

PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI DASAR KELAS X AKUNTANSI DI SMK X

Liana Fahrnunisa¹

Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No. 36A, Surakarta
nisyafahru@student.uns.ac.id

Sri Sumaryati²

Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No. 36A, Surakarta
srisumaryati@staff.uns.ac.id

Lies Nurhaini³

Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No. 36A, Surakarta
liesnurhaini@staff.uns.ac.id

Abstract

This study aims to determine the procedure for developing accounting digital comics learning media. The accounting digital comic learning media will be developed at [SMK X](#) in class X Accounting. This research is an R&D (Research & Development) research using the ADDIE development model with 5 stages of Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation. The data sources of this research include learning events, informants (basic accounting teachers and students of class X AK I and II) and documents (syllabus, lesson plans). The results of the study are at the analysis stage, the use of learning media has not been maximally utilized by teachers and students in achieving learning objectives. In the design stage, teachers need learning media in the form of learning videos and students like media in the form of videos that have many colors and images, so that the Digital Accounting Comics media will be developed. In the development stage, the media is declared suitable for use. This is evidenced by the assessment of media experts by 84%, from material experts by 87%, and from educators by 87%. In the implementation phase, the results of one-on-one trials are 95%, and the results of small group trials are 92%. The results of this study conclude that digital accounting comics are suitable for use in accounting learning.

Keywords: *digital comics, accounting learning, learning media*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran komik digital akuntansi. Media pembelajaran komik digital akuntansi tersebut akan dikembangkan di SMK X pada kelas X Akuntansi. Penelitian ini merupakan penelitian R&D (*Research & Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*. Sumber data penelitian ini meliputi peristiwa pembelajaran, informan (guru akuntansi dasar dan siswa kelas X AK I dan II) dan dokumen (silabus, RPP). Hasil penelitian adalah pada tahap analisis, penggunaan media pembelajaran belum maksimal dimanfaatkan guru dan siswa dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Tahap desain, guru membutuhkan media pembelajaran berupa video pembelajaran dan peserta didik menyukai media yang berbentuk video yang memiliki banyak warna dan gambar, sehingga media komik digital akuntansi akan dikembangkan. Tahap pengembangan, media dinyatakan layak untuk digunakan. Hal ini dibuktikan penilaian dari ahli media sebesar 84%, dari ahli materi sebesar 87%, dan dari pendidik sebesar 87%. Tahap implementasi, hasil uji coba satu-satu sebesar 95%, dan hasil uji coba kelompok kecil sebesar 92%. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa komik digital akuntansi layak digunakan dalam pembelajaran akuntansi.

Kata Kunci: komik digital, pembelajaran akuntansi, media pembelajaran

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam dunia pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk menunjang adanya pembaharuan yang berkaitan dengan media pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Karlimah K., Hamdu G., Pratiwi V., Herdiansah H., & Kurniawan D. (2021) bahwa. Media pembelajaran dapat dijadikan salah satu inovasi yang dilakukan pendidik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan yang memiliki kegunaan untuk menstimulasi daya pikir, emosi dan ketertarikan peserta didik pada proses pembelajaran (Tafano, 2018). Sedangkan menurut Sanjaya (2013) media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pembelajaran *online* sangat erat hubungannya dengan kecanggihan teknologi seperti yang sudah berkembang di masa sekarang ini. Laily, Nujmatul (2017) mengungkapkan bahwa teknologi informasi dan komunikasi (TIK) merupakan salah satu komponen yang sangat penting, tentunya tidak terkecuali dunia pendidikan dan pesatnya perkembangan saat ini terlihat dalam belajar mengajar dimana TIK dapat membantu mempermudah penyampaian informasi pembelajaran kepada peserta didik. Kemajuan teknologi yang berkembang pesat ini juga akan berpengaruh besar terhadap berhasilnya proses pembelajaran (Barokah, S., 2014).

Tujuan pendidikan yang berhasil dapat dilihat dari hasil belajar yang sudah dicapai, dalam rangkaian akhir proses pembelajaran peserta didik akan mendapatkan hasil belajar. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh

faktor utamanya yaitu media pembelajaran (Febriani, 2017). Febriani juga mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Pembelajaran *online* pada prakteknya membuat peserta didik mengalami kesulitan belajar yang lebih dari biasanya, seperti rendahnya motivasi peserta didik dalam belajar, media yang digunakan, alat peserta didik yang belum memadai, materi yang disampaikan guru ataupun bisa dari wilayah atau daerah yang terkendala jaringan. Pembelajaran *online* akan membuat peserta didik merasa lebih *stress* dan tertekan, seperti yang diungkapkan oleh Muslim (2020:194) bahwa peserta didik akan menghadapi akademik atau masalah dalam masa pandemi ini dengan dibebankan beberapa tuntutan seperti tugas.

Berdasarkan observasi di SMK X terjadi beberapa masalah dalam pembelajaran diantaranya adalah (1) proses pembelajaran pendidik masih kurang maksimal dalam penggunaan media pembelajaran, (2) pendidik hanya menggunakan materi berbentuk *microsoft word* dan tugas yang di posting pada *platform google classroom* untuk setiap pekan mata pelajaran akuntansi dasar (3) guru dalam menjelaskan materi Persamaan Dasar Akuntansi, tetapi guru hanya menjelaskan melalui *microsoft word*, sehingga peserta didik kurang memahami materi Persamaan Dasar Akuntansi yang mencakup materi perhitungan yang terdapat banyak kolom dan jumlah rupiah (4) saat pembelajaran tatap muka peserta didik meminta untuk diulang materinya. Peristiwa ini menunjukkan bahwa pembelajaran

secara *online* belum dikatakan berhasil. Pada pembelajaran secara *offline* materi juga harus diulang kembali mengenai materi Persamaan Dasar Akuntansi yang sudah disampaikan saat pembelajaran *online*.

Berdasarkan wawancara dengan guru mapel mata pelajaran Akuntansi Dasar, ternyata guru mengalami kendala media pembelajaran dalam proses pembelajaran. guru mapel mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran terdapat kendala dalam pembuatan media pembelajaran dan kesulitan untuk menjelaskan materi kepada peserta didik untuk materi yang mulai menerapkan perhitungan dan konsep akuntansi. Guru mapel juga meminta untuk membuat video pembelajaran karena dirasa video pembelajaran lebih efektif dan guru mapel juga meminta untuk diajari cara membuat media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Hal ini memberikan gambaran, bahwa sebenarnya guru terkendala dalam membuat media pembelajaran dan belum menyesuaikan kebutuhan siswa terhadap materi pembelajaran. Pada saat pembelajaran melalui *google meet* pun, dirasa juga kurang efektif dikarenakan banyak peserta didik yang terkendala jaringan sehingga sering keluar masuk.

Hasil belajar siswa dari nilai Ulangan Tengah Semester mendapatkan hasil sebesar 65,76 dari 72 peserta didik kelas X AK 1 dan 2. Sedangkan KKM mata pelajaran Akuntansi Dasar adalah 80, sehingga dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa peserta didik belum sepenuhnya tuntas dalam menguasai materi pembelajaran, sehingga harus ada cara lain agar peserta didik dapat mudah belajar dan mendapatkan hasil yang maksimal dalam ulangan ataupun ujian.

Hasil survei yang dari peserta didik kelas X AK 1 dan X AK 2 yang berjumlah 60 responden pada tanggal 5 Oktober 2021 yaitu diperoleh data sebesar 93,4% peserta didik membutuhkan motivasi belajar, 98,8% mengalami kesulitan dalam pemahaman materi akuntansi dasar, sebesar 68,4% peserta didik merasa terbebani oleh tugas, sebesar 76,7% peserta didik mengalami kesulitan jaringan, 95% peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik. Permasalahan yang disampaikan mengartikan bahwa banyak sekali kesenjangan antara harapan dan kenyataan terlebih saat pembelajaran dilakukan secara *online*.

Inovasi media pembelajaran bisa menjadi salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut. Penggunaan media pembelajaran dalam sebuah proses belajar ternyata penting, hal ini akan mempengaruhi motivasi, prestasi dan hasil belajar peserta didik (Audie Nurul, 2019). Kerucut pengalaman Edgar Dale ini memberikan gambaran bahwa semakin mempelajari dari pengalaman langsung maka semakin banyak hal yang akan diingat sebagai pembelajaran, sebaliknya jika hanya mengandalkan pembelajaran melalui bahasa verbal, maka pengalaman belajar yang diingat akan semakin sedikit. Teori pengalaman kerucut Edgar Dale tersebut dapat diketahui bahwa membaca bisa mengingat sebesar 10%, mendengar sebesar 20%, melihat (*visual*) 30%, dengan diskusi sebesar 50%, dengan cara menulis bisa mengingat 70% dan dengan melakukan sesuatu pengalaman atau bermain peran bisa mengingat sebesar 90%.

Media pembelajaran yang dipilih berdasarkan kebutuhan media pembelajaran yang dibutuhkan dan juga melihat dari karakteristik guru dan siswa maka media yang akan

digunakan adalah media komik digital akuntansi. Media komik digital akuntansi tersebut termasuk kedalam jenis media pembelajaran *audio-visual* sehingga media ini sangat membantu dalam pemahaman peserta

didik. Berdasarkan teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale belajar menggunakan *audio-visual* memiliki tingkat kemudahan mengingat sebesar 30%, sehingga hal ini akan lebih efektif untuk membantu peserta didik mengingat dan paham tentang materi pembelajaran yang disampaikan. Jenis media pembelajaran komik digital akuntansi ini didalamnya terdapat sebuah narasi cerita yang dimainkan oleh beberapa peran sehingga media pembelajaran ini dapat dikategorikan dalam Kerucut Pengalaman Edgar Dale yang berupa bermain peran. Bermain peran dalam teori ini memiliki tingkat kemudahan dalam mengingat sebesar 90%, walaupun peserta didik tidak memerankan secara langsung tetapi media yang mencakup cerita beserta peran didalamnya ini dapat merangsang ingatan peserta didik untuk lebih mudah mengingat pembelajaran. Media pembelajaran komik digital yang menggabungkan antara *audio-visual* beserta cerita peran, akan lebih mudah dalam meningkatkan ingatan peserta didik. Media ini akan bekerja jauh lebih efektif dan efisien, karena merupakan penggabungan dari dua media. Pada masa pembelajaran *online* seperti sekarang ini juga sangat membutuhkan media pembelajaran yang bisa membantu peserta didik untuk mendampingi kemandirian belajar saat sekolah *daring*, menurut teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale media tersebut dapat digunakan untuk merangsang lebih banyak ingatan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Peserta didik dapat

mengembangkan pemahaman materi, motivasi belajar sehingga peserta didik akan lebih semangat dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran komik, sebagai salah satu media pembelajaran alternatif. Komik juga dapat mengembangkan imajinasi peserta didik melalui gambar-gambar yang ada, kemudian selain itu komik juga membuat peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam belajar, dan belakangan ini juga sudah berkembang adanya komik digital sebagai media pembelajaran. Hal ini juga terbukti dari survei yang sudah dilakukan pada tanggal 5 Oktober 2021 memperoleh hasil bahwa 95% peserta didik lebih menyukai media pembelajaran yang banyak warna dan gambar, 73,4% peserta didik lebih menyukai media pembelajaran berbentuk video, 78,3% peserta didik belum pernah menggunakan media pembelajaran berbentuk komik digital berbentuk video.

Permasalahan yang sudah dipaparkan maka akan dilakukan pengembangan Media Komik Digital Akuntansi yang menggabungkan antara komik dan video untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Komik digital yang berupa video ini akan digunakan untuk proses pembelajaran Kelas X AKL 1 dan 2 dalam materi Jurnal Umum Perusahaan Jasa. Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi dirasa sangat cocok untuk menjadi pilihan media pembelajaran yang menarik, dan berinovasi. Pengemasan komik digital yang berbentuk video akan membuat peserta didik merasa sangat dekat, *familiar* dan lekat dengan perkembangan teknologi yang ada. Peserta didik terkesan akan seperti melihat film atau drama, yang membuat peserta didik mudah dalam memahami materi, termotivasi, dan aktif dalam belajar, sehingga peserta didik

dapat meningkatkan hasil belajar.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SMK X. Subjek yang digunakan dalam penelitian adalah siswa kelas X AKL I dan II. Uji coba penelitian dilakukan kepada 12 siswa yang dipilih secara acak.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D (*Research & Development*) yang menggunakan model pengembangan dari AD-DIE. Pengembangan ini akan dilakukan 4 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, and Implementation*. Tahap analisis adalah proses mengidentifikasi suatu hal yang dibutuhkan dalam dunia pendidikan, tahap ini terdiri dari analisis lingkungan belajar, analisis kebutuhan guru, siswa, RPP dan silabus. Tahap perancangan adalah tahap melakukan pemikiran untuk mendapatkan cara yang efektif dan efisien dalam mengembangkan draf produk dengan bantuan data yang sudah didapatkan, mulai dari mempelajari masalah, penentuan sub materi dan pembutaan rancangan awal produk. Tahap pengembangan terdapat dua tahapan yaitu, tahap membuat dan menciptakan media kemudian yang kedua adalah uji validasi. Uji Validasi dilakukan untuk mengontrol isi bahan ajar agar tetap sesuai dengan kebutuhan siswa. Validasi ini mencakup validasi ahli media, ahli materi, dan pendidik. Tahap implementasi akan dilakukan pada uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran

dari validator dan siswa dan didukung oleh data observasi dan wawancara. Data kuantitatif berupa angka 5-1 (*skala likert*) yang diperoleh dari data validasi dari validator dan data uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil.

Instrumen yang digunakan untuk ahli materi menurut Setyorini (2015) meliputi aspek isi dan pembelajaran. Aspek isi yaitu (1) cakupan materi, (2) tujuan materi, (3) strategi pembelajaran, (4) kedalaman materi, (5) kontekstualitas, (6) ketepatan materi, (7) kualitas bahan ajar, (8) kemudahan pemahaman, (9) sistematis, (10) runtut. Aspek pembelajaran yaitu (11) tujuan pembelajaran yang jelas dan sesuai, (12) kompetensi dasar, (13) isi materi disajikan dengan jelas, (14) evaluasi dan tujuan pembelajaran yang konsisten.

Instrumen yang digunakan untuk ahli media menurut Setyorini (2015) meliputi aspek penyajian, tampilan, dan pemograman. Aspek penyajian yaitu (1) pesan yang disajikan sejalan dengan tujuan, (2) sederhana dan memikat, (3) kemudahan dalam penggunaan. Aspek tampilan yaitu (4) background dan efek yang menarik, (5) desain yang sesuai, (6) pemilihan animasi yang menarik. Aspek pemograman yaitu (7) ide atau gagasan yang kreatif (8) afektif, efisien dan interaktif, (9) tingkat kemudahan, dan (10) kehandalan.

Instrumen yang digunakan pendidik menurut Setyorini (2015) meliputi aspek materi, bahasa, penyajian, kelayakan media terhadap pembelajaran, dan keseluruhan. Aspek materi yaitu (1) kompetensi dasar dan tujuan yang sesuai, (2) kebenaran konsep materi, kegiatan apersepsi, (3) topik materi yang jelas, (4) keruntutan materi, (5) cakupan materi, (6) ketun-

tasian materi, (7) perkembangan kognitif, (8) contoh materi disajikan dengan jelas, (9) mengaitkan materi dengan lingkungan sekitar, (10) ketetapan materi, (11) evaluasi dan tujuan pembelajaran, (12) penambahan soal latihan, (13) aspek kognitif, psikomotor, dan afektif terhadap materi. Aspek bahasa meliputi (14) bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa, (15) penggunaan bahasa yang sesuai dengan emosional peserta didik, (16) ketepatan istilah, (17) meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik, (18) meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik, (19) bahasa yang digunakan memudahkan dalam memahami materi, (20) kesan-tunan penggunaan bahasa. Aspek Penyajian yaitu (21) keterlibatan peserta didik terhadap video pembelajaran, (22) keruntutan penyajian, (23) penyajian animasi, suara dan efek, dan (24) memiliki alur cerita yang jelas. Aspek kelayakan media terhadap pembelajaran yaitu (25) penggunaan yang mudah, (26) kemandirian peserta didik dalam menggunakan media, (27) media dapat menambah pengetahuan, (28) media menjadikan wawasan peserta didik menjadi luas. Aspek keseluruhan yaitu (29) video yang disajikan menarik, (30) kemudahan dalam memahami dan melihat bahasa dan teks/tulisan di dalam video.

Data yang terkumpul akan dihitung dengan rumus berikut menurut Sugiyono (2017):

$$\frac{\text{Jumlah total item jawaban}}{\text{Jumlah Skor Ideal untuk semua item}} \times 100$$

Hasil yang diperoleh dari rumus tersebut akan disesuaikan dengan kriteria validitas data angket yaitu 0%-20% sangat buruk, 21%-40% tidak baik, 41%-60% cukup, 61%-80% baik, dan 81-100% sangat baik. Penelitian pengembangan ini

ditentukan media tersebut layak apabila telah memenuhi nilai "baik".

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Komik Digital Akuntansi

Tahap Analisis

Penggunaan media pembelajaran secara online khususnya dikelas X AK 2 menggunakan *google classroom* dan *google meet*. Namun pada prakteknya terdapat beberapa masalah yaitu (1) belum tercapainya tujuan pembelajaran, karena siswa belum sepenuhnya paham dengan materi yang disampaikan saat pembelajaran online, terbukti saat Pertemuan Tatap Muka siswa meminta untuk mengulang materi, (2) guru mapel kesulitan menjelaskan materi yang mencakup perhitungan dan konsep akuntansi saat pembelajaran online dan juga mengalami keterbatasan dalam membuat media pembelajaran yang menarik (3) saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang tidak bisa bergabung karena kesulitan jaringan, dan setelah dilakukan observasi siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang menuntut siswa paham dengan belajar mandiri dan harus selesai mengerjakan tugas, (4) hasil UTS dari 72 siswa adalah 65,76 sedangkan KKMnya adalah 80. Analisis karakteristik siswa dilakukan untuk mengetahui kondisi siswa dan sesuatu yang didi peroleh sebanyak 93,4% peserta didik mengalami kurangnya motivasi belajar, sebanyak 98,8% siswa mengalami kesulitan dalam pemahaman materi akuntansi dasar, sebanyak 68,4% peserta didik merasa terbebani tugas akibat adanya pembelajaran *online*, sebanyak 76,7% peserta didik terkendala

jaringan, sebanyak 95% peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik lagi. Analisis RPP dan silabus, dalam prakteknya ternyata masih banyak guru yang belum memanfaatkan secara maksimal dan, seharusnya pembuatan media yang sesuai dapat dibuat ketika guru membuat RPP, sehingga media tersebut sudah disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan siap untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Tahap Desain

Tahap yang pertama dilakukan adalah mempelajari masalah dan menemukan solusi. Berdasarkan observasi, 95% peserta didik lebih menyukai media pembelajaran yang banyak warna dan gambar, 73,4% peserta didik lebih menyukai media pembelajaran berbentuk video. Berdasarkan analisis kebutuhan media tersebut maka peneliti menawarkan media pembelajaran dalam bentuk grafis seperti komik yang berbentuk video. Komik ini nantinya bisa dipelajari dan bisa diunggah dimana dan kapan saja, membantu siswa dalam belajar dan membantu keterbatasan guru untuk menjelaskan materi akuntansi. Data yang diperoleh yaitu sebesar 78,3% peserta didik belum pernah menggunakan media pembelajaran berbentuk komik digital berbentuk video. Penentuan sub materi yang akan disajikan adalah tentang jurnal umum yang mencakup menerapkan buku jurnal, konsep debit dan kredit saldo normal, sistematis pencatatan, dan bentuk jurnal dan melakukan pencatatan buku jurnal, konsep debit dan kredit, saldo normal, sistematis pencatatan, dan bentuk jurnal. Pembuatan Komik Digital Akuntansi dimulai dengan perancangan desain produk awal (*story board*).

Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini hal yang pertama dilakukan adalah membuat media tersebut dengan mendesain komik tersebut dengan memanfaatkan software *CorelDraw* dan membuat desain tersebut menjadi video, dengan penambahan transisi, *dubbing*, dan musik. Hasil uji validasi ahli media yang pertama mendapatkan hasil sebesar 76% dengan revisi penyesuaian *backsound*, *layout*, warna bahasa dan kesalahan pengetikan, maka dilakukan uji validasi kembali diperoleh hasil sebesar 84%. Hasil uji validasi oleh ahli materi diperoleh sebesar 87% dengan perbaikan penambahan materi dan kesalahan penulisan. Hasil uji validasi oleh pendidik diperoleh 87% dengan keterangan sudah siap digunakan.

Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan uji coba satu-satu kepada 3 siswa, diperoleh hasil sebesar 95% dengan keterangan sangat baik. Ketiga peserta didik tersebut memberikan komentar yang baik terhadap media yang dikembangkan. Peserta didik mengungkapkan media pembelajaran seperti Komik Digital Akuntansi ini mudah dipahami, materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran, sederhana dan memikat, lebih menarik dan tidak membosankan, media tersebut juga dapat meningkatkan minat belajar dan meningkatkan motivasi siswa. Hal ini sudah sesuai dengan tujuan adanya pengembangan Komik digital akuntansi.

Uji coba selanjutnya adalah uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada 9 siswa diperoleh hasil sebesar 92% dengan keterangan sangat baik. Komentar siswa dalam uji coba kelompok kecil ini diantaranya adalah Media

Komik Digital berbentuk video tersebut sangat bagus, menarik, mudah dipahami, tidak membosankan, menggunakan animasi yang lucu, musik yang mendukung, siswa terbantu dalam memahami materi, siswa yang kesulitan jaringan dapat terbantu dengan media Komik Digital Akuntansi ini karena dapat dipelajari dimana dan kapan saja, siswa menjadi tertarik dan termotivasi untuk belajar akuntansi, oleh karena itu media komik digital akuntansi sudah layak digunakan dalam uji coba lapangan dan media pembelajaran.

Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran secara online dikelas X AK 2 menggunakan *google classroom* dan *google meet*. Media pembelajaran dalam pembelajaran online erat kaitannya dengan kecanggihan teknologi informasi yang digunakan karena akan berpengaruh besar terhadap berhasilnya proses pembelajaran, hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Laily (2017) dan Barokah (2014). Observasi yang dilakukan mengungkapkan bahwa guru belum dapat menyesuaikan media pembelajaran yang tepat untuk peserta didik karena keterbatasan guru dalam pembuatan media pembelajaran, sedangkan peserta didik belum paham dengan materi yang disampaikan karena keterbatasan dari internal maupun eksternal. Sedangkan yang diungkapkan oleh Karlimah (2021) bahwa kecanggihan teknologi digital dapat diintegrasikan kedalam media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik agar dapat memahami materi dengan mudah. Hal ini membuktikan bahwa guru dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi saat ini.

Tahap analisis, analisis ini dilakukan 3 tahapan yaitu, analisis proses pembelajaran dikelas, analisis karakter peserta didik, dan analisis RPP dan silabus. Proses pembelajaran seperti yang sudah disampaikan sebelumnya bahwa guru dan peserta didik mengalami kendala. Kendala yang dialami oleh guru keterbatasan dalam pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sulit bagaimana cara menjelaskan materi akuntansi yang berupa praktek saat pembelajaran *online* dan sulit menyesuaikan kebutuhan peserta didik dengan materi terhadap media pembelajaran. Kendala yang dialami oleh peserta didik sendiri seperti sulit dalam memahami materi, kurangnya motivasi belajar, belajar terasa membosankan, kesulitan jaringan, dan hasil UTS yang menunjukkan angka jauh dibawah KKM yaitu 65,76 dari KKM 80. Analisis karakteristik peserta didik berdasarkan observasi yaitu peserta didik lebih tertarik dengan media yang banyak gambar dan warna, dan lebih suka media berbentuk video. Inovasi media pembelajaran guru mapel menyarankan untuk membuat video pembelajaran yang lebih menarik dari yang sudah dibuat sebelumnya dan juga meminta untuk diajari bagaimana cara membuatnya, karena menurut guru mapel video pembelajaran dirasa efektif digunakan dalam pembelajaran. Analisis RPP dan silabus di ternyata guru belum memanfaatkan secara maksimal dan juga belum membuat RPP untuk mempermudah proses pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran maupun metode pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dengan materi. Pembuatan media yang sesuai dapat dibuat ketika guru membuat RPP, sehingga media tersebut sudah disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan siap untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Tahap analisis yang dilakukan menyimpulkan bahwa media komik akuntansi akan dikembangkan sebagai media pembelajaran trobosan yang layak digunakan dalam pembelajaran *online* maupun *offline* sehingga peserta didik mampu mengembangkan kreatifitas, inovasi, motivasi aktivitas belajar dan pengalaman belajar. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Hidayah (2017), disambung dengan Yunia (2017) dan Rusli (2017) bahwa komik memiliki banyak keunggulan dan manfaat seperti lebih mudah, interaktif, dinamis dan mudah diakses., meningkatkan motivasi belajar.

Tahap kedua yaitu tahap perancangan (*design*) yaitu perancangan atau pembuatan draf produk media pembelajaran berupa komik digital akuntansi. Pembuatan media ini juga disesuaikan dengan RPP dan sumber belajar yang relevan seperti buku ajar, LKS, dan materi tambahan dari internet. Setelah semua materi terkumpul akan dibuat *story board* didesain secara sederhana dengan memanfaatkan *software CorelDRAW*, kemudian *story board* tersebut dikonsultasikan kepada guru mapel dan guru pembimbing jika sudah disetujui maka tahap selanjutnya adalah mendesain dengan memanfaatkan *CorelDRAW* dengan penambahan desain animasi anak dan guru, desain latar belakang, penyesuaian latar, percakapan dalam komik, setelah itu akan dikonsultasikan lagi kepada pembimbing dan guru mapel. Desain komik tersebut jika sudah disetujui maka akan dikemas dalam bentuk video dengan penambahan transisi, musik dan suara dari peran masing-masing.

Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*) yaitu dilakukan pengembangan dengan penyiapan media pembelajaran. Setelah pengembangan draf produk selesai maka dil-

akukan validasi oleh ahli media, ahli materi dan praktisi. Saran perbaikan dari ahli media dan ahli materi seperti komposisi gambar dengan tulisan, instrumen yang terlalu keras, penembahan materi dan terdapat salah pengetikan dalam video, sedangkan dari praktisi atau pendidik mendapat respon yang baik dan tidak ada perbaikan tetapi ada saran untuk selanjutnya bisa dibentuk komik berbentuk 3D. Setelah adanya perbaikan atas saran dari ahli media dan materi maka media dilakukan penilaian kembali, jika dinilai sudah layak maka media sudah siap digunakan dalam uji coba.

Tahap keempat adalah implementasi (*implementation*) yaitu kegiatan uji coba lapangan. Uji coba lapangan dalam penelitian ini dilakukan dua kali yaitu uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil. Respon peserta

didik dalam uji coba satu-satu maupun uji coba kelompok kecil memberikan respon yang sangat baik. Peserta didik sangat terbantu dalam penggunaan media komik akuntansi dalam pembelajaran, peserta didik menjadi tertarik untuk belajar akuntansi, peserta didik juga tidak kesulitan jaringan lagi karena ketika ada jaringan yang bagus video tersebut dapat diunduh kemudian dapat dipelajari dimanapun dan kapanpun. Peserta didik juga meminta kalau pembelajaran pada mata pelajaran lain juga dibuat seperti komik digital akuntansi.

Respon yang baik dari peserta didik tersebut mengartika bahwa media komik digital ini siap diuji coba lapangan dan digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan komik seperti yang dilakukan oleh Hidayah (2017), Yunia (2017), Syuri (2021), Sidi (2019), Rossana

(2019), Maryani (2020) Laily (2017), Laili (2019) juga berhasil membuat pembelajaran menjadi mudah, menarik motivasi peserta didik, dan tidak membosankan. Komik digital akuntansi ini diharapkan dapat membantu guru sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga dapat satu persatu menyelesaikan masalah yang terdapat di SMK X.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Edgar Dale (Kerucut Pengalaman Dale) yang memberikan gambaran bahwa semakin mempelajari dari pengalaman langsung maka semakin banyak hal yang mudah diingat sebagai pembelajaran, sebaliknya jika hanya mengandalkan pembelajaran melalui bahasa verbal, maka pengalaman belajar yang diingat akan lebih sulit. Hal tersebut senada dengan hasil penelitian ini yang membuktikan bahwa media komik digital akuntansi yang menggabungkan antara *audio-visual* beserta cerita peran lebih diminati oleh peserta didik sehingga peserta didik akan mudah dalam belajar. Kemudahan dalam mempelajari materi diharapkan peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya, baik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Media komik digital akuntansi dapat digunakan baik dalam pembelajaran *online* maupun *offline*. Media komik digital ini juga membuat peserta didik dapat belajar mandiri dimana saja dan kapan saja. Media komik yang akan dijadikan media pembelajaran di SMK X dengan pemanfaatan dan pengembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi juga sesuai dengan misi dari SMK X yaitu menyelenggarakan sistem pembelajaran berbasis kompetensi dan produksi yang inovatif dan disesuaikan dengan tuntutan Industri dan Dunia Kerja (IDUKA),

perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era digital, sehingga hal ini diharapkan media tersebut dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran, tujuan sekolah, dan tujuan pendidikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, penelitian ini dilakukan sampai pada tahap implementasi pada uji coba kelompok kecil sehingga dari penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan yaitu prosedur dalam pengembangan media komik digital akuntansi ini dilakukan dengan 4 tahapan. Tahap *analysis*, yaitu analisis terhadap proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, kebutuhan antara guru dan peserta didik, dan analisis silabus dan RPP. Tahap analisis ini ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran belum maksimal dimanfaatkan guru dan siswa dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Tahap *design*, tahap ini dimulai dengan mempelajari masalah dan menemukan solusi, penentuan sub materi dan membuat rancangan awal produk dalam tahap ini guru membutuhkan media pembelajaran berupa video pembelajaran dan peserta didik menyukai media yang berbentuk video yang memiliki banyak warna dan gambar, sehingga media komik digital akuntansi akan dikembangkan. Tahap *development*, dilakukan validasi media setelah revisi dengan hasil sebesar 84% dari ahli media, sebesar 87% dari ahli materi, dan sebesar 87% dari pendidik, semua validasi diperoleh dengan keterangan sangat baik. Tahap yang terakhir adalah tahap *implementation*, hasil yang diperoleh dari uji coba satu-satu oleh 3 peserta didik sebesar 95%, sedangkan pada uji coba kelompok kecil oleh 9

peserta didik sebesar 92% dengan keterangan dan komentar peserta didik sangat baik. Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa Komik digital akuntansi layak dan siap digunakan dalam uji coba lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Audie, Nurul. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. 2(1), 586-595.
- Barokah, Uji Siti. (2014). *Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk SMA Kelas XI*. (Tesis, Fakultas Ekonomi UNY).
- [Febriani, Corry. \(2017\). Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Prima Edukasia*, 5 \(1\), 11-21.](#)
- Hidayah, Siswandari, & Sudiyanto. (2017). Pengembangan Media Komik digital akuntansi pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank untuk Peserta didik SMK. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 2(2), 135-146.
- Karlimah K., Hamdu G., Pratiwi V., Herdiansah H., & Kurniawan D. (2021). The development of motion comic storyboard based on digital literacy and elementary school mathematics ability in the new normal era during covid-19 pandemic. *Journal of Physics Conference Series*, 012026.
- Laili, Mirza A'yunil. (2019). *Pengembangan E-Komik (Elektronik Komik) Pada Materi Perbandingan Dan Skala Di Kelas V Sekolah Dasar*. (Thesis, University of Muhammadiyah Malang).
- Laily, Nujmatul. (2017). Developing Digital Learning Media In Accounting. *International Journal of Engineering & Scientific Research*. Vol 5 (1), 2347-6532.
- Maryani, Yani. 2020. Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Teks Biografi Dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca Pada Peserta didik Kelas X SMKN 3 Bandung. *Wistara*, 3 (1).
- Rosanaya, Salsha Listya & Dhiah Fitriyati. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Imu Pendidikan*, 4(5), 2258-2267.
- Rossana L., Peserta didikndari, & Sudiyanto. (2019). Development of Digital Comics Based on Problem Based Learning in Accounting Learning at Vocational Schools in Surakarta. *International Journal of English, Literature and Social Sciences*, 4(6), 2456-7620.
- Setyorini, V. A (2015). *Pengembangan Media Interaktif untuk Menumbuhkan Motivasi Peserta didik SMK Bidang Keahlian Bisnis dan Manajemen pada Pembelajaran Akuntansi*. (Skripsi, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta).
- Sidi, Zulbaiti. (2019). *Pengembangan Media Kijara (Komik Jawa Dan Aksara Jawa) Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 4 Sekolah Dasar*. (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syuri A.R., Herpratiwi, & Widodo S. (2021). Development of Comic Learning Media for Fifth Grade Thematic Learning in Elementary School. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 6 (6) 2456-2165.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahapeserta didik. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2) 103–114.
- Yunia, Nisda. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Biologi Berbasis Nilai Karakter pada Materi Pokok Sistem Pencernaan Makanan Untuk Kelas VIII Mts Negeri 1 Bandar Lampung*. (Tesis, IAIN Raden Intan Lampung).
- Zaman, Badrus. (2020). Penerapan *Active Learning* dalam pembelajaran PAI. *Jurnal As-Salam*, 4 (1) 2528-1402.