

**UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR AKUNTANSI
MELALUI MEDIA KOMIK DALAM STRATEGI PEMBELAJARAN
PREVIEW QUESTION READ REFLECT RECITE REVIEW (PQ4R)
SISWA KELAS XI IPS 5 SMA XYZ**

Badriyatul Munawaroh, Sigit Santoso, Nurhasan Hamidi
Pendidikan Ekonomi-BKK Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret
Badriyatul@windowslive.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa melalui media komik dalam strategi pembelajaran *preview question read reflect recite review* (PQ4R) pada mata pelajaran akuntansi kelas XI IPS 5 SMA XYZ. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek utama penelitian adalah siswa kelas XI IPS 5 SMA XYZ yang berjumlah 30 siswa. Pengumpulan data menggunakan metode tes, metode pengamatan dan metode wawancara. Uji validitas data menggunakan triangulasi data dan triangulasi teknik. Analisis data menggunakan analisis data model interaktif. Prosedur penelitian menggunakan empat tahap yang saling berkaitan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui media komik dalam strategi pembelajaran *preview question read reflect recite review* (PQ4R) dapat meningkatkan prestasi belajar pada siklus I, siklus II, dan siklus III. Simpulan yang dapat diambil melalui media komik dalam strategi pembelajaran PQ4R dapat meningkatkan prestasi belajar Akuntansi siswa kelas XI IPS 5 SMA XYZ.

Kata Kunci: media komik, PQ4R, prestasi belajar

ABSTRACT

The objective of this research are to improve the learning achievement in Accounting through comic media in the learning strategy of preview question read reflect recite review (PQ4R) of the students in Grade XI of Social Science Program 5 of State Senior Secondary School. This research used the classroom action research. The primary subjects of the research were the students as many as 30 in Grade XI of Social Science Program 5 of State Senior Secondary School. The data of the research were gathered through test, observation, and in-depth interview. The data of the research were validated by using the data triangulation and the technique triangulation. They were then analyzed by using the interactive model of analysis. The procedures of the research included four interrelated phases, namely: planning, implementation, observation, and reflection. The result of the research shows that the media comic in the learning strategy of PQ4R can improve the learning achievement in Accounting of the students Grade XI of Social Science Program 5 of State Senior Secondary School in Cycles I, II, and III. Based on the result of the research, a conclusion is drawn that the use of the comic media in the learning strategy of PQ4R can improve the learning achievement in Accounting of the students in in Grade XI of Social Science Program 5 of State Senior Secondary School.

Keywords: Comic media, PQ4R, learning achievement

PENDAHULUAN

Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan belajar, pihak yang mengajar adalah guru serta pihak yang belajar adalah siswa dengan berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai sasaran pembelajaran. Siswa perlu didukung pula dengan suasana belajar kondusif dan menyenangkan. Posisi guru menjadi kunci utama sebagai pencipta suasana belajar, seperti yang dikemukakan oleh Hermawan (2008:94) guru menempati posisi kunci dan strategis dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk mengarahkan siswa agar dapat mencapai tujuan secara optimal.

Usaha untuk mendukung kondisi belajar peserta didik salah satunya menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran bukan satu-satunya hal yang diperhatikan dalam merancang kegiatan pembelajaran, masih ada strategi pembelajaran yang digunakan sebagai desain pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Pengamatan di SMA XYZ pada mata pelajaran akuntansi menunjukkan suatu fakta bahwa prestasi belajar siswa rendah. Dilihat dari hasil ulangan harian mata pelajaran Akuntansi siswa kelas XI IPS 5 SMA XYZ dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, dari 30 siswa yang mengikuti ulangan harian hanya 11 siswa yang mencapai KKM dan sisanya

sebanyak 19 siswa tidak mencapai KKM. Hal tersebut menunjukkan hanya 36,67% dari seluruh siswa yang mengikuti ulangan harian dapat mencapai KKM dan rata-rata kelas yang diperoleh adalah 68.

Perlu ditelaah lebih lanjut penyebab utama dari rendahnya prestasi belajar melihat fakta yang menunjukkan bahwa siswa kelas XI IPS 5 SMA XYZ memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dibuktikan dari semangat siswa untuk belajar secara mandiri saat mengerjakan latihan soal. Selain itu, tugas dari guru dikumpulkan siswa tepat waktu serta terdapat kemauan siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran yang belum dipahami.

