

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK FOTO
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI
PROGRAM STUDI AKUNTANSI SMK NEGERI 1 GODEAN
TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

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



**Oleh:
DEASHARA AYRIEN HAYUWARI
12803244014**

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK FOTO
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI
PROGRAM STUDI AKUNTANSI SMK NEGERI 1 GODEAN
TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

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



**Oleh:
DEASHARA AYRIEN HAYUWARI
12803244014**

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK FOTO
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI
PROGRAM STUDI AKUNTANSI SMK NEGERI 1 GODEAN
TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Oleh:
Deashara Ayrien Hayuwari
12803244014

Telah disetujui dan disahkan
Pada tanggal 27 Mei 2016

Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Akuntansi
Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui

Pembimbing,



Diana Rahmawati, M.Si.
NIP. 19760207 200604 2 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK FOTO
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI
PROGRAM STUDI AKUNTANSI SMK NEGERI 1 GODEAN
TAHUN AJARAN 2015/2016**

yang disusun oleh:
DEASHARA AYRIEN HAYUWARI
12803244014

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 02 Juni 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
Abdullah Taman, SE.,M.Si.,C.A.	Ketua Penguji		07/6/2016
Diana Rahmawati, M.Si.	Sekretaris Penguji		7/6/2016
Mahendra Adhi Nugroho, SE, M.Sc.	Penguji Utama		07-Juni-2016

Yogyakarta, 07 Juni 2016
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,

Dr. Sugiharsono,
NIP. 19550328 198303 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Deashara Ayrien Hayuwari
NIM : 1280324014
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Fakultas : Ekonomi
Judul Tugas Akhir : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
KOMIK FOTO UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI
PROGRAM STUDI AKUNTANSI SMK NEGERI 1
GODEAN TAHUN AJARAN 2015/2016**

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

Yogyakarta, 21 April 2016
Penulis,



Deashara Ayrien Hayuwari
NIM. 12803244014

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan
Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”
(QS. Al-Insyirah: 5-6)

Man Jadda Wa Jadda
“Siapa yang Bersungguh-sungguh, Pasti Akan Berhasil”

PERSEMPAHAN

Puji syukur atas limpahan rahmat dan karunia-Nya.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Mama dan Babe tercinta, yang selalu memberikan cinta dan kasih sayang melalui doa, dukungan, semangat, perjuangan, dan pengorbanan yang tak pernah berhenti mengalir serta selalu memberikan yang terbaik untukku
2. Kakakku Denindra Rian Permana, Alm. Simbah uti Saliyem, Alm. Simbah Kakung M. Asngari Al-Bedjo, Uti Rubiyati, serta segenap keluarga, terimakasih atas dukungan serta doa dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK FOTO
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI
PROGRAM STUDI AKUNTANSI SMK NEGERI 1 GODEAN
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Oleh:
Deashara Ayrien Hayuwari
12803244014

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Komik Foto sebagai Media Pembelajaran pada materi Aktiva Tetap bagi Siswa Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Godean tahun ajaran 2015/2016; mengetahui kelayakan media pembelajaran akuntansi komik foto sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi (guru dan siswa); serta mengetahui peningkatan Motivasi Belajar siswa setelah pengembangan Komik Foto pada materi Aktiva Tetap.

Penelitian pengembangan ini menggunakan tahapan *Research and Development* (R&D) yang mengadaptasi model ADDIE. Instrumen yang digunakan berupa lembar penilaian Komik Foto untuk ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi (guru dan siswa), angket motivasi belajar akuntansi awal dan akhir. Analisis data kualitatif berupa kritik dan saran dari ahli media dan ahli materi, untuk data kuantitatif berupa data penilaian media dan analisis peningkatan motivasi belajar siswa. Analisis skor menjadi nilai menggunakan skala empat. Peningkatan motivasi belajar siswa dengan *gain score*.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) *Analysis*, berdasarkan analisis produk yang sesuai untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam materi aktiva tetap adalah media pembelajaran komik foto. 2) *Design*, pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dan materi, membuat ringkasan cerita, pembuatan *storyline*, dan *photo shoot* dilanjutkan pada tahap pengembangan media pembelajaran komik foto aktiva tetap 3) *Development*, pada tahap ini dilakukan penilaian dan evaluasi media pembelajaran komik foto. Tingkat kelayakan Media Pembelajaran Komik Foto berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh rata-rata 3,8 termasuk dalam kategori Sangat Layak 2) Ahli Media diperoleh rata-rata 3,37 termasuk dalam kategori Sangat Layak 3) Praktisi pembelajaran akuntansi (guru) diperoleh rata-rata 3,3 termasuk dalam kategori Sangat Layak dan penilaian (siswa) 3,15 termasuk dalam kategori Sangat Layak 4) *Implementation*, pada tahap ini siswa terlihat sangat antusias, tidak ada yang mengobrol dalam pembelajaran menggunakan Media Komik Foto. 5) *Evaluate*, pada tahap ini diketahui bahwa Media Pembelajaran Komik Foto dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas XI Ak 2 SMK Negeri 1 Godean sebesar 0,42 yang termasuk dalam kategori sedang.

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

**COMIC PHOTO AS THE LEARNING MEDIA DEVELOPMENT TO
INCREASE THE LEARNING MOTIVATION OF XI CLASS' STUDENTS OF
ACCOUNTING STUDY PROGRAM IN SMK NEGERI I GODEAN
ACADEMIC YEAR 2015/2016**

By:
Deashara Ayrien Hayuwari
12803244014

ABSTRACT

The aims of this research are to develop Comic Photo as the Learning Media in the subject of Fixed Assets for the XI Class' Students of Accounting in SMKN 1 Godean Academic Year 2015/2016; to know the feasibility of Comic Photo as the learning media according to the assessments from the material expert, the media expert, and the practitioners in the field of Accounting study (teacher and students); and to identify to increase of the students' Learning Motivation after developing Comic Photo in the subject of Fixed Assets.

This developing research uses the Research and Development (R&D) step which adapts the ADDIE model. The research instruments are in the form of assessment sheet of Comic Photo for the material expert, the media expert, and the practitioners in the field of Accounting study (teacher and students) and the questionnaire of learning motivation in accounting which is distributed in the beginning and the end of the research. The qualitative data are the critics and suggestion from the media expert and the material expert. In the meantime, the quantitative data are the data of the media assessment and the analysis of the students' learning motivation increase. The score analysis is transformed into point using four scale, while the students' learning motivation uses gain score.

The research show: 1) Analysis, based on the analysis, comic photo learning media is the appropriate product to develop as the learning media in the subject of fixed assets. 2) Design, in this step, the researcher collects the data and material, arranges the prologue, aligns the storyline, and photo shoot, continued by the development step of comic photo fixed assets. 3) Development, the assessment and the evaluation of comic photo learning media are conducted in this step, the feasibility level of Photo Comic Learning Media based on the assessment of 1) The Material Expert: 3.8 means Very Feasible, 2) The Media Expert: 3.37 means Very Feasible, 3) The practitioners in the field of Accounting study, from teacher: 3.3 means Very Feasible and from students: 3.15 means Very Feasible. 4) Implementation, the students seems very enthusiastic in this step; no one is chatting while learning using Comic Photo. 5) Evaluate, this step indicates that Comic Photo Learning Media can improve the Learning Media of XI Accounting 2 Class Students in SMKN 1 Godean, in the value of 0.42 which is included in the category of moderate.

Keywords: Accounting Learning Media, Photo Comic, Students' Learning Motivation, ADDIE

KATA PENGANTAR

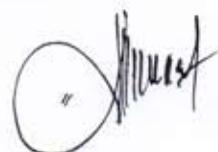
Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI BERBASIS FILM DOKUMENTER UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR AKUNTANSI SMA N 1 SEYEGAN TAHUN AJARAN 2015/2016”. Penulis tidak mampu menyelesaikan skripsi ini tanpa bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segenap kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan FE UNY yang telah memberikan ijin penelitian untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
3. Abdullah Taman, M.Si., Ak., CA., Ketua Jurusan dan Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi.
4. Endra Murti Sagoro, M.Sc., pembimbing akademik yang telah membersamai kami selama masa studi.
5. Diana Rahmawati, M.Si., dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing, mengarahkan, memberikan kritik dan saran, serta arahan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
6. Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc., dosen narasumber yang telah memberikan saran dan masukan selama penyusunan skripsi.

7. Rr. Indah Mustikawati, M.Si., Ak. dosen Ahli Materi yang telah memberikan penilaian, saran dan masukan terhadap materi Komik Foto Aktiva Tetap yang telah dikembangkan.
8. Risqi Ilyasa Aghni, M.Pd., dosen Ahli Media yang telah memberikan penilaian, saran dan masukan terhadap Komik Foto Aktiva Tetap yang telah dikembangkan.
9. Drs. Agus Waluyo, Kepala SMK Negeri 1 Godean yang telah memberikan ijin penelitian.
10. Ruliasih, S.Pd., Guru Akuntansi SMK Negeri 1 Godean yang telah memberikan penilaian dan membantu dalam pengumpulan data.
11. Siswa-siswi kelas XI Ak 3 SMK Negeri 1 Godean atas kerjasamanya sebagai subjek uji coba instrumen.
12. Siswa-siswi kelas XI Ak 2 SMK Negeri 1 Godean atas kerjasama dan partisipasinya sebagai subjek uji coba akhir.
13. Kerabat kerja komik foto Aktiva Tetap Masfa dan kru kerja (Anin, Lita, Putri, Udin, Syahril).
14. Ferdi Brian Utomo yang selalu memberikan semangat serta motivasi, sahabatku Lita, Anindita, Putri Ayu, Cahayu yang selalu menemani dan memberikan semangat, teman-teman Prodi Pendidikan Akuntansi B 2012 serta teman-teman KKN 2241 yang selalu menularkan motivasi.
15. Semua pihak yang yang telah memberikan dorongan serta bantuan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan.

Yogyakarta, 21 April 2016
Penulis,



Deashara Ayrien Hayuwari
NIM. 12803244014

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Pengembangan.....	9
F. Spesifikasi Pengembangan.....	9
G. Manfaat Pengembangan.....	10
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	11
BAB II : KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Kajian Teori.....	13
1. Motivasi Belajar.....	13
2. Metodologi Penelitian dan Pengembangan Media.....	26
3. Media Pembelajaran.....	30
4. Media Pembelajaran Komik Foto.....	45
5. Pembelajaran Akuntansi SMK.....	52
B. Penelitian yang Relevan.....	58
C. Kerangka Berpikir.....	60
D. Paradigma Penelitian.....	62
E. Pertanyaan Penelitian.....	63
BAB III : METODE PENELITIAN.....	65
A. Jenis dan Desain Penelitian	65
B. Tempat dan Waktu Penelitian	65
C. Subyek dan Obyek Penelitian	66
D. Definisi Operasional Variabel	66
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	67
F. Prosedur Penelitian	70
G. Uji Instrumen	76
H. Teknik Analisis Data	79
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	82
A. Deskripsi Penelitian.....	82
B. Hasil Penelitian.....	83

1. Tahap <i>Analysis</i>	83
2. Tahap <i>Design</i>	85
3. Tahap <i>Development</i>	87
4. Tahap <i>Implementation</i>	102
5. Tahap <i>Evaluate</i>	104
C. Pembahasan	106
D. Kajian Media Akhir.....	115
E. Keterbatasan Pengembangan	116
BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN.....	118
A. Kesimpulan	118
B. Saran	120
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN	123

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kriteria Penskroran Item pada Angket dengan Skala Likert.....	68
2. Kisi-kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa.....	68
3. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi.....	69
4. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media.....	69
5. Kisi-kisi Instrumen Penilaian oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi.....	70
6. Interpretasi Validitas Angket Motivasi Belajar Akuntansi.....	77
7. Hasil Analisis Validitas Angket Motivasi Belajar Siswa.....	78
8. Konversi Skor Aktual menjadi Nilai Skala Empat.....	80
9. Kriteria Peningkatan Motivasi Belajar Siswa.....	81
10. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Pengembangan.....	82
11. Penilaian oleh Ahli Materi terhadap Komik Foto.....	88
12. Penilaian oleh Ahli Media terhadap Komik Foto.....	89
13. Penilaian oleh Guru terhadap Komik Foto.....	91
14. Penilaian oleh Siswa terhadap Komik Foto.....	92
15. Skor Motivasi Belajar Akuntansi Awal dan Akhir.....	105
16. Hasil Pengukuran Motivasi Belajar Siswa.....	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Paradigma Penelitian.....	63
2. Alur Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Foto.....	71
3. Hasil Penilaian oleh Ahli Materi	88
4. Hasil Penilaian oleh Ahli Media	89
5. Hasil Penilaian oleh Guru	91
6. Hasil Penilaian oleh Siswa.....	92
7. Materi Metode Menurun Ganda Sebelum Revisi.....	94
8. Materi Metode Menurun Ganda Setelah Revisi.....	94
9. Sekmen Penyajian Aktiva Tetap Sebelum Direvisi.....	95
10. Sekmen Penyajian Aktiva Tetap Sesudah Direvisi.....	96
11. Penambahan Materi Jurnal Perolehan Aktiva Tetap Tidak Berwujud.....	96
12. Desain Sampul Sebelum Revisi.....	98
13. Desain Sampul Sesudah Revisi.....	98
14. Proporsi Gambar Sebelum Revisi	99
15. Proporsi Gambar Sesudah Revisi.....	100
16. Pemilihan Balon Suara Sebelum Revisi.....	100
17. Pemilihan Balon Suara Sesudah Revisi.....	101
18. Penambahan Cara Membaca Komik.....	101
19. Hasil Peningkatan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa.....	105

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Tahap <i>Analysis</i>	124
1.1. Silabus Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan SMK Negeri 1 Godean.....	125
2. Tahap <i>Design</i>	131
2.1. Materi Pembelajaran.....	132
2.2. Ringkasan Cerita/Prolog.....	142
2.3. <i>Storyline</i>	143
3. Tahap <i>Development</i>	152
3.1. Produk Akhir Komik Foto Aktiva Tetap.....	153
3.2. Lembar Penilaian.....	174
3.3. Penilaian Produk.....	183
4. Tahap <i>Implementation</i>	193
4.1. Uji instrumen Angket Motivasi.....	194
4.2. Rekapitulasi Data Uji Instrumen Angket Motivasi.....	196
4.3. Rekapitulasi Data Hasil Uji Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa dengan Program SPSS.....	198
5. Tahap <i>Evaluate</i>	203
5.1. Angket Motivasi Belajar Akuntansi Awal Sebelum Menggunakan Media.....	204
5.2. Angket Motivasi Belajar Akuntansi Akhir Sesudah Menggunakan Media.....	205
5.3. Rekapitulasi Data Hasil Motivasi Belajar Akuntansi Awal...	206
5.4. Rekapitulasi Data Hasil Motivasi Belajar Akuntansi Akhir...	207
5.5. Perhitungan Hasil Peningkatan Motivasi Belajar Siswa.....	209
6. Dokumentasi dan Surat-surat.....	210
6.1. Dokumentasi Penelitian.....	211
6.2. Surat Izin Penelitian.....	212

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari waktu ke waktu berkembang sangat pesat. Hal ini harus didukung dengan adanya peningkatan dalam pelaksanaan pendidikan, baik pendidikan non formal (masyarakat), pendidikan formal (sekolah) maupun pendidikan informal (keluarga). Terutama pada pendidikan formal yang memberikan kontribusi cukup besar kepada seseorang dalam kemampuan akademis, sehingga harus diupaya peningkatan baik kualitas maupun kuantitas pendidikanya. Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa merupakan tantangan yang selalu dihadapi oleh setiap orang yang berkecimpung dalam profesi keguruan dan pendidikan. Banyak upaya yang telah dilakukan dan banyak pula keberhasilan yang telah dicapai, meskipun keberhasilan itu belum sepenuhnya memberikan kepuasan bagi masyarakat dan para pendidik, sehingga sangat menuntut renungan, pemikiran dan kerja keras orang-orang yang berkecimpung di dunia pendidikan untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Dewasa ini sering ditemukan proses pembelajaran di sekolah hanya menempatkan peserta didik sebagai objek yang selalu diberikan beragam materi dengan jumlah yang sangat banyak. Oleh karena itu banyak materi yang kurang dipahami dan cenderung siswa menghafalkan materi tersebut.

Dalam penyampaiannya, guru juga sering menggunakan metode ceramah sehingga dapat mengakibatkan siswa mengalami kebosanan dan akan berdampak pada motivasi siswa yang menurun. Guru pada umumnya kurang dapat memanfaatkan media yang sudah tersedia. Kegiatan belajar mengajar akhirnya akan berpusat kepada guru dan terjadi komunikasi satu arah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti motivasi siswa SMK Negeri 1 Godean masih kurang, karena di dalam kegiatan belajar mengajar yang masih menggunakan media konvensional, sehingga motivasi belajar siswa untuk mengikuti proses pembelajaran masih rendah dan kurang memperhatikan materi yang disampaikan sehingga siswa kurang begitu memahami apa yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut terjadi karena alat atau media pembelajaran yang digunakan kurang menarik, yaitu hanya menggunakan media visiual seperti papan tulis dan buku paket.

Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran terutama dalam penggunaan media ini mengakibatkan motivasi belajar siswa menjadi kurang. Motivasi menurut Sugihartono,dkk (2012:20) merupakan suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang memberi arah dan ketahanan pada tingkah laku tersebut. Motivasi belajar dapat menggiatkan aktivitas belajar siswa. Menurut Sardiman (2011: 75), motivasi belajar dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang

menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan belajar yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Dua faktor dasar yang mempengaruhi rendahnya motivasi belajar siswa yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor penyebab hambatan yang timbul dari diri siswa sendiri, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari lingkungan di luar individu. Contoh hambatan dari pribadi siswa misalnya malas belajar, malas membaca, kurang cakap dalam mengatur waktu belajar, dan kondisi fisik siswa lemah sedangkan faktor eksternal seperti suasana kelas yang gaduh, model pembelajaran yang tidak efektif, penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat, dan sebagainya. Untuk mengatasi rendahnya motivasi siswa, guru memerlukan solusi yang disesuaikan dengan faktor internal maupun eksternal. Untuk itu perlu dilakukan usaha untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien serta dapat mencapai tujuan yang dikehendaki.

Kemajuan teknologi yang berkembang pesat dalam dunia pendidikan sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar dapat terlaksana secara efektif dan efisien. Adanya perkembangan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan seharusnya memberikan kemudahan terhadap proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran terjadi penyampaian informasi, dimana dalam

penyampaian informasi tersebut dapat menggunakan alat-alat yang disebut media.

Media pembelajaran ini digunakan sebagai sarana pendukung untuk menyampaikan materi pembelajaran di dalam kegiatan belajar mengajar. Karena dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat pada proses pembelajaran dan penyampaian pesan pada penyampaian materi pembelajaran akan dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Maka dari itu pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan itu diperlukan, karena motivasi belajar siswa merupakan salah satu indikasi dari tersampaiannya informasi serta berhasilnya tujuan instruksional dalam proses pembelajaran.

Media adalah alat (sarana) komunikasi. “Media pendidikan adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran” (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008: 892). Media pembelajaran sudah mulai dikembangkan oleh para guru diseluruh tingkat pendidikan. Jenis-jenis media antara lain adalah media grafis, media cetak, gambar, proyeksi, alat peraga, audio, film, dan multimedia computer. Menurut Rusman dkk, (2012;170), media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan oleh guru untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk

teknologi perangkat keras. Media pembelajaran yang dapat digunakan saat ini seperti media teks, video, dan audio kemudian dengan adanya kemajuan teknologi maka berkembang lagi menjadi grafis, foto, dan animasi. Media yang berkembang saat ini digabungkan menjadi satu kesatuan yang akan menghasilkan informasi dan animasi yang dapat membangkitkan motivasi dalam penerimaannya. Salah satu contoh media pembelajaran gabungan adalah media pembelajaran komik foto.

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

Pemilihan pengembangan media komik foto ini merupakan salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Karena salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar yaitu dengan memberikan fasilitas belajar yang baik. Salah satu fasilitas yang dapat disediakan yaitu media pembelajaran komik foto. Penggunaan media komik foto ini diharapkan dapat membangkitkan keinginan dan minat baru pada siswa

karena, tak jarang siswa lebih tertarik untuk membaca komik daripada membaca buku pelajaran. Pengembangan komik foto sebagai media pembelajaran ini juga diharapkan dapat mempermudah siswa untuk memahami konsep-konsep dasar yang dibutuhkan dalam mempelajari akuntansi, mengurangi kejemuhan siswa pada media pembelajaran akuntansi yang kurang variatif dan mendukung siswa untuk belajar secara mandiri.

Suatu media yang baik harus memenuhi berbagai persyaratan baik dari segi penampilan, isi, kemudahan dalam penggunaannya serta mampu membuat siswa menjadi lebih mudah dalam memahami konsep materi dan memiliki motivasi yang lebih dalam belajar. Maka, dalam pengembangan media pembelajaran komik foto ini memilih Mata Pelajaran Produktif Akuntansi pada materi Aktiva Tetap untuk dipelajari siswa secara lebih mendalam. Materi-materi tersebut disesuaikan dengan silabus yang digunakan di SMK Negeri 1 Godean. Aktiva tetap atau aset tetap (*fixed asset*) adalah asset yang bersifat jangka panjang atau secara relatif memiliki sifat permanen serta dapat digunakan dalam jangka panjang (Warren 2012: 2). Disebutkan juga beberapa karakteristik dari aktiva tetap antara lain adalah digunakan dalam kegiatan normal perusahaan, masa manfaatnya lebih dari satu tahun atau satu siklus operasi normal perusahaan, dan mempunyai nilai yang cukup material.

Media pembelajaran komik foto ini sesuai untuk diterapkan pada materi aktiva tetap, karena materi aktiva tetap ini berkaitan erat dengan

kehidupan sehari-hari atau dengan kata lain penerapan aktiva tetap ini terjadi dalam kehidupan nyata siswa misalnya tanah, bangunan dan hak cipta serta masih dianggap sulit untuk dipahami, padahal aktiva tetap itu merupakan bagian terpenting dalam suatu perusahaan. Selain itu komik foto ini dipilih karena belum adanya pengembangan media komik foto di SMK Negeri 1 Godean. Peneliti berharap, dengan adanya pengembangan media pembelajaran komik foto khususnya pada materi aktiva tetap ini dapat menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan serta dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi aktiva tetap sehingga siswa termotivasi untuk belajar baik di dalam kelas maupun secara mandiri.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi di SMK Negeri 1 Godean :

1. Guru dalam proses pembelajaran belum dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran.
2. Motivasi siswa yang rendah terhadap mata pelajaran akuntansi.
3. Peserta didik merasa media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang menarik.
4. Materi Aktiva Tetap masih dianggap sulit oleh siswa.

5. Belum adanya pengembangan media komik foto di SMK Negeri 1 Godean.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan, salah satu permasalahan pembelajaran Akuntansi di kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Godean yaitu masih rendahnya motivasi belajar siswa baik yang disebabkan oleh faktor internal maupun eksternal. Oleh karena itu peneliti membatasi ruang lingkup penelitian pada pengembangan media Komik Foto yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar bagi siswa kelas XI Ak2 di SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2015/2016 pada materi Aktiva Tetap. Motivasi eksternal menjadi pemicu munculnya motivasi internal. Peneliti mengembangkan media pembelajaran sebagai upaya meningkatkan motivasi eksternal siswa dalam belajar. Media pembelajaran menentukan bagaimana materi dipahami oleh siswa dengan lebih mudah. Jadi dengan menggunakan komik foto sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Akuntansi khususnya pada materi Aktiva Tetap baik itu belajar di dalam kelas maupun belajar secara mandiri.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran komik foto pada materi Aktiva Tetap Siswa Kelas XI Ak2 di SMK Negeri 1 Godean tahun ajaran 2015/2016 ?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik foto berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi (guru dan siswa)?
3. Bagaimana peningkatan Motivasi Belajar setelah pengembangan Komik Foto pada materi Aktiva Tetap?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini, maka tujuan yang hendak dicapai adalah untuk mengetahui :

1. Untuk mengembangkan Komik Foto sebagai Media Pembelajaran pada materi Aktiva Tetap bagi Siswa Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Godean tahun ajaran 2015/2016.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran akuntansi komik foto sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi (guru dan siswa).
3. Untuk mengetahui peningkatan Motivasi Belajar siswa setelah pengembangan Komik Foto pada materi Aktiva Tetap.

F. Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Komik Foto sesuai dengan materi Akuntansi yang diajarkan di SMK kelas XI di SMK Negeri 1 Godean yaitu pada materi Aktiva Tetap.
2. Komik Foto berisi tema dan cerita yang mudah dipahami.

3. Komik Foto disajikan dalam bentuk buku memuat foto-foto yang menarik dan mendukung dalam memahami materi.
4. Komik Foto mampu menarik siswa berimajinasi sesuai alur cerita yang ada di dalam komik.
5. Komik Foto dapat digunakan untuk pembelajaran Akuntansi di dalam maupun di luar kelas.

G. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap teori pembelajaran yang melandasi penelitian ini. Selain itu, dapat menambah pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran komik foto sebagai inovasi media pembelajaran akuntansi di SMK Negeri 1 Godean. Serta memberikan sumbangan untuk perkembangan ilmu pengetahuan khususnya strategi penyampaian pembelajaran Akuntansi melalui Media Pembelajaran khususnya media pembelajaran Komik Foto.

2. Manfaat Praktis

a. Guru

- 1) Menambah wawasan guru tentang pengembangan media pembelajaran akuntansi.
- 2) Memberikan dorongan dan memacu kreatifitas guru untuk mengembangkan media pembelajaran akuntansi yang menarik, kreatif, dan inovatif.

b. Siswa

- 1) Memberi masukan dan menambah wawasan kepada siswa bahwa ada berbagai macam sumber belajar yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan.
- 2) Menambah referensi jenis sumber belajar akuntansi siswa khususnya siswa kelas XI program keahlian Akuntansi.
- 3) Memudahkan siswa dalam proses belajar secara mandiri di luar kelas.

c. Peneliti selanjutnya

Menambah referensi yang dapat dijadikan acuan penelitian pengembangan media pembelajaran akuntansi yang berbentuk komik foto.

d. Peneliti

- 1) Memberi pengalaman nyata penerapan pengembangan media pembelajaran akuntansi berbentuk komik foto.
- 2) Memberi bekal peneliti di masa depan untuk mengembangkan media pembelajaran akuntansi berbentuk komik foto.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi penelitian pengembangan media Akuntansi ini adalah :

- a. Komik Foto pada materi Aktiva Tetap yang disusun merupakan sumber bacaan alternatif yang mampu menjadi media pembelajaran mandiri siswa SMK.
- b. *Reviewer* memiliki pemahaman yang sama tentang kriteria kualitas Komik Foto yang baik.
- c. Dosen pemberi masukan dan *reviewer* memiliki pemahaman tentang kualitas Komik Foto yang baik.

2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media Akuntansi yang dilakukan dibatasi pada hal-hal berikut ini :

- a. Komik Foto yang dikembangkan digunakan khusus untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Komik foto digunakan khusus siswa SMK kelas XI Ak2 di SMK Negeri 1 Godean.
- c. Komik Foto yang dikembangkan hanya pada materi Aktiva Tetap.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Motivasi Belajar

a. Pengertian motivasi belajar

Motivasi berasal dari kata motif yang diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Berawal dari kata motif tersebut, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak.

Motivasi menurut Wlodkowsky dalam Prasetya dkk, (1985) merupakan suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang memberikan arah dan ketahanan pada tingkah laku tersebut. Motivasi belajar yang tinggi tercermin dari ketekunan yang tidak mudah patah untuk mencapai sukses meskipun dihadang oleh berbagai kesulitan.

Menurut Mc. Donald (dalam Sardiman A.M, 2012: 73), motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan

terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan Mc. Donald ini mengandung tiga elemen penting:

- 1) Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem “*neurophysiological*” yang ada pada organisme manusia. Karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakkannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.
- 2) Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa/”*feeling*”, afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
- 3) Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang/terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.

Dari ketiga elemen diatas, maka dapat dikatakan bahwa motivasi itu sebagai sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan,

perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan kebutuhan atau keinginan.

Menurut Hamzah B. Uno (2011: 23) motivasi adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar.

Menurut Sardiman (2011: 75), motivasi belajar dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan belajar yang dikehendaki oleh subjek belajar yang dikehendaki oleh subjek itu dapat tercapai. Motivasi merupakan gejala yang muncul untuk mencapai tujuan tertentu dari yang sebelumnya tidak ada dorongan menuju tujuan tersebut (Oemar Hamalik, 2002: 173).

Berdasarkan pengertian motivasi di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah daya penggerak bagi siswa yang menyebabkan siswa masuk dalam kegiatan belajar dan mengikuti proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Motivasi memiliki peran penting karena seseorang akan berhasil dalam pembelajaran ketika ia memiliki ketertarikan terhadap proses

tersebut. Di samping itu, motivasi juga dapat membangkitkan antusias siswa dalam belajar.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Ali Imron (1996) dalam Eveline Siregar,dkk (2011:53-54) ada enam unsur atau faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu sebagai berikut.

- 1) Cita-cita/ aspirasi pembelajar.
- 2) Kemajuan pembelajar.
- 3) Kondisi pembelajar.
- 4) Kondisi lingkungan pembelajar.
- 5) Unsur-unsur dinamis belajar/pembelajaran.
- 6) Upaya guru dalam membelajarkan pembelajar.

Menurut Eva Latipah (2012: 178) seseorang dapat termotivasi oleh banyak faktor. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi, meliputi :

1) Minat

Hidi menyatakan bahwa minat adalah suatu bentuk motivasi intrinsik. Siswa yang mengejar suatu tugas yang menarik minatnya mengalami efek positif yang signifikan seperti kesenangan, kegembiraan, dan kesukaan. terdapat dua jenis minat yaitu minat situasional dan minat pribadi. Minat situasional dipicu oleh sesuatu di lingkungan sekitar, seperti hal-hal yang baru, berbeda, dan tak terduga; demikian juga hal-

hal yang melibatkan tingkat aktivitas tinggi atau emosi yang kuat. Siswa juga cenderung dibuat penasaran oleh topiik-topik yang berkaitan dengan orang dan budaya. Karya fiksi lebih menarik dan memikat ketika mencakup tema dan karakter yang dapat diidentifikasi secara pribadi oleh siswa. Buku teks dan karya nonfiksi lainnya lebih menarik ketika mudah dipahami dan memiliki hubungan antaride yang lebih jelas.

2) Ekspektasi dan Nilai

Sejumlah pakar mengemukakan bahwa motivasi untuk melakukan sebuah tugas tertentu tergantung pada dua variabel yang bersifat subyektif. Variabel pertama, siswa harus memiliki harapan yang tinggi (eksppektasi) bahwa mereka akan sukses. Variabel kedua adalah nilai (*value*), yaitu keyakinan siswa bahwa ada manfaat langsung dan tidak langsung dalam pengerjaan sebuah tugas.

3) Tujuan

Sebagian besar perilaku manusia mengarah pada tujuan (*goals*) tertentu. Beberapa tujuan merupakan sasaran jangka pendek dan temporer; beberapa tujuan lainnya merupakan sasaran jangka panjang dan relatif bertahan lama. Tujuan yang erat kaitannya dengan pembelajaran adalah tujuan prestasi. Dalam tujuan prestasi terdapat empat jenis tujuan yaitu tujuan penguasaan, tujuan performa, tujuan pendekatan performa, dan

tujuan penghindaran performa. Tujuan penguasaan (*mastery goals*) merupakan hasrat untuk memperoleh pengetahuan baru atau menguasai ketrampilan baru. Tujuan performa (*performance goals*) merupakan hasrat untuk menampilkan diri sebagai orang yang kompeten di mata orang lain. Tujuan pendekatan performa (*performance-approach goals*) merupakan hasrat untuk terlihat baik dan mendapatkan penilaian positif dari orang lain, dan tujuan penghindaran performa (*performance-avoidance goals*) merupakan hasrat untuk tidak terlihat berpenampilan buruk atau menerima penilaian yang negatif dari orang lain.

4) Atribusi

Atribusi (*attribution*) adalah cara seseorang memandang penyebab (*causes*) dari suatu hasil (Heider dalam Smith, 2002). Atribusi penyebab dikategorikan ke dalam tiga dimensi. Dimensi pertama adalah internal-eksternal (*internally-externally*); terjadi apabila individu menganggap bahwa kesuksesan terjadi karena kemampuannya, begitu pula sebaliknya pada dimensi eksternal. Dimensi kedua adalah stabilitas (*stability*); apakah hasil yang dicapai sudah biasa dicapai (stabil) atau tidak biasa dicapai (tidak stabil)? Dimensi terakhir adalah dapat tidaknya dikontrol (*controllability*); dapatkah saya belajar dengan giat (dapat dikontrol) atau saya

sakit sebelum ujian (tidak dapat dikontrol. Penelitian yang dilakukan Zimmerman dan Martiniez-Pons (1997) menunjukkan bahwa individu yang lebih mengatribusikan kegagalan atau keberhasilannya dengan atribusi usaha dan strategi lebih memiliki motivasi diri dibandingkan dengan individu yang lebih mengatribusikan kegagalannya dengan kemampuan lainnya.

5) Ekspektasi dan Atribusi Guru

Ketika para guru memiliki ekspektasi yang tinggi terhadap siswa, mereka menyajikan lebih banyak materi pelajaran dan topik-topik yang lebih sulit, lebih sering berinteraksi dengan siswa, menyediakan lebih banyak kesempatan bagi siswa untuk merespons, serta memberikan umpan balik positif dan spesifik. Sebaliknya, ketika para guru memiliki ekspektasi yang rendah untuk siswa-siswa tertentu, mereka memberikan sedikit tugas sulit, mengajukan pertanyaan yang lebih mudah, memberikan kesempatan lebih sedikit untuk berbicara di kelas, serta memberikan umpan balik tentang respons siswa.

c. Jenis-jenis motivasi

Macam atau jenis motivasi dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Berikut ini adalah jenis-jenis motivasi menurut Sardiman (2012: 86-91).

1) Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya

a) Motif bawaan

Yang dimaksud dengan motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari.

b) Motif-motif yang dipelajari

Maksud dari motif-motif yang dipelajari adalah yang timbul karena dipelajari.

2) Jenis motivasi menurut pembagian dari Woodworth dan Marquis

a) Motif atau kebutuhan organik, meliputi kebutuhan untuk minum, makan, bernapas, berbuat dan kebutuhan untuk beristirahat.

b) Motif-motif darurat, yang termasuk dalam jenis motif ini antara lain : dorongan untuk menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas, untuk berusaha, untuk memburu. Jelasnya motivasi jenis ini timbul karena rangsangan dari luar.

c) Motif-motif objektif, menyangkut kebutuhan untuk melakukan eksplorasi, melakukan manipulasi, untuk menaruh minat. Motif-motif ini muncul karena dorongan untuk dapat menghadapi dunia luar secara efektif.

3) Motivasi jasmaniah dan rohaniah

Beberapa ahli menggolongkan jenis motivasi menjadi dua jenis motivasi jasmaniah dan motivasi rohaniah. Yang termasuk

motivasi jasmani misalnya: reflex, insting otomatis, nafsu.

Sedangkan yang termasuk motivasi rohaniah adalah kemauan.

4) Motivasi intrinsik dan ekstrinsik

a) Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif

atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.

b) Motif ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan

berfungsinya karena adanya perangsang dari luar.

d. Fungsi motivasi dalam belajar

Dalam belajar 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 pula pelajaran tersebut. 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.

Disamping itu, ada juga fungsi-fungsi lain. 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 didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

e. Cara menggerakkan motivasi belajar peserta didik

Ali Imron (1996) dalam Eveline Siregar (2011: 55-56) mengemukakan empat upaya yang dapat dilakukan guru guna meningkatkan motivasi belajar pembelajar. Empat cara tersebut adalah sebagai berikut.

1) Mengoptimalkan penerapan prinsip-prinsip belajar.

- 2) Mengoptimalkan unsur-unsur dinamis pembelajaran.
- 3) Mengoptimalkan pemanfaatan upaya guru dalam membelajarkan pembelajaran juga menjadi faktor yang mempengaruhi motivasi.
- 4) Mengembangkan aspirasi dalam belajar.

Menurut Oemar Hamalik (2013: 166-168) cara menggerakkan atau membangkitkan motivasi belajar siswa, ialah sebagai berikut:

- 1) Memberi angka

Murid yang mendapat angka yang baik, akan mendorong motivasi baik belajarnya menjadi lebih besar dan begitu pula sebaliknya murid yang mendapat angka kurang baik motivasi belajarnya akan menurun.

- 2) Pujian

Pemberian pujian kepada murid atas hal-hal yang telah dilakukan dengan berhasil besar manfaatnya sebagai pendorong belajar. Pujian yang diberikan kepada murid dapat menimbulkan rasa puas dan senang.

- 3) Hadiah

Cara ini dapat juga dilakukan oleh guru dalam batas-batas tertentu, misalnya pemberian hadiah pada akhir tahun kepada siswa yang mendapat atau menunjukkan hasil belajar yang baik.

- 4) Kerja kelompok

Dalam kerja kelompok di mana melakukan kerjasama dalam belajar, setiap anggota kelompok turutnya, kadang-kadang perasaan

untuk mempertahankan nama baik kelompok menjadi pendorong yang kuat dalam perbuatan belajar.

5) Persaingan

Baik kerja kelompok maupun persaingan akan memberikan motif-motif sosial kepada murid.

6) Tujuan dan *level of aspiration*

Dari keluarga akan mendorong kegiatan siswa.

7) Sarkasme

Ialah dengan mengajak para siswa yang mendapat hasil belajar kurang. Dalam batas-batas tertentu sarkasme dapat mendorong kegiatan belajar demi nama baiknya , tetapi di pihak lain dapat menimbulkan sebaliknya.

8) Penilaian

Penilaian secara kontinu akan mendorong murid-murid belajar, oleh karena setiap anak memiliki kecenderungan untuk memperoleh hasil yang baik.

9) Karyawisata dan ekskursi

Cara ini dapat membangkitkan motivasi belajar oleh karena dalam kegiatan ini akan mendapat pengalaman langsung dan bermakna baginya.

10) Film pendidikan

Setiap siswa merasa senang menonton film. Gambaran dan isi cerita film lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar.

11) Belajar melalui radio

Mendengarkan radio lebih menghasilkan daripada mendengarkan ceramah guru. Radio adalah alat yang penting untuk mendorong motivasi belajar murid. Namun yang lebih penting ialah motivasi yang timbul dari dalam diri murid sendiri seperti dorongan kebutuhan, kesadaran akan tujuan, dan juga pribadi guru sendiri merupakan contoh yang dapat merangsang motivasi mereka.

f. Indikator mengukur motivasi

Menurut Hamzah B. Uno (2011: 23) indikator motivasi belajar diklasifikasikan sebagai berikut:

- a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil. Siswa memiliki target untuk sukses dalam proses pembelajaran.
- b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Siswa menyadari bahwa belajar adalah suatu kebutuhan.
- c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan. Siswa melakukan usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- d) Adanya penghargaan dalam belajar. Siswa mendapatkan nilai dan penghargaan yang memacunya untuk lebih baik lagi.
- e) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Siswa tidak jenuh dan fokus pada proses pembelajaran yang berlangsung.

f) Adanya lingkungan belajar yang kodusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Lingkungan yang kondusif dapat dibangun melalui peran teman, guru, dan keluarga.

Apabila seorang siswa sudah memiliki indikator-indikator tersebut artinya siswa tersebut dapat dikategorikan telah memiliki motivasi untuk belajar. Hal-hal yang mempengaruhi proses pembelajaran harus dikondisikan agar siswa termotivasi dalam pembelajaran. Siswa dengan indikator motivasi rendah dapat diperbaiki dengan memperhatikan faktor-faktor penyebabnya. Maka berdasarkan indikator-indikator tersebut dalam penelitian ini dilakukan pengukuran peningkatan motivasi belajar siswa.

2. Metodologi Penelitian dan Pengembangan Media

Menurut Endang Mulyatiningsih (2012: 161), penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Kegiatan penelitian ini memerlukan beberapa metode dalam proses pengembangan produk, antara lain jenis penelitian survei dengan eksperimen atau *action research* dan evaluasi. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, modul, atau alat evaluasi dan perangkat pembelajaran. Tahap penelitian dan pengembangan sistem pembelajaran dapat dianalisis dari serangkaian tugas pendidik dalam menjalankan tugas pokok mulai dari merancang,

melaksanakan sampai dengan mengevaluasi pembelajaran. Sistem pembelajaran yang dikembangkan bermakna luas, karena sistem terdiri dari komponen input, proses dan output.

Dalam kajian terdapat dua model penelitian dan pengembangan sistem pembelajaran, yaitu model 4D dan ADDIE.

a. Model 4D

Model 4D merupakan singkatan dari *Define, Design, Development, and Dissemination* yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) dalam Endang Mulyatiningsih (2012: 195). Adapun tahapan pengembangan dari model ini, antara lain:

1). *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Secara umum, pendefinisian ini dilakukan untuk analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengembangan, dan model pengembangan yang cocok digunakan.

2). *Design* (perancangan)

Tahap ini peneliti sudah membuat produk awal atau rancangan produk. Pada konteks pengembangan bahan ajar, tahap ini dilakukan untuk membuat materi sesuai hasil analisis kurikulum dan materi pembelajaran.

3). *Development* (pengembangan)

Pada tahap ini terdapat dua kegiatan yaitu memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk dan 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 untuk memperbaiki produk, setelah produk diperbaiki kemudian diujikan kembali sampai memperoleh hasil yang efektif.

4). *Disseminate* (penyebarluasan)

Pada tahap ini terdapat tiga kegiatan yaitu : *validation testing, packaging, diffusion and adoption*. Setelah dilakukan *validation testing* pada tahap pengembangan dan menunjukkan hasil yang efektif, selanjutnya dilakukan *packaging* (pengemasan) dan *diffusion and adaption*.

b. Model ADDIE

Model ADDIE (*Analysis, Design, Development or Implementation, and Evaluation*) dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dalam Endang Mulyatiningsih (2012: 200). Adapun tahapan dari model ADDIE, yaitu :

1). *Analysis*

Pengembangan metode pembelajaran dimulai dari adanya latar belakang masalah yang disebabkan karena metode yang ada sudah tidak sesuai kebutuhan siswa. Tahap ini meliputi proses menjawab pertanyaan: (1) apakah metode mampu mengatasi masalah pembelajaran, (2) apakah metode mendapat dukungan fasilitas untuk digunakan, (3) apakah guru mampu menggunakan model/metode pembelajaran baru tersebut.

2). Design

Kegiatan ini merupakan proses sistematik yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar.

3). Development

Pada tahap ini telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Dalam tahap *development* ini, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diimplementasikan.

4). Implementation

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi nyata yaitu di kelas. Selama implementasi produk yang telah

dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya.

Setelah penerapan model dilakukan kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada produk berikutnya.

5). Evaluation

Hasil evaluasi pada tahap ini digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna produk. Selanjutnya dilakukan revisi sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk baru tersebut.

Dalam penelitian ini yang digunakan yaitu model ADDIE, karena model ADDIE ini memiliki tahapan-tahapan yang mudah diaplikasikan dan sesuai dengan pengembangan media pembelajaran komik foto yang akan dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu model ADDIE (*Analysis, Design, Development or Implementation, and Evaluation*) lebih efektif untuk diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran visual seperti komik foto yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Ada beberapa definisi media pendidikan atau media pembelajaran. Rosi dan Breidle dalam Wina Sanjaya (2011:163)

mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televisi apabila digunakan dan deprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran.

Media pembelajaran menurut Rayandra Asyhar (2012:8) adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. 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 penerrima. Pesan berupa isi/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*.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan

untuk menyalurkan pesan pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar. Dalam hal ini media pembelajaran juga dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Jenis-jenis media pembelajaran

Menurut Nana Sudjana dan Rivai (2010: 3-4) jenis media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu:

- 1) Media grafis, seperti gambar, foto, grafik, bagan, komik, poster, dan lain-lain.
- 2) Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk padat, model penampang, model susun, dan lain-lain.
- 3) Media proyeksi, seperti *slide*, *film strip*, penggunaan OHP, dan lain-lain.
- 4) Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 13), ada beberapa jenis media, yaitu :

- 1) Media grafis, bahan cetak dan gambar diam

a. Media grafis

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian

ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang. Media bahan cetak

Media bahan cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan/printing atau *offset*. Media bahan cetak ini menyajikan pesannya melalui huruf dan gambar-gambar yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan atau informasi yang disajikan.

b. Media gambar diam

Media gambar diam adalah media visual berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Jenis media gambar ini adalah foto. Kelemahan dari media gambar diam ini adalah biasanya ukurannya terbatas sehingga kurang efektif untuk pembelajaran kelompok besar, dan perbandingan yang kurang tepat dari suatu objek akan menimbulkan kesalahan persepsi.

2) Media proyeksi diam

Media proyeksi diam adalah media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan, dimana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki sedikit unsur gerakan.

a) Media OHP dan OHT

OHT (*overhead transparency*) adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat proyeksi yang disebut

OHP (*overhead projector*). OHT terbuat dari bahan transaparan yang biasanya berukuran 8,5 X 11 inci.

b) Media *opaque projektor*

Opaque projector atau proyektor tak tembus pandang adalah media yang digunakan untuk memproyeksikan bahan dan benda-benda yang tidak tembus pandang, seperti buku, foto, dan model-model baik yang dua dimensi maupun tiga dimensi. Kelemahan media *opaque projector* ini sama dengan kelemahan dari media OHT dan OHP.

c) Media *slide*

Media *slide* atau *film* bingkai adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat yang disebut dengan proyektor slide. *Slide* atau *film* bingkai terbuat dari film positif yang kemudian diberi bingkai yang terbuat dari karton atau plastik.

d) Media *filmstrip*

Filmstrip atau *film* rangkai atau *film* gelang adalah media visual proyeksi diam, yang pada dasarnya hampir sama dengan media slide. Hanya *filmstrip* ini terdiri atas beberapa *film* yang merupakan satu kesatuan. Jumlah *frame* atau gambar dari suatu *filmstrip* ada yang berjumlah 50

buah dan ada pula yang berjumlah 75 buah dengan panjang 100 sampai dengan 130 cm.

3) Media Audio

Media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, dan *sound effect*.

a) Media Radio

Radio adalah media audio yang penyampaiannya dilakukan melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari suatu pemancar. Pemberi pesan (penyiar) secara langsung dapat mengkomunikasikan pesan atau informasi melalui suatu alat (microfon) yang kemudian diolah dan dipancarkan ke segenap penjuru melalui gelombang elektromagnetik dan penerima pesan (pendengar) menerima pesan atau informasi tersebut dari pesawat radio di rumah-rumah atau para siswa mendengarkannya di kelas.

b) Media Alat Perekam Pita Magnetik

Alat perekam pita magnetik atau kaset tape recorder adalah media yang menyajikan pesannya melalui proses perekaman kaset audio. Tidak seperti radio yang menggunakan gelombang elektromagnetik sebagai alat

pemancarannya. Kelebihan dari media ini adalah dapat diputar berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan siswa, mengembangkan imajinasi siswa, dan penggandaan programnya sangat mudah. Kelemahan dari media ini adalah daya jangkaunya terbatas, serta biaya penggandaan alatnya relatif lebih mahal dibanding radio.

4) Media Audio Visual Diam

Media *audio visual* diam adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak. Jenis media ini antar lain media *sound slide* (slide suara), film strip bersuara, dan halaman bersuara. Kelebihan dan kelemahan dari media ini tidak jauh berbeda dengan media proyeksi diam.

5) Media Film (*Motion Pictures*)

Film disebut juga gambar hidup (*motion pictures*), yaitu serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Film merupakan media yang menyajikan pesan audio visual dan gerak. Oleh karenanya, film memberikan kesan yang impresif bagi pemirsa.

Jenis media pembelajaran menurut Rayandra Asyhar (2012: 44-46)

dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu:

1) Media visual

Merupakan jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik.

2) Media audio

Merupakan jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik.

3) Media audio-visual

Jenis media ini adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal.

4) Multimedia

Merupakan media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

c. Ciri-ciri media pembelajaran

Ciri-ciri umum media pembelajaran menurut Dina Indriana (2011: 53-54) adalah sebagai berikut:

- 1) Sesuatu yang menjadi penekanan dalam media pengajaran adalah keperagaan, yang berasal dari kata dasar “raga”, yaitu sesuatu yang dapat diindra (diraba, dilihat, didengar, diamati).
- 2) Media pengajaran merupakan bentuk komunikasi guru dan murid.
- 3) Media pengajaran merupakan alat bantu utama dalam mengajar di dalam kelas atau di luar kelas.
- 4) Media pengajaran itu erat kaitannya dengan metode mengajar.

Gerlach dan Elly (1971) dalam Rusman, dkk (2012:174) mengemukakan 3 ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya.

- 1) Ciri fiksatif

Menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.

- 2) Ciri manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki cirri manipulatif.

- 3) Ciri *distributive*

Memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

d. Manfaat media pembelajaran

Menurut Kerucut Pengalaman Edgar Dale (dalam Rudi Susilana & Cepi Riyana, 2008:9) secara umum, media pembelajaran mempunyai kegunaan sebagai berikut:

- 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.

Selain itu, ada beberapa kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton (1985) dalam Rudi Susilana & Cepi Riyana, (2008: 9), yaitu :

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
- 4) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- 5) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan

- 6) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
- 7) Peran guru berubah kearah yang positif.

Menurut Rudi Susilana & Cepi Riyana (2008: 9) menekankan beberapa fungsi media pembelajaran antara lain penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.

e. Penilaian media pembelajaran

Ada beberapa aspek dan kriteria dalam penilaian pengembangan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menurut Romi Satria Wahono (2006) yaitu sebagai berikut.

- 1) Aspek Rekayasa Perangkat Lunak
 - a) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran.
 - b) *Reliable* (handal).
 - c) *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah).

- d) Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya).
 - e) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/ software/ tool untuk pengembangan.
 - f) Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada).
 - g) Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi.
 - h) Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), trouble shooting (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program).
 - i) *Reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain).
- 2) Aspek Desain Pembelajaran
- a) Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, relalistis).
 - b) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum.
 - c) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran.
 - d) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran.
 - e) Interaktivitas.
 - f) Pemberian motivasi belajar.

- g) Kontekstual dan aktualitas.
 - h) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar.
 - i) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.
 - j) Kedalaman materi.
 - k) Kemudahan untuk dipahami.
 - l) Sistematis, runut, alur logika jelas.
 - m) Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan.
 - n) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran.
 - o) Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi.
 - p) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.
- 3) Aspek Komunikasi Visual
- a) Komunikatif: unsur visual dan audio sesuai dengan materi ajar agar mudah dipahami oleh siswa.
 - b) Kreatif: visualisasi disajikan dengan unik dan menghadirkan suasana baru sehingga menarik perhatian siswa.
 - c) Sederhana: visualisasi tidak rumit namun tetap memberikan kesan menarik bagi siswa agar fokus utamanya yaitu penyajian materi tetap jelas.
 - d) Unsur audio (narasi, *sound effect*, *backsound*, musik) sesuai dengan karakter dan topik.
 - e) Visual (*layout design*, *typography*, warna) sesuai dengan tema dan menarik perhatian.

f) Media bergerak (animasi, movie); animasi dapat digunakan untuk mensimulasi materi pelajaran.

g) *Layout Interactive* (ikon navigasi); navigasi disusun dengan bentuk yang familiar dan konsisten.

Aspek dan kriteria penilaian pengembangan di atas digunakan sebagai indikator penilaian pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan indikator-indikator tersebut, maka dilakukanlah penilaian kelayakan media pembelajaran komik foto oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi. Berikut ini adalah indikator-indikator yang digunakan untuk menilai kelayakan media.

1) Indikator penilaian kelayakan media pembelajaran komik foto oleh ahli materi, yaitu:

- a) Ketepatan isi materi
- b) Relevansi materi dengan tujuan
- c) Ketepatan kompetensi
- d) Kelengkapan materi
- e) Keruntutan materi
- f) Tingkat kesulitan
- g) Kedalaman materi
- h) Kemudahan
- i) Relevansi tugas dengan tujuan
- j) Relevan dengan kondisi siswa

- k) Membantu dalam pembelajaran
 - l) Mempermudah pemahaman siswa
 - m) Memberikan fokus perhatian
- 2) Indikator penilaian kelayakan media pembelajaran komik foto oleh ahli media, yaitu:
- a) Kesesuaian bentuk, ukuran, tata letak, huruf, dan objek
 - b) Kontras huruf dengan latar belakang
 - c) Kombinasi jenis huruf
 - d) Kemenarikan sampul
 - e) Konsistensi pola
 - f) Ketepatan dan kesesuaian
 - g) Kesesuaian balon kata dengan dialog
 - h) Kesesuaian huruf pada istilah
 - i) Variasi huruf
 - j) Ketepatan spasi
 - k) Keterbacaan
 - l) Kesesuaian ilustrasi
 - m) Keseimbangan materi dan hiburan
 - n) Kemenarikan
 - o) Kejelasan
- 3) Indikator penilaian kelayakan media pembelajaran komik foto oleh praktisi pembelajaran akuntansi (guru dan siswa), yaitu:
- a) Ketepatan isi materi

- b) Kelengkapan materi
- c) Keruntutan materi
- d) Kejelasan topik pembelajaran
- e) Keterkaitan contoh dengan lingkungan sekitar
- f) Membantu dalam pembelajaran
- g) Mempermudah pemahaman siswa
- h) Memberikan fokus perhatian
- i) Dukungan media bagi kemandirian siswa
- j) Kesesuaian bentuk, ukuran, tata letak, huruf, dan objek
- k) Kontras huruf dengan latar belakang
- l) Kemenarikan sampul
- m) Keterbacaan Kejelasan petunjuk penggunaan komik
- n) Kesesuaian bahasa dengan tingkat pengembangan sosial siswa SMK kelas XI
- o) Ketepatan istilah
- p) Kesantunan penggunaan bahasa
- q) Dukungan bahasa terhadap kemudahan memahami alur materi

4. Media Pembelajaran Komik Foto

a. Pengertian Komik

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. Komik merupakan gambar-gambar dan lambang-lambang yang teratur dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan entitas dari pembaca dalam McCloud (2008:20). Dari beberapa pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa komik merupakan kumpulan gambar yang terdiri dari urutan-urutan tertentu, dan tokoh yang memiliki karakter dalam sebuah rangkaian cerita yang memberikan unsur hiburan dalam penyampaiannya.

b. Jenis-jenis Komik

Menurut Azis Safa (2009) komik memiliki berbagai jenis yaitu:

1) Kartun/karikatur

Kartun yang hanya berupa satu tampilan saja, dengan beberapa gambar dipadu dengan tulisan-tulisan.

2) Komik potongan

Yaitu penggalan-penggalan gambar yang dirangkai menjadi sebuah penggalan cerita pendek. Namun isi ceritanya 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 yang terdiri dari 32, 48, sampai 64

halaman dimana didalamnya terdapat isi cerita, iklan, dan lain-lain. Buku komik itu sendiri dibagi menjadi :

a. Komik kertas tipis

Buku komik ini berukuran seperti buku biasa tidak terlalu lebar dan besar. Meskipun bersifat tipis namun bisa dikemas dengan menggunakan kualitas dengan baik sehingga penampilan buku ini bisa terlihat menarik.

b. Komik majalah

Buku komik berukuran seperti majalah (berukuran besar). Menggunakan ukuran kertas yang tebal dan eras.

4) Komik novel grapis

Ceritanya lebih panjang dan komplikasi serta menumbuhkan tingkat berfikir yang lebih dewasa untuk pembacanya.

5) Komik tahunan

Jika pembuat komik sudah dalam skup penerbit, akan secara teratur menerbitkan buku-buku komik baik berupa cerita serial.

6) Album komik

Koleksi dari berbagai komik (hasil guntingan dari berbagai sumber media bacaan) dimana hasil koleksinya disusun rapih menjadi sebuah album bacaan.

7) Komik *online*

Selain media cetak seperti surat kabar, majalah, tabloid, dan bulletin, media internet juga dijadikan sebagai sarana dalam

mempublikasikan komik. Dengan menggunakan situs web maka para pembaca dapat menyimak komik. Engan menggunakan media internet, jangkauan pembacanya bisa lebih luas dibandingkan dengan media cetak.

8) Buku Intruksi dalam format komik

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

9) Rangkaian ilustrasi

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

10) Komik ringan

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

11) Perencanaan dalam pikiran

Jika manusia membayangkan sesuatu yang akan dilakukan (persiapan). Dengan bayangan tersbut bisa disebut dengan komik, namun tidak dtuangkan dalam bentuk coretan diatas kertas, melainkan hanya dalam fikiran.

c. Unsur-unsur Komik

Unsur-unsur atau elemen-elemen yang terdapat pada desain komik menurut M.S Gumelar (2011:26) adalah bahan atau bagian-bagian yang membentuk desain komik secara menyeluruh dalam suatu komposisi, dan bagian-bagian pembentuknya tersebut dapat dipisah-pisah menjadi bagian lebih kecil sendiri. Berikut ini adalah unsur-unsur desain dalam komik:

1) *Space*

Komik memerlukan *space* (ruang) seperti kertas, ruang dikanvas, ruang dimedia digital dan media lainnya bila ada. *Space* atau ruang tertentu dibiarkan kosong pada panel tertentu agar pembaca merasakan “kelegaan” dan arahan karakter melakukan sesuatu.

2) *Image*

Dalam komik *image* biasanya gambar goresan tangan (*hand drawing* atau *free hand*).

3) *Teks*

Teks sebenarnya adalah *image* dari lambang atau simbol dari suara dan angka.

4) *Point & Dot*

Point (titik) tidak selalu harus bulat, boleh merupakan kotak kecil, segitiga kecil, ellips kecil, bentuk bintang yang sangat

kecil dan bentuk-bentuk lainnya dalam ukuran kecil. *Dot* berbentuk lebih bulat kecil.

5) *Line*

Line atau garis, garis sesungguhnya adalah gabungan dari beberapa point atau dot yang saling overlapping dan menyambung. *Line* tidak harus selalu lurus, garis lurus disebut dengan nama *Straight Line*, garis lengkung disebut dengan nama *Curve Line*.

6) *Shape*

Shape adalah bentuk dalam 2 dimensi ukuran, yaitu X dan Y atau panjang dan lebar.

7) *Form*

Form (wujud) adalah bentuk dalam 3 dimensi ukuran, yaitu X, Y dan Z atau panjang, lebar dan tinggi.

8) *Tone/Value (gradient, lighting & shading)*

Tone adalah tekanan warna ke arah lebih gelap atau lebih terang. *Gradiasi*, *lighting*, dan *shading* dapat pula dilakukan dengan cara arsir (*render*).

9) *Colour (hue)*

Warna terbagi dari pembentukannya terbagi menjadi 3 kelompok besar yaitu:

- (a) *Light Color (visible spectrum)*, warna cahaya terkadang sering disebut *additive color*, dihasilkan dari tiga cahaya

warna utama (*light primary colours*), yaitu *Red* (merah), *Green* (hijau) dan *Blue* (biru) atau RGB.

- (b) *Transparent Colour* (warna cat transparan), dihasilkan dari 4 warna utama (primary colours) yaitu *Cyan* (biru Muda), *Magenta* (Pink), *Yellow* (Kuning) dan *Black* (hitam tidak Solid atau Abu-Abu Gelap) atau CMYK.
- (c) *Opaque Colour* (warna tidak transparan), terdiri dari 5 warna utama (*primary colours*) atau kadang-kadang disebut juga sebagai *subtractive colours*, yaitu warna putih, kuning, merah, biru dan hitam.

10) *Pattern*

Pattern atau pola dalam komik digunakan sebagai *screentone*.

11) *Texture*

12) *Voice, Sound and Audio*

d. Pengertian Media Pembelajaran Komik Foto

Komik foto merupakan inovasi pengembangan komik. Komik foto berbeda dengan komik-komik yang ada yang menampilkan gambar karikatur maupun kartun, karena komik foto merupakan komik dengan susunan foto-foto yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar foto dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Komik foto ini mampu menjadi *stimulant* atau perangsang dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran komik foto sendiri adalah alat yang berisi bahan atau materi pembelajaran yang berbentuk komik foto untuk mencapai tujuan pendidikan. Komik foto dikatakan sebagai media pembelajaran karena komik foto ini dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan isi dan materi dari komunikator kepada komunikan. Dapat disimpulkan bahwa media komik foto ini dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan pikiran siswa dalam kegiatan belajar. Dalam hal ini media pembelajaran komik foto juga dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

5. Pembelajaran Akuntansi SMK

a. Pengertian belajar

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Belajar juga merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relative permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dan lingkungannya (Sugihartono, dkk, 2012:74). Menurut Alexander belajar tidak sekedar menguasai sekumpulan kemampuan baru atau hal-hal yang berkaitan dengan akademik saja, namun lebih dari itu,

belajar juga melibatkan perkembangan emosional, interaksi sosial, dan bahkan perkembangan kepribadian.

Menurut Passer (dalam Eva Latipah, 2012: 69) belajar dapat diartikan sebagai perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai akibat dari adanya latihan. Belajar juga merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Reber mendefinisikan belajar dalam 2 pengertian. Pertama, belajar sebagai proses memperoleh pengetahuan dan kedua, belajar sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latian yang diperkuat (Sugihartono, dkk, 2007: 74).

Sugihartono, dkk (2007) menyebutkan beberapa ciri-ciri perilaku belajar sebagai berikut :

- 1) Perubahan tingkah laku terjadi secara sadar

Suatu perilaku digolongkan sebagai aktivitas belajar apabila pelaku menyadari terjadinya perubahan tersebut atau sekurang-kurangnya merasakan adanya suatu perubahan dalam dirinya, misalnya menyadari pengetahuannya bertambah. Oleh karena itu, perubahan tingkah laku yang terjadi dalam keadaan tidak sadar tidak termasuk dalam pengertian belajar.

- 2) Perubahan bersifat kontinu dan fungsional

Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan dan tidak

statis. Satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan selanjutnya akan berguna bagi kehidupan atau bagi proses belajar berikutnya. Misalnya jika seorang anak belajar membaca, maka ia akan mengalami perubahan dari tidak dapat membaca menjadi dapat membaca. Perubahan ini akan berlangsung terus menjadi kecakapan membacanya menjadi cepat dan lancar.

3) Perubahan bersifat positif dan aktif

Perubahan tingkah laku merupakan hasil dari proses belajar apabila perubahan-perubahan itu bersifat positif dan aktif. Dikatakan positif apabila perilaku senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Semakin banyak usaha belajar dilakukan maka semakin banyak perubahan yang akan diperoleh karena usaha individu sendiri.

4) Perubahan bersifat permanen

Perubahan yang terjadi karena belajar bersifat menetap atau permanen. Misalnya kecakapan seorang anak dalam bermain sepeda setelah belajar tidak akan hilang begitu saja melainkan akan terus dimiliki bahkan akan semakin berkembang jika terus menerus dipergunakan atau dilatih.

5) Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah

Perubahan tingkah laku dalam belajar mensyaratkan adanya tujuan yang akan dicapai oleh pelaku belajar dan terarah kepada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari. Misalnya, seseorang yang belajar mengetik, sebelumnya sudah menetapkan apa yang mungkin dapat dicapai dengan belajar mengetik.

6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku. Jika seseorang belajar secara menyeluruh dalam sikap, ketrampilan, pengetahuan dan sebagainya.

b. Pengertian pembelajaran

Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran menurut Sudjana (2000, dalam Sugihartono,dkk, 2007: 80) merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan siswa melakukan kegiatan belajar. Gulo (2004) mendefinisikan pembelajaran sebagai usaha untuk menciptakan sistem lingkungan yang mengoptimalkan kegiatan belajar.

Menurut Sudjana (2000) pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Gulo

(2004) mendefinisikan pembelajaran pembelajaran sebagai usaha untuk menciptakan system lingkungan yang mengoptimalkan kegiatan belajar. Biggs (1985) membagi konsep pembelajaran menjadi 3 pengertian, yaitu:

1) Pembelajaran dalam pengertian kuantitatif

Secara kuantitatif pembelajaran berarti penularan pengetahuan dari guru kepada murid.

2) Pembelajaran dalam pengertian institusional

Secara institusional pembelajaran berarti penataan segala kemampuan mengajar sehingga dapat berjalan efisien. Guru dituntut untuk selalu siap mengadaptasikan berbagai teknik mengajar untuk siswa yang memiliki berbagai perbedaan individual.

3) Pembelajaran dalam pengertian kualitatif

Secara kualitatif pembelajaran berarti upaya guru untuk memudahkan kegiatan belajar siswa. Dalam pengertian ini peran guru juga melibatkan siswa dalam aktivitas belajar yang efektif dan efisien.

Dari berbagai pengertian pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat

melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan mencapai tujuan belajar.

c. Hakekat pembelajaran akuntansi

Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan ke arah yang lebih baik. Dalam interaksi tersebut terdapat banyak faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal yang datang dari diri individu, maupun faktor eksternal dari lingkungan (E. Mulyasa, 2007:255). Menurut Azhar arsyad, (2011:1) proses belajar akan menimbulkan perubahan tingkat pengetahuan, ketrampilan, atau sikap seseorang.

Akuntansi menurut Kardiman (2010:6) merupakan proses kegiatan pengikhtisan, pengidentifikasi, pengukuran, penganalisaan, pencatatan, dan pengkomunikasian informasi ekonomi. Pendapat lain dari *American Accounting Association* dalam Soemarso (2004:3) akuntansi merupakan proses mengidentifikasi, mengukur dan mengkomunikasikan informasi ekonomi, untuk memungkinkan adanya penilaian dan keputusan yang jelas dan tegas bagi mereka yang menggunakan informasi tersebut. Indarto (2006: 4) menjelaskan bahwa proses pengajaran akuntansi ditekankan pada pemahaman umum akuntansi, sedangkan pemahaman spesifik industri atau perusahaan dipelajari ketika seseorang mulai bekerja atau dalam bentuk training-training

singkat atau dalam sekolah yang khusus diarahkan pada pekerjaan tertentu. Jadi pembelajaran akuntansi merupakan pr,m5,,oses pembelajaran timbal balik antara peserta didik dan pendidik dengan menggunakan fasilitas pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran Akuntansi.

B. Penelitian yang Relevan

Berikut hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Indriana Mei Listiyani (2012) dalam penelitian berjudul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa Kelas XI”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk Komik Akuntansi sangat layak digunakan, terbukti dengan skor penilaian oleh ahli materi dengan jumlah 131,11 atau sebesar 87,54% (sangat baik), skor penilaian ahli media jumlah 105,50 atau sebesar 92% (sangat baik) dan skor penilaian oleh praktisi pembelajaran dengan jumlah 169 atau sebesar 99,39% (sangat baik). Pada ujicoba lapangan pembelajaran dengan menggunakan komik akuntansi berhasil meningkatkan rata-rata nilai test siswa dari 51,88 menjadi 92,5. Dengan demikian, media pembelajaran berbentuk komik ini sangat layak digunakan untuk pembelajaran akuntansi SMA kelas XI. Persamaan antara penelitian Indriana dengan penelitian ini

adalah media yang dikembangkan sama-sama komik. Perbedaan terletak pada materi yang disajikan oleh Indriana pada materi Persamaan Dasar Akuntansi dan pada penelitian ini pada materi Aktiva Tetap.

2. Elis Mediawati (2011), pada penelitian dengan judul “Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa”. Hasil dari penelitian ini adalah terjadi peningkatan pada skor tes awal ke tesakhir, yang secara otomatis akan menimbulkan peningkatan hasil belajar mahasiswa di kelas eksperimen sebesar 54,28%. Persamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan komik sebagai media pembelajaran. Perbedaannya terletak pada objek yang diteliti Elis yaitu media komik biasa sedangkan dalam penelitian ini adalah media komik foto.
3. Putri Septiani Wulandari (2015) dengan penelitian berjudul “Pengembangan Komikus (Komik Saku Akuntansi) sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Pokok Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa Kelas X AK 3 di SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2014/2015. Hasil dari penelitian ini yaitu mendapatkan skor penilaian respon siswa dengan total skor rata-rata sebesar 0,93 dengan skor maksimal 1 (sangat layak), skor oleh ahli materi 4,3 (sangat layak), skor oleh ahli media dengan rerata 4,615 (sangat layak), skor oleh guru praktisi Akuntansi dengan rerata 4,85 (sangat baik). Berdasarkan hasil uji validasi tersebut media KOMIKUS sangat

layak untuk digunakan. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Putri Septiani Wulandari yaitu media yang digunakan. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Putri dengan penelitian ini yaitu pada media pembelajarannya berbentuk KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) dan Komik Foto.

C. Kerangka Berpikir

Dalam proses pembelajaran akuntansi di SMK Negeri 1 Godean siswa kelas XI dituntut untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan terjalin kerjasama antara siswa dengan siswa, guru dengan siswa maupun sebaliknya. Tetapi, pada kenyataannya selama proses pembelajaran akuntansi belum terjalin kerjasama yang baik dimana proses pembelajaran masih terpusat pada guru dan buku teks sebagai satu-satunya sumber untuk memperoleh ilmu dengan kata lain fasilitas yang tersedia masih kurang, sehingga siswa merasa jemu dengan kegiatan belajar mengajar. Rasa jemu yang dirasakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran ini dapat mengurangi minat atau motivasi siswa dalam belajar. Kurangnya motivasi belajar menyebabkan pengetahuan siswa tentang mata pelajaran akuntansi menjadi terbatas dan pada akhirnya hasil belajar siswa kurang maksimal. Selain itu, kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan dan dikembangkan oleh guru yang mendorong motivasi belajar siswa menyebabkan pembelajaran terkesan kurang menarik.

Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah mengembangkan media komik foto dalam kegiatan pembelajaran. Komik foto yang dikembangkan harus menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan disenangi serta mudah untuk dipahami siswa. Komik foto juga merupakan salah satu media/sumber belajar yang dapat membantu jalannya proses KBM.

