

**PENGEMBANGAN *WEBCOMIC* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN UNTUK SISWA KELAS XI
BIDANG KEJURUAN AKUNTANSI SMK N 1 WONOSARI**

**DEVELOPING A *WEBCOMIC* AS LEARNING MEDIA IN ADJUSTING
JOURNAL MATERIALS FOR XI GRADE ACCOUNTING STUDENTS
IN SMK N 1 WONOSARI**

Lusiana Nova Triwahyuni

Prodi Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Yogyakarta

Lusiana.novia19@email.com

Rizqi Ilyasa Aghni, S. Pd., M.Pd.

Staf Pengajar Departemen P. Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

rizqiilyasa@uny.ac.id

Abstrak: Pengembangan *Webcomic* Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas XI Bidang Kejuruan Akuntansi SMK N 1 Wonosari. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran komik digital (*webcomic*) dengan judul "*A (Accounting) Friend*" pada materi jurnal penyesuaian untuk peserta didik kelas XI bidang kejuruan Akuntansi SMK N 1 Wonosari berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, tenaga pendidik, dan siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan mengikuti model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*) yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Validasi media dilakukan oleh Ahli Materi, Ahli Media, dan Tenaga Pendidik Akuntansi yaitu guru Akuntansi SMK N 1 Wonosari. Media yang telah dikembangkan diujicobakan kepada 70 peserta didik kelas XI bidang kejuruan Akuntansi SMK N 1 Wonosari. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dengan skala penilaian menggunakan skala Likert 5 pilihan jawaban. Data yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital (*webcomic*) berjudul "*A (Accounting) Friend*" yang dikembangkan ini sangat layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Komik Digital, *Webcomic*, *A (Accounting) Friend*, 4D

Abstract: Developing a *Webcomic* as a Learning Media on Adjusting Journal Material for Class XI Students in the Accounting Field of SMK N 1 Wonosari. This study aims to develop and determine the feasibility of digital comic learning media (*webcomic*) with the title "*A (Accounting) Friend*" on adjusting journal material for class XI students in the vocational field of Accounting at SMK N 1 Wonosari based on the assessment of media experts, material experts, educators, and students. This research follows the 4D development model (*Define, Design, Development, Disseminate*), namely defining, designing, developing, and disseminating. Media validation was carried out by material experts, media experts, and accounting educators, namely accounting teachers at SMK N 1 Wonosari. The media that has been developed is tested on 70 students in class XI of the Accounting vocational field of SMK N 1 Wonosari. The data collection technique in this study used a questionnaire with a rating scale using a Likert scale of 5 answer options. The data obtained from the questionnaire was then analyzed descriptively qualitative and quantitative. The results showed that the digital comic learning media (*webcomic*) titled "*A (Accounting) Friend*" developed was very feasible and could be used as an accounting learning media.

Keywords: Learning Media, digital comic, *webcomic*, *A-Accounting Friend*, 4D

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam peningkatan kualitas bangsa. Pendidikan yang baik dapat membuat kehidupan seseorang lebih nyaman dan sejahtera.

Adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat harus dapat dimanfaatkan dalam membantu proses pembelajaran. Pemanfaatan perkembangan teknologi ini sangat berpengaruh pada pengembangan media pembelajaran. Apalagi dengan adanya Kurikulum 2013 yang menekankan bahwa peran guru sebagai fasilitator dan bukannya sebagai pusat pembelajaran. Hal ini menuntut guru untuk lebih kreatif dalam membuat dan menggunakan media-media yang menarik untuk mendukung peserta didik dalam proses belajar.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi dengan lebih jelas kepada peserta didik. Dengan digunakannya media pembelajaran ini tidak hanya membuat informasi menjadi lebih mudah untuk diterima oleh peserta didik tapi juga membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga peserta didik akan fokus mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas (Nurul Andie, 2019).

Namun kenyataannya media pembelajaran yang digunakan masih

terbatas dan banyak guru yang masih mengandalkan dirinya sebagai satu-satunya media atau sumber belajar. Selain itu, penyajian pesan dan kualitas visual yang kurang juga akan membuat peserta didik bosan sehingga mereka kehilangan motivasi dalam belajar (Nunu Mahnun, 2012).

Keterbatasan alat atau sarana juga membuat peserta didik kesulitan untuk mengakses media pembelajaran. Perangkat alternatif yang dapat digunakan untuk mengakses media pembelajaran adalah *smartphone*. Dengan adanya perkembangan teknologi yang ada membuat tingkat penggunaan *smartphone* semakin tinggi. Baik dari segi harga maupun fleksibilitas *smartphone* lebih baik dibandingkan *laptop* sehingga lebih mudah untuk diperoleh berbagai kalangan. Hal ini didukung oleh pernyataan Alexandro, R., & Situmorang, N. M. A. (2021) yang menyatakan bahwa belum semua siswa bisa memiliki *laptop* dan walaupun memiliki *laptop* pun mayoritas *laptop* lama sehingga kurang maksimal performanya. Penggunaan *smartphone* mampu mengatasi keterbatasan alat untuk mengakses media pembelajaran karena sekarang ini sudah banyak peserta didik yang memiliki *smartphone* dan membawanya ke sekolah.

Keunggulan dari *smartphone* membuat media pembelajaran yang berbasis mobile

akan lebih efektif daripada yang berbasis *laptop*. Hal ini didukung oleh Arina Manasikana dan Agung Listiadi (2017) yang menyatakan bahwa dibandingkan dengan *laptop*, *smartphone* memiliki berat yang lebih ringan dan bentuk yang lebih kecil sehingga dapat lebih mudah untuk dibawa kemana-mana. Selain itu, *smartphone* lebih mudah untuk diakses dan terhubung ke jaringan internet kapan saja dan di mana saja. Namun pembelajaran menggunakan *smartphone* juga ada kelemahannya yaitu daya tahan baterai, keterbatasan format, dan keterbatasan penyimpanan. Tetapi hal itu tidak mengurangi kebermanfaat penggunaan media pembelajaran berbasis mobile karena sebagian besar peserta didik menyetujui bahwa *smartphone* adalah alat yang penting dalam proses pembelajaran (Wika Anggraini, 2021).

Berdasarkan meningkatnya penggunaan *smartphone* dalam kegiatan pembelajaran ini memunculkan kebutuhan akan ketersediaan media pembelajaran yang dapat diakses melalui *smartphone*. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya bisa diakses melalui *smartphone* namun juga menarik agar peserta didik berinisiatif untuk membacanya.

Keterbatasan media seperti itu jelas akan membuat siswa jenuh dan kurang bergairah dalam belajar, juga menunjukkan pada orientasi pembelajaran yang terpusat pada

guru (Nunu Mahnun, 2012). Dari hasil observasi secara langsung yang peneliti lakukan di SMK Negeri 1 Wonosari, sebagian besar guru akuntansi masih menggunakan media seperti PowerPoint, modul, dan kadang ada yang menampilkan video. Namun jarang sekali media pembelajaran bergambar seperti komik digunakan padahal ada banyak penyuka komik di kalangan anak muda di Indonesia.

Penggunaan komik dalam dunia pendidikan sendiri bukanlah hal yang baru. Berdasarkan sumber literatur yang penulis temukan penggunaan komik dalam pembelajaran telah diteliti lebih dari 60 tahun. Dalam *Journal of Educational Sociology*, Sones (1944) menyatakan bahwa penggunaan komik dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar. Norton (2003) dalam jurnalnya menyatakan bahwa komik bisa digunakan untuk memotivasi siswa untuk belajar. Penggunaan komik sebagai alat pembelajaran juga telah dibuktikan dapat membuat peserta didik lebih terlibat dalam pembahasan materi, memotivasi mereka untuk membaca, membantu mereka mengingat konten, dan membuat seluruh proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Jagannath Muzumdar, 2016). Selain itu, komik juga membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis (Versaci, 2001).

Dengan banyaknya orang yang menyukai komik khususnya komik digital menunjukkan bahwa komik digital berpeluang baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang layak. Selain lebih mudah untuk dibaca dimana saja karena dapat dibaca lewat *smartphone* dengan adanya komik digital sebagai media pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih tertarik untuk membaca materi pelajaran.

Penggunaan media pembelajaran menarik juga diperlukan untuk membuat peserta didik baru lebih mudah untuk menerima dan memahami materi yang diberikan. Dari hasil survei dan wawancara kepada peserta didik, guru, dan kepala jurusan bidang kejuruan Akuntansi di SMK Negeri 1 Wonosari, peneliti menemukan bahwa sebagian besar peserta didik merasa kesulitan untuk memahami materi jurnal penyesuaian

Dari pembahasan di atas, bisa diambil kesimpulan bahwa peserta didik membutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah dan juga tetap membuat mereka tertarik untuk membacanya. Salah satu cara untuk membuat materi lebih mudah dipahami adalah dengan menyajikan materi dengan kalimat yang lebih singkat dan lugas. Alternatif lainnya adalah dengan

menambahkan ilustrasi atau gambar dengan warna yang selain akan membuat peserta didik lebih tertarik untuk membaca materi dan juga akan berkontribusi untuk meningkatkan daya ingat (Dzulkifli and Mustafar, 2013). Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk mengembangkan komik digital (*webcomic*) berjudul “A (Accounting) Friend” yang menggunakan bahasa yang lugas sebagai penjelasan dan menyajikan gambar berwarna yang menarik sebagai media pembelajaran yang mempermudah pemahaman materi jurnal penyesuaian.

KAJIAN LITERATUR

1. Jurnal Penyesuaian

Pada setiap akhir periode akuntan harus membuat laporan keuangan yang mencerminkan kondisi sebenarnya dari perusahaan. Penyesuaian sangat diperlukan untuk menjaga transparansi dan kebernaran laporan keuangan serta agar perusahaan tidak dituduh melakukan fraud yang nantinya akan berdampak buruk bagi perusahaan. Ayat jurnal penyesuaian paling sedikit mempengaruhi satu akun laporan laba rugi dan satu akun pada laporan neraca. Dengan kata lain ayat jurnal penyesuaian akan selalu melibatkan akun pendapatan atau beban dan akun aset atau kewajiban.

2. Media Pembelajaran

Media adalah alat saluran komunikasi. Media berasal dari kata ‘medium’ yang

secara harfiah berarti ‘perantara’ yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*)” (Heinich dalam Rusman, Kurniawan, & Riyana, 2012: 169). Sanaky (2013: 4) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Suprihatiningrum (2012: 321) menggolongkan media pembelajaran menjadi tiga macam, yaitu:

- a. media audio adalah media yang mengandalkan kemampuan suara,
- b. media visual adalah media yang menampilkan gambar diam, dan
- c. media audio visual adalah media yang menampilkan suara dan gambar.

Kemp & Dayton (Kustandi & Sutjipto, 2013: 20) mengungkapkan bahwa tiga fungsi utama media adalah untuk memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberi instruksi.

Dalam pemilihan media pembelajaran perlu didasarkan pada faktor-faktor seperti kesesuaian media dengan materi yang akan dijelaskan, ketepatan media dalam mendukung pembelajaran, kepraktisan penggunaan media, daya tahan media, serta kemampuan guru dalam menggunakan media yang ada Arsyad (2014: 75). Faktor-faktor

tersebut harus dipertimbangkan agar nantinya media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik dalam mendukung penyampaian materi dan bukannya malah mengganggu atau menghambat proses pembelajaran. Jadi seorang guru harus mampu memilih dan menetapkan media yang tepat agar media pembelajaran dapat menjalankan fungsinya sebagai sarana memperlancar penyampaian pembelajaran.

Penilaian kelayakan media menurut BSNP (Kantun, 2015) dapat dilihat dari mampu tidaknya bahan ajar tersebut memenuhi standar penilaian kelayakan yang terdiri atas kelayakan isi, kelayakan bahasa, kelayakan penyajian dan kelayakan kegrafikan.

3. *Mobile Learning*

Pembelajaran berbasis *mobile* atau lebih dikenal sebagai *mobile learning* adalah pembelajaran memanfaatkan perangkat *mobile* sebagai sarana menyampaikan materi pelajaran yang dapat digunakan kapan pun dan di mana pun baik itu *online* maupun *offline* yang identik dengan penggunaan perangkat kecil yang mudah dibawa, seperti *laptop*, *smartphone*, *tablet*, atau alat elektronik lainnya.. Menurut Sutopo (2012: 179) terdapat beberapa keuntungan yang didapatkan dari penggunaan *mobile learning* adalah sebagai berikut.

- a. *Convenience* artinya pengguna dapat mengakses kapan saja dan dari mana saja termasuk kuis, permainan, dan yang lain.
- b. *Collaboration* artinya pembelajaran dapat dilakukan bersama dengan waktu yang sama real time.
- c. *Portability* artinya penggunaan buku diganti dengan memori pada perangkat yang dapat diatur dan dihubungkan.
- d. *Compatibility* artinya pembelajaran dirancang digunakan dalam perangkat mobile.
- e. *Interesting* artinya pembelajaran dapat dikombinasikan dengan permainan sehingga lebih menyenangkan.

4. Komik

Berdasarkan Sudjana (2013) komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Menurut Daryanto (2015: 126), komik merupakan suatu bentuk berupa kartun yang mampu menceritakan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang begitu erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para peserta didik, karena komik yang berupa kartun dapat menarik perhatian pembaca khususnya peserta didik. Komik digital adalah komik yang

dipublikasikan dalam format digital sehingga dapat dibaca dengan smarthphone atau *laptop* dengan bantuan aplikasi atau platform tertentu. Komik digital adalah komik yang lebih mudah untuk dibaca kapan dan di mana saja. Langkah-langkah dalam pembuatan komik Menurut Koendoro (2007: 107), yaitu dengan cara menyusun konsep cerita yang kemudian dituliskan dalam bentuk sinopsis atau langsung ke scenario terlebih dahulu, kemudian membentuk sketsa atau pola gambar selanjutnya proses toning, dan hasil gambar akhir yang diteruskan dengan memberikan nuansa, dapat hitam putih dapat pula warna. Pembuatan komik perlu memperhatikan beberapa hal seperti detail gambar dan teks serta komposisi keduanya.

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian pengembangan komik digital (*webcomic*) ini adalah penelitian *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Borg & Gall, 2003). Prosedur pengembangan yang digunakan pada penelitian R&D ini adalah model pengembangan model Four-D (4D). Menurut Thiagarajan dan Semmels (1974) model 4D didasarkan pada pengembangan instruksional oleh Twelker, Urbach, dan Buck yang memiliki 3 tahapan

yaitu *analysis*, *design*, dan *evaluation*. Model tersebut kemudian dimodifikasi menjadi 4 tahapan, yaitu: *analysis*, *design*, *evaluation*, dan *dissemination*. Namun pada akhirnya tahapan tersebut diubah dan menjadi model 4D dengan 4 tahapannya, yaitu:

a. *Define* (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian adalah tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pengembangan produk pembelajaran. Pada tahap ini melalui analisis kebutuhan pembelajaran akan ditentukan tujuan pembelajaran dan kendala untuk materi pengajaran sehingga diketahui batasan format media dan materi produk yang dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

b. *Design* (Perancangan)

Tahap ini bertujuan untuk merancang prototype perangkat pembelajaran. Hal yang dilakukan adalah penentuan media, format/bentuk media, dan desain awal sesuai hasil analisis pada tahap sebelumnya.

c. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan dengan melalui dua kegiatan yaitu melakukan penilaian

kelayakan produk oleh ahli yang diikuti revisi bila dibutuhkan dan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Dari hasil uji coba tersebut akan digunakan untuk memperbaiki produk bila dibutuhkan, dan setelah produk diperbaiki kemudian diujikan kembali sampai memperoleh hasil yang efektif.

d. *Disseminate* (Penyebarluasan)

Ada 3 hal yang perlu dilakukan pada tahap ini yaitu: pengemasan, difusi, and adopsi. Setelah pengujian validitas pada tahap pengembangan menunjukkan hasil yang efektif maka akan dilakukan pengemasan.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMK Negeri 1 Wonosari yang beralamat di Jl. Veteran, Desa Madusari, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Gunungkidul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

3. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran akuntansi serta peserta didik Kelas XI Bidang Kejuruan Akuntansi di SMK Negeri 1 Wonosari.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan dua

cara, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif.

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini adalah angket penilaian kelayakan media pembelajaran dari ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran akuntansi serta siswa kelas XI bidang keahlian akuntansi yang diukur menggunakan angket tertutup dengan skala Likert. Didukung oleh pendapat Widoyoko (2009) peneliti memilih untuk menggunakan 5 alternatif jawaban penilaian untuk memberikan instruksi pengisian yang lebih jelas pada angket sebagai berikut.

Tabel 1. Alternatif Jawaban Penilaian

No.	Opsi	Keterangan	Poin
1.	SS	Sangat Setuju	5
2.	S	Setuju	4
3.	N	Netral	3
4.	TS	Tidak Setuju	2
5.	STS	Sangat Tidak Setuju	1

2. Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian diperoleh dari data kuantitatif kemudian dijabarkan dalam bentuk kualitatif, dimana data tersebut dinilai dalam kelompok A, B, C, D, dan E, sehingga media pembelajaran yang telah dinilai

termasuk dalam kategorikan sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, atau sangat kurang layak untuk diujicobakan. Selain itu, data kualitatif didapatkan dari uraian secara singkat dari ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran akuntansi serta siswa kelas XI bidang keahlian akuntansi.

5. Teknik Analisis Data

Berdasarkan Sugiyono (2016) untuk memutuskan tingkat kelayakan suatu media setelah data kuantitatif terkumpul maka data selanjutnya dianalisis dengan menghitung persentase tingkat penilaian dengan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned} & \text{Persentase Kelayakan (\%)} \\ & = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\% \end{aligned}$$

Setelah hasil diperoleh langkah selanjutnya adalah mengubah hasil data kuantitatif tersebut menjadi data kualitatif dengan menggunakan skala Likert seperti pada tabel kriteria kelayakan media (Arikunto, 2009: 35) dibawah ini.

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media

No.	Skor dalam persen (%)	Keterangan
5	81 – 100 %	Sangat Layak dan Tidak Perlu Revisi
4	61 – 80 %	Layak dan Tidak Perlu Revisi
3	41 – 60 %	Cukup Layak dan Perlu Revisi

2	21 – 40 %	Tidak Layak dan Perlu Revisi
1	≤ 20 %	Sangat Tidak Layak dan Perlu Revisi

HASIL PENELITIAN DAN

PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital berjudul "A-Accounting Friend" dilakukan untuk memberikan satu alternatif media pembelajaran bagi peserta didik kelas XI bidang keahlian Akuntansi di SMK Negeri 1 Wonosari pada materi jurnal penyesuaian. Materi yang disajikan di dalam komik telah disesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) menjelaskan pengertian jurnal penyesuaian, prosedur membuat jurnal penyesuaian, mengidentifikasi jurnal penyesuaian, dan menganalisis transaksi jurnal penyesuaian. Pengembangan media pembelajaran berupa komik digital berjudul "A-Accounting Friend" dilakukan untuk membantu peserta didik agar lebih tertarik dalam memperdalam pemahaman mereka dalam materi jurnal penyesuaian dengan mempertimbangkan perkembangan teknologi dan kondisi sosial saat ini.

1. Pengembangan Media Pembelajaran komik digital berjudul "A-Accounting Friend"

Prosedur pengembangan komik digital berjudul "A-Accounting Friend" dilakukan dengan model prosedur

penelitian 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan pada tahun 1974. Model ini memiliki 4 tahapan, yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), dan tahap penyebarluasan (*disseminate*).

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Pengembangan produk dimulai dengan tahap perancangan yang terdiri dari analisis ujung depan/kebutuhan, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran. Pada analisis kebutuhan ini peneliti melakukan observasi dan mendapatkan informasi bahwa penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran Akuntansi di SMK Negeri 1 Wonosari masih kurang bervariasi dan kebanyakan hanya menggunakan slide Powerpoint, modul, dan lembar kerja siswa. Hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang tertarik sehingga membuat pemahaman dan hasil belajar peserta didik belum maksimal. Selain itu diperbolehkannya peserta didik membawa *smartphone* ke dalam lingkungan sekolah sebagai sarana pembelajaran masih belum dimanfaatkan secara maksimal. Hal yang sangat disayangkan sebab berdasarkan hasil observasi dari peneliti di SMK Negeri 1 Wonosari hampir

semua peserta didik memiliki *smartphone*.

Berdasarkan faktor-faktor tersebut pada penelitian ini peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital berjudul "A-Accounting Friend" yang memuat materi jurnal penyesuaian untuk peserta didik kelas XI bidang keahlian Akuntansi di SMK Negeri 1 Wonosari. Dari hasil observasi didapati bahwa karakteristik peserta didik memiliki inisiatif yang rendah untuk membaca media pembelajaran berupa modul yang memuat materi pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi pada peserta didik kelas XI bidang keahlian akuntansi di SMK Negeri 1 Wonosari dimana ada beberapa peserta didik yang mengutarakan ketidaktertarikan mereka dalam membaca modul disertai penggunaan media pembelajaran yang monoton membuat peserta didik kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Pada analisis konsep peneliti melakukan analisis terhadap konsep-konsep yang akan diajarkan pada proses pembelajaran. Berdasarkan Kurikulum 2013 untuk kelas XI Akuntansi SMK, maka diperoleh materi jurnal penyesuaian sebagai berikut:

a) Pengertian jurnal penyesuaian

b) Prosedur membuat jurnal penyesuaian

c) Transaksi jurnal penyesuaian

d) Contoh pencatatan transaksi jurnal penyesuaian

Pada tahap analisis tugas dilakukan analisis terhadap kompetensi yang akan dikembangkan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan analisis peserta didik dan analisis konsep materi jurnal penyesuaian, maka berikut ini adalah tugas-tugas yang dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran.

a) Menjelaskan pengertian jurnal penyesuaian

b) Menjelaskan prosedur membuat jurnal penyesuaian

c) Mengidentifikasi jurnal penyesuaian

d) Menganalisis transaksi jurnal

Di tahap perumusan tujuan pembelajaran, peneliti menyusun hasil analisis tugas dan analisis konsep menjadi tujuan pencapaian hasil belajar. Berikut ini adalah hasil perumusan tujuan.

a) Peserta didik dapat menjelaskan pengertian jurnal penyesuaian.

b) Peserta didik dapat menjelaskan prosedur membuat jurnal penyesuaian.

c) Peserta didik dapat mengidentifikasi jurnal penyesuaian.

d) Peserta didik dapat menganalisis transaksi jurnal.

e) Peserta didik dapat melaksanakan pencatatan jurnal penyesuaian.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap kedua pada metode 4D adalah tahap perancangan. Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa hal berupa menyusun materi, menentukan alur cerita, menulis naskah dialog, membuat storyboard, merancang desain karakter, pembuatan gambar, dan menyusun instrumen penilaian kelayakan media pembelajaran.

Pada pembuatan storyboard peneliti memberi gambaran mengenai keseluruhan alur cerita dengan narasi dan dialog agar inti dari cerita dan penjelasan materi dapat tersampaikan dengan jelas. Storyboard dibuat untuk memudahkan proses pembuatan media dan dijadikan panduan pengembang dalam mengembangkan komik digital berjudul "A-Accounting Friend".

Dalam tahapan perancangan dan pembuatan gambar peneliti dibantu oleh ilustrator Daimondai⁴ dikarenakan peneliti memiliki keterbatasan dalam kemampuan menggambar komik digital sehingga bantuan ini diperlukan agar hasil produk dari pengembangan ini memiliki kualitas yang lebih baik. Komik digital dibuat mengikuti panduan

dan materi yang telah disusun oleh peneliti.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Kemudian pada tahap penyusunan instrumen penilaian kelayakan media pembelajaran, instrumen penilaian yang akan digunakan untuk menilai kualitas produk pengembangan disusun berdasarkan kisi-kisi dan indikator kelayakan media dalam bentuk angket. Instrumen penelitian yang disusun untuk beberapa pihak yaitu untuk ahli materi, ahli media, tenaga pendidik/guru akuntansi, dan peserta didik.

Pada tahap pengembangan penilaian terhadap media pembelajaran akan dilakukan oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media serta tenaga pendidik yaitu guru mata pelajaran akuntansi. Penilaian ini dilakukan untuk memperoleh hasil validasi dengan kategori minimal "Layak" agar produk pengembangan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan instrumen berupa angket yang dibuat berdasarkan pada aspek-aspek penilaian yang telah disusun. Lalu data dan saran yang diperoleh digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran komik digital berjudul "A-Accounting Friend" agar dapat

diterapkan sebagai media pembelajaran di SMK Negeri 1 Wonosari. Setelah media pembelajaran dianggap layak, kemudian peserta didik diminta untuk menguji coba media yang telah dikembangkan untuk menerima pendapat dan saran dari peserta didik atas pengalaman mereka dalam menggunakan media.

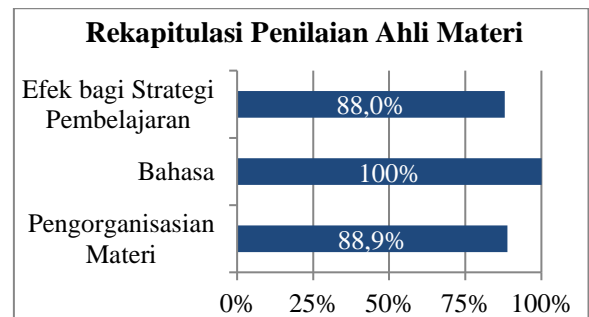
4. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap terakhir yang dilakukan peneliti sesuai metode 4D adalah tahap penyebarluasan. Pada tahap ini penyebarluasan difokuskan pada SMK Negeri 1 Wonosari dengan membagikan alamat web yang memuat komik digital berjudul "A-Accounting Friend" kepada peserta didik kelas XI bidang keahlian akuntansi. Selanjutnya komik digital berjudul "A-Accounting Friend" juga akan dimasukkan ke dalam platform Webtoon.ID yang terkenal sebagai penyedia layanan untuk membaca komik digital secara gratis yang dikunjungi banyak orang sehingga nantinya pembaca juga dapat mengakses komik digital berjudul "A-Accounting Friend" setiap saat.

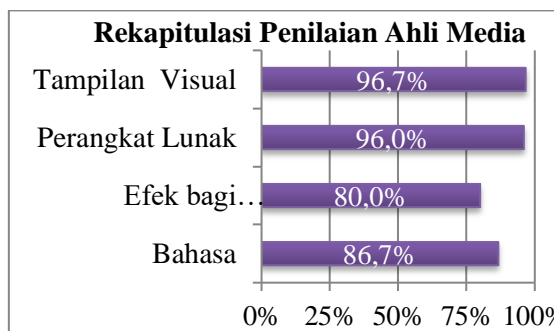
2. Kelayakan Komik Digital Berjudul "A-Accounting Friend" Sebagai Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran komik digital berjudul "A-

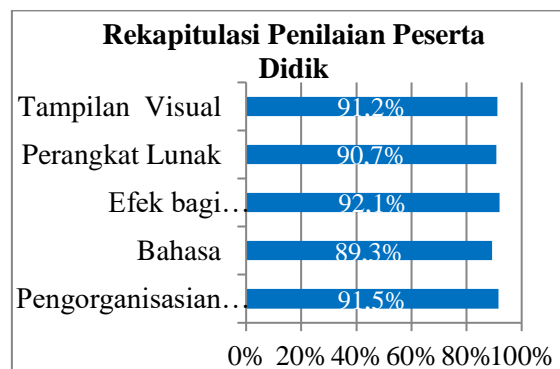
Accounting Friend" dinilai oleh ahli materi, ahli media serta tenaga pendidik/guru akuntansi. Penilaian materi dilakukan oleh Ibu Yolanda Septiana, M.Pd. selaku dosen program studi Pendidikan Akuntansi FEB UNY, penilaian media dilakukan oleh Bapak Yuliansah, M.Pd. selaku dosen program studi Pendidikan Ekonomi FEB UNY, dan penilaian tenaga pendidik/guru akuntansi dilakukan oleh Siti Isrongiatun Zuraroh, S.Pd dan Ibu Sri Sulastri, S.Pd, M.M.Pd selaku pengajar di SMK Negeri 1 Wonosari.



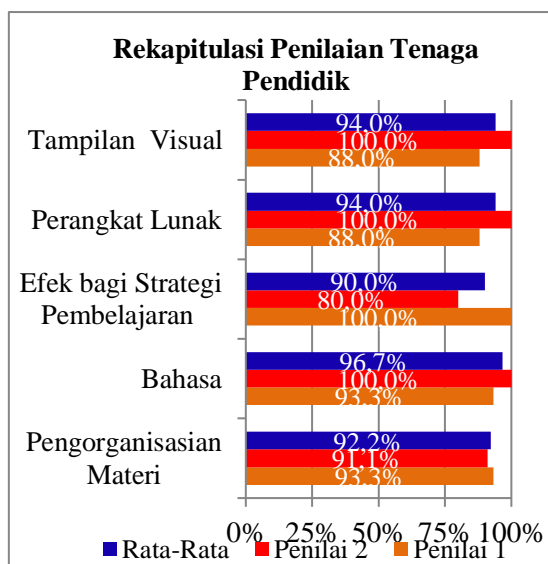
Dari penilaian oleh ahli materi, diterima hasil penilaian rata-rata persentase kelayakan sebesar 90,6% sehingga dapat diketahui bahwa media komik digital berjudul "A-Accounting Friend" termasuk dalam "Sangat Layak dan Tidak Perlu Revisi".



Pada penilaian yang diterima dari ahli media diperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 91,8% yang berarti komik digital berjudul "A-Accounting Friend" termasuk dalam kategori "Sangat Layak dan Tidak Perlu Revisi".



Kemudian media komik digital berjudul "A-Accounting Friend" di uji cobakan dengan dilakukannya penilaian media pembelajaran secara langsung oleh peserta didik sebagai sasaran dari produk pengembangan. Dari hasil uji coba yang dilakukan pada siswa kelas XI bidangn keahlian akuntansi di SMK Negeri 1 Wonosari dengan jumlah siswa sebagai subjek penelitian sebanyak 70 orang didapatkan hasil rata-rata persentase kelayakan sebesar 91,2% yang berarti media pembelajaran komik digital berjudul "A-Accounting Friend" termasuk dalam kategori "Sangat Layak dan Tidak Perlu Revisi". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital berjudul "A-Accounting Friend" yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran materi jurnal penyesuaian dan disebarluaskan.



Penilaian oleh kedua tenaga pendidik/guru akuntansi komik digital media pembelajaran komik digital berjudul "A-Accounting Friend" mendapatkan rata-rata persentase kelayakan sebesar 93% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak dan Tidak Perlu Revisi".

Berdasarkan hasil penelitian di atas komik digital berjudul "A-Accounting Friend" telah memenuhi 4 fungsi media

pembelajaran yang baik khususnya sebagai media visual yaitu: fungsi atensi, fungsi afeksi, fungsi motivasi, dan fungsi kompensatori. Hasil penilaian menunjukkan bahwa komik ini memiliki fungsi atensi karena dapat menarik perhatian dengan desainnya yang menarik. Fungsi afeksi media pembelajaran juga terpenuhi karena berdasarkan hasil penelitian komik ini mendorong rasa keingintahuan peserta didik dan di dalamnya disajikan cerita mengenai solidaritas untuk saling menolong antar teman. Sesuai dengan pernyataan Abdul Wahid (2018) dalam jurnalnya bahwa dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik rasa mencintai ilmu pengetahuan dan inisiatif untuk mencari berbagai sumber belajar dapat tumbuh dalam diri peserta didik.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa media komik digital ini memenuhi fungsi motivasi media pembelajaran karena dapat memotivasi siswa untuk belajar. Fungsi kompensatori media pembelajaran juga dipenuhi dalam media komik digital ini karena hasil menunjukkan bahwa komik ini dapat menambah pemahaman peserta didik dengan penyajian materi dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami disertai desain visual yang menarik.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa *mobile learning* dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik. Selain itu, pemanfaatan *smartphone* dalam pembelajaran juga akan bertambah dengan penggunaan komik digital sebagai *mobile learning*. Kefasihan peserta didik dalam menggunakan teknologi membuat mereka dengan mudah menguasai *mobile learning* yang dibuktikan dengan mudahnya peserta didik mengakses media komik digital hanya dengan satu kali penjelasan.

Media pembelajaran komik digital juga memiliki 5 kelebihan sesuai dengan keuntungan konsep *mobile learning* yang telah ditarkan oleh Sutopo (2012:179) yaitu convenience, collaboration, portability, compatibility, dan interesting. Komik digital berjudul "A-Accounting Friend" ini convenience karena dapat diakses kapan saja dan dari mana saja. Komik digital ini juga dapat diakses atau digunakan dalam pembelajaran secara bersamaan di waktu yang sama. Media pembelajaran komik digital dapat disimpan pada *smartphone* dan mudah dibawa kemana saja. Komik digital ini tidak hanya dapat diakses dari *smartphone* saja namun juga diakses melalui perangkat digital

lainnya seperti tablet, *laptop*, dan komputer. Selain itu, komik digital ini menarik bagi peserta didik sehingga proses pembelajaran bisa lebih menyenangkan.

Media pembelajaran komik digital berjudul "A-Accounting Friend" tidak hanya dapat diakses secara online namun juga secara offline seperti pernyataan Abdulloh (2018:21) tentang ada 2 macam penggunaan *mobile learning* yaitu online dan offline. Media pembelajaran komik digital ini dapat diakses secara offline setelah pengguna mengunduhnya online dari web. Jadi peserta didik yang terhambat oleh sinyal yang kurang baik di rumah dapat mengakses komik digital ini di sekolah dan mengunduhnya sehingga nanti dapat diakses kembali secara offline.

Namun disamping kelebihan di atas media pembelajaran komik digital ini juga memiliki kekurangan. Kekurangan media ini adalah karena format dari webcomic sendiri yang difokuskan pada akses dari *smartphone*, *layout* dari komik ini menjadi lebih sempit dari komik cetak. Hal ini menyebabkan materi yang disajikan terbatas pada setiap panelnya.

Berdasarkan hal-hal yang telah disebutkan di atas dapat diketahui bahwa *mobile learning* memiliki

kelebihan yang sangat membantu dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, sejalan dengan penelitian-penelitian yang relevan dapat dikatakan bahwa penelitian memperkut kesimpulan akhir dari penelitian-penelitian yang terdahulu.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik digital berjudul "A-Accounting Friend" dengan materi jurnal penyesuaian dapat diambil kesimpulan bahwa komik digital berjudul "A-Accounting Friend" yang dikembangkan sebagai media pembelajaran dengan metode 4D memperoleh penilaian dari ahli media, ahli materi, tenaga pendidik, dan peserta didik dengan hasil presentase kelayakan yang membuatnya masuk dalam kategori sangat layak untuk menjadi media pembelajaran untuk materi jurnal penyesuaian.

Dalam pelaksanaan penelitian pengembangan media pembelajaran media pembelajaran komik digital berjudul "A-Accounting Friend" ini terdapat beberapa keterbatasan yang dialami oleh peneliti yaitu karena penelitian dilakukan di masa pandemi COVID-19 sehingga membatasi penggunaan dan pelaksanaan metode penelitian. Dalam proses pengembangan media juga terdapat beberapa kesalahpahaman yang menghambat

pembuatan media sehingga memakan waktu yang lebih lama. Di sisi lain karena keterbatasan kemampuan peneliti membuat penyebarluasan media hanya di SMK N 1 Wonosari dan diunggah pada web.

Berdasarkan hal-hal tersebut maka peneliti menyarankan bahwa media pembelajaran komik digital berjudul "A-Accounting Friend" sebaiknya dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran akuntansi agar proses pembelajaran terasa lebih menarik bagi peserta didik sehingga mereka tidak bosan dan dapat memahami materi jurnal penyesuaian serta dapat diakses secara mandiri oleh peserta didik. Selain itu, perlu dilakukan pengembangan media untuk materi akuntansi yang lainnya agar lebih mempermudah dalam proses pembelajaran siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, R. (2018). *Pengembangan Aplikasi Android Untuk Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis Peserta didik Kelas XI SMA Negeri 4 Purwokerto*. Fakultas Bahasa dan Seni, Skripsi S1. Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta. Diambil pada 5 Oktober 2018 dari <https://eprints.uny.ac.id/57509/>.
- Andie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Vol. 2, No.1, 2019, hal. 586-595
- Alexandro, R., & Situmorang, N. M. A. (2021). *Dampak Pemanfaatan Laptop sebagai Media Pendukung Belajar terhadap Prestasi Mahasiswa*. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3),510-520.<https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.39216>
- Anggraini, W. (2021). Respon Siswa SMK Multi Karya Terhadap Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. Skripsi S1. F Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rhineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Borg, W.R. dan Gall, M.D. (2003). *Educational Reaseacr: An Introduction, Fourth Edition*. New York. Longman.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Perencanaanya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta. Gava Media.
- Dzulkilfi, & Mustafar. (2013). *The Influence of colour on memory performance: A review*. *Malaysian Journal of Medical Sciences*, 20 (2), 3----9.
- Kantun, S dkk. (2015). *Analisis Tingkat Kelayakan Bahan Ajar Ekonomi Yang Digunakan Oleh Guru Di SMA Negeri 4 Jember*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Edisi IX No.2 hal 129 – 146
- Koendoro, D. (2007). *Yuk Bikin Komik*. Bandung: DAR! Mizan.
- Kustandi, C. & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Mahnun, N. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran*. *Jurnal Pemikiran Islam*. Vol. 37, No. 1, 27-33.
- Manasikana, A & Listiadi, A. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Android Pada Materi Jurnal Penyesuaian Dan Jurnal Koreksi Untuk Kelas XII Akuntansi Di SMK N*

- 1 Surabaya. Jurnal Pendidikan Akuntansi.
- Muzumdar J. (2016). *An Overview of Comic Books as an Educational Tool and Implications for Pharmacy*. *Inov Pharm.* 2016;7(4): Article 1. <http://pubs.lib.umn.edu/innovations/vo17/iss4/1>
- Norton, B. (2003). *The Motivating Power of Comic Books: Insights from Archie Comic Readers*. *The Reading Teacher*, 57, 140-147.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suprihatiningrum, J. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta.
- Sudjana, N. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sutopo, A.H. (2011). *Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan*. Jakarta Graha Ilmu.
- Thiagarajan, S., D.S. Semmel, and M. I. Semmel. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana: ERIC. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED090725.pdf>.
- Versaci, R. (2001). *How Comic Books Can Change the Way Our Students See Literature: One Teacher's Perspective*. *English Journal*, 91, 61-67.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Istiqra'*. Vol. 5, No. 2.