

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Abad 21 dengan segala karakteristiknya, menunjukkan perubahan dalam berbagai aspek kehidupan. Dunia yang kini tiada batas, melahirkan tuntutan bagi manusia untuk belajar menempatkan diri, berkoneksi, dan bersaing dalam jaringan yang semakin luas (Jerald, 2009:7). Berdasarkan *21<sup>st</sup> Century Partnership Learning Framework*, terdapat beberapa kompetensi dan/atau keahlian yang harus dimiliki oleh sumber daya manusia abad 21, yaitu kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama, kemampuan mencipta dan membaharui, literasi teknologi informasi dan komunikasi, kemampuan belajar kontekstual, dan kemampuan informasi dan literasi (BSNP, 2010:44-45). Manusia yang kreatif, produktif, dan kompetitiflah yang sesuai pada abad ini (Tilaar, 2009:123). Hal tersebut sejalan dengan manusia yang ingin dibangun oleh bangsa Indonesia, yaitu manusia yang berdaya cipta, mandiri, dan kritis; tanpa meninggalkan wawasan tanggungjawab membela sesama, untuk diajak maju menikmati peluang abad ini (BSNP, 2010:22).

Alvin Toffler (dalam Tilaar, 2009:118) mengemukakan bahwa ilmu pengetahuan menjadi kunci dari *powershift* menggantikan *money and muscle power* dalam kehidupan modern. Di samping itu, seorang pemenang Nobel Ekonomi tahun 1992, Gary S. Becker (dalam Tilaar 2009:118) menyatakan, “*Human capital analysis assumes that schooling raise earning and productivity mainly by providing knowledge, skills, and a way of analyzing problems.*” Dengan demikian bersekolah menjadi satu hal yang penting bagi siapapun untuk mempersiapkan bekal dalam menghadapi persaingan. Dimana siswa akan dibekali pengetahuan, keterampilan, dan cara dalam menganalisis permasalahan.

Tilaar (2009:88) mengemukakan bahwa legitimasi dari suatu pekerjaan atau jabatan di dalam masyarakat abad 21 tidak lagi didasarkan pada amatirisme atau

keterampilan yang diturunkan atau dengan dasar-dasar yang lain, tetapi berdasarkan kepada kemampuan seseorang yang diperoleh secara sadar dan terarah dalam menguasai berbagai jenis ilmu pengetahuan dan keterampilan. Dalam hal inilah salah satunya pendidikan berperan, dimana dalam Pasal 1 ayat (1) UU RI No. 20 Tahun 2003, disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Lebih khusus lagi, pada jenjang pendidikan menengah terdapat pendidikan kejuruan yang merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu (Penjelasan atas Pasal 15 UU RI No. 20 Tahun 2003).

Melalui pendidikan menengah kejuruan ini, siswa diharapkan mampu menguasai kompetensi tertentu untuk kemudian dapat menjadikannya siap terjun ke dunia kerja di tengah persaingan yang sedemikian rupa pada abad 21. Namun apa yang terjadi di lapangan, masih saja ditemukan siswa yang dari hasil belajarnya belum bisa memenuhi kriteria ketuntasan yang menjadi indikator penguasaan kompetensi itu sendiri. Salah satunya ialah terdapat pada kelas XI Akuntansi A SMK Setia Bhakti dalam ulangan harian mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang. Dari total 25 siswa, hanya 32% siswa yang mampu memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu dengan nilai minimal 75. Patut menjadi perhatian, terutama Akuntansi Perusahaan Dagang menjadi salah satu mata pelajaran dalam kelompok kompetensi keahlian, yang tentu menjadi standar dari keahlian akuntansi itu sendiri.

Adapun hasil wawancara terhadap salah satu guru mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang di SMK Setia Bhakti; jika dibandingkan dengan kelas lainnya yang memiliki tingkat ketuntasan lebih tinggi, siswa kelas XI Akuntansi A dinilai memiliki dorongan belajar yang lebih rendah dan inisiatif yang lebih rendah untuk mempelajari Akuntansi Perusahaan Dagang secara mandiri. Hal ini berkaitan dengan dua indikator motivasi belajar yang dikemukakan oleh Uno (2009:23), yaitu

**Ari Sulistiyowati, 2018**

*PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG DI SMK SETIA BHAKTI*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

adanya hasrat dan keinginan berhasil, dan adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Di samping itu, Pintrich dan Schunk (dalam Wahyuni, 2009:39) mengemukakan bahwa salah satu indikasi siswa yang tidak tertarik dan termotivasi dalam belajar ialah tidak memiliki usaha yang sistematis dalam belajar. Adapun gambaran motivasi belajar siswa kelas XI Akuntansi A SMK Setia Bhakti dalam mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang ialah sebagai berikut.

**Tabel 1.1.**  
**Tingkat Motivasi Belajar Siswa**  
**Kelas XI Akuntansi A SMK Setia Bhakti**  
**dalam Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang**

<b>Kriteria</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Jumlah Responden Sesuai Kriteria</b>	<b>Persentase</b>
49 - 54	Tinggi	5	25%
43 - 48	Sedang	12	60%
37 - 42	Rendah	3	15%
<b>Total Responden</b>		<b>20</b>	<b>100%</b>

Sumber: data diolah

Hasil olah data angket motivasi belajar menunjukkan bahwa pada kelas XI Akuntansi A SMK Setia Bhakti hanya terdapat sebanyak 25% siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, 15% siswa bermotivasi rendah, dan persentase terbanyak ialah pada kategori sedang, yaitu sebanyak 60%.

Melalui angket, diketahui pula bahwa masih terdapat 25% siswa yang jarang merasa bersemangat untuk mempelajari akuntansi, dan 35% siswa jarang merasa senang mengikuti pembelajaran akuntansi di sekolah. Secara keseluruhan, masih terdapat lebih dari 50% siswa yang jarang belajar akuntansi di rumah jika tidak ada tugas dan jarang memanfaatkan berbagai sumber belajar untuk mempelajari akuntansi. Adapun pandangan siswa terhadap pembelajaran akuntansi di sekolah; siswa mengungkapkan bahwa guru jarang menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan di dalam kelas, dan jarang pula menggunakan model ataupun media yang menarik dalam pembelajaran.

Alasan mengapa motivasi belajar menjadi hal yang penting untuk diangkat, ialah seperti diungkapkan oleh Driscoll, 2000; Jetton dan Alexander, 2001; Pintrich 2003 (dalam Slavin, 2009:106) bahwa “siswa yang termotivasi untuk mempelajari

sesuatu menggunakan proses kognitif lebih tinggi dalam mempelajarinya dan menyerap dan mengingat lebih baik darinya”. Masih sejalan dengan hal tersebut, dikemukakan oleh Baharuddin & Wahyuni (2015:27) bahwa motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keefektifan kegiatan belajar siswa; dan dari beberapa penjelasan yang ada, seorang anak yang tidak memiliki motivasi dalam belajar akan berakibat buruk terhadap prestasi akademiknya (Agustin, 2011:19). Di samping itu, banyak bakat anak tidak berkembang karena tidak diperolehnya motivasi yang tepat. Jika seseorang mendapat motivasi yang tepat, maka lepaslah tenaga yang luar biasa, sehingga tercapai hasil-hasil yang semula tidak terduga (Purwanto, 2011:61). Hal ini sejalan dengan apa yang terjadi di lapangan. Sesuai dengan kondisi dan motivasi belajar yang dimilikinya, kelas XI Akuntansi A SMK Setia Bhakti memiliki tingkat ketuntasan belajar yang cukup rendah.

Pendidik harus ambil peran, terutama siswa hari ini dihadapkan dengan segala perubahan dan tantangan yang semakin kompleks. Berdasarkan Pasal 40 ayat (2) UU RI No. 20 Tahun 2003, pendidik dan tenaga kependidikan memiliki kewajiban yang salah satunya ialah menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Di samping itu, salah satu prinsip penyelenggaraan pendidikan yang dimuat dalam Pasal 5 UU RI No. 20 Tahun 2003, bahwa pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Menyoroti motivasi belajar siswa dan unsur-unsur dalam pembelajaran, media belajar menjadi salah satu permasalahan yang dihadapi dalam peningkatan mutu pendidikan Kota Bandung, sebagaimana dikemukakan dalam Renstra Dinas Pendidikan Kota Bandung 2013-2018, dimana media belajar siswa dan media penampilan hasil belajar siswa belum mendapat perhatian baik di setiap sekolah. Begitu pun terjadi dalam pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang di kelas XI Akuntansi A SMK Setia Bhakti; dimana melalui wawancara, guru mengemukakan bahwa pemanfaatan media masih dirasa kurang. Begitu pun bagi siswa, guru dinilai jarang menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran.

Menjadi sebuah kesenjangan antara makna dan maksud pendidikan yang dijelaskan dalam UU RI serta tuntutan abad 21, dengan performa pembelajaran yang ada di lapangan. Dalam hal ini, peneliti berfokus pada pelaksanaan kewajiban pendidik dan tenaga kependidikan dalam menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis; juga perannya dalam menyelenggarakan pendidikan yang mampu memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Hingga akhirnya, segala fenomena yang menggambarkan rendahnya motivasi belajar seperti yang telah dipaparkan di atas, layak menjadi satu masalah yang perlu dicarikan solusinya.

## **B. Identifikasi Masalah Penelitian**

Masalah ialah kesenjangan antara harapan akan sesuatu yang seharusnya ada (*das sollen*) dengan kenyataan yang ada (*das sein*) (Margono, 2004:54). Dari latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa masalah yang sedang dihadapi ialah motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan kekuatan, daya pendorong, atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor (Hanafiah & Suhana, 2010:26). Dimana Uno (2009:23) mengemukakan bahwa motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, yaitu berupa hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan belajar, harapan dan cita-cita; sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Di antara faktor tersebut, yang patut disoroti terkait motivasi belajar siswa kelas XI Akuntansi A SMK Setia Bhakti dalam mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang ialah faktor ekstrinsiknya; penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Hal ini merujuk pada data angket yang diperoleh, dimana hal yang berkenaan dengan faktor tersebut cenderung mendapat penilaian negatif.

Don Tapscott, 1998 (dalam Tilaar, 2009:124-128) menyebutkan bahwa generasi muda yang hidup pada abad 21 disebut sebagai n-gen atau *the net-*

*generation*. Dimana berdasarkan penelitiannya, n-gen memiliki sikap sebagai berikut: (1) kecenderungan untuk berpikir bebas; (2) keterbukaan emosional dan intelektual; (3) budaya inklusivisme; (4) kebebasan untuk menyatakan sesuatu; (5) budaya inovasi; (6) budaya kematangan; (7) budaya untuk menyelidiki; (8) kekinian (*immediate*); (9) kepekaan terhadap pengaruh interes korporasi; dan (10) kebudayaan otentik. Itulah budaya *the net generation*, yang tentunya berbeda dengan budaya generasi sebelumnya. Dimana dengan budaya yang berbeda ini, tentunya berbeda pula proses pembelajaran yang dibutuhkan atau sesuai dengannya. Bagi generasi ini, Don Tapscott, 1998 (dalam Tilaar, 2009:129) menyebutkan suatu proses belajar yang disebut *broadcast learning*, atau yang dalam Tilaar (2009:129) diganti dengan istilah *interactive learning*.

**Tabel 1.2.**  
**Proses Belajar Interaktif**

<b>Proses Belajar Mandiri</b>	<b>Proses Belajar Interaktif</b>
Guru sebagai <i>transmitter</i> atau pembaca berita	Guru sebagai fasilitator
Sekolah sebagai penyiksa ( <i>torture</i> )	Sekolah sebagai pusat untuk bergembira
Satu ukuran untuk semua ( <i>all size</i> )	Sesuai dengan pelanggan ( <i>customize</i> )
Belajar di sekolah	Belajar seumur hidup
Belajar = menyerap bahan pelajaran	Belajar bagaimana belajar ( <i>learning to learn</i> )
Guru sebagai pusat ( <i>teacher center</i> )	Peserta didik sebagai pusat ( <i>learner center</i> )
Instruksi	Konstruksi, menemukan ( <i>discovery</i> )
Linier, berurutan ( <i>sequential/serial</i> )	Belajar melalui hiper media

(Tilaar, 2009:129)

Dapat diketahui bahwa pembelajaran bagi n-gen tidak lagi memiliki dominasi yang kental oleh guru. Guru kini berperan sebagai fasilitator. Siswa disuguhkan dengan sumber informasi yang sangat luas, dan guru berperan untuk mengarahkan siswa memasuki dan belajar darinya. Disebutkan pula bahwa sekolah sebagai pusat untuk bergembira, hal ini berkorelasi dengan salah satu indikator motivasi belajar, yaitu adanya kegiatan belajar yang menarik. Dimana Dave Meier

(dalam Saefuddin et al, 2015:3) menyebutkan bahwa menyenangkan atau membuat suasana gembira bukan berarti menciptakan suasana ribut dan hura-hura, tapi bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh, serta nilai yang membahagiakan pada diri pembelajar. Adapun Sanjaya (2015:173) menyebutkan bahwa proses pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Menata ruangan dengan apik dan menarik; yaitu dengan memenuhi unsur kesehatan, dan keindahan.
- b. Melalui pengelolaan pembelajaran yang hidup dan bervariasi; yaitu dengan menggunakan pola dan model pembelajaran, media dan sumber belajar yang relevan, serta gerakan-gerakan guru yang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa.

Telah diketahui bahwa dalam pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang di kelas XI Akuntansi A guru jarang menggunakan model maupun media pembelajaran yang menarik. Melalui wawancara, guru pun memaparkan bahwa sejauh ini model pembelajaran yang biasa diterapkan hanyalah berupa latihan-latihan; dan untuk media yang biasa digunakan ialah papan tulis. Terkait penggunaan model, guru sudah mulai menyiapkan model pembelajaran lain untuk diterapkan, namun untuk penggunaan media sendiri, guru merasa hal tersebut akan menyulitkan dan belum tersedia. Padahal jika dipelajari, penggunaan media dapat berkontribusi terhadap penyelenggaraan pembelajaran dan motivasi belajar siswa. Terutama, Sanjaya (2015:206) mengemukakan bahwa belajar mengajar hakikatnya merupakan proses komunikasi yang membutuhkan media sebagai perantara. Rossi dan Breidle, 1966 (dalam Sanjaya, 2015:204), mengemukakan bahwa “media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya”, dimana Kemp et al, 1985 (dalam Uno, 2011:116) menyebutkan bahwa media memiliki kontribusi untuk menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik. Di samping itu, Sanjaya (2015:208-209) mengemukakan bahwa secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan sebagai berikut:

1. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
2. Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.
3. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

#### 4. Media pembelajaran memiliki nilai praktis.

Dapat digaris bawahi pada poin ketiga, media pembelajaran memiliki fungsi dan peran untuk menambah gairah dan motivasi belajar siswa. Di samping itu, dalam hal ini, penggunaan media juga bisa menjadi jawaban atas permasalahan yang disebutkan dalam Renstra Dinas Pendidikan Kota Bandung Tahun 2013-2018, yaitu masih kurangnya perhatian terhadap penggunaan media belajar.

Tidak dimanfaatkannya media dalam proses pembelajaran, pada umumnya disebabkan oleh berbagai alasan, seperti waktu persiapan mengajar terbatas, sulit mencari media yang tepat, biaya tidak tersedia, atau alasan lain. Hal tersebut sebenarnya tidak perlu muncul apabila pengetahuan akan ragam media, karakteristik, serta kemampuan masing-masing diketahui oleh para pengajar (Uno, 2011:109).

Salah satu media yang lazim digunakan dalam pembelajaran di sekolah-sekolah ialah buku. Dimana karakter buku yang digunakan siswa dalam pembelajaran begitu beragam. Ada yang hanya memuat materi dalam bentuk teks, ada yang dilengkapi dengan ilustrasi, dan sebagainya. Namun dalam hal ini, Daryanto (2013:128) mengungkapkan bahwa:

Peserta didik cenderung tidak menyukai buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik, dan secara empirik siswa cenderung menyukai buku bergambar, penuh dengan warna, dan divisualisasikan dalam bentuk realistis atau kartun.

Media belajar yang memuat kriteria di atas, salah satunya ialah komik. Komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Rohani, 2014:78). Komik mampu menimbulkan keasyikan tersendiri bagi pembacanya, baik anak-anak, remaja, maupun orang tua (Mustaqim, 2004:35). Di samping itu, komik juga memiliki kemampuan untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap informasi, membuat pembelajaran menjadi mudah, dan memotivasi siswa untuk membaca (Muzumdar, 2016:4). Karakter tersebut dirasa relevan dengan permasalahan yang dihadapi guru dalam pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang di kelas XI Akuntansi A. Komik dirasa mampu untuk mendorong keinginan belajar siswa, yang



kemudian diharapkan mampu untuk memunculkan kemandirian siswa dalam belajar.

Guru menyebutkan, bahwa dalam mempelajari Akuntansi Perusahaan Dagang, siswa cenderung menghafal; padahal yang diharapkan dari pembelajaran itu sendiri ialah penguasaan konsep, sehingga diperlukan penjelasan yang lebih detail dalam pengajaran. Dalam hal ini, penggunaan media komik dapat membantu, terutama komik memiliki kemampuan untuk mengilustrasikan suatu hal, sekaligus menyampaikannya secara konkret dan menarik (Uno, 2011:119). Selain itu, komik juga dapat membantu siswa untuk membiasakan diri terhadap pergeseran yang dibutuhkan dalam pembelajaran abad 21. Khususnya dalam hal ini meliputi pergeseran: (1) dari berpusat pada guru menuju berpusat pada siswa; (2) dari satu arah menuju interaktif; (3) dari isolasi menuju lingkungan jejaring; (4) dari pasif menuju aktif-menyelidiki; (5) dari maya/abstrak menuju konteks dunia nyata; (6) dari alat tunggal menuju alat multimedia; (7) tunggal menuju jamak; (8) dari kontrol terpusat menuju otonomi dan kepercayaan; (9) dari pemikiran faktual menuju kritis; (10) dari penyampaian pengetahuan menuju pertukaran pengetahuan (BSNP, 2010:48-50).

Penggunaan media komik dalam pembelajaran telah dilakukan oleh banyak guru dalam berbagai mata pelajaran, termasuk akuntansi. Penelitiannya pun telah cukup banyak dilakukan. Di antaranya ialah Cynthia Bolton-Gary (2012) yang menyimpulkan bahwa komik mempengaruhi pandangan siswa terhadap pembelajaran. Secara keseluruhan, siswa merasa pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan komik menyenangkan dan memotivasinya untuk belajar dan mengaplikasikan konsep dalam pembelajaran. Sedangkan dalam mata pelajaran akuntansi sendiri, Elis Mediawati (2011) menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar mahasiswa setelah penggunaan media komik dalam pembelajaran. Di samping itu Badriyatul Munawaroh, Sigit Santoso, dan Nurhasan Hamidi (2014) menyimpulkan bahwa penggunaan media komik dalam strategi pembelajaran *Preview Question Read Reflect Recite Review* (PQ4R) dapat meningkatkan prestasi belajar. Dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran akuntansi, media komik juga telah dikembangkan melalui berbagai penelitian; salah satunya ialah

penelitian oleh Indriana Mei Listiyani dan Ani Widayati (2012). Dari penelitian-penelitian tersebut, belum ada di antaranya yang meneliti pengaruh dari penggunaan media komik terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang.

Berdasarkan segala hal yang telah dikemukakan di atas, dengan ini peneliti akan mengangkat media komik sebagai alternatif jawaban bagi permasalahan motivasi belajar. Peneliti bermaksud untuk mencari tahu pengaruh penggunaan media komik terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang, dengan mengangkat judul penelitian, “Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang di SMK Setia Bhakti”. Adapun hal-hal yang akan menjadi pembeda bagi penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya ialah tentu objek penelitiannya itu sendiri dan mata pelajaran yang akan diambil, yaitu Akuntansi Perusahaan Dagang.

### **C. Rumusan Masalah Penelitian**

Masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan media komik dalam mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang.

### **D. Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan tujuan dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

Untuk menganalisis ada atau tidaknya perbedaan motivasi belajar siswa, antara sebelum dan sesudah penggunaan media komik dalam mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang.

### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini di antaranya sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dapat menambah wawasan terkait motivasi belajar dan aspek-aspek yang mempengaruhinya, juga mengenai pengaruh penggunaan media komik

Ari Sulistiyowati, 2018

*PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG DI SMK SETIA BHAKTI*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

terhadap motivasi belajar. Di samping itu, penelitian ini akan memperkuat atau justru melemahkan hasil-hasil penelitian terdahulu, yang kemudian dapat menjadi bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.

## **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini dapat memberi gambaran bagi para guru dalam rangka penggunaan media komik dalam pembelajaran. Selain itu, jika ditemukan adanya pengaruh positif penggunaan media komik terhadap motivasi belajar siswa, maka memungkinkan guru untuk lebih terpacu lagi dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran.