

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perubahan perilaku menjadi lebih baik tidak terlepas dari belajar, dengan belajar kita menciptakan proses adaptasi yang berlangsung secara progresif. Banyak upaya yang dilakukan begitupula keberhasilan yang dicapai walaupun keberhasilan tersebut belum memberikan kepuasan bagi beberapa pihak sehingga perlu dilakukan renungan, pemikiran dan kerja keras di dunia pendidikan. Keberagaman sikap dan perilaku setiap siswa yang semakin kompleks diakibatkan oleh perubahan sarana belajar yang sangat cepat dan mengharuskan pendidik *mengupdate* ilmu pengetahuan dan teknologi mereka setiap saat (Yaumi dan Damopolii, 2015 (dalam Yaumi, 2017)). Olehkarena itu diperlukan sebuah tindakan yang mampu menyalurkan informasi pembelajaran kepada siswa serta diperlukan pengawasan agar proses pembelajaran terealisasi secara efektif dan efisien.

Media dan belajar memiliki hubungan yang signifikan dalam menciptakan kondisi belajar yang efektif dan efisien, semakin bagus media yang dirancang untuk kebutuhan pembelajaran maka semakin efektif dan efisienlah proses pembelajaran yang dihasilkan (Kozma, 1991 (dalam Yaumi, 2017)). Penggunaan media pembelajaran dianggap mampu untuk menarik perhatian siswa kepada materi yang disampaikan serta dapat menghilangkan kebosanan siswa (Nugroho, 2018). Keberadaan media dapat memfasilitasi proses belajar, menarik perhatian, meningkatkan pemahaman materi dan membangkitkan iklim belajar (Yaumi,

2017). Media merupakan bagian penting dalam menciptakan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan membantu guru terutama dalam menyampaikan informasi kepada siswa (Umarella, dkk. 2017).

Dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik dibutuhkan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Umarella, dkk. 2017). Komunikasi antar guru dan siswa menjadi lebih lancar, bervariasi serta mampu mengatasi sikap pasif jika digunakan sebuah media pembelajaran yang sesuai didalamnya (Sirumapea, dkk. 2018). Keberadaan media pembelajaran juga membantu keefektifan dalam penyampaian materi, memudahkan penafsiran informasi dan informasi yang tersaji lebih menarik (Maxtuti, dkk. 2013). Dengan adanya media pembelajaran sebagai penyalur materi pelajaran nyatanya mampu meningkatkan peranserta dan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar (Arifin, dkk. 2018).

Samahalya dengan pendapat yang dijabarkan oleh Kemp & Dayton, 1985 (dalam Arsyad, 2013: 25) bahwasannya terdapat pengaruh positif dengan digunakannya media pembelajaran adalah: Pembelajaran menjadi lebih terstruktur, kegiatan pembelajaran lebih menarik, siswa menjadi lebih aktif, durasi pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan, pembelajaran bisa dilakukan dimana dan kapan saja diinginkan, kualitas belajar dapat ditingkatkan dengan integrasi kata dan gambar, respon siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan, dan peran guru menjadi lebih positif. Begitu juga dengan Asyhar, 2011 (dalam Yaumi, 2017) menjabarkan alasan mengapa media pembelajaran

penting digunakan yakni: Meningkatkan mutu pembelajaran, tuntutan paradigma baru, kebutuhan pasar dan visi pendidik global.

Berdasarkan hasil temuan yang telah dilakukan penulis di SMK Swasta Putra Anda Binjai diperoleh data bahwasannya kurikulum yang digunakan disekolah tersebut adalah kurikulum 2013 namun dalam hal ini guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan informasi pembelajaran khususnya pada materi persamaan dasar akuntansi di kelas X akuntansi. Sementara itu media yang digunakan guru selama proses pembelajaran hanya sebatas buku teks dan modul sebagai media dalam penyampaian materi akuntansi, pada dasarnya keberadaan buku teks dan modul bukan berarti tidak mampu menyalurkan materi pelajaran hanya saja, jika media pembelajaran yang digunakan guru lebih bervariasi akan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan berkesan bagi siswa.

