



<https://doi.org/10.25157/jwp.v%vi%i.10285>

MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN AKUNTANSI SISWA SMA

Firman Aryansyah¹, Rizka Andhika Putra², Dedeh³

^{1,2,3} Universitas Galuh, Jl. R. E. Martadinata No.150, Ciamis, Indonesia

Email: aryansyahfirman82@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the influence of digital comic media on the level of accounting understanding of high school students. The method used in this research is experimental research using a Quasi Experimental design with a nonrandomized control group pretest-posttest design pattern. Based on the research results, it was found that learning accounting using digital comic media was able to measure and improve students' understanding of accounting. This is evidenced by an increase in the average learning outcomes of 23.00 from before treatment, an average of 55.25 increased to 78.25. And has a better average final result value when compared to the use of conventional media, in this case student worksheets (LKPD).

Keywords: Digital Comic Media, Accounting Understanding, Student.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media komik digital terhadap tingkat pemahaman akuntansi siswa SMA. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian eksperimen dengan menggunakan desain *Quasi Eksperimental* pola *Nonrandomized control group pretest-posttest design*. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa pembelajaran akuntansi dengan menggunakan media komik digital mampu mengukur dan meningkatkan pemahaman akuntansi siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 23,00 dari sebelum perlakuan diperoleh rata-rata 55,25 meningkat menjadi 78,25. Serta memiliki nilai rata-rata hasil akhir yang lebih baik jika dibandingkan dengan penggunaan media konvensional dalam hal ini lembar kerja siswa/ peserta didik (LKPD).

Kata Kunci: Media Komik Digital, Pemahaman Akuntansi. Siswa.

Cara citasi:

Aryansyah, F., Putra., RA., Dedeh (2023). Media Komik Digital Untuk Mengukur Tingkat Pemahaman Akuntansi. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 10 (2), 309-316

Sejarah Artikel:

Dikirim 29-03-2023, Direvisi 31-07-2023, Diterima. 31-08-2023

PENDAHULUAN

Tingkat pemahaman akuntansi siswa ditunjukkan dengan seberapa besar seorang siswa mengerti terhadap apa yang sudah dipelajari dan selain dengan indikator evaluasi hasil belajar yang baik siswa pun dapat menguasai konsep-konsep yang terkait dengan materi akuntansi (Praptiningsih, 2009). Selama ini, terkesan tolok ukur keberhasilan pembelajaran berfokus pada kecerdasan intelektual saja apakah itu dari nilai ujian, nilai raport yang baik, atau juara kelas. Berbeda dengan SMK, pembelajaran di SMA lebih bersifat umum dan terbatas karena akuntansi bukan mata pelajaran khusus melainkan bagian dari mata pelajaran ekonomi itu pun hanya ada di kelas XII sehingga minat untuk belajar akuntansi dapat dikategorikan rendah, apalagi jika siswa

tersebut berada di kelas IPA. Keberhasilan untuk memberikan pemahaman akuntansi bagi siswa SMA akan sangat bergantung dari bagaimana pembelajaran itu dilaksanakan, salah satunya adalah peran media yang digunakan oleh guru ekonomi/akuntansi. Hal ini sejalan dengan (Hanafy, 2014) yang berpendapat bahwa, komponen-komponen pembelajaran yaitu tujuan, materi, metode, media, sumber, evaluasi, siswa, guru, dan lingkungan.

Berdasarkan wawancara dengan guru akuntansi di SMA Ar-Risalah yakni Bapak Beni Ismail Saleh pada tanggal 14 Oktober 2022, "Dalam pembelajaran akuntansi ada yang fokus dan ada yang tidak fokus, dari segi pemahaman relatif memahami materi serta minat siswa untuk belajar akuntansi yang kurang sehingga perlu menerapkan metode dan media pembelajaran yang variatif". Hal ini sejalan dengan saran siswa pada saat observasi, misalnya Sri Nurhayati siswi kelas XII IPA yang berpendapat, "akuntansi mudah-mudah sulit, sehingga perlu menggunakan media visual, harus lebih diberikan ilustrasi pembelajaran dan komunikasi dengan siswa". Menunjukkan bahwa masih ada siswa yang belum memahami konsep akuntansi dalam pembelajaran, menjadi sebuah kendala bagi guru untuk dapat menyampaikan materi secara keseluruhan. (Kusuma dan Lutfiany, 2019) berpendapat "Seseorang dikatakan memiliki pemahaman akuntansi apabila memahami transaksi akuntansi, membuat dan memahami laporan keuangan sesuai standar akuntansi, dan mampu mencatat serta mendokumentasikan bukti transaksi". Proses pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik harus ditunjang dengan media yang mampu memotivasi siswa antusias terhadap materi yang disampaikan sehingga dapat meningkatkan pemahamannya terhadap mata pelajaran akuntansi.

Arsyad (2015) berpendapat bahwa "Media adalah bagian yang tak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya". Media digunakan oleh guru sebagai alat bantu ketika menyampaikan materi pelajaran agar dapat dipahami oleh siswa. Tentu saja media yang digunakan harus bervariasi disesuaikan dengan perkembangan kondisi siswa dan tidak bersifat konvensional. Salah satu media pembelajaran yang tepat digunakan untuk membantu proses pembelajaran adalah media komik.

Komik adalah aplikasi dari suatu media visual yang berbentuk bacaan namun dipaparkan dalam bentuk gambar-gambar. Komik bersifat sederhana jelas dan dapat dipahami karena berwujud rangkaian gambar dalam kotak yang merupakan rentetan satu cerita. Gambar yang biasanya dilengkapi dengan balon-balon yang berisi percakapan dengan narasi sebagai penjelasan sehingga bersifat informative dan edukatif namun menghibur. (Gumelar, 2011) juga berpendapat bahwa "komik adalah rangkaian gambar yang disusun sesuai dengan tujuan dan filosofi pembuatnya untuk menyampaikan pesan cerita, komik diberi huruf yang diperlukan sesuai dengan kebutuhannya. Selain itu, (Daryanto, 2011) juga mengemukakan bahwa: "komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca".

Bentuk komik dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 1. Contoh Media Komik
Sumber: Ade Irma (2017)

Komik sebagai media visual diasumsikan dapat memberikan pengaruh terhadap perolehan pengetahuan sebagai hasil belajar, karena mampu menarik minat dan perhatian dalam menyampaikan informasi. Komik mempunyai keunggulan dapat berinteraksi dengan siswa secara individual, memberikan informasi yang menghendaki urutan tetap, untuk keperluan menjelaskan, memungkinkan pengulangan, penghafalan, dan menarik perhatian siswa sehingga mampu meningkatkan pemahaman pada suatu materi pelajaran termasuk pelajaran akuntansi.

Seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi, komik dibuat tidak hanya dalam bentuk cetak namun dikemas menggunakan format digital yang dikenal dengan istilah komik digital. Komik digital tidak hanya menyajikan alur cerita semata namun dapat diberi sentuhan efek suara, animasi dan visualisasi sehingga meningkatkan animo pembacanya.

Berikut ini jenis komik yang dikutip dari website pensilseni.wordpress.com (2011),

- 1) Kartun, yakni komik yang berisi hanya satu tampilan berupa gambar-gambar tokoh yang digabungkan dengan tulisan
- 2) Komik Potongan, berupa penggalan gambar yang digabung menjadi satu alur cerita pendek yang bisa bersambung atau dibuat sambungan.
- 3) Komik Tahunan, terbit secara periodic bisa satu bulan bahkan satu tahun sekali dalam bentuk serial atau berseri.
- 4) Komik Ringan, hasil karya sendiri dengan gambar sederhana baik penokohan maupun gambarnya.
- 5) Buku Komik, suatu cerita atau novel yang dikemas dengan menggunakan gambar dalam bentuk buku.
- 6) Komik Online, komik yang dibuat dalam format online/ digital tanpa dicetak dan dapat disebarluaskan dengan memanfaatkan jaringan internet.
- 7) Buku Intruksi dalam Format Komik, Media untuk pembelajaran atau sosialisasi dalam bentuk penokohan atau gambar, poster komik tentang suatu topik agar bisa dipahami oleh pembaca.

Media pembelajaran dapat membantu guru dalam mentransformasikan, mengkomunikasikan pengetahuan agar lebih menarik bagi siswa sehingga tentu tidak akan bosan dan monoton, siswa lebih aktif di kelas. Salah satunya adalah dengan menggunakan media komik digital. Hal ini sejalan dengan saran siswa, misalnya Robi Tanani siswa kelas XII IPS yang mengatakan bahwa: "Belajar memahami dengan cara menggunakan alat bantu digital"

Berdasarkan analisis di atas, betapa peran media dalam pembelajaran akuntansi sangat penting baik bagi guru maupun siswa. Untuk itulah maka perlu dirumuskan dalam penelitian ini bagaimana efektifitas penggunaan media komik digital dalam mengukur pemahaman akuntansi siswa di SMA?

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan desain *Quasi Eksperimental* pola *Nonrandomized control group pretest-posttest design*. Dimana akan dikembangkan produk media pembelajaran berupa komik digital akuntansi (KDA) untuk menambah sarana media pembelajaran yang akan dilaksanakan di sekolah (SMA).

Dalam penelitian digunakan tiga metode untuk mengumpulkan data, sebagaimana diketahui nilai hasil belajar menjadi ukuran pemahaman siswa dalam mempelajari akuntansi khususnya pada pokok bahasan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang pada Kelas XII SMA Terpadu Ar-Risalah tempat dilakukan penelitian ini. Ketiga metode tersebut yakni, (1) Metode Angket, (2) Metode Tes dan (3) Metode Observasi. Metode angket digunakan untuk mengevaluasi tanggapan siswa terhadap penggunaan media yang digunakan untuk eksperimen yakni media Komik Digital. Tahapan dalam penelitian ini dapat digambarkan pada desain penelitian sebagaimana pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Desain Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Terpadu Ar-Risalah Ciamis pada bulan November 2022 sampai dengan Februari 2023. Penelitian dengan menggunakan metode quasi eksperimen dengan membagi dua kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol. Data yang digunakan berupa hasil pre-tes dan post-tes untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa SMA kelas XII pada mata pelajaran akuntansi pokok bahasan akuntansi perusahaan dagang.

Peneliti melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media komik digital dan dengan menggunakan media konvensional yakni Lembar Kerja Siswa. Instrumen yang digunakan untuk kedua kelas dibuat sama yakni tes awal dan tesakhir. Penelitian yang bertujuan untuk membedakan dan membuat perbandingan hasil belajar siswa dengan menggunakan dua media pembelajaran yang berbeda. Kelas XII IPS untuk kelas eksperimen dan Kelas XII IPA sebagai kelas kontrol.

Data yang diperoleh digunakan untuk mengukur efektivitas pemahaman akuntansi siswa dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan media komik digital. Agar bisa mengetahui efektivitas antar kelompok sebelum penggunaan media komik digital maka akan dilakukan pengujian dengan uji *paired sample t-test*. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Uji Kesamaan Sebelum Perlakuan

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Dev.	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Eksperimen-Kontrol	-5,6667	12,1965	2,4896	-10,817	-0,517	-2,28	23	0,032

Berdasarkan hasil analisis di atas, efektivitas didapat dari nilai sig (*2-tailed*) sebesar 0,032. Sesuai dengan prosedur jika nilai sig. 2-tailed < nilai sig. 5% maka H_0 ditolak dengan demikian memiliki makna bahwa terdapat kesamaan rata-rata antara kelompok eksperimen dengan kelompok

kontrol. Karena nilai t_{hit} negatif, maka rata-rata kelompok eksperimen tidak lebih baik dari kelompok kontrol.

Untuk mengetahui efektivitas media komik digital dalam mengukur pemahaman akuntansi siswa SMA dalam hal ini pada pokok bahasan Akuntansi Perusahaan Dagang digunakan uji *paired sample t-test* antara kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media komik digital dengan kelas kontrol yang tidak menggunakannya (konvensional dalam hal ini media lembar kerja siswa).

Hasil uji kesamaan rata-rata setelah pembelajaran/ perlakuan diperoleh data sebagai berikut

Tabel 2. Hasil Analisis Uji Kesamaan Setelah Perlakuan

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Dev.	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Eksperimen-Kontrol	3,333	7,522	1,535	0,1571	6,5096	2.17	23	0,041

Berdasarkan hasil analisis di atas, efektivitas didapat dari nilai sig (*2-tailed*) sebesar 0,041. Sesuai dengan prosedur jika nilai sig. 2-tailed < nilai sig. 5% maka H_0 ditolak dengan demikian memiliki makna bahwa terdapat kesamaan rata-rata antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Karena nilai t_{hit} positif (2,171), maka rata-rata kelompok eksperimen lebih baik dari kelompok kontrol.

Ukuran keberhasilan penelitian ini adalah jika $\geq 75\%$ siswa memperoleh nilai ≥ 70 dalam kriteria tinggi dan sangat tinggi sesuai kriteria ketuntasan minimal (KKM) pelajaran ekonomi/ akuntansi di SMA Terpadu Ar-Risalah Ciamis. Rata-rata nilai setelah dilakukan pembelajaran untuk masing-masing kelas dalam penelitian ini menunjukkan masih ada beberapa siswa yang ternyata belum mencapai KKM (jika melihat indikator keberhasilan ≥ 75 pelajaran ekonomi di SMA Terpadu Ar-Risalah) meskipun dalam persentase yang kecil, secara keseluruhan kedua media dinilai efektif digunakan dalam mendukung keberhasilan pembelajaran.

Peneliti menggunakan angket/ kuesioner untuk mendapatkan respon siswa terkait pembelajaran akuntansi dengan menggunakan media komik digital akuntansi pada pokok bahasan akuntansi perusahaan dagang di kelas XII. Berikut disajikan rekapitulasi respon siswa berdasarkan persentase jawaban yang menjawab "Ya" pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Respon Siswa Terkait Pembelajaran Menggunakan Media Komik Digital

No.	Tanggapan Siswa	Persentase Jawaban "Ya"
1	Saya senang dengan pembelajaran menggunakan media komik digital akuntansi.	85%
2	Saya bisa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media komik digital akuntansi.	77,5%
3	Pembelajaran menggunakan media komik digital akuntansi meningkatkan minat saya untuk mempelajari akuntansi.	82,5%
4	Guru melaksanakan pembelajaran dengan baik.	75%
5	Pembelajaran menggunakan media komik digital	80%

akuntansi meningkatkan pemahaman saya
tentang materi akuntansi yang diajarkan.

Rata-rata

80%

Menurut angket yang disebar pada siswa sebagai respon terhadap hasil pembelajaran menggunakan media komik digital akuntansi sebagian besar siswa menilai atau memberikan tanggapan sangat baik, hal itu dapat dilihat dari rata-rata 80% siswa menjawab "Ya" terkait angket yang diberikan. Hasil ini cukup beralasan dengan menggunakan media komik digital, pemahaman siswa dibangun dengan sendiri berdasarkan pada percakapan dalam naskah yang memuat dialog tersimpan pesan materi tentang topik yang bersifat kontekstual, sehingga secara tidak langsung daya nalar siswa pun turut terbentuk. Misalkan pada bagian tentang pengertian transaksi perusahaan dagang itu sendiri dapat disajikan pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. Bagian Komik Tentang Transaksi

KESIMPULAN

Berdasar pada hasil penelitian yang telah dilakukan, penelitian berkesimpulan bahwa: Media Komik Digital efektif mengukur tingkat pemahaman akuntansi siswa SMA.

REKOMENDASI

Sekaitan dengan simpulan di atas, peneliti mencoba memberikan saran yang dapat menjadi bahan bagi pihak pembaca hasil penelitian ini untuk dijadikan bahan rujukan diantaranya sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran akuntansi harus dilaksanakan efektif, aktif, kreatif dan menyenangkan salah satu diantaranya dengan menggunakan media komik digital.
- 2) Pembelajaran akuntansi harus memperhatikan pelayanan perbaikan, pengayaan, dan pengembangan sesuai potensi siswa masing-masing diantaranya dengan penggunaan media yang berbasis digital.
- 3) Pembelajaran akuntansi harus dilaksanakan dengan pendekatan multistrategi dan multimedia dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih yang tak terhingga pada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan kerjasamanya sehingga penelitian ini dapat selesai sesuai dengan target terutama pada pihak FKIP, LPPM Universitas Galuh dan SMA Terpadu Ar-Risalah Ciamis.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
Gumelar, M.S. (2011). *Comic Making*. Jakarta: PT. Indeks.

- Kusuma, I.C., & Lutfiany, V. (2019). *Persepsi UMKM Dalam Memahami SAK EMKM*. *JurnalAkunida*, 4(2), 1. <http://doi.org/10.30997/jakd.v4i2.1550>
- Munandi, Y. (2013). *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta Selatan: RemajaRosdakarya.
- Pesudo, et all (2016). *Pemahaman Akuntansi dan Akuntabilitas Mahasiswa Penerima Beasiswa*. *Jurnal Dinamika Akuntansi, Keuangan dan Perbankan*, Mei 2016 Vol. 5 Nomor 1 Hal 46-64.
- Rifai, Ahmad dan Nana Sudjana (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar.
- Riko, T. (2006). *Analisis Tingkat Pemahaman Wajib Pajak Badan dan Fiskus Terhadap Perencanaan dan Penggelapan Pajak pada KPP Padang*. Skripsi Fakultas Ekonomi Universitas Andalas Padang. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/akt/article/view/639>, diunduh tanggal 23 Februari 2023.
- Rohmawati, Afifatu. 2015. *Efektivitas Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. 9 (1): 15-32.
- Sangadah, Khotimatus. (2020). *Konsep Sistem Pengolahan Transaksi Keuangan Pada PT. Lagoa Nusantara*. *Orphanet Journal of Rare Disease*, 21 (1), 1-9.
- Sugiyono. (2015) *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaiman, Amir Hamzah. (1981). *Media Audiovisual Untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan*. Jakarta: Gramedia.
- Wina Sanjaya. (2012). *Kurikulum dan Pembelajaran, Teori dan Praktek Pengembangan KTSP*. Jakarta: Kencana.