Komik foto itu sendiri merupakan inovasi dari pengembangan komik. Komik foto berisi susunan foto-foto yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar foto dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Komik foto disajikan dalam bentuk buku yang memuat foto-foto yang menarik dan mendukung dalam memahami materi, serta dapat digunakan untuk pembelajaran Akuntansi baik di dalam maupun di luar kelas. Penggunaan komik foto dalam pembelajaran menjadi baik apabila penggunaannya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

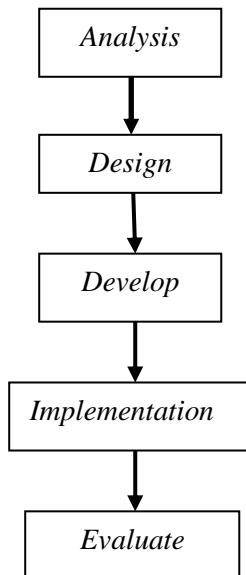
Pengembangan media pembelajaran komik foto, digunakan untuk pembelajaran akuntansi SMK Kelas XI Akuntansi, yaitu pada materi Aktiva Tetap. Materi Aktiva Tetap tersebut disesuaikan dengan kemampuan siswa, kurikulum yang berlaku di SMK Negeri 1 Godean, dan menghadirkan materi yang aktual sesuai dengan silabus yang digunakan di SMK Negeri 1 Godean. Media ini dikembangkan sebagai alternatif solusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Alasan utama pengembangan

media pembelajaran komik foto yaitu karena siswa masih menganggap bahwa materi aktiva tetap itu sulit untuk dipahami selain itu media pembelajaran komik foto untuk meningkatkan motivasi belajar siswa ini juga belum dikembangkan di SMK Negeri 1 Godean terlebih untuk meningkatkan motivasi belajar pada diri siswa. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran komik foto untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran komik foto ini dikembangkan melalui model pengembangan ADDIE (*analysis, design, develop, implementation, and evaluate*). Pada tahap *define* proses yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan terkait media yang akan dikembangkan melalui analisis SK dan KD, tahap *design* merupakan tahap perancangan produk media komik foto, tahap *develop* merupakan tahap pengembangan yang dilakukan dengan penilaian media oleh ahli materi dan ahli media, tahap *implementation* merupakan tahap untuk uji instrument angket motivasi, sedangkan tahap yang terakhir adalah *evaluate* pegasian angket motivasi oleh siswa.

D. Paradigma Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir di atas disebutkan bahwa dalam pengembangan media pembelajaran komik foto peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, develop, implementation, and evaluate*). Berikut ini adalah paradigma penelitian pengembangan media pembelajaran komik foto dengan model ADDIE:



Gambar 1. Paradigma penelitian dengan model ADDIE

E. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan landasan teori yang telah disebutkan, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dan diharapkan dapat diperoleh jawabannya melalui penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Pengembangan Komik Foto untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Program Studi Akuntansi SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2015/2016?
2. Bagaimana tingkat kelayakan menurut ahli materi mengenai kelayakan Komik Foto untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Program Studi Akuntansi SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2015/2016?

3. Bagaimana tingkat kelayakan menurut ahli media mengenai kelayakan Komik Foto untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Program Studi Akuntansi SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2015/2016?
4. Bagaimana tingkat kelayakan menurut guru akuntansi mengenai kelayakan Komik Foto untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Program Studi Akuntansi SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2015/2016?
5. Bagaimana tingkat kelayakan menurut siswa mengenai kelayakan Komik Foto untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Program Studi Akuntansi SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2015/2016?
6. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa kelas XI Ak2 SMK Negeri 1 Godean tahun ajaran 2015/2016, setelah menggunakan media komik foto?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and development*) atau R&D. Jenis penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009: 407).

Pengembangan komik foto sebagai media pembelajaran ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) model ADDIE. Endang Mulyatiningsih (2012: 200) menjelaskan 5 langkah pengembangan yakni model ADDIE yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluate*). Media pembelajaran komik foto ini diharapkan mampu menjadi salah satu alternatif media pembelajaran bagi mata pelajaran akuntansi serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran akuntansi.

B. Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Peneliti melakukan penelitian di SMK Negeri 1 Godean yang berada di Kowanan, Sidoagung, Godean, Sleman, Yogyakarta. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Januari 2015 sampai dengan Maret 2016. Sedangkan pada tahap pelaporan akan dilaksanakan pada bulan Februari-April 2016.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian merupakan sumber untuk mendapatkan informasi dan keterangan dari penelitian yang diinginkan. Adapun yang menjadi subyek dalam penelitian ini adalah seluruh Siswa Kelas XI Ak2 Program Akuntansi SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2015/2016 yang berjumlah 32 siswa. Sedangkan objek penelitiannya adalah media pembelajaran Komik Foto.

D. Devinisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel penelitian ini adalah :

1. Pengembangan media pembelajaran dalam pengembangan ini merupakan kegiatan memproduksi suatu media yang dapat digunakan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis, Design, Develop, Implementation* dan *Evaluate*. Prosesnya dapat diaplikasikan dalam berbagai keadaan karena strukturnya yang sederhana.
2. Pengembangan media komik foto merupakan suatu usaha untuk mengembangkan media pembelajaran akuntansi dalam bentuk buku komik foto yang berisi susunan foto-foto dan dibuat menarik agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Komik foto yang dikembangkan peneliti disesuaikan dengan kurikulum KTSP yang digunakan di SMK Negeri 1 Godean. Materi yang dipilih sebagai isi komik foto adalah

Aktiva Tetap. Komik foto ini berfungsi sebagai media pembelajaran mandiri baik di dalam maupun di luar kelas.

3. Motivasi belajar adalah suatu daya atau dorongan yang menggerakkan siswa masuk dalam kegiatan belajar dan mengikuti proses pembelajaran. Motivasi belajar yang tinggi tercermin dari ketekunan yang tidak mudah patah untuk mencapai sukses meskipun dihadang oleh berbagai kesulitan. Salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah penyediaan fasilitas belajar yang sesuai dengan kebutuhan. Peneliti mengembangkan media pembelajaran komik foto untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMK Negeri 1 Godean. Indikator pengukur motivasi terdiri dari: Adanya hasrat dan keinginan, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik. .

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Angket (*self-administered questionnaire*)

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono,

2012: 199). Instrumen penelitian angket diisi oleh ahli materi, ahli media, guru praktisi Akuntansi. Angket untuk ahli media dan ahli materi digunakan sebagai pedoman dalam perbaikan dan penyempurnaan produk. Alternatif jawaban menggunakan skala *Likert* yang diberikan dengan empat alternatif jawaban, yaitu Sangat Layak, Layak, Cukup Layak, dan Kurang Layak.

Tabel 1. Kriteria Penskoran Item Pada Angket dengan Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Layak	4
Layak	3
Cukup Layak	2
Kurang Layak	1

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan instrumen *non-test* berupa angket. Berikut ini adalah Kisi-Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa dan Kisi-Kisi Instrumen Angket Penilaian Komik Foto oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi (guru dan siswa):

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa

No.	Indikator	No. Butir
1.	Adanya hasrat dan keinginan	1, 2,
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	3, 4
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	5*, 6
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	7, 8
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	9, 10*
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.	11, 12

*: pernyataan negative

Sumber: Hamzah B. Uno. (2012: 23)

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Kualitas materi	1. Ketepatan kompetensi 2. Relevansi materi dengan tujuan 3. Ketepatan isi materi 4. Kelengkapan materi 5. Keruntutan materi 6. Tingkat kesulitan 7. Kedalaman materi 8. Kemudahan 9. Relevansi tugas dengan tujuan 10. Relevan dengan kondisi siswa	1 2 3,4 5,6 7 8 9 10,11,12 13 14
2.	Kemanfaatan	1. Membantu dalam pembelajaran 2. Mempermudah pemahaman siswa 3. Memberikan fokus perhatian	15,16 17 18

Sumber: Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran (Romi Satria Wahono, 2006) dengan modifikasi

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Desain Sampul	1. Kesesuaian bentuk, ukuran, tata letak, huruf, dan objek 2. Kontras huruf dengan latar belakang 3. Kombinasi jenis huruf 4. Kemenarikan sampul	1, 2 3 4 5,6
2.	Tata Letak isi	1. Konsistensi tata letak 2. Ketepatan dan kesesuaian	7 8,9
3.	Tipografi	1. Kesesuaian balon kata dengan dialog 2. Variasi huruf 3. Ketepatan spasi 4. Keterbacaan	10 11 12 13
4.	Ilustrasi	1. Kesesuaian ilustrasi 2. Keseimbangan materi dan hiburan 3. Kemenarikan 4. Kejelasan	14 15,16 17 18

Sumber: Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran (Romi Satria Wahono, 2006) dengan modifikasi

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Penilaian oleh Praktisi Pembelajaran Akuntasi (Guru dan Siswa)

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Kualitas materi	1. Ketepatan isi materi 2. Kelengkapan materi 3. Keruntutan materi 4. Kejelasan topik pembelajaran 5. Keterkaitan contoh dengan lingkungan sekitar	1 2 3 4 5
2.	Kemanfaatan	1. Membantu dalam pembelajaran 2. Mempermudah pemahaman siswa 3. Memberikan fokus perhatian 4. Dukungan media bagi kemandirian siswa	6 7 8 9
3.	Penyajian	1. Kesesuaian bentuk, ukuran, tata letak, huruf, dan objek 2. Kontras huruf dengan latar belakang 3. Kemenarikan sampul 4. Keterbacaan	10 11 12 13
4.	Bahasa	1. Kejelasan petunjuk penggunaan komik 2. Kesesuaian bahasa dengan tingkat pengembangan sosial siswa SMK kelas XI 2. Ketepatan istilah 3. Kesantunan penggunaan bahasa 4. Dukungan bahasa terhadap kemudahan memahami alur materi	15 16 17 18

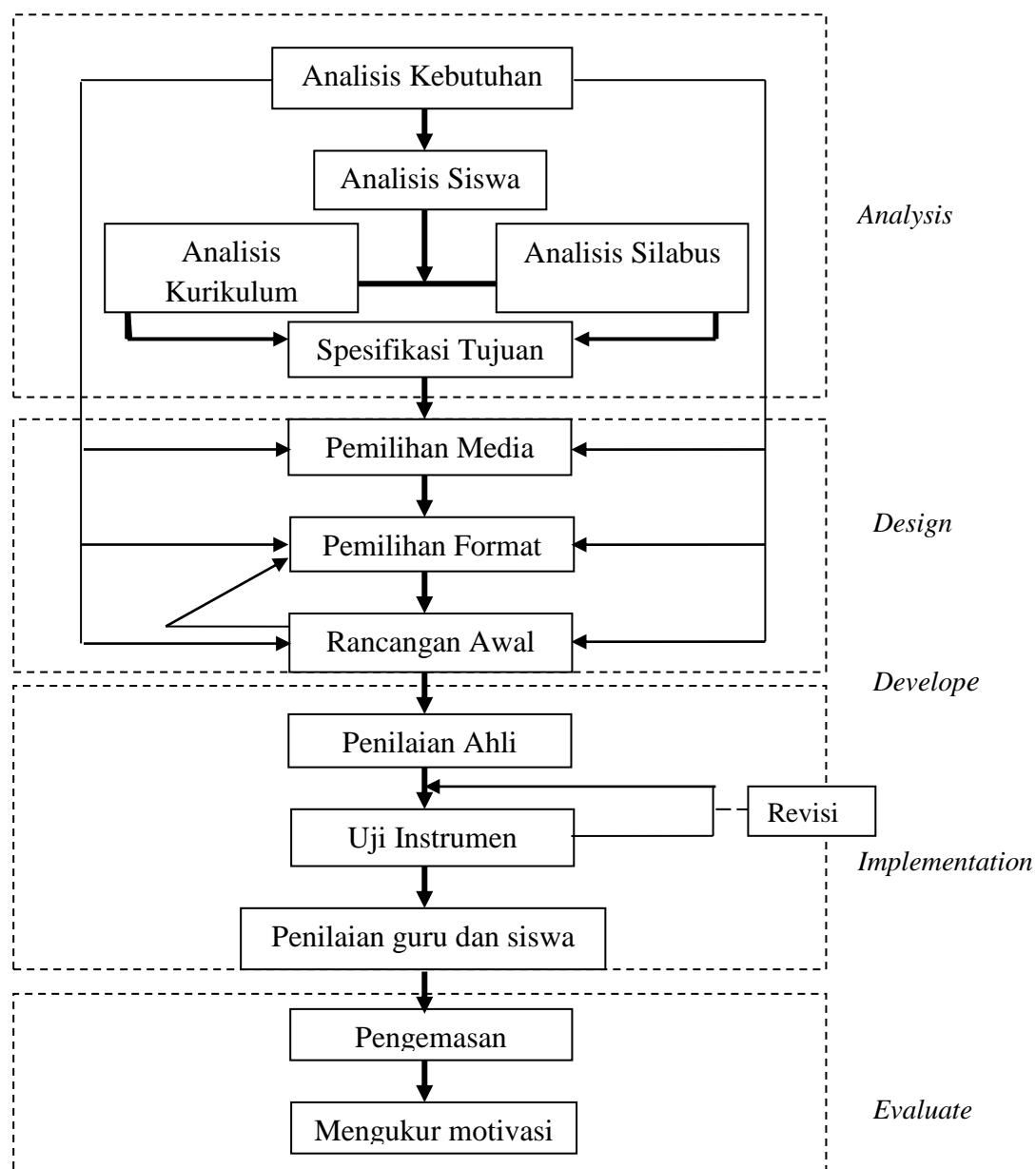
Sumber: Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran (Romi Satria Wahono, 2006) dengan modifikasi

F. Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE ini terdiri dari *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *develop*

(pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluate* (evaluasi).

Maka, untuk mempermudah proses penelitian disusunlah sebuah alur penelitian yang memuat tahapan-tahapan penelitian. Alur penelitian dan pengembangan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Alur penelitian dan pengembangan media pembelajaran Komik Foto

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

- a. Melakukan analisis terhadap silabus yang terkait. Hasil analisis digunakan untuk menetapkan SK (Standar Kompetensi), (KD) Kompetensi Dasar, beserta jumlah indikator-indikator materi materi Aktiva Tetap siswa kelas XI Ak2.
- b. Menentukan tujuan dan fungsi dari pengembangan media Komik Foto Akuntansi. Tujuan dan fungsi tersebut nantinya akan menjadi acuan dalam memilih konten, isi, dan materi yang ada pada Komik Foto Akuntansi.

2. Tahap Desain Produk (*Design*)

Tahap ini meliputi kegiatan perancangan bentuk yang akan dimuat dalam Komik Foto Akuntansi materi Aktiva Tetap untuk siswa kelas XI Ak 2. Kemudian, mengumpulkan materi yang berkaitan dengan materi Aktiva Tetap, yang akan disusun dalam konsep penyampaian dan pengorganisasian materi yang terkait, jumlah karakter yang ada dalam Komik Foto Akuntansi, jenis karakter yang akan dibuat dalam Komik Foto Akuntansi, dan alur cerita yang akan dipakai (pembuatan *storyline*), *photo shoot*, dan terakhir pembuatan produk.

3. Tahap Pengembangan Produk (*Develop*)

Tahap pengembangan produk ini adalah tahap dimana Komik Foto akan dibuat berdasarkan desain yang telah dirancang menurut kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mengesankan serta dapat memudahkan siswa dalam memahami

pembelajaran akuntansi. Ada beberapa langkah yang harus dilalui dalam pengembangan produk ini, yaitu:

- a. Membuat kisi-kisi instrumen penilaian untuk memperoleh data yang berisi kriteria kualitas komik dengan kolom Sangat Layak (4), Layak(3), Cukup Layak (2), dan Kurang Layak (1) untuk diisi dengan tanda cek list (✓).
- b. Penyusunan Komik Foto Akuntansi

Terdapat beberapa langkah dalam tahap penyusunan komik foto ini sebagai berikut:

- 1) Membuat naskah cerita yang disusun berdasarkan materi yang telah dipilih dan dikumpulkan.
- 2) Membuat ilustrasi, menentukan tokoh komik serta membagi percakapan menjadi potongan-potongan yang memungkinkan untuk dimasukkan dalam balon percakapan Komik Foto.
- 3) Naskah dan ilustrasi yang telah dimuat dibawa ke pembuat komik untuk dibuat lebih lanjut agar komik menjadi lebih menarik.
- 4) Komik diedit dan disempurnakan dibantu program grafis sehingga komik akan lebih sempurna sebelum dicetak. Selanjutnya komik dicetak untuk dievaluasi dan dinilai.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah uji validitas dan reliabilitas angket motivasi belajar menggunakan media pembelajaran

yang telah dikembangkan dengan subjek siswa kelas XI Ak3 SMK Negeri 1 Godean.

a. Tahap Penilaian Produk

Tahap validasi/penilaian kelayakan oleh ahli yang dilakukan pada penelitian ini meliputi validasi intrumen kelayakan terhadap media Komik Foto. Penilaian kelayakan komik foto dilakukan dengan meminta pendapat kepada 1 ahli materi (Dosen), 1 ahli media (Dosen), dan 1 Guru Akuntansi SMK Negeri 1 Godean. Hal ini dilakukan dengan harapan Komik Foto dapat menjadi media yang layak sebagai salah satu alternatif media pembelajaran akuntansi.

b. Tahap revisi

Tahap revisi akan dilakukan dengan dua tahap sesuai dengan penilaian kelayakan yang diberikan oleh 1 ahli materi (Dosen), 1 ahli media (Dosen). Tahap pertama komik akan direvisi berdasarkan masukan dari ahli materi. Setelah layak dari segi isi/materi, komik akan diuji kelayakan dari segi media dan akan direvisi sesuai dengan masukan ahli media. Kemudian pada tahapan akhir revisi akan diuji kelayakan oleh Guru Akuntansi SMK Negeri 1 Godean.

c. Tahap Uji Coba Produk

Setelah lolos dari tahapan uji coba dan memenuhi kriteria dari validator, Komik Foto akan dilakukan uji coba di lapangan. Uji

coba akan dilakukan pada siswa SMK kelas XI Ak2 di SMK Negeri 1 Godean dengan maksud agar diujicobakan dalam proses pembelajaran yang sebenarnya di dalam kelas.

Siswa kemudian diminta untuk mengisi angket terbuka dengan komentar, kritik dan saran tentang pembelajaran menggunakan Komik Foto. Hasilnya akan digunakan untuk evaluasi produk agar lebih sesuai dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa.

d. Tahap Analisis dan Revisi Akhir (jika diperlukan)

Tahap ini dilakukan dengan merivisi Komik Foto berdasarkan komentar dan pendapat siswa yang didapat dari tahapan sebelumnya, sehingga Komik Foto dapat lebih berkualitas dan layak dikembangkan sebagai media pembelajaran Akuntansi. Apabila Komik Foto sudah dinyatakan layak dan lulus dari ahli media, ahli materi, guru praktisi Akuntansi, dan uji coba lapangan, maka Komik Foto layak dan boleh digunakan sebagai alternatif media pembelajaran akuntansi.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah memberikan penilaian kepada siswa. Dalam penelitian ini tahap *evaluate* yaitu memberikan angket penilaian motivasi belajar kepada siswa kelas XI Ak2 SMK Negeri 1 Godean untuk mengukur peningkatan motivasi belajar akuntansi dan melakukan penilaian media pembelajaran komik

foto oleh praktisi pembelajaran yaitu oleh guru akuntansi SMK Negeri 1 Godean dan siswa kelas XI Ak2 SMK Negeri 1 Godean.

G. Uji Instrumen

Instrumen yang akan diujicoba adalah lembar angket motivasi belajar siswa. Adapun ujicoba yang akan dilakukan antara lain:

1. Uji validitas

Suharsimi Arikunto (2002: 144-145) validitas merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen. Untuk mengetahui validitas angket, menggunakan teknik korelasi *product moment* dengan angka kasar yang rumus lengkapnya sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{XY} = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan.

(Suharsimi Arikunto, 2009: 72)

Nilai r hitung dicocokkan dengan r tabel *product moment* pada taraf signifikan 5%. Jika r hitung lebih besar dari r tabel maka butir angket tersebut valid.

Dalam penelitian ini, pengujian instrumen penelitian dilakukan kepada 32 siswa di luar sampel. Pengujian ini dilakukan untuk

mengetahui apakah item-item dalam instrumen penelitian valid atau tidak. Adapun hasil perhitungan angket uji coba sebelum pembelajaran untuk setiap variabelnya adalah sebagai berikut (hasil pengolahan data menggunakan SPSS versi 16 dapat dilihat secara lengkap pada Lampiran 4.3.

Tabel 6. Interpretasi Validitas Angket Motivasi Belajar Siswa

No. Butir	r hitung	r tabel (Sugiyono, 2012: 455)	Interpretasi
1	0,773	$\geq 0,349$	VALID
2	0,326	$\leq 0,349$	TIDAK VALID
3	0,359	$\geq 0,349$	VALID
4	0,451	$\geq 0,349$	VALID
5	0,078	$\leq 0,349$	TIDAK VALID
6	0,002	$\leq 0,349$	TIDAK VALID
7	0,375	$\geq 0,349$	VALID
8	0,297	$\leq 0,349$	TIDAK VALID
9	0,571	$\geq 0,349$	VALID
10	0,466	$\geq 0,349$	VALID
11	0,576	$\geq 0,349$	VALID
12	0,391	$\geq 0,349$	VALID
13	0,096	$\leq 0,349$	TIDAK VALID
14	0,666	$\geq 0,349$	VALID
15	0,583	$\geq 0,349$	VALID
16	0,288	$\leq 0,349$	TIDAK VALID
17	0,616	$\geq 0,349$	VALID
18	0,534	$\geq 0,349$	VALID
19	0,288	$\leq 0,349$	TIDAK VALID

Sumber: Hasil Olah Data menggunakan SPSS versi 16

Berdasarkan tabel tersebut, dari 19 pernyataan terdapat 12 butir pernyataan yang dinyatakan valid dan 7 pernyataan dinyatakan tidak valid. Hasil penghitungan berdasarkan pengujian menggunakan SPSS versi 16. Hasil analisis validitas angket dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Analisis Validitas Angket Motivasi Belajar Siswa

No.	Kriteria	Nomor Butir Angket	Jumlah	Percentase
1	Valid	1,3,5,7,9,10,11,12,14,15,17,18	12	63,16 %
2	Tidak Valid	2,4,5,6,8,13,16,19	7	36,84 %
TOTAL			19	100%

Sumber: hasil uji validitas instrumen penelitian

2. Uji reliabilitas

Reliable artinya dapat dipercaya dan diandalkan. Reliabilitas seperti yang ditunjukkan Suharsimi Arikunto (2002: 154) menunjukkan bahwa sesuatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik, dan instrument yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya.

Uji reliabilitas untuk peserta didik menggunakan rumus *alpha*.

Sugiyono (2009: 190) menyatakan bahwa instrumen angket dinyatakan reliabel apabila *cronbach's alpha* lebih dari 0,6. Jika koefisien kurang dari 0,6 maka instrumen dinyatakan tidak reliabel.

Reliabel artinya dapat dipercaya dan diandalkan. Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 154) menunjukkan bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik, dan instrumen yang reliabel kan menghasilkan data yang dapat dipercaya. Teknik yang biasa digunakan untuk menguji konsistensi internal dari suatu tes adalah *Cronbach's Alpha* atau Koefisien Alpha. Berdasarkan uji reliabilitas dengan menggunakan program SPSS, menunjukkan bahwa reliabilitas

instrumen angket menunjukkan skor sebesar 0,714 dapat dilihat pada Lampiran 4.3. Menurut Suharsimi dalam Slamet Lestari (2012: 22) menjelaskan bahwa instrumen penelitian memiliki reliabilitas yang tinggi jika nilai koefisian (*Cronbach's Alpha*) $\geq 0,60$.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini melalui lembar hasil angket motivasi belajar siswa dan penilaian ahli . Responden yang dilibatkan dalam penelitian ini untuk diambil data antara lain : (1) ahli materi, (2) ahli media, (3) praktisi Akuntansi. Data yang dianalisis meliputi.

1. Menghitung Kelayakan Media Pembelajaran Komik Foto

Langkah-langkah untuk mengukur kelayakan media pembelajaran komik foto oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi akuntansi (guru dan siswa) adalah sebagai berikut:

- Melakukan tabulasi/rekapitulasi data hasil penelitian
- Menghitung rata-rata skor tiap indikator dengan rumus :

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

X = skor rata-rata

ΣX = Jumlah skor

n = Jumlah butir

Adapun acuan untuk melakukan pengubahan atau konversi skor menjadi skala empat tersebut dapat dilihat pada tabel 8 berikut ini.

Tabel 8. Konversi Skor aktual menjadi nilai skala empat

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

(Sumber: Djemari Mardapi, 2008: 123)

Keterangan :

Harga x dan SB_x diperoleh dengan rumus sebagai berikut.

Skor Maksimal Ideal = Jumlah Butir Soal X Jumlah Skor Tertinggi

Skor Minimum Ideal = Jumlah Butir Soal X Jumlah Skor Terendah.

 x = skor aktual (skor yang diperoleh) X = rerata skor ideal

$$\begin{aligned}
 &= \frac{1}{2} (skor maksimal ideal + skor minimal ideal) \\
 &= \frac{1}{2} (5 + 1) \\
 &= 2,5
 \end{aligned}$$

 SB_x = simpangan baku ideal

$$\begin{aligned}
 &= \frac{1}{6} (skor maksimal ideal - skor minimal ideal) \\
 &= \frac{1}{6} (4 - 1) \\
 &= 0,5
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel konversi di atas diperoleh standar kualitas produk Komik foto akuntansi Aktiva Tetap di tiap aspeknya sebagai berikut:

- 1). Kualitas Komik Foto Aktiva Tetap dinyatakan sangat layak
(A) jika rata-rata skor yang diperoleh adalah lebih dari atau sama dengan 3,00
- 2). Kualitas Komik Foto Aktiva Tetap dinyatakan layak (B) jika rata-rata skor yang diperoleh adalah 2,5 sampai dengan 3,00.

- 3). Kualitas Komik Foto Aktiva Tetap dinyatakan cukup layak (C) jika rata-rata skor yang diperoleh adalah 2,5 sampai dengan 2,00
- 4). Kualitas Komik Foto Aktiva Tetap dinyatakan kurang layak (D) jika rata-rata skor yang diperoleh adalah kurang dari 2,00
 Pedoman tersebut digunakan untuk menentukan kriteria penilaian media. Media dikatakan baik untuk digunakan apabila hasil penilian para ahli minimal masuk dalam kategori Baik (B).
- a. Menghitung Skor Motivasi dengan Analisis Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa

Untuk menganalisis peningkatan motivasi belajar siswa dapat diketahui dengan *gain score*. *Gain score* disebut juga dengan peningkatan atau perbedaan skor yang merupakan selisih antara skor angket awal dan skor angket akhir. Hasil dari analisis data *gain score* menunjukkan pencapaian peningkatan motivasi siswa. Dengan demikian hasil perhitungan *gain score* dapat mengetahui keefektifan hasil pengembangan komik foto terhadap pembelajaran. Perhitungan dapat dilakukan dengan cara berikut :

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

Kriteria peningkatan motivasi belajar siswa ditentukan sesuai dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 9. Kriteria Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Batasan	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Sumber: Hake, 1999: 1)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas XI Ak2 SMK Negeri 1 Godean tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 32 siswa.

2. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilakukan di SMK Negeri 1 Godean yang beralamat di Kowanan, Sidoagung, Godean, Sleman, Yogyakarta. Pengembangan media pembelajaran komik foto ini dilaksanakan pada bulan Januari 2015 sampai dengan bulan Maret 2016. Prosedur penelitian terdiri atas beberapa tahapan yang dijelaskan pada tabel 10 berikut ini.

Tabel 10. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Pengembangan

No.	Prosedur Pengembangan	Nama Kegiatan
1.	Tahap <i>Analysis</i>	a. Analisis kurikulum b. Analisis kebutuhan c. Analisis tujuan pembelajaran
2.	Tahap <i>Design</i>	a. Perancangan Bentuk komik b. Penyusunan konsep materi c. <i>Storyline</i> d. Photoshoot e. Produksi media (awal)
3.	Tahap <i>Development</i>	a. Penilaian ahli b. Revisi produk dan editing c. Pencetakan komik foto
4.	Tahap <i>Implementation</i>	a. Uji instrumen motivasi b. Penilaian media oleh praktisi pembelajaran
5.	Tahap <i>Evaluation</i>	a. Mengukur motivasi siswa kelas XI Ak2

B. Hasil Penelitian

1. Tahap Analisis (Analysis)

Pengambilan data pendahuluan dilakukan di SMK Negeri 1 Godean berupa wawancara dengan guru mata pelajaran akuntansi keuangan dan diperoleh beberapa informasi. Informasi tersebut yaitu mengenai proses pembelajaran di kelas yang belum dapat memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Media pembelajaran yang sering digunakan guru antara lain buku paket dan program *powerpoint*. Proses pembelajaran tersebut berdampak pada motivasi belajar siswa yang menjadi rendah.

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

a. Analisis kurikulum

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

b. Analisis kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, diketahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik agar

siswa tidak merasa bosan sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat.

c. Analisis tujuan pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi di kelas XI Ak 2 SMK Negeri 1 Godean, jumlah siswa yang hadir 32 orang. Saat pembelajaran berlangsung terdapat siswa yang tiduran, mengobrol, dan tidak memiliki inisiatif untuk mengerjakan soal latihan. Guru yang mengajar belum menggunakan media pembelajaran yang tersedia secara optimal. Pembelajaran hanya terpaku pada buku paket, padahal 50% dari siswa tidak memiliki buku paket. Peran guru dalam pembelajaran masih dominan.

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

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

aktiva tetap. Materi yang dapat dikembangkan sesuai dengan silabus yang dapat dilihat secara lengkap pada Lampiran 1.1.

Hasil rangkuman analisis tersebut dijadikan sebagai pedoman untuk menyusun konsep media pembelajaran untuk mata pelajaran akuntansi yang akan dikembangkan lebih lanjut. Pengembangan media pembelajaran komik foto ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi. Dengan demikian adanya media pembelajaran komik foto ini siswa dapat memahami konsep-konsep akuntansi dengan lebih mudah.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

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

Tahap selanjutnya adalah menyusun konsep komik foto. Dalam menyusun konsep komik foto ini terdapat beberapa tahap, yaitu:

- a. Pembuatan ringkasan cerita

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

tetap dan alur cerita dibuat menarik. Ringkasan cerita/prolog disajikan secara lengkap pada Lampiran 2.2.

b. Pembuatan *story line*

Story line merupakan pengembangan dari ringkasan cerita. *Story line* ini berguna untuk panduan akting. Penyusunan naskah skenario ini mempertimbangkan sisi edukatif sebagai media pembelajaran yang memuat materi dan sisi *entertaint* yang memberikan media belajar baru bagi siswa. Materi yang sudah dipilih digabungkan sehingga menjadi cerita yang menarik. Tokoh dalam cerita ini adalah 2 orang pelajar SMK bernama Rosa atau Oca dan April serta didukung oleh peran Ibu Ayu, Kak Bimo, Kak Nida sebagai guru les, dan Ayah Adi. *Storyline* dapat dilihat pada Lampiran 2.3.

c. *Photo Shoot*

Photo shoot merupakan proses pengambilan gambar atau foto yang disesuaikan dengan naskah cerita dalam *storyline*. Tahap ini lengkap dengan adegan (*shot*), sudut pengambilan kamera, jenis *shot*, lokasi/ruang, *property*, sumber visual dan pemain sehingga mempermudah pelaksanaan dalam proses penyusunan atau produksi. Hasil dari penulisan *photo shoot* digunakan sebagai gambar atau foto yang akan disusun dalam proses pembuatan komik foto agar hasilnya lebih terstruktur.

Produksi media pembelajaran komik foto aktiva tetap ini diawali dengan pengambilan gambar atau *photoshoot*. Pengambilan gambar atau *photoshoot* dilakukan di dua tempat yang berbeda. Pengambilan gambar dilakukan berdasarkan *storyline* yang sudah dibuat pada saat pra produksi.

Tahap selanjutnya setelah pengambilan gambar yang terdiri dari banyak *shot* yang kemudian melalui proses *editing* untuk kemudian disusun. Pada tahap ini akan dipilih *shoot* atau foto yang layak. Selanjutnya dipilih dan dilakukan proses penggabungan *shot* menjadi susunan cerita.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan (*development*) dilakukan penilaian media pembelajaran komik foto kepada ahli materi, ahli media, selanjutnya melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Media pembelajaran dikatakan baik untuk digunakan apabila telah melalui beberapa tahap penilaian. Penilaian dilakukan oleh ahli materi, ahli media. Tujuan dari penilaian media ini adalah untuk mengetahui kualitas produk sebelum digunakan pada siswa. Penilaian yang dilakukan oleh ahli menggunakan instrumen berupa angket. Data dan saran yang diberikan akan digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran. Berikut ini adalah data hasil

penilaian dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi (guru dan siswa).

a. Penilaian Produk

1). Penilaian Ahli Materi

Penilaian materi dalam media dilakukan oleh ahli materi yaitu Ibu Rr. Indah Mustikawati,M.Si., Akt., CA. selaku dosen yang berkompeten sesuai materi yang disajikan. Penilaian oleh ahli materi ditinjau dari aspek materi dan aspek pembelajaran.

Hasil penilaian media pembelajaran akuntansi berbasis komik foto oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 11.

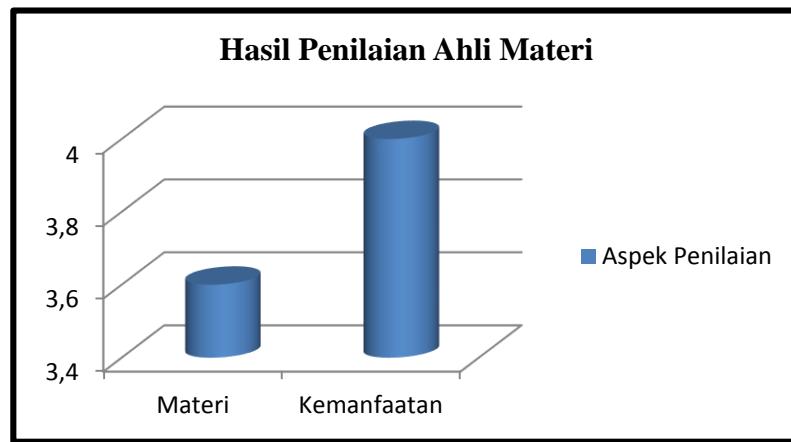
Tabel 11. Penilaian oleh Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran Akuntansi komik foto

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Perolehan	Rerata Skor	Kategori
1.	Materi	14	51	3,6	Sangat Layak
2.	Kemanfaatan	4	16	4	Sangat Layak

Sumber : Data Pengembangan Penelitian yang Diolah

Penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran komik foto adalah “A” dengan kategori “**Sangat Layak**” sesuai dengan tabel 11 yaitu rata-rata skor (X) $3,8 > 3$. Hal tersebut menunjukkan bahwa media komik foto layak untuk digunakan.

