

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK AKUNTANSI PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN UNTUK SISWA KELAS XI**

## ***THE DEVELOPMENT OF ACCOUNTING COMIC LEARNING MEDIA ON ADJUSTMENT JOURNAL FOR XI GRADES STUDENTS***

Oleh: **Ella Coraima Dewi**

Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta  
dewiellacoraima@gmail.com

**Isroah**

Staf Pengajar Jurusan P. Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran Akuntansi pada materi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Imogiri; mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Komik Akuntansi berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, guru Akuntansi, dan siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) model pengembangan 4D. Teknik pengumpulan data melalui angket. Hasil penelitian yaitu berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 4,89 termasuk kategori Sangat Layak, 2) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 4,04 termasuk kategori Sangat Layak, dan 3) Guru Akuntansi diperoleh rata-rata skor 4,95 termasuk dalam kategori Sangat Layak. Penilaian kelayakan oleh siswa memperoleh rata-rata skor 4,26 termasuk kategori Sangat Layak.

Kata Kunci: Penelitian dan Pengembangan, Media Pembelajaran, Komik Akuntansi, Jurnal Penyesuaian

### **Abstract**

*This research aims to develop an Accounting Comic Learning Media on Adjustment Journal for XI Grades Social Studies Students of SMA Negeri 1 Imogiri; find out the feasibility of Accounting Comic Learning Media based on expert assessment material, media experts, teachers, and students. This research is Research and Development (R&D) adapted from 4D model of development. Data collection techniques in the research of this development through the questionnaire and the questionnaire analyzed in qualitative and quantitative descriptive. The results: 1) Material expert obtained an average score 4,89 which included in very feasible category, 2) Media experts obtained an average score 4,04 which included in very feasible category, and 3) Accounting Teachers earned an average score of 4,95 which included in the very feasible category. Feasibility assessment by the end of the test the students gained an average score 4,26 which included in very feasible category.*

*Keywords: Research and Development, Learning Media, Accounting Comic, Adjustment Journal*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan tonggak suatu bangsa yang mempunyai arti penting sebagai dasar dan penentu kemajuan suatu bangsa itu sendiri. Hal ini senada dengan

Undang-undang No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi

dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Seperti yang tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 bahwa sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan hidup lokal, nasional, dan global sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan. Peningkatan mutu, relevansi dan efisiensi pendidikan salah satunya pada pembelajaran di sekolah formal.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (Syaiful Sagala, 2011: 62) Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh tiga aspek utama yaitu peserta didik (siswa), pendidik (guru), dan sumber belajar (materi). Namun, saat ini yang sering menjadi masalah adalah tidak ada keselarasan pada tiga aspek dalam proses pembelajaran.

Pada pembelajaran di sekolah formal, sering kali kita temui fakta-fakta yang berkaitan dengan masalah pembelajaran antara lain, komunikasi guru dengan siswa yang tidak tersampaikan dengan baik, pemahaman siswa yang masih rendah, perhatian siswa tidak fokus, tingkat kemampuan siswa berpikir secara kognitif untuk mengkaitkan pengalaman dan teori masih rendah, serta siswa belum mampu membangun pola pikir yang konstruktif, yaitu menghubungkan antara pengalaman dan teori untuk menghasilkan suatu konsep. Menurut I Wayan Satyasa (2007:05) permasalahan lain yang sering muncul dalam proses pembelajaran yaitu verbalisme, salah tafsir, perhatian tidak terpusat, tidak terjadinya pemahaman dan tidak terjadi proses berfikir yang logis mulai dari kesadaran hingga timbulnya konsep.

Akuntansi sebagai mata pelajaran mempunyai arti penting sebagai sekumpulan kompetensi yang diatur dalam kurikulum KTSP maupun kurikulum 2013 baik siswa SMA maupun SMK. Akuntansi merupakan ilmu seni pencatatan, penjabaran, dan pelaporan informasi ekonomi dinilai oleh sebagian besar siswa menjadi mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Sebagian siswa kesulitan memahami materi-materi yang ada dalam mata pelajaran akuntansi, khususnya pada materi Jurnal Penyesuaian. Jurnal Penyesuaian dianggap menjadi materi paling sulit Terbatasnya media pembelajaran

yang digunakan oleh guru ketika proses pembelajaran Akuntansi menjadikan siswa makin terhambat untuk memahami materi Jurnal Penyesuaian yang disampaikan oleh guru tentu sedikit-banyak akan mempengaruhi motivasi dan minat siswa dalam memahami materi Jurnal Penyesuaian. Jika hal ini dibiarkan, maka prestasi belajar siswa akan menurun.

Penggunaan media tidak dilihat dari kecanggihannya, namun lebih dilihat dari fungsi dan keefektifan ketika digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang tepat dan menarik motivasi siswa untuk belajar. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran, salah satunya adalah media grafis. Media pembelajaran grafis terdiri dari gambar, poster, foto, bagan, komik dan lain-lain. Komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik karena mempunyai kelebihan dibandingkan dengan media grafis lainnya, yaitu selain media komik dapat memanfaatkan alur cerita bergambar, menarik dan mengandung unsur humor yang tinggi sebagai kunci utamanya, juga karena media komik dapat dibaca kembali ketika siswa ingin mengulangi memahami materi yang tertuang di dalam media komik tersebut.

Komik merupakan kumpulan gambar karikatur yang didalamnya memuat alur cerita yang bertujuan untuk menghibur para

pembaca. Menurut Daryanto (2011:27), komik sebagai suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Komik menyediakan ceritera-ceritera yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya, sehingga sangat digemari baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Komik sebagai media pembelajaran Akuntansi dikembangkan melalui empat tahap, yaitu tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan, dan tahap penyebaran.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4 SMA N 1 Imogiri, ditemukan fakta bahwa media pembelajaran yang digunakan guru ketika sedang melaksanakan proses pembelajaran Akuntansi khususnya pada materi Jurnal Penyesuaian masih sebatas menggunakan buku paket, modul yang berisikan ringkasan teori dan latihan soal, padahal materi Jurnal Penyesuaian dianggap oleh sebagian besar siswa merupakan materi yang paling sulit. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa, siswa mengaku kesulitan menentukan dan menjurnal ayat jurnal penyesuaian, bahkan tidak jarang siswa ada yang menjurnal rekening terbalik ketika sedang menjurnal ayat jurnal penyesuaian. Ditambah dengan media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, membuat siswa menjadi semakin kesulitan memahami materi Jurnal Penyesuaian, serta membuat siswa cepat bosan dan tidak tertarik memahami materi Jurnal

Penyesuaian. Hal ini ditandai dengan banyaknya siswa melakukan aktivitas yang tidak berkaitan dengan proses pembelajaran, seperti mengobrol dengan teman, bermain telepon genggam, bahkan ada yang tidur di dalam kelas.

Masalah-masalah di lapangan tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk komik agar dapat meminimalisir masalah-masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran. Komik merupakan media yang sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi khususnya pada materi Jurnal Penyesuaian karena mempunyai banyak kelebihan. Komik yang mengandung unsur humor yang tinggi, diminati oleh semua kalangan khususnya remaja SMA, media komik Akuntansi diharapkan mampu mendukung dan mengoptimalkan proses pembelajaran Akuntansi serta meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar Akuntansi. Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, di dalamnya berisikan materi melalui percakapan tokoh kartun yang berwarna, bahasa yang digunakan tidak kaku, namun lebih seperti percakapan dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa tidak akan bosan dan menarik minat membaca komik Akuntansi sampai selesai.

Oleh karena itu, peneliti memilih mengembangkan komik sebagai media

pembelajaran Akuntansi karena dinilai sangat efektif sebagai media pembelajaran yang menarik. Penyampaian materi dalam komik akan disajikan melalui cerita yang membuat siswa ketagihan untuk membaca sampai selesai, siswa akan dibuat penasaran untuk mengetahui akhir cerita pada komik tersebut sehingga siswa akan membaca dari halaman-per-halaman sampai tidak terasa mereka telah menyelesaikannya. Setelah selesai membaca komik akuntansi ini diharapkan siswa akan memahami materi yang telah dituangkan dalam media komik akuntansi tersebut. Dengan kelebihan media komik tersebut, maka komik Akuntansi mempunyai daya tarik tersendiri bagi siswa, sehingga peneliti tertarik mengembangkan komik sebagai media pembelajaran.

Media komik Akuntansi diharapkan mampu mendukung dan mengoptimalkan proses pembelajaran Akuntansi serta meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar Akuntansi. Oleh karena itu, peneliti mengajukan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Akuntansi pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas XI”**

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian berupa penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang diadaptasi dari model

pengembangan 4D (Endang Mulyatiningsih. 2013:196)

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4 SMA Negeri 1 Imogiri. Penelitian yang dilakukan meliputi tahap persiapan pada bulan November sampai Januari 2015. Pelaksanaan bulan Februari 2016.

### **Target/Subjek Penelitian**

Subjek uji coba adalah satu orang ahli materi yaitu Ibu RR. Indah Mustikawati, S.E.Akt.,M.Si., satu orang ahli media yaitu Bapak Mahendra Adhi Nugroho, S.E., M.Sc., praktisi pembelajaran yaitu guru Akuntansi SMA Negeri 1 Imogiri, 56 siswa yang terdiri dari masing-masing 27 siswa XI IPS 3 dan XI IPS 4. Objek penelitian adalah Komik Akuntansi.

### **Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan 4D, yang terdiri dari empat tahapan yang meliputi tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*development*), dan tahap penyebaran (*disseminate*).

### **Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian**

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket. Instrumen

penelitian angket diisi oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan peserta didik.

### **Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, dan guru akuntansi yang dihimpun untuk memperbaiki Media Komik Akuntansi ini. Data kuantitatif yang dianalisis berasal dari:

a. Analisis Data Kuantitatif Penilaian Media

Mengacu pada konversi empat skala Djemari Mardapi (2008: 123) yaitu dengan cara menghitung rata-rata skor tiap indikator terlebih dahulu menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X = skor rata-rata

$\sum X$  = jumlah skor

n = jumlah penilai

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan produk ini merupakan adaptasi dan dimodifikasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan 4D. Penelitian meliputi empat tahap yaitu:

1. Tahap Pendefinisian, berdasarkan wawancara siswa membutuhkan media yang menarik dan inovatif sesuai dengan materi pelajaran Jurnal Penyesuaian.
2. Tahap Perencanaan meliputi perancangan media yang akan dikembangkan, penetapan bentuk media komik, penyusunan *storyline*, pembuatan gambar menggunakan aplikasi *Corel Draw*, *lettering* (pengisian teks), penyusunan dan finishing.
3. Tahap Pengembangan, menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari pakar:
  - a. Validasi ahli materi yang mendapatkan rata-rata skor 4,89 dengan kategori Sangat Layak.

Tabel 1. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Rata-rata Skor	Nilai Kualitatif	Kategori
1	Aspek Materi	4,46	A	Sangat Layak
2	Aspek Bahasa	5	A	Sangat Layak
3	Aspek Penyajian	5	A	Sangat Layak
4	Aspek Efek Media terhadap Strategi Pembelajaran	5	A	Sangat Layak
5	Aspek Tampilan	5	A	Sangat Layak

Menyeluruh			Layak
Jumlah Rata-rata Skor	24,46	A	Sangat Layak
Jumlah Skor Rata-rata [er Aspek	4,89	A	Sangat Layak

- b. Validasi ahli media mendapat rata-rata skor 4,04 dengan kategori Sangat Layak.

Tabel 2. Analisis Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Rata-rata Skor	Nilai Kualitatif	Kategori
1	Aspek Bahasa	3,5	B	Layak
2	Aspek Penyajian	4,67	A	Sangat Layak
3	Aspek Efek Media terhadap Strategi Pembelajaran	4,4	A	Sangat Layak
4	Aspek Tampilan Menyeluruh	3,62	B	Layak
Jumlah Rata-rata Skor	16,19	A	Sangat Layak	
Jumlah Skor Rata-rata [er Aspek	4,04	A	Sangat Layak	

c. Validasi guru akuntansi mendapat rata-rata skor 4,95 kategori Sangat Layak.

Tabel 3. Analisis Hasil Validasi Guru Akuntansi

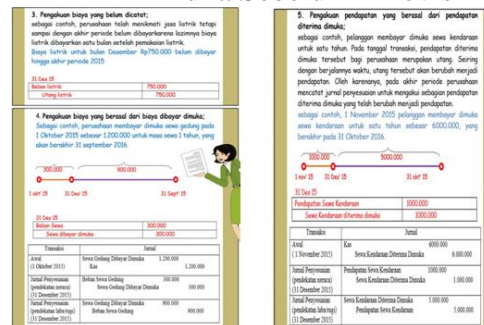
No	Aspek	Rata-rata Skor	Nilai Kualitatif	Kategori
1	Aspek Materi	4,9	A	Sangat Layak
2	Aspek Bahasa	4,88	A	Sangat Layak
3	Aspek Penyajian	5	A	Sangat Layak
4	Aspek Efek Media terhadap Strategi Pembelajaran	5	A	Sangat Layak
5	Aspek Tampilan Menyeluruh	5	A	Sangat Layak
Jumlah Rata-rata Skor		24,78	A	Sangat Layak
Jumlah Skor Rata-rata per Aspek		4,95	A	Sangat Layak

Penilaian dan validasi dari para ahli menghasilkan beberapa revisi, yaitu:

- a) Revisi ahli materi yaitu penambahan penjelasan pada materi Jurnal penyesuaian yaitu pendekatan neraca dan pendekatan laba rugi.



Gambar 1. Halaman Terkait Pengakuan Biaya Dan Pendapatan Dimuka Sebelum Direvisi



Gambar 2. Halaman Terkait Pengakuan Biaya Dan Pendapatan Dimuka Setelah Direvisi



Gambar 3. Halaman Terkait Biaya Perlengkapan Sebelum Revisi

Perusahaan Persewaan Giraha Abadi Neraca Saldo 31 Desember 2015			
No.	Nama Akun	Neraca Saldo	
		Debit	Kredit
1	Kas	3.000.000	
2	Piutang Usaha	2.000.000	
3	Perlengkapan	3.000.000	
4	Sewa Kendaraan dibayar Dimuka	12.000.000	
5	Pemilihan di Kantor	10.000.000	
6	Utang Usaha		1.000.000
7	Sewa dibayar dimuka	4.000.000	
8	Mobil	20.000.000	
9	Pinjam		20.000.000
10	Perlengkapan Jasa	7.000.000	
11	Biaya gaji		20.000.000
	<b>Total</b>	<b>39.000.000</b>	<b>39.000.000</b>

Sekarang siapa coba yang bisa mengerjakan nomor satu?  
Kira-kira akun apa yang terpengaruh dari transaksi nomor AP?

Akun Biaya Perlengkapan dan Perlengkapan Bu?

Hmm perlengkapan tercatat 3000.000 sedangkan pada 31 Desember 15 perlengkapan di gudang tertera 2000.000.

Begitu sekali Maya, berapa yang akan menjadi biaya perlengkapan sesungguhnya sampai pada Desember 2015 bisa dihitung

Gambar 4. Halaman Terkait Biaya Perlengkapan Setelah Revisi.

b) Revisi ahli media yaitu penggunaan tata bahasa dan dialog percakapan antar tokoh.



Gambar 5. Halaman Perbaikan Dialog Adit dan Raffi Sebelum Direvisi.

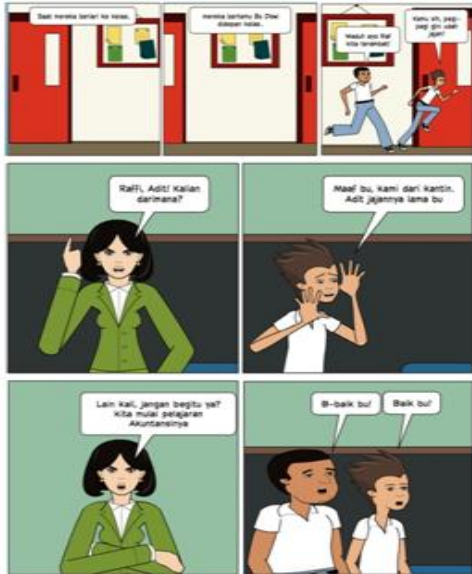


Gambar 6. Halaman Perbaikan Dialog Adit DAN Raffi Setelah Direvisi.



Gambar 7. Halaman Terkait Dialog Ibu Dewi Sebelum Direvisi.





Gambar 7. Halaman Terkait Dialog Ibu Dewi Setelah Direvisi.

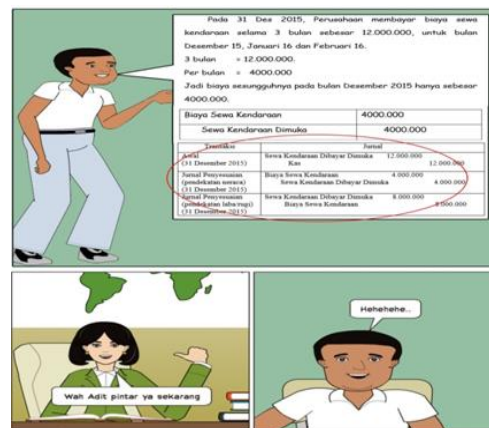
c) Revisi dari guru Akuntansi mengenai perbaikan kompetensi dasar dan penghapusan penjelasan yang tidak perlu dalam contoh soal jurnal penyesuaian.



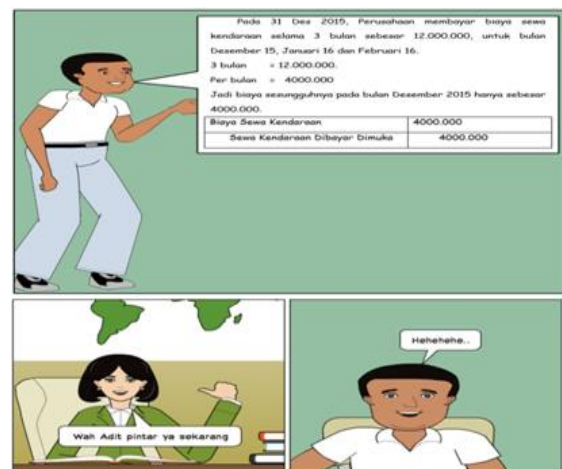
Gambar 8. Halaman Perbaikan Kompetensi Dasar Sebelum Revisi.



Gambar 9. Halaman Perbaikan Kompetensi Dasar Setelah Revisi.



Gambar 10. Halaman Terkait Penjelasan Contoh Soal Sebelum Revisi.



Gambar 11. Halaman Terkait Penjelasan Contoh Soal Setelah Revisi.

d. Analisis Hasil Uji Coba Siswa SMA.

Setelah dilakukan revisi, dihasilkan media pembelajaran komik akuntansi yang sesuai dengan saran para ahli dan diujicobakan kepada siswa kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4. Analisis uji coba pada siswa menghasilkan rata-rata skor 4,26 kategori Sangat Layak.

Tabel 4. Analisis Hasil Uji Coba Siswa XI IPS 3 dan XI IPS 4

No	Aspek	Rata-rata Skor	Nilai Kualitatif	Kategori
1	Aspek Penyajian	4,39	A	Sangat Layak
2	Aspek Kemanfaatan	4,13	A	Sangat Layak
Jumlah Rata-rata Skor		8,52	A	Sangat Layak
Jumlah Skor Rata-rata [er Aspek		4,26	A	Sangat Layak

4. Tahap Penyebaran, komik yang dikembangkan dapat dimanfaatkan secara luas. Karena keterbatasan dari pengembang, maka penyebaran hanya dilakukan di SMA Negeri 1 Imogiri. Penyebaran komik Akuntansi hanya sebatas penyerahan komik kepada semua siswa kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4, guru mata pelajaran akuntansi, serta perpustakaan SMA Negeri 1 Imogiri.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

- Pengembangan media pembelajaran Akuntansi berbentuk komik pada materi jurnal penyesuaian untuk siswa SMA digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik.
- Kelayakan komik pada materi Jurnal Penyesuaian pada perusahaan jasa berdasarkan penilaian ahli materi keseluruhan aspek mendapatkan nilai rata-rata 4,89 termasuk dalam kategori sangat layak, penilaian ahli media keseluruhan aspek mendapatkan nilai rata-rata 4,15 termasuk dalam kategori sangat layak, penilaian praktisi pembelajaran/guru keseluruhan aspek mendapatkan nilai rata-rata 4,95 termasuk dalam kategori sangat layak, Penilaian kelayakan komik berdasarkan uji coba pada siswa SMA memperoleh skor rata-rata 4,47 termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan penilaian diatas, media sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi SMA kelas XI IPS.

### Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan komik Akuntansi sebagai

media pembelajaran ini masih memiliki banyak kekurangan, terdapat beberapa saran yang dapat digunakan sebagai masukan:

- a. Sesuai dengan komentar dari ahli, media ini dapat dikembangkan pada materi lain yang lebih luas yaitu kompetensi dasar yang lain dengan waktu pengembangan yang lebih lama, sehingga cakupan materi akan lebih luas. Waktu penelitian yang lebih lama mendukung maksimalnya pembuatan media serta revisi media yang dihasilkan lebih berkualitas.
- b. Kesesuaian materi dengan ilustrasi gambar sebaiknya lebih ditingkatkan lagi agar penyajian media lebih sesuai dengan konsep keilmuan.
- c. Uji coba kelayakan komik Akuntansi sebaiknya dilakukan tidak hanya di satu sekolah saja agar produk yang dihasilkan lebih baik dalam penyajian.
- d. Penyebaran produk komik Akuntansi sebaiknya tidak hanya di satu sekolah saja, agar manfaat yang dirasakan lebih luas.

Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Endang Mulyatiningsih. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Indriana Mei Listiyani dan Ani Widayati. (2012). Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa SMA Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Yogyakarta: UNY.

M. S Gumelar. (2011). *Comic Making; Cara Membuat Komik*. Jakarta: PT Indeks.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit C.V.Sinar Baru.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.

Sukardjo. (2005) Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Program Sarjana UNY.

## DAFTAR PUSTAKA

Cherry Corner. (2013). *Ebook Akuntansi SMA-SMK*. Diakses pada 05 Januari 2016.

Djemari Mardapi. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia Press.