

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran Akuntansi

a. Hakekat Belajar dan Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran merupakan dua istilah yang saling terkait antara satu dengan yang lainnya. Belajar merupakan suatu aktivitas pokok dalam kehidupan seorang manusia. Dalam tiap tahapan usia seorang manusia, dari ia lahir sampai ia meninggal, akan sangat banyak hal yang harus ia pelajari baik secara sadar ataupun tidak. Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (Oemar Hamalik, 2007: 27). Menurut Skinner dalam Muhibbin Syah (2008: 90) belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif.

Lalu menurut Wittig dalam Muhibbin Syah (2008: 89) belajar ialah perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam segala macam/keseluruhan tingkah laku suatu organisme sebagai hasil pengalaman. Berdasarkan ketiga pendapat ini dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar, tidak seharusnya hanya fokus pada sebuah hasil belaka. Sebaliknya, dalam belajar harus diutamakan perbaikan proses dalam aktivitas tersebut karena orientasi dari sebuah proses belajar adalah perubahan tingkah laku bukan semata penguasaan terhadap sesuatu yang dipelajari. Perubahan tingkah laku yang dimaksud dalam hal ini,

mencakup perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif); keterampilan yang menyangkut nilai (psikomotorik) maupun sikap (afektif).

Menurut Duffy dan Roehler dalam Suparman (2009: 76) pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Lalu menurut Gagne dan Briggs pembelajaran/*instruction* adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Berdasarkan kedua pengertian oleh tokoh di atas, pembelajaran merupakan suatu rangkaian aktivitas yang dengan sengaja disusun untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk mendukung terjadinya proses belajar siswa demi tercapainya suatu tujuan kurikulum. Demi tercapainya tujuan kurikulum, tentu dibutuhkan peran dari berbagai pihak baik itu guru, siswa dan berbagai perangkat pendukung lainnya.

b. Pengertian Akuntansi

Akuntansi menurut AICPA (*American Institute of Certified Public Accountants*) dalam Zaki Baridwan (2008: 1)

Akuntansi adalah suatu kegiatan jasa. Fungsinya adalah menyediakan data kuantitatif, terutama yang mempunyai sifat keuangan dari kesatuan usaha ekonomi yang dapat digunakan dalam pengambilan keputusan-keputusan ekonomi dalam memilih alternatif-alternatif dari suatu keadaan.

Menurut AAA (*American Accounting Association*) dalam Kardiman dkk (2009: 2) akuntansi adalah proses pengidentifikasian, pengukuran, dan penyampaian informasi ekonomi yang memungkinkan dilakukannya penilaian dan keputusan yang tepat bagi para pemakai informasi tersebut. Saat ini, akuntansi telah familiar disebut sebagai *language of business* atau bahasa dunia usaha (Endang, 2011: 4). Penyebutan ini dikarenakan produk dari akuntansi adalah laporan keuangan yang merupakan sumber pertukaran informasi antara satu perusahaan dengan perusahaan yang lain. Jika dilihat dari sudut pandang lain yaitu di dalam perusahaan, akuntansi merupakan suatu proses di dalam suatu perusahaan yang mendukung keberlangsungan usaha suatu perusahaan.

c. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Akuntansi

Fungsi pembelajaran Akuntansi pada Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap rasional, teliti, jujur dan bertanggung jawab melalui prosedur pencatatan, pengelompokan, pengikhtisaran transaksi keuangan, penyusunan laporan keuangan dan penafsiran perusahaan berdasarkan Standar Akuntansi Keuangan (SAK). Sedangkan tujuan pembelajaran akuntansi untuk SMA adalah membekali tamatan SMA dalam berbagai kompetensi dasar agar mereka menguasai dan mampu menerapkan konsep-konsep dasar, prinsip dan prosedur akuntansi yang benar, baik untuk kepentingan melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi maupun

untuk terjun ke masyarakat, sehingga memberikan manfaat bagi kehidupan siswa (Depdiknas: 2003)