Pedoman penilaian dan konversi nilai disajikan secara lengkap pada Lampiran 3.2.1. Rekapitulasi hasil penilaian ahli materi jika disajikan dalam diagram batang dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Hasil Penilaian Ahli Materi

2). Penilaian Ahli Media

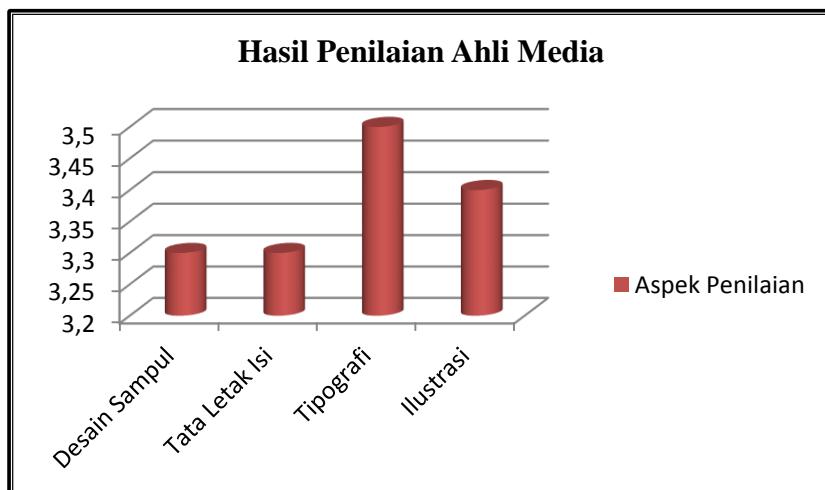
Penilaian media dalam media pembelajaran ini dilakukan oleh ahli media yaitu Bapak Rizqi Ilyasa Agni, M.Pd. selaku dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta, yang berkompeten dalam pengembangan media pembelajaran komik foto. Penilaian oleh ahli media ditinjau dari aspek desain sampul, aspek tata letak isi, aspek tipografi dan aspek ilustrasi. Hasil penilaian media pembelajaran akuntansi komik foto dapat dilihat pada tabel 12.

Tabel 12. Penilaian oleh Ahli Media terhadap Media Pembelajaran Komik Foto

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Perolehan	Rerata Skor	Kategori
1.	Desain Sampul	6	20	3,3	Sangat Layak
2.	Tata Letak Isi	3	10	3,3	Sangat Layak
3.	Tipografi	4	14	3,5	Sangat Layak
4.	Ilustrasi	5	17	3,4	Sangat Layak

Sumber : Data Pengembangan Penelitian yang Diolah

Penilaian ahli media terhadap media pembelajaran komik foto adalah “A” dengan kategori “**Sangat Layak**” sesuai dengan tabel 12 yaitu rata-rata skor (X) $3,37 > 3$. Hal ini menunjukkan bahwa media layak untuk digunakan. Pedoman penilaian dan konversi nilai disajikan secara lengkap pada Lampiran 3.2.2. Rekapitulasi hasil penilaian ahli media jika disajikan dalam diagram batang dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Hasil Penilaian Ahli Media

2. Penilaian Praktisi Pembelajaran (Guru dan Siswa) SMK

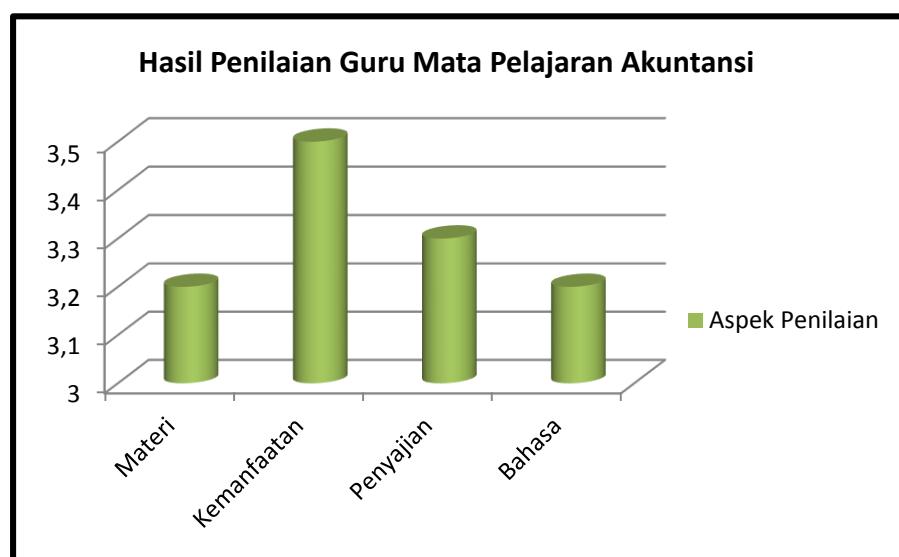
Penilaian dalam media pembelajaran ini dilakukan oleh Ibu Ruliasih, S.Pd. selaku guru mata pelajaran akuntansi di SMK Negeri 1 Godean. Penilaian media pembelajaran oleh guru mata pelajaran akuntansi ditinjau dari aspek materi dan aspek pembelajaran. Hasil penilaian media pembelajaran akuntansi berbasis Komik Foto oleh praktisi pembelajaran (guru dan siswa) dapat dilihat pada tabel 13 dan 14.

Tabel 13 Penilaian Media oleh Guru Akuntansi terhadap Media Pembelajaran Akuntansi komik foto

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Perolehan	Rerata Skor	Kategori
1.	Materi	5	16	3,2	Sangat Layak
2.	Kemanfaatan	4	14	3,5	Sangat Layak
3.	Penyajian	4	13	3,3	Sangat Layak
4.	Bahasa	5	16	3,2	Sangat Layak

Sumber : Data Pengembangan Penelitian yang Diolah

Penilaian guru sebagai praktisi pembelajaran akuntansi terhadap media pembelajaran komik foto adalah “A” dengan kategori “**Sangat Layak**” sesuai dengan tabel 13 yaitu rata-rata skor (X) $3,3 > 3$. Pedoman penilaian dan konversi nilai disajikan secara lengkap pada Lampiran 3.2.3. Rekapitulasi hasil penilaian media oleh guru mata pelajaran akuntansi jika disajikan dalam diagram batang dapat dilihat pada gambar 5.



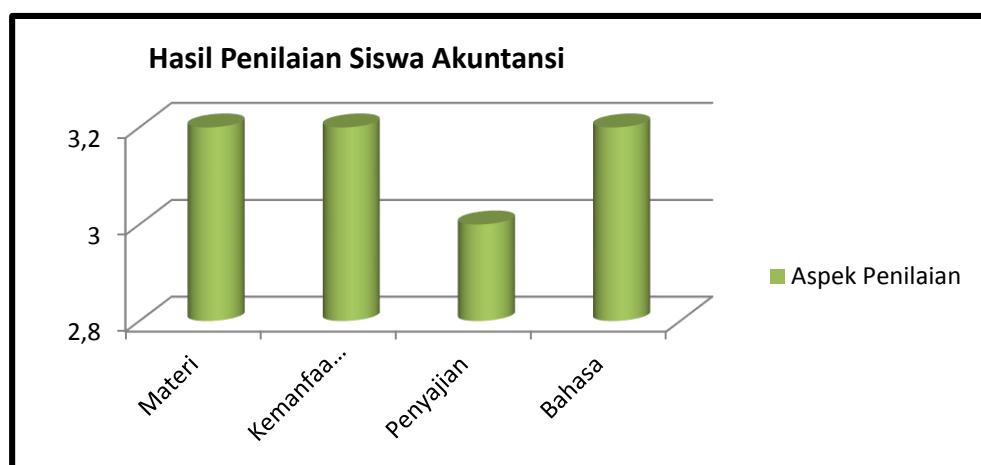
^Gambar 5. Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran Akuntansi

Tabel 14 Penilaian Media oleh Siswa Akuntansi terhadap Media Pembelajaran Akuntansi komik foto

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Perolehan	Rerata Skor	Kategori
1.	Materi	5	16,3	3,2	Sangat Layak
2.	Kemanfaatan	4	12,7	3,2	Sangat Layak
3.	Penyajian	4	12,2	3,0	Sangat Layak
4.	Bahasa	5	16,09	3,2	Sangat Layak

Sumber : Data Pengembangan Penelitian yang Diolah

Penilaian siswa sebagai praktisi pembelajaran akuntansi terhadap media pembelajaran komik foto adalah “A” dengan kategori “**Sangat Layak**” sesuai dengan tabel 14 yaitu rata-rata skor (X) $3,15 > 3$. Hal ini menunjukkan bahwa media baik untuk digunakan. Pedoman penilaian dan konversi nilai disajikan secara lengkap pada Lampiran 3.2.3. Rekapitulasi hasil penilaian media oleh siswa mata pelajaran akuntansi jika disajikan dalam diagram batang dapat dilihat pada gambar 6.



^Gambar 6. Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran Akuntansi

b. Revisi Produk**1.) Revisi Media Hasil Evaluasi Ahli Materi**

Hasil penilaian dari ahli materi dalam lembar angket disampaikan bahwa media pembelajaran akuntansi komik foto ini secara keseluruhan sudah baik dan layak untuk diujicobakan. Namun sebelum digunakan ahli materi memberikan saran, sebagai berikut:

- a). Materi metode menurun ganda perhitungannya harus dikoreksi lagi karena penulisannya masih kurang tepat.
- b). Sekmen penyajian aktiva tetap dalam laporan keuangan kurang tepat seharusnya disajikan setelah semua metode dibahas.
- c). Perlu ditambahkan jurnal perolehan aktiva tetap tidak berwujud.

2.) Hasil Revisi dari Ahli Materi

- a). Koreksi Materi metode menurun ganda.

Sebelum direvisi materi metode menurun ganda dalam penulisan contoh soal dan jawaban tidak sesuai. Ahli materi menyarankan agar penulisannya dikoreksi kembali, sehingga tidak menyebabkan siswa kebingungan dalam memahami contoh soal. Penyajian materi metode menurun ganda sebelum dan sesudah direvisi dapat dilihat pada gambar 7 dan 8 di bawah ini.

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

Pada bulan Maret 2014 dibeli sebuah mesin dengan harga Rp 240.000.000,00. Mesin dioperasikan bulan April 2014, umur ekonomisnya ditaksir 6 tahun, dengan nilai residu Rp 30.000.000,00. Buatlah jurnal penyusutan atas penyusutan mesin tersebut pada tanggal 31 Desember

Contoh:

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

Tahun	Tarif Penyusutan	Beban Penyusutan Periodik	Akumulasi Penyusutan	Nilai Buku
0	-	-	-	Rp 320.000.000,00
1	40%	40% x Rp 320.000.000,00 =	Rp 128.000.000,00	Rp 192.000.000,00
2	40%	40% x Rp 192.000.000,00 =	Rp 76.800.000,00	Rp 115.200.000,00
3	40%	40% x Rp 115.200.000,00 =	Rp 46.080.000,00	Rp 69.120.000,00
4	40%	40% x Rp 69.120.000,00 =	Rp 27.648.000,00	Rp 41.472.000,00
5	40%	40% x Rp 41.472.000,00 =	Rp 16.584.000,00	Rp 24.888.000,00

Gambar 7. Materi metode menurun ganda sebelum direvisi

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

Contoh:

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

Tahun	Tarif Penyusutan	Beban Penyusutan Periodik	Akumulasi Penyusutan	Nilai Buku
0	-	-	-	Rp 320.000.000,00
1	40%	40% x Rp 320.000.000,00 =	Rp 128.000.000,00	Rp 192.000.000,00
2	40%	40% x Rp 192.000.000,00 =	Rp 76.800.000,00	Rp 115.200.000,00
3	40%	40% x Rp 115.200.000,00 =	Rp 46.080.000,00	Rp 69.120.000,00
4	40%	40% x Rp 69.120.000,00 =	Rp 27.648.000,00	Rp 41.472.000,00
5	40%	40% x Rp 41.472.000,00 =	Rp 16.584.000,00	Rp 24.888.000,00

3. Metode satuan hasil produksi (Productive Output Method)

■ Rumus penyusutan per unit produksi

$$= \frac{(\text{Harga perolehan}-\text{Nilai Residu})}{(\text{taksiran jumlah produksi selama umur ekonomis})}$$

■ Beban penyusutan setiap tahun

$$= \frac{\text{jumlah produksi sesungguhnya} \times \text{tarif penyusutan pada unit produksi}}{\text{jumlah produksi sesungguhnya selama 1 tahun}}$$

atau

$$= \frac{\text{jumlah produksi sesungguhnya selama 1 tahun}}{\text{taksiran produksi selama umur ekonomis}} \times (\text{harga perolehan nilai sisa})$$

Gambar 8. Materi metode menurun ganda setelah direvisi

b). Penempatan sekmen penyajian aktiva tetap

Awalnya sekmen penyajian aktiva tetap berada di sela-sela pembahasan metode penyusutan aktiva tetap, sehingga kurang efektif. Ahli materi menyarankan agar sekmen penyajian aktiva tetap diletakkan setelah semua metode penyusutan aktiva tetap selesai dibahas, sehingga pembaca lebih mudah memahami isi materi. Sekmen penyajian aktiva tetap sebelum dan sesudah direvisi dapat dilihat pada gambar 9 dan 10.



Gambar 9. Sekmen penyajian aktiva tetap sebelum direvisi

4. Metode satuan jam kerja

Tarif penyusutan tiap jam = $\frac{(\text{Harga perolehan}-\text{Nilai Residu})}{(\text{Taksiran jumlah jam kerja selama umur ekonomis})}$

Beban Penyusutan = jam kerja yang dicapai x tarif penyusutan per jam kerja

atau

$(\text{Jam sesungguhnya}) \times (\text{HP-NS})$

Contoh:

Dibeli sebuah mesin dengan harga Rp 230.000.000,00. Nilai residu ditaksir Rp 30.000.000,00. Taksiran jumlah jam kerja selama umur ekonomis 10.000 jam. Selama tahun 2014 mesin tersebut dipakai selama 3.600 jam.

Maka besarnya penyusutan dihitung sebagai berikut :

Tarif penyusutan tiap jam kerja = $\frac{(\text{Rp } 230.000.000,00 - \text{Rp } 30.000.000,00)}{10.000}$ = Rp 20.000,00

Beban Penyusutan = Rp 3.600 x Rp 20.000 = Rp 72.000.000,00

Jurnal penyusutan Aktiva Tetap:

Jurnal penyusutan Aset Tetap Penyusutan biasanya akan dicatat pada akhir periode yaitu masuk ke dalam transaksi penyusutan. Jurnal penyusutan untuk pembebaran biaya penyusutan Aset Tetap adalah sebagai berikut:

Tanggal	Akun	D	K
Des 31	Biaya penyusutan (jenis aktiva tetap yg disusutkan)	Rp XXX	
	-Akumulasi Penyusutan (jenis aktiva tetap yg disusutkan)		Rp XXX

19

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



20

Gambar 10. Sekmen penyajian aktiva tetap setelah direvisi

c). Penambahan jurnal perolehan aktiva tetap tidak berwujud.

Pencatatan Aktiva Tetap Tidak Berwujud (Intangible)

Untuk mengakuisisi amortisasi aktiva tidak berwujud dicatat dalam jurnal penyusutan (Misalnya Paten).

Bebas amortisasi paten	Rp XXX	Rp XXX
-Patent		

Goodwill adalah nilai lebih yang dimiliki suatu perusahaan sebagai akibat adanya nama baik, letak yang strategis, manajer yang baik, dan sebagainya.

Goodwill hanya bisa diakui atau dicatat bila pindah dari perusahaan lain, melalui pembelian perusahaan lain pada harga yang lebih tinggi dari nilai wajar aktiva netanya. Kelebihan harga diatas nilai wajar itulah yang diakui sebagai harga perolehan Goodwill.

Contoh :

PT. Astra membeli PT. Aengka dengan harga Rp 1.500.000.000,00. Nilai wajar aktiva PT. Aengka pada saat transaksi Rp 2.400.000.000,00 dan nilai seluruh utangnya Rp 1.000.000.000,00.

Maka nilai Goodwill dapat dihitung sebagai berikut :

Harga beli PT. Aengka	Rp 2.400.000.000,00	Rp 1.500.000.000,00
Nilai wajar aktiva neto	Rp 2.400.000.000,00	
Nilai seluruh utangnya	Rp 1.000.000.000,00	
Total modal PT. Aengka	Rp 1.400.000.000,00	
Nilai goodwill	Rp 1.000.000.000,00	Rp 100.000.000,00

Transaksi tersebut dicatat dalam jurnal sebagai berikut:

Macam-macam aktiva	Rp 2.400.000.000,00	Rp 1.500.000.000,00
Goodwill	Rp 1.000.000.000,00	Rp 1.000.000.000,00
Macam-macam utang	Rp 1.000.000.000,00	Rp 1.000.000.000,00
-Kas	Rp 1.000.000.000,00	Rp 1.000.000.000,00

Goodwill diamortisasi selama umur ekonominya. Misalnya diamortisasi selama 20 tahun, maka setiap tahun : Rp 100.000.000,00 : 20 = Rp 5.000.000,00

Maka jurnal penyusutannya setiap akhir periode akuntansi adalah :

Bebas amortisasi Goodwill	Rp 5.000.000,00	Rp 5.000.000,00
-Goodwill		

30

Gambar 11. Penambahan Materi Jurnal Perolehan Aktiva

Tetap Tidak Berwujud

Saran dari ahli materi tentang koreksi penulisan, tata letak sekmen dan penambahan materi jurnal perolehan aktiva tetap tidak berwujud semuanya dapat terpenuhi sesuai saran.

3.) Revisi Media Hasil Evaluasi Ahli Media

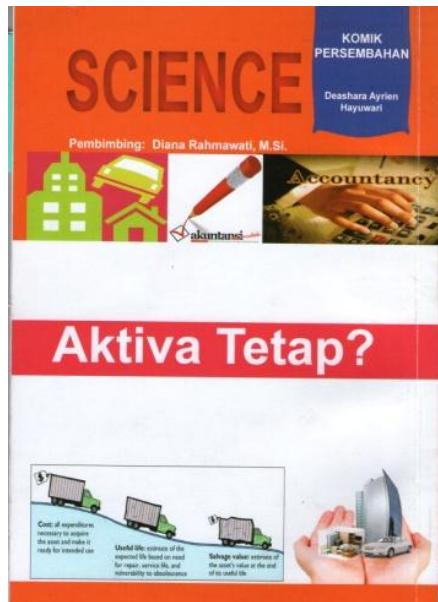
Secara keseluruhan media sudah dinyatakan layak namun sebelum digunakan perlu ada beberapa perbaikan. Perbaikan yang disarankan oleh ahli media sebagai berikut:

- a). Desain sampul dirubah agar lebih menarik
- b). Proporsi gambar/foto yang kurang tepat sehingga masih harus diperbaiki.
- c). Pemilihan balon suara untuk percakapan harus disesuaikan dengan konten.
- d). Ditambah dengan cara membaca komik.
- e). Penulisan dibuat lebih rapi.

4.) Hasil dari Revisi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a). Perubahan desain sampul

Menurut ahli media desain sampul sebelum direvisi masih terlihat seperti sampul-sampul buku pelajaran pada umumnya dan belum menampakkan sisi hiburan, sehingga kurang menarik untuk dilihat pembaca atau dalam hal ini adalah siswa. Desain sampul sebelum direvisi dapat dilihat pada gambar 12 berikut ini.



Gambar 12. Desain sampul sebelum direvisi

Saran dari ahli media tentang desain sampul agar dibuat lebih menarik dapat terpenuhi dengan penggantian warna pada *background* sampul, penambahan judul, dan penggantian gambar pada sampul. Desain sampul setelah revisi dapat dilihat pada gambar 13.



Gambar 13. Desain sampul sesudah direvisi

b). Penggunaan proporsi gambar/foto

Pada awalnya penggunaan proporsi gambar/foto dalam komik foto masih belum pas, sehingga ahli media menyarankan agar proporsi gambar/foto dalam komik foto disesuaikan agar terlihat lebih proporsional sehingga terlihat lebih bagus dan menarik. Proporsi gambar sebelum direvisi ini dapat dilihat pada gambar 14 dan proporsi gambar sesudah direvisi ini dapat dilihat pada gambar 15.



Gambar 14. Proporsi gambar sebelum direvisi

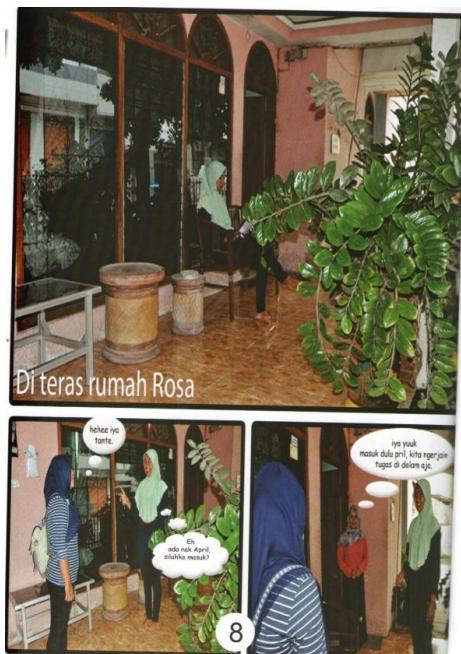


8

Gambar 15. Proporsi gambar setelah direvisi

c). Pemilihan balon suara disesuaikan dengan konten.

Pemilihan balon suara disesuaikan dengan konten sebelum direvisi dapat dilihat pada gambar 17 dan pemilihan balon suara setelah direvisi dapat dilihat pada gambar 18.

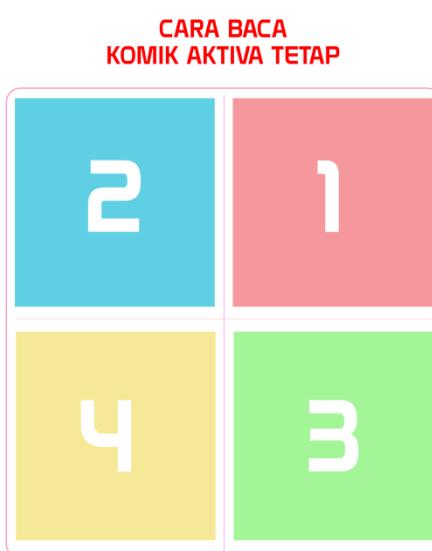


Gambar 16. Pemilihan balon suara sebelum direvisi



Gambar 17. Pemilihan balon suara setelah direvisi

d). Ditambah dengan cara membaca komik yang sesuai dengan urutan.



Gambar 18. Penambahan cara membaca komik

e). Penulisan dibuat lebih rapi

Ahli media menyarankan agar penulisan teks dalam balon suara dalam media pembelajaran komik foto dibuat lebih rapi.

5.) Hasil Penilaian dari Praktisi Pembelajaran Akuntansi

Secara keseluruhan penilaian media pembelajaran akuntansi komik foto dari praktisi pembelajaran akuntansi yang dalam hal ini adalah guru mata pelajaran akuntansi sudah bagus, materi yang disajikan sudah lengkap dan menarik untuk dibaca sebagai media pembelajaran, sedangkan penilaian media pembelajaran akuntansi komik foto menurut siswa kelas XI Ak2 SMK Negeri 1 Godean sudah baik dan menarik. Adapun saran dan masukan yang diberikan oleh guru mata pelajaran akuntansi dan siswa yaitu dalam penulisan, karena masih ada beberapa kesalahan penulisan kata. Saran tersebut belum dapat terpenuhi karena produk komik foto sudah tercetak semua.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Sebelum melakukan penerapan media pembelajaran komik foto peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen motivasi belajar akuntansi belajar siswa yang berupa angket motivasi belajar akuntansi awal dan angket motivasi belajar akhir, masing-masing angket motivasi belajar siswa terdapat 19 butir pernyataan. Uji validitas dan reliabilitas instrumen dilaksanakan di luar sampel yaitu di

kelas XI Ak 3 SMK Negeri 1 Godean pada tanggal 19 Maret 2016.

Pada tahap ini, 32 siswa mengikuti uji instrumen motivasi belajar. Uji validitas dan reliabilitas dari hasil angket motivasi belajar tersebut menggunakan program SPSS. Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas yang disajikan secara lengkap pada Lampiran 4.3, diketahui bahwa angket motivasi belajar siswa yang dikembangkan valid dan reliabel.

Media Pembelajaran Komik Foto yang telah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media diimplementasikan pada tanggal 30 Maret 2015 di kelas XI Ak 2 SMK Negeri 1 Godean. Sebelum media pembelajaran komik foto diterapkan, terlebih dahulu siswa diminta untuk mengisi angket motivasi belajar sebelum penerapan media. Penerapan media pembelajaran komik foto berlangsung selama 90 menit dan diikuti oleh 32 siswa. Pada saat implementasi berlangsung, siswa terlihat sangat antusia dengan media pembelajaran komik foto. Siswa membaca komik foto dengan seksama dan apabila ada materi yang belum jelas siswa berani untuk bertanya hingga paham dengan materi tersebut. Selain itu, selama pembelajaran dengan media komik foto berlangsung kondisi kelas lebih kondusif, karena tidak ada siswa yang mengobrol di luar materi pelajaran.

Setelah media pembelajaran diterapkan, 32 siswa kelas Ak 2 diberi angket untuk mengukur motivasi belajar siswa setelah penerapan

media komik foto. Angket motivasi belajar digunakan sebagai dasar ketercapaian tujuan pengembangan media pembelajaran komik foto.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah mengukur motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran komik foto aktiva tetap. Komik foto aktiva tetap diproduksi dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI Ak2 SMK Negeri 1 Godean. Peningkatan motivasi belajar siswa diukur menggunakan lembar angket awal yaitu angket sebelum menggunakan media komik foto dan lembar angket akhir yaitu setelah menggunakan media komik foto. Angket menggunakan skala *likert* dan berisi 12 butir pernyataan yang sudah dinilai valid dengan rincian 10 pernyataan positif dan 2 pernyataan negatif. Angket telah melalui uji empiris dengan nilai *Croanbach's Alpha* 0,714 dengan criteria reliabilitas instrument $\geq 0,60$ (Lampiran 4.3).

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

komik foto (angket motivasi belajar akhir). Berdasarkan hasil perhitungan dari angket sebelum penggunaan media komik foto dan sesudah penggunaan media komik foto diketahui bahwa rerata motivasi belajar akuntansi awal dan motivasi belajar akuntansi akhir adalah seperti pada tabel 15.

Tabel 15. Skor Motivasi Belajar Awal Dan Skor Motivasi Belajar Akhir

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

Sumber : Data Pengembangan Penelitian yang Diolah

Untuk lebih jelasnya hasil pengukuran motivasi belajar siswa dengan menggunakan *Gain score* disajikan dalam diagram batang dapat dilihat pada gambar 19.



Gambar 19. Hasil peningkatan motivasi belajar awal dan akhir

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

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

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

Peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan analisis *Gain Score* dapat dilihat pada tabel 16.

Tabel 16. Hasil Pengukuran Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan *Gain Score*

No.	Angket Motivasi Belajar Akuntansi	Jumlah Skor	Gain Score	Kategori
1.	Angket Motivasi Belajar Akuntansi Awal	1021	0,42	Sedang
2.	Angket Motivasi Belajar Akuntansi Akhir	1238		

Sumber : Data Pengembangan Penelitian yang Diolah

Berdasarkan perhitungan dan pada tabel 15, maka dapat diketahui bahwa rerata peningkatan motivasi belajar siswa berada pada kategori sedang (Lampiran 5.5).

C. Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Foto.

Prosedur pengembangan media pembelajaran akuntansi komik foto menggunakan model pengembangan ADDIE Dick and Carrey (1996) dalam Endang Mulyatiningsih (2011: 185-186). Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu:

a. *Analysis*

Produk yang sesuai dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam materi aktiva tetap adalah komik foto. Komik foto

merupakan susunan foto-foto yang memerankan suatu cerita dan memberikan hiburan kepada pembaca. Isi dari komik foto itu sendiri disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran, yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran komik foto dapat menjadi media pembelajaran yang tepat pada materi aktiva tetap karena komik foto ini menyajikan materi aktiva tetap dengan lebih menarik. dengan demikian siswa akan lebih mudah untuk memahami materi aktiva tetap dan siswa merasa lebih senang dalam belajar, sehingga motivasi belajar siswa akan meningkat.

b. *Design*

Peneliti merancang konsep yang akan dimuat dalam komik foto, kemudian mengumpulkan materi yang berkaitan dengan aktiva tetap yang sesuai dengan silabus di SMK Negeri 1 Godean dan kemudian disusun. Membuat ringkasan cerita atau *prolog* untuk menentukan jumlah tokoh serta karakternya . Ringkasan cerita tersebut kemudian digunakan untuk menyusun alur cerita atau *storyline* dan pengambilan foto atau *photo shoot*. Isi *storyline* disesuaikan dengan materi aktiva tetap yang telah disusun.

Komik foto itu sendiri memuat sampul komik, silabus, karakter tokoh dalam komik, carabaca komik, *prolog*, ringkasan materi, isi komik dan profil penyusun komik. Komik terdiri dari 33 halaman, disetiap halaman terdapat materi pelajaran aktiva tetap yang

disajikan oleh beberapa tokoh. Setiap tokoh berperan sesuai dengan karakter yang telah ditentukan. Konsep yang telah dirancang secara matang, kemudian disusun untuk dijadikan produk komik foto yang berbentuk buku.

Komik Foto ini memiliki beberapa kekurangan diantaranya adalah komik foto merupakan media pembelajaran yang bersifat pelengkap dan tidak dapat menggantikan peran unsur-unsur konvensional dalam belajar dan materi yang disajikan hanya sebatas materi aktiva tetap. Komik foto tetap dikembangkan sebagai media pembelajaran, karena komik foto bisa dijadikan alternatif media pembelajaran agar siswa tidak bosan dengan pembelajaran yang monoton serta diharapkan akan ada pengembangan media pembelajaran komik foto yang selanjutnya.

c. Development

Media pembelajaran komik foto yang telah dicetak kemudian diuji kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi dan ahli media adalah dosen dari Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta yang memiliki memiliki kompetensi pada bidangnya. Hasil penilaian oleh ahli materi, penilaian media pembelajaran komik foto memperoleh rata-rata skor sebesar 3,8 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Ahli media memperoleh rata-rata skor sebesar 3,37 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan praktisi pembelajaran

akuntansi (guru) memperoleh rata-rata skor sebesar 3,3 yang termasuk dalam kategori sangat layak dan praktisi pembelajaran (siswa) memperoleh rata-rata skor sebesar 3,15 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Kesimpulan dari penilaian media tersebut adalah bahwa media pembelajaran komik foto layak digunakan dalam proses pembelajaran, dikatakan layak karena semua aspek penilaian sudah dapat terpenuhi.

d. *Implementation*

Uji lapangan dilakukan oleh praktisi pembelajaran akuntansi yaitu guru dan siswa karena peneliti ingin mengetahui penilaian dari guru sebagai pengajar siswa sehari-hari di sekolah dan penilaian dari siswa sebagai pengguna media komik foto. Uji lapangan melibatkan 1 guru akuntansi keuangan dan 32 siswa kelas XI AK 2 SMK Negeri 1 Godean. Selain itu, guru tersebut dapat membantu peneliti untuk mengawasi dan mengarahkan jalannya pembelajaran, sehingga implementasi media pembelajaran komik foto dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

Siswa terlihat sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan Media Komik Foto. Selama pembelajaran siswa tidak ada yang mengobrol, mereka memahami materi yang tersaji dalam komik foto dengan seksama. Siswa kelas XI Ak 2 sudah mendapatkan materi aktiva tetap sebelumnya. Pembelajaran menggunakan Komik Foto ini membawa suasana baru dalam belajar yaitu dengan

menggunakan media pembelajaran, dengan demikian siswa tertarik untuk membaca materi yang disajikan dalam media pembelajaran Komik Foto. Pada materi aktia tetap yang telah siswa dapatkan, siswa hanya belajar menggunakan buku paket saja. Media pembelajaran komik foto membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bukan menjadi beban.

Ada beberapa kendala dalam implementasi media Komik Foto diantaranya adalah pengkondisian kelas sebelum implementasi dan jumlah komik foto yang terbatas. Maka untuk mengatasi masalah tersebut peneliti meminta guru mata pelajaran akuntansi untuk ikut membantu pengkondisian kelas serta membagi komik foto satu meja satu (satu komik foto untuk dua orang).

e. *Evaluate*

Tujuan utama dari pengembangan Media Pembelajaran Komik Foto adalah untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian , Media Pembelajaran Komik Foto dapat meningkatkan Motivasi Belajar dalam kategori sedang, yaitu berdasarkan perbandingan angket motivasi belajar siswa awal dan angket motivasi belajar siswa akhir yang dianalisis menggunakan *gain score* adalah 0,42 dimana angka tersebut berada pada rentang 0,3 dan 0,7 yang masuk dalam kategori sedang. Pada tahap ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran

komik foto ini efektif untuk digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Penilaian Media Pembelajaran Komik Foto

Media pembelajaran komik foto belum dapat dikatakan layak untuk digunakan apabila belum dilakukan penilaian oleh ahli media, ahli materi dan praktisi pembelajaran akuntansi. Hal ini sejalan dengan penjelasan Azhar Arsyad (2003: 175) bahwa perlu adanya penilaian sebelum media komik foto digunakan dengan kriteria penilaian dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi. Ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi (guru dan siswa) masing-masing menilai tiap aspek pada angket penilaian media dengan kategori minimal layak. Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran komik foto oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 11, penilaian oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 12, penilaian oleh praktisi pembelajaran dapat dilihat pada tabel 13 untuk guru dan tabel 14 untuk siswa. Penjelasan selengkapnya adalah sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Berdasarkan penilaian ahli materi, media pembelajaran komik foto memperoleh rata-rata skor 3,8 dan mendapatkan nilai “A”. berdasarkan hasil tersebut, berarti bahwa media pembelajaran komik foto “Sangat Layak” karena dapat

diimplementasikan dalam pembelajaran ditinjau dari segi materi dan kemanfaatan.

Kelayakan materi ditinjau dari 18 butir pernyataan yang terdiri dari 14 butir pernyataan aspek materi dan 4 butir pernyataan aspek kemanfaatan. Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa aspek materi dan aspek kemanfaatan sangat layak. Aspek materi memperoleh rata-rata 3,6 dan aspek kemanfaatan memperoleh rata-rata 4.

b. Ahli Media

Berdasarkan penilaian ahli media, media pembelajaran komik foto memperoleh rata-rata skor 3,37 dan mendapatkan nilai “A”. berdasarkan hasil tersebut, berarti bahwa media pembelajaran komik foto “Sangat Layak” karena dapat diimplementasikan dalam pembelajaran ditinjau dari segi desain sampul, tata letak isi, tipografi dan ilustrasi.

Kelayakan materi ditinjau dari 18 butir pernyataan yang terdiri dari 6 butir pernyataan aspek desain sampul, 3 butir pernyataan dari aspek tata letak isi, 4 butir pernyataan dari aspek tipografi dan 5 butir pernyataan aspek ilustrasi. Hasil penilaian menunjukkan bahwa aspek desain sampul, aspek tata letak isi, aspek tipografi dan aspek ilustrasi sangat layak. Aspek materi memperoleh rata-rata 3,3, aspek tata letak isi

memperoleh rata-rata 3,3, aspek tipografi memperoleh rata-rata 3,5 dan aspek ilustrasi memperoleh rata-rata 3,4.

c. Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru dan Siswa)

1) Guru

Berdasarkan penilaian guru, media pembelajaran komik foto memperoleh rata-rata skor 3,33 dan mendapatkan nilai “A”. berdasarkan hasil tersebut, berarti bahwa media pembelajaran komik foto “Sangat Layak” karena dapat diimplementasikan dalam pembelajaran ditinjau dari segi materi, kemanfaatan, penyajian dan bahasa.