Berdasarkan pengamatan pada setiap pertemuan guru Akuntansi SMA XYZ selalu menggunakan metode ceramah karena waktu dapat digunakan secara efektif dan efisien. Selain kelebihan, metode ceramah juga memiliki kelemahan seperti yang dikemukakan oleh Majid (2013:139) bahwa metode ceramah sering dianggap sebagai metode yang mem-bosankan jika guru kurang memiliki ke-mampuan bertutur yang baik.

Kenyataannya suatu metode atau strategi apabila digunakan secara terus-menerus menimbulkan kejenuhan bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Tidak hanya pada metode ceramah, kejenuhan dapat terjadi apabila suatu kelas diberikan metode pembelajaran yang sama pada setiap

pertemuan. Kejenuhan siswa kelas XI IPS 5 SMA XYZ dilihat dari sebagian besar siswa yang mengantuk, melamun dan ada pula yang berbincang-bincang dengan teman daripada mendengarkan penjelasan guru.

Salah satu solusi dalam mengatasi masalah ini adalah memberikan strategi pembelajaran yang berbeda dari pertemuan-pertemuan sebelumnya dengan meminimalkan pembelajaran yang terpusat pada guru dan menciptakan proses pembelajaran dua arah antara guru dengan siswa. Selain itu, guna memberikan fasilitas dalam mendukung rasa ingin tahu siswa yang tinggi dengan cara memberikan media pembelajaran yang unik agar dapat menarik perhatian siswa.

Mata pelajaran akuntansi khususnya pada materi karakteristik dan transaksi perusahaan dagang membutuhkan pemahaman konsep agar siswa tidak hanya sekedar menghafal. Strategi pembelajaran *Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review* (PQ4R) peran siswa sangat besar sebagai penentu keberhasilan pembelajaran karena siswa dituntut untuk belajar secara mandiri mencari isi materi pelajaran dari sumber baca yang tersedia.

Media pembelajaran yang dipilih yaitu media komik karena keunikan dalam penyajian materi pelajaran. Diharapkan melalui gambar dan jalan cerita yang ada dalam komik siswa dapat tertarik membaca isi dari bacaan. Selain itu dengan komik siswa dapat mengulangi bagian yang ingin

dibaca ulang oleh siswa, serta setiap siswa dapat dengan mudah membaca sesuai kemampuan kecepatan membacanya.

Diharapkan melalui media komik dalam strategi pembelajaran PQ4R dapat menghilangkan kebosanan siswa dan siswa menjadi lebih paham mengenai materi karakteristik dan transaksi perusahaan dagang sehingga prestasi belajar siswa dapat meningkat. Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, dilakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi Melalui Media Komik dalam Strategi Pembelajaran *Preview Question Read Reflect Recite Review* (PQ4R) Siswa Kelas XI IPS 5 SMA XYZ”.

Latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan “Apakah melalui media komik dalam strategi pembelajaran *Preview Question Read Reflect Recite Review* (PQ4R) dapat meningkatkan prestasi belajar akuntansi siswa kelas XI IPS 5 SMA XYZ?”

Tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa melalui media komik dalam strategi pembelajaran *preview question read reflect recite review* (PQ4R) pada mata pelajaran akuntansi kelas XI IPS 5 SMA XYZ.

Pengertian belajar menurut Hakim (2000:1) adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk

peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain.

Belajar berkaitan erat dengan kegiatan pembelajarannya. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Darsono (2002) secara umum menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik.

Olivia (2011:73) mengemukakan pengertian prestasi belajar sebagai berikut: Prestasi belajar adalah puncak hasil belajar yang dapat mencerminkan hasil keberhasilan belajar siswa terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan. Bagi guru, tes prestasi belajar dapat mencerminkan sejauh mana materi pelajaran dalam proses belajar dapat diikuti dan diserap oleh siswa sebagai tujuan instruksional. Bagi siswa tes prestasi belajar bermanfaat untuk mengetahui sebagaimana kelemahan-kelemahannya dalam mengikuti pelajaran.

Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan segi hasil, seperti yang dikemukakan oleh Mulyasa (2006:256) bahwa kualitas pembelajaran dilihat dari segi proses dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya

sebagian besar 75% peserta didik terlibat secara aktif, sedangkan dari segi hasil dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidaknya 75%.

Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI (2007:206) menjelaskan bahwa penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak, mencanumkan apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Lebih lanjut Mediawati (2011:71) menjelaskan salah satu media, yaitu media pembelajaran komik yang diterapkan dalam bidang akuntansi adalah sebuah media pembelajaran yang digunakan oleh seorang pengajar untuk mempermudah penyampaian materi akuntansi kepada para siswa dengan tujuan mencapai hasil seoptimal mungkin. Gary (2012:394) menjelaskan kebaikan komik sebagai bahan belajar sebagai berikut: *Comics can be used to establish a positive affective context and interest in the theories of teaching and learning, and encourage students to continue to reflect and think critically on the best practices for learning and engagement.*

Dibutuhkan suatu cara dan tindakan untuk menyampaikan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Cara dan tindakan tersebut salah satunya dengan

strategi pembelajaran. Menurut Trianto (2009:150) strategi PQ4R merupakan salah satu bagian strategi elaborasi, strategi ini digunakan untuk membantu siswa mengingat apa yang telah mereka baca, dan dapat membantu proses belajar mengajar di kelas yang dilaksanakan dengan kegiatan membaca buku. Bibi dan Manzoor (2011:3) menjelaskan tahap PQ4R sebagai berikut, *...It has six steps and systematically combines a whole series of important study strategies. The PQ4R strategy goes like: Preview, Question, Read, Reflect, Recite, and Review.* Selanjutnya Trianto (2009:151) menjelaskan langkah-langkah tersebut sebagai berikut: 1) *Preview*, siswa membaca selintas dengan cepat sebelum memulai bahan bacaan, ide pokok menjadi inti pembahasan. 2) *Question*, mengajukan pertanyaan pada diri sendiri untuk setiap pasal yang ada pada bahan bacaan siswa. 3) *Read*, membaca secara aktif dan siswa harus memberikan reaksi. 4) *Reflect* adalah langkah yang dilakukan secara bersamaan dengan langkah ketiga, yakni menghubungkan informasi itu dengan hal-hal yang telah diketahui. 5) *Recite* artinya kegiatan menceritakan kembali isi bacaan yang telah dibaca kegiatan ini biasanya disertai dengan membuat ikhtisar bacaan. 6) *Review* artinya meninjau ulang bagian-bagian yang telah dibaca dan dipahami.

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini sebagai berikut: pengamatan di kelas XI

IPS 5 SMA XYZ menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi rendah dilihat dari rata-rata kelas dibawah KKM yaitu 68 dan jumlah siswa yang mencapai KKM hanya 36,67% sehingga dibutuhkan solusi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yang rendah tersebut. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Noviyanti, Suropto dan Joharman (2013) serta penelitian yang dilakukan oleh Listiyani dan Widayati (2012) media komik dalam strategi pembelajaran PQ4R dapat meningkatkan prestasi belajar. Sebelum melaksanakan tindakan, guru diberikan penjelasan tentang media komik dalam strategi pembelajaran PQ4R. Hasil akhir diharapkan melalui penggunaan media komik dalam strategi pembelajaran PQ4R prestasi belajar siswa dapat meningkat minimal 75% peserta didik terlibat secara aktif dan minimal rata-rata kelas adalah 75 serta jumlah siswa yang mencapai KKM minimal 75% dari 30 siswa.

Hipotesis penelitian didasarkan pada kajian teori dan penelitian yang relevan. Anitah (2008:2) menjelaskan media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat atau peristiwa yang dapat mampu menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajar menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap. Ditelaah lebih lanjut Wena (2009:2) menjelaskan bahwa penggunaan strategi dalam kegiatan pembelajaran sangat perlu karena untuk mempermudah proses

pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil yang optimal. Penjelasan tersebut memberikan pengertian bahwa media pembelajaran dan strategi pembelajaran sangat mendukung proses pembelajaran sehingga dapat memudahkan siswa untuk menerima materi pelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Mediawati (2011) serta Listiyani dan Widayati (2012) mengemukakan penggunaan media pembelajaran komik Akuntansi berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik. Noviyanti, Suropto dan Joharman (2013) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran PQ4R dapat meningkatkan pembelajaran IPS. Berdasarkan penjelasan di atas diajukan hipotesis diduga melalui media komik dalam strategi pembelajaran PQ4R dapat meningkatkan prestasi belajar Akuntansi siswa kelas XI IPS 5 SMA XYZ.

