

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS WEBTOON UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATA PELAJARAN
AKUNTANSI LEMBAGA/INSTANSI PEMERINTAH**

***DEVELOPMENT OF WEBTOON-BASED DIGITAL COMICS TO
INCREASE MOTIVATION FOR LEARNING ACCOUNTING SUBJECTS
FOR GOVERNMENT INSTITUTIONS***

Luminta Adjie Sukma

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Yogyakarta

lumintaadjie.2020@student.uny.ac.id

Rizqi Ilyasa Aghni

Staf Pengajar Jurusan P. Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

rizqiilyasa@uny.ac.id

Abstrak: Pengembangan Komik Digital Berbasis Webtoon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah. Penelitian ini bertujuan untuk: mengembangkan komik digital berbasis Webtoon sebagai media pembelajaran alternatif materi Akuntansi Pendapatan dan Belanja/Beban Daerah; mengetahui kelayakan komik digital berbasis Webtoon sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi; dan mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa XI AKL SMK Negeri 7 Yogyakarta setelah menggunakan media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data melalui angket. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Tingkat kelayakan komik digital berbasis Webtoon sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian: 1) Ahli materi diperoleh rerata skor 3,78 termasuk dalam kategori Sangat Layak, 2) Ahli media diperoleh rerata skor 3,75 termasuk dalam kategori Sangat Layak, dan 3) Ahli praktisi diperoleh rerata skor 3,23 termasuk dalam kategori Layak. Dengan demikian, komik digital berbasis Webtoon sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan perhitungan nilai *gain score* diperoleh -0,03. Dengan demikian, komik digital berbasis Webtoon tidak efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: Media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon, Motivasi Belajar, ADDIE

Abstract: Development of Webtoon-Based Digital Comics to Increase Learning Motivation Accounting Subjects for Government Institutions. This research aims to: develop Webtoon-based digital comics as alternative learning media for Accounting for Income and Expenditures/Regional Expenses; determine the suitability of Webtoon-based digital comics as learning media based on the assessment of material experts, media experts and practitioner experts; and knowing the increase in learning motivation of XI AKL students at SMK Negeri 7 Yogyakarta after using Webtoon-based digital comic learning media. This research is a type of development research with the ADDIE development model. Data collection techniques through questionnaires. The data obtained was analyzed descriptively qualitatively and quantitatively. The level of suitability of Webtoon-based digital comics as learning media is based on assessments: 1) Material experts obtained an average score of 3.78, including in the Very Eligible category, 2) Media experts obtained an average score of 3.75, including in the Very Eligible category, and 3) Practitioner experts obtained the average score of 3.23 is included in the Descent category. Thus, Webtoon-based digital comics are very suitable for use as learning media. Based on value calculations, the gain score obtained -0.03. Thus, Webtoon-based digital comics are not effective in increasing student learning motivation.

Keywords: Webtoon-based digital comic learning media, Learning Motivation, ADDIE

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan merupakan wadah untuk mengembangkan potensi dan meningkatkan kualitas diri manusia menjadi salah satu bidang yang terkena dampak dari perkembangan teknologi dan informasi. Perkembangan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan menimbulkan adanya peralihan proses interaksi apalagi setelah berkembangnya teknologi dan informasi (Pratama, 2019:2). Berkaitan dengan berkembangnya teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan tersebut, Rahmatullah, Suryani, Fatmawati, Merdekawati, & Yahya (2020:180) mengemukakan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dilakukan untuk meningkatkan efektifitas proses pembelajaran.

Menurut Puspananda (2022:85), proses pembelajaran akan disukai oleh siswa jika proses pembelajaran berjalan menyenangkan. Salah satunya dengan cara menggunakan media pembelajaran sebagai alat atau sarana menyampaikan materi pembelajaran. Sependapat dengan pernyataan dari Puspananda tersebut, Antonius, Mashudi, & Purwaningsih (2019:281) mengemukakan salah satu cara menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik, dan berkesan dimulai dari pembelajaran yang kreatif dan

inovatif dengan cara memanfaatkan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh guru selaku penyampai pesan kepada siswa selaku penerima pesan agar siswa lebih tertarik dan berminat untuk mempelajari materi tertentu (Puspananda, 2022:86). Dalam proses pembelajaran, media didefinisikan lebih mengerucut pada fungsi media sebagai perantara dan membantu siswa dalam memahami materi. Media pembelajaran tidak terbatas pada alat, tetapi juga meliputi pemanfaatan lingkungan dalam proses pembelajaran dan kegiatan yang sengaja dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran (Aghni, 2018:99-100).

Febrita & Ulfah (2019:182) menyatakan sebagai salah satu komponen pembelajaran, media pembelajaran tidak bisa lepas dari pembahasan sistem pembelajaran secara menyeluruh. Pemanfaatan media pembelajaran seharusnya menjadi bagian yang harus mendapat perhatian dalam setiap kegiatan pembelajaran. Namun pada kenyataannya, bagian media pembelajaran masih sering terabaikan dengan alasan diantaranya: terbatasnya waktu, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedia biaya, dan lain sebagainya.

Diantara banyaknya media pembelajaran yang tersedia, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah komik

(Rahmatullah, dkk., 2020:181). Menurut Puspananda (2022:86) melalui komik, proses pembelajaran akan terasa lebih ringan karena diselingi dengan cerita dan gambar yang lucu dan hal tersebut sangat menarik untuk menanamkan aspek kognitif peserta didik secara sistematis.

Komik biasanya diterbitkan dalam bentuk fisik berupa buku, namun dengan perkembangan teknologi dan informasi yang ada pada zaman saat ini, komik juga diterbitkan dalam bentuk web (Alfiani, dkk., 2018:440). Dalam jurnal penelitian yang ditulis oleh Lestari & Irwansyah (2020), mengemukakan bahwa terdapat banyak komik digital dalam bentuk aplikasi, salah satunya adalah LINE Webtoon. Berbeda dengan komik konvensional, LINE Webtoon menyajikan konten digital yang hadir secara berkelanjutan dan baru setiap minggunya. Komik digital tersebut dapat diakses melalui web atau mobile baik yang memiliki sistem iOS atau Android.

Perkembangan teknologi dan informasi menuntut sektor pendidikan semakin berkembang pada khususnya mata pelajaran akuntansi yang perlu adanya inovasi untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan analisis dalam diri siswa. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan komik digital dalam proses pembelajaran akuntansi. Pengembangan komik sebagai media pembelajaran terbukti layak dan dapat diterapkan pada proses pembelajaran

akuntansi (Wardah, Siswandari, & Ngadiman, 2019:17).

Akuntansi merupakan cabang ilmu sosial yang cukup unik dibandingkan ilmu sosial lainnya. Siswa menganggap mata pelajaran akuntansi sebagai mata pelajaran yang sulit, rumit, dan membosankan. Anggapan tersebut salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang tidak tepat. Pentingnya peran media pembelajaran menuntut guru akuntansi mampu menggunakan media yang menarik sehingga menciptakan motivasi yang tinggi bagi siswa untuk mempelajari akuntansi (Listiyani & Widayati, 2012:81-82).

Dalam proses pembelajaran, motivasi dari diri siswa merupakan aspek yang sangat penting (Pratama, 2019:3). Menurut Lomu & Widodo (2018:747) motivasi merupakan usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang bergerak melakukan keinginan untuk mencapai tujuan yang dikehendaki atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya. Motivasi dapat dikatakan juga sebagai pengaruh kebutuhan dan keinginan pada intensitas dan arah seseorang yang menggerakkan untuk mencapai tujuan tertentu. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan timbul niat untuk belajar, mengerjakan tugas, membangun niat belajar dengan membuat jadwal, dan akan melaksanakannya dengan tekun dan teratur.

Pembelajaran dalam jaringan atau daring yang telah dilaksanakan selama

pandemi Covid-19 menyebabkan timbulnya beragam kebiasaan baru pada diri peserta didik khususnya dalam proses pembelajaran. Kebiasaan tersebut melekat sampai saat ini, yaitu pasca pandemi. Sikap peserta didik pasca pandemi Covid-19 sangat lekat dengan pemanfaatan teknologi dalam kehidupan sehari-hari dan peserta didik juga menyukai segala hal yang serba instan dan mudah. Hal tersebut tercermin pada saat proses pembelajaran ketika kegiatan diskusi, peserta didik memilih mencari jawaban melalui internet. Sikap ini sangat menggambarkan bahwa semangat dan motivasi peserta didik mulai menurun, terutama dalam proses pendidikan dan pembelajaran (Dewi, 2023:14-15).

Pernyataan tersebut juga didukung dengan pemaparan dari Tata Sudrajat, *Deputy Chief Program Impact and Policy Save the Children* yang dikutip oleh Rossa & Efendi (2020). Temuan *Save the Children* menunjukkan ada 646.000 sekolah di Indonesia ditutup selama pandemi Covid-19 dan membuat lebih dari 60 juta anak terdampak. Akibatnya peserta didik harus melakukan pembelajaran jarak jauh secara daring. Dampak dari pembelajaran secara daring ini, 4 dari 10 orang tua mengatakan motivasi belajar anak semakin berkurang. Penyebab anak kehilangan motivasi belajar disebabkan karena bosan, terlalu banyak tugas, metode belajar kurang menyenangkan,

tidak ada interaksi, dan kurangnya fasilitas belajar secara daring.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih SMK Negeri 7 Yogyakarta sebagai tempat penelitian karena menemukan permasalahan yang ingin diteliti. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru mata pelajaran Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah SMK Negeri 7 Yogyakarta. Guru mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang paling sering digunakan pada proses pembelajaran adalah *power point* untuk pembelajaran teori. Media pembelajaran tersebut dipilih karena praktis mudah digunakan. Namun, hambatan yang dialami saat menggunakan media pembelajaran *power point*, yaitu fasilitas di sekolah berupa konektor laptop dan proyektor tidak berfungsi dengan baik sehingga membuat jam pelajaran efektif berkurang.

Selain itu, peneliti melalui kegiatan Praktik Kependidikan yang dilaksanakan di SMK Negeri 7 Yogyakarta mengamati bahwa siswa kurang tertarik terhadap proses pembelajaran. Khususnya pada mata pelajaran Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah pada materi Akuntansi Pendapatan dan Belanja/Beban Daerah. Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran yang selalu digunakan adalah *power point* dan tidak pernah menggunakan media lain untuk

pembelajaran teori. Penggunaan media tersebut membuat siswa bosan dan justru asyik dengan kegiatannya sendiri daripada fokus memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Dari kegiatan tersebut menunjukkan bahwa motivasi siswa masih rendah karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Dari permasalahan tersebut, peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media yang dikembangkan harapannya dapat membuat siswa tertarik untuk belajar. Maka, media pembelajaran yang dipilih adalah komik digital berbasis Webtoon. Pengembangan komik digital berbasis Webtoon sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah diharapkan dapat menumbuhkan motivasi siswa terhadap proses pembelajaran.

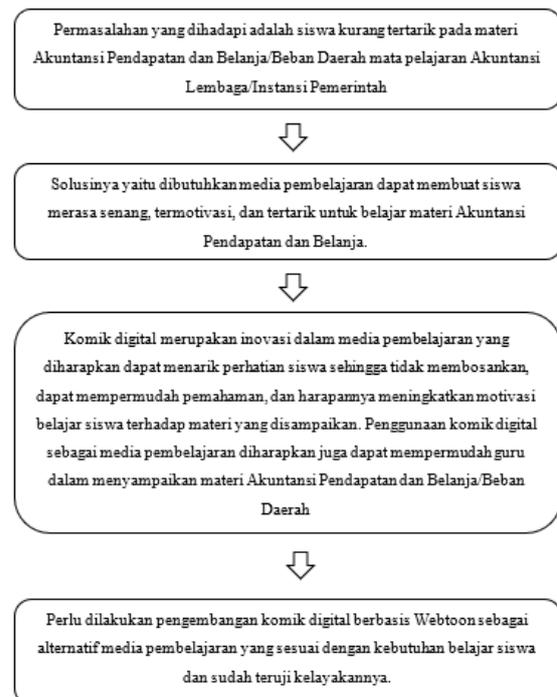
Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka mendorong peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Komik Digital Berbasis Webtoon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah.”

KAJIAN LITERATUR

Diperlukan media pembelajaran yang dapat membuat siswa merasa senang, termotivasi, dan tertarik untuk belajar.

Komik digital sebagai salah satu media pembelajaran diharapkan menjadi solusi dari permasalahan yang ada. Komik digital memuat informasi materi Akuntansi Pendapatan dan Belanja/Beban Daerah dilengkapi dengan alur cerita dan gambar yang menarik sehingga tidak membosankan, dapat mempermudah pemahaman siswa, dan harapannya meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap materi yang disampaikan.

Hal tersebut menjadi ketertarikan peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan. Prosedur penelitian pengembangan mengacu pada langkah-langkah penelitian pengembangan ADDIE yang meliputi: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pemikiran peneliti dapat digambarkan dalam bentuk skema berikut.



METODE PENELITIAN

Model Pengembangan

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Maydiantoro (2021:1) penelitian pengembangan merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang akan dikembangkan dalam dunia pendidikan.

Pada penelitian ini, produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon untuk meningkatkan motivasi belajar materi Akuntansi Pendapatan dan Belanja/Beban Daerah mata pelajaran Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah pada siswa kelas XI AKL SMK Negeri 7 Yogyakarta. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE oleh Dick yang melalui lima tahapan, yaitu: *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 7 Yogyakarta yang beralamat di Jl. Gowongan Kidul Jt.III/416, Gowongan, Kecamatan Jetis, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian dilakukan bertahap dari bulan Juli 2023 sampai dengan April 2024.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian pengembangan komik digital berbasis Webtoon yaitu siswa kelas XI AKL 1 dan XI AKL 2 SMK Negeri 7 Yogyakarta yang telah menerima materi Akuntansi Pendapatan dan Belanja/Beban Daerah. Sementara objek dalam penelitian ini adalah komik digital berbasis Webtoon sebagai media pembelajaran dan motivasi belajar materi Akuntansi Pendapatan dan Belanja/Beban Daerah.

Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick yang dikutip oleh Maydiantoro (2021:6-7).

1. Tahap *Analysis*

Tahap ini menganalisis perlunya pengembangan produk baru, menganalisis kelayakan, dan syarat pengembangan produk. Tahap analisis meliputi:

- a. Analisis kebutuhan.
- b. Analisis siswa.
- c. Analisis tugas.
- d. Analisis konsep.
- e. Spesifikasi tujuan produk.

2. Tahap *Design*

Tujuan tahap perencanaan adalah menyiapkan desain awal media pembelajaran atau desain produk. Tahap ini terdiri dari:

- a. Pemilihan media pembelajaran.

- b. Pemilihan format media pembelajaran.
 - c. Pembuatan rancangan awal.
3. Tahap *Development*

Tahap pengembangan dimulai dengan membuat desain dan item pendukung untuk media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon kemudian dilanjutkan dengan dilakukannya validasi dari ahli.
 4. Tahap *Implementation*

Media pembelajaran yang telah melewati tahap pengembangan, setelahnya memasuki tahap implementasi. Pada tahap implementasi dilaksanakan uji coba lapangan dengan melibatkan subjek penelitian yang berjumlah 45 siswa dari kelas XI AKL 1 dan AKL 2. Uji coba lapangan dilakukan dengan membagikan angket untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media yang dibuat dan mengukur peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon.
 5. Tahap *Evaluation*

Pada tahap terakhir, peneliti mengukur ketercapaian tujuan pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon berdasarkan angket dari responden.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian pengembangan ini mencakup data kuantitatif dan data kualitatif.

a. Data Kuantitatif

Sebagai data pokok berupa angka dalam penelitian terkait peningkatan motivasi belajar siswa dan penilaian media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon dari ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi.

b. Data Kualitatif

Merupakan data tentang komentar, saran, dan masukan pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon berupa komentar, saran, dan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi.

2. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan angket. Menurut Sugiyono yang dikutip oleh Pratama (2019:6), angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan dan mengukur peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan

media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, ahli praktisi, dan siswa. Angket menggunakan skala *likert*. Prinsip pokok skala likert yang disebutkan oleh Widyoko (2012:104) adalah menentukan lokasi kedudukan seseorang dalam suatu kontinum sikap terhadap objek sikap yang dimulai dari sangat negatif sampai sangat positif.

Uji Instrumen Validitas

Data yang baik menurut Widyoko (2012:141) adalah data yang sesuai dengan kenyataan sebenarnya dan data tersebut bersifat tetap serta dapat dipercaya. Agar dapat diperoleh data yang valid dan reliabel, maka instrumen penilaian yang digunakan untuk objek yang akan dinilai harus memiliki bukti validitas dan reliabilitas.

1. Validitas

Data yang sesuai dengan keadaan sebenarnya disebut data yang valid. Untuk mengetahui validitas butir digunakan rumus korelasi product moment dengan angka kasar (Widyoko, 2012:147).

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan:

X = Skor butir

Y = Skor total

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan

2. Reliabilitas

Data yang dapat dipercaya disebut data yang reliabel. Penelitian ini menggunakan instrumen non diskrit, yaitu: instrumen pengukuran yang dalam sistem skoring-nya bukan 1 dan 0, tetapi bersifat gradual (Widyoko, 2012:163-164). Untuk instrumen skor non diskrit, analisis reliabilitasnya menggunakan rumus Alpha sebagai berikut.

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\Sigma \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

$$\sigma^2 = \frac{\Sigma X^2 - \frac{(\Sigma X)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\Sigma \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir

σ_t^2 = Varians total

X = Skor total

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini dibagi menjadi analisis data penilaian kelayakan produk media

pembelajaran komik digital berbasis Webtoon dan analisis data angket motivasi belajar materi Akuntansi Pendapatan dan Belanja/Beban Daerah.

1. Analisis Data Penilaian Kelayakan Produk Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Webtoon

Data pada penelitian menggunakan data kualitatif berupa komentar, saran, dan masukan dari ahli materi, ahli media, ahli praktisi, dan siswa yang tergabung dalam uji coba kelompok kecil, serta data kuantitatif yang diperoleh dari angket yang telah disebut dengan menggunakan skala *likert* model empat skala untuk mengetahui kualitas media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon.

Data tersebut dianalisis melalui langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Melakukan rekapitulasi data hasil penelitian
- b. Menghitung rerata tiap aspek kelayakan media

$$\text{Rerata skor tiap aspek} = \frac{\text{Jumlah skor tiap aspek}}{\text{Jumlah butir tiap aspek}}$$

Sumber: Widyoko (2012:113)

dengan modifikasi

- c. Menghitung jarak interval
- d. Menginterpretasikan jumlah rerata instrumen

Berdasarkan data dari jarak interval di atas, dapat disusun tabel

klasifikasi penilaian responden terhadap kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon sebagai berikut.

Tabel 1. Klasifikasi Penilaian Responden Terhadap Kelayakan Media

Rerata Skor Jawaban	Klasifikasi
3,25 s/d 4,00	Sangat Layak
2,50 s/d 3,25	Layak
1,75 s/d 2,50	Tidak Layak
1,00 s/d 1,75	Sangat Tidak Layak

Sumber: Widyoko (2012:112)

dengan modifikasi

2. Analisis Data Peningkatan Motivasi Belajar Materi Akuntansi Pendapatan dan Belanja/Beban Daerah

Data motivasi belajar Mata Pelajaran Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah materi Akuntansi Pendapatan dan Belanja/Beban Daerah diperoleh dari penyebaran angket motivasi belajar sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon. Untuk mengetahui adanya peningkatan motivasi belajar siswa dilakukan analisis menggunakan *gain score* dengan menghitung nilai *gain* (*g*) dengan rumus:

$$\text{Nilai Gain (g)} = \frac{\text{Skor Tes Akhir} - \text{Skor Tes Awal}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Tes Awal}}$$

Sumber: Hake dalam (Pranjono, 2015:310)

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus di atas kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kriteria nilai *gain* yang ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 2. Interpretasi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Nilai <i>Gain</i> (g)	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,7 < g < 0,3$	Sedang
$g > 0,3$	Rendah

Sumber: Hake dalam Pratama (2019:8)

HASIL PENELITIAN

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Webtoon

Tahapan penelitian dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis*

Langkah-langkah tahapan ini adalah:

a. Analisis Kebutuhan

Setelah dilakukan analisis kebutuhan, dapat diketahui bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang menarik sehingga tidak membuat siswa jenuh dalam belajar, yaitu komik digital berbasis Webtoon yang

di mana media pembelajaran tersebut sebagai alternatif dan inovasi sumber belajar siswa yang diharapkan dapat membantu praktisi pembelajaran menyampaikan materi dan membuat siswa termotivasi untuk belajar.

b. Analisis Siswa

Siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, salah satunya adalah berupa komik digital berbasis Webtoon dan menjadi tambahan inovasi sumber belajar siswa yang dapat dengan mudah diakses dimanapun dan kapanpun.

c. Analisis Tugas

Pada analisis tugas, dilakukan analisis mengenai kompetensi dasar mata pelajaran Akuntansi Lembaga/ Instansi Pemerintah berdasarkan Kurikulum 2013 yang kemudian dijabarkan ke dalam indikator pencapaian kompetensi. Analisis tugas dapat mempermudah dalam menetapkan bentuk dan format media yang akan dikembangkan.

d. Analisis Konsep

Materi yang dibahas dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan memuat pengertian dan klasifikasi dari pendapatan dan belanja/beban daerah.

e. Spesifikasi Tujuan Produk

Tujuan pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon adalah sebagai berikut.

- 1) Siswa dapat mengidentifikasi pengertian pendapatan daerah.
- 2) Siswa dapat mengidentifikasi klasifikasi pendapatan daerah.
- 3) Siswa dapat mengidentifikasi pengertian belanja/beban daerah.
- 4) Siswa dapat mengidentifikasi klasifikasi belanja/beban daerah.

2. Tahap *Design*

Dalam perancangan terdapat tahapan sebagai berikut.

a. Pemilihan Media Pembelajaran

Media yang dipilih adalah komik digital berbasis Webtoon yang berisikan materi Akuntansi Pendapatan dan Belanja/Beban Daerah. Pemilihan media bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan menambah variasi sumber belajar yang dapat digunakan baik guru maupun siswa.

b. Pemilihan Format Media Pembelajaran

Komik digital dibuat dengan *hardware* tablet dan laptop, serta *software* berupa Procreate dan Corel Draw 2021 dengan format PNG yang kemudian diunggah disitus website resmi webtoons.com.

c. Pembuatan Rancangan Awal

Pada tahap ini, media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon ini melalui proses perancangan plot dan desain karakter.

3. Tahap *Development*

Pada tahapan membuat desain dan item pendukung melalui proses sebagai berikut.

a. Panel *Layout*

Tujuan dari proses pembuatan panel *layout* untuk menentukan bentuk panel, isi percakapan, dan tokoh yang ada di dalam komik digital.

b. *Line Art*

Pada proses pembuatan *line art* atau garis tepi dengan acuan dari sketsa kasar pada proses sebelumnya.

c. *Coloring*

Proses *coloring* adalah proses pewarnaan setelah proses pembuatan *line art* selesai. Proses ini dilakukan agar komik memiliki banyak warna dan menjadi semakin menarik.

d. *Finishing*

Proses ini merupakan pemberian balon percakapan dan dialog yang dibutuhkan sehingga menjadi alur cerita yang terstruktur. Karena Webtoon memiliki ketentuan terkait ukuran unggahan gambar, maka dilakukan proses pemotongan

gambar menjadi ukuran yang telah ditetapkan.

e. Publikasi Komik

Selesai tahap membuat komik, selanjutnya adalah tahap publikasi komik. Publikasi komik di Webtoon saat ini hanya dapat dilakukan di komputer.

Selanjutnya adalah tahap penilaian media pembelajaran. Berikut hasil penilaian oleh masing-masing ahli.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Abdullah Taman, S.E., M.Si., Ak. selaku dosen Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Yogyakarta. Berikut hasil penilaian media pembelajaran menurut ahli materi.

Tabel 16. Hasil Penilaian oleh Ahli Materi

No	Aspek	Total Skor	Rerata	Kategori
1.	Pembelajaran	36,00	4,00	Sangat Layak
2.	Bahasa	6,00	3,00	Layak
3.	Keterlaksanaan	11,00	3,67	Sangat Layak
Total Keseluruhan		53,00	3,78	Sangat Layak

Sumber: Data Penelitian yang diolah

Ahli Materi memberi kesimpulan bahwa media pembelajaran “Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai saran”. Saran yang diberikan adalah beberapa bahasa dalam percakapan perlu diperbaiki seperti dalam

wawancara dan ekspresi tokoh disesuaikan dengan percakapan.

b. Validasi Ahli Media

Validasi Ahli Media dilakukan oleh Bapak Arif Rahman Hakim, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Yogyakarta. Berikut hasil penilaian media pembelajaran menurut ahli media.

Tabel 17. Hasil Penilaian oleh Ahli Media

No	Aspek	Total Skor	Rerata	Kategori
1.	Rekayasa Media	20,00	4,00	Sangat Layak
2.	Komunikasi Visual	34,00	3,78	Sangat Layak
3.	Bahasa	6,00	3,00	Layak
Total Keseluruhan		60,00	3,75	Sangat Layak

Sumber: Data Penelitian yang diolah

Ahli media memberi kesimpulan bahwa media pembelajaran “Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai saran”. Saran yang diberikan adalah penggunaan jenis huruf judul tiap episode dibedakan dari dialog percakapan, penjelasan materi dalam dialog percakapan dibuat menjadi panel baru, dan beberapa bahasa dalam percakapan perlu diperbaiki.

c. Validasi Ahli Praktisi

Validasi ahli praktisi dilakukan oleh Ibu Indah Syanti Dewi, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah kelas

XI AKL di SMK Negeri 7 Yogyakarta. Berikut hasil penilaian media pembelajaran menurut ahli praktisi.

Tabel 3. Hasil Penilaian oleh Ahli Praktisi

No	Aspek	Total Skor	Rerata	Kategori
1.	Rekayasa Media	13,00	3,25	Layak
2.	Aspek Pembelajaran	22,00	3,14	Layak
3.	Komunikasi Visual	14,00	3,50	Sangat Layak
4.	Bahasa	6,00	3,00	Layak
Total Keseluruhan		55,00	3,23	Layak

Sumber: Data Penelitian yang diolah

Ahli praktisi memberi kesimpulan bahwa media pembelajaran “Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi”. Komentar yang diberikan oleh Ahli Praktisi berupa konten yang disajikan sesuai dengan materi yang diajarkan dan bahasa komik yang digunakan mudah dipahami.

4. Tahap *Implementation*

Berikut adalah hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar yang telah dilaksanakan.

a) Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 10 siswa dari kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga yang diambil secara acak. Hasil dari uji coba kelompok kecil ini ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 19. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek	Total Skor	Rerata	Kategori
1.	Rekayasa Media	143,00	3,58	Sangat Layak
2.	Pembelajaran	104,00	3,47	Sangat Layak
3.	Komunikasi Visual	238,00	3,40	Sangat Layak
4.	Bahasa	71,00	3,55	Sangat Layak
Total Keseluruhan		556,00	3,50	Sangat Layak

Sumber: Data Penelitian yang diolah

Siswa dalam uji coba kelompok kecil memberikan masukan dan saran perbaikan diantaranya: terdapat beberapa kesalahan penulisan dan jenis huruf tulis tangan yang digunakan kurang nyaman dibaca.

b) Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan terhadap 45 siswa dari kelas XI AKL 1 dan AKL 2. Hasil dari uji coba kelompok besar ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 20. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek	Total Skor	Rerata	Kategori
1.	Rekayasa Media	667,00	3,71	Sangat Layak
2.	Pembelajaran	475,00	3,52	Sangat Layak
3.	Komunikasi Visual	1088,00	3,45	Sangat Layak
4.	Bahasa	309,00	3,43	Sangat Layak
Total Keseluruhan		2539,00	3,53	Sangat Layak

Sumber: Data Penelitian yang diolah

5. Tahap *Evaluation*

Pengukuran peningkatan motivasi belajar siswa dilakukan dengan *gain score* menggunakan data motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran. Setelah data motivasi belajar siswa di awal dan akhir telah diketahui, data digunakan untuk menganalisis peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan *gain score*.

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai} & \quad \text{Skor Tes Akhir} - \text{Skor Tes} \\
 \text{Gain} & = \frac{\text{Awal}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Tes}} \\
 \text{(g)} & \quad \text{Awal} \\
 & = \frac{2090 - 2133}{3420 - 2133} \\
 & = -0,03
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon tidak meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI AKL 1 dan XI AKL 2 dengan nilai *gain score* sebesar -0,03.

Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Webtoon

Kelayakan dari aspek-aspek tersebut dinilai dengan menghitung rerata skor yang diperoleh. Setelah diperoleh rerata skor dapat digunakan untuk menentukan kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon. Acuan Kriteria Kelayakan Media sebagai berikut.

Tabel 22. Acuan Kriteria Kelayakan Media

Rerata Skor Jawaban	Klasifikasi
3,25 s/d 4,00	Sangat Layak
2,50 s/d 3,25	Layak
1,75 s/d 2,50	Tidak Layak
1,00 s/d 1,75	Sangat Tidak Layak

1. Penilaian Ahli

Berikut hasil penilaian kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi.

a. Ahli Materi

Berikut tabel mengenai hasil rekapitulasi penilaian media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon oleh Ahli Materi secara ringkas.

Tabel 23. Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Total Skor	Rerata	Kategori
1.	Pembelajaran	36,00	4,00	Sangat Layak
2.	Bahasa	6,00	3,00	Layak
3.	Keterlaksanaan	11,00	3,67	Sangat Layak
Total Keseluruhan		53,00	3,78	Sangat Layak

Sumber: Data Penelitian yang diolah

b. Ahli Media

Berikut tabel mengenai hasil rekapitulasi penilaian media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon oleh ahli media secara ringkas.

Tabel 24. Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Total Skor	Rerata	Kategori
1.	Rekayasa Media	20,00	4,00	Sangat Layak
2.	Komunikasi Visual	34,00	3,78	Sangat Layak
3.	Bahasa	6,00	3,00	Layak
Total Keseluruhan		60,00	3,75	Sangat Layak

Sumber: Data Penelitian yang diolah

c. Ahli Praktisi

Berikut tabel mengenai hasil rekapitulasi penilaian media pembelajaran komik digital berbasis

Webtoon oleh ahli praktisi secara ringkas.

Tabel 25. Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Praktisi

No	Aspek	Total Skor	Rerata	Kategori
1.	Rekayasa Media	13,00	3,25	Layak
2.	Pembelajaran	22,00	3,14	Layak
3.	Komunikasi Visual	14,00	3,50	Sangat Layak
4.	Bahasa	6,00	3,00	Layak
Total Keseluruhan		55,00	3,23	Layak

Sumber: Data Penelitian yang diolah

2. Uji Coba Pengembangan

Hasil rekapitulasi dari uji pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon adalah sebagai berikut.

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Berikut tabel hasil rekapitulasi penilaian media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon oleh siswa dalam kelompok kecil secara ringkas. Tabel 26. Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek	Total Skor	Rerata	Kategori
1.	Rekayasa Media	143,00	3,58	Sangat Layak
2.	Pembelajaran	104,00	3,47	Sangat Layak
3.	Komunikasi Visual	238,00	3,40	Sangat Layak
4.	Bahasa	71,00	3,55	Sangat Layak
Total Keseluruhan		556,00	3,50	Sangat Layak

Sumber: Data Penelitian yang diolah

b. Uji Coba Kelompok Besar

Berikut tabel hasil rekapitulasi penilaian media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon oleh siswa dalam kelompok besar secara ringkas.

Tabel 27. Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek	Total Skor	Rerata	Kategori
1.	Rekayasa Media	667,00	3,71	Sangat Layak
2.	Pembelajaran	475,00	3,52	Sangat Layak
3.	Komunikasi Visual	1088,00	3,45	Sangat Layak
4.	Bahasa	309,00	3,43	Sangat Layak
Total Keseluruhan		2539,00	3,53	Sangat Layak

Sumber: Data Penelitian yang diolah

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Webtoon

Salah satu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon. Untuk mengukur besarnya peningkatan motivasi belajar siswa, peneliti menggunakan instrumen angket motivasi belajar dengan skala *likert* yang memiliki empat alternatif jawaban. Angket tersebut diberikan kepada kelas XI AKL 1 dan 2 SMK Negeri 7 Yogyakarta sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui jumlah skor angket motivasi belajar awal lebih besar daripada skor motivasi belajar akhir, yang artinya terjadi penurunan motivasi belajar setelah menggunakan media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan komik digital berbasis Webtoon tidak dapat

meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah pada materi Akuntansi Pendapatan dan Belanja/Beban Daerah.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Webtoon

Prosedur penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick yang dikutip oleh Maydiantoro (2021:6-7). Tahapan dalam model ADDIE terdiri dari: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Pertimbangan pemilihan model ini karena pada tahap terakhir model ADDIE adalah tahap evaluasi. Tahap tersebut untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk yaitu mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas XI AKL 1 dan AKL 2 SMK Negeri 7 Yogyakarta setelah menggunakan media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon.

Tahapan pertama yaitu analisis yang melewati beberapa langkah, diantaranya: melakukan analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan produk yang dikembangkan. Selanjutnya dilakukan tahap perancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan langkah pemilihan media pembelajaran

berdasarkan hasil analisis di tahap sebelumnya, pemilihan format media pembelajaran, dan pembuatan rancangan awal yang merupakan realisasi media pembelajaran yang dikembangkan.

Tahap ketiga yang dilakukan adalah pengembangan. Pada tahap ini dilakukan tahapan membuat desain dan item pendukung untuk media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon dengan bantuan *hardware* tablet dan laptop, serta *software* berupa Procreate dan Corel Draw 2021. Tahap pengembangan melewati proses pembuatan panel *layout*, pembuatan garis tepi, proses pewarnaan, pemberian balon percakapan dan dialog antar tokoh, serta mengunggah komik digital ke Webtoon melalui situs resmi [webtoons.com](https://www.webtoons.com). Selanjutnya, pada tahap pengembangan juga dilakukan tahapan penilaian kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi.

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi yang dilakukan dua kali, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 10 siswa perwakilan dari setiap kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 7 Yogyakarta, sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan terhadap 45 siswa dari kelas XI AKL 1 dan AKL 2.

Setelah menyelesaikan tahap implementasi, peneliti melakukan tahap evaluasi. Tahap ini peneliti melakukan pengukuran ketercapaian tujuan pengembangan yaitu untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon berdasarkan angket dari responden.

Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Webtoon

Berikut penjelasan penilaian dari masing-masing penilai.

1. Ahli Materi

Hasil konversi data kuantitatif ke data kualitatif menunjukkan bahwa rata-rata skor keseluruhan aspek adalah 3,78 yang berarti media yang dikembangkan dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Ahli Media

Hasil konversi data kuantitatif ke data kualitatif menunjukkan bahwa rata-rata skor keseluruhan aspek adalah 3,75 yang berarti media yang dikembangkan dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Ahli Praktisi

Hasil konversi data kuantitatif ke data kualitatif menunjukkan bahwa rata-rata skor keseluruhan aspek adalah 3,23 yang berarti media yang dikembangkan

dinyatakan “Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

4. Siswa dalam Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil konversi data kuantitatif ke data kualitatif menunjukkan bahwa rata-rata skor keseluruhan aspek adalah 3,50 yang berarti media yang dikembangkan dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

5. Siswa dalam Uji Coba Kelompok Besar

Hasil konversi data kuantitatif ke data kualitatif menunjukkan bahwa rata-rata skor keseluruhan aspek adalah 3,53 yang berarti media yang dikembangkan dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Webtoon

Salah satu tujuan penelitian ini adalah mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon tidak dapat meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah pada materi Akuntansi Pendapatan dan Belanja/Beban Daerah. Peningkatan motivasi belajar siswa hanya terjadi di aspek antisipasi kegagalan dan aspek inovasi.

Sementara pada aspek orientasi keberhasilan dan tanggung jawab mengalami penurunan.

Hasil penelitian ini berbanding terbalik dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratama (2019:15-16) dengan hasil penelitian bahwa media komik digital memiliki pengaruh dan membuat motivasi belajar siswa meningkat. Dalam penelitian yang dilakukan tersebut, media pembelajaran komik digital akuntansi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 0,22 yang termasuk dalam kategori rendah karena nilai *gain* kurang dari 0,3.

Penurunan motivasi belajar siswa dalam penelitian ini terjadi karena beberapa hal, diantaranya:

1. Animasi komik digital berbasis Webtoon kurang menarik

Komentar animasi komik kurang menarik disebutkan oleh siswa pada tahap implementasi uji coba kelompok besar. Komentar dapat dilihat pada lampiran. Siswa menyebutkan bahwa komik digital merupakan inovasi media pembelajaran yang bagus, akan tetapi animasi pada komik yang dikembangkan kurang menarik. Selain itu, siswa juga menyatakan bagian desain gambar dan penggunaan warna pada animasi komik digital berbasis Webtoon kurang menarik.

Hidayati, Triyanto, Sulastri, & Husni (2022:1157) dalam penelitiannya mengungkapkan penggunaan media

pembelajaran diperlukan untuk menarik minat dan perhatian siswa dalam belajar. Namun, karena kurangnya kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran menyebabkan siswa mengalami penurunan motivasi dalam belajar.

Dengan demikian, animasi komik yang kurang menarik menjadi kelemahan pengembangan media pembelajaran komik digital dalam penelitian ini. Kurangnya kreativitas dalam mengembangkan animasi justru membuat motivasi belajar siswa kelas XI AKL 1 dan AKL 2 di mata pelajaran Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah pada materi Akuntansi Pendapatan dan Belanja/Beban Daerah menurun.

2. Kondisi Jasmani Siswa

Faktor internal berupa kondisi jasmani siswa. Penelitian dilakukan pada bulan Ramadhan dan hampir semua siswa yang menjadi subjek penelitian melakukan ibadah puasa. Kondisi siswa pada saat dilakukannya penelitian tidak bersemangat karena menahan lapar dan kantuk. Hal tersebut dikonfirmasi langsung oleh peneliti kepada beberapa siswa di masing-masing kelas. Dengan kondisi siswa dalam keadaan lapar dan mengantuk membuat siswa tidak berkonsentrasi dan kesulitan memahami materi komik digital berbasis Webtoon yang telah dikembangkan.

Hasil pembahasan penelitian tersebut didukung oleh pernyataan Rismayanthi yang dikutip oleh Hidayati, dkk., (2022:1156) siswa yang kondisi fisiknya kurang sehat akan mengalami kesulitan dalam belajar. Siswa yang mengantuk dan tidak berkonsentrasi saat pelajaran berlangsung menjadi tanda bahwa kondisi fisik siswa tidak dalam keadaan yang optimal. Keadaan tersebut dapat mengakibatkan motivasi belajar siswa menurun, sehingga siswa tidak dapat menyerap materi dengan baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon pada materi Akuntansi Pendapatan dan Belanja/Beban Daerah untuk siswa kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri 7 Yogyakarta, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon menggunakan model ADDIE. Tahapan penelitian yang dilaksanakan adalah sebagai berikut.
 - a. *Analysis*. Berdasarkan analisis, maka produk yang sesuai untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi Akuntansi

Pendapatan dan Belanja/Beban Daerah adalah komik digital berbasis Webtoon.

- b. *Design*. Pada tahap ini, peneliti melakukan perencanaan media pembelajaran yang dikembangkan sesuai hasil analisis pada tahap analisis, meliputi: pemilihan media, pemilihan format, dan pembuatan rancangan awal berupa: perancangan plot dan desain karakter.
- c. *Development*. Tahap pengembangan merupakan tahap membuat desain dan item pendukung, kemudian dilakukan tahap penilaian kelayakan terhadap media pembelajaran oleh ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi yang kemudian dilakukan perbaikan media pembelajaran sesuai dengan saran yang diberikan.
- d. *Implementation*. Pada tahap implementasi dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar yang menunjukkan antusias siswa terhadap media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon karena memberi suasana baru dalam belajar selain menggunakan buku paket dan *power point*.
- e. *Evaluation*. Pada tahap evaluasi ini, peneliti melakukan pengukuran ketercapaian tujuan pengembangan media pembelajaran yang dilihat dari

peningkatan motivasi belajar siswa dengan membandingkan skor motivasi sebelum dan skor motivasi setelah menggunakan media pembelajaran.

2. Kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon berdasarkan penilaian: ahli materi memperoleh rata-rata skor 3,78 (Sangat Layak); ahli media memperoleh rata-rata skor 3,75 (Sangat Layak); dan ahli praktisi memperoleh rata-rata skor 3,23 (Layak). Selain itu, penilaian kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon oleh siswa melalui uji coba kelompok kecil menunjukkan rata-rata skor 3,50 (Sangat Layak) dan uji coba kelompok besar menunjukkan rata-rata skor 3,53 (Sangat Layak). Maka, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon tidak terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI AKL 1 dan AKL 2 di SMK Negeri 7 Yogyakarta pada materi Akuntansi Pendapatan dan Belanja/Beban Daerah karena skor motivasi belajar awal lebih besar daripada skor motivasi belajar akhir dengan selisih skor 43 dan nilai *gain score* yang diperoleh sebesar -0,03. Dari empat aspek motivasi belajar siswa,

hanya aspek antisipasi kegagalan dan aspek inovasi yang mengalami peningkatan. Sementara pada aspek orientasi keberhasilan dan tanggung jawab mengalami penurunan. Penurunan motivasi belajar siswa terjadi karena animasi komik digital berbasis Webtoon yang kurang menarik dan faktor internal berupa kondisi jasmani siswa. Kurangnya kreativitas dalam mengembangkan animasi justru membuat motivasi belajar menurun. Selain itu, kondisi siswa pada saat dilakukannya penelitian menahan lapar dan kantuk. Dengan kondisi siswa dalam keadaan tersebut membuat siswa tidak berkonsentrasi dan kesulitan memahami materi komik digital berbasis Webtoon yang telah dikembangkan, sehingga membuat motivasi belajar siswa menurun. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon tidak dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan keterbatasan yang telah diuraikan, media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon masih memiliki kelemahan. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut.

1. Adanya penelitian selanjutnya yang mengembangkan media pembelajaran

- komik digital berbasis Webtoon dengan desain animasi yang lebih menarik.
2. Penelitian yang dilaksanakan dengan waktu pelaksanaan yang tepat agar meminimalisir kondisi jasmani dari siswa.
 3. Adanya penelitian selanjutnya yang dapat meningkatkan motivasi belajar semua siswa dan pada keseluruhan aspek dengan komik digital yang dapat diakses meskipun tanpa koneksi data.
 4. Subjek penelitian melibatkan semua siswa kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelina, R. (2013). Analisis Efektifitas dan Kontribusi Penerimaan Pajak Bumi dan Bangunan (PBB) Terhadap Pendapatan Daerah di Kabupaten Gresik. *Jurnal Akuntansi Unesa*, 1-19.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 98-107.
- Alfiani, F., Kurniawati, T., & Siwi, M. K. (2018). Pengembangan Webtoon untuk Pembelajaran IPS (Ekonomi) di SMP. *EcoGen*, 439-449.
- Anggraeni, D. N. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Box Simulasi MYOB Accounting pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Untuk Siswa Kelas XII Akuntansi 1 SMKN 1 Bawang Banjarnegara Tahun Ajaran 2018/2019*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Antonius, Mashudi, & Purwaningsih, E. (2019). Pengembangan Pembelajaran Akuntansi Melalui Media Komik di SMK Katolik Santa Maria Pontianak. *In Proceedings International Conference on Teaching and Education (ICoTE)*, 280-287.
- Dewi, E. C., & Isroah. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas XI. *Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 1-11.
- Dewi, P. T. (2023). Motivasi Belajar Peserta Didik Pasca Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Sociology, Education, and Development*, 12-24.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 181-188.
- Hidayah, Y. F., Siswandari, & Sudiyanto. (2017). Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 239-250.
- Hidayati, R., Triyanto, M., Sulastri, A., & Husni, M. (2022). Faktor Penyebab Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Peresak. *Jurnal Educatio*, 1153-1160.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Kanti, F. Y., Suyadi, B., & Hartanto, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 135-141.
- Kristiyani, E., & Budianingsih, I. (2019). Pengaruh Strategi Pembelajaran E-

- learning dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi. *Akademika*, 81-100.
- Lestari, A. F., & Irwansyah. (2020). Line Webtoon sebagai Industri Komik Digital. *SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 134-148.
- Listiyani, I. M., & Widayati, A. (2012). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa SMA Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 80-94.
- Lomu, L., & Widodo, S. A. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 745-751.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*, 1-15.
- Mulia, R. A. (2018). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kualitas Laporan Keuangan Pemerintah Daerah (Studi Pada Pemerintah Kabupaten Pasaman Barat). *Jurnal El-Riyasah*, 7-21.
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana*, 305-317.
- Nasrah, & Muafiah, A. (2020). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 207-213.
- Payanti, D. A. (2022). Peran Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia I*, 464-475.
- Pranjono, A. R. (2015). Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMKN 2 Klaten. *Jurusan Pendidikan Teknik Mekatronika*, 307-313.
- Pratama, R. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Akuntansi. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 1-18.
- Puspananda, D. R. (2022). Studi Literatur: Komik Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif. *Jurnal Pendidikan Edutama (JPE)*, 85-92.
- Rahmatullah, D., Suryani, E., Fatmawati, Merdekawati, A., & Yahya, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Kerjasama Ekonomi Internasional Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Plampang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 179-186.
- Ramadhan, B. S., & Rasuardie. (2020). Kajian Industri Komik Daring Indonesia: Studi Komik Tahilalats. *Jurnal Senirupa Warna*, 2-18.
- Rossa, V., & Efendi, D. A. (2020, Desember 16). *Akibat Pandemi, 40 Persen Pelajar Indonesia Kehilangan Motivasi Belajar*. Retrieved from suara.com: <https://www.suara.com/health/2020/12/16/141248/akibat-pandemi-40-persen-pelajar-indonesia-kehilangan-motivasi-belajar>
- Royani, L., & Susanti. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Praktikum Akuntansi Lembaga Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 di SMK. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 173-181.

- Suhaedi, W. (2019). Analisis Belanja Daerah. *Jurnal Riset Akuntansi Aksioma*, 63-78.
- Wardah, F., Siswandari, & Ngadiman. (2019). Kontribusi Komik dalam Pembelajaran Akuntansi. *Surya Edunomics*, 10-21.
- Widyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wirabumi, R. (2020). Metode Pembelajaran Ceramah. *Annual Conference on Islamic Education and Thought*, 105-113.