Kelayakan materi ditinjau dari 18 butir pernyataan yang terdiri dari 5 butir pernyataan aspek materi, 4 butir pernyataan dari aspek kemanfaatan, 4 butir pernyataan dari aspek penyajian dan 5 butir pernyataan aspek bahasa. Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa aspek desain materi, aspek kemanfaatan, aspek penyajian dan aspek bahasa sangat layak. Aspek materi memperoleh rata-rata 3,2, aspek kemanfaatan memperoleh rata-rata 3,5, aspek penyajian memperoleh rata-rata 3,3 dan aspek bahasa memperoleh rata-rata 3,2.

2) Siswa

Berdasarkan penilaian siswa, media pembelajaran komik foto memperoleh rata-rata skor 3,15 dan

mendapatkan nilai “A”. berdasarkan hasil tersebut, berarti bahwa media pembelajaran komik foto “Sangat Layak” karena dapat diimplementasikan dalam pembelajaran ditinjau dari segi materi, kemanfaatan, penyajian dan bahasa.

Kelayakan materi ditinjau dari 18 butir pernyataan yang terdiri dari 5 butir pernyataan aspek materi, 4 butir pernyataan dari aspek kemanfaatan, 4 butir pernyataan dari aspek penyajian dan 5 butir pernyataan aspek bahasa. Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa aspek desain materi, aspek kemanfaatan, aspek penyajian dan aspek bahasa sangat layak. Aspek materi memperoleh rata-rata 3,2, aspek kemanfaatan memperoleh rata-rata 3,2, aspek penyajian memperoleh rata-rata 3 dan aspek bahasa memperoleh rata-rata 3,2.

3. Peningkatan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa

Guna mengetahui media pembelajaran akuntansi komik foto dapat meningkatkan motivasi belajar siswa digunakan data motivasi belajar akuntansi awal dan data motivasi belajar siswa akhir. Untuk data awal didapat sebelum penggunaan media pembelajaran akuntansi komik foto kemudian untuk data akhirnya didapat setelah menggunakan media pembelajaran komik foto. Sesuai tabulasi data pada Lampiran 5.4, diketahui jumlah skor motivasi belajar akuntansi awal sebesar

1.021 kemudian mengalami peningkatan skor sebesar 217 menjadi 1.238. Perhitungan hasil peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan *Gain Score*. Hasil perhitungan menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 0,42. Nilai 0,42 berada pada rentang 0,3 dan 0,7 berarti peningkatan motivasi belajar siswa termasuk dalam kategori peningkatan sedang. Media pembelajaran komik foto ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan kategori peningkatan sedang. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain:

- a). Media pembelajaran komik foto merupakan media pembelajaran baru bagi siswa, sehingga media ini dapat menarik minat siswa untuk belajar.
- b). Tampilan dalam media pembelajaran komik foto ini memiliki warna dan desain yang menarik bagi siswa.
- c). Penyampaian materi dalam media ini didukung dengan bahasa yang komunikatif dan gambar yang mendukung sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi.
- d). Suasana belajar saat menggunakan media komik foto menarik perhatian siswa dan tidak membosankan.

D. Kajian Media Akhir

Media akhir dari penelitian ini berupa Komik Foto dengan materi Aktiva Tetap. Komik Foto disajikan dalam tampilan yang menarik

sehingga menarik perhatian siswa untuk belajar secara mandiri. Komik foto ini memiliki kelebihan dan kekurang.

1. Kelebihan Komik Foto

- a. Komik Foto merupakan media pembelajaran yang berbentuk buku dengan pemakaian yang mudah dan tampilan yang menarik, sehingga menambah gairah siswa dalam mempelajari Akuntansi khususnya materi Aktiva Tetap.
- b. Komik Foto merupakan media pembelajaran yang mudah digunakan baik di dalam maupun di luar kelas.
- c. Komik Foto merupakan media yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Kekurangan Komik Foto

- a. Komik Foto merupakan media pembelajaran yang bersifat pelengkap dan tidak dapat menggantikan peran unsur-unsur konvensional dalam belajar.
- b. Materi yang disajikan dalam Komik Foto terbatas pada materi Aktiva Tetap.

E. Keterbatasan Pengembangan

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

1. Media pembelajaran yang dikembangkan masih sederhana, terutama dalam pengembangan ide cerita, pengambilan gambar, dan interaktifitas.

2. Media pembelajaran komik foto ini masih bersifat semu interaktif artinya media pembelajaran komik foto ini belum sepenuhnya menjadi sumber acuan siswa dalam berinteraksi, karena siswa masih memerlukan bantuan guru dalam proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran komik foto ini dikembangkan hanya untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa namun belum sampai pada mengukur hasil belajar siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran komik foto melalui lima tahap yaitu:
 - a. *Analysis*. Berdasarkan analisis, maka produk yang sesuai untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam materi aktiva tetap adalah media pembelajaran komik foto.
 - b. *Design*, pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dan materi, membuat konsep Komik Foto yang meliputi pembuatan *prolog*, pembuatan *storyline*, dan *photo shoot* kemudian dilanjutkan pada tahap pengembangan media pembelajaran komik foto aktiva tetap.
 - c. *Development*. Pada tahap ini dilakukan penilaian dan evaluasi media pembelajaran komik foto oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi (guru dan siswa) serta menganalisis hasil penilaian kemudian melakukan perbaikan/revisi produk untuk memperoleh produk akhir.
 - d. *Implementation*. Pada tahap ini siswa terlihat sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan Media Komik Foto. Selama pembelajaran siswa tidak ada yang mengobrol, mereka memahami materi yang tersaji dalam komik foto dengan seksama.

- e. *Evaluate*, merupakan tahap akhir dari prosedur pengembangan Media Komik Foto yaitu mengukur ketercapain tujuan pengembangan produk yang dilihat dari peningkatan Motivasi Belajar siswa. Hasil pengukuran Motivasi Belajar menggunakan *gain score*. Media pembelajaran Komik Foto dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas XI Ak 2 SMK Negeri 1 Godean sebesar 0,42. Peningkatan tersebut termasuk dalam kategori sedang.
2. Hasil penilaian oleh ahli materi, penilaian media pembelajaran komik foto dari aspek materi memperoleh skor sebesar 3,6 termasuk dalam kategori sangat layak, demikian juga dengan aspek kemanfaatan memperoleh skor sebesar 4 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Ahli media menilai media dari aspek desain sampul memperoleh skor sebesar 3,3 termasuk dalam kategori sangat layak, aspek tata letak isi memperoleh skor sebesar 3,3 termasuk dalam kategori sangat layak, aspek tipografi memperoleh skor sebesar 3,5 termasuk dalam kategori sangat layak dan aspek ilustrasi memperoleh skor sebesar 3,4 termasuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan praktisi pembelajaran akuntansi (guru dan siswa) menilai media dari aspek materi memperoleh skor sebesar (guru dan siswa) 3,2 termasuk dalam kategori sangat layak, aspek kemanfaatan memperoleh skor sebesar (guru) 3,5 dan (siswa) 3,2 termasuk dalam kategori sangat layak, aspek penyajian memperoleh skor sebesar (guru) 3,3 dan

(siswa) 3,0 termasuk dalam kategori sangat layak dan aspek bahasa memperoleh skor sebesar (guru dan siswa) 3,2 termasuk dalam kategori sangat layak. Kesimpulan dari penilaian media tersebut adalah media pembelajaran komik foto layak digunakan dalam pembelajaran.

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

B. Saran

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

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

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia Rahmi Hanum. 2013. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sinematografi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X MAN Yogyakarta III". *Skripsi*. Yogyakarta: UNY.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Azis Safa. (2009). *Jenis-jenis komik. Tutorial*. www.jagoancomik.com. Diakses pada tanggal 28 April 2015.
- Destridiana Bektipratiwi. (2013). "Pengembangan Media Game Lituavi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X MAN Wonosari Gunungkidul Tahun Ajaran 2013/2014. *Skripsi*. Yogyakarta: UNY.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Pers.
- Djemari Mardapi. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia Pers.
- Eka Yuniastuti. (2015). "Pengembangan komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Inovatif pada Materi Jenis dan Bentuk Badan Usaha untuk Siswa SMK Kelas X". *Skripsi*. Yogyakarta: UNY.
- Elis Mediawati. (2011). "Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa". *Skripsi*. Yogyakarta: UNY.
- Endang Mulyatiningsih. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Eva Latipah. (2012). *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pedagogia
- Eveline Siregar,dkk. (2011).*Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hake, Richard. (2012). Analyzing Change/Gain Scores. Diakses dari www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf. Diakses pada tanggal 10 Januari 2015.
- Hamzah B. Uno. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Indriana Mei Listiyani. (2012). "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa SMA Kelas XI". *Skripsi*. Yogyakarta: UNY.

- Ivers, K.S & Barons, A.E. (2002). *Multimedia Project in Education: Designing, Producing, and Assessing*. Connnecticut: Libarries Unlimited.
- Nana Sudjana & Ahmad Riva'i. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: PT Sinar Baru Algesindo.
- Oemar Hamalik. (2002). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- _____. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Rayandra Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- 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 10 Desember 2015.
- Rudi Susilana & Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: FIP UPI Bandung.
- Rusman, dkk.(2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- _____. (2012). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugihartono,dkk. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Uji Siti Barokah. (2014). "Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa Untuk Sma Kelas XI". *Skripsi*. Yogyakarta: UNY.
- Warren. (2012). *Pengantar Akuntansi*. Jakarta: Salemba Empat.
- Wina Sanjaya. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

TAHAP ANALYSIS

1.1. SILABUS MATA PELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN SMK NEGERI 1 GODEAN

Lampiran 1.1. Silabus Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan SMK Negeri 1 Godean

SILABUS
MATA PELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN

NAMA SEKOLAH : SMK Negeri 1 Godean.

MATA PELAJARAN : Kompetensi KEAHLIAN

KELAS/SEMESTER : XI/1

STANDAR KOMPETENSI : Mengelola kartu aktiva tetap

KODE : 119.KK.8

ALOKASI WAKTU : 45 Jam

KOMPETENSI DASAR	NILAI-NILAI	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						T	M	PS	
1. Mendeskripsikan pengelolaan kartu aktiva tetap	Rasa Ingin Tahu	1.1. Menyediakan peralatan yang dibutuhkan untuk pengelolaan kartu aktiva tetap <i>sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari peralatan yang</i>	• Prosedur pengelolaan aktiva tetap	• Menjelaskan prosedur pengelolaan aktiva tetap	▪ Tes Tertulis/Tes Lisan	2 (2)	2 (4)	-	▪ Buku Akuntansi Seri B dan D (Hendi Somantri) ▪ Buku Akuntansi Keuangan (Hendi)

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ T anggung Jawab 	<p><i>dibutuhkan untuk pengelolaan kartu aktiva tetap</i></p> <p>1.2. Menyediakan data transaksi aktiva tetap <i>sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa dalam menyediakan datat transaksi aktiva tetap</i></p>		<ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan pengelolaan kartu aktiva tetap 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tes Tertulis/T es Lisan 					<p>Somantri)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Praktik Akuntansi UD Sarana ▪ UD Vita Elektronika
2.	Jujur	<p>2.1. Mengidentifikasi saldo awal aktiva tetap <i>perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam mengidentifikasi saldo awal aktiva tetap</i></p> <p>2.2. Mengidentifikasi bukti penambahan aktiva tetap</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dokumen pembelian dan penghentian pemakaian aktiva tetap 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi saldo awal aktiva tetap • Mengidentifikasi bukti penambahan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tes Tertulis/te s lisan ▪ Tes Tertulis/T 	3 (4)	3 (6)	1 (4)		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Buku Akuntansi Seri B dan D (Hendi Somantri) ▪ Buku Akunatnsi Keuangan (Hendi Somantri)

	Rasa Ingin Tahu	<p><i>sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari bukti penambahan aktiva tetap</i></p> <p>2.3. Mengidentifikasi bukti penghentian pemakaian aktiva tetap <i>sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari bukti penghentian pemakaian aktiva tetap</i></p> <p>2.4. Memverifikasi bukti penambahan aktiva tetap <i>ditunjukkan dengan cara berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki</i></p> <p>2.5. Memverifikasi bukti penghentian pemakaian aktiva tetap <i>ditunjukkan dengan cara berpikir</i></p>		aktiva tetap	es Lisan			▪ Praktik Akuntansi UD Sarana ▪ UD Vita Elektronika
	Rasa ingin tahu			<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi bukti penghentian pemakaian aktiva tetap • Memverifikasi bukti penambahan aktiva tetap • Memverifikasi bukti penghentian pemakaian aktiva tetap 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tes Tulis/Tes Lisan ▪ Tes Tulis/Tes Lisan ▪ Tes Tulis/Tes Lisan 			

		<p><i>dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki</i></p>							
3. Mengidentifikasi penyusutan dan akumulasi penyusutan aktiva tetap	Kreatif	<p>3.1 Memverifikasi jumlah biaya penyusutan dan jumlah akumulasi penyusutan aktiva tetap <i>ditunjukkan dengan cara berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki</i></p> <p>3.2 Memverifikasi biaya penyusutan dan akumulasi penyusutan <i>ditunjukkan dengan cara berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dokumen penyusutan dan akumulasi penyusutan aktiva tetap • Metode penyusutan aktiva tetap 	<ul style="list-style-type: none"> • Memverifikasi jumlah biaya penyusutan dan jumlah akumulasi penyusutan aktiva tetap • Menjelaskan metode penyusutan aktiva tetap • Mengidentifikasi penyusutan dan akumulasi penyusutan aktiva tetap 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tes Tertulis/tes lisan ▪ Tes Tertulis/Tes Lisan 	3 (4)	3 (6)	1 (4)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Buku Akuntansi Seri B dan D (Hendi Somantri) ▪ Buku Akuntansi Keuangan (Hendi Somantri) ▪ Praktik Akuntansi UD Sarana ▪ UD Vita Elektronika

4. Membukukan mutasi aktiva tetap ke kartu aktiva tetap	Jujur	1.1. Membukukan jumlah penambahan dan penghentian aktiva tetap untuk setiap transaksi <i>dengan perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Dokumen pembelian dan penghentian pemakaian aktiva tetap • Prosedur pembelian dan penghentian pemakaian aktiva tetap 	<ul style="list-style-type: none"> • Membukukan mutasi aktiva tetap ke kartu aktiva tetap • Mengenali dokumen pembelian dan penghentian pemakaian aktiva tetap • Menguraikan prosedur pembelian dan penghentian pemakaian aktiva tetap • Mencatat penambahan dan pengurangan aktiva tetap 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tes Tertulis/tes lisan ▪ Unjuk kerja 	3 (4)	3 (6)	1 (4)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Buku Akuntansi Seri B dan D (Hendi Somantri) ▪ Buku Akuntansi Keuangan (Hendi Somantri) ▪ Formulir jurnal ▪ Format laporan aktiva tetap
	Disiplin	1.2. Menyajikan daftar aktiva tetap sesuai dengan ketentuan SOP tindakan <i>yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan</i>							

5. Membukukan mutasi penyusutan dan akumulasi penyusutan aktiva tetap	Jujur	<p>5.1 Membukukan jumlah penambahan dan pengurangan penyusutan dan akumulasi penyusutan aktiva tetap, <i>perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Dokumen penyusutan dan akumulasi penyusutan aktiva tetap 	<ul style="list-style-type: none"> Membukukan penyusutan dan akumulasi penyusutan ke kartu aktiva tetap Mengenali dokumen penyusutan dan akumulasi penyusutan aktiva tetap 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Tertulis/tes lisan 	2 (2)	3) (7)	1 (4)	<ul style="list-style-type: none"> Buku Akuntansi Seri B dan D (Hendi Somantri) Buku Akuntansi Keuangan (Hendi Somantri) Praktik Akuntansi UD Sarana UD Vita Elektronika
	Disiplin	<p>5.2 Menyajikan saldo penyusutan dan akumulasi penyusutan aktiva tetap sesuai dengan SOP, <i>tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Prosedur penyusutan dan akumulasi penyusutan aktiva tetap 	<ul style="list-style-type: none"> Menguraikan prosedur penyusutan dan akumulasi penyusutan aktiva tetap Membukukan penyusutan dan akumulasi penyusutan ke kartu aktiva tetap 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Tertulis/tes lisan 				

LAMPIRAN 2

TAHAP DESIGN

- 2.1. MATERI PEMBELAJARAN
- 2.2. RINGKASAN CERITA/PROLOG
- 2.3. *STORYLINE*

Lampran 2.1. Materi Pembelajaran

MATERI PEMBELAJARAN AKTIVA TETAP

3. Pengertian Aktiva tetap

Aktiva tetap adalah aktiva (kekayaan) yang dimiliki oleh perusahaan, yang sifatnya permanen dan digunakan dalam kegiatan normal perusahaan untuk jangka panjang serta mempunyai nilai yang cukup material. Berikut ini adalah karakteristik aktiva tetap:

- d. Digunakan dalam kegiatan normal perusahaan (dimiliki untuk digunakan tidak untuk diperjual belikan).
- e. Manfaatnya lebih dari satu tahun.
- f. Mempunyai nilai yang cukup material, artinya nilai/harga aktiva tersebut tinggi. Misalnya, tanah, bangunan, kendaraan perusahaan, dan mesin-mesin perusahaan.

Berdasarkan sifatnya, aktiva tetap dibagi menjadi dua, yaitu:

- a. Aktiva tetap berwujud (*tangible fixed assets*)
- b. Aktiva tetap tidak berwujud (*intangible fixed assets*)

2. Prinsip-prinsip sistem pengawasan aktiva tetap

Prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam pengelolaan aktiva tetap, dalam hubungan dengan kepentingan pengawasan adalah sebagai berikut:

- a. Anggaran baik untuk pembelian maupun untuk pemeliharaan aktiva tetap.
- b. Ketentuan secara tertulis yang mengatur kapitalisasi pengeluaran yang berhubungan dengan aktiva tetap.
- c. Pencatatan dan pengarsipan dokumen aktiva tetap dalam kartu induk dan kartu eksplorasi. Kartu induk memuat informasi mengenai tiap aktiva tetap yang dimiliki perusahaan seperti nomeor dan jenis aktiva tetap, tahun pembuatan, tanggal pembelian, prosentase penyusutan, dan tempat dioperasikan. Sedangkan kartu eksplorasi memuat informasi tentang beban-beban eksplorasi, seperti beban pemeliharaan, reparasi, penyusutan, dan pajak.
- d. Penetapan nilai residu (nilai sisa) yang relative tepat.
- e. Prosedur pemeliharaan aktiva tetap dan pengawasannya.
- f. Ada kebijakan untuk menjual aktiva tetap yang secara ekonomis tidak menguntungkan.
- g. Pemeriksaan fisik yang dilakukan secara periodic.
- h. Jaminan asuransi atas kerugian akibat kebakaran dan hal lainnya.

3. Penilaian Aktiva Tetap

Aktiva tetap lazimnya dinilai dari harga perolehannya. Harga perolehan aktiva tetap adalah jumlah uang yang dikeluarkan, atau hutang yang timbul untuk

memperoleh aktiva tetap, sampai aktiva tetap yang bersangkutan siap dioperasikan. Harga perolehan aktiva tetap ditentukan sebagai berikut.

- a. Aktiva tetap yang diperoleh dalam bentuk siap pakai.
Harga perolehan ditetapkan berdasarkan harga beli, ditambah dengan biaya-biaya yang terjadi sehubungan dengan usaha penempatan aktiva tetap yang bersangkutan pada tempat dan kondisi yang siap untuk dipergunakan, seperti Pajak Pertambahan Nilai (PPN), biaya pengangkutan, bea masuk, biaya pemasangan, biaya percobaan, dan lain sebagainya.
- b. Aktiva tetap yang dibangun sendiri.
Harga perolehannya ditetapkan berdasarkan biaya-biaya yang terjadi sehubungan dengan pembangunan aktiva tetap yang bersangkutan, sampai siap dipergunakan.
- c. Aktiva tetap yang diperoleh melalui pertukaran dengan aktiva non kas.
Harga perolehannya ditetapkan berdasarkan harga pasar aktiva yang diterima (yang wajar).
- d. Aktiva tetap yang diperoleh dari sumbangan.
Harga perolehannya ditetapkan berdasarkan harga pasar aktiva yang diterima atau harga taksiran wajar.
- e. Aktiva tetap yang diperoleh secara gabungan.
Harga perolehan masing-masing aktiva ditetapkan berdasarkan alokasi harga perolehan gabungan dengan perbandingan yang wajar.

4. Pencatatan Transaksi Perolehan Aktiva Tetap

Yang termasuk harga perolehan aktiva tetap antara lain:

Harga beli aktiva yang bersangkutan, ditambah biaya angkut, biaya pemasangan, biaya asuransi waktu pengangkutan, biaya percobaan, biaya komisi, biaya balik nama dan lain-lain. Aktiva tetap itu sendiri dapat diperoleh dengan berbagai cara, antara lain: membeli tunai, membeli secara kredit, pertukaran, membuat sendiri, dan diterima sebagai hadiah.

5. Pencatatan Transaksi Pengeluaran Aktiva Tetap

Pengeluaran biaya yang berhubungan dengan pemilikan atau penggunaan Aktiva tetap dapat dicatat dengan dua cara yaitu:

a. Pengeluaran Modal (*Capital Expenditure*)

Dalam cara ini semua biaya yang dikeluarkan harus dicatat sebagai penambahan aktiva tetap yang bersangkutan dan dilakukan jika pengeluaran biaya tersebut relative besar dan memenuhi criteria berikut:

- Memperpanjang umur ekonomis aktiva yang bersangkutan.

- Menambah nilai aktiva tetapi tidak memperpanjang umur ekonomis.
- Meningkatkan kapasitas produksi.
- Meningkatkan mutu jasa yang diberikan oleh aktiva tetap yang bersangkutan.

Contoh:

Dikeluarkan biaya perbaikan gedung Rp 150.000.000,00.

Buatlah jurnalnya, jika perbaikan tersebut :

- i. Memperpanjang umur ekonomis.
- ii. Hanya menambah nilai aktiva, tetapi tidak memperpanjang nilai ekonomis.

Jawab :

- 1) Jika memperpanjang umur ekonomis, berarti akumulasi penyusutan yang sudah dicatat terlalu besar, maka biaya perbaikan tersebut dicatat sebagai pengurangan akumulasi penyusutan yang sudah terjadi, dengan jurnal :

Akumulasi Penyusutan gedung	Rp 150.000.000,00	Rp 150.000.000,00
-Kas		

- 2) Jika biaya perbaikan hanya menambah nilai aktiva, tetapi tidak memperpanjang nilai ekonomis, maka biaya tersebut dicatat disisi debit aktiva tetap yang bersangkutan, sebagai penambah nilai aktiva tetap, dengan jurnal :

Gedung	Rp 150.000.000,00	Rp 150.000.000,00
-Kas		

b. Pengeluaran Pendapatan(*Revenue Expenditures*)

Hal ini dilakukan jika biaya yang dikeluarkan hanya memberikan manfaat dalam jumlah yang relatif kecil (misalnya satu periode).

Contoh:

Dikeluarkan biaya pengelatan gedung Rp 2.000.000,-

Jurnal:

Biaya Pemeliharaan gedung	Rp 2.000.000,-	Rp 2.000.000,-
-Kas		

6. Penyusutan Aktiva Tetap

a. Metode garis lurus (*Straight Line Method*)

Rumus: $Beban\ Penyusutan = \frac{HP-NS}{UE}$

HP= Harga Perolehan

NS= Nilai Sisa/residu

UE = Umur Ekonomis

Contoh:

Harga sebuah kendaraan Rp 320.000.000,00

Umur ekonomis kendaraan ditaksir 5 tahun, dan nilai sisa ditaksir Rp 80.000.000,00.

Hitunglah :

- Beban penyusutan setiap tahun.
- Tarif penyusutan setiap tahun.

Jawab :

- Beban penyusutan setiap tahun, yaitu : $\frac{Rp\ 320.000.000,00 - Rp\ 80.000.000,00}{5} = Rp\ 48.000.000,00$
- Tarif penyusutan tiap tahun, yaitu : $\frac{Rp\ 48.000.000,00}{Rp\ 320.000.000,00 - Rp\ 80.000.000,00} \times 100\% = 20\%$

b. Metode beban menurun terdiri dari dua cara, yaitu:

- Metode jumlah angka tahun (*Sum Of The Years Digits Method*)

Contoh:

Harga perolehan sebuah kendaraan Rp 320.000.000,00. Umur ekonomis kendaraan ditaksir 5 tahun, dan nilai sisa ditaksir Rp 80.000.000,00.

Maka penyusutan periodik dengan menggunakan jumlah angka tahun adalah sebagai berikut :

Angka th	Tarif Penyusutan	Harga Perolehan	Beban Penyusutan Periodik	Akumulasi Penyusutan	Nilai Buku
1.	$\frac{5}{15}$	Rp 320.000.000,00	Rp 80.000.000,00	Rp 80.000.000,00	Rp 240.000.000,00
2.	$\frac{4}{15}$	Rp 320.000.000,00	Rp 64.000.000,00	Rp 144.000.000,00	Rp 176.000.000,00
3.	$\frac{3}{15}$	Rp 320.000.000,00	Rp 48.000.000,00	Rp 192.000.000,00	Rp 128.000.000,00
4.	$\frac{2}{15}$	Rp 320.000.000,00	Rp 32.000.000,00	Rp 224.000.000,00	Rp 96.000.000,00
5.	$\frac{1}{15}$	Rp 320.000.000,00	Rp 16.000.000,00	Rp 240.000.000,00	Rp 80.000.000,00

Penjelasan :**a. Tarif penyusutan :**

➊ Pembilang menggunakan angka tahun dimulai tahun yang terakhir/terbesar, ke tahun terkecil.

➋ Penyebut adalah jumlah angka-angka tahun $(1+2+3+4+5) = 15$
Jumlah angka tahun juga dapat dihitung dengan rumus:

$$n = \frac{(1 + n)}{2}$$

$$n = \frac{(1 + 5)}{2}$$

n = Umur Ekonomis

b. Beban Penyusutan :

Tarif penyusutan x (Harga Perolehan – Nilai Sisa)

c. Harga Perolehan – Nilai Sisa = Rp 320.000.000,00 – Rp 80.000.000,00
= Rp 240.000.000,00

d. Beban Penyusutan :

$$\text{Tahun I} = \frac{5}{15} \times \text{Rp } 240.000.000,00 = \text{Rp } 80.000.000,00$$

$$\text{Tahun II} = \frac{4}{15} \times \text{Rp } 240.000.000,00 = \text{Rp } 64.000.000,00$$

Contoh:

Pada bulan Maret 2014 dibeli sebuah mesin dengan harga Rp 240.000.000,00.

Mulai dioperasikan bulan April 2014, umur ekonomisnya ditaksir 6 tahun, dengan nilai residu Rp 30.000.000,00.

Buatlah jurnal penyesuaian atas penyesuaian mesin tersebut pada tanggal 31 Desember 2014 dan 2015!

Jawab :

Penyusutan tahun I = $\frac{6}{21} (\text{Rp } 240.000.000,00 - \text{Rp } 30.000.000,00)$
 $= \text{Rp } 60.000.000,00$

$$\text{Penyusutan tahun 2014} = \frac{6}{12} \times \text{Rp } 60.000.000,00 = \text{Rp } 30.000.000,00$$

Penyusutan tahun II = $\frac{5}{21} (\text{Rp } 240.000.000,00 - \text{Rp } 30.000.000,00)$
 $= \text{Rp } 50.000.000,00$

$$\text{Penyusutan tahun 2015} = \text{Rp } 55.000.000,00$$

$$\text{Bulan Januari – Juni} = \frac{1}{2} \times \text{Rp } 60.000.000,00 = \text{Rp } 30.000.000,00$$

$$\text{Bulan Juli – Desember} = \frac{1}{2} \times \text{Rp } 50.000.000,00 = \text{Rp } 25.000.000,00$$

Jurnal Penyesuaian

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
2014	31	Beban Penyusutan -Akumulasi Penyusutan Mesin	Rp 30.000.000,00	Rp 30.000.000,00
2015	31	Beban Penyusutan -Akumulasi Penyusutan Mesin	Rp 55.000.000,00	Rp 55.000.000,00

ii. **Metode tarif tetap atas nilai buku atau metode menurun ganda (Double Declining Balance Method)**

Contoh:

Harga perolehan kendaraan Rp 320.000.000,00, dengan umur ekonomis 5 tahun. Tarif penyusutan menggunakan metode garis lurus 20% pertahun dari jumlah yang disusutkan.

Tarif penyusutan dengan metode ini $2 \times 20\% = 40\%$ dari nilai buku awal periode.

Maka penyusutan periodik dengan menggunakan metode tarif tetap atas nilai buku adalah sebagai berikut :

th	Tarif Penyusutan	Beban Penyusutan Periodik	Akumulasi Penyusutan	Nilai Buku
0	-	-	-	Rp 320.000.000,00
1	40%	$40\% \times \text{Rp } 320.000.000,00 =$	Rp 128.000.000,00	Rp 192.000.000,00
2	40%	$40\% \times \text{Rp } 192.000.000,00 =$	Rp 204.800.000,00	Rp 115.200.000,00
3	40%	$40\% \times \text{Rp } 115.200.000,00 =$	Rp 250.880.000,00	Rp 69.120.000,00
4	40%	$40\% \times \text{Rp } 69.120.000,00 =$	Rp 278.528.000,00	Rp 41.472.000,00
5	40%	$40\% \times \text{Rp } 41.472.000,00 =$	Rp 295.116.800,00	Rp 24.883.200,00

c. **Metode satuan hasil produksi (Productive Output Method)**



Rumus penyusutan per unit produksi

$$= \frac{\text{Harga perolehan} - \text{Nilai Residu}}{\text{taksiran jumlah produksi selama umur ekonomis}}$$



Beban penyusutan setiap tahun

$$= \text{jumlah produksi sesungguhnya} \times \text{tarif penyusutan pada unit produksi}$$

atau

$$= \frac{\text{jumlah produksi sesungguhnya selama 1 tahun}}{\text{taksiran produksi selama umur ekonomis}} \times (\text{harga perolehan nilai sisa})$$

Contoh:

Pada tahun 2014 dibeli sebuah mesin dengan harga Rp 230.000.000,00. Nilai residu ditaksir Rp 30.000.000,00. Taksiran produksi selama umur ekonomis 400.000 unit produksi. Selama tahun 2014 dihasilkan 60.000 unit dan tahun 2015 sebanyak 80.000 unit.

Hitunglah besar penyusutan tahun 2014 dan 2015!

Jawab :

Tarif per unit $= \frac{\text{Rp } 230.000.000,00 - \text{Rp } 30.000.000,00}{400.000} = \text{Rp } 500,00$

Beban Penyusutan :

Tahun 2014 = $60.000 \times \text{Rp } 500,00 = \text{Rp } 30.000.000,00$

Tahun 2015 = $80.000 \times \text{Rp } 500,00 = \text{Rp } 40.000.000,00$

d. Metode satuan jam kerja

$$\text{Tarif penyusutan tiap jam kerja} = \frac{\text{Harga perolehan} - \text{Nilai Residu}}{\text{taksiran jumlah jam kerja selama umur ekonomis}}$$

Beban Penyusutan =

jam kerja yang dicapai x tarif penyusutan per jam kerja

atau

$$\frac{\text{Jam sesungguhnya}}{\text{taksiran jam kerja}} \times (\text{HP} - \text{NS})$$

Contoh:

Dibeli sebuah mesin dengan harga Rp 230.000.000,00. Nilai residu ditaksir Rp 30.000.000,00. Taksiran jam kerja selama umur ekonomis 10.000 jam. Selama tahun 2014 mesin tersebut dipakai selama 3.600 jam.

Maka besarnya penyusutan dihitung sebagai berikut :

$$\text{Tarif penyusutan tiap jam kerja} = \frac{\text{Rp } 230.000.000,00 - \text{Rp } 30.000.000,00}{10.000} = \text{Rp } 20.000,00$$

$$\text{Beban Penyusutan} = \text{Rp } 3.600 \times \text{Rp } 20.000 = \text{Rp } 72.000.000,00$$

• **Jurnal penyusutan Aktiva Tetap:**

Jurnal penyusutan Aset Tetap Penyusutan biasanya akan dicatat pada akhir periode yaitu masuk ke dalam transaksi penyesuaian. Jurnal penyesuaian untuk pembebanan biaya penyusutan Aset Tetap adalah sebagai berikut:

Tanggal	Akun	D	K
Des 31	Biaya penyusutan -Akumulasi Penyusutan (jenis aktiva tetap yg disusutkan)	Rp XXX	Rp XXX

• **Penyajian Aset Tetap dalam laporan keuangan**

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

7. Pencatatan Transaksi penghentian Aktiva Tetap

Penghentian aktiva tetap adalah memberhentikan aktiva tetap dari pemakaiannya sehingga tidak digunakan lagi dalam aktivitas usaha perusahaan. Penghentian aktiva tetap dilakukan misalnya karena dijual, kerusakan, ditukar dengan aktiva lain, dan arena habis masa penggunaannya.

a. Dokumen transaksi penghentian aktiva tetap

- Bukti penerimaan kas
- Surat order pengeluaran aktiva tetap
- Bukti memorial
- Bukti pengeluaran kas

b. Dibuang atau disingkirkan

- Jika sudah habis umur ekonomisnya

Akumulasi Penyusutan mesin ABC -Mesin ABC	Rp xxx	Rp xxx
--	--------	--------

- Jika belum habis umur ekonomisnya

Akumulasi Penyusutan mesin ABC Rugi karena pembuangan -Mesin ABC	Rp xxx	Rp xxx
		Rp xxx

c. Dijual

- Jika timbul laba

Kas Akumulasi Penyusutan mesin ABC -Laba penjualan aktiva tetap (mesin ABC) -Mesin ABC	Rp xxx Rp xxx	Rp xxx Rp xxx
--	------------------	------------------

- Jika rugi

Kas Akumulasi Penyusutan mesin ABC Rugi penjualan aktiva tetap (mesin ABC) -Mesin ABC	Rp xxx Rp xxx Rp xxx	Rp xxx
---	----------------------------	--------

d. Tukar tambah

Dalam pertukaran memungkinkan timbulnya laba atau rugi atas pertukaran.

- i. Apabila aktiva tetap ditukar dengan aktiva tetap lain yang sejenis, maka laba atas pertukaran tidak diakui, sedangkan jika rugi atas pertukaran tersebut harus diakui (prinsip konservatisme).
- ii. Apabila aktiva tetap ditukarkan dengan aktiva lain yang tidak sejenis maka laba atau rugi atas pertukaran diakui.

Contoh Soal 1 (Pertukaran aktiva sejenis)

Sebuah mesin dibeli pada bulan januari 2007 seharga Rp 420.000.000,00 sampai dengan 31 Desember 2014 telah disusutkan Rp 320.00.000,00. Dan pada tanggal 8 Januari 2015 ditukar dengan mesin baru yang sejenis, dengan harga Rp 600.000.000,00.

Ditanyakan :

- Hitunglah Rugi/Laba atas pertukaran, jika dalam pertukaran tersebut :
 - Menambah uang tunai Rp 550.000.000,00
 - Menambah uang tunai Rp 470.000.000,00
- Buatlah jurnalnya!