METODE PENELITIAN

Tempat pelaksanaan penelitian adalah SMA XYZ. Subjek utama yang menerima tindakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS 5 SMA XYZ sebanyak 30 siswa.

Berdasarkan masalah yang diamati, data yang diperlukan dalam penelitian adalah data primer dan data sekunder. Data primer yang digunakan adalah hasil pengamatan terhadap peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi selama penelitian. Data sekunder yang

digunakan adalah arsip dan dokumen yang berhubungan dengan masalah penelitian. Data yang dibutuhkan dalam penelitian dikumpulkan melalui beberapa sumber yang terinci sebagai berikut: 1) Informan atau narasumber, yaitu guru dan siswa kelas XI IPS 5 SMA XYZ. 2) Tempat dan peristiwa berlangsungnya aktivitas pembelajaran materi Akuntansi. Dalam hal ini lokasinya adalah di kelas XI IPS 5 SMA XYZ.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes, metode pengamatan dan wawancara. Suharsimi (2002:198) mengemukakan bahwa instrumen yang berupa tes dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi. Melalui pengamatan, dapat diketahui kegiatan siswa dalam mempersiapkan, memperhatikan, dan memahami materi pelajaran selama proses pembelajaran. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah dengan pedoman wawancara tidak terstruktur, sehingga hanya memuat garis besar yang akan ditanyakan.

Validitas data dalam penelitian ini menggunakan dua macam triangulasi, yaitu triangulasi data dan triangulasi teknik. Instrumen tes divalidasi menggunakan validitas isi. Menurut Purwanto (2013:120) validitas isi (*content validity*) adalah pengujian validitas dilakukan atas isinya untuk memastikan apakah butir tes mengukur secara tepat keadaan yang diukur.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif menggunakan model interaktif Miles dan Huberman. Menurut Miles dan Huberman (2007:20) siklus analisis data model interaktif saling berkaitan yaitu 1) pengumpulan data, 2) reduksi data, 3) penyajian data, dan 4) kesimpulan.

Indikator kinerja penelitian dirumuskan menjadi dua, yaitu: 1) Minimal 75% peserta didik terlibat secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. 2) Tingkat keberhasilan dari hasil belajar pada tingkat baik atau minimal rata-rata kelas adalah 75 dan jumlah siswa yang mencapai KKM minimal 75% dari 30 siswa.

Menurut Suharsimi (2006:16) model penelitian tindakan kelas secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siswa kelas XI IPS 5 SMA XYZ berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Siswa kelas XI IPS 5 dilihat dari cara belajar di kelas dalam menyelesaikan soal latihan cenderung aktif dan selesai tepat waktu, namun pada saat guru menjelaskan atau membahas soal sebagian besar siswa tidak memperhatikan.

Dibandingkan dengan kelas lain siswa kelas XI IPS 5 merupakan siswa yang

disiplin dalam pengumpulan tugas dari guru dibuktikan dengan persentase siswa XI IPS 5 yang mengumpulkan tugas akhir perusahaan jasa adalah 90%. Melihat kedisiplinan siswa kelas XI IPS 5 seharusnya prestasi belajar yang dihasilkan siswa dapat tinggi namun fakta menunjukkan bahwa prestasi belajar XI IPS 5 cenderung rendah. Dari KKM 75, hanya 11 siswa dengan persentase 36,67% telah mencapai KKM sedangkan 19 siswa dengan persentase 63,33% belum mencapai KKM, sehingga perlu dilakukan tindakan sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar akuntansi. Alternatif tindakan yang akan dilakukan adalah melalui media komik dalam strategi pembelajaran PQ4R yang diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar akuntansi.

Tindakan kelas siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 3x45 menit. Sebelum tindakan berlangsung, disusun perencanaan tindakan dan kelengkapan instrumen yaitu, 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi karakteristik perusahaan dagang, 2) Instrumen pembelajaran, seperti media pembelajaran komik Akuntansi, lembar kerja siswa digunakan untuk menulis pada tahap *preview question recite*, daftar anggota tiap kelompok berdasarkan nomor urut absen siswa, 3) Lembar observasi, dan 4) Tes akhir siklus I.

Pelaksanaan siklus I sebagai berikut: 1) siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 5 orang siswa sesuai

dengan nomor urut absen, 2) siswa diberikan media komik dan lembar kerja siswa, 3) siswa melaksanakan tahap strategi pembelajaran PQ4R dengan metode diskusi, 4) beberapa perwakilan dari kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil dari rangkuman.

Berdasarkan pengamatan siklus I siswa yang amat aktif melaksanakan strategi PQ4R sebesar 20,00%; siswa yang amat aktif diskusi, bertanya dan menjawab pertanyaan sebesar 16,67%; serta siswa yang amat aktif mengerjakan lembar kerja siswa 20,00%. Tes akhir siklus I menunjukkan siswa yang mencapai KKM adalah 76,67% dari 30 siswa dan rata-rata kelas yaitu 74,03.

Tahap refleksi pada siklus I menunjukkan beberapa hal yang perlu perbaikan yaitu, kerja sama antar siswa dalam kelompok masih kurang, sehingga siklus berikutnya diperlukan ketua kelompok. Keaktifan siswa masih kurang karena belum terlihat konsentrasi siswa yang optimal terhadap pembelajaran sehingga diperlukan motivasi pada individu siswa agar lebih aktif.

Tindakan siklus II dilaksanakan 3 kali pertemuan dengan alokasi waktu 4x45 menit. Perencanaan yang disusun di siklus II mempertimbangkan pula hasil refleksi siklus I. Berikut ini yang disusun dalam perencanaan siklus II: 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi pencatatan transaksi perusahaan dagang ke jurnal

umum dengan metode fisik (periodik), 2) instrumen pembelajaran, seperti media pembelajaran komik Akuntansi, lembar kerja siswa, soal latihan pencatatan transaksi ke jurnal umum dengan metode fisik (periodik), dan daftar anggota kelompok, 3) lembar observasi, serta 4) tes akhir siklus II.

Pelaksanaan siklus II hampir sama dengan siklus I. Perbedaan terletak pada tindakan yang diberikan pada siswa dan materi pembelajaran yang melanjutkan dari materi siklus I. Sebelum melaksanakan tindakan, guru memotivasi siswa agar lebih aktif dengan cara membacakan hasil tes akhir siklus I. Kelompok siklus II dibentuk berdasarkan prestasi belajar siklus I, siswa yang memiliki prestasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa lainnya dijadikan ketua kelompok. Soal latihan dikerjakan siswa pada tahap *reflect* agar siswa dapat memperdalam materi pembelajaran.

Siswa yang amat aktif melaksanakan strategi PQ4R siklus II sebesar 56,67%; siswa yang amat aktif diskusi, bertanya dan menjawab pertanyaan siklus II sebesar 60,00%; serta siswa yang amat aktif mengerjakan lembar kerja siswa siklus II sebesar 53,33%. Tes akhir siklus II menunjukkan siswa yang mencapai KKM adalah 83,33% dari 30 siswa dan rata-rata kelas yaitu 83,53.

Tahap refleksi pada siklus II menunjukkan beberapa hal yang dapat

dicatat sebagai masukan sebagai perbaikan pada tindakan untuk selanjutnya, yaitu keaktifan siswa sudah meningkat namun perlu perbaikan karena beberapa siswa belum optimal dalam mengungkapkan pendapatnya.

Tindakan siklus III dilaksanakan 3 kali pertemuan dengan alokasi waktu 4x45 menit. Siklus III direncanakan dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa sehingga dapat optimal. Beberapa instrumen yang disusun sebagai berikut: 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi pencatatan transaksi perusahaan dagang ke jurnal umum dengan metode perpetual (kontinu); 2) instrumen pembelajaran, seperti media pembelajaran komik Akuntansi yang berisi materi pencatatan transaksi perusahaan dagang dengan metode perpetual (kontinu), lembar kerja siswa, soal latihan pencatatan metode perpetual (kontinu) dan lembar jawab siswa, dan daftar anggota tiap kelompok; 3) Lembar observasi; serta 4) tes akhir siklus III.

Pelaksanaan siklus III pada kegiatan awal menekankan pada motivasi agar meningkatkan prestasi belajar siswa dengan cara menyampaikan penilaian proses siklus II. Disampaikan pada siswa bahwa setiap siswa diharapkan mengungkapkan pendapatnya di kelompok, bagi siswa yang belum mengungkapkan pendapatnya di kelompok mewakili kelompok untuk presentasi. Pertanyaan yang diajukan siswa

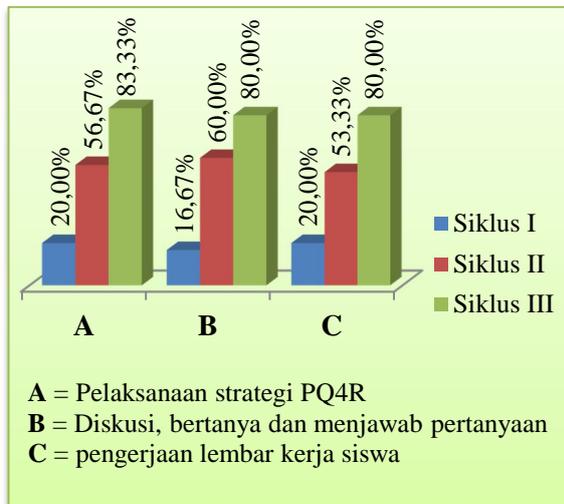
pada siklus III lebih bervariasi dibandingkan dengan siklus sebelumnya.

Siswa yang amat aktif melaksanakan strategi PQ4R siklus III sebesar 83,33%; siswa yang amat aktif diskusi, bertanya dan menjawab pertanyaan siklus II sebesar 80,00%; serta siswa yang amat aktif mengerjakan lembar kerja siswa sebesar 83,33%. Tes akhir siklus II menunjukkan siswa yang mencapai KKM adalah 93,33% dari 30 siswa dan rata-rata kelas yaitu 87,10.

Melalui media komik dalam strategi pembelajaran PQ4R pada siklus III siswa yang amat aktif mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu lebih besar dari 75%. Penggunaan media komik dalam strategi pembelajaran PQ4R mampu meningkatkan rata-rata kelas dan siswa yang mencapai KKM. Pembelajaran melalui penggunaan media komik dalam strategi pembelajaran PQ4R dapat diterapkan secara optimal pada siklus III.

Jumlah siswa yang amat aktif melaksanakan strategi pembelajaran PQ4R terjadi peningkatan tiap siklusnya dari siklus I 20,00%, siklus II 56,67% dan siklus III 83,33%. Siswa yang amat aktif dalam diskusi, bertanya dan menjawab pertanyaan tiap siklusnya meningkat pula, ditunjukkan dari siklus I 16,67%, siklus II 60,00% dan siklus III 80,00%. Jumlah siswa yang amat aktif dalam mengerjakan lembar kerja siswa tiap siklusnya meningkat, ditunjukkan dari siklus I 20,00%, siklus II 53,33% dan siklus III

80,00%. Berikut ini digambarkan peningkatan keaktifan siswa tiap siklus:



Gambar 1. Perbandingan Keaktifan Siswa

Dilihat dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) terjadi peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM dari pratindakan 36,67%, siklus I sebesar 76,67%, siklus II sebesar 83,33% dan siklus III sebesar 93,33%, sedangkan siswa yang tidak mencapai KKM mengalami penurunan dari pratindakan 63,33%, siklus I 23,33%, siklus II 16,67% dan siklus III 6,67%. Rata-rata kelas mengalami peningkatan dari pratindakan 68,00, siklus I 74,03, siklus II 85,53 dan siklus III 87,10.

Diterapkannya media komik dalam strategi pembelajaran PQ4R telah meningkatkan prestasi belajar akuntansi, terbukti terdapat peningkatan keaktifan proses pembelajaran siswa dan peningkatan hasil tes akhir tiap siklus.

Penelitian tindakan kelas membuktikan cerita dalam komik dapat mengantarkan siswa pada materi pelajaran

Akuntansi. Walaupun media komik sudah dapat mengantarkan siswa pada materi pelajaran, namun perlu pembahasan lebih lanjut sehingga materi pelajaran benar-benar tersampaikan. Melalui strategi pembelajaran PQ4R tujuan pembelajaran dapat tercapai karena terdapat beberapa tahap yang mampu menekankan siswa pada inti pokok materi pelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan di atas, dapat dikatakan bahwa hipotesis yang diajukan terbukti.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan dalam rangka usaha meningkatkan prestasi belajar akuntansi, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui strategi pembelajaran PQ4R dalam proses pembelajaran Akuntansi dapat meningkatkan prestasi belajar akuntansi. Dibuktikan dari hasil tes Akuntansi pada siklus I sebanyak 76,67% dari 30 siswa memenuhi KKM dengan nilai rata-rata kelas adalah 74,03; siklus II sebanyak 83,33% dari 30 siswa memenuhi KKM dengan nilai rata-rata kelas 83,53; siklus III sebanyak 93,33% dari 30 siswa memenuhi KKM dengan nilai rata-rata kelas 87,10. Jumlah siswa yang sangat aktif dalam melaksanakan strategi PQ4R pada tiap siklus selalu meningkat, siklus I 20%; siklus II 56,67%; siklus III 83,33%. Peningkatan terjadi pula pada jumlah siswa yang sangat aktif dalam

berdiskusi, bertanya dan menjawab pertanyaan yaitu siklus I 16,67%; siklus II 60%; siklus III 80%. Jumlah siswa yang sangat aktif mengerjakan lembar kerja siswa mengalami peningkatan siklus I 20%; siklus II 53,33%; siklus III 83,33%.

Berdasarkan hasil pengalaman penggunaan media komik dalam strategi pembelajaran PQ4R, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut: untuk guru mata pelajaran Akuntansi perlu mengadakan pemantauan perilaku siswa selama proses pembelajaran, sehingga membantu guru untuk memahami setiap permasalahan yang muncul. Saran untuk siswa yaitu, menjalin hubungan yang baik dengan guru maupun bekerja sama dengan teman-teman agar proses belajar mengajar terasa nyaman dan menyenangkan sehingga materi yang dipelajari mudah dipahami dan selalu belajar secara rutin agar dapat mengingat materi yang diperoleh dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti berterimakasih kepada berbagai pihak yang telah membantu penulisan, yaitu: 1) pembimbing I dan pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi dalam penyusunan artikel ilmiah ini, 2) guru Akuntansi SMA XYZ dan siswa kelas XI IPS 5 SMA XYZ yang bersedia berpartisipasi dalam penelitian dan Kepala Sekolah SMA XYZ yang telah

memberikan izin untuk mencari dan mengumpulkan data yang diperlukan, 3) segenap tim redaksi Jupe (Jurnal Pendidikan Ekonomi) FKIP UNS Surakarta yang telah mereviu akhir artikel ini, 4) ketua program pendidikan Ekonomi dan ketua BKK Akuntansi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. (2008). *Media Pembelajaran*. Surakarta: LPP UNS dan UNS Press.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bibi, Ruqia & Arif, Manzoor H. (2011). *Effect of PQ4R Study Strategy in Scholastic Achievement of Secondary School Students in Punjab (Pakistan)*. *Language in India*, 11 (12), 247-267. Diperoleh 11 Januari 2014, dari www.languageinindia.com.
- Darsono, Max, dkk. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Gary, Cynthia Bolton. (2012). *Connecting Through Comics: Expanding Opportunities for Teaching and Learning*. *US-China Education Review*, B 4, 389-395. Diperoleh 26 Januari 2014, dari <http://eric.ed.gov>.
- Hakim, Thursan. (2000). *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadaya Nusantara.
- Hermawan, Herry Asep. (2008). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Listiyani, Indriana Mei & Widayati, Ani. (2012). *Pengembangan Komik*

- Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa SMA Kelas XI. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10 (2), 80-94. Diperoleh 11 Januari 2014, dari <http://journal.uny.ac.id>.
- Majid, Abdul. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mediawati, Elis. (2011). *Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa. Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12 (1), 68-76. Diperoleh 2 Januari 2014, dari <http://jurnal.upi.edu/>.
- Miles, B. Mathew dan Michel Huberman. (2007). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Mulyasa, E. (2006) *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Noviyanti, T., Suropto & Joharman. (2013). *Penerapan Pembelajaran Strategi PQ4R dalam Peningkatan Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri Karangasem 02*. Diperoleh 9 Januari 2014, dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/>
- Olivia, Femi. (2011). *Teknik Ujian Efektif*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan FIP-UPI. (2007). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian 2*. Bandung: Imperial Bhakti Utama.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wena, Made. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.