

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan ujung tombak suatu negara yang menginginkan sebuah masyarakat yang memiliki pemikiran, sikap serta tindakan yang mampu mendukung gerak negara tersebut ke arah yang lebih baik. Analogi tersebut erat kaitannya dengan fungsi pendidikan itu sendiri yaitu sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia Indonesia dalam upaya mewujudkan tujuan nasional. Hal ini didukung oleh UU No. 20 Tahun 2003 Bab I, Pasal I, ayat (1) tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan 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 dan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Keberhasilan pendidikan merupakan salah satu hal yang menentukan perkembangan suatu negara menuju kemandirian dalam semua bidang kehidupan. Oleh karena itu, negara kita mencantumkan tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai salah satu tujuan nasional yang wajib diperjuangkan oleh seluruh elemen kedaulatan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Kewajiban ini berarti bahwa seluruh elemen negara harus berupaya untuk turut menyukseskan pendidikan di Indonesia. Langkah konkrit dari bentuk dukungan

ini tentu akan sangat subjektif tergantung pada posisi ataupun profesi masing-masing orang.

Salah satu indikator keberhasilan pendidikan adalah terbentuknya individu yang cakap dan mandiri melalui suatu proses belajar. Keberhasilan proses belajar itu sendiri, dapat ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku individu menuju hal yang lebih baik. Muhibin Syah dalam Elis Mediawati (2011: 68) mendefinisikan belajar sebagai tahapan perubahan tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Walaupun hakikat belajar tidak selalu dalam konteks di dalam kelas, namun dapat digeneralisasikan bahwa adanya proses perubahan tingkah laku akibat dari belajar terjadi pada saat seorang siswa menerima pengajaran dari guru/dosen dalam lingkup sekolah maupun perguruan tinggi, dari tingkat dasar, menengah hingga tingkat atas. Hal ini mengindikasikan bahwa keberhasilan pendidikan sangat didukung oleh keberhasilan pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU No. 20 Tahun 2003, Bab I Pasal I Ayat (20)). Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh tiga aspek utama yaitu peserta didik (siswa), pendidik (guru) dan sumber belajar (materi/bahan ajar). Walaupun tidak dapat dipungkiri bahwa aspek-aspek pendukung seperti sekolah, orang tua dan lain sebagainya juga memiliki peran yang tidak kalah penting. Semua elemen ini harus saling mendukung proses pembelajaran. Aspek pendidik (guru) sebagai pihak yang berperan sebagai

fasilitator diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis, menyenangkan dan inovatif serta menimbulkan perasaan nyaman bagi siswa untuk memahami bahan ajar. Aspek peserta didik (siswa) sebagai pihak yang menjadi subjek pembelajaran, diharapkan dapat memahami materi pelajaran secara utuh sehingga dapat memanfaatkan ilmu yang dipelajari dengan semestinya. Aspek ketiga (sumber belajar) merupakan media yang berperan sebagai perantara tersampainya materi. Ketiga aspek ini tidak dapat saling menggantikan satu sama lain. Kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan efektif apabila seluruh komponen yang berpengaruh di dalamnya saling mendukung.

Fakta yang terjadi di sekolah-sekolah membuktikan bahwa sering ditemui berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Sebagian besar dari masalah ini disebabkan oleh belum adanya keselarasan antara ketiga aspek utama dalam proses pembelajaran yang telah disebutkan di atas. Beberapa bentuk dari masalah yang sering muncul dalam proses pembelajaran diantaranya; verbalisme, salah tafsir, perhatian tidak berpusat, tidak terjadinya pemahaman, dan tidak terjadi proses berpikir yang logis mulai dari kesadaran hingga timbulnya konsep (I Wayan Satyasa, 2007: 5).

Berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran yang disebutkan di atas disebabkan oleh belum optimalnya proses komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang berlangsung pada suatu sistem pembelajaran sedangkan media pembelajaran menempati posisi yang cukup

penting sebagai salah satu komponen sistem tersebut (I Wayan S, 2007: 3). Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan berlangsung secara optimal. Posisi penting media, akan berlaku pada proses pembelajaran di semua cabang ilmu pengetahuan sesuai dengan karakteristik masing-masing ilmu.

Akuntansi merupakan salah satu bagian dari cabang ilmu sosial yang cukup unik karena di dalamnya dipelajari seni dalam pencatatan keuangan. Akuntansi sering dianggap sebagai sesuatu yang sulit, rumit dan membosankan bagi siswa. Hal ini biasa terjadi pada siswa SMA kelas XI yang baru mengenal akuntansi. Anggapan negatif terhadap akuntansi salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan media yang tidak tepat dalam proses belajar mengajar. Tidak dapat dipungkiri bahwa anggapan siswa ini akan mempengaruhi motivasi dalam mempelajari akuntansi, di dalam maupun di luar waktu jam belajar-mengajar.

Masalah yang sering muncul pada pembelajaran akuntansi salah satunya diakibatkan oleh pembelajaran yang masih terbatas pada buku paket dan soal-soal latihan yang diberikan oleh guru. Pada pembelajaran akuntansi di SMA, yang secara struktur kurikulum masih bergabung dengan mata pelajaran Ekonomi, guru cenderung sedikit memberikan penanaman konsep secara detail. Pembelajaran lebih didominasi dengan pemberian latihan-latihan soal. Metode pembelajaran ini bertujuan untuk membiasakan siswa mengerjakan soal, sehingga nantinya, siswa mendapat nilai yang memuaskan saat ujian. Begitu pula dengan pengajaran pada kompetensi dasar persamaan dasar akuntansi yang merupakan fondasi dari ilmu akuntansi yang harus dipahami siswa.

Penggunaan media yang kurang sesuai ataupun tidak variatif ini tentunya bukan semata kesalahan guru. Hal ini mungkin disebabkan oleh beberapa hal yaitu tuntutan pencapaian KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan keterbatasan waktu, kurangnya media yang tersedia, kondisi sekolah, karakter siswa dan berbagai keterbatasan lain. Namun, berbagai kondisi yang kurang sesuai ini, sebaiknya tetap diminimalisir efek negatifnya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menyediakan media pembelajaran yang efektif. Penyediaan dapat dilakukan dengan dua jalan yaitu; pertama, dengan menciptakan media baru yang membuat siswa mempunyai ketertarikan pada proses belajar mengajar sehingga penyampaian materi dapat tuntas dengan waktu yang terbatas, kedua; dengan menciptakan media yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa baik di dalam maupun di luar kelas sehingga keterbatasan waktu pembelajaran di dalam kelas tidak menjadi masalah lagi.

Siswa kelas XI SMA dilihat dari sisi psikologis berada pada tahap proses menjadi dewasa. Proses ini melibatkan adanya transisi sifat dari remaja menuju dewasa. Dalam teori perkembangan sosial oleh *Charlotte Buhler* dalam Abin Syamsuddin (2004: 106), masa SMA ini memasuki fase ke tiga dan keempat. Mereka masih berproses dari pemikiran subjektif menuju pemikiran yang lebih objektif. Hal ini masih mempengaruhi pola pikir dan cara belajar mereka. Mereka belum sepenuhnya objektif dalam memilih segala sesuatu dan masih meletakkan prioritas pada apa yang lebih mereka sukai, bukan semata pada esensi atau manfaat dari hal tersebut. Sama halnya dalam proses pembelajaran, mereka akan lebih tertarik kepada media pembelajaran yang

dapat mereka pelajari dengan lebih santai. Terlebih lagi untuk belajar secara mandiri, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dengan menggunakan media yang mereka pikir lebih menarik.

Dewasa ini telah dikembangkan berbagai macam media pembelajaran yang secara garis besar dapat digolongkan menjadi media audio, media visual dan media audio visual. Dalam proses pembelajaran, secara alami siswa lebih banyak menggunakan indera penglihatan yaitu mata. Kenyataan ini membuat banyak ahli media berupaya menciptakan berbagai macam media pembelajaran yang lebih bersifat visual. Dalam setiap proses penciptaan media diupayakan agar dapat memenuhi kebutuhan guru maupun siswa. Kebutuhan guru akan adanya media adalah tersampainya materi secara utuh kepada siswa dan sama antara satu siswa dengan yang lainnya, sedangkan siswa membutuhkan media yang dapat mempermudah memahami berbagai macam pelajaran yang mungkin relatif sulit dimengerti jika hanya disampaikan lewat metode ceramah oleh guru.

Berbagai pertimbangan membuat para pengembang media pembelajaran memilih untuk menciptakan media yang mampu menarik perhatian siswa untuk menggunakannya baik itu saat pembelajaran di dalam kelas maupun saat ia belajar secara mandiri. Salah satu media pembelajaran yang mulai dikembangkan adalah komik pembelajaran. Komik adalah sebuah media yang menyampaikan cerita dengan visualisasi atau ilustrasi gambar (cerita bergambar). Gambar pada komik berfungsi untuk menguraikan cerita agar si pembaca mudah memahami cerita yang disampaikan oleh si pengarang. Komik

digemari oleh orang-orang yang mempunyai tipe belajar visual karena, dalam komik, suatu cerita disampaikan dengan dominasi gambar yang sangat menonjol. Secara dominan komik lebih bersifat menghibur sehingga membuat banyak orang menggemarnya terutama kalangan anak-anak dan remaja.

Komik merupakan suatu bentuk bacaan di mana peserta didik diharap mau membaca tanpa perasaan terpaksa/harus dibujuk (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2005:68). Hal ini tentunya tidak terlepas dari anggapan bahwa cerita komik lebih mudah dicerna dengan bantuan gambar yang ada di dalamnya. Kelebihan dari bacaan yang berbentuk komik ini telah banyak dimanfaatkan oleh negara-negara maju sebagai alat untuk meningkatkan minat baca anak pada buku-buku pelajaran. Salah satu negara yang telah memanfaatkan komik sebagai salah satu pendukung keberhasilan pendidikannya adalah Jepang (Romi Satria, 2008). Di negara ini, komik bukan merupakan benda asing yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Bahkan, beberapa buku sekolah di Jepang diterbitkan dalam bentuk komik. Kenyataannya, komik menjadi media pembelajaran yang sangat efektif dan sangat diminati siswa dengan gambar dan cara bertuturnya yang lugas.

Selain di Jepang, pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran juga telah mulai dilakukan oleh praktisi pembelajaran di Indonesia. Komik juga banyak dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran di dalam kelas, maupun sebagai media penyuluhan bagi masyarakat mengenai topik-topik tertentu. Saat ini, di Indonesia telah beredar komik pembelajaran yang dibukukan, tetapi lebih banyak didominasi oleh komik untuk pembelajaran ilmu

pengetahuan alam dan matematika. Salah satu produk komik pembelajaran yang dapat dijumpai di toko-toko buku saat ini adalah komik “Kuark”. Respon masyarakat terhadap komik pembelajaran ini positif dan komik ini dianggap mampu membantu siswa untuk lebih mudah mempelajari konsep-konsep pelajaran IPA yang sebelumnya dianggap sulit untuk dipahami secara mandiri.

Berdasarkan pengamatan akan pentingnya media pembelajaran, keterbatasan waktu yang tersedia untuk penyampaian materi akuntansi di SMA dan keberhasilan komik pembelajaran menambah ketertarikan siswa untuk belajar secara mandiri pada beberapa mata pelajaran, pengembang bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik akuntansi. Pengembangan komik sebagai media pembelajaran akuntansi ini diharapkan dapat mempermudah siswa untuk memahami konsep-konsep dasar yang dibutuhkan dalam mempelajari akuntansi, mengurangi kejenuhan siswa pada media pembelajaran akuntansi yang kurang variatif dan mendukung siswa untuk belajar secara mandiri.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Fakta yang terjadi di sekolah-sekolah membuktikan bahwa sering ditemui berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran di dalam kelas.
2. Masalah yang sering terjadi dalam proses pembelajaran antara lain verbalisme, salah tafsir oleh siswa, perhatian siswa yang kurang terpusat dan

tidak terjadinya pemahaman pada siswa.

3. Akuntansi sering dianggap sebagai sesuatu yang sulit, rumit dan membosankan bagi siswa.
4. Masalah yang sering muncul pada pembelajaran akuntansi salah satunya diakibatkan oleh pembelajaran akuntansi yang masih terbatas pada buku paket dan soal-soal latihan yang diberikan oleh guru.
5. Pada pembelajaran akuntansi di SMA, yang secara struktur kurikulum masih bergabung dengan mata pelajaran Ekonomi, guru cenderung sangat sedikit memberikan penanaman konsep secara matang.
6. Penggunaan media yang kurang sesuai ataupun tidak variatif ini tentunya bukan semata kesalahan guru, tetapi mungkin juga disebabkan oleh beberapa hal lain yaitu tuntutan pencapaian KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan keterbatasan waktu, kurangnya media yang tersedia, kondisi sekolah, karakter siswa dan berbagai keterbatasan lain.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas peneliti memusatkan perhatian pada kurang tersedianya media yang mendorong ketertarikan siswa untuk belajar akuntansi dan keinginan untuk membuat siswa lebih mudah belajar akuntansi secara mandiri dengan media yang mereka sukai. Oleh karena itu, penulis bermaksud melakukan penelitian pengembangan berupa “Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa SMA Kelas XI”

yang diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dari permasalahan tersebut.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah mengembangkan komik sebagai media pembelajaran akuntansi untuk siswa SMA kelas XI?
2. Bagaimanakah kelayakan produk komik akuntansi pada kompetensi dasar persamaan dasar akuntansi untuk siswa SMA kelas XI ini berdasarkan penilaian/validasi dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi (guru akuntansi SMA)?
3. Bagaimanakah pendapat siswa mengenai media pembelajaran berbentuk Komik Akuntansi?
4. Bagaimanakah dampak penggunaan media berbentuk Komik Akuntansi terhadap hasil tes akuntansi siswa SMA Kelas XI pada kompetensi dasar persamaan dasar akuntansi?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mengembangkan komik sebagai media pembelajaran akuntansi untuk siswa SMA kelas XI.

2. Mengetahui kelayakan komik akuntansi berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan guru akuntansi.
3. Mengetahui pendapat siswa mengenai media pembelajaran berbentuk komik akuntansi.
4. Mengetahui efek penggunaan komik akuntansi terhadap prestasi belajar akuntansi siswa SMA Kelas XI melalui nilai tes siswa untuk kompetensi persamaan dasar akuntansi.

#### **F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Komik Akuntansi yang sesuai dengan kompetensi dasar persamaan dasar akuntansi berdasarkan kurikulum KTSP.
2. Komik Akuntansi disajikan dalam bentuk buku yang memuat gambar berwarna dan cerita yang menarik yang mendukung kemudahan siswa dalam memahami materi persamaan dasar akuntansi.
3. Komik Akuntansi mampu menarik siswa berimajinasi sesuai alur cerita komik sehingga konsep materi akan lebih melekat pada ingatan siswa.
4. Komik Akuntansi yang dapat digunakan untuk pembelajaran akuntansi di dalam kelas maupun secara mandiri oleh siswa di luar kelas.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, dapat ditinjau dari segi teoritik maupun praktik dengan uraian sebagai berikut:

## 1. Secara Teoritik

### a. Bagi Siswa

- 1) Membantu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada materi Akuntansi.
- 2) Mempermudah siswa untuk memahami konsep/ materi akuntansi dan membuat proses memahami materi menjadi lebih menyenangkan.

### b. Bagi Guru

- 1) Menambah wawasan guru terhadap alternatif media pembelajaran akuntansi yang dapat lebih menarik perhatian siswa untuk mempelajarinya.
- 2) Meningkatkan motivasi bagi guru untuk mau menerapkan metode pembelajaran yang lebih variatif untuk mendukung pembelajaran yang menyenangkan.

## 2. Secara Praktik

### a. Bagi Siswa

- 1) Mendapatkan pengalaman menarik dalam mempelajari akuntansi dengan media yang mereka sukai.
- 2) Meningkatkan motivasi untuk lebih giat dalam belajar akuntansi dengan kemudahan dari proses memahami yang didapat pada media pembelajaran berupa Komik Akuntansi ini.

### b. Bagi Guru

- 1) Sebagai alat bantu untuk mengajarkan materi akuntansi, agar lebih menyenangkan.

2) Merangsang guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

1) Menambah koleksi media pembelajaran yang dapat dipergunakan untuk pembelajaran di kelas maupun pembelajaran individu di perpustakaan.

2) Memotivasi *stakeholder* sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran akuntansi.

## H. Asumsi Pengembangan

Asumsi Pengembangan Media Pembelajaran berbentuk Komik Akuntansi ini adalah sebagai berikut:

- a. Komik yang disusun merupakan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan di dalam kelas maupun secara mandiri oleh siswa SMA kelas XI.
- b. Validator memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas /kelayakan komik akuntansi yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi SMA.
- c. Penggunaan Komik Akuntansi sebagai media yang menyenangkan dan menggunakan bahasa yang sesuai dengan taraf berpikir siswa diharapkan meningkatkan motivasi untuk mempelajari akuntansi secara mandiri.