Jawab :

- Menghitung Rugi/Laba atas pertukaran :

Harga beli mesin baru		Rp 600.00.000,00
Harga mesin lama	Rp 420.000.000,00	
Penyusutan	(Rp 320.000.000,00)	
Nilai buku mesin lama		(Rp 100.000.000,00)
Selisih nilai buku		Rp 500.000.000,00
1) Tambahan uang tunai		(Rp 550.000.000,00)
Rugi pertukaran mesin		Rp 50.000.000,00
2) Selisih nilai buku		Rp 500.000.000,00
Tambah uang tunai		(Rp 470.000.000,00)
Laba pertukaran mesin		Rp 30.000.000,00

Jurnal :

- Menambah uang tunai Rp 550.000.000,00

Mesin (baru)	Rp 600.000.000,00	
Akumulasi penyusutan mesin	Rp 320.000.000,00	
Rugi pertukaran mesin	Rp 50.000.000,00	
-Mesin (lama)		Rp 420.000.000,00
-Kas		Rp 550.000.000,00

- Menambah uang tunai Rp 470.000.000,00 (timbul laba tidak diakui)

Mesin (baru)	Rp 570.000.000,00	
Akumulasi penyusutan mesin	Rp 320.000.000,00	
-Mesin (lama)		Rp 420.000.000,00
-Kas		Rp 470.000.000,00

Catatan :

Laba tidak diakui, maka nilai aktiva baru dicatat sebesar nilai pengorbanannya

(harga beli – laba yang tidak diakui)

$$= \text{Rp } 600.000.000,00 - \text{Rp } 30.000.000,00 = \text{Rp } 570.000.000,00$$

Atau

Sama dengan nilai buku aktiva lama + tambahan uang tunai

$$= \text{Rp } 100.000.000,00 + \text{Rp } 470.000.000,00 = \text{Rp } 570.000.000,00$$

Dalam hal ini penyusutan atas mesin baru dihitung dari harga perolehannya, yaitu
Rp 570.000.000,00

Contoh Soal 2 (pertukaran aktiva tidak sejenis)

Sebuah truk dengan harga perolehan Rp 200.000.000.000,00 telah disusutkan

Rp 140.000.000,00 pada tanggal 5 Juni 2015 ditukar dengan sebuah Bus, dengan harga Rp 300.000.000,00.

Buatlah jurnalnya, jika dalam pertukaran tersebut :

- 1) Menambah uang tunai Rp 260.000.000,00
- 2) Menambah uang tunai Rp 230.000.000,00

Jawab :

- 1) Menambah uang tunai Rp 260.000.000,00

Bus	Rp 300.000.000,00	
Akumulasi penyusutan truk	Rp 140.000.000,00	
Rugi pertukaran kendaraan	Rp 20.000.000,00	
-Truk		Rp 200.000.000,00
-Kas		Rp 260.000.000,00

- 2) Menambah uang tunai Rp 230.000.000,00

Bus	Rp 300.000.000,00	
Akumulasi penyusutan truk	Rp 140.000.000,00	
-Laba pertukaran kendaraan		Rp 10.000.000,00
-Truk		Rp 200.000.000,00
-Kas		Rp 230.000.000,00

8. Aktiva Tetap tidak Berwujud

Aktiva tetap tidak berwujud adalah aktiva yang umurnya panjang dan memberikan manfaat bagi operasi perusahaan, tetapi tidak mempunyai bentuk fisik yang mencerminkan hak-hak istimewa atau memberikan posisi yang menguntungkan perusahaan dalam memperoleh pendapatan. Yang termasuk aktiva tetap tidak berwujud antara lain adalah:

- a. Hak paten, yaitu hak tunggal yang diberikan oleh pemerintah melalui direktorat paten kepada perorangan atau badan usaha untuk memanfaatkan suatu penemuan tertentu seperti biaya penelitian, biaya percobaan, biaya pengembangan, biaya pendaftaran, dan lain-lain.

- b. Hak cipta adalah hak tunggal yang diberikan kepada orang **atau** badan usaha untuk memperbanyak dan menjual barang-barang hasil karya seni atau karya intelektual.
- c. Merek Dagang/*Trade Mark* adalah hak tunggal yang diberikan kepada perorangan atau badan usaha untuk menggunakan cap, nama, atau lambing usaha.
- d. *Franchise* adalah hak tunggal yang diperoleh suatu perusahaan dari perusahaan lain untuk mengkomersialkan produk, proses, teknik atau resep tertentu seperti pizza, McD dll.

Lampiran 2.2. Ringkasan/prolog

PROLOG

Komik ini dimulai dari persahabatan dua orang yang sekarang masih duduk di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) kelas XI Akuntansi. Persahabatan mereka sudah terjalin sejak SMP, pada suatu hari mereka mengikuti les bersama. April datang ke rumah Oca untuk les dengan tentor kak Ninda. Sebelum les dimulai mereka bergurau dengan Kak Bimo yang juga kakak Oca...

KARAKTER TOKOH

TOKOH	KARAKTER
Putri Ayu Dyah Vitaloka	sebagai Oca anak yang periang, rajin, dan pintar
Lita Aprilia Sutopo	sebagai April pribadi yang pintar, periang, dan ramah
Anindita Laksmi Suhita	sebagai Kak Ninda guru les yang pembawaannya asik
Akhmad Badarudin Arofani	sebagai Kak Bimo pintar, suka bercanda, dan sayang terhadap adiknya
Deashara Ayrien Hayuwari Syahril Siddiq	sebagai Ibu Ayu yang ramah dan pengertian sebagai Pak Adi ayah yang ramah

Lampiran 2.3. *Storyline***STORYLINE**

Ringkasan Materi	<ul style="list-style-type: none"> • Aktiva tetap adalah aktiva (kekayaan) yang dimiliki oleh perusahaan, yang sifatnya permanen dan digunakan dalam kegiatan normal perusahaan untuk jangka panjang serta mempunyai nilai yang cukup material. a. Karakteristik aktiva tetap: digunakan dalam kegiatan normal perusahaan, manfaatnya lebih dari satu tahun, mempunyai nilai yang cukup material, b. Aktiva tetap lazimnya dinilai dari harga perolehannya. Harga perolehan aktiva tetap adalah jumlah uang yang dikeluarkan, atau hutang yang timbul untuk memperoleh aktiva tetap, sampai aktiva tetap yang bersangkutan siap dioperasikan. Harga perolehan masing-masing aktiva ditetapkan berdasarkan alokasi harga perolehan gabungan dengan perbandingan yang wajar. c. Yang termasuk harga perolehan aktiva tetap antara lain: Harga beli aktiva yang bersangkutan, ditambah biaya angkut, biaya pemasangan, biaya asuransi waktu pengangkutan, biaya percobaan, biaya komisi, biaya balik nama dan lain-lain. Aktiva tetap itu sendiri dapat diperoleh dengan berbagai cara, antara lain: membeli tunai, membeli secara kredit, pertukaran, membuat sendiri, dan diterima sebagai hadiah. d. Pengeluaran biaya yang berhubungan dengan pemilikan atau penggunaan Aktiva tetap dapat dicatat dengan dua cara yaitu: Pengeluaran Modal (<i>Capital Expenditures</i>) dan Pengeluaran Pendapatan (<i>Revenue Expenditures</i>) e. penyusutan Aktiva Tetap Penyusutan Aktiva Tetap (depresiasi) adalah pengalokasian harga perolehan Aktiva Tetap sebagai beban periode akuntansi dalam masa manfaat Aktiva Tetap tersebut. Kerugian akibat turunnya nilai aktiva tetap lazimnya dicatat pada akhir periode akuntansi dengan mendebet akun Beban Penyusutan dan kredit akun Akumulasi penyusutan. f. Aset Tetap dapat disajikan pada nilai buku (harga perolehan-akumulasi penyusutan), atau dengan kata lain dapat disajikan pada nilai bersihnya. g. Penghentian aktiva tetap adalah memberhentikan aktiva tetap dari pemakaiannya sehingga tidak digunakan lagi dalam aktivitas usaha perusahaan. Penghentian aktiva tetap dilakukan misalnya karena dijual, kerusakan, ditukar dengan aktiva lain, dana arena habis masa penggunaannya. h. Aktiva tetap tidak berwujud adalah aktiva yang umurnya panjang dan memberikan manfaat bagi operasi perusahaan, tetapi tidak mempunyai bentuk fisik yang mencerminkan hak-hak istimewa atau memberikan posisi yang menguntungkan perusahaan dalam memperoleh pendapatan. 	
Halaman 1	1. Bu Ayu 2. April 3. Oca	: Diteras rumah Rosa : Eh ada nak April, silahkan masuk? : hehee iya tante. : iya yuuk masuk dulu pril, kita ngerjain tugas di dalam aja.
Halaman 2	4. April 5. Oca	: oo.. iya Ca kamu masih ingat gak aktiva tetap itu apa? : Masih dong... Aktiva tetap itu kekayaan yang dimiliki perusahaan, sifatnya permanen dan digunakan dalam

	6. April 7. Oca 8. April 9. Oca	:	kegiatan normal perusahaan dalam jangka yang panjang kan? widiiah bagus juga yaa ingatanmu ca.. hahaha hmmb... jadi critanya ngetes aku nih? engg.. enggak sih Ca aku beneran lupa, hehe... berarti yang termasuk aktiva tetap itu tanah, bangunan, kendaraan, mesin perusahaan itu ya? yaap benerr banget
Halaman 3	10. Bu Ayu 11. April 12. Oca	:	Bu Ayu datang dengan membawa dua gelas minuman. silahkan diminum nak April iya tante, terimakasih. yuuk dilanjutin belajarnya, sekalian ak bacain soal yang kemaren biar lebih cepet! 1. Sebutkan karakteristik aktiva tetap! 2. Prinsip-prinsip pengelolaan aktiva tetap 3. Apa yang dimaksud dengan harga perolehan aktiva tetap dan bagaimana cara menentukan harga perolehan aktiva tetap?
Halaman 4	13. Oca 14. April 15. Kak Bimo 16. April 17. Kak Bimo 18. April 19. Kak Bimo 20. April 21. Kak Bimo 22. April	:	ininih ca ada di buku beberapa karakter aktiva tetap (menunjukkan buku) yaitu: digunakan dalam kegiatan normal perusahaan (dimiliki untuk digunakan tidak untuk diperjual belikan), manfaatnya lebih dari satu tahun, dan mempunyai nilai yang cukup material, artinya nilai/harga aktiva tersebut tinggi. Misalnya, tanah, bangunan, kendaraan perusahaan, dan mesin-mesin perusahaan. eh kak bimo... Hallo pril, lg belajar bareng, apa rumpi bareng nih? Hehehe ah kakak bisa aja deh, belajar dong kak, belajar sambil rumpi maksudnya.. Ngomong-ngomong uda sampai materi apa dek di sekolah? aktiva tetap kak. (sahut april) bisa samaan gitu ya sama materi kakak di kampus.. hehe oo iya kak, prinsip-prinsip pengelolaan aktiva tetap itu apa aja sih? coba dicari dulu di bukunya, kalo gak ada baru tanya, jangan males! dibuku gak ada kak, uda aku cari nih.
Halaman 5	23. Kak Bimo 24. Oca 25. Kak Bimo 26. Oca	:	yaa uda deh, dengerin yaa nanti kalian simpulkan sendiri. siaap bosskuh... hahaha bercanda mulu deh. jadi apa ni kak prinsip-prinsip aktiva tetap dalam hubungan dengan kepentingan pengawasan tu?
Halaman 6	27. Kak Bimo	:	• Anggaran baik untuk pembelian maupun untuk

	28. April 29. Oca 30. Kak Bimo 31. April	: : : :	<p>pemeliharaan aktiva tetap.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anggaran baik untuk pembelian maupun untuk pemeliharaan aktiva tetap. • Ketentuan secara tertulis yang mengatur kapitalisasi pengeluaran yang berhubungan dengan aktiva tetap. • Pencatatan dan pengarsipan dokumen aktiva tetap dalam kartu induk dan kartu eksplorasi. <p>sebentar kak kartu induk dan kartu eksplorasi itu isinya apa sih kak?</p> <p>Kartu induk itu berisi informasi mengenai tiap aktiva tetap yang dimiliki perusahaan seperti nomor dan jenis aktiva tetap, tahun pembuatan, tanggal pembelian, prosentase penyusutan, dan tempat dioperasikan.</p> <p>Nah kalo kartu eksplorasi itu berisi informasi tentang beban-beban eksplorasi, seperti beban pemeliharaan, reparasi, penyusutan, dan pajak ya kak?</p> <p>oke kak aku paham, terus prinsip-prinsip yang lain apa kak, masih ada enggak?</p>
Halaman 7	32. Kak Bimo 33. Oca 34. April 35. Oca 36. Kak Bimo 37. April	: : : : : :	<p>oh ini coba di cek di handout kakak aj yaa dek!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penetapan nilai residu (nilai sisa) yang relatif tepat. 2. Prosedur pemeliharaan aktiva tetap dan pengawasannya. 3. Ada kebijakan untuk menjual aktiva tetap yang secara ekonomis tidak menguntungkan. 4. Pemeriksaan fisik yang dilakukan secara periodik. 5. Jaminan asuransi atas kerugian akibat kebakaran dan hal lainnya. <p>ehmm oke kak, terimakasih kakakku.</p> <p>ooo jadi untuk melakukan pengawasan aktiva tetap itu harus berpedoman prinsip-prinsip ini yaa, untuk mempermudah? yaap tul....</p> <p>yaa uda kakak masuk dulu yaa, dilanjutin dulu belajarnya..</p> <p>iyaa kak, makasih ya kak!</p>
Halaman 8	38. Kak Ninda 39. April 40. Oca 41. Oca 42. April 43. Kak Ninda 44. Oca 45. Oca	: : : : : : : : :	<p>Assalammualaikum...</p> <p>Wa'alaikumussalam..</p> <p>eh kak Ninda</p> <p>(Oca berdiri lalu berjalan menuju pintu)</p> <p>kebetulan nih kak Ninda uda dateng, silahkan masuk kak!</p> <p>iya kak sini masuk</p> <p>BTW lagi pada ngapain nih?</p> <p>ini kak kita lagi diskusi tentang materi aktiva tetap sekalian ngerjain tugas.</p> <p>nah kebetulan juga ada kak Ninda uda dateng, jadi bisa</p>

	46. April	: ngajarin kita. iyaa ni kak soalnya besok juga ada ulangan harian.
Halaman 9	47. Kak Ninda 48. Oca 49. April 50. Kak Ninda 51. Oca	: waah ini namanya aji mumpung.. hehe eh kak aku nanya dong? Aktiva tetap itu dinilai dari harga perolehannya kan ya? yaap betul ca. nah harga perolehan aktiva tetap itu adalah jumlah uang yang dikeluarkan, atau hutang yang timbul untuk memperoleh aktiva tetap, sampai aktiva tetap yang tersebut siap dioperasikan. nah ini dibuku ada penentuan harga aktiva tetap (menunjukkan buku) a. Aktiva tetap yang diperoleh dalam bentuk siap pakai. b. Harga perolehan ditetapkan berdasarkan harga beli, ditambah dengan biaya-biaya yang terjadi sehubungan dengan usaha penempatan aktiva tetap yang bersangkutan pada tempat dan kondisi yang siap untuk dipergunakan, seperti Pajak Pertambahan Nilai (PPN), biaya pengangkutan, bea masuk, biaya pemasangan, biaya percobaan, dan lain sebagainya. c. Aktiva tetap yang dibangun sendiri. d. Aktiva tetap yang diperoleh melalui pertukaran dengan aktiva non kas. e. Harga perolehannya ditetapkan berdasarkan harga pasar aktiva yang diterima (yang wajar). f. Aktiva tetap yang diperoleh dari sumbangan. g. Harga perolehannya ditetapkan berdasarkan harga pasar aktiva yang diterima atau harga taksiran wajar. h. Aktiva tetap yang diperoleh secara gabungan. i. Harga perolehan masing-masing aktiva ditetapkan berdasarkan alokasi harga perolehan gabungan dengan perbandingan yang wajar.
Halaman 10	52. April 53. Oca 54. Kak Ninda 55. Oca	: eh baru inget, belum bales WA febi.. hehe 36 ni hpmu, bales dulu gih! “pril yg termasuk dalam aktiva tetap itu apa ya? 37 “Harga beli aktiva yang bersangkutan, ditambah biaya angkut, biaya pemasangan, biaya asuransi waktu pengangkutan, biaya percobaan, biaya komisi, biaya balik nama dan lain-lain. Diperoleh dengan cara: membeli tunai, membeli secara kredit, pertukaran, membuat sendiri, dan diterima sebagai hadiah.” (Gambar wasap) yaa uda yuuk kita mulai lesnya ! siap kak

	56. April 57. Kak Ninda 58. Oca 59. April	: hmmb dasar oca nah kita lanjut materi pencatatan transaksi pengeluaran aktiva tetap, penyusutan aktiva tetap, penghentian aktiva tetap, sama aktiva tetap tidak berwujud ya! 39 emang setan kak tak berwujud.. hahaha haissh mulai deh..
Halaman 11	60. Kak Ninda 61. Oca	coba dibuka bukunya 40 ooh jadi aktiva tetap itu dicatat dengan cara pengeluaran modal sama pengeluaran pendapatan. (foto buku) Materi Pencatatan Transaksi Pengeluaran Aktiva Tetap
Halaman 12	62. Kak Ninda 63. April 64. Oca 65. Kak Ninda 66. Oca 67. April 68. Kak Ninda 69. April 70. Oca	: nah pencatatan pengeluaran aktiva tetap paham kan? : paham kak, skip aja : iya kak sip skip ke penyusutan aktiva tetap aja. : Kak Ninda: jadi aktiva tetap itu disebut juga depresiasi. Nilai Aktiva Tetap turun setiap saat, sehingga setelah habis masa penggunaannya dianggap sudah tidak memberikan manfaat ekonomi bagi perusahaan. : emmb gitu... : terus Kerugian akibat turunnya nilai aktiva tetap dengan mendebet akun Beban Penyusutan dan kredit akun Akumulasi penyusutan. : kalo faktor-faktor yang menentukan besarnya penyusutan uda tau belom? : uda dong kak. : yaap 1) Harga perolehan aktiva tetap 2) Nilai residu atau nilai sisa 3) Usia ekonomis
Halaman 13	71. Oca 72. April 73. Kak Ninda 74. Oca 75. Kak Ninda	: di penyusutan itu ada metode garis lurus, saldo menurun, jumlah angka tahun, metode tariff tetap atas nilai buku. : metode hasil produksi sama metode jam kerja, iya kan kak? : waah bagus ternyata ingatan kalian.. siip : nah tapi kita masih suka bingung ngitungnya kak. : oke, sekarang kakak jelaskan simak bukunya ya! Materi penyusutan aktiva tetap 1. Metode Garis Lurus
Halaman 14		5. Metode Beban Menurun a. Metode Jumlah angka tahun
Halaman 15		Materi penjelasan Metode Jumlah angka tahun
Halaman 16		Materi penjelasan Metode Jumlah angka tahun
Halaman 17		b. Metode tarif tetap atas nilai buku aau metode menurun ganda 6. Metode Satuan Hasil Produksi
Halaman 18	76. Kak Ninda	Materi Penjelasan Metode Satuan Hasil Produksi gimana uda sudah paham kan?

	77. Oca	:	Sip kak sekarang paham																				
Halaman 19			7. Metode Satuan Jam Kerja 8. Materi Jurnal Penyusutan Aktiva Tetap																				
Halaman 20	78. Kak Ninda	:	untuk penyajian asset tetap dalam laporan keuangan: Jumlah biaya penyusutan dalam satu periode harus dilaporkan secara terpisah dalam laporan laba rugi berdasarkan jenis Aset Tetap atau diungkapkan dalam catatan atas laporan keuangan. Akumulasi penyusutan dapat diungkapkan menurut kelompok Aset Tetap maupun secara total. Akumulasi penyusutan dilaporkan dalam laporan neraca mengikuti Akun Aset Tetap yang disusutkan jika Aset Tetap yang dimiliki perusahaan sedikit jenisnya . Jika terdapat begitu banyak jenis Aset Tetap, suatu jumlah tunggal bisa disajikan di neraca, yang didukung oleh daftar rincian yang terpisah. Aset Tetap dapat disajikan pada nilai buku (harga perolehan-akumulasi penyusutan)																				
Halaman 21	79. April	:	lanjut kak																				
	80. Kak Ninda	:	penghentian aktiva tetap, maksudnya memberhentikan aktiva tetap dari pemakaiannya sehingga tidak digunakan lagi dalam aktivitas usaha perusahaan.																				
	81. Oca	:	dilakukan karna aktiva tetap dijual, rusak, ditukar dengan aktiva lain, atau habis masa penggunaannya.																				
	82. April	:	berarti dokumen transaksi penghentian aktiva tetap itu ada <ul style="list-style-type: none"> • Bukti penerimaan kas • Surat order pengeluaran aktiva tetap • Bukti memorial • Bukti pengeluaran kas 																				
Halaman 22	83. Kak Ninda	:	ini yaa pencatatan penghentian aktiva tetap <ul style="list-style-type: none"> d. Dibuang atau disingkirkan <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 60%;">Akumulasi Penyusutan mesin ABC -Mesin ABC</td> <td style="width: 20%;">Rp xxx</td> <td style="width: 20%;">Rp xxx</td> </tr> </table> • Jika sudah habis umur ekonomisnya <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 60%;">Akumulasi Penyusutan mesin ABC Rugi karena pembuangan -Mesin ABC</td> <td style="width: 20%;">Rp xxx</td> <td style="width: 20%;">Rp xxx</td> </tr> </table> • Jika belum habis umur ekonomisnya <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 60%;">Akumulasi Penyusutan mesin ABC Rugi karena pembuangan -Mesin ABC</td> <td style="width: 20%;">Rp xxx</td> <td style="width: 20%;">Rp xxx</td> </tr> </table> e. Dijual <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 60%;">Kas Akumulasi Penyusutan mesin ABC -Laba penjualan aktiva tetap (mesin ABC) -Mesin ABC</td> <td style="width: 20%;">Rp xxx</td> <td style="width: 20%;">Rp xxx</td> </tr> </table> • Jika timbul laba <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 60%;">Kas</td> <td style="width: 20%;">Rp xxx</td> <td style="width: 20%;">Rp xxx</td> </tr> </table> • Jika rugi <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 60%;">Kas</td> <td style="width: 20%;">Rp xxx</td> <td style="width: 20%;">Rp xxx</td> </tr> </table> 			Akumulasi Penyusutan mesin ABC -Mesin ABC	Rp xxx	Rp xxx	Akumulasi Penyusutan mesin ABC Rugi karena pembuangan -Mesin ABC	Rp xxx	Rp xxx	Akumulasi Penyusutan mesin ABC Rugi karena pembuangan -Mesin ABC	Rp xxx	Rp xxx	Kas Akumulasi Penyusutan mesin ABC -Laba penjualan aktiva tetap (mesin ABC) -Mesin ABC	Rp xxx	Rp xxx	Kas	Rp xxx	Rp xxx	Kas	Rp xxx	Rp xxx
Akumulasi Penyusutan mesin ABC -Mesin ABC	Rp xxx	Rp xxx																					
Akumulasi Penyusutan mesin ABC Rugi karena pembuangan -Mesin ABC	Rp xxx	Rp xxx																					
Akumulasi Penyusutan mesin ABC Rugi karena pembuangan -Mesin ABC	Rp xxx	Rp xxx																					
Kas Akumulasi Penyusutan mesin ABC -Laba penjualan aktiva tetap (mesin ABC) -Mesin ABC	Rp xxx	Rp xxx																					
Kas	Rp xxx	Rp xxx																					
Kas	Rp xxx	Rp xxx																					

			Akumulasi Penyusutan mesin ABC Rugi penjualan aktiva tetap (mesin ABC) -Mesin ABC	Rp xxx Rp xxx	Rp xxx	
			Nah untuk penghentian karena tukar tambah itu memungkinkan timbulnya laba atau rugi pertukaran. • Jika pertukaran aktiva sejenis, laba tidak diakui sedangkan rugi harus diakui • Kalau ditukar dengan aktiva yang tidak sejenis laba maupun rugi diakui Ingat yaa!!			
Halaman 23	84. Oca 85. April 86. Kak Ninda 87. Kak Ninda	:	contoh soalnya dibahas bareng aja ya kak. iya kak dibahas bareng aja. ok deh Materi Pencatatan Transaksi Penghentian Aktiva Tetap			
Halaman 24			Penjelasan Materi Pencatatan Transaksi Penghentian Aktiva Tetap			
Halaman 25	88. Oca 89. April 90. Kak Ninda 91. Oca 92. Kak Ninda 93. April 94. Kak Ninda	:	nah kan jadi lebih cepet pahamnya. kak ninda emang the best.... untuk yang aktiva tetap tidak berwujud nanti kalian pelajari sendiri ya! oke kak, intinya aktiva tetap tidak berwujud itu aktiva yang tidak mempunyai bentuk fisik itu aja kan kak. yaap betul (sambil beberes) kakak mau pulang sekarang ni? iya gak kerasa kan kita uda belajar 2 jam?			
Halaman 26	95. Kak Ninda 96. Oca 97. April 98. Oca 99. Bu Ayu 100.Kak Ninda 101.Bu Ayu	:	yaa uda kakak pulang dulu yaa, kalian semangat belajarnya! yapps... hehehe siap kak, kakak juga semangat ya semoga cepet wisuda. mari tante saya permisi pulang dulu yaa ooh iya nak, hati-hati dijalan. Assalammualaikum waalaikummussalam warohmatullahhiwabarakatuh.			
Halaman 27	102.April 103.Oca 104.April 105.Oca 106.April 107.April 108.Oca	:	ca kita lanjut sebentar yuk belajarnya, tanggung kan? yuuk.. gimana kalo kita tanya jawab aja? boleh.... Ide yang bagus oooh jadi aktiva tetap tidak berwujud itu tidak mempunyai bentuk fisik, tapi mencerminkan hak-hak istimewa atau memberikan posisi yang menguntungkan perusahaan dalam memperoleh pendapatan. aku dulu ya yang tanya oke			

Halaman 28	109.April 110.Oca 111.April 112.Oca 113.Kak Bimo 114.April	: apa saja yang termasuk aktiva tetap tidak berwujud ? : Hak paten, hak cipta, merek dagang/ trade mark, sama franchise. : yeeeay benar.. hahaha : ah alay deh.. hehe : waah rame bener, lesnya uda selesai? : uda kak, kakak tadi boci yaa bobok ciang
Halaman 29	115.Kak Bimo 116.April 117.Oca	: hehehe.... Sini kakak kasi kamu pertanyaan ... apa yang dimaksud hak paten? : hak paten yaitu hak tunggal yang diberikan oleh pemerintah melalui direktorat paten kepada perorangan atau badan usaha untuk memanfaatkan suatu penemuan tertentu seperti biaya penelitian, biaya percobaan, biaya pengembangan, biaya pendaftaran, dan lain-lain. : (menghafal bacaan dari buku) a. Hak cipta adalah hak tunggal yang diberikan kepada orang atau badan usaha untuk memperbanyak dan menjual barang-barang hasil karya seni atau karya intelektual. b. Merek Dagang/ <i>Trade Mark</i> adalah hak tunggal yang diberikan kepada perorangan atau badan usaha untuk menggunakan cap, nama, atau lambing usaha. c. <i>Franchise</i> adalah hak tunggal yang diperoleh suatu perusahaan dari perusahaan lain untuk mengkomersialkan produk, proses, teknik atau resep tertentu seperti pizza, McD dll.
Halaman 30	118.Kak Bimo 119.Oca	: nah contoh soalnya baca dibuku aja, gampang dipahami kok : oke kakak ganteng... hihih Materi Pencatatan Aktiva Tetap Tidak Berwujud
Halaman 31	120.Oca 121.April	: oke deh, semangat yaa buat kita semoga besok isa ngerjain ulangannya!! : oh iya uda sore ni, aku pulang dulu yaa
Halaman 32	122.April 123.Kak Bimo 124.Oca 125.April 126.Ayah Adi	: kak Bimo, omm Adi, april pulang dulu yaa : atiati pril jangan ngebut, nanti benjut.. hehe : iya atiati dan semangat : Assalammualaikum : Waalaikumussalam, hati-hati pril.... (april pulang naik motor, yang lain berdiri di depan rumah.)
Halaman 33		SOAL LATIHAN 1. Sebutkan karakteristik aktiva tetap! 2. Sebut dan jelaskan macam-macam aktiva tetap tidak berwujud! 3. Pada bulan Februari 2016 PT. Cemerlang membeli esin dengan harga Rp 85.000.000,- biaya angkut Rp 3.000.000,- biaya pemasangan mesin Rp 2.000.000,- biaya lain-lain Rp 500.000,-. Mesin tersebut akan dioperasikan

		<p>pada bulan Maret 2016. Dengan taksiran umur ekonomis <u>5 tahun dan nilai residu Rp 20.000.000,-</u>.</p> <p>Ditanyakan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Besarnya harga perolehan mesin tersebut. Menghitung penyusutan untuk tahun 2016 dan 2017 jika menggunakan: <ol style="list-style-type: none"> Metode garis lurus Metode jumlah angka tahun Metode tariff tetap atas nilai buku Sebuah mesin dengan umur ekonomis 10 tahun, dengan harga perolehan Rp 120.000.000,- telah disusutkan selama 4 tahun dengan metode jumlah angka tahun, ditukarkan dengan mesin baru yang sejenis seharga Rp 150.000.000,- dengan tambahan uang tunai sebesar Rp 90.000.000,-. Buatlah jurnal atas kejadian tersebut! Sebuah mesin cetak dengan harga perolehan Rp 200.000.000,- dibeli dengan pertukaran mesin copy yang harga perolehannya Rp 150.000.000,- dengan tambahan uang tunai sebesar Rp 100.000.000,-. Nilai buku mesin pada saat pertukaran Rp 90.000.000,-. Buatlah jurnalnya!
Halaman 34		<p style="text-align: center;">PROFIL</p> <p> Nama : Deashara Ayrrien Hayuwari (Ayrrien) TTL : Sleman, 26 Maret 1994 Alamat : Malangan Rt.01/Rw. 42, Sumberagung, Moyudan, Sleman, YK 55563 Telpon : 082221497010 e-mail : Ririndea13@gmail.com </p>

LAMPIRAN 3

TAHAP DEVELOPMENT

- 3.1. PRODUK AKHIR KOMIK FOTO
AKTIVA TETAP**
- 3.2. LEMBAR PENILAIAN**
 - 3.2.1. LEMBAR PENILAIAN AHLI
MATERI**
 - 3.2.2. LEMBAR PENILAIAN AHLI
MEDIA**
 - 3.2.3. LEMBAR PENILAIAN PRAKTISI
PEMBELAJARAN AKUNTANSI
SMK**
- 3.3. PENILAIAN PRODUK**
 - 3.3.1. LEMBAR PENILAIAN PRODUK
OLEH AHLI MATERI**
 - 3.3.2. LEMBAR PENILAIAN PRODUK
OLEH AHLI MEDIA**
 - 3.3.3. LEMBAR PENILAIAN PRODUK
OLEH PRAKTISI
PEMBELAJARAN AKUNTANSI
SMK**

Lampiran 3.1. Produk Akhir Komik Foto Aktiva Tetap



SILABUS
Akuntansi Keuangan Kelas XI
Semester Genap

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran
1. Mendeskripsikan pengelolaan kartu aktiva tetap	1.1. Mendeskripsikan pengertian pengelolaan kartu aktiva tetap 1.2. Menyediakan data transaksi aktiva tetap	1.1. Siswa dapat mendeskripsikan pengelolaan kartu aktiva tetap 1.2. Siswa dapat menyediakan data transaksi aktiva tetap yang diperlukan.
2. Mengidentifikasi penyusutan dan akumulasi penyusutan aktiva tetap	2.1. Memverifikasi jumlah biaya penyusutan dan jumlah akumulasi penyusutan aktiva tetap 2.2. Memverifikasi biaya penyusutan dan akumulasi penyusutan	2.2. Siswa dapat memverifikasi jumlah biaya penyusutan dan jumlah akumulasi penyusutan aktiva tetap 2.3. Siswa dapat memverifikasi biaya penyusutan dan akumulasi penyusutan
3. Membukukan mutasi penyusutan dan akumulasi penyusutan aktiva tetap	3.1. Membukukan jumlah penambahan dan penghentian penyusutan dan akumulasi penyusutan aktiva tetap.	3.1. Siswa dapat membukukan jumlah penambahan dan penghentian penyusutan dan akumulasi penyusutan aktiva tetap

Karakter Tokoh

Putri Ayu Dyah Vitaloka

sebagai Oca anak yang periang, rajin, dan pintar



Lita Aprilia Sutopo
sebagai Aprili pribadi yang pintar, periang, dan ramah

Anindita Laksni Suhita

sebagai Kak Ninda guru les yang pembawaannya asik



Akhmad Badarudin Arofani
sebagai Kak Bimo pintar, suka bercanda, dan sayang terhadap adiknya

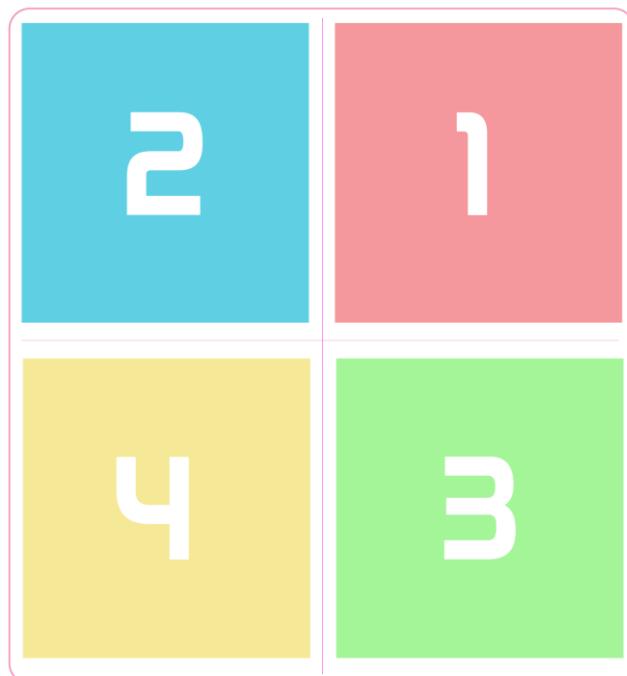
Deashara Ayrien Hayuwari

sebagai Ibu Ayu yang ramah dan pengertian



Syahrit Siddiq
sebagai Pak Adi ayah yang ramah

CARA BACA KOMIK AKTIVA TETAP



PROLOG

Komik ini dimulai dari persahabatan dua orang yang sekarang masih duduk di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) kelas XI Akuntansi. Persahabatan mereka sudah terjalin sejak SMP, pada suatu hari mereka mengikuti les bersama. April datang ke rumah Oca untuk les dengan tentor kak Ninda. Sebelum les dimulai mereka bergurau dengan Kak Bimo yang juga kakak Oca...

Ringkasan Materi

Aktiva tetap adalah aktiva (kekayaan) yang dimiliki oleh perusahaan, yang sifatnya permanen dan digunakan dalam kegiatan normal perusahaan untuk jangka panjang serta mempunyai nilai yang cukup material.

Karakteristik aktiva tetap: Digunakan dalam kegiatan normal perusahaan, Manfaatnya lebih dari satu tahun, Mempunyai nilai yang cukup material,

Aktiva tetap lazimnya dinilai dari harga perolehannya. Harga perolehan aktiva tetap adalah jumlah uang yang dikeluaran, atau hutang yang timbul untuk memperoleh aktiva tetap, sampai aktiva tetap yang bersangkutan siap dioperasikan. Harga perolehan masing-masing aktiva ditetapkan berdasarkan alokasi harga perolehan gabungan dengan perbandingan yang wajar.