Buku teks dan modul yang digunakan guru di SMK Swasta Putra Anda Binjai samahalnya dengan media pembelajaran yang pada umumnya digunakan disekolah lain hanya saja buku teks dan modul yang sifatnya monoton cenderung membuat siswa pasif dan lebih cepat bosan saat mengikuti pembelajaran hal ini terlihat dari gerak-gerik siswa yang cenderung pasif saat guru menyampaikan materi persamaan dasar akuntansi didepan kelas, beberapa siswa berbicara dengan teman sebangkunya dan sebagian lagi terlihat memainkan *handphone* saat pembelajaran masih berlangsung. Melihat proses belajar mengajar tersebut dalam hal ini siswa membutuhkan sebuah media pembelajaran yang berbeda dengan apa yang selama ini mereka gunakan dalam pembelajaran akuntansi khususnya untuk

materi persamaan dasar akuntansi. Pemanfaatan media pembelajaran yang berbeda diharapkan mampu menciptakan proses belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan dan berkesan bagi siswa.

Pemaparan materi dengan buku teks dan modul sudah berjalan secara optimal namun, melihat keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru maka perlu dilakukan pengembangan khususnya pada media pembelajaran yang digunakan guru sebagai penunjang proses pembelajaran. Mengenai hal tersebut, penulis berupaya memberikan sebuah kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran untuk materi persamaan dasar akuntansi dalam bentuk media komik akuntansi. Pengembangan media yang dilakukan penulis bukan berarti mengubah secara keseluruhan media yang selama ini digunakan guru, hanya saja akan dilakukan pengembangan media yang berfokus pada materi persamaan dasar akuntansi.

Hasil temua lain yang diperoleh penulis adalah guru pernah menggunakan media *power point* dalam menyampaikan materi persamaan dasar akuntansi akan tetapi pemanfaatan media ini tidak berjalan lama sehingga guru kembali menggunakan media buku teks dan modul. Seharusnya guru mampu dalam memanfaatkan media pembelajaran lain yang lebih berinovasi agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, tetapi harus memperhatikan karakteristik setiap siswa dan dibutuhkan pemahaman secara mendalam tentang pemanfaatan media pembelajaran agar penggunaannya mampu mencapai tujuan pembelajaran secara menyeluruh. Penggunaan media yang berbeda dari biasanya akan memicu keingintahuan siswa terhadap materi pelajaran sehingga keberadaan

media yang berbeda akan membantut proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, menyenangkan dan berkesan bagi siswa. Situasi inilah yang menjadi tantangan bagi guru untuk meningkatkan kinerjanya dalam hal peningkatan mutu pendidikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal khususnya pada materi persamaan dasar akuntansi.

Anggapan siswa terhadap tingkat kesukaran dalam pelajaran akuntansi dasar juga beragam, hal ini terbukti dari hasil temuan yang diperoleh penulis dimana banyak siswa yang menyatakan bahwa pelajaran akuntansi dasar adalah pelajaran yang cukup sulit untuk dipahami dikarenakan mereka bukan hanya harus menguasai konsep teori tetapi harus menganalisis dan menelaah secara lebih dalam tentang konsep perhitungan transaksi keuangan yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Pelajaran akuntansi dasar merupakan pelajaran yang identik dengan transaksi keuangan perusahaan dan berhubungan dengan serangkaian latihan dan praktek serta studi kasus pada kejadian riil berdasarkan konsep yang dipelajari.

Akuntansi adalah ilmu seni pencatatan, penjabaran serta pelaporan informasi keuangan bagi pihak yang membutuhkan. Akuntansi dasar merupakan mata pelajaran wajib bagi siswa SMK khususnya dalam jurusan akuntansi. Walaupun akuntansi adalah jurusan yang mereka pilih namun mereka masih sering merasa jenuh dan bosan terutama saat guru menyampaikan materi akuntansi dasar didepan kelas dengan kajian teori yang cukup banyak. Pemaparan materi akuntansi dasar membutuhkan waktu yang cukup lama dikarenakan akuntansi dasar adalah pelajaran dengan sub materi yang kompleks dan perlu

dijabarkan secara mendalam kepada siswa. Banyaknya teori yang dijabarkan dan analisis transaksi keuangan yang harus dipahami mengharuskan siswa memahaminya dengan baik karena nantinya akan menjadi dasar untuk memahami konsep perhitungan pada bagian berikutnya sehingga guru harus lebih ekstra dalam meningkatkan situasi belajarnya. Pemilihan komik sebagai media pembelajaran bukan sekedar masukan yang diberikan penulis kepada guru saja melainkan akan dilakukan pengujian terhadap media komik yang dikembangkan oleh tim validator dengan keahlian dibidangnya masing-masing. Pemahaman siswa terhadap komik juga baik mereka mengetahui apa itu komik, hal ini diungkapkan oleh siswa yang mengemukakan bahwa mereka sering membaca komik *online* untuk mengisi waktu luang mereka.

Seperti yang dijelaskan oleh DePorter, dkk. 2000 (dalam Mediawati, 2015) komik merupakan media alternatif yang tepat digunakan dalam pembelajaran karena keterlibatan emosi pembacanya akan mempengaruhi daya ingat akan materi yang disajikan. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif bagi siswa, kondisi belajar menjadi lebih menyenangkan dan informasi lebih mudah dipahami sebab didalam media komik mengandung unsur gambar, cerita dan animasi yang menarik (Yuliana, dkk. 2017). Selain itu, komik diartikan sebagai alat bantu pengajaran yang efektif, karena komik memadukan antara dua bentuk ekspresi budaya diantaranya seni dan sastra (Özdemir, 2010 (dalam Subroto, dkk. 2020)).

Pengembangan media komik sebagai media pembelajaran akuntansi nyatanya lebih mudah dipahami, mendorong rasa ingintahu siswa dan penggunaan

komik telah menambah pengetahuan dan wawasan mereka mengenai mata pelajaran akuntansi (Listiyani dan Widayati, 2012). Penggunaan media komik strip terbukti lebih efektif karena gambar dan alur cerita membuat siswa tertarik membaca (Rengur & Sugirin, 2018). Pemanfaatan komik dan kartun seperti media ilustrasi grafis dapat menghasilkan pemahaman yang lebih baik apabila dibandingkan dengan pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional dengan media buku teks (Affeldt, et al. 2018). Penggunaan media kartun efektif meningkatkan pengajaran didalam kelas, mendukung pembelajaran aktif, memungkinkan berpikir kritis dan memungkinkan peningkatan nilai akademis (Birisci, et al. 2010 (dalam Owens, et al. 2019)). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Owens, et al. 2019 menjelaskan bahwa hasil analisis yang dilakukan terhadap 71 anak muda berkisar usia 16 hingga 22 tahun menunjukkan bahwa kaum muda lebih mudah memahami pembelajaran dengan mereka melihat komik daripada mereka membaca teks.

Penggunaan komik sebagai media pembelajaran di dalam kelas tidak selamanya berjalan sesuai yang diharapkan, karena tidak semua masalah yang ditemukan dalam penelitian dapat dipecahkan dengan pengembangan media pembelajaran, samahalnya dengan hasil penelitian berikut ini tentang penggunaan komik sebagai media pembelajaran yang memunculkan kesenjangan pendapat. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Irawan, dkk. (2019) menjelaskan bahwa penggunaan media komik pada materi laporan keuangan terbukti berhasil memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpesan secara aktif dalam mencari informasi yang berhubungan dengan pengalaman sehari-hari. Penggunaan komik

digital pada materi menyusun laporan rekonsiliasi bank mampu meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran dan membuat mereka lebih aktif, meningkatkan konsentrasi dan fokus saat pembelajaran berlangsung (Yuliana, dkk. 2017). Namun berbeda dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Danaswari, dkk (2013) menjelaskan bahwa penggunaan media komik sebagai bahan ajar nyatanya tidak memberikan respon yang positif, hal ini terlihat dari respon siswa yang tidak begitu tertarik dan tidak begitu antusias saat pelajaran yang menggunakan bahan ajar dalam bentuk media komik.

Perbedaan pendapat inilah yang memunculkan ketertarikan bagi penulis untuk mengangkat permasalahan yang muncul dengan subjek yang berbeda untuk membuktikan apakah penggunaan media komik akuntansi layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi di SMK Swasta Putra Anda Binjai dan bagaimana respon/pendapat siswa dengan keberadaan media komik akuntansi apakah media komik ini akan diterima siswa sebagai media pembelajaran atau sebaliknya, untuk memperkuat penelitian ini maka diperlukan penelitian terdahulu yang mendukung agar pengembangan media pembelajaran komik akuntansi ini menghasilkan kebermanfaatan bagi pihak yang terkait didalamnya.

Berdasarkan masalah yang ditemui maka penulis berupaya memberikan kontribusi dengan cara mengembangkan media pembelajaran berbasis komik akuntansi pada materi persamaan dasar akuntansi untuk siswa kelas X akuntansi di SMK Swasta Pura Anda Binjai. Diharapkan dengan adanya media komik ini, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan tetapi, tetap mengutamakan pencapaian materi dan tujuan pembelajaran secara maksimal.

Pengembangan media pembelajaran berbasis komik diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang “Layak” untuk digunakan siswa sebagai media pembelajaran akuntansi dasar..

Berdasarkan uraian masalah diatas, penulis mengangkat penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Di SMK Swasta Putra Anda Binjai”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang masalah pada kajian sebelumnya maka, identifikasi masalah yang muncul diantaranya adalah:

1. Guru masih menggunakan metode ceramah disertai penggunaan media yang sederhana dan terbatas dalam proses belajar mengajar akuntansi.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat monoton yaitu hanya sebatas buku teks dan modul sehingga, siswa cenderung pasif dan cepat bosan saat mengikuti pembelajaran di dalam kelas.
3. Guru belum mampu berinovasi dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran seperti halnya pemanfaatan dalam penggunaan media komik akuntansi.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan penjabaran identifikasi masalah pada kajian sebelumnya maka, penulis perlu membuat batasan permasalahan agar lebih terarah dan terfokus maka, pembatasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada:

1. Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk buku komik akuntansi.

2. Materi yang dipilih sebagai topik pembahasan adalah materi persamaan dasar akuntansi.
3. Penilaian kelayakan media komik akuntansi akan dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli desain grafis, dan praktisi pembelajaran.
4. Uji coba media komik dilakukan pada siswa kelas X akuntansi di SMK Swasta Putra Anda Binjai.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran pembatasan masalah pada kajian sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis komik akuntansi yang dikembangkan pada mata pelajaran akuntansi dasar untuk siswa kelas X akuntansi di SMK Swasta Putra Anda Binjai?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjabaran rumusan masalah pada kajian sebelumnya, maka tujuan penelitian dalam penelitian adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis komik akuntansi untuk siswa kelas X akuntansi berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli desain grafis dan praktisi pembelajaran akuntansi.

1.6. Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi pihak yang terlibat. Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Secara Teoritis
 - a. Untuk menyumbangkan teori pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran akuntansi dasar untuk dipergunakan guru.

- b. Memberikan kontribusi khususnya dalam bidang pendidikan dan pengajaran serta dapat dipergunakan sebagai sumber bacaan dan bahan pertimbangan untuk penelitian berikutnya.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru untuk meningkatkan motivasi guru dalam menciptakan dan menerapkan media pembelajaran yang lebih efektif, menarik dan mengesankan.
- b. Bagi siswa untuk meningkatkan keingintahuan siswa dan mengurangi kebosanan siswa dengan pelajaran akuntansi dan memudahkan siswa memahami materi persamaan dasar akuntansi dengan gaya belajar yang berbeda.
- c. Bagi Sekolah/Instansi untuk memberikan informasi tentang perkembangan siswa jika diterapkan media pembelajaran berbasis komik dan sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah agar memanfaatkan media pembelajaran yang berinovasi.
- d. Bagi Penulis untuk memberikan pengalaman nyata dalam ranah mengembangkan sebuah media berbasis komik sebagai media pembelajaran bagi siswa.
- e. Bagi penelitian selanjutnya untuk dapat dijadikan sebagai alternatif dan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya jika ingin melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis komik.