UNIT PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (UPPM) STKIP PGRI BANGKALAN

PUSAT BAHASA

Badan Penyelenggara: YPLP-PT PGRI Bangkalan

(Berdasarkan SK.MenKumHam No.AHU.3296.AH.01.04 Tahun 2010 tgl.10-8-2010)

Jl. Soekarno Hatta No. 52 Telp (031) 99301078 Bangkalan 69116

Website: www.stkippgri-bkl.ac.id Email: uppm@stkippgri-bkl.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: 057/C8/G/XII/2022

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Arfiyan Ridwan, M.Pd
NIDN : 0723078802
Jabatan : Penanggung Jawab Pusat Bahasa

Menerangkan bahwa artikel di bawah ini:

a) Nama penulis : Ika Lis Mariatun
b) Judul artikel : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Foto Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Belajar Siswa Kelas X Program Studi Akuntansi SMK Negeri 3 Bangkalan
c) Nama Jurnal : EcoSocio (Jurnal Ilmu dan Pendidikan Ekonomi-Sosial)
d) Vol/No/tahun : 5/2/2021
e) Tingkat similaritas : 23%

telah diperiksa tingkat plagiasinya dengan menggunakan perangkat *Turnitin* dengan tingkat **similaritas 23%** yang hasil laporannya dilampirkan bersama surat ini.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan digunakan sebagaimana mestinya.

Bangkalan, 22 Desember 2022

Mengetahui,
Kepala UPPM

Mety Liesdiani, S.Kom.,MMSI
NIDN 0023098104

Penanggung Jawab
Pusat Bahasa

Arfiyan Ridwan, M.Pd
NIDN 0723078802

Article 3

by Ika Lis Mariatun

Submission date: 20-Dec-2022 06:47PM (UTC-0500)
Submission ID: 1985252333
File name: 3._Artikel_Text_-_Media_Komik_2021.pdf (398.89K)
Word count: 4988
Character count: 31620

"EcoSocio : Jurnal Ilmu dan Pendidikan Ekonomi-Sosial" Volume 5, No. 2. November 2021
ISSN (2597-7806)
ISSN (2597-7814)

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK FOTO UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X PROGRAM STUDI AKUNTANSI SMK NEGERI 3 BANGKALAN

DEVELOPMENT OF PHOTO COMIC LEARNING MEDIA TO ENHANCE LEARNING MOTIVATION OF CLASS X STUDENTS OF THE ACCOUNTING DEPARTMENT AT SMK NEGERI 3 BANGKALAN

Ika Lis Mariatun
STKIP PGRI Bangkalan
ikhalis0220@gmail.com

Octaviana Arisinta
STKIP PGRI Bangkalan
octaviana.arisinta@stkippgri-bkl.ac.id

Ririn Jani
STKIP PGRI Bangkalan
ririnjani034@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to develop Photo Comics as a medium of learning in Adjustment Journal material for Class X Accounting students at SMK Negeri 3 Bangkalan. This development research uses the stages of Research and Development (R&D) using the ADDIE model. The results showed: 1) Analysis, based on product analysis to be developed was Photo Comics learning media. 2) Design, at this stage the researcher collects data and materials, makes a summary of the story, makes storylines, and photo shoots, continues at the stage of developing photo comics learning media. 3) Development, at this stage an assessment and evaluation of photo comics learning media is carried out. The feasibility level of Photo Comic Learning Media based on the assessment: 1) Material Experts obtained an average score of 3.3 included in the Very Eligible category 2) Media Experts obtained an average score of 3.5 included in the Very Eligible category 3) Accounting learning practitioners (teachers) obtained an average score of 3.01 included in the Very Eligible category and assessment (students) obtained an average score of 3.08 included in the Very Eligible category 4) Implementation, received very good comments from teachers and students because it is a new learning media 5) Evaluate, at this stage it is known that Photo Comics Learning Media can increase the learning motivation of class X Accounting students at SMK Negeri 3 Bangkalan by 0.64 which is included in the medium category.

***Keywords**: Accounting Teaching Aids, Photo Comic, Student Motivation, ADDIE*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan Komik Foto sebagai media pembelajaran pada materi Jurnal Penyesuaian bagi siswa Kelas X Akuntansi di SMK Negeri 3 Bangkalan. Penelitian pengembangan ini menggunakan tahapan *Reseach and Development* (R&D) yang menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan: 1) *Analysis*, berdasarkan analisis produk untuk dikembangkan 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 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 skor sebesar 3,3 termasuk dalam kategori Sangat Layak 2) Ahli Media

diperoleh rata-rata skor sebesar 3,7 termasuk dalam kategori Sangat Layak 3) Praktisi pembelajaran akuntansi (guru) diperoleh rata-rata skor sebesar 3,01 termasuk dalam kategori Sangat Layak dan penilaian (siswa) diperoleh skor rata-rata sebesar 3,08 termasuk dalam kategori Sangat Layak 4) *Implementation*, mendapat komentar sangat baik dari guru dan siswa karena merupakan media pembelajaran baru 5) *Evaluate*, pada tahap ini diketahui bahwa Media Pembelajaran Komik Foto dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 3 Bangkalan sebesar 0,64 yang termasuk dalam kategori sedang.

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

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak dapat lepas dari proses belajar mengajar. Belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu (Abdillah, 2002 : 35). Sedangkan mengajar diartikan sebagai suatu keadaan atau suatu aktivitas untuk menciptakan suatu situasi yang mampu mendorong siswa untuk belajar.

Proses belajar mengajar terjadi karena adanya interaksi antara guru dan siswa dan antara sesama siswa untuk mencapai satu tujuan yaitu terjadinya perubahan sikap dan tingkah laku siswa. Interaksi yang terjadi selama proses tersebut akan banyak dipengaruhi oleh lingkungannya meliputi pendidik, peserta didik, bahan pelajaran, sumber belajar dan media pembelajaran, serta sarana dan prasarananya.

Dunia pendidikan selalu berupaya untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang lebih siap dalam menghadapi tantangan di masa depan, yang mampu bersaing dalam kehidupan masyarakat lainnya. Salah satu komponen yang sangat penting dalam menciptakan generasi penerus bangsa yang unggul yaitu seorang pendidik, karena pendidik dapat berinteraksi secara langsung dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu seorang pendidik harus mengetahui media dan metode pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan informasinya kepada siswa agar siswanya bisa menerima informasi tersebut dalam keadaan senang dan tidak membosankan.

Namun sejauh ini masih banyak ditemukan sekolah yang proses pembelajarannya hanya menempatkan peserta didik sebagai objek yang selalu diberikan berbagai macam materi dengan jumlah sangat banyak. Sehingga banyak materi yang kurang dipahami oleh peserta didik. Dalam penyampaiannya guru juga cenderung menggunakan metode ceramah, sehingga peserta didik mudah merasa bosan dan jenuh dalam menerima pelajaran dan berdampak pada motivasi belajar siswa yang semakin menurun. Guru pada umumnya kurang memanfaatkan media yang sudah ada. Kegiatan belajar mengajarnya berpusat pada guru dan terjadi komunikasi satu arah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri 3 Bangkalan, motivasi siswa masih rendah, karena di dalam kegiatan belajar mengajar masih menggunakan media konvensional, sehingga motivasi belajar siswa untuk mengikuti proses pembelajaran masih rendah. Hal tersebut terjadi karena alat atau media pembelajaran yang digunakan kurang menarik. Proses pembelajaran perlu adanya perubahan dengan cara menggunakan media pembelajaran yang kreatif (Mariatun, I. L. (2021).

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

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran komik foto pada materi Jurnal Penyesuaian siswa kelas X di SMK Negeri 3 Bangkalan?
2. Bagaimana layakan media pembelajaran komik foto berdasarkan penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi (Guru dan Siswa)?
3. Bagaimana peningkatan Motivasi Belajar setelah pengembangan Komik Foto pada materi Jurnal Penyesuaian?

PEMBAHASAN UTAMA

Media Pembelajaran

Menurut termitologinya, kata media berasal dari bahasa latin *"medium"* yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa dalam arab

ISSN (2597-7806)
ISSN (2597-7814)

media berasal dari kata *"wasaaila"* artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai berikut :

H. Malik (1994) dalam (Sumiharsono & Hasanah, 2016) mengemukakan bahwa media belajar adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut Jalinus & Ambiyar (2016) banyak batasan tentang media, *Association of Education and Communication Technology* (AECT) memberikan pengertian tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Dalam hal ini, terkandung pengertian sebagai medium (Gagne *et al*., 1988) dalam (Jalinus & Ambiyar, 2016) atau mediator, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses pembelajaran-siswa dan isi pelajaran. Sebagai mediator, dapat pula mencerminkan suatu pengertian bahwa dalam setiap system pengajaran, mulai dari guru sampai kepada peralatan yang paling canggih dapat disebut sebagai media. Heinich *et al*., (1993) dalam (Jalinus & Ambiyar, 2016) memberikan istilah medium, yang memiliki pengertian yang sejalan dengan batasan di atas yaitu sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.

Akan tetapi menurut Sumiharsono & Hasanah (2016) terdapat enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain :

1. Penggunaan media belajar dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif;
2. Penggunaan media belajar merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar;
3. Media belajar dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran;
4. Media belajar dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan atau bukan sekedar pelengkap;
5. Media belajar dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru; dan
6. Penggunaan media belajar dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar siswa.

Media Pembelajaran Komik Foto

Sudjana dan Rivai (2011: 64) dalam (Ella Coraima Dewi, 2016: 23), menyatakan, komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar daan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

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.

Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata motif yang diartikan sebagai tenaga yang mendukung seseorang untuk mengerjakan sesuatu. Motif bisa dikatakan sebagai tenaga penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk mengerjakan aktifitas-aktifitas tertentu demi mencapai suatu tujuan.

Motivasi dapat dikatakan sebagai dorongan psikologis pada seseorang sehingga melakukan tindakan untuk mencapai tujuan tertentu baik secara sadar maupun tidak sadar. Hal ini didukung oleh Syaiful (2011: 152) yang menguatkan bahwa motivasi adalah gejala psikologis dalam bentuk dorongan yang timbul pada diri seseorang sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.

Motivasi belajar adalah dorongan psikologis seseorang yang melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan belajar. Hal ini diperkuat oleh Hamzah (2012: 23) bahwa hakikat motivasi belajar 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 ini yang memiliki peranan besar dalam kesuksesan mencapai tujuan belajar.

ISSN (2597-7806)
ISSN (2597-7814)

Berdasarkan pengertian motivasi di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan energi atau psikologis bagi siswa sehingga siswa masuk dalam kegiatan belajar dan mengikuti proses pembelajaran agar siswa menguasai sesuatu yang baru berupa pengetahuan, keterampilan, kemampuan, kemauan, kebiasaan dan sikap, sehingga siswa dapat mencapai tujuan belajarnya.

Motivasi mempunyai fungsi yang penting dalam belajar, karena motivasi akan menentukan intensitas usaha belajar yang dilakukan siswa. Sadirman A.M (2012: 85) mengemukakan 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 kea rah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arrah dan kegiatan yang harus dikrjakan sesuari 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.

Menurut Hamzah B. Uno, 2010: 23) indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil,
2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar;
3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan;
4) Adanya penghargaan dalam belajar;
5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar;
6) Dan adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

Apabila seseorang sudah memiliki indikator – indikator seperti di atas maka siswa tersebut bisa dikatakan sudah memiliki motivasi untuk belajar. Hal-hal yang mempengaruhi pembelajaran harus dikondisikan agar siswa termotivasi dalam pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi yang rendah dapat diperbaiki dengan memperhatikan penyebab – penyebabnya.

Pembelajaran Akuntansi SMK

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga mencapai tujuan yang dencanakan dan menjadikan siswa lebih baik. Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi interaksi tersebut yaitu faktor internal maupun faktor eksternal.

Akuntansi menurut *American Accounting Association (AAA)* dalam (Aisyah, 2019) merupakan proses mengidentifikasi / mengenali, mengukur dan melaporkan informasi ekonomi untuk memungkinkan adanya penilaian dan pengambilan keputusan yang jelas dan tegas bagi mereka yang menggunakan informasi tersebut. Sedangkan menurut *American Insititute of Certified Public Accountants (AICPA)* dalam (Aisyah, 2019) mengemukakan bahwa akuntansi itu seni pencatatan, penggolongan, peringkasan yang tepat dan dinyatakan dalam satuan mata uang, transaksi-transaksi dan kejadian-kejadian yang setidak-tidaknya bersifat finansial dan penafsiran hasil-hasilnya.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwasanya akuntansi merupakan suatu proses pengidentifikasian/pengenalan, pengukuran, pencatatan, dan pelaporan informasi ekonomi dan diharapkan informasi tersebut dapat berguna untuk penilaian dan pengambilan keputusan bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development (R & D)* dengan menggunakan 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.

Penelitian ini merupakan kegiatan pengembangan secara individu. Kegiatan yang dilaksanakan yaitu melakukan observasi lapangan, membuat Media Pembelajaran Komik Foto dan menguji kelayakan produk dengan cara validasi oleh ahli materi, ahli media, praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru dan Siswa). Pelaksanaan uji kelayakan dilakukan dengan cara menyerahkan produk pengembangan beserta sejumlah angket penilaian kepada validator untuk menilai layai atau tidaknya produ pengembangan serta memberikan kritik dan saran perbaikan.

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

ISSN (2597-7806)
ISSN (2597-7814)

1) Menghitung Kelayakan Media Pembelajaran Komik Foto

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

a. Melakukan rekapitulasi data hasil penelitian
b. Menghitung rata-rata skor tiap indikator dengan rumus :

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

X = skor rata-rata
$\sum x$ = jumlah skor
n = jumlah butir

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

Tabel 1. Konversi Skor aktual menjadi nilai skala empat

No.	Rentang Skor	Rentang	Nilai	Kategori
1.	$x \geq X + 1\ SB_x$	$x \geq 3$	A	Sangat Layak
2.	$X + 1SB_x > x \geq X$	$3 > x \geq 2{,}5$	B	Layak
3.	$X > x \geq X - 1SB_x$	$2{,}5 > x \geq 2$	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
$= \frac{1}{2}$*(skor maksimal ideal + skor minimal ideal)*
$= \frac{1}{2}(5 + 1)$
$= 2{,}5$

SB_x = simpangan baku ideal
$= \frac{1}{6}$*(skor maksimal ideal – skor minimal ideal)*
$= \frac{1}{6}(4 - 1)$
$= 0{,}5$

Berdasarkan tabel konversi di atas diperoleh standar kualitas produk Komik Foto akuntansi jurnal penyesuaian di tiap aspeknya sebagai berikut :

1) Kualitas Komik Foto Jurnal Penyesuaian dinyatakan sangat layak (A) jika rata-rata skor yang diperoleh adalah lebih dari atau sama dengan 3,00
2) Kualitas Komik Foto Jurnal Penyesuaian dinyatakan layak (B) jika rata-rata skor yang diperoleh adala 2,5 sampai dengan 3,00
3) Kualitas Komik Foto Jurnal Penyesuaian dinyatakan cukup layak (C) jika rata-rata skor yang diperoleh adalah 2,5 sampai dengan 2,00
4) Kualitas Komik Foto Jurnal Penyesuaian 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 penilaian ahli minimal masuk dalam kategori (B).

a. Menghitung skor motivasi dengan analisis instrument 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 belajar 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 2. 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)

HASIL PENELITIAN

ISSN (2597-7806)
ISSN (2597-7814)

Subyek dalam penelitian adalah siswa kelas X Akt SMK Negeri 3 Bangkalan tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 27 siswa.

Prosedur penelitian terdiri atas beberapa tahapan yang dijelaskan berikut ini.

1. Tahap Analisis *(Analysis)*

Tujuan pada tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan analisis kebutuhan dan analisis siswa. Analisis kebutuhan bertujuan untuk menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran akuntansi SMK, sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui kegiatan pembelajaran di sekolah, yang meliputi kurikulum, metode pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk melaksanakan KBM. Berdasarkan observasi yang dilakukan dihasilkan informasi sebagai berikut :

a. Guru Akuntansi masih menggunakan media monoton yaitu sebatas buku paket dan latihan soal.
b. Siswa cenderung merasa bosan ketika pelajaran akuntansi berlangsung.
c. Media pembelajaran komik foto belum digunakan.

2. Tahap Perancangan *(Design)*

Pada tahap peancangan yang dilakukan yaitu menyusun kompetensi dasar, indikator dan materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran komik foto. Materi yang dikembangkan tentang jurnal penyesuaian. Materi tersebut untuk kelas X 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.

a. Pembuatan ringkasan cerita
Ringkasan cerita merupakan gagasan/ide cerita awal dan digunakan untuk pembuatan *storyline*. Ringkasan cerita ini berisi materi jurnal penyesuaian dan alur cerita dibuat menarik. Ringkasan cerita prolog disajikan secara lengkap.

b. Pembuatan *storyline*
Storyline merupakan pengembangan dari ringkasan cerita. *Storyline* ini berguna untuk panduan akting. Materi yang sudah dipilih digabungkan sehingga menjadi cerita yang menarik.

c. *Photo Shoot*
Photo shoot merupakan proses pengambilan foto yang disesuaikan dengan naskah cerita dalam *storyline*. Hasil dari pengambilan *photo shoot* digunakan sebagai gambar atau foto yang akan disusun dalam proses pembuatan komik foto yang akan disusun dalam proses pembuatan komik foto agar hasilnya lebih terstruktur.

Produksi media pembelajaran komik foto jurnal penyesuaian ini diawali dengan pengambilan gambar atau *photoshoot*. Pengambilan gambar dilakukan berdasarkan *storyline* yang sudah dibuat pada saat sebelum produksi.

Tahap selanjutnya setelah pengambilan gambar yaitu dilakukan proses editing untuk kemudian disusun. Pada tahap ini akan dipilih foto yang layak. Selanjutnya dipilih dan dilakukan proses penggabungan shot menjadi susunan cerita.

3. Tahap Pengembangan *(Development)*

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

Media pembelajaran dikatakan layak untuk digunakan apabila telah melalui beberapa tahap penilaian. Penilaian dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Tujuan dilakukannya penilaian oleh para ahli adalah untuk mengetahui kualitas media pembelajaran sebelum digunakan oleh para siswa. Data dan saran yang diberikan akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki media pembelajaran. Berikut 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 Dr. Manah Tarman, M. Si. Selaku dosen yang berkompeten sesuai dengan materi yang disajikan. Penilaian oleh ahli materi ditinjau dari aspek materi dan aspek kemanfaatan.

ISSN (2597-7806)
ISSN (2597-7814)

Berikut hasil penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran akuntansi berbasis komik foto.

Tabel 3 . Penilaian Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran Komik Foto

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Perolehan	Rerata Skor	Kategori
1.	Materi	14	46	3,3	Sangat Layak
2.	Kemanfaatan	4	13	3.25	Sangat Layak
Rata-rata Skor				3,3	Sangat Layak

Sumber: Data Pengembangan Penelitian yang Diolah

Sesuai dengan tabel 3 yaitu rata-rata skor (X) yang diperoleh sebesar 3,3 dan sesuai dengan pedoman penilaian dan konversi nilai jika rata-rata skor (X) 3,3 > 3, maka penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran komik foto adalah **"A"**dengan kategori **"Sangat Layak"**. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran komik foto layak untuk digunakan.

2) Penilaian Ahli Media

Penilaian media dalam media pembelajaran ini dilakukan oleh ahli media yaitu Bapak Ruski M.Pd. Penilaian oleh ahli media ditinjau dari aspek desain sampul, aspek tata letak isi, aspek tipografi dan aspek ilustrasi. Hasil penilaian media pembelajaran komik foto dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. PenilaianAhli 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	11	3,6	Sangat Layak
3.	Tipografi	4	14	3,5	Sangat Layak
4.	Ilustrasi	5	18	3,6	Sangat Layak
Rata-rata Skor				3,5	Sangat Layak

Sumber : Data Pengembangan Penelitian yang Diolah

Sesuai dengan tabel 4 rata-rata skor (X) yang diperoleh yaitu sebesar 3,5 dan sesuai dengan pedoman penilaian dan konversi nilai jika rata-rata skor (X) 3,5 > 3, maka penilaian ahli media terhadap media pembelajaran komik foto adalah **"A"** dengan kategori **"Sangat Layak"**. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran komik foto layak untuk digunakan.

3) Penilaian Praktisi Pembelajaran (Guru dan Siswa) SMK

Penelitian dalam media pembelajaran ini dilakukan oleh Ibu Veronika Tri Handayani, S.E, M.Pd selaku guru mata pelajaran akuntansi di SMK Negeri 3 Bangkalan. 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 5.

Tabel 5. Penilaian oleh Guru Akuntansi terhadap Media Pembelajaran Akuntansi Komik Foto

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Perolehan	Rerata Skor	Kategori
1.	Materi	5	12	2,4	Cukup Layak
2.	Kemanfaatan	4	14	3,5	Sangat Layak
3.	Penyajian	4	11	2,75	Layak
4.	Bahasa	5	17	3,4	Sangat Layak
Rata-rata Skor				3,01	Sangat Layak

Sumber: Data Pengembangan Penelitian yang Diolah

Sesuai dengan tabel 5 rata-rata skor (X) yang diperoleh yaitu sebesar 3,01 dan sesuai dengan pedoman penilaian dan konversi nilai jika rata-rata skor (X) 3,01 > 3, maka penilaian guru praktisi pembelajaran akuntansi terhadap media pembelajaran komik foto adalah **"A"** dengan kategori **"Sangat Layak"**. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran komik foto layak untuk digunakan.

Tabel 6. Penilaian Media oleh Siswa sebagai praktisi pembelajaran akuntansi terhadap Media Pembelajaran Komik Foto

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Perolehan	Rerata Skor	Kategori
1.	Materi	5	15,12	3,02	Sangat Layak
2.	Kemanfaatan	4	12,26	3,06	Sangat Layak
3.	Penyajian	4	12,04	3,01	Sangat Layak
4.	Bahasa	5	16,24	3,24	Sangat Layak
Rata-rata Skor				3,08	Sangat Layak

Sumber : Data Pengembangan Penelitian yang Diolah

ISSN (2597-7806)
ISSN (2597-7814)

Sesuai dengan tabel 6 rata-rata skor (X) yang diperoleh yaitu sebesar 3,08 dan sesuai dengan pedoman penilaian dan konversi nilai jika rata-rata skor (X) 3,08 > 3, maka penilaian siswa sebagai praktisi pembelajaran akuntansi terhadap media pembelajaran komik foto adalah **"A"** dengan kategori **"Sangat Layak"**. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran komik foto layak untuk digunakan.

4. Tahap Implementasi *(Implementation)*

Sebelum media pembelajaran diterapkan peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas instrument motivasi belajar akuntansi belajar siswa yang berupa angket motivasi belajar akuntansi awal dan angket motivasi belajar akhir, masing-masing angket motivasi belajar siswa terdapat 12 butir pernyataan. Pada tahap ini 27 siswa mengikuti uji instrument motivasi belajar. Uji validitas dan reliabilitas dari hasil angket motivasi belajar tersebut menggunakan program SPSS. Menunjukkan bahwa angket motivasi belajar sudah valid dan reliable.

Media Pembelajaran Komik Foto yang telah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media diimplementasikan di kelas X Akt SMK Negeri 3 Bangkalan. Dikarenakan pada penelitian ini mengukur motivasi belajar siswa, maka untuk mengetahui ketercapaian penelitian ini siswa diminta untuk mengisi angket motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Jadi sebelum media pembelajaran diterapkan awalnya siswa diminta mengisi angket motivasi sebelum menggunakan media komik foto, dan selanjutnya media pembelajaran diterapkan pada siswa yang berjumlah 27, media pembelajaran komik foto hanya diterapkan secara online dimana komik foto ini saya jadikan sebuah video agar siswa lebih mudah membacanya dan lebih menarik. Setelah penerapan media pembelajaran selesai siswa diminta untuk mengisi angket setelah menggunakan media pembelajaran.

5. Tahap Evaluasi *(Evaluate)*

Media pembelajaran komik foto dibuat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X Akt SMK Negeri 3 Bangkalan Jadi pada tahap evaluasi peneliti melakukan pengukuran terhadap motivasi belajar yang menggunakan media pembelajaran komik foto, pengukuran peningkatan motivasi belajar siswa dilakukan setelah media komik foto diketahui kelayakannya dan telah diterapkan. *Gain score* digunakan untuk mengukur peningkatan motivasi belajar siswa dimana *gain score* dapat diketahui dengan menggunakan dua data yaitu data motivasi belajar akuntansi awal (angket motivasi belajar awal) yang diperoleh sebelum media pembelajaran komik foto diterapkan dan data yang kedua yaitu data motivasi belajar akhir (angket motivasi belajar akhir) yang diperoleh setelah media pembelajaran komik foto diterapkan. Berikut hasil rata-rata perhitungan dari angket awal sebelum media pembelajaran komik foto diterapkan dan angket akhir setelah media pembelajaran komik foto diterapkan :

Tabel 7
Skor Motivasi Belajar Awal dan Skor Motivasi Belajar Akhir

Angket Motivasi Belajar Awal	Angket Motivasi Belajar Akhir
740	1100

Sumber : data Pengembangan Penelitian yang Diolah

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

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

$$Gain\ Score = \frac{1100 - 740}{(12x4x27)-740} = 0{,}64$$

Peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan analisis *Gain Score* dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8
Hasil Pengukuran Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan *Gain Score*

No	Angket Motivasi Belajar	Jumlah Skor	Gain Score	Kategori
1.	Angket Motivasi Belajar Awal	740	0,64	Sedang
2.	Angket Motivasi Belajar Akhir	1100		

Sumber : Data Pengembangan Penelitian yang Diolah

Berdasarkan perhitungan pada tabel 8, maka dapat diketahui bahwa rerata peningkatan motivasi belajar siswa berada pada kategori sedang karena sesuai dengan tabel 8 jika

ISSN (2597-7806)
ISSN (2597-7814)

peningkatan *Gain score* berada pada batasan 0,3 – 0,7 maka berada pada kategori sedang.

PENUTUP

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 jurnal penyesuaian adalah media pembelajaran komik foto.
   b. *Design*. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dan materi, membuat rancangan Komik Foto yang meliputi pembuatan *prolog, storyline,* dan *Photo shoot* kemudian dilanjutkan pada tahap pengembangan media pembelajaran komik foto jurnal penyesuaian.
   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 diberikan media pembelajaran komik foto dalam bentuk file pdf juga dalam bentuk video harapannya siswa bisa lebih tertarik pada media pembelajaran komik foto, berdasarkan komentar yang tertera pada penilaian yang saya berikan mendapat komentar yang positif.
   e. *Evaluate,* merupakan tahap akhir dari prosedur pengembangan Media Komik Foto yaitu mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk yang dilihat dari peningkatan Motivasi Belajar Siswa. Hasil pengukuran Motivasi Belajar menggunakan *gain score*. Media pembelajaran Komik Foto dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X Akt SMK Negeri 3 Bangkalan sebesar 0,64. Peningkatan tersebut termasuk dalam kategori sedang.
2. Hasil penilaian oleh ahli materi, penilaian media pembelajaran komik foto dari aspek materi memperoleh skor sebesar 3,3 termasuk dalam kategori sangat layak, dan pernyataan aspek kemanfaatan dengan memperoleh skor rata-rata sebesar 3,25 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Ahli media menilai dari aspek pernyataan desain sampul dengan skor rata-rata yang diperoleh sebesar 3,3 dengan kategori sangat layak, aspek tata letak isi dengan skor rata-rata sebesar 3,6 termasuk dalam kategori sangat layak, aspek tipografi dengan skor rata-rata sebesar 3,5 termasuk dalam kategori sangat layak, dan aspek ilustrasi dengan skor rata-rata 3,6 termasuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan praktisi pembelajaran akuntansi (Guru) menilai aspek materi dengan skor rata-rata yang diperoleh sebesar 2,4 dengan kategori cukup layak, aspek kemanfaatan dengan skor rata-rata sebesar 3,5 dengan kategori sangat layak, aspek penyajian dengan skor rata-rata sebesar 2,75 dengan kategori layak, dan aspek bahasa dengan skor rata-rata sebesar 3,4 termasuk dalam kategori sangat layak. dan praktisi pembelajaran akuntansi (siswa) menilai aspek materi dengan skor rata-rata yang diperoleh sebesar 3,02 dengan kategori sangat layak, aspek kemanfaatan dengan skor rata-rata sebesar 3,06 dengan kategori sangat layak, aspek penyajian dengan skor rata-rata sebesar 3,01 dengan kategori sangat layak, dan aspek bahasa dengan skor rata-rata sebesar 3,24 termasuk dalam kategori sangat layak. Kesimpulan dari penilaian media tersebut adalah media pembelajaran komik foto layak untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Media komik foto mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan *Gainscore* sebesar 0,64 yang termasuk dalam kategori sedang.

DAFTAR PUSTAKA

Aunurrahman. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Badaruddin, A. (2015). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*. Padang: Abe Kreatifindo.

Dewi, E. C. (2016). Pengembangan Komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Siwa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi* , Yogyakarta: UNY.

Djemari Mardapu. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes an Non Tes* Yogyakarta: Mitra Cendekia Pers.

Hamzah. B. Uno (2011) *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Padang: Kencana.

Mariatun, I. L. (2021). Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran IPS Materi Pokok Ekonomi Siswa Kelas VII MTs Al-Hidayah. *e-Jurnal Kewirausahaan*, *4*(1), 31-31.

Purwaji Agus, Wibowo & Murtanto (2016) *Pengantar Akuntansi 1*. Jakarta: Selemba Empat.

Rayandra Asyhar (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.

Sadirman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers

Sadirman. (2012). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers

Siregar, S. A. (2019). *Tanya Jawab Akuntansi Dasar*. Medan: Prokreatif Media.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2016). *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.

Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Volume 3* , 75-76.

Biografi Penulis

Ika Lis Mariatun, M.Pd, Penulis adalah Dosen Prodi Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Bangkalan.

Octaviana Arisinta, S.Ak, M.Ak, Penulis adalah Dosen Prodi Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Bangkalan.

Ririn Jani, Penulis adalah Mahasiswi Prodi Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Bangkalan.

Article 3

ORIGINALITY REPORT

23%	21%	11%	13%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	kbi.kemdikbud.go.id Internet Source	4%
2	Submitted to Universitas Trunojoyo Student Paper	2%
3	jurnal.umt.ac.id Internet Source	2%
4	Meitha Furi Dewi, Meiliana Nurfitriani, Yopa Taufik Saleh. "Pengembangan Media Pembelajaran Tas Pintar Pada Konsep Dasar Perkalian di SDN 1 Papayan", JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA, 2020 Publication	1%
5	darshenie.blogspot.com Internet Source	1%
6	lebesgue.lppmbinabangsa.id Internet Source	1%
7	garuda.ristekbrin.go.id Internet Source	1%
8	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	

		1 %
9	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	1 %
10	mafiadoc.com Internet Source	1 %
11	www.abekoto.com Internet Source	1 %
12	hwira.blogspot.com Internet Source	1 %
13	Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper	1 %
14	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	1 %
15	repository.unj.ac.id Internet Source	1 %
16	repository.unpas.ac.id Internet Source	1 %
17	Submitted to IAIN Tulungagung Student Paper	1 %
18	vdocuments.mx Internet Source	1 %
19	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	

		<1 %
20	jurnal.untan.ac.id Internet Source	<1 %
21	Huzain Jailani, Muhammad Ali, Sri Kurnia Lestari. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Powerpoint Pada Mata Pelajaran Ekonomi Sebagai Alternatif Belajar Mandiri Dimasa Pandemi", JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Kewirausahaan), 2021 Publication	<1 %
22	Lely Afni Ikhwandari, Nyoto Hardjono, Gamaliel Septian Airlanda. "PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK DENGAN MODEL NUMBERED HEADS TOGETHER (NHT)", Jurnal Basicedu, 2019 Publication	<1 %
23	ejournal.iainponorogo.ac.id Internet Source	<1 %
24	www.jbasic.org Internet Source	<1 %
25	ojs.widyakartika.ac.id Internet Source	<1 %

26	Antonius Antonius, Mashudi Mashudi, Endang Purwaningsih. "PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN AKUNTANSI MELALUI MEDIA KOMIK DI SMK KATOLIK SANTA MARIA PONTIANAK", Proceedings International Conference on Teaching and Education (ICoTE), 2019 Publication	<1%
27	www.jurnalalqalam.or.id Internet Source	<1%

Exclude quotes	On	Exclude matches	< 20 words
Exclude bibliography	On		