktiva

Aktiva lancar

Kas		Rp 145,457,000.00
Perlengkapan Kantor		Rp 800,000.00
Piutang Usaha		Rp 16,000,000.00
Asuransi Dibayar di Muka		Rp 1,500,000.00
Iklan Dibayar di Muka		<u>Rp 360,000.00</u>
Jumlah Aktiva Lancar		Rp 34,135,000.00 +

Aktiva tetap

Peralatan Kantor	Rp 18,500,000.00	
Akumulasi Peny. Peralatan Kantor	<u>Rp 2,775,000.00</u>	-
	Rp 15,725,000.00	
Kendaraan	Rp 75,000,000.00	
Akumulasi Peny. Kendaraan	<u>Rp 18,750,000.00</u>	-
	Rp 56,250,000.00	
Jumlah Aktiva Tetap		Rp 71,975,000.00 +
Jumlah Aktiva		<u><u>Rp 106,110,000.00</u></u>

Kewajiban

Utang Jangka Pendek:

Utang Bunga	Rp 75,000.00	
Pendapatan Diterima di Muka	<u>Rp 3,000,000.00</u>	+
Jumlah Utang Jangka Pendek		Rp 3,075,000.00

Utang Jangka Panjang:

Utang Bank Sejahtera	Rp 5,000,000.00	
Jumlah Kewajiban		Rp 8,075,000.00 +

Ekuitas

Modal, Tn. Kokoh	Rp 98,035,000.00	
Jumlah Kewajiban dan Ekuitas		<u><u>Rp 106,110,000.00</u></u> +





Laporan Arus Kas

Laporan Arus Kas menunjukkan sumber dan penggunaan Kas selama satu periode sehingga saldo Kas nampak seperti di Neraca. Laporan Arus Kas membutuhkan data/informasi dari Neraca periode sebelumnya dan periode yang bersangkutan dan Laporan Laba Rugi pada yang bersangkutan.

Laporan Arus Kas menyajikan informasi mengenai penerimaan dan pembayaran dalam bentuk Kas selama periode waktu tertentu sama dengan konsep waktu pada Laporan Laba Rugi. Dalam bentuk yang paling sederhana, Laporan Arus Kas hanya menunjukkan sumber Kas utama perusahaan dan cara perusahaan menggunakan uang tunai itu. Perubahan-perubahan ini disajikan dengan cara merekonsiliasi perubahan Kas dari awal sampai akhir periode Akuntansi.

Laporan Arus Kas disajikan dalam tiga kategori:

- 1) Arus Kas dari Aktivitas Operasi;
- 2) Arus Kas dari Aktivitas Investasi; dan
- 3) Arus Kas dari Aktivitas Pendanaan.

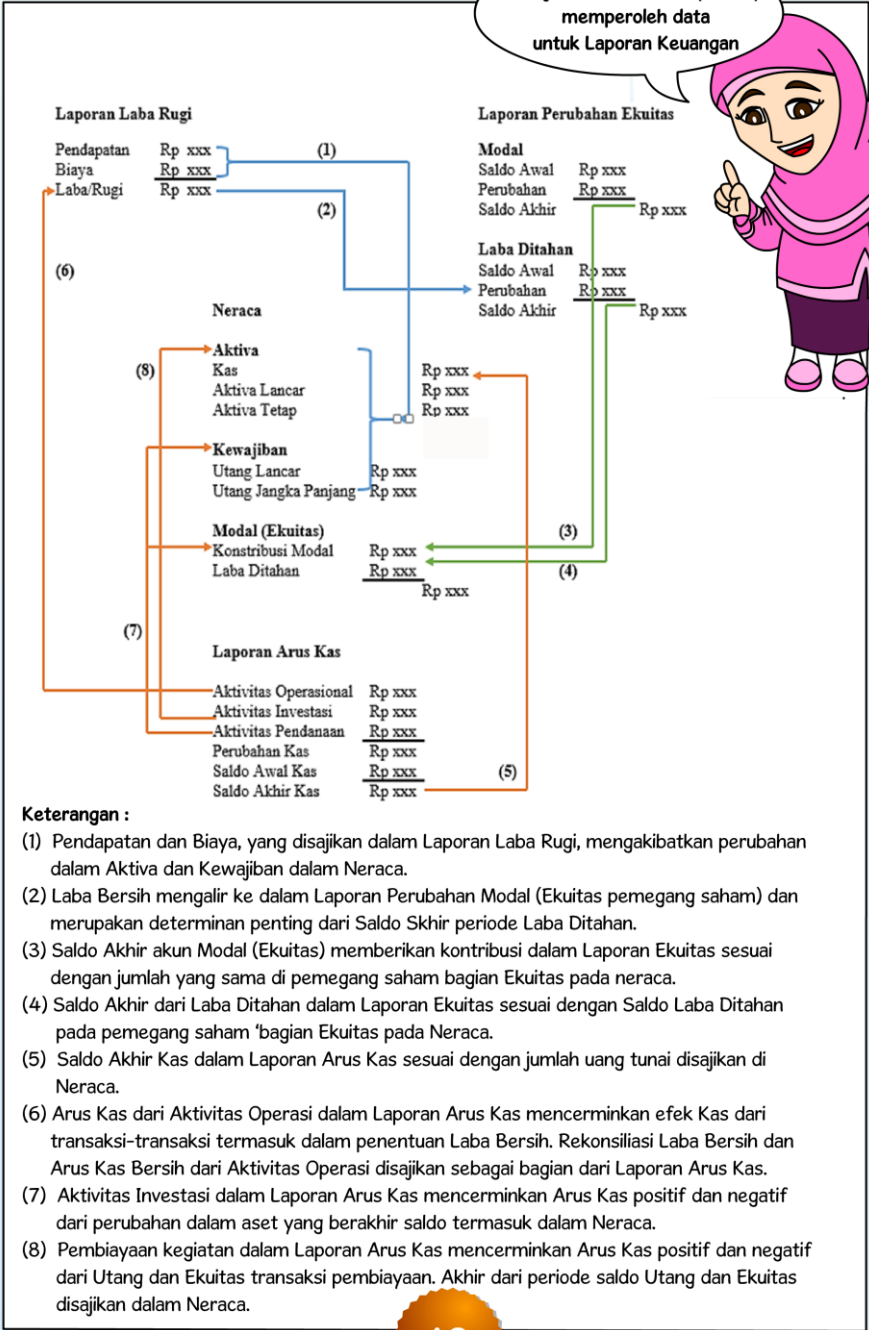
Dasar pembuatan Laporan Arus Kas adalah berasal dari Laporan Neraca perbandingan, Laporan Laba Rugi di tahun berjalan, dan data transaksi-transaksi yang relevan. Langkah-langkah penyusunannya sebagai berikut:

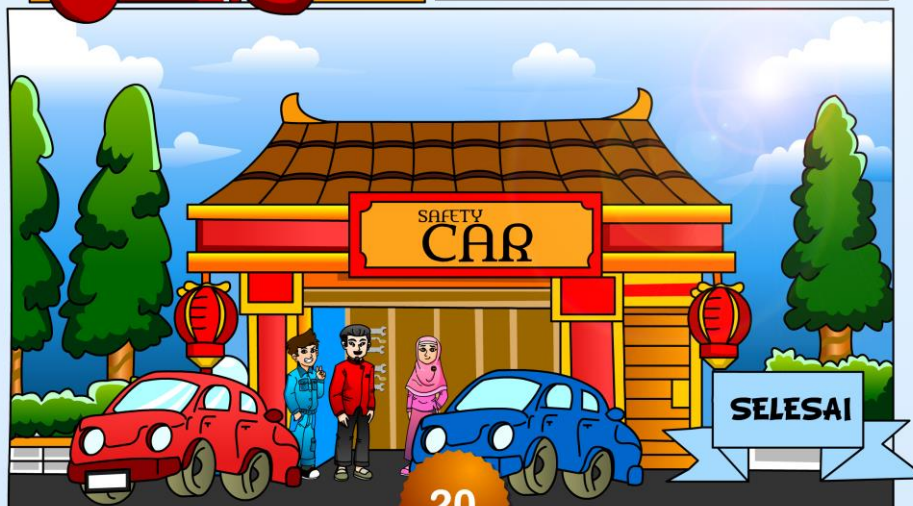
- 1) Penentuan Kas yang ada akibat Aktivitas Operasi.
- 2) Penentuan Kas yang timbul atau digunakan dalam Aktivitas Investasi dan pembayaran.
- 3) Penentuan perubahan (kenaikan atau penurunan) dalam periode berjalan.
- 4) Rekonsiliasi perubahan Kas dengan Saldo Kas Awal dan Saldo Kas Akhir.

Laporan Arus Kas dapat disusun jika membandingkan Neraca dua periode



Nah jadi ini adalah tahap-tahap memperoleh data untuk Laporan Keuangan





SOAL

Berikut adalah Neraca Saldo yang Telah disesuaikan milik Perusahaan Jasa Auto GPV Periode 31 Desember 2008

No.	Keterangan	Neraca Saldo Disesuaikan	
		Debit	Kredit
101	Kas	Rp 15.675.000	-
102	Perlengkapan Kantor	Rp 1.000.000	-
103	Piutang Usaha	Rp 16.200.000	-
104	Asuransi Dibayar di Muka	Rp 1.700.000	-
111	Peralatan Kantor	Rp 18.700.000	-
112	Akum. Peny. Perltn. Kantor	-	Rp 2.975.000
113	Kendaraan	Rp 75.200.000	-
114	Akum. Peny. Kendaraan	-	Rp 18.950.000
201	Utang Bank Mandiri	-	Rp 5.200.000
301	Modal Tn. Kokoh	-	Rp 90.200.000
302	Prive Tn. Kokoh	Rp 2.700.000	-
401	Pendapatan Jasa	-	Rp 49.200.000
501	Beban Gaji	Rp 16.200.000	-
502	Beban Peralatan	Rp 4.200.000	-
503	Beban Listrik & Telepon	Rp 2.325.000	-
504	Beban Perawatan Kendaraan	Rp 2.200.000	-
505	Beban Bunga	Rp 1.100.000	-
519	Beban lain-lain	Rp 375.000	-
506	Beban Iklan	Rp 540.000	-
105	Iklan Dibayar di Muka	Rp 560.000	-
510	Beban Asuransi	Rp 3.200.000	-
507	Beban Perlengkapan Kantor	Rp 3.050.000	-
508	Beban Peny. Peralatan Kantor	Rp 1.125.000	-
509	Beban Peny. Kendaraan	Rp 3.950.000	-
202	Pend. Jasa Diterima di Muka	-	Rp 3.200.000
203	Utang Bunga	-	Rp 275.000

Buatlah Laporan Keuangan Perusahaan Jasa

- a. Laporan Laba Rugi!
- b. Laporan Perubahan Ekuitas!
- c. Neraca!

◆ Daftar Pustaka ◆

Umi Munawarah. (2008). *Konsep Dasar Akuntansi dan Pelaporan Keuangan. Jilid 1 untuk SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan

Kardiman. (2010). *Accounting*. Jakarta: Yudhistira

Simamora, Henry. (2000). *Akuntansi Basis Pengambilan Keputusan Bisnis. Jilid 1*. Jakarta: Salemba Empat.



◆ Tentang Penulis ◆



Ade Prahmadia Fuad

Kelahiran Cilacap pada 20 Agustus 1994 merupakan seorang mahasiswa Jurusan Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

Memiliki hobi membaca dan bermain musik. Saat ini pria yang memiliki nama panggilan Ade menuangkan idenya kreatifnya untuk mengembangkan sebuah Media Pembelajaran Berbentuk Komik dengan materi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa yang bertujuan untuk menambah sumber belajar peserta didik dan meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar Akuntansi yang dikemas dalam bentuk cerita pendek bergambar.

*Salam Akuntansi
Yogyakarta, 10 Februari 2016*

Kontak Penulis:
Email : prahmadia@gmail.com
Call : +6281227505785





— KOMIK —
AKUNTANSI

LAPORAN KEUANGAN PERUSAHAAN JASA

Disusun Oleh:

ADE PRAHMADIA FUAD



Media Pembelajaran Berbentuk komik ini membahas materi Laporan Keuangan Perusahaan Jasa. Materi dikemas melalui cerita tentang Tn. Kokoh, pemilik Perusahaan Jasa bengkel mobil "BENGKEL SAFETYCAR"

Bengkel mobil milik Tn. Kokoh didirikan tahun 2012 dan memiliki lima karyawan. Pada suatu hari Tn. Kokoh hendak meminjam uang di Bank Sejahtera untuk mengembangkan usahanya agar menjadi lebih besar, tetapi pihak bank memberikan syarat yaitu Tn. Kokoh harus memiliki Laporan Keuangan yang sesuai Standar Akuntansi, karena bengkel Tn. Kokoh baru berjalan tiga tahun dan Tn. Kokoh masih menghitung keuangannya secara sederhana karena tidak mengerti bagaimana cara Menyusun Laporan Keuangan dengan benar. Oleh karena itu Tn. Kokoh meminta bantuan Jasa Konsultan Keuangan untuk menjelaskan kepada Tn. Kokoh cara Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa dengan benar.



LAMPIRAN 6

Surat-Surat Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
KANTOR KESATUAN BANGSA

Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta, 55511
Telepon (0274) 864650, Faksimile (0274) 864650
Website: www.slemankab.go.id, E-mail: kesbang.sleman@yahoo.com

Sleman, 11 Januari 2016

Nomor : 070 /Kesbang/ 83 /2016
Hal : Rekomendasi
Penelitian

Kepada
Yth. Kepala Bappeda
Kabupaten Sleman
di Sleman

REKOMENDASI

Memperhatikan surat :
Dari : Wakil Dekan I FE UNY
Nomor : 014/UN34.18/LT/2016
Tanggal : 6 Januari 2016
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan rekomendasi dan tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK KOMIK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA KOMPETENSI MENYUSUN LAPORAN KEUANGAN SISWA KELAS X SMK MUHAMMADIYAH 2 MOYUDAN TAHUN AJARAN 2015/2016" kepada:

Nama : Ade Prahmadia Fuad
Alamat Rumah : Gumilir Cilacap Utara Cilacap Jateng
No. Telepon : 081227505785
Universitas / Fakultas : UNY / Ekonomi
NIM : 12803244008
Program Studi : S1
Alamat Universitas : Jl. Colombo Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
Waktu : 11 Januari - 11 April 2016

Yang bersangkutan berkewajiban menghormati dan menaati peraturan serta tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian. Demikian untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Kantor Kesatuan Bangsa


Drs. ARYANI
SPeN Tingkat I, IV/b
NIP. 19630511 199103 1 004



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasmya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 5511
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 90 / 2016

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbang/83/2016 Tanggal : 11 Januari 2016
Hal : Rekomendasi Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : ADE PRAHMADIA FUAD
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 12803244008
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Colombo Sleman Yogyakarta
Alamat Rumah : Gumilir Cilacap Utara Cilacap Jateng
No. Telp / HP : 081227505785
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK KOMIK UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA KOMPETENSI MENYUSUN
LAPORAN KEUANGAN SISWA KELAS X SMK MUHAMMADIYAH 2
MOYUDAN TAHUN AJARAN 2015/2016**
Lokasi : SMK Muhammadiyah 2 Moyudan Sleman
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 11 Januari 2016 s/d 11 April 2016

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.*
5. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 11 Januari 2016

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Statistik, Penelitian, dan Perencanaan



ERNY MARYATUN, S.IP, MT

Widyaiswara, IV/a

NIP 19720411 199603 2 003

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kepala Kantor Kementerian Agama Kab. Sleman
4. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman
5. Camat Moyudan
6. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Moyudan
7. Kepala SMK Muh. 2 Moyudan
8. Dekan FE - UNY
9. Yang Bersangkutan



Yayasan Pendidikan Kejuruan dan Ketrampilan

SMK YPKK 1 SLEMAN

Kompetensi Keahlian :

1. Akuntansi Terakreditasi " A "
2. Rekayasa Perangkat Lunak Terakreditasi " A "
3. Farmasi (Belum Terakreditasi)

Alamat : Jl. Sayangan 05, Mejing Wetan, Ambarketawang, Gamping 55294,
Telp/Fax. (0274) 798806,HP/SMS : 081578103981

SURAT KETERANGAN

Nomor : 173 /18.

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dra. RUBIYATI, M.Pd
NIP : 19590424 198903 2 006
Jabatan : Kepala SMK YPKK 1 Sleman
Alamat : Jl. Sayangan 05, Mejing Wetan, Ambarketawang, Gamping,
Sieman, Yogyakarta 55294.

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa Mahasiswa UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA (UNY) dengan data sebagai berikut :

Nama : ADE PRAMADIA FUAD
NIM : 12803244008
Fakultas : EKONOMI
Jurusan : Pendidikan Akuntansi

Benar-benar telah melaksanakan tugas Penelitian (Uji Coba Terbatas) di kelas X
Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman dari tanggal 17 sampai dengan 22 Maret 2016
dengan judul " **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK KOMIK
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA KOMPETENSI MENYUSUN
LAPORAN KEUANGAN SISWA KELAS X SMK MUHAMMADIYAH 2 MOYUDAN
TAHUN AJARAN 2015/2016** "

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana perlunya !

Gamping, 23 Maret 2016.



Dra. RUBIYATI, M.Pd

NIP 19590424 198903 2 006.

CC : ket-Mhs/d/kepegawaian/2014