Siswa SMA diharapkan dapat memahami konsep akuntansi serta dapat mempraktikkan siklus akuntansi perusahaan jasa dan perusahaan dagang. Meskipun sederhana dan masih menjadi bagian dari mata pelajaran Ekonomi, pembelajaran akuntansi SMA diharapkan mampu memberikan landasan bagi siswa mengenai ilmu akuntansi, terutama bagi siswa yang berorientasi ingin melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi di bidang ini. Pada pembelajaran di SMA, akuntansi biasanya mulai dipelajari oleh siswa pada kelas XI. Hal ini dikarenakan akuntansi merupakan salah satu mata pelajaran wajib bagi siswa yang mengambil spesialisasi/ jurusan ilmu sosial.

d. Ruang Lingkup Akuntansi di SMA

Pada Kurikulum KTSP 2006 untuk SMA/MA, akuntansi tidak berdiri sendiri, melainkan menjadi bagian dari mata pelajaran Ekonomi. Berdasarkan Permendiknas No. 23 Tahun 2006 mengenai SKL (Standar Kompetensi Lulusan) untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, pemahaman dan keterampilan akuntansi merupakan salah satu bagian dari kompetensi lulusan mata pelajaran Ekonomi untuk tingkat SMA/MA. Berikut ini adalah Standar Kompetensi Lulusan Mata Pelajaran Ekonomi:

- 1) Menganalisis permasalahan ekonomi dalam kaitannya dengan kebutuhan manusia dan sistem ekonomi.

- 2) Mendeskripsikan kegiatan ekonomi produsen, konsumen, permintaan, penawaran, dan harga keseimbangan melalui mekanisme pasar.
- 3) Mendeskripsikan kebijakan pemerintah dalam bidang ekonomi dalam kaitannya dengan pendapatan nasional, konsumsi, tabungan dan investasi, uang dan perbankan.
- 4) Memahami pembangunan ekonomi suatu negara dalam kaitannya dengan ketenagakerjaan, APBN, pasar modal dan ekonomi terbuka.
- 5) Menyusun siklus akuntansi perusahaan jasa dan perusahaan dagang.
- 6) Memahami fungsi-fungsi manajemen badan usaha, koperasi dan kewirausahaan (Depdiknas: 2006).

Ruang lingkup materi akuntansi SMA dimulai dari dasar-dasar konseptual, struktur dan siklus akuntansi. Adapun bagian pokok dari

Mata Pelajaran Akuntansi SMA adalah sebagai berikut:

1. Akuntansi dan Sistem Informasi
2. Dasar Hukum Pelaksanaan Akuntansi
3. Struktur Dasar Akuntansi
4. Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa
5. Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang
6. Siklus Akuntansi Koperasi
7. Analisis Laporan Keuangan
8. Metode Kuantitatif (Depdiknas: 2003).

e. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Akuntansi

Standar Kompetensi (SK) adalah kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diharapkan dicapai pada setiap tingkat dan atau semester. Kompetensi Dasar (KD) merupakan sejumlah kemampuan yang harus dimiliki peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan untuk menyusun indikator kompetensi (Depdiknas: 2003). SK terdiri atas sejumlah KD sebagai acuan baku yang harus dicapai. Berikut adalah SK dan KD Akuntansi SMA kelas XI:

Tabel 1. SK dan KD Akuntansi SMA Kelas XI IPS Semester Genap

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Memahami penyusunan siklus akuntansi perusahaan jasa.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendeskripsikan akuntansi sebagai sistem informasi. 2. Menafsirkan persamaan akuntansi. 3. Mencatat transaksi berdasarkan mekanisme debit dan kredit. 4. Mencatat transaksi/dokumen ke dalam jurnal umum. 5. Melakukan posting dari jurnal ke buku besar. 6. Membuat ikhtisar siklus akuntansi perusahaan jasa. 7. Menyusun laporan keuangan perusahaan jasa.

Sumber: Permendiknas No 23 Tahun 2006

Dari tuntutan materi yang harus dipelajari oleh siswa pada jenjang kelas XI SMA tersebut di atas, terdapat salah satu materi pokok yaitu kompetensi dasar persamaan dasar akuntansi. Kompetensi ini membutuhkan pendalaman konsep materi yang memadai, sehingga siswa tidak hanya sekedar menghafal kebiasaan pencatatan dari transaksi yang ada. Kedalaman pemahaman konsep yang dimiliki siswa akan membantu memudahkan siswa untuk memahami kompetensi-kompetensi selanjutnya.

2. Media dalam Proses Belajar Mengajar

a. Sumber Belajar

1) Definisi

Sumber belajar adalah segala daya yang dapat dimanfaatkan guna memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajarnya (Nana

Sudjana dan Ahmad Rivai, 2007: 77). Tujuan digunakannya sumber belajar ini adalah meringankan pekerjaan guru serta menjamin keberlangsungan proses pembelajaran. Sumber belajar akan sangat membantu guru dalam suatu kondisi tertentu yang menyebabkan guru tidak dapat mendampingi proses pembelajaran di kelas ataupun saat siswa dirasa membutuhkan suasana baru dalam pembelajaran.

2) Klasifikasi Sumber Belajar

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2007: 79), terdapat dua jenis sumber belajar dilihat dari segi pengembangannya yaitu:

- a) Sumber belajar yang dirancang (*learning resources by design*), yakni sumber belajar yang secara sengaja direncanakan, disiapkan untuk tujuan pengajaran tertentu atau dibuat untuk membantu kegiatan belajar mengajar.
- b) Sumber belajar yang dimanfaatkan (*learning resources by utilization*), yaitu sumber belajar yang dimanfaatkan guna memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajar berupa segala macam sumber belajar yang ada di sekeliling kita. Sumber belajar ini tidak direncanakan atau tanpa dipersiapkan terlebih dahulu, tetapi langsung dipakai guna kepentingan pengajaran, diambil langsung dari dunia nyata.

Pengelompokan ini menunjukkan bahwa ada kalanya seorang pendidik dapat memanfaatkan sesuatu yang telah tersedia sebagai sumber belajar di kelas. Segala yang telah tersedia di alam serta segala

fasilitas yang telah diciptakan oleh orang-orang terdahulu dapat dijadikan sumber belajar yang efektif terutama untuk membuat siswa dapat mengkonstruksikan pengetahuan yang ia pelajari dengan lebih mudah.

Berikut adalah klasifikasi sumber belajar lebih detail baik yang dirancang maupun yang digunakan, menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2007: 79-80):

- a) Pesan (*message*) adalah informasi yang harus disalurkan oleh komponen lain berbentuk ide, fakta, pengertian, data. Contohnya; bahan-bahan pelajaran, cerita rakyat, dongeng, nasihat.
- b) Manusia (*people*) adalah orang yang menyimpan informasi atau menyalurkan informasi, tidak termasuk yang menjalankan fungsi pengembangan dan pengelolaan sumber belajar. Contohnya: pembicara, aktor, narasumber, pemuka masyarakat, pimpinan kantor, responden, guru (tidak termasuk teknisi dan tim kurikulum), siswa.
- c) Bahan (*materials*) adalah sesuatu yang bisa disebut media/*software* yang mengandung pesan untuk disajikan melalui pemakaian alat. Contohnya; transparansi, film, *slides*, buku, gambar, relief, candi, peralatan teknik dan lain-lain.
- d) Peralatan (*device*) adalah sesuatu yang disebut media/*hardware* yang menyalurkan pesan untuk disajikan yang ada di dalam

software. Contohnya; OHP, proyektor, TV, kamera, papan tulis, generator, mesin dan lain-lain.

- e) Teknik dan metode (*technique and methode*) adalah prosedur yang disiapkan dalam mempergunakan bahan pelajaran, peralatan, situasi dan orang untuk menyampaikan pesan. Contohnya; permainan, ceramah, diskusi, simulasi, kuliah, sosiodrama, sarasehan dan lain-lain.
- f) Lingkungan (*setting*) adalah situasi di sekitar di mana pesan disalurkan/ ditransmisikan. Contohnya; ruangan kelas, studio, perpustakaan, auditorium, taman, pasar, museum dan lain-lain.

Dalam pengelompokan ini tidak dibedakan antara sumber belajar yang dirancang dan yang dimanfaatkan karena yang digunakan sebagai dasar pembeda adalah bentuk dari masing-masing sumber belajar. Media pembelajaran mencakup *software* dan *hardware* dimasukkan pada kelompok yang berbeda yaitu bahan dan peralatan. Namun demikian, fungsi dari keduanya adalah sama yaitu sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

b. Media Pembelajaran

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005: 1) menyatakan bahwa di dalam metodologi pengajaran terdapat dua aspek yang paling menonjol (penting) yakni metode dan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar. Predikat menonjol di sini tentunya tanpa mengesampingkan

aspek pembelajaran yang lain. Keduanya digunakan oleh pendidik untuk mendukung kelancaran proses belajar-mengajar.

1) Definisi Media

Kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Gagne dalam Arif S. Sardiman (2011: 6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs dalam Arif S. Sardiman (2011: 6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Menurut Gerlach dan Ely sebagaimana yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011: 3) bahwa:

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar-mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

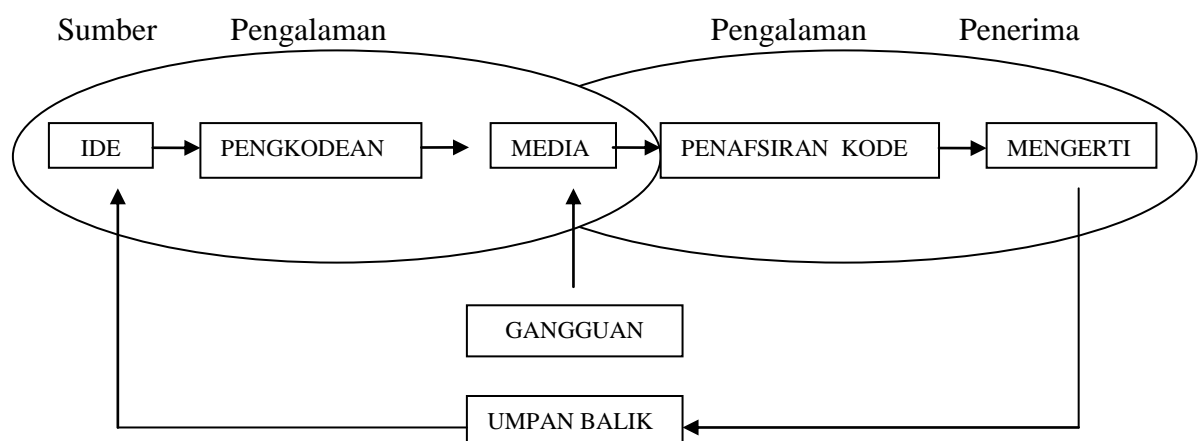
Berdasarkan pendapat ketiga tokoh tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan perantara pesan yang merangsang siswa untuk belajar yaitu dengan cara menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi yang diterima baik secara visual maupun

verbal. Pengertian perantara dalam hal ini terutama alat-alat fisik baik itu alat grafis, fotografis ataupun elektrolis.

2) Posisi Media dalam Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, hal ini membuat media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting dalam komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan dapat berlangsung secara optimal (I Wayan Satyasa, 2007:

3). Media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran sehingga tidak dapat dikesampingkan keberadaannya dalam proses pembelajaran. Posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 1. Posisi Media Pembelajaran
(I Wayan Satyasa, 2007: 4)

3) Nilai, Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatnya minat siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan akhirnya dapat meningkatkan/mempertinggi hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Terdapat beberapa alasan mengapa media dapat mempertinggi proses belajar siswa (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2005: 2). Dalam buku ini disebutkan dua alasan utama dari media dapat mempertinggi hasil belajar siswa yaitu; alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain;

- a) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penurutan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Alasan keduanya adalah berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir kongkret menuju ke berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks. Penggunaan media pengajaran erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut sebab melalui media pengajaran hal-hal yang abstrak dapat dikongkretkan dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Kedua alasan ini mempertegas posisi dari media dalam proses pembelajaran tidak dapat dipandang sebelah mata baik oleh pendidik ataupun oleh penyelenggara pendidikan secara lebih umum yaitu sekolah, lembaga pendidikan maupun pemerintah yang berperan sebagai sumber kebijakan dalam praktik pendidikan. Hal ini dikarenakan peran media yang sangat penting bagi efektivitas proses belajar-mengajar.

Levied dan Lentz (1982) dalam Azhar Arsyad (2011: 17) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual yaitu;

- a) Fungsi *Atensi* yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b) Fungsi *Afektif* yang berperan memberikan kenikmatan kepada siswa untuk mempelajari sesuatu dengan menggugah emosinya.
- c) Fungsi *Kognitif* dengan cara memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi ataupun pesan.
- d) Fungsi *Kompensatoris* yaitu membantu siswa dalam memahami teks dan membantu siswa yang lemah dalam hal membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Berdasarkan kedua pendapat tokoh di atas, secara umum dapat disimpulkan kegunaan media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan biaya indera seperti misalnya: objek yang terlalu besar atau terlalu kecil, gerak yang terlalu lambat ataupun terlalu cepat, kejadian atau peristiwa di masa lalu, objek yang terlalu kompleks, konsep yang terlalu luas.
- c) Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sifat pasif dari anak didik. Karena dalam hal ini media; menimbulkan kegairahan dalam belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d) Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa maka guru akan banyak mengalami kesulitan.

4) Klasifikasi Media

Klasifikasi berbagai jenis media perlu dipelajari agar kita dapat memilih media dengan tepat. Menurut Seels dan Richey dalam Azhar

Arsyad (2011: 29), media dapat diklasifikasikan menjadi empat kelompok yaitu:

- a) Media Hasil Teknologi Cetak yang dihasilkan melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis.
- b) Media Hasil Teknologi Audio-Visual yang dihasilkan dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio-visual.
- c) Media Hasil Teknologi yang Berdasarkan Komputer yang dihasilkan melalui penggunaan sumber-sumber yang berbasis micro-prosesor.
- d) Media Hasil Gabungan Teknolgi Cetak dan Komputer yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Klasifikasi lain dari media pengajaran dalam Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005: 3) adalah sebagai berikut:

- a) Media Grafis/ Media Dua Dimensi seperti gambar, foto, grafik, bagan/diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain.
- b) Media Tiga Dimensi yaitu dalam bentuk model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, mockup, diorama dan lain-lain.
- c) Media Proyeksi seperti *slide*, film strips, penggunaan OHP dan lain-lain.
- d) Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

3. Media Pembelajaran Berbentuk Komik

a. Definisi dan Karakteristik Komik

McCloud dalam MS Gumelar (2011: 6) memaparkan definisi “komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik dari pembaca”.

Komik dalam etimologi bahasa Indonesia berasal dari kata “*comic*” yang kurang lebih secara semantik berarti lucu, lelucon (MS Gumelar, 2011: 2). Dengan pengertian ini pantaslah jika banyak orang yang mempunyai presepsi bahwa komik adalah sesuatu yang identik dengan suatu hal yang lucu. Lucu dalam hal ini mencakup segi gambar tokoh yang ditampilkan dan juga konten yang ada pada komik tersebut.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005: 64) memberikan definisi yang senada bahwa komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Dengan berbagai definisi yang berasal dari para tokoh tersebut tidak heran jika predikat menghibur dan menyenangkan telah melekat pada komik semenjak awal kemunculannya pada tahun 1980-an.

b. Jenis-jenis Komik

Berikut adalah jenis-jenis komik beserta penjabarannya yang diambil dari sebuah website yang bernama *jagoan comic* (2007):

1) Kartun/Karikatur (*Cartoon*)

Kartun yang hanya berupa satu tampilan saja, dengan beberapa gambar yang dipadu dengan tulisan- tulisan. Biasanya komik tipe kartun/karikatur ini berjenis humor (banyolan) dan editorial (kritikan) atau politik (sindiran) yang dapat menimbulkan sebuah arti sehingga si pembaca dapat memahami maksud dan tujuannya.

Contoh: dalam beberapa majalah sering ditampilkan gambar kartun/karikatur dari sosok tokoh tertentu yang maknanya sebagai kritikan dan sindiran bahkan terkadang dikemas dengan lucu serta menghibur.

2) Komik Potongan (*Comic Strip*)

Bentuk komik ini hanya berupa penggalan-penggalan gambar yang disusun/dirangkai menjadi sebuah alur cerita pendek. Namun isi ceritanya tidak terpaku harus selesai pada satu kali terbitan namun dapat juga dijadikan suatu cerita bersambung/berseri. Biasanya terdiri dari 3 hingga 6 panel atau sekitarnya. Komik Potongan (*Comic Strip*) ini biasanya disodorkan dalam tampilan harian atau mingguan di sebuah surat kabar, majalah maupun tabloid/buletin. Penyajian isi cerita juga dapat berupa humor/banyolan atau cerita yang serius namun disenangi oleh pembaca. Contoh: Panji Koming di surat kabar Kompas dan Gibug (Komik Potongan yang dijadikan buku saku).

3) Buku Komik (*Comic Book*)

Kumpulan gambar-gambar, tulisan dan cerita dikemas dalam bentuk sebuah buku (terdapat sampul dan isi). Buku Komik (*Comic Book*) ini acap kali disebut sebagai komik cerita pendek, yang biasanya dalam buku komik berisikan 32 halaman, biasanya pada umumnya ada juga yang 48 halaman dan 64 halaman, buku ini biasanya berisikan isi cerita, iklan, dan lain-lain.

4) Komik Tahunan (*Comic Annual*)

Bila pembuat komik sudah dalam *scope* penerbit yang serius, penerbit akan secara teratur/berskala (misalnya setiap tahun atau setiap beberapa bulan sekali) akan menerbitkan buku-buku komik baik itu cerita putus maupun serial. Contoh: M&C Gramedia, PMK, Mizan, Terant, Bumi Langit, Jagoan *Comic*, Marvel Comics, DC Comics, dan lain-lain.

5) Komik Online (*Web Comic*)

Selain media cetak seperti surat kabar, majalah, tabloid dan buletin, media internet juga dapat dijadikan sarana dalam mempublikasikan komik-komik. Dengan menyediakan situs website maka para pengunjung/pembaca dapat menyimak komik. Penggunaan media internet membuat jangkauan pembaca komik menjadi lebih luas. Komik online merupakan langkah awal untuk mempublikasikan komik dengan biaya yang relatif lebih murah dibanding melalui media cetak. Contoh: www.gibug.com; www.kaptenbandung.com.

c. **Komik sebagai Media Pembelajaran**

Luasnya popularitas komik telah mendorong banyak guru bereksperimen dengan medium ini untuk maksud pengajaran (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2005: 65). Eksperimen ini tentunya bermaksud untuk membawa nuansa kesenangan yang dapat diciptakan oleh komik di dalam ruang pembelajaran. Penggunaan komik memiliki kemampuan untuk menciptakan minat belajar siswa serta membantu siswa dalam mempermudah mengingat materi pelajaran yang dipelajarinya (Elis Mediawati, 2011: 70). Pembelajaran yang menyenangkan akan membuat otak siswa berada pada kondisi rileks sehingga pelajaran yang disampaikan pun akan lebih terserap dengan baik. Materi yang dirasa rumit akan lebih dapat diuraikan.

Berikut adalah kelebihan komik sebagai media pembelajaran dalam Riska Dwi dan M. Syaichudin (2010: 78):

- 1) Peranan pokok dari buku komik dalam instruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik.
- 2) Membimbing minat baca yang menarik pada peserta didik, serta
- 3) Melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca.
- 4) Komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya.
- 5) Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak.
- 6) Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain.
- 7) Seluruh jalan cerita komik pada menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain.

Dengan berbagai kelebihan tentunya komik sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kekurangan yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru harus menggunakan motivasi potensial dari buku-buku komik, tetapi jangan berhenti hanya sampai disitu saja, apabila minat baca

telah dibangkitkan cerita bergambar harus dilengkapi oleh materi bacaan film, gambar, tetap model (foto), percobaan serta berbagai kegiatan yang kreatif.

- 2) Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.

4. Review Ahli

Menurut Martin Tessmer dalam Uwes A. Chaeruman (2011), review ahli merupakan proses dimana seorang atau beberapa ahli melakukan review terhadap media pembelajaran yang masih dalam rancangan untuk menentukan kelebihan dan kekurangannya. Review ahli biasanya dilakukan pada tahap pertama proses evaluasi formatif dimana media pembelajaran tersebut masih berupa draf kasar (*story board*) ataupun telah berbentuk media pembelajaran. Seorang ahli diberikan suatu draf ataupun media untuk dikaji kelayakannya disertai dengan angket yang berisi pertanyaan mengenai media yang dikembangkan sehingga nantinya dapat diketahui kelayakan media pembelajaran tersebut.

Tessmer mengelompokkan beberapa ahli yang dapat dipilih sebagai reviewer media pembelajaran ke dalam beberapa kategori, antara lain *Subject Matter Ekspert* (Ahli Materi), *Teaching/Training Expert* (guru/widyaiswara), *Subject Sophisticates* (seseorang/siswa yang pintar yang dianggap mampu mengevaluasi efektivitas materi dan pembelajaran), *Instruksional Desain Expert* (ahli desain pembelajaran), *Production Expert* (ahli produksi khusus/ahli media), serta ahli lain yang meliputi editor, ahli hukum, ahli bahasa, administrator, orang tua dan atau ahli manajemen pengetahuan (*knowledge management*) dan lain-lain.

Ada beberapa informasi yang dapat digali dalam review ahli atas media pembelajaran yang sedang dikembangkan antara lain:

- a. Informasi yang berkaitan dengan materi (*content*) seperti kelengkapan dan ketepatan materi.
- b. Informasi yang berkaitan dengan desain pembelajaran (*instruksional design*) seperti kesesuaiannya dengan karakteristik siswa, pemberian *feedback*, kesesuaian antara tujuan, kesesuaian materi, evaluasi atau tes, ketepatan pemilihan media bagi siswa dan lain-lain
- c. Informasi yang berkaitan dengan implementasi (*implementation*) seperti kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan lingkungan belajar sebenarnya, kompatibilitas dengan lingkungan atau media lain dan lain-lain.
- d. Informasi kualitas teknis (*technical quality*) seperti kualitas audio, gambar, video, animasi, layout, warna, *sound effect*, grafis dan lain-lain.
- e. Informasi kualitas program (*programming quality*) seperti *user interface*, *memory usage*, fungsi program, *media compatibility*.

Dalam penelitian pengembangan pendidikan (*educational research and development*), untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, pengembang akan menyusun angket validasi yang ditujukan kepada para ahli (ahli materi dan ahli media). Dengan adanya validasi produk oleh ahli media dan ahli materi tersebut akan didapatkan penilaian (validasi) produk dilihat dari aspek materi, kebahasaan, penyajian, efek

media terhadap strategi pembelajaran dan tampilan media secara menyeluruh.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang ada kaitannya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rina Hartanti (2009) dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Komik Kimia untuk SMA/MA Kelas XI Semester Ganjil dengan Materi Pokok Laju Reaksi.*” Hasil dari penelitian tersebut menghasilkan skor rata-rata kualitas komik kimia sebesar 153, 8 atau jika dinyatakan dalam persentase keidealan adalah sebesar 80, 95%. Berdasarkan kriteria kategori penilaian ideal, komik kimia yang dikembangkan mempunyai kualitas sangat baik (SB) sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMA/MA Kelas XI semester ganjil. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Rina dengan penelitian ini adalah jenis media yang dikembangkan yaitu sama-sama berjenis komik. Perbedaannya ialah materi yang disajikan dalam media tersebut.
2. Heryu Anasti (2010) dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbentuk Komik untuk Siswa SMA dengan Materi Lingkungan Hidup dan Pembangunan Berkelanjutan*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk komik sangat layak untuk digunakan, terbukti dengan skor penilaian oleh ahli materi dengan rerata 4,83 (sangat baik), skor penilaian oleh ahli media dengan rerata 4,34 (sangat baik), skor penilaian oleh praktisi pembelajaran dengan

rerata 4,27 (sangat baik). Pada uji coba lapangan pembelajaran dengan menggunakan komik geografi, berhasil meningkatkan rata-rata nilai tes siswa dari 76,17 menjadi 84,67. Dengan demikian, media pembelajaran berbentuk komik ini sangat layak digunakan untuk pembelajaran geografi SMA. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Heryu dengan penelitian ini adalah jenis media yang dikembangkan yaitu sama-sama berjenis komik. Perbedaannya ialah materi yang disajikan dalam media tersebut.

3. Neily Nailufar (2010) dalam penelitian yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Kimia Berbahasa Inggris sebagai Media Pembelajaran Mandiri Peserta Didik SMA/MA Kelas X Semester Genap Materi Pokok Senyawa Hidrokarbon”*. Hasil dari penelitian tersebut menghasilkan skor rata-rata kualitas komik kimia materi pokok senyawa hidrokarbon sebesar 128,4 atau jika dinyatakan dalam persentase keidealan adalah sebesar 85,6%. Berdasarkan kriteria kategