

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Peraturan BAPEPAM Nomor Kep-36/PM/2003 dan Peraturan Bursa Efek Jakarta (BEJ) Nomor Kep-306/BEJ/07-2004 menyebutkan bahwa perusahaan yang *go public* diwajibkan menyampaikan laporan keuangan yang disusun sesuai dengan Standar Akuntansi Keuangan (SAK) dan telah diaudit oleh akuntan publik. Dengan adanya peraturan ini, peluang lulusan akuntansi untuk menjadi auditor relatif sangat terbuka lebar. Hal ini sangat dimungkinkan karena akan semakin banyaknya permintaan audit dari berbagai perusahaan baik melalui Kantor Akuntan Publik maupun melalui internal audit.

Peluang yang besar diikuti juga oleh tanggungjawab yang besar. Adanya tanggungjawab yang besar ini memacu auditor untuk bekerja secara lebih profesional. Salah satu syarat untuk bekerja profesional adalah dengan memiliki kompetensi yang cukup memadai. Dalam hal ini, auditor dituntut untuk memiliki pengetahuan dan pengalaman yang cukup sebagai auditor. Calon auditor pada umumnya berasal dari perguruan tinggi yang memiliki program ekonomi khususnya akuntansi. Dalam setiap kurikulum di perguruan tinggi, hampir semua memiliki mata kuliah pemeriksaan akuntansi (auditing). Hal ini ditujukan agar nantinya para lulusan memiliki kompetensi yang memadai dalam bidang auditing.

Fenomena yang terjadi di lapangan saat ini adalah, pada saat mahasiswa menyelesaikan studinya dan bekerja di Kantor Akuntan Publik, sebagian besar masih belum memahami apa yang seharusnya mereka kerjakan dan harus memulai pekerjaan darimana jika sebuah penugasan diberikan. Pemahaman yang masih minim ini salah satunya diduga disebabkan oleh materi yang disampaikan oleh dosen sebagian besar menggunakan metode ceramah (*preaching method*). Metode Ceramah merupakan suatu metode pengajaran dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada peserta didik (mahasiswa) yang pada umumnya mengikuti secara pasif, (Muhibbin, 2000). Disamping itu, metode ceramah juga membuat mahasiswa merasa jenuh dan membosankan, (Rita, 2011). Hal ini bisa berakibat

mahasiswa menjadi tidak fokus terhadap materi yang disajikan.

Meskipun demikian, metode ceramah adalah sebuah metode yang umum oleh guru/ dosen dalam proses pembelajaran karena beberapa hal yaitu, memberikan pengarahannya di awal pembelajaran, mengejar materi dan keterbatasan staf pengajar, Rita (2011). Dalam metode ceramah, guru juga memfokuskan diri pada upaya pemindahan (transformasi) pengetahuan kepada siswa tanpa memperhatikan bahwa siswa memiliki bekal kemampuan dan pengetahuan yang berbeda-beda (Nugroho, 2009). Namun demikian, walaupun banyak terdapat kritik dari berbagai penelitian mengenai metode ceramah, metode ini masih tetap digunakan karena relative lebih mudah dan tidak membutuhkan persiapan yang rumit. Jika situasi dan kondisi mengharuskan metode ceramah digunakan dalam proses pembelajaran, maka guru/ dosen seharusnya mencari alternatif solusi agar siswa/mahasiswa tetap mampu memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Salah satu strategi yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai materi adalah dengan menggunakan media ajar yang menarik. Salah satu yang membuat pembelajaran lebih menarik adalah dengan menggunakan media gambar. Media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam pembelajaran (Aminu, 2010). Dalam aktifitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan siswa (Sutikno, 2008:101). Akhmad Sudrajat dalam artikel Media Pembelajaran ([http://akhmad\\_sudrajat.wordpress.com/](http://akhmad_sudrajat.wordpress.com/), 12 Januari 2008) menyebutkan berbagai jenis media belajar diantaranya : (1) media visual (2) Media Audio (3) Projected Still Media dan (4) *Projected motion media* Hutchinson (1949, dalam Yang, 2003) melakukan eksperimen dalam kurikulum sekolah yang dinamakan Puck-the Comic Weekly, menemukan bahwa 74% dari guru yang disurvei mengatakan bahwa komik memotivasi siswa untuk belajar, 79% mengatakan bahwa komik meningkatkan partisipasi individual dan hanya satu orang guru yang mengeluh dengan mengatakan bahwa proses pembelajarannya menjadi terlalu mudah.

## **1.2 Tujuan Khusus**

Penelitian ini akan dilaksanakan dalam kurun waktu 2 tahun, dengan tujuan khusus

### **Tujuan Tahun I (2016)**

- a. Memperoleh data berupa peta kompetensi dalam mata kuliah auditing pada sampel yang diobservasi.
- b. Memperoleh peta model pembelajaran di beberapa lembaga pendidikan yang diduga memiliki pendekatan yang relatif sama yaitu Politeknik dan Sekolah vokasi.
- c. Menghasilkan model pembelajaran auditing dengan bantuan media gambar kartun
- d. Menghasilkan bahan ajar /Jobsheet Auditing dengan media gambar kartun

## **1.3 Urgensi Penelitian**

Walaupun mahasiswa sudah memperoleh mata kuliah pengantar audit/auditing I yang menyajikan dasar- dasar auditing, namun pada saat menghadapi mata kuliah Praktek Kerja Auditing mahasiswa masih menemui kendala dalam memahami program audit yang disajikan. Salah satu penyebab dari hal ini diduga karena materi auditing I sebagian besar bersifat teori. Disamping itu, metode pengajaran mata kuliah auditing I juga sebagian besar masih menggunakan metode ceramah (*Preaching Method*) dan dengan bahan ajar yang monoton. Metode Ceramah (*Preaching Method*) merupakan suatu metode pengajaran dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada peserta didik (mahasiswa) yang pada umumnya mengikuti secara pasif. Muhibbin Syah (2000).

Materi Praktek Kerja Auditing yang langsung berupa kasus diduga juga merupakan salah satu faktor penyebab sebagian besar mahasiswa menemui kesulitan dalam memahami program pemeriksaan yang disajikan. Dalam proses pengajaranpun mahasiswa cenderung menghafal materi yang disampaikan sehingga kemungkinan besar mahasiswa cepat melupakan materi yang pernah

disajikan.

Penurunan daya ingat dan sulitnya konsentrasi selalu menjadi ketakutan bagi sebagian besar orang. Bahkan anak-anakpun banyak yang tidak suka dengan pelajaran hafalan di sekolah. Baik / buruknya ingatan seseorang tidak ditentukan saat orang itu lahir Semua orang ditakdirkan mempunyai daya ingat yang hebat. Baik tidaknya daya ingat dan konsentrasi seseorang tidak hanya ditentukan oleh bagaimana dia memahami cara kerja otak dan bagaimana dia mampu mengatur informasi-informasi yang masuk ke otaknya. Mengapa banyak anak-anak yang mengalami masalah, jika mengingat pelajaran, itu sulit tapi kalau mengingat cerita film kartun mudah? Karena saat anak nonton film kartun, anak menggunakan otak kiri dan otak kanan secara seimbang (*balance*). Dalam film kartun ada percakapan, teks, logika cerita, urutan-urutan cerita, semua ini yang bekerja adalah otak kiri, di samping itu ada warna, gambar, suara (musik/ irama), dan juga ada imajinasinya, hal tersebut merupakan merupakan kerjaan otak kanan. Jadi saat nonton film kartun, anak menggunakan otak secara seimbang (*balance*), hal ini akan mengakibatkan daya ingat meningkat (Herjandi Wijaya)

Dengan demikian, penggunaan media kartun untuk peningkatan pemahaman materi perkuliahan merupakan salah satu alternatif yang tepat bagi mahasiswa untuk meningkatkan pemahaman sekaligus akan meningkatkan daya ingat mahasiswa terhadap materi perkuliahan.

Disamping hal tersebut, penelitian ini memiliki arti penting disebabkan karena :

- a. Dari mahasiswa yang melakukan Praktek Kerja Lapangan di Kantor akuntan Publik, lebih dari 50 persen diminta kembali untuk bekerja di Kantor Akuntan Publik tersebut setelah wisuda.
- b. Masih belum maksimalnya minat mahasiswa akuntansi untuk melaksanakan praktek kerja lapangan di Kantor Akuntan Publik akibat ketidakpahaman terhadap bidang auditing
- c. Lebih dari 50,3 persen perusahaan (Non Kantor Akuntan Publik) lebih menyukai karyawan yang memiliki pengalaman di Kantor Akuntan Publik.
- d. Memiliki kemampuan Auditing, mempermudah alumni dalam memperoleh pekerjaan yang diinginkan.

- e. Memiliki kemampuan auditing mampu meminimalisir tingkat pengangguran terutama di Politeknik Negeri Padang

#### **1.4 Ruang Lingkup**

Penelitian ini dilaksanakan pada beberapa perguruan tinggi yang diduga memiliki karakter pendekatan model pembelajaran yang sama yaitu Politeknik Negeri Padang, Politeknik Negeri Medan, Politeknik Negeri Jakarta dan Sekolah Vokasi Universitas Indonesia.

## BAB II

### Kajian Pustaka

#### 2.1 Auditing

Agoes (2012) mendefinisak Auditing sebagai suatu pemeriksaan yang dilakukan secara kritis dan sistematis terhadap laporan keuangan yang telah disusun oleh manajemen beserta catatan dan bukti pendukung yang ditujukan untuk memberikan pendapat mengenai kewajaran laporan keuangan. Secara ringkas auditing merupakan suatu upaya dalam meningkatkan kualitas informasi dalam laporan keuangan sehingga para pemegang kepentingan memiliki keyakinan atas informasi yang disajikan oleh entitas. Dalam pelaksanaan auditing memiliki sepuluh standar audit yang harus dipenuhi agar tujuan auditing tersebut dapat tercapai. Untuk memahami mata kuliah auditing, diperlukan beberapa kompetensi dasarakuntansi yang harus dikuasai seperti dasar akuntansi, akuntansi keuangan menengah dan lanjutan, sistem akuntansi, akuntansi manajemen dan perpajakan.

#### 2.2 Kartun

Kartun berasal dari bahasa Italia. *Cartone* yang artinya “kertas”. Pada mulanya kartun adalah penamaan bagi sketsa pada kertas alat (*stout paper*) sebagai rancangan atau desain untuk lukisan kanvas atau dinding. Pada saat ini kartun adalah gambar yang bersifat dan bertujuan sebagai humor satir (antariksa et. Al..1979,201). Jadi kartun tidak hanya merupakan pernyataan rasa seni untuk kepentingan seni semata-mata, melainkan mempunyai maksud melucu, bahkan menyindir dan mengkritik. Menurut Anderson (1990,162) kartun adalah alat untuk menciptakan kesadaran kolektif tanpa harus memasuki birokrasi atau berbagai bentuk kekuatan politik. Kartun, seperti halnya monumen, ritus, film, dan advertensi merupakan bentuk komunikasi politik. Kartun biasanya diciptakan sebagai reaksi terhadap peristiwa sejarah tertentu, sehingga memungkinkan digali atau dicari isi faktanya. Selain itu kartun dapat memberikan reaksi seseorang dengan cepat untuk mengeluarkan berbagai macam tanggapan yang berbeda yang nantinya dapat dijadikan bahan

pertimbangan dalam membuat keputusan, jika hal ini nantinya berhubungan dengan suatu persoalan yang memerlukan keputusan yang tepat.

## 2.3 Komik

### 2.3.1 Definisi Komik

Menurut Scott McCloud (1993) dalam Yang,2003, komik adalah menempatkan dan menggabungkan gambar dalam bentuk visual lainnya dalam kesatuan yang berkesinambungan yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah informasi.

### 2.3.2 Penggunaan Komik Untuk Pendidikan

Potensi penggunaan komik dalam pendidikan belum banyak di eksplorasi, tidak seperti media lainnya seperti film dan music. Komik pertama kali digunakan dalam dunia pendidikan pada tahun 1933 seiring dengan berkembangnya komik modern (Yang, 2003).Sidonie Gruenberg memandang komik memiliki kekuatan dalam pendidikan. Komik merupakan representasi media visual yang mengandung nilai pendidikan. Namun komik juga dianggap berbahaya karena banyak mengandung adegan kekerasan (wreight,2001;162 dalam Yang 2003).

Pada saat ini komik mulai kembali digunakan sebagai media pembelajaran. Sebagai contoh Rocco Versaci (2001) menggunakan komik sebagai media untuk memotivasi mahasiswa untuk berpikir kritis dalam bidang literature. Selanjutnya James Kakalios (2001) mempopulerkan fisika melalui komik yang berjudul "*Science in Comic Books*". Dewasa ini komik yang mengandung informasi yang mendidik sudah banyak ditemui (Yang, 2003). Komik sudah digunakan di sekolah-sekolah Amerika Serikat. The National Association Of Comics Art Educators mengatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan komik merangsang anak untuk berpikir kreatif (Wax, 2002 dalam Yang, 2003).

### 2.3.3 Kelebihan Komik dalam Pembelajaran

Penggunaan komik dalam pendidikan memiliki berbagai kelebihan. Pertama, komik meningkatkan motivasi siswa. Hutchinson (1949, dalam Yang, 2003) melakukan eksperimen dalam kurikulum sekolah yang dinamakan Puck-the Comic Weekly, menemukan bahwa 74% dari guru yang disurvei mengatakan bahwa komik memotivasi siswa untuk belajar, 79% mengatakan bahwa komik meningkatkan partisipasi individual dan hanya satu orang guru yang mengeluh dengan mengatakan bahwa proses pembelajarannya menjadi terlalu mudah.

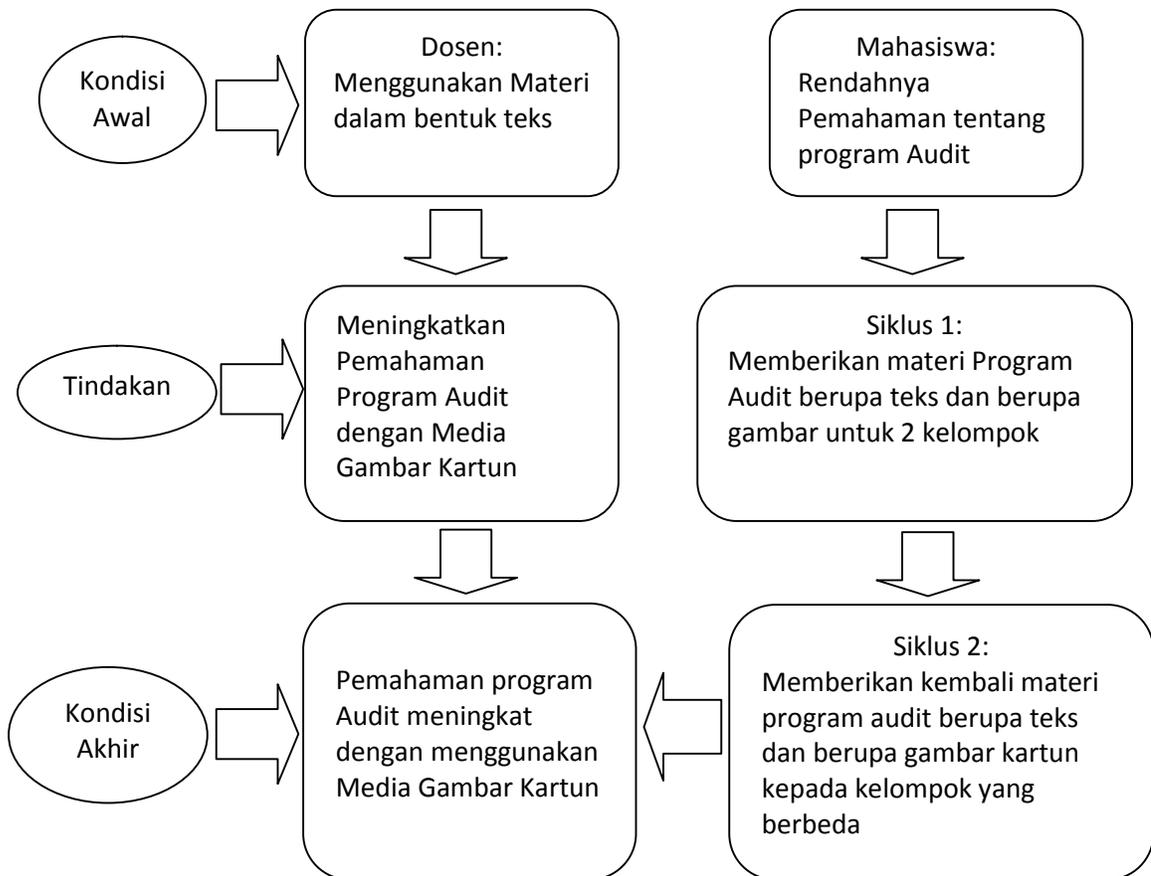
Kedua, komik membantu visualisasi proses pembelajaran. Dalam komik gambar dan teks memiliki kekuatan yang seimbang dalam memberikan informasi urutan kesinambungan scenario cerita. Versaci (2001) mengatakan bahwa komik dapat menghasilkan intimasi dan hubungan emosional antara siswa dengan karakter dalam cerita komik (Yang, 2003). Hal ini mempermudah mahasiswa dalam mengingat materi kuliah yang disajikan.

Ketiga, komik memberikan hasil belajar yang lebih permanen. Hal ini disebabkan karena komik memberikan waktu kepada pembuat dan pembaca untuk memperhatikan secara detail gambar dan teks yang ada dalam cerita. Hal ini berbeda dengan media visual yang bergerak seperti film. Komik memberikan waktu yang cukup bagi pembaca untuk mengeksplorasi gambar dan teks secara lebih detail. Dengan demikian, informasi yang disampaikan melalui komik dapat diingat secara lebih lama (*visual permanence*). (Yang, 2003). Disamping itu, komik mengandung seluruh kompleksitas belajar. Pembuat komik dituntut untuk menggunakan kemampuan verbal, kemampuan spasial dan kreatifitas dalam proses pembuatan komik. Hal ini terlihat dari proses penulisan scenario dan menuntut kreatifitas untuk dapat menghasilkan komik yang menarik (Marx, 2007:Thaker, 2007).

## 2.4 Hipotesis Tindakan

Penggunaan Media Gambar Kartun dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam memahami program audit

## 2.5 Kerangka Berpikir



## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang merupakan bentuk kajian yang sistematis reflektif oleh pelaku yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan guru dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan itu serta memperbaiki kondisi dimana praktik pembelajaran dilakukan (Depdiknas, 2004:7). Penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu (Wiriaatmadja dan Rochiati, 2005:13)

### 3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa yang sedang atau sudah mempelajari mata kuliah auditing pada lembaga pendidikan yang memiliki pendekatan pembelajaran yang relatif sama yaitu Politeknik dan Sekolah Vokasi.

### 3.3 Tempat Penelitian

Adapun tempat penelitian dimaksud adalah Politeknik Negeri Padang, Politeknik Negeri Medan dan Sekolah Vokasi Universitas Indonesia.

### 3.4 Rancangan Penelitian

Model penelitian yang digunakan adalah model *Kemmes dan Mc. Taggart*, yaitu model spiral (dalam Rochiati Wiraatmaja, 2006:66). Model ini terdiri dari 2 siklus dan dari setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi serta refleksi.

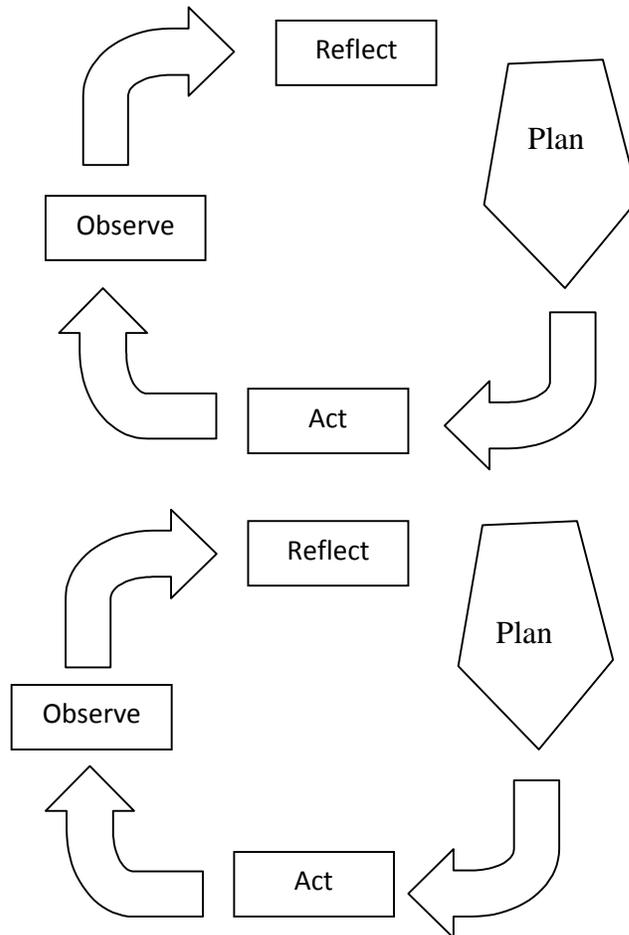
#### 3.4.1 Perencanaan (*Planning*)

Aktivitas yang dilakukan dalam perencanaan tindakan meliputi prasurvei, menentukan tujuan pembelajaran, membuat rencana pembelajaran, merancang instrumen, membuat lembar observasi dan alat evaluasi untuk setiap pertemuan. Adapun rincian langkah-langkah yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

Prasurvei dan pengamatan mengenai kondisi perguruan tinggi, kondisi kelas, kondisi siswa, sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran dan metode yang digunakan dalam pembelajaran.

1. Merumuskan tujuan pembelajaran, yakni untuk meningkatkan pemahaman program audit bagi mahasiswa dengan menggunakan media gambar kartun

2. Mempersiapkan rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
3. Membuat rancangan instrument
4. Menyiapkan lembar observasi aktivitas belajar siswa dan catatan lapangan.



### 3.4.2 Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap tindakan ini, dosen melakukan kegiatan pembelajaran seperti yang telah direncanakan. Mahasiswa dibagi menjadi 2 kelompok berdasarkan nomor urut absensi. Mahasiswa dengan nomor urut absensi ganjil disebut dengan kelompok 1, sedangkan mahasiswa dengan nomor urut absensi genap disebut dengan kelompok 2. Kelompok 1 akan dibagikan materi program audit berbasis teks sedangkan kelompok 2 akan dibagikan materi dengan media gambar kartun. Dosen akan memberikan penjelasan terhadap materi yang diberikan selama 20 menit. Pelaksanaan tindakan bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan- perubahan sesuai dengan kondisi yang terjadi di lapangan.

### 3.4.3 Observasi

Observasi dilakukan selama pengamatan tindakan sebagai upaya mengetahui jalannya pembelajaran. Setelah diberikan penjelasan oleh Dosen, mahasiswa harus mengembalikan materi yang diberikan kepada Dosen. Selanjutnya Dosen memberikan lembar uji kepada mahasiswa sebagai bahan observasi dan evaluasi. Dalam melakukan observasi, peneliti dibantu oleh satu orang pengamat lain yang ikut mengamati jalannya pembelajaran pedoman observasi yang telah disiapkan oleh peneliti.

### 3.4.4 Refleksi

Pada tahap ini peneliti mendiskusikan dengan dosen mengenai hasil pengamatan yang dilakukan untuk mengetahui kekurangan maupun ketercapaian pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk menyimpulkan data atau informasi yang berhasil dikumpulkan sebagai pertimbangan perencanaan pembelajaran siklus selanjutnya.

Secara lebih rinci, prosedur penelitian tindakan kelas ini dirancang sebagai berikut :

## **Siklus I**

### 1. Perencanaan

- a. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- b. Membuat materi ajar berbasis teks dan gambar kartun
- c. Membuat lembar uji/kuis
- d. Menyusun lembar observasi
- e. Menyusun angket respon mahasiswa

### 2. Pelaksanaan Tindakan

- a. Mahasiswa dibagi menjadi 2 kelompok berdasarkan nomor urut daftar absensi (kelompok 1 dan kelompok 2)
- b. Dosen memberikan materi berupa teks kepada kelompok 1 dan berupa gambar kartun kepada kelompok 2.
- c. Dosen memberikan penjelasan mengenai materi yang sudah dibagikan kepada mahasiswa (maksimal 30 menit)
- d. Setelah memberikan penjelasan, dosen akan mengumpulkan kembali materi yang sudah dibagikan sebelumnya.
- e. Dosen memberikan lembar uji kepada mahasiswa mengenai program audit serta memberikan petunjuk pengisian lembar uji tersebut.

- f. Setelah waktu pengisian lembar uji selesai, dosen mengumpulkan kembali lembar uji tersebut untuk dilakukan evaluasi.

Peneliti mengamati jalannya proses pembelajaran berdasarkan indikator pemahaman sebagai berikut (Prasetyowati, 2008):

- 1) Keaktifan Mahasiswa

Keaktifan mahasiswa dalam menjawab setiap pertanyaan yang diajukan oleh dosen, membuat tugas yang diberikan dan kemampuan berargumentasi.

- 2) Hasil Belajar Mahasiswa

Akumulasi dari nilai belajar mahasiswa

3. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti dibantu oleh seorang observer dengan menggunakan pedoman observasi. Observasi dilakukan untuk mengamati tingkat pemahaman mahasiswa dalam mempelajari program audit. Disamping itu juga dilakukan wawancara tentang proses pembelajaran

4. Refleksi

Data yang diperoleh pada saat observasi dianalisis untuk melihat peningkatan pemahaman mahasiswa dalam mempelajari program audit. Kemudian dilakukan diskusi antara peneliti dengan dosen. Diskusi bertujuan untuk mengetahui hasil dari pelaksanaan pembelajaran dan untuk mencari solusi terhadap masalah-masalah yang mungkin timbul agar dapat dibuat rencana perbaikan pada siklus II.

## **Siklus II**

- 1) Perencanaan

Persiapan yang dilakukan pada siklus II ini memperhatikan refleksi dari siklus I. Perencanaan pada siklus II meliputi:

- a. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang mengacu pada Siklus I
- b. Mempersiapkan materi ajar berbasis teks dan gambar kartun
- c. Mempersiapkan lembar uji/kuis
- d. Mempersiapkan lembar observasi
- e. Mempersiapkan angket respon mahasiswa

- 2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II mengacu pada siklus I. Berdasarkan

kondisi, permasalahan atau kelemahan yang ditemukan pada siklus I dilakukan tindak lanjut atau revisi terhadap tindakan yang dilaksanakan pada siklus II.

### 3) Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti dibantu oleh satu orang observer dengan menggunakan pedoman observasi. Lembar pedoman observasi yang digunakan sama dengan lembar observasi pada siklus I. Selain itu juga dilakukan wawancara dan memberikan angket respon siswa.

### 4) Refleksi

Refleksi pada siklus II digunakan untuk membandingkan hasil dari siklus I dengan siklus II, apakah ada peningkatan motivasi dan hasil belajar. Jika ada, akan ditentukan apakah peningkatan motivasi belajar tersebut disebabkan oleh media gambar kartun yang digunakan. Jika tidak terjadi peningkatan, akan dilakukan telaah lebih lanjut dan siklus akan diulangi kembali.

## 3.5 Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah tingkat pemahaman dan media gambar kartun (komik).

## 3.6 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah :

### a. Peneliti

Peneliti merupakan instrument dalam penelitian kualitatif, karena peneliti sekaligus sebagai perencana, pelaksana, pengumpul data, penganalisis data, penafsir data dan sebagai pelapor hasil penelitian.

### b. Lembar observasi

Lembar observasi digunakan sebagai pedoman peneliti dalam melakukan observasi guna memperoleh data yang diinginkan. Dalam penelitian ini digunakan lembar tingkat pemahaman mahasiswa.

### c. Pedoman wawancara

Berisi kisi- kisi pertanyaan yang akan diajukan pada subjek penelitian, yaitu mahasiswa. Pedoman wawancara ini digunakan untuk mengetahui respon atau tanggapan mahasiswa yaitu tentang pemahaman mengenai program audit laporan keuangan dengan menggunakan media gambar kartun.

d. Angket respon siswa

Menurut Suharsimi Arikunto (2006:151), angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Dalam penelitian ini digunakan angket tertutup.

yang terdiri dari beberapa pertanyaan mengenai indikator tingkat pemahaman program audit laporan keuangan dengan media gambar kartun.

e. Catatan lapangan

Merupakan catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dialami dan dipikirkan dalam rangka pengumpulan data dan refleksi terhadap data dalam penelitian. Dalam penelitian ini catatan lapangan digunakan untuk mengamati hal-hal yang terjadi selama proses pembelajaran di kelas.

f. Tes

Hasil tes berfungsi untuk menunjukkan seberapa besar pemahaman mahasiswa terhadap bahan ajar yang disampaikan. Tes yang diberikan kepada mahasiswa yaitu berupa uji kemampuan dalam menguasai materi baik secara tertulis maupun dengan presentasi di depan kelas. Digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata dan tingkat ketuntasan belajar mahasiswa. Dalam penelitian ini, kemampuan mahasiswa memahami materi perkuliahan kewirausahaan, merupakan indikasi keberhasilan pembelajaran dan terbentuknya konsep dasar kewirausahaan terhadap mahasiswa. Menurut Suherman, 2008, salah satu alat yang digunakan adalah Tingkat Penguasaan Materi (TPM), yang merupakan perbandingan dari hasil dari Jumlah Jawaban Benar (JJB) dengan Jumlah Pertanyaan (JP) dikali seratus persen. Formulasinya dapat disajikan sebagai berikut :

$$TPM = (JBB : JP \times 100\%)$$

Parameter yang digunakan adalah :

90% - 100% = Baik sekali

75% - 89% = Baik

60% - 74% = Cukup

40% - 59% = Kurang

0% - 39% = Jelek.

g. Non Tes.

Instrument non test yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Observasi adalah kegiatan yang dilakukan peneliti dalam hal ini dosen untuk mengetahui perilaku- perilaku mahasiswa melalui pengamatan, misalnya pengamatan kondisi dan interaksi belajar mengajar, ineraksi kelompok dan tantangan mahasiswa tentang tugas dan pertanyaan yang diberikan dosen. Wawancara ini tidak dilakukan terhadap semua siswa, tetapi hanya kepada siswa tertentu yaitu yang memperoleh nilai baik, sedang dan kurang baik (Amin, 2001).

### 3.7 Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh melalui tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu tes pada siklus I dan tes pada siklus II. Data hasil tes dilakukan untuk mengungkap tingkat pemahaman mahasiswa. Sedangkan data non tes diperoleh melalui observasi terhadap pelaksanaan proses pembelajaran. Untuk mempermudah observasi, penulis menggunakan lembar observasi. Dalam observasi ini penulis dibantu oleh rekan sejawat selaku kolaborator. Peneliti dan kolaborator memberikan *checklist* pada lembar observasi sesuai kondisi proses pembelajaran berlangsung.

Angket digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan mengenai pribadinya, atau hal- hal yang diketahuinya. Jawaban dilakukan secara tertulis. Wawancara dilakukan terhadap mahasiswa yang berhasil/kurang berhasil. Hal ini dilakukan untuk mengetahui penyebab keberhasilan dan ketidakberhasilan mahasiswa dalam indikator penelitian ini.

### 3.8 Teknik Analisis Data

Data yang sudah diperoleh akan dianalisis. Dari hasil tes dianalisis secara kuantitatif, sedangkan dari hasil observasi dan wawancara akan dianalisis secara kualitatif.

Data kuantitatif dari nilai mahasiswa dianalisis dengan melakukan tahapan :

- a. Merekap skor yang diperoleh mahasiswa
- b. Menghitung skor kumulatif keseluruhan aspek
- c. Menentukan kriteria skor
- d. Menghitung persentase

Data dari hasil observasi dan wawancara akan dianalisis secara kualitatif terhadap semua data yang berhasil dikumpulkan dengan instrument yang telah dipersiapkan.

### 3.9 Luaran Penelitian

#### **Luaran Tahun I**

1. Data berupa peta kompetensi mata kuliah auditing untuk pada lembaga pendidikan yang memiliki pendekatan pembelajaran yang relatif berbeda.
2. Data berupa peta model pembelajaran di beberapa lembaga pendidikan yang di duga memiliki pendekatan pembelajaran yang berbeda, yaitu Politeknik, Universitas dan Sekolah Tinggi
3. Model Pembelajaran Auditing dengan menggunakan media gambar kartun
4. Buku ajar/ Jobsheet mata kuliah auditing dengan media gambar kartun
5. Publikasi hasil penelitian pada jurnal ilmiah

#### **Luaran Tahun II**

1. Model Pembelajaran Auditing dengan media gambar kartun yang disempurnakan
2. Buku Ajar / Jobsheet mata kuliah auditing dengan media kartun yang disempurnakan
3. Publikasi hasil penelitian pada jurnal ilmiah
4. Hak cipta atas Bahan Ajar

### 3.10 Indikator Capaian

Indikator capaian peneltian dapat digambarkan pada table berikut :

<b>No</b>	<b>Luaran Penelitian</b>	<b>Tahun I Capaian (%)</b>	<b>Tahun II Capaian (%)</b>
<b>1</b>	Data berupa peta kompetensi mata kuliah auditing untuk pada lembaga pendidikan yang memiliki pendekatan pembelajaran yang relatif berbeda	<b>100%</b>	
<b>2</b>	Data berupa peta model pembelajaran di beberapa lembaga pendidikan yang di duga memiliki pendekatan pembelajaran yang berbeda, yaitu Politeknik, Universitas dan Sekolah Tinggi	<b>100%</b>	

<b>3</b>	Model Pembelajaran Auditing dengan menggunakan media gambar kartun	<b>80%</b>	<b>100%</b>
<b>4</b>	Buku ajar/ Jobsheet mata kuliah auditing dengan media gambar kartun	<b>80%</b>	<b>100%</b>



<b>5</b>	Publikasi hasil penelitian pada jurnal ilmiah	<b>100%</b>	<b>100%</b>
<b>6</b>	Hak Cipta	<b>30%</b>	<b>100%</b>

## BAB IV

### PELAKSANAAN KEGIATAN

#### 4.1 Perencanaan (*Planning*) dan Pelaksanaan Kegiatan Periode Berjalan

Kegiatan perencanaan dimulai dari bulan maret 2016 dengan aktivitas sebagai berikut:

✓ Tanggal 29 Maret 2016

Menyusun Rencana Pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti melakukan penyusunan Rencana Pembelajaran yang akan diberikan kepada mahasiswa dalam rangka pelaksanaan penelitian. Dalam penelitian ini disepakati bahwa program audit yang akan dijadikan subjek/materi pembelajaran adalah materi Kas dan Setara Kas, Piutang Usaha/Dagang, Aset Tetap dan Persediaan. Topik ini diambil karena merupakan materi yang relative paling banyak diaplikasikan dalam dunia industry. Selain itu materi ini adalah yang paling mungkin diterjemahkan dalam gambar kartun.

✓ 30 Maret 2016

Peneliti mulai menyusun rancangan Lembar Uji, Lembar Observasi dan Angket Respon Mahasiswa. Aktivitas ini dijalankan selama beberapa hari untuk memperoleh hasil penelitian yang optimal. Rancangan ini bersifat fleksibel dan sangat mungkin untuk dilakukan perubahan sesuai dengan kondisi yang terjadi di lapangan saat dilakukan penelitian. (Dokumen Terlampir).

Mulai bulan Maret 2016 hingga pertengahan bulan Juni, Peneliti mulai membuat konsep kartun program audit yang nantinya akan digunakan dalam penelitian. Peneliti mulai menjajaki pihak yang bisa membuat gambar kartun yang 'match' dengan konsep yang diajukan oleh peneliti.

✓ 30 Juni 2016

Peneliti mulai membuat gambar kartun program audit yang dibantu oleh pihak ketiga. Untuk tahap awal, peneliti menyusun materi gambar kartun untuk Program Audit Kas/Setara Kas dan Audit Aset Tetap. Topic ini dipilih karena relative lebih mudah diterjemahkan ke komsep gambar kartun dan paling mudah dikomunikasikan kepada pihak ketiga pembuat gambar kartun. Program gambar kartun yang dibuat harus disesuaikan dengan program audit berbasis teks.

✓ 12 Juli 2016

Pada saat ini, materi program audit berbasis teks dan gambar kartun untuk materi Kas/Setara Kas dan Aset Tetap telah selesai dilakukan. Seiring dengan selesainya

materi, peneliti langsung melakukan tindakan siklus I dan siklus 2 pada Politeknik Negeri Padang. Uraian tindakan dilakukan sesuai dengan rancangan tindakan yang telah disusun sebelumnya.(Terlampir).

✓ 15 Juli 2016 – 20 Juli 2016

Tindakan observasi telah dilakukan di Politeknik Negeri Padang untuk 5 kelas mahasiswa yang telah memperoleh materi Pengantar Auditing

✓ 2 Agustus 2016 – 10 Agustus 2016

Mengolah data dari hasil observasi yang telah dilakukan di Politeknik Negeri Padang sekaligus membuat laporan kemajuan penelitian

✓ 19 September 2016

Mengirim Surat Permohonan Penelitian ke Politeknik Negeri Medan (hingga 26 oktober, proses izin penelitian belum selesai.

✓ 19 September 2016

Melakukan observasi pada Program Vokasi Universitas Indonesia untuk 3 kelas

✓ 22 September 2016 – 30 September 2016

Mengolah data hasil observasi pada program vokasi Universitas Indonesia

✓ 15-16 oktober 2016

Melakukan seminar nasional ASCHNITECH di Politeknik Negeri Padang untuk mempresentasikan hasil penelitian sementara.

#### 4.2 Rencana Kegiatan Selanjutnya

✓ Melakukan observasi pada Politeknik Negeri Medan segera setelah izin penelitian diperoleh.

✓ Mengolah seluruh data yang diperoleh

✓ Menyelesaikan penelitian dan menyusun laporan akhir penelitian.

#### 4.3 Rencana Pengembangan Penelitian tahun 2017

##### 4.3.1 Aktivitas Penelitian Tahun II

a. Melakukan benchmarking serta mengumpulkan data ke beberapa Kantor Akuntan Publik di Jakarta dan ke beberapa perguruan tinggi non vokasi.

b. Observasi dan pengumpulan data akan dilakukan pada perguruan tinggi yang memiliki proses pembelajaran yang relative berbeda dengan pendidikan vokasi. Hal ini bertujuan untuk menguji konsistensi hasil penelitian. Dengan demikian hasil penelitian yang diperoleh dapat digeneralisir untuk semua

jenis jalur pendidikan. Perguruan tinggi yang dimaksud adalah Universitas, Institut dan Sekolah Tinggi.

- c. Perbaikan dan penyempurnaan media gambar kartun akan dilakukan seiring dengan berjalannya benchmarking dan observasi, baik dari sisi tampilan, urutan gambar, model gambar hingga tema yang akan disajikan, agar dapat dilakukan generalisasi pada akhir penelitian. Misalnya apakah komik dalam bentuk alur cerita atau tanpa alur cerita langsung to the point sesuai dengan urutan program audit.
- d. Menyusun metode pembelajaran dengan menggunakan media gambar kartun.

#### 4.3.2 Luaran Tahun II

Dari aktivitas penelitian tahun II, luaran yang diharapkan adalah:

- a. Data tentang kelemahan dan kelebihan fresh graduate yang ditemui oleh Kantor Akuntan Publik selama ini, serta rangkuman kompetensi yang diharapkan dari lulusan jurusan akuntansi.
- b. Rangkuman berbagai metode pembelajaran yang dilakukan oleh beberapa perguruan tinggi serta solusi untuk memperoleh satu metode yang dapat digeneralisir.
- c. Data observasi dan hasil penelitian dan kesimpulan untuk perguruan tinggi non vokasi yang akan digunakan untuk menghasilkan metode pengajaran audit yang bisa digeneralisir.
- d. Media gambar kartun yang realtif sempurna dalam ruang lingkup penelitian.
- e. Metode Pengajaran gambar kartun yang bisa di generalisir untuk berbagai jenis perguruan tinggi
- f. Hak cipta media gambar kartun

## DAFTAR PUSTAKA

- Amin. Moh, MPd. *Panduan Praktis Penelitian Tindakan Kelas Inspirasi*, Grobongan. April 2011
- Arikunto, S. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta
- Aristiawan, Dwi. Nugroho. *Aplikasi Model Pembelajaran Question student Have Untuk Meningkatkan Keaktifan Bertanya Dan Menjawab Pentanyaan Pada Pelajaran IPA Biologi Siswa SMP*
- Departemen Pendidikan Nasional. (2002 b). *Kegiatan Belajar Mengajar*
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Kamus Besar Gahasa Indonesia*, Edisi Ketiga, Jakarta: Balai Pustaka
- Finkel, E. (2006). *A New Literary Hero: Comics Make for Colorful Learning*. Diakses pada tanggal 5 April 2012. Sumber: <<http://www.edutopia.org/ed-finkel>>
- Irfanda Supada. Aminu, S.Pd. M.Pd., (2010). *Pemanfaatan Bahan Ajar Dan Bahan Uji Menggunakan Media Presentasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Kimia Pokok Bahasan Senyawa Kompleks*
- Imam Subekti & Novi Wulandari Widiyanti. *Faktor-Faktor Yang Berpengaruh Terhadap audit Delay Di Indonesia*
- Madya, Suwarsih. (2006). *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan (Action Research)*. Bandung: Alfabeta
- Mark, C. (2007). *Writing for Animation, comics, and games*. Oxford: Focal Press
- Prasetyowati, Ari. (2008). *Peningkatan Pemahaman Konsep Ingkaran Melalui Implementasi Improving Learning dengan Teknik Inquiry*. Surakarta
- Rita, Setyati Jiwa. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Jingsaw Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Biologi Ditinjau Dari Aspek AKtivitas Langsung*. Surakarta

Thacker, C. (2007). *How To Use Comic Life in The Classroom*. Diakses kembali pada tanggal 24

Februari 2009. <http://www.macinstruc.com>

Wahyuni, Eka SPd, MAAPD dan Dra Gantina Komalasari,MPsi, Pembelajaran Konseling dengan Program Comic Life

Yang, G. (2003). *Comic in Education*. Diakses pada tanggal 5 April 2012. Sumber:

<http://www.humblecomics.com/comicsedu/index.html>

Yoni, Acep.SS, dkk. (2010). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas, Peningkatan Kemampuan*

*Menulis Melalui Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta

...(2005). *How to Use Comics in Teaching. Smart School*. Diakses pada tanggal 5 April

2012.

Sumber:

<http://www.smartschool.ph/SmartSchool/SmartTools/WebQuestGuidelines.htm>