Yang termasuk harga perolehan aktiva tetap antara lain: Harga beli aktiva yang bersangkutan, ditambah biaya angkut, biaya pemasangan, biaya asuransi waktu pengangkutan, biaya percobaan, biaya komisi, biaya balik nama dan lain-lain. Aktiva tetap itu sendiri dapat diperoleh dengan berbagai cara, antara lain: membeli tunai, membeli secara kredit, pertukaran, membuat sendiri, dan diterima sebagai hadiah.

Pengeluaran biaya yang berhubungan dengan pemilikan atau penggunaan Aktiva tetap dapat dicatat dengan dua cara yaitu: Pengeluaran Modal (Capital Expenditure) dan Pengeluaran Pendapatan (Revenue Expenditure)

Ringkasan Materi

penyusutan Aktiva Tetap Penyusutan Aktiva Tetap (depresiasi) adalah penggalokasian harga perolehan Aktiva Tetap sebagai beban periode akuntansi dalam masa manfaat Aktiva Tetap tersebut. Kerugian akibat turunnya nilai aktiva tetap lazimnya dicatat pada akhir periode akuntansi dengan mendebet akun Beban Penyusutan dan kredit akun Akumulasi penyusutan.

Aset Tetap dapat disajikan pada nilai buku (harga perolehan-akumulasi penyusutan), atau dengan kata lain dapat disajikan pada nilai bersihnya.

Penghentian aktiva tetap adalah memberhentikan aktiva tetap dari pemakaian-nya sehingga tidak digunakan lagi dalam aktivitas usaha perusahaan. Penghen-tian aktiva tetap dilakukan misalnya karena dijual, kerusakan, ditukar dengan aktiva lain, dank arena habis masa penggunaannya.

Aktiva tetap tidak berwujud adalah aktiva yang umurnya panjang dan mem-berikan manfaat bagi operasi perusahaan, tetapi tidak mempunyai bentuk fisik yang mencerminkan hak-hak istimewa atau memberikan posisi yang mengun-tungkan perusahaan dalam memperoleh pendapatan.



1



Masih dong... Aktiva tetap itu kekoyan yang dimiliki perusahaan, sifatnya permanen dan digunakan dalam kegiatan normal perusahaan dalam jangka yang panjang kan?



2



3



4

Berikut ini adalah karakteristik aktiva tetap:

- Dipunyai dalam kegiatan normal perusahaan (dimiliki untuk digunakan tidak untuk diperjualbelikan).
- Manfaatnya lebih dari satu tahun.
- Mempunyai nilai yang cukup material, artinya nilai/harga aktiva tersebut tinggi. Misalnya, tanah, bangunan, kendaraan perusahaan, dan mesin-mesin perusahaan.



5



6

Prinsip-prinsip sistem pengawasan aktiva tetap

Prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam pengelolaan aktiva tetap, dalam hubungan dengan kepentingan pengawasan adalah sebagai berikut:

- Anggaran baik untuk pembelian maupun pemeliharaan aktiva tetap.
- Ketentuan secara tertulis yang mengatur kapitalisasi pengeluaran yang berhubungan dengan aktiva tetap.
- Pencatatan dan pengarsipan dokumen aktiva tetap dalam kartu induk dan kartu eksplorasi. Kartu induk memuat informasi mengenai tiap aktiva tetap yang dimiliki perusahaan seperti nomer dan jenis aktiva tetap, tahun pembuatan, tanggal pembelian, persentase penyusutan, dan tempat dioperasikan. Sedangkan kartu eksplorasi memuat informasi tentang beban-beban eksplorasi, seperti beban pemeliharaan, reparasi, penyusutan, dan pajak.
- Penetapan nilai residu (nilai sisanya) yang relative tetap.
- Prosedur pemeliharaan aktiva tetap dan pengawasannya.
- Ada kebijakan untuk menjual aktiva tetap yang secara ekonomis tidak menguntungkan.
- Pemeriksaan fisik yang dilakukan secara periodik.
- Jaminan asuransi atas kerugian akibat kebakaran dan hal lainnya.

yaa uda kakak masuk dulu
yaa, dilanjutin dulu



7



ooo jadi untuk melakukan pengawasan aktiva tetap itu harus berpedoman prinsip-prinsip ini yaa, untuk mempermudah ?



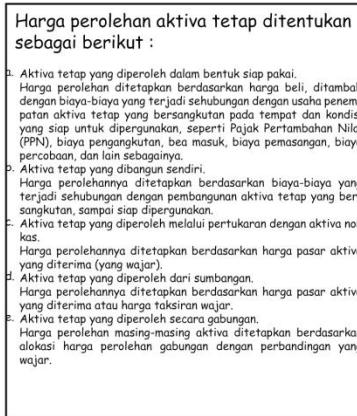
*BTW
lagi pada ngapain nih?*



ini kak kita lagi diskusi tentang materi aktiva tetap sekalian ngerjain tugas.

yaa ni kak soalnya besok juga ada ulangan harian.

8



nah ini dibuku ada penentuan harga aktiva tetap



9

10

Pencatatan Transaksi Pengeluaran Aktiva Tetap

Pengeluaran biaya yang berhubungan dengan pemilikan atau penggunaan Aktiva tetap dapat dicatat dengan dua a. Pengeluaran Modal (Capital Expenditure)

Dalam cara ini semua biaya yang dikeluarkan harus di-

- Memperpanjang umur ekonomis aktiva yang bersangkutan.
- Merambah nilai aktiva tetap tidak memperpanjang umur ekonomis.
- Meningkatkan kapasitas produksi.
- Meningkatkan mutu jasa yang diberikan oleh aktiva tetap yang bersangkutan.

Contoh :

Dikeluarkan biaya perbaikan gedung Rp 150.000.000,00. Buatlah jurnalnya, jika perbaikan tersebut :

- 1) Memperpanjang umur ekonomis.
- 2) Hanya menambah nilai aktiva, tetapi tidak memperpanjang nilai ekonomis.

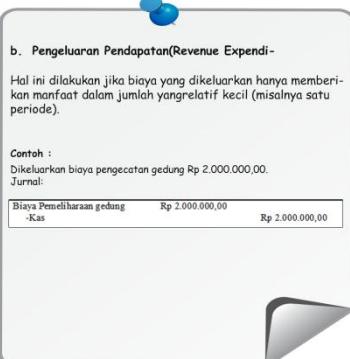
Jawab :

- 1) Jika memperpanjang umur ekonomis, berarti akumulasi penyusutan yang sudah dicatat terlalu besar, maka biaya perbaikan tersebut dicatat sebagai pengurangan akumulasi penyusutan yang sudah terjadi, dengan jurnal :

Akumulasi Penyusutan gedung	Rp 150.000.000,00	Rp 150.000.000,00
-Kas		

- 2) Jika biaya perbaikan hanya menambah nilai aktiva, tetapi tidak memperpanjang nilai ekonomis, maka biaya tersebut dicatat disisi debit aktiva tetap yang bersangkutan, sebagai penambahan nilai aktiva tetap, dengan jurnal :

Gedung	Rp 150.000.000,00	Rp 150.000.000,00
-Kas		



11



12



PENYUSUTAN Aktiva Tetap

1. **Metode garis lurus (Straight Line Method)**
 Rumus: Beban Penyusutan=(HP-NS)/UE
 HP = Harga Perolehan
 NS = Nilai Sisa/residu
 UE = Umur Ekonomis

Contoh :
 Harga sebuah kendaraan Rp 320.000.000,00
 Umur ekonomis kendaraan ditaksir 5 tahun, dan nilai sisa ditaksir Rp 80.000.000,00.

Hitunglah :

- Beban penyusutan setiap tahun.
- Tarif penyusutan setiap tahun.

Jawab :

- Beban penyusutan setiap tahun, yaitu :
 $(Rp\ 320.000.000,00 - Rp\ 80.000.000,00) / 5 = Rp\ 48.000.000,00$
- Tarif penyusutan tiap tahun, yaitu :
 $(Rp\ 48.000.000,00) / (Rp\ 320.000.000,00 - Rp\ 80.000.000,00) \times 100\% = 20\%$

13

2. Metode beban menurun terdiri dari dua cara, yaitu:

- a. Metode jumlah angka tahun (Sum Of The Years Digits Method).

Contoh :

Harga perolehan sebuah kendaraan Rp 320.000.000,00. Umur ekonomis kendaraan ditaksir 5 tahun, dan nilai sisa ditaksir Rp 80.000.000,00. Maka penyusutan periodik dengan menggunakan jumlah angka tahun adalah sebagai berikut :

Angka Tahun	Tarif Penyusutan	Harga Perolehan	Beban Penyusutan Periodik	Akumulasi Penyusutan	Nilai Buku
1.	$\frac{5}{15}$	Rp 320.000.000,00	Rp 80.000.000,00	Rp 80.000.000,00	Rp 240.000.000,00
2.	$\frac{4}{15}$	Rp 320.000.000,00	Rp 64.000.000,00	Rp 144.000.000,00	Rp 176.000.000,00
3.	$\frac{3}{15}$	Rp 320.000.000,00	Rp 48.000.000,00	Rp 192.000.000,00	Rp 128.000.000,00
4.	$\frac{2}{15}$	Rp 320.000.000,00	Rp 32.000.000,00	Rp 224.000.000,00	Rp 96.000.000,00
5.	$\frac{1}{15}$	Rp 320.000.000,00	Rp 16.000.000,00	Rp 240.000.000,00	Rp 80.000.000,00

14

Penjelasan :

a. Tarif penyusutan :

■■■ Pembilang menggunakan angka tahun dimulai tahun yang terakhir/terbesar, ke tahun terkecil.

■■■ Penyebut adalah jumlah angka-angka tahun $(1+2+3+4+5)=15$

$$n = \frac{(1 + n)}{2}$$

$$n = \frac{(1 + 5)}{2}$$

n = Umur Ekonomis

b. Beban Penyusutan :

Tarif penyusutan \times (Harga Perolehan - Nilai Sisa)

c. Harga Perolehan - Nilai Sisa = Rp 320.000.000,00 - Rp 80.000.000,00 = Rp 240.000.000,00

d. Beban Penyusutan :

Tahun I = $5/15 \times \text{Rp } 240.000.000,00 = \text{Rp } 80.000.000,00$
 Tahun II = $4/15 \times \text{Rp } 240.000.000,00 = \text{Rp } 64.000.000,00$



15

Contoh

Pada bulan Maret 2014 dibeli sebuah mesin dengan harga Rp 240.000.000,00. Mulai dioperasikan bulan April 2014, umur ekonomisnya ditaksir 6 tahun, dengan nilai residu Rp 30.000.000,00. Buatlah jurnal penyesuaian atas penyesuaian mesin tersebut pada tanggal 31 Desember 2014 dan 2015!

Jawab :

■■■ Penyusutan tahun I = $6/21 (\text{Rp } 240.000.000,00 - \text{Rp } 30.000.000,00)$
 $= \text{Rp } 60.000.000,00$

Penyusutan tahun 2014 = $6/12 \times \text{Rp } 60.000.000,00 = \text{Rp } 30.000.000,00$

■■■ Penyusutan tahun II = $5/21 (\text{Rp } 240.000.000,00 - \text{Rp } 30.000.000,00)$
 $= \text{Rp } 50.000.000,00$

Penyusutan tahun 2015 = $\text{Rp } 55.000.000,00$

Bulan Januari - Juni = $1/2 \times \text{Rp } 60.000.000,00 = \text{Rp } 30.000.000,00$
 Bulan Juli - Desember = $1/2 \times \text{Rp } 50.000.000,00 = \text{Rp } 25.000.000,00$

Jurnal Penyesuaian

Tanggal	Debit	Kredit
2014 Des 31	Beban penyusutan mesin	
	-Akumulasi Penyusutan Mesin	Rp 30.000.000,00
2015 Des 31	Beban penyusutan mesin	Rp 30.000.000,00
	-Akumulasi Penyusutan Mesin	Rp 55.000.000,00
		Rp 55.000.000,00



16

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

Contoh:

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

Tahun	Tarif Penyusutan	Beban Penyusutan Periodik	Akumulasi Penyusutan	Nilai Buku
0	-	-	-	Rp 320.000.000,00
1	40%	40% x Rp 320.000.000,00 =	Rp 128.000.000,00	Rp 192.000.000,00
2	40%	40% x Rp 192.000.000,00 =	Rp 76.800.000,00	Rp 115.200.000,00
3	40%	40% x Rp 115.200.000,00 =	Rp 46.080.000,00	Rp 69.120.000,00
4	40%	40% x Rp 69.120.000,00 =	Rp 27.648.000,00	Rp 41.472.000,00
5	40%	40% x Rp 41.472.000,00 =	Rp 16.584.000,00	Rp 24.883.200,00

3. Metode satuan hasil produksi (Productive Output Method)

■ Rumus penyusutan per unit produksi

$$= \frac{(\text{Harga perolehan}-\text{Nilai Residu})}{(\text{taksiran jumlah produksi selama umur ekonomis})}$$

■ Beban penyusutan setiap tahun

= jumlah produksi sesungguhnya x tarif penyusutan pada unit produksi

atau

$$= \frac{\text{jumlah produksi sesungguhnya selama 1 tahun}}{\text{taksiran produksi selama umur ekonomis}} \times (\text{harga perolehan nilai sisa})$$



17

Contoh :

Pada tahun 2014 dibeli sebuah mesin dengan harga Rp 230.000.000,00. Nilai residu ditaksir Rp 30.000.000,00. Taksiran produksi selama umur ekonomis 400.000 unit produksi. Selama tahun 2014 dihasilkan 60.000 unit dan tahun 2015 sebanyak 80.000 unit. Hitunglah besar penyusutan tahun 2014 dan 2015!

Jawab :

$$\text{Tarif per unit} = \frac{\text{Rp } 230.000.000,00 - \text{Rp } 30.000.000,00}{400.000} = \text{Rp } 500,00$$

Beban Penyusutan :

$$\text{Tahun 2014} = 60.000 \times \text{Rp } 500,00 = \text{Rp } 30.000.000,00$$

$$\text{Tahun 2015} = 80.000 \times \text{Rp } 500,00 = \text{Rp } 40.000.000,00$$



18

4. Metode satuan jam kerja

$$\text{Tarif penyusutan tiap jam} = \frac{(\text{Harga perolehan}-\text{Nilai Residu})}{(\text{taksiran jumlah jam kerja selama umur ekonomis})}$$

Beban Penyusutan = jam kerja yang dicapai x tarif penyusutan per jam kerja

atau

$$\frac{(\text{Jam sesungguhnya})}{(\text{taksiran jam kerja})} \times (\text{HP-NS})$$

Contoh:

Dibeli sebuah mesin dengan harga Rp 230.000.000,00. Nilai residu ditaksir Rp 30.000.000,00. Taksiran jam kerja selama umur ekonomis 10.000 jam. Selama tahun 2014 mesin tersebut dipakai selama 3.600 jam. Maka besarnya penyusutan dihitung sebagai berikut :

$$\text{Tarif penyusutan tiap jam kerja} = \frac{(\text{Rp } 230.000.000,00 - \text{Rp } 30.000.000,00)}{10.000} = \text{Rp } 20.000,00$$

$$\text{Beban Penyusutan} = \text{Rp } 3.600 \times \text{Rp } 20.000 = \text{Rp } 72.000.000,00$$

• Jurnal penyusutan Aktiva Tetap:

Jurnal penyusutan Aset Tetap Penyusutan biasanya akan dicatat pada akhir periode yaitu masuk ke dalam transaksi penyesuaian. Jurnal penyesuaian untuk pembebaran biaya penyusutan Aset Tetap adalah sebagai berikut:

Tanggal	Akun	D	K
Des 31	Biaya penyusutan (jenis aktiva tetap yg disusutkan) -Akumulasi Penyusutan (jenis aktiva tetap yg disusutkan)	Rp XXX	Rp XXX

19

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



20



lanjut kak



- berarti dokumen transaksi penghentian aktiva tetap itu ada
- Bukti penerimaan kas
 - Surat order pengeluaran aktiva tetap
 - Bukti memorial
 - Bukti pengeluaran kas

21



- Jika pertukaran aktiva sejenis, laba tidak diakui sedangkan rugi harus diakui
- Kalau ditukar dengan aktiva yang tidak sejenis laba maupun rugi diakui

22

Pencatatan Transaksi penghentian Aktiva Tetap

d. Tukar tambah

Dalam pertukaran memungkinkan timbulnya laba atau rugi atas pertukaran.

- Apabila aktiva tetap ditukar dengan aktiva tetap lain yang sejenis, maka laba atau pertukaran tidak diakui, sedangkan jika rugi atas pertukaran tersebut harus diakui (prinsip konservativisme).
- Apabila aktiva tetap ditukarkan dengan aktiva lain yang tidak sejenis maka laba atau rugi atas pertukaran diakui.

Contoh Soal 1 (Pertukaran aktiva sejenis)
Sebuah mesin dibeli pada bulan januari 2007 seharga Rp 420.000.000,00 sampai dengan 31 Desember 2014 telah disusutkan Rp 320.000.000,00. Dan pada tanggal 8 Januari 2015 ditukar dengan mesin baru yang sejenis, dengan harga Rp 600.000.000,00.



Ditanyakan :

- Hitunglah Rugi/Laba atas pertukaran, jika dalam pertukaran tersebut :
 - Menambah uang tunai Rp 550.000.000,00
 - Menambah uang tunai Rp 470.000.000,00
 - Buatlah jurnalnya!

Jawab :

- Menghitung Rugi/Laba atas pertukaran :

Harga beli mesin baru		Rp 600.000.000,00
Harga mesin lama		Rp 420.000.000,00 (Rp 320.000.000,00)
Penyusutan		(Rp 100.000.000,00)
Nilai buku mesin lama		Rp 500.000.000,00 (Rp 550.000.000,00)
Selisih nilai buku		Rp 50.000.000,00
1) Tambahan uang tunai		Rp 50.000.000,00
Rugi pertukaran mesin		Rp 30.000.000,00
2) Selisih nilai buku		Rp 50.000.000,00
Tambah uang tunai		Rp 470.000.000,00
Laba pertukaran mesin		Rp 30.000.000,00

23

Jurnal :

- Menambah uang tunai Rp 550.000.000,00

Mesin (baru)	Rp 600.000.000,00	
Akumulasi penyusutan mesin	Rp 320.000.000,00	
Rugi pertukaran mesin	Rp 50.000.000,00	
-Mesin (lama)	Rp 420.000.000,00	
-Kas	Rp 550.000.000,00	

- Menambah uang tunai Rp 470.000.000,00 (timbul laba tidak diakui)

Mesin (baru)	Rp 570.000.000,00	
Akumulasi penyusutan mesin	Rp 320.000.000,00	
-Mesin (lama)	Rp 420.000.000,00	
-Kas	Rp 470.000.000,00	

Catatan :

Laba tidak diakui, maka nilai aktiva baru dicatat sebesar nilai pengorbanannya (harga beli - laba yang tidak diakui)
 $= Rp 600.000.000,00 - Rp 30.000.000,00 = Rp 570.000.000,00$

Atau

Sama dengan nilai buku aktiva lama + tambahan uang tunai
 $= Rp 100.000.000,00 + Rp 470.000.000,00$
 $= Rp 570.000.000,00$

Dalam hal ini penyusutan atas mesin baru dihitung dari harga perolehannya, yaitu Rp 570.000.000,00

Contoh Soal 2 (pertukaran aktiva tidak sejenis)

Sebuah truk dengan harga perolehan Rp 200.000.000.000,00 telah disusutkan Rp 140.000.000.00 pada tanggal 5 Juni 2015 ditukar dengan sebuah Bus, dengan harga Rp 300.000.000,00.

Buatlah jurnalnya, jika dalam pertukaran tersebut :

- Menambah uang tunai Rp 260.000.000,00
- Menambah uang tunai Rp 230.000.000,00

24

Jawab :

1) Menambah uang tunai Rp 260.000.000,00

Bus	Rp 300.000.000,00	
Akumulasi penyusutan truk	Rp 140.000.000,00	
Rugi pertukaran kendaraan	Rp 20.000.000,00	
-Truk		Rp 200.000.000,00
-Kas		Rp 260.000.000,00

2) Menambah uang tunai Rp 230.000.000,00

Bus	Rp 300.000.000,00	
Akumulasi penyusutan truk	Rp 140.000.000,00	
-Laba pertukaran kendaraan	Rp 10.000.000,00	
-Truk	Rp 200.000.000,00	
-Kas	Rp 230.000.000,00	



untuk yang aktiva
tetap tidak berwujud nanti kalian pe-
lajari sendiri ya!



oke kak, intinya aktiva tetap tidak ber-
wujud itu aktiva yang tidak mempunyai
bentuk fisik itu aja kak.

25



26



27



28



hak paten yaitu hak tunggal yang diberikan oleh pemerintah melalui direktorat paten kepada perorangan atau badan usaha untuk memanfaatkan suatu penemuan tertentu seperti biaya penelitian, biaya percobaan, biaya pengembangan, biaya pendaftaran, dan lain-lain.

29

- a. Hak cipta adalah hak tunggal yang diberikan kepada orang atau badan usaha untuk memperbaik dan menjual barang-barang hasil karya seni atau karya intelektual.
- b. Merek Dagang/Trade Mark adalah hak tunggal yang diberikan kepada perorangan atau badan usaha untuk menggunakan cap, nama, atau lambing usaha.
- c. Franchise adalah hak tunggal yang diperoleh suatu perusahaan dari perusahaan lain untuk mengkomersialkan produk, proses, teknik atau resep tertentu seperti pizza, McD dll.

Pencatatan Aktiva Tetap Tidak Berwujud (Intangible

Untuk mengadakan amortisasi aktiva tidak berwujud dicatat dalam jurnal penyesuaian (Misalnya Paten).

Beban amortisasi paten	Rp xxx	Rp xxx
-Patent		

Goodwill adalah nilai lebih yang dimiliki suatu perusahaan sebagai akibat adanya nama baik, letak yang strategis, manajer yang baik, dan sebagainya.

Goodwill hanya bisa dicatat atau dicatat bila pindah dari perusahaan lain, melalui pembelian perusahaan lain pada harga yang lebih tinggi dari nilai wajar aktiva netonya. Kelebihan harga diatas nilai wajar itulah yang diakui sebagai harga perolehan Goodwill.



Contoh :

PT. Astina membeli PT. Alengka dengan harga Rp 1.500.000.000,00. Nilai wajar aktiva PT. Alengka pada saat transaksi Rp 2.400.000.000,00 dan nilai seluruh utangnya Rp 1.000.000.000,00.

Maka nilai Goodwill dapat dihitung sebagai berikut :

Harga beli PT. Alengka	Rp 1.500.000.000,00
Nilai wajar aktiva neto	
Nilai utang	
Total modal PT. Alengka	(Rp 2.400.000.000,00)
Nilai goodwill	(Rp 1.400.000.000,00)
	Rp 100.000.000,00

Transaksi tersebut dicatat dalam jurnal sebagai berikut:

Macam-macam aktiva	Rp 2.400.000.000,00	Rp
Goodwill	100.000.000,00	Rp 1.000.000.000,00
-Macam-macam utang		Rp 1.500.000.000,00
-Kis		

Goodwill diamortisasi selama umur ekonomisnya.

Misalnya diamortisasi selama 20 tahun, maka setiap tahun :

Rp 100.000.000,00 : 20 = Rp 5.000.000,00

Maka jurnal penyesuaiannya setiap akhir periode akuntansi adalah :

Biaya amortisasi Goodwill	Rp 5.000.000,00	Rp 5.000.000,00
-Goodwill		

30



31



SEKIAN

32

SOAL LATIHAN

1. Sebutkan karakteristik aktiva tetap!
2. Sebut dan jelaskan macam-macam aktiva tetap tidak berwujud!
3. Pada bulan Februari 2016 PT. Cemerlang membeli esin dengan harga Rp 85.000.000,- biaya angkut Rp 3.000.000,- biaya pemasangan mesin Rp 2.000.000,- biaya lain-lain Rp 500.000,-. Mesin tersebut akan dioperasikan pada bulan Maret 2016. Dengan taksiran umur ekonomis 5 tahun dan nilai residu Rp 20.000.000,-.

Ditanyakan:

- a. Besarnya harga perolehan mesin tersebut.
- b. Menghitung penyusutan untuk tahun 2016 dan 2017 jika menggunakan:

- 1) Metode garis lurus
- 2) Metode jumlah angka tahun
- 3) Metode tariff tetap atas nilai buku

4. Sebuah mesin dengan umur ekonomis 10 tahun, dengan harga perolehan Rp 120.000.000,- telah disusutkan selama 4 tahun dengan metode jumlah angka tahun, ditukarkan dengan mesin baru yang sejenis seharga Rp 150.000.000,- dengan tambahan uang tunai sebesar Rp 90.000.000,-. Buatlah jurnal atas kejadian tersebut!
5. Sebuah mesin cetak dengan harga perolehan Rp 200.000.000,- dibeli dengan pertukaran mesin copy yang harga perolehannya Rp 150.000.000,- dengan tambahan uang tunai sebesar Rp 100.000.000,-. Nilai buku mesin pada saat pertukaran Rp 90.000.000,-. Buatlah jurnalnya!

33

KOMIK AKTIVA TETAP



Profil

Nama : Deashara Ayrien Hayuwari (Ayrien)
TTL : Sleman, 26 Maret 1994
Alamat : Malangan Rt.01/Rw. 42, Sumberagung, Moyudan, Sleman, YK 55563
Telp : 082221497010
e-mail : Ririndea13@gmail.com
Pendidikan : SD Negeri Malangan 2006, SMP N 3 Gamping 2009, SMK N 7 Yogyakarta 2012, Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta 2012-2016 Inshaallah.

34

Lampiran 3.1.1 Lembar Penilaian Ahli Materi



LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Media Pembelajaran Komik Foto untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2015/2016

Peneliti : Deashara Ayrien Hayuwari

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran
2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak)	: 4
L (layak)	: 3
CL (Cukup Layak)	: 2
KL (Kurang Layak)	: 1

A. Penilaian Kelayakan Materi

1. Aspek Kualitas Materi

No	Indikator	Nilai			
		SL	L	CL	KL
1	Materi yang ada pada media pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Dasar				
2	Susunan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				
3	Media pembelajaran relevan dengan materi aktiva tetap				
4	Media memuat pengetahuan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang ilmu akuntansi				
5	Materi pada media pembelajaran lengkap				
6	Materi aktiva tetap telah tercakup secara keseluruhan dalam komik				
7	Materi mengenai Aktiva Tetap dibahas secara runtut				
8	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep materi sesuai dengan tingkat berfikir siswa SMK kelas XI, sehingga mudah diterjemahkan				

9	Materi yang disampaikan sesuai dengan perkembangan kognitif, psikomotor, dan afektif siswa				
10	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan dalam memahami alur cerita				
11	Contoh yang ada pada media mudah diaplikasikan oleh siswa				
12	Teks dan tulisan mudah dibaca				
13	Tugas yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				
14	Materi yang disajikan sesuai dan terkait dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar siswa				

2. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Nilai			
		SL	L	CL	KL
15	Komik foto dapat membantu mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran				
16	Komik foto mendukung siswa untuk dapat belajar mata pelajaran akuntansi secara mandiri				
17	Penggunaan media pembelajaran komik foto memudahkan siswa dalam memahami materi aktiva tetap				
18	Penggunaan media pembelajaran memberikan motivasi pada siswa untuk fokus dalam pembelajaran				

B. Kebenaran Materi

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta,

Ahli Materi

(Rr. Indah Mustikawati, M.Si)

Lampiran 3.1.2 Lembar Penilaian Ahli Media

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA**

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Media Pembelajaran Komik Foto untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2015/2016

Peneliti : Deashara Ayrien Hayuwari

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran
2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak)	: 4
L (layak)	: 3
CL (Cukup Layak)	: 2
KL (Kurang Layak)	: 1

A. Penilaian Kelayakan Media**1. Aspek Desain Sampul**

No	Indikator	Nilai			
		SL	L	CL	KL
1	Ukuran huruf pada judul sesuai				
2	Proporsi bentuk, ukuran, tata letak, huruf, dan objek sesuai dengan realita				
3	Warna judul buku dengan warna latar belakang kontras				
4	Penggunaan kombinasi jenis huruf tidak berlebihan				
5	Sampul memberi kesan positif, sehingga menarik minat pembaca				
6	Gambar pada sampul menarik				

2. Aspek Tata Letak Isi

No	Indikator	Nilai			
		SL	L	CL	KL
7	Penempatan unsur tata letak konsisten				
8	Penentuan bidang dan margin tepat				
9	Penempatan ilustrasi dengan judul, teks, dan halaman tepat				

3. Aspek Tipografi

No	Indikator	Nilai			
		SL	L	CL	KL
10	Balon kata yang digunakan sesuai dengan dialog				
11	Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan				
12	Spasi antar susunan teks tepat				
13	Teks mudah untuk dibaca				

4. Aspek Ilustrasi

No	Indikator	Nilai			
		SL	L	CL	KL
14	Adanya kesesuaian dari penyajian gambar, alur cerita, dan materi yang dibahas				
15	Keseimbangan proporsi gambar sebagai hiburan dan alat komunikasi pendidikan				
16	Penyajian materi dan hiburan seimbang				
17	Gambar memberi kesan positif sehingga menarik minat pembaca				
18	Ilustrasi jelas mudah dipahami				

B. Kebenaran Media

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- 4. Layak untuk diujicobakan
- 5. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
- 6. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta,

Ahli Media

(Rizqi Ilyasa Agni, M.Pd.)

Lampiran 3.1.3. Lembar Penilaian Praktisi Akuntansi (Guru dan Siswa)



**LEMBAR PENILAIAN PRAKTIKI
PEMBELAJARAN AKUNTANSI**

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Media Pembelajaran Komik Foto untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2015/2016

Peneliti : Deashara Ayrien Hayuwari

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran
2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak)	: 4
L (layak)	: 3
CL (Cukup Layak)	: 2
KL (Kurang Layak)	: 1

B. Penilaian Terhadap Media Pembelajaran

a. Aspek Kualitas Materi

No	Indikator	Nilai			
		SL	L	CL	KL
1	Materi yang ada pada media pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Dasar				
2	Materi aktiva tetap telah tercakup secara lengkap dalam komik				
3	Materi mengenai Aktiva Tetap dibahas secara runtut				
4	Topik yang dibahas dapat dimengerti dengan jelas				
5	Contoh yang disajikan sesuai dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar				

b. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Nilai			
		SL	L	CL	KL
6	Komik foto dapat membantu mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran				
7	Penggunaan media pembelajaran komik foto memudahkan siswa dalam memahami materi				

	aktiva tetap			
8	Penggunaan media pembelajaran memberikan motivasi pada siswa untuk fokus dalam pembelajaran			
9	Komik foto mendukung siswa untuk dapat belajar secara mandiri			

c. Aspek Penyajian

No	Indikator	Nilai			
		SL	L	CL	KL
10	Proporsi bentuk, ukuran, tata letak, huruf, dan objek sesuai dengan realita				
11	Tampilan judul pada sampul kontras dengan latar belakang				
12	Sampul memberi kesan positif, sehingga menarik minat pembaca				
13	Teks dapat dibaca dengan jelas				

d. Aspek Bahasa

No	Indikator	Nilai			
		SL	L	CL	KL
14	Petunjuk penggunaan komik disampaikan dengan jelas				
15	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir siswa SMK kelas XI				
16	Istilah-istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang akuntansi				
17	Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan				
18	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi				

C. Komentar/Saran

Yogyakarta,

Praktisi Pembelajaran

.....

Lampiran 3.2. 1. Lembar Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Materi

KONVERSI DATA PENILAIAN AHLI MATERI TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI BERBASIS KOMIK FOTO UNTUK MATA PELAJARAN AKUNTANSI

A. PEDOMAN KONVERSI

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

B. REKAPITULASI PENILAIAN ASPEK MATERI

No	Indikator	Skor Penilaian
1	Materi yang ada pada media pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Dasar	4
2	Susunan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
3	Media pembelajaran relevan dengan materi aktiva tetap	3
4	Media memuat pengetahuan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang ilmu akuntansi	4
5	Materi pada media pembelajaran lengkap	3
6	Materi aktiva tetap telah tercakup secara keseluruhan dalam komik	3
7	Materi mengenai Aktiva Tetap dibahas secara runtut	3
8	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep materi sesuai dengan tingkat berfikir siswa SMK kelas XI, sehingga mudah diterjemahkan	3
9	Materi yang disampaikan sesuai dengan perkembangan kognitif, psikomotor, dan afektif siswa	4
10	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan dalam memahami alur cerita	4
11	Contoh yang ada pada media mudah diaplikasikan oleh siswa	4
12	Teks dan tulisan mudah dibaca	4
13	Tugas yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
14	Materi yang disajikan sesuai dan terkait dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar siswa	4
Jumlah Rerata Skor		3,6
Kategori		SANGAT LAYAK

Jumlah rerata skor yang diperoleh sebesar 3,6.. Berdasarkan konversi nilai diatas , maka penilaian media pembelajaran akuntansi komik foto dari penilaian aspek materi oleh ahli materi termasuk dalam kategori SANGAT LAYAK.

C. REKAPITULASI PENILAIAN ASPEK KEMANFAATAN

No.	Indikator	Skor Penilaian
15.	Komik foto dapat membantu mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran	4
16.	Komik foto mendukung siswa untuk dapat belajar mata pelajaran akuntansi secara mandiri	4
17.	Penggunaan media pembelajaran komik foto memudahkan siswa dalam memahami materi aktiva tetap	4
18.	Penggunaan media pembelajaran memberikan motivasi pada siswa untuk fokus dalam pembelajaran	4
Jumlah Rerata Skor		4
Kategori		SANGAT LAYAK

Jumlah rerata skor yang diperoleh sebesar 4. Berdasarkan konversi nilai diatas , maka penilaian media pembelajaran akuntansi komik foto dari penilaian aspek kemanfaatan oleh ahli materi termasuk dalam kategori SANGAT LAYAK.

Lampiran 3.2. 2. Lembar Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Media

KONVERSI DATA PENILAIAN AHLI MEDIA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI KOMIK FOTO UNTUK MATA PELAJARAN AKUNTANSI

A. PEDOMAN KONVERSI

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

B. REKAPITULASI PENILAIAN ASPEK DESAIN SAMPUL

No.	Indikator	Skor Penilaian
1.	Ukuran huruf pada judul sesuai	4
2.	Proporsi bentuk, ukuran, tata letak, huruf, dan objek sesuai dengan realita	3
3.	Warna judul buku dengan warna latar belakang kontras	4
4.	Penggunaan kombinasi jenis huruf tidak berlebihan	3
5.	Sampul memberi kesan positif, sehingga menarik minat pembaca	3
6.	Gambar pada sampul menarik	3
Jumlah Rerata Skor		3,3
Kategori		SANGAT LAYAK

Jumlah rerata skor yang diperoleh sebesar 3,3. Berdasarkan konversi nilai diatas, maka penilaian media pembelajaran akuntansi komik foto dari penilaian aspek desain sampul oleh Ahli Media termasuk dalam kategori SANGAT LAYAK.

C. REKAPITULASI PENILAIAN ASPEK TATA LETAK ISI

No.	Indikator	Skor Penilaian
7	Penempatan unsur tata letak konsisten	4
8	Penentuan bidang dan margin tepat	3
9	Penempatan ilustrasi dengan judul, teks, dan halaman tepat	3
Jumlah Rerata Skor		3,3
Kategori		SANGAT LAYAK

Jumlah rerata skor yang diperoleh sebesar 3,3. Berdasarkan konversi nilai diatas, maka penilaian media pembelajaran akuntansi berbasis komik foto dari penilaian aspek tata letak isi oleh Ahli Media termasuk dalam kategori SANGAT LAYAK.

D. REKAPITULASI PENILAIAN ASPEK TIPOGRAFI

No.	Indikator	Skor Penilaian
10	Balon kata yang digunakan sesuai dengan dialog	3
11	Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan	3
12	Spasi antar susunan teks tepat	4
13	Teks mudah untuk dibaca	4
Jumlah Rerata Skor		3,5
Kategori		SANGAT LAYAK

Jumlah rerata skor yang diperoleh sebesar 3,5. Berdasarkan konversi nilai diatas, maka penilaian media pembelajaran akuntansi berbasis komik foto dari penilaian aspek tipografi oleh Ahli Media termasuk dalam kategori SANGAT LAYAK.

E. REKAPITULASI PENILAIAN ASPEK ILUSTRASI

No.	Indikator	Skor Penilaian
14	Adanya kesesuaian dari penyajian gambar, alur cerita, dan materi yang dibahas	4
15	Keseimbangan proporsi gambar sebagai hiburan dan alat komunikasi pendidikan	3
16	Penyajian materi dan hiburan seimbang	4
17	Gambar memberi kesan positif sehingga menarik minat pembaca	3
18	Ilustrasi jelas mudah dipahami	3
Jumlah Rerata Skor		3,4
Kategori		SANGAT LAYAK

Jumlah rerata skor yang diperoleh sebesar 3,4. Berdasarkan konversi nilai diatas, maka penilaian media pembelajaran akuntansi komik foto dari penilaian aspek ilustrasi oleh Ahli Media termasuk dalam kategori SANGAT LAYAK.

Lampiran 3.2. 3. Lembar Hasil Penilaian Produk oleh Praktisi Akuntansi (guru dan siswa)

KONVERSI DATA PENILAIAN PRAKTIKI AKUNTANSI (Guru dan Siswa) MATA PELAJARAN AKUNTANSI SMA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI KOMIK FOTO UNTUK MATA PELAJARAN AKUNTANSI

A. PEDOMAN KONVERSI

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

B. REKAPITULASI PENILAIAN (Guru) ASPEK MATERI

No.	Indikator	Skor Penilaian
1.	Ketetapan isi	4
2.	Kelengkapan materi	3
3.	Keruntutan materi	3
4.	Kejelasan topic pembelajaran	3
5.	Keterkaitan contoh dengan lingkungan sekitar	3
Jumlah Rerata Skor		3,2
Kategori		SANGAT LAYAK

Jumlah rerata skor yang diperoleh sebesar 3,2. Berdasarkan konversi nilai diatas, maka penilaian media pembelajaran akuntansi komik foto dari penilaian aspek desain materil oleh guru termasuk dalam kategori SANGAT LAYAK.

C. REKAPITULASI PENILAIAN (Guru) ASPEK KEMANFAATAN

No.	Indikator	Skor Penilaian
6	Membantu dalam pembelajaran	4
7	Mempermudah pemahaman siswa	4
8	Memberikan fokus perhatian	3
9	Dukungan media bagi kemandirian siswa	3
Jumlah Rerata Skor		3,5
Kategori		SANGAT LAYAK

Jumlah rerata skor yang diperoleh sebesar 3,5. Berdasarkan konversi nilai diatas, maka penilaian media pembelajaran akuntansi berbasis komik foto dari penilaian aspek kemanfaatan oleh Guru termasuk dalam kategori SANGAT LAYAK.

D. REKAPITULASI PENILAIAN (Guru) ASPEK PENYAJIAN

No.	Indikator	Skor Penilaian
10	Kesesuaian bentuk, ukuran, tata letak, huruf, dan objek	3
11	Kontras huruf dengan latar belakang	3
12	Kemenarikan sampul	4
13	Keterbacaan	3
Jumlah Rerata Skor		3,3
Kategori		SANGAT LAYAK

Jumlah rerata skor yang diperoleh sebesar 3,3. Berdasarkan konversi nilai diatas, maka penilaian media pembelajaran akuntansi berbasis komik foto dari penilaian aspek penyajian oleh Guru termasuk dalam kategori SANGAT LAYAK.

E. REKAPITULASI PENILAIAN (Guru) ASPEK BAHASA

No.	Indikator	Skor Penilaian
14	Kejelasan petunjuk penggunaan komik	4
15	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pengembangan sosial siswa SMK kelas XI	3
16	Ketepatan istilah	3
17	Kesantunan penggunaan bahasa	3
18	Dukungan bahasa terhadap kemudahan memahami alur materi	3
Jumlah Rerata Skor		3,2
Kategori		SANGAT LAYAK

Jumlah rerata skor yang diperoleh sebesar 3,2. Berdasarkan konversi nilai diatas, maka penilaian media pembelajaran akuntansi komik foto dari penilaian aspek Bahasa oleh Guru termasuk dalam kategori SANGAT LAYAK.

F. REKAPITULASI PENILAIAN SISWA

Aspek	Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Siswa)																																JML	rata 2	Kriteria			
	No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32					
Materi	1	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	115	3.59	SL		
	2	4	3	3	4	4	2	2	4	4	4	3	2	4	4	3	3	2	2	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	2	4	3	105	3.28	SL		
	3	4	3	2	4	4	2	2	4	4	4	3	2	3	4	3	4	2	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	103	3.22	SL		
	4	2	2	2	3	3	3	1	4	2	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	2	3	4	3	3	4	3	2	3	4	2	4	3	93	2.91	L		
	5	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	2	3	4	2	3	4	105	3.28	SL		
JUMLAH																																				521	3.3	Sangat Layak
Kemanfaatan	6	4	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	1	3	4	4	3	4	4	2	3	4	3	2	3	4	3	3	4	4	3	3	4	103	3.22	SL		
	7	3	3	2	4	3	2	2	4	3	3	3	2	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	103	3.22	SL		
	8	2	3	2	3	4	2	3	4	2	2	4	1	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	2	3	4	3	4	4	103	3.22	SL			
	9	3	2	3	3	3	3	2	4	3	2	4	3	3	4	4	4	3	4	2	3	4	3	3	4	3	4	4	3	2	3	4	102	3.19	SL			
JUMLAH																																				411	3.2	Sangat Layak
Penyajian	10	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	4	2	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	3	94	2.94	L		
	11	3	3	1	4	4	3	3	4	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	2	3	4	3	4	2	2	2	2	2	96	3	SL		
	12	2	3	2	3	3	4	2	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	2	3	4	4	4	2	3	4	3	4	4	3	3	4	103	3.22	SL			
	13	2	3	2	4	3	4	3	4	2	2	4	3	3	4	3	3	2	3	4	3	4	3	2	3	4	4	2	4	3	2	3	4	99	3.09	SL		
JUMLAH																																			392	3	Sangat Layak	
Bahasa	14	3	4	3	4	4	2	2	4	3	3	4	2	4	4	4	3	2	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	2	3	3	104	3.25	SL		
	15	3	4	3	4	4	3	3	4	2	2	4	2	4	4	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	105	3.28	SL			
	16	3	3	3	4	4	3	3	4	2	1	3	3	4	3	4	4	2	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	2	4	3	105	3.28	SL			
	17	3	3	3	4	4	2	3	4	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	2	3	3	4	4	4	105	3.28	SL				
	18	3	3	3	3	3	2	2	4	1	1	3	4	4	4	4	3	4	4	3	2	3	4	4	4	3	2	3	2	4	3	96	3	SL				

JUMLAH	515	3.2	Sangat Layak
--------	-----	-----	--------------

Jumlah rerata skor yang diperoleh masing-masing aspek materi sebesar 3,3, aspek kemanfaatan sebesar 3,2, aspek penyajian sebesar 3 dan aspek bahasa sebesar 3,2. Berdasarkan konversi nilai diatas, maka penilaian media pembelajaran akuntansi komik foto dari penilaian aspek materi, kemanfaatan, penyajian dan aspek bahasa oleh praktisi pembelajaran Akuntansi (siswa) termasuk dalam kategori SANGAT LAYAK.

LAMPIRAN 4

TAHAP IMPLEMENTATION

- 4.3. UJI INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI
- 4.3. REKAPITULASI DATA UJI INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI
- 4.3. REKAPITULASI DATA HASIL UJI INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN PROGRAM SPSS

Lampiran 4.1. Uji Instrumen Angket Motivasi Belajar Akuntansi Siswa



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI

Alamat: Karangmalang Yogyakarta 55281
 Telp. (0274) 554902 Ext. 296, 825 Fax. (0274)554902

**ANGKET MOTIVASI SISWA SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA
 PEMBELAJARAN KOMIK FOTO**

Petunjuk pengisian angket :

1. Isilah identitas pada kolom yang tersedia dengan benar
2. Jawablah pertanyaan dengan tanda centang (✓) atau silang (X) pada kolom alternative jawaban berikut :

SL : Selalu
 SR : Sering
 KK: Kadang-Kadang
 TP : Tidak Pernah
3. Jawablah semua pertanyaan dengan memilih salah satu dari alternatif jawaban yang tersedia.
4. Tidak diperkenankan untuk memberikan jawaban lebih dari satu dalam satu nomor.
5. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran kompetensi kejuruan dan kerahasiaannya terjaga.

Identitas Responden :

Nama :
 Kelas :
 No. Absen :

No	Pertanyaan	SL	SR	KK	TP
1.	Saya mengerjakan soal-soal Akuntansi dengan segera.				
2.	Saya mencontek agar mendapat nilai yang baik.				
3.	Ada hal-hal yang merangsang rasa ingin tahu saya jika belajar tanpa menggunakan media.				
4.	Saya mempelajari kembali materi yang sudah diberikan guru diluar jam pelajaran.				
5.	Saya ingin bisa menguasai materi-materi Akuntansi baik				

	secara teori maupun praktik.			
6.	Saya merasa kesulitan belajar tanpa menggunakan media.			
7.	Bagi saya belajar tanpa menggunakan media pembelajaran cukup menarik.			
8.	Saya belajar sungguh-sungguh agar dapat meneruskan sekolah di perguruan tinggi yang saya inginkan.			
9.	Saya ragu dapat memperoleh pekerjaan yang saya inginkan ketika lulus sekolah nanti.			
10.	Saya memiliki target untuk mendapatkan nilai di atas KKM.			
11.	Saya senang ketika guru memberikan poin saat saya dapat mengerjakan tugas di depan kelas			
12.	Saya senang ketika guru, orang tua, dan teman menghargai usaha belajar saya.			
13.	Saya mengobrol di luar materi pembelajaran saat guru sedang menjelaskan materi.			
14.	Saya senang membaca buku dan bersemangat mengerjakan latihan soal Akuntansi.			
15.	Di kelas, saya mengantuk atau pikiran saya tidak fokus karena belajar tanpa media pembelajaran itu membosankan.			
16.	Saya antusias untuk belajar ketika guru hanya menggunakan buku paket.			
17.	Saya semangat mengikuti pelajaran akuntansi di sekolah			
18.	Saya senang belajar saat suasana rumah kondusif.			
19.	Saya tidak fokus belajar ketika keadaan kelas gaduh.			

Terima Kasih ☺

Lampiran 4.2. Rekapitulasi Data Hasil Uji Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa

REKAPITULASI VALIDASI ANGKET MOTIVASI SEBELUM PEMBELAJARAN
Data Hasil Angket Motivasi Belajar Akuntansi
Siswa Kelas XI AK3 SMK Negeri I Godean Tahun Ajaran 2015/2016
Tanggal 19 Maret 2016

No. Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	Total
1	3	3	2	3	3	1	4	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	4	4	52
2	3	4	1	2	3	2	3	4	3	4	3	4	2	3	3	2	4	4	4	58
3	2	4	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	49
4	3	3	2	3	3	4	4	4	2	4	4	4	1	2	3	2	2	4	4	58
5	2	3	3	2	3	4	4	4	2	4	3	4	2	2	2	1	2	4	3	54
6	3	4	2	2	4	2	4	3	3	4	3	3	2	3	2	2	3	4	2	55
7	4	3	2	3	3	3	4	3	4	4	3	2	3	2	3	3	4	4	61	
8	3	3	1	2	1	2	3	4	2	4	4	4	2	3	2	3	2	4	4	53
9	3	4	2	2	3	1	3	4	3	3	4	4	1	2	2	2	3	3	2	51
10	4	4	3	2	3	2	4	3	3	4	3	3	2	4	2	3	4	4	3	60
11	2	2	1	2	2	1	2	4	3	4	4	4	3	2	2	3	4	4	3	52
12	4	4	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	2	3	4	2	4	4	4	66
13	4	3	3	2	3	2	3	4	4	3	4	2	2	3	2	2	4	4	3	57
14	4	4	3	2	3	2	4	4	4	4	4	4	2	3	2	2	3	3	2	59
15	3	4	2	2	3	2	4	3	4	4	4	4	2	3	2	2	3	4	3	58
16	3	3	4	2	1	3	4	3	3	4	4	3	2	3	2	3	3	4	3	57
17	2	3	3	2	4	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	4	4	51
18	3	3	2	2	4	2	4	4	4	4	4	4	2	3	2	4	4	4	2	61

19	3	3	4	2	3	2	4	4	4	4	3	2	2	3	2	2	3	4	4	58
20	3	3	3	2	3	2	4	3	3	4	4	3	2	3	2	2	3	4	4	57
21	2	4	3	2	3	2	4	2	2	4	3	2	1	2	2	2	2	4	3	49
22	2	3	3	2	3	3	4	3	2	4	3	4	1	2	3	2	2	4	4	54
23	4	4	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	2	3	4	2	4	4	4	66
24	2	3	1	2	3	3	3	4	3	4	3	4	2	2	2	2	2	3	3	51
25	4	4	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	2	3	4	2	4	4	4	66
26	2	3	1	2	3	3	4	3	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	43
27	3	3	3	2	3	1	4	3	3	4	3	4	2	3	2	2	3	4	3	55
28	4	4	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	1	3	2	3	4	4	2	58
29	3	3	2	3	3	3	4	4	4	1	4	4	2	3	2	2	4	3	2	56
30	3	3	2	3	2	3	4	3	2	3	4	4	2	2	3	2	2	4	4	55
31	2	4	3	2	4	2	4	3	3	4	3	3	2	2	3	2	3	4	3	56
32	3	4	3	2	3	2	4	2	4	4	4	4	2	3	2	3	3	4	3	59
Jumlah	95	109	79	72	94	72	119	109	100	116	112	108	60	84	75	72	97	120	102	1795

4.3. Lampiran Rekapitulasi Data Hasil Uji Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Program Spss

Correlations

		no1	no2	no3	no4	no5	no6	no7	no8	no9	no10	no11	no12	no13	no14	no15	no16	no17	no18	no19	VAR00
																				001	
no1	Pearson Correlation	1	.343	.231	.421*	-.069	-.100	.310	.242	.530**	.210	.499**	.131	-.013	.758**	.290	.298	.615**	.288	.066	.773**
	Sig. (2-tailed)		.055	.202	.016	.706	.586	.084	.183	.002	.248	.004	.476	.944	.000	.107	.098	.000	.110	.718	.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
no2	Pearson Correlation	.343	1	.267	-.033	.328	-.170	.293	-.214	.259	.144	-.051	.082	-.325	.299	.312	-.116	.265	-.076	-.180	.326
	Sig. (2-tailed)	.055		.139	.859	.067	.352	.104	.240	.153	.432	.783	.657	.070	.096	.083	.528	.143	.679	.324	.068
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
no3	Pearson Correlation	.231	.267	1	-.065	.111	.013	.456**	-.255	.210	.185	.034	-.272	-.193	.251	.108	-.046	.124	.253	.107	.359*
	Sig. (2-tailed)	.202	.139		.722	.545	.946	.009	.159	.248	.311	.855	.132	.289	.166	.556	.802	.499	.162	.558	.044
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
no4	Pearson Correlation	.421*	-.033	-.065	1	-.055	.192	.316	.209	.098	-.195	.387*	.185	.000	.000	.590**	.000	.164	.129	.423*	.451**
	Sig. (2-tailed)	.016	.859	.722		.766	.291	.078	.252	.595	.284	.029	.311	1.000	1.000	.000	1.000	.370	.481	.016	.010

		N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
no5	Pearson Correlation		-.069	.328	.111	-.055	1	-.095	.225	-.093	.273	-.048	-.340	-.198	-.143	-.065	.051	-.194	.127	-.042	-.224	.078
	Sig. (2-tailed)		.706	.067	.545	.766		.605	.216	.612	.131	.794	.057	.278	.435	.722	.783	.288	.488	.818	.218	.673
	N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
no6	Pearson Correlation		-.100	-.170	.013	.192	-.095	1	.344	.052	-.225	-.056	-.075	.107	-.302	-.153	.081	-.272	-.392*	-.075	.027	.002
	Sig. (2-tailed)		.586	.352	.946	.291	.605		.054	.779	.215	.759	.685	.561	.094	.403	.659	.132	.026	.685	.883	.991
	N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
no7	Pearson Correlation		.310	.293	.456**	.316	.225	.344	1	-.336	.092	.133	-.054	-.049	-.311	.293	.198	-.074	-.057	.190	-.025	.375*
	Sig. (2-tailed)		.084	.104	.009	.078	.216	.054		.060	.615	.466	.768	.792	.083	.104	.278	.686	.758	.297	.893	.035
	N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
no8	Pearson Correlation		.242	-.214	-.255	.209	-.093	.052	-.336	1	.236	-.009	.323	.405*	.202	.083	.284	-.105	.308	-.069	.038	.297
	Sig. (2-tailed)		.183	.240	.159	.252	.612	.779	.060		.194	.962	.071	.021	.267	.652	.116	.566	.086	.706	.837	.099
	N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
no9	Pearson Correlation		.530**	.259	.210	.098	.273	-.225	.092	.236	1	-.029	.378*	.081	.357*	.582**	.107	.138	.652**	-.076	-.206	.571**
	Sig. (2-tailed)		.002	.153	.248	.595	.131	.215	.615	.194		.877	.033	.659	.045	.000	.561	.451	.000	.681	.257	.001

		N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
no10	Pearson Correlation		.210	.144	.185	-.195	-.048	-.056	.133	-.009	-.029	1	.151	.244	-.051	.271	.205	.276	.021	.680**	.289	.466**
	Sig. (2-tailed)		.248	.432	.311	.284	.794	.759	.466	.962	.877		.409	.179	.782	.133	.259	.126	.911	.000	.109	.007
	N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
no11	Pearson Correlation		.499**	-.051	.034	.387*	-.340	-.075	-.054	.323	.378*	.151	1	.501**	.135	.308	.217	.365*	.327	.300	.146	.576**
	Sig. (2-tailed)		.004	.783	.855	.029	.057	.685	.768	.071	.033	.409		.003	.462	.087	.232	.040	.068	.095	.427	.001
	N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
no12	Pearson Correlation		.131	.082	-.272	.185	-.198	.107	-.049	.405*	.081	.244	.501**	1	.048	.110	.366*	.065	.136	.072	-.013	.391*
	Sig. (2-tailed)		.476	.657	.132	.311	.278	.561	.792	.021	.659	.179	.003		.793	.548	.039	.722	.456	.697	.944	.027
	N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
no13	Pearson Correlation		-.013	-.325	-.193	.000	-.143	-.302	-.311	.202	.357*	-.051	.135	.048	1	.208	-.073	.123	.306	.000	.074	.096
	Sig. (2-tailed)		.944	.070	.289	1.000	.435	.094	.083	.267	.045	.782	.462	.793		.254	.690	.502	.089	1.000	.689	.601
	N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
no14	Pearson Correlation		.758**	.299	.251	.000	-.065	-.153	.293	.083	.582**	.271	.308	.110	.208	1	.011	.375*	.624**	.308	-.056	.666**
	Sig. (2-tailed)		.000	.096	.166	1.000	.722	.403	.104	.652	.000	.133	.087	.548	.254		.952	.035	.000	.087	.761	.000

N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
no15	Pearson Correlation	.290	.312	.108	.590**	.051	.081	.198	.284	.107	.205	.217	.366*	-.073	.011	1	-.218	.231	.239	.503**	.583**	
	Sig. (2-tailed)	.107	.083	.556	.000	.783	.659	.278	.116	.561	.259	.232	.039	.690	.952		.230	.204	.187	.003	.000	
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
no16	Pearson Correlation	.298	-.116	-.046	.000	-.194	-.272	-.074	-.105	.138	.276	.365*	.065	.123	.375*	-.218	1	.381*	.365*	-.033	.288	
	Sig. (2-tailed)	.098	.528	.802	1.000	.288	.132	.686	.566	.451	.126	.040	.722	.502	.035	.230		.031	.040	.857	.110	
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
no17	Pearson Correlation	.615**	.265	.124	.164	.127	-.392*	-.057	.308	.652**	.021	.327	.136	.306	.624**	.231	.381*	1	.163	-.168	.616**	
	Sig. (2-tailed)	.000	.143	.499	.370	.488	.026	.758	.086	.000	.911	.068	.456	.089	.000	.204	.031		.372	.357	.000	
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
no18	Pearson Correlation	.288	-.076	.253	.129	-.042	-.075	.190	-.069	-.076	.680**	.300	.072	.000	.308	.239	.365*	.163	1	.473**	.534**	
	Sig. (2-tailed)	.110	.679	.162	.481	.818	.685	.297	.706	.681	.000	.095	.697	1.000	.087	.187	.040	.372		.006	.002	
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
no19	Pearson Correlation	.066	-.180	.107	.423*	-.224	.027	-.025	.038	-.206	.289	.146	-.013	.074	-.056	.503**	-.033	-.168	.473**	1	.288	
	Sig. (2-tailed)	.718	.324	.558	.016	.218	.883	.893	.837	.257	.109	.427	.944	.689	.761	.003	.857	.357	.006		.110	

N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
VAR00001	Pearson Correlation	.773**	.326	.359*	.451**	.078	.002	.375*	.297	.571**	.466**	.576**	.391*	.096	.666**	.583**	.288	.616**	.534**	.288	.288	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.068	.044	.010	.673	.991	.035	.099	.001	.007	.001	.027	.601	.000	.000	.110	.000	.002	.110		
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.714	19

LAMPIRAN 5

TAHAP EVALUATE

- 5.1. ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA AWAL SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA
- 5.2. ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA AKHIR SETELAH MENGGUNAKAN MEDIA
- 5.3. REKAPITULASI DATA HASIL MOTIVASI BELAJAR SISWA AWAL
- 5.4. REKAPITULASI DATA HASIL MOTIVASI BELAJAR SISWA AKHIR
- 5.5. PERHITUNGAN HASIL PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Lampiran 5.1. Angket Motivasi Belajar Akuntansi Awal Sebelum Menggunakan Media

ANGKET MOTIVASI SISWA SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK FOTO

Petunjuk pengisian angket :

1. Isilah identitas pada kolom yang tersedia dengan benar
2. Jawablah pertanyaan dengan tanda centang (✓) atau silang (X) pada kolom alternative jawaban berikut :

SL : Selalu

SR : Sering

KK: Kadang-Kadang

TP : Tidak Pernah

3. Jawablah semua pertanyaan dengan memilih salah satu dari alternatif jawaban yang tersedia.
4. Tidak diperkenankan untuk memberikan jawaban lebih dari satu dalam satu nomor.
5. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran kompetensi kejuruan dan kerahasiaannya terjaga.

Identitas Responden :

Nama :

Kelas :

No. Absen :

No	Pertanyaan	SL	SR	KK	TP
1.	Saya mengerjakan soal-soal Akuntansi dengan segera.				
2.	Ada hal-hal yang merangsang rasa ingin tahu saya jika belajar tanpa menggunakan media.				
3.	Saya mempelajari kembali materi yang sudah diberikan guru diluar jam pelajaran.				
4.	Bagi saya belajar tanpa menggunakan media pembelajaran cukup menarik.				
5.	Saya ragu dapat memperoleh pekerjaan yang saya inginkan ketika lulus sekolah nanti.				
6.	Saya memiliki target untuk mendapatkan nilai di atas KKM.				
7.	Saya senang ketika guru memberikan poin saat saya dapat mengerjakan tugas di depan kelas				
8.	Saya senang ketika guru, orang tua, dan teman menghargai usaha belajar saya.				
9.	Saya senang membaca buku dan bersemangat mengerjakan latihan soal Akuntansi.				
10.	Di kelas, saya mengantuk atau pikiran saya tidak fokus karena belajar tanpa media pembelajaran itu membosankan.				
11.	Saya semangat mengikuti pelajaran akuntansi di sekolah				
12.	Saya senang belajar saat suasana rumah kondusif.				

Terima Kasih ☺

Lampiran 5.2. Angket Motivasi Belajar Siswa Akhir Setelah Menggunakan Media

ANGKET MOTIVASI SISWA SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK FOTO

Petunjuk pengisian angket :

1. Isilah identitas pada kolom yang tersedia dengan benar
2. Jawablah pertanyaan dengan tanda centang (✓) atau (X) pada kolom alternatif jawaban berikut :

SL : Selalu
SR : Sering
KK: Kadang-Kadang
TP : Tidak Pernah
3. Jawablah semua pertanyaan dengan memilih salah satu dari alternatif jawaban yang tersedia.
4. Tidak diperkenankan untuk memberikan jawaban lebih dari satu dalam satu nomor.
5. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran kompetensi kejuruan dan kerahasiaannya terjaga.

Identitas Responden :

Nama :

Kelas :

No. Absen :

No	Pertanyaan	SL	SR	KK	TP
1.	Saya mengerjakan soal-soal Akuntansi dengan segera.				
2.	Ada hal-hal yang merangsang rasa ingin tahu saya jika belajar menggunakan media komik foto.				
3.	Saya akan mempelajari kembali materi yang sudah diberikan guru diluar jam pelajaran dengan menggunakan media komik foto.				
4.	Bagi saya belajar menggunakan media pembelajaran komik foto lebih menarik.				
5.	Saya ragu dapat memperoleh pekerjaan yang saya inginkan ketika lulus sekolah nanti.				
6.	Saya memiliki target untuk mendapatkan nilai di atas KKM.				
7.	Saya senang ketika guru memberikan poin saat saya dapat mengerjakan tugas di depan kelas				
8.	Saya senang ketika guru, orang tua, dan teman menghargai usaha belajar saya.				
9.	Media komik foto membuat saya senang membaca buku dan bersemangat mengerjakan latihan soal Akuntansi.				
10.	Dengan adanya media pembelajaran komik foto di kelas, saya tidak mengantuk atau pikiran saya fokus karena pelajaran yang bervariasi tidak membosankan.				
11.	Saya semangat mengikuti pelajaran akuntansi di sekolah dengan menggunakan media pembelajaran komik foto.				
12.	Saya senang belajar saat suasana rumah kondusif.				

Terima Kasih ☺

Lampiran 5.3. Rekapitulasi Data Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Awal Sebelum Menggunakan Media

**DATA HASIL ANGKET MOTIVASI BELAJAR AKUNTANSI AWAL
SISWA KELAS XI Ak2 SMK NEGERI 1 GODEAN
30 MARET 2016**

No. Absen	Nama Siswa	Butir Angket												Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1.	Amna Febtania	2	2	3	3	2	3	2	3	2	1	3	2	28
2.	Andijati Ramadaniyati	2	3	2	2	2	4	3	4	2	2	3	4	33
3.	Artika Yuni Lestari	3	2	2	4	2	3	3	3	2	3	2	3	32
4.	Arum Pratiwi Susilowati	3	2	2	4	1	3	3	2	2	2	2	4	30
5.	Arum Yuliana	2	3	2	3	3	4	2	4	2	3	2	2	32
6.	Dea Deyana Putri	2	2	2	4	3	3	2	3	3	4	3	2	33
7.	Desi Puji Lestari	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	4	33
8.	Dewi Nur Laela	2	2	3	3	2	3	3	4	2	2	2	4	32
9.	Elfira Wahyuningih	2	3	2	4	2	3	3	3	2	2	3	2	31
10.	Ema Prestiana	2	2	2	2	2	2	4	3	3	2	2	4	30
11.	Ikh Wanna Fitriani	3	2	2	2	2	4	3	2	3	2	3	3	31
12.	Intan Adiningsih	2	3	3	4	2	2	3	4	2	2	3	2	32
13.	Isna Rohmattul Hidayah	2	3	2	3	2	4	3	3	2	2	2	3	31
14.	Lifta Roqima	2	2	3	2	2	2	1	4	3	2	3	4	30
15.	Lista Anggraini	3	3	2	2	2	3	4	2	3	1	4	3	32
16.	Lutfi Ambardewi	3	1	3	2	3	4	3	3	3	2	3	2	32
17.	Maria Dian Kurniawati	2	2	2	3	2	2	2	3	3	4	2	4	31
18.	Nasrulloh	3	2	3	3	1	4	3	3	3	2	3	3	33
19.	Novita Devi Anggraini	2	2	2	3	2	3	4	4	2	3	2	2	31
20.	Nur Hastina Pahlawati	3	2	2	4	3	2	2	2	2	3	3	4	32
21.	Nur Istiyani	2	3	2	3	1	3	4	4	2	4	2	2	32
22.	Nurul Isnaini Maslakhah	2	2	2	3	1	4	3	2	3	2	3	4	31
23.	Ratri Dyah Ariyani	2	2	2	2	2	4	3	3	3	4	3	3	33

24.	Reza Wulan Sari	3	2	3	4	3	2	4	3	2	3	2	2	33
25.	Rina Dewi Sulistyowati	4	3	3	3	1	3	3	2	3	2	3	2	32
26.	Rinda Ayu Arista	2	2	2	4	2	4	3	2	3	2	2	4	32
27.	Septi Nugraheni	4	3	2	2	2	4	2	3	2	3	4	2	33
28.	Sonia Erivianti	3	3	2	3	2	2	4	2	2	2	3	4	32
29.	Tri Anggraini Ratna Sari	3	2	2	4	3	3	3	4	2	2	3	2	33
30.	Veronika Kartika Endah Eka Sesanti	3	3	4	2	2	4	2	3	2	3	2	4	34
31.	Vivi Aryanti	2	2	2	4	2	2	4	4	3	2	3	2	32
32.	Yonanda Novitasari	2	3	2	4	2	2	4	3	3	3	3	4	35
JUMLAH														1021

Lampiran 5.4. Rekapitulasi Data Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Akhir

**DATA HASIL ANGKET MOTIVASI BELAJAR AKUNTANSI AKHIR
SISWA KELAS XI Ak2 SMK NEGERI 1 GODEAN
30 MARET 2016**

No. Absen	Nama Siswa	Butir Angket												Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1.	Amna Febtania	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	39
2.	Andijati Ramadaniyati	2	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	37
3.	Artika Yuni Lestari	3	3	2	4	2	4	4	4	2	4	3	4	39
4.	Arum Pratiwi Susilowati	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	38
5.	Arum Yuliana	2	3	3	3	4	4	3	4	3	3	2	4	38
6.	Dea Deyana Putri	3	4	2	3	3	3	3	4	4	4	4	2	39
7.	Desi Puji Lestari	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	41
8.	Dewi Nur Laela	2	3	3	4	2	3	4	4	2	4	3	4	38
9.	Elfira Wahyuningsih	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3	38

10.	Ema Prestiana	2	3	3	4	3	4	4	4	2	3	3	4	39
11.	Ikh Wanna Fitriani	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	40
12.	Intan Adiningsih	3	2	2	3	3	4	3	4	4	4	2	4	38
13.	Isna Rohmattul Hidayah	4	3	3	4	3	4	3	4	2	3	3	4	40
14.	Lifta Roqima	3	4	2	3	4	3	2	3	4	3	3	4	38
15.	Lista Anggraini	2	3	3	3	3	4	3	4	3	4	2	4	38
16.	Lutfi Ambardewi	3	2	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	41
17.	Maria Dian Kurniawati	3	3	3	4	2	4	4	4	3	3	3	4	40
18.	Nasrulloh	3	2	4	3	3	3	2	3	4	3	4	4	38
19.	Novita Devi Anggraini	3	3	4	3	3	4	3	3	2	2	3	4	37
20.	Nur Hastina Pahlawati	2	4	2	4	4	3	4	4	3	4	3	2	39
21.	Nur Istiyani	3	3	2	3	4	4	3	3	2	4	3	4	38
22.	Nurul Isnaini Maslakhah	3	2	3	3	3	3	4	4	2	3	3	4	37
23.	Ratri Dyah Ariyani	4	3	2	4	4	4	3	4	3	3	3	4	41
24.	Reza Wulan Sari	2	4	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	37
25.	Rina Dewi Sulistyowati	3	3	3	3	4	2	4	4	2	3	4	4	39
26.	Rinda Ayu Arista	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	4	38
27.	Septi Nugraheni	4	3	3	2	2	4	4	4	3	2	4	4	39
28.	Sonia Ervianti	2	3	2	4	4	4	4	4	2	3	2	3	37
29.	Tri Anggraini Ratna Sari	3	2	2	4	2	4	4	4	2	4	3	4	38
30.	Veronika Kartika Endah Eka Sesanti	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	40
31.	Vivi Aryanti	3	3	2	4	2	4	4	4	4	4	3	4	41
32.	Yonanda Novitasari	3	3	3	4	2	4	4	4	2	3	3	4	38

Lampiran 5.5 Perhitungan Hasil Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

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

$$= \frac{1238 - 1021}{12 \times 4 \times 32 - 1021}$$

$$= \frac{1238 - 1021}{1536 - 1021}$$

$$= \frac{217}{515}$$

= 0,42 (Kategori Sedang)

DATA HASIL PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR AKUNTANSI

No.	Angket Motivasi Belajar Akuntansi	Jumlah Skor	Gain Score	Kategori
1.	Angket Motivasi Belajar Akuntansi Awal	1021	0,42	Sedang
2.	Angket Motivasi Belajar Akuntansi Akhir	1238		

LAMPIRAN 6

6.1. DOKUMENTASI PENELITIAN

6.2. SURAT IZIN PENELITIAN

Lampiran 6.1 Dokumentasi Penelitian

Lampiran 6.2 Surat Izin penelitian

PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
 Telepon (0274) 868800, Faksimile (0274) 868800
 Website: www.bappeda.sleman.go.id, E-mail : bappeda@sleman.go.id

SURAT IZIN
 Nomor : 070 / Bappeda / 601 / 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/558/2016

Hal : Rekomendasi Penelitian

Tanggal : 15 Februari 2016

MENGIZINKAN :

Kepada : DEASHARA AYRIEN HAYUWARI

Nama : 12803244014

No.Mhs/NIM/NIP/NIK : S1

Program/Tingkat : Universitas Negeri Yogyakarta

Instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang Yogyakarta

Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Malangan Sumberagung Moyudan Sleman

Alamat Rumah : 082221497010

No. Telp / HP : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK FOTO UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI PROGRAM STUDI AKUNTANSI SMK NEGERI 1 GODEAN TAHUN AJARAN 2015/2016

Untuk : SMK N 1 Godean Sleman

Lokasi : Selama 3 Bulan mulai tanggal 15 Februari 2016 s/d 16 Mei 2016

Waktu : 15 Februari 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 : 15 Februari 2016

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah
 Sekretaris
 u.b. *E. Maryatun*

Kepala Bidang Statistik, Penelitian, dan Perencanaan

PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN

BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

ERNY MARYATUN, S.IP, MT
 Pembina, IV/a
 NIP 19720411 199603 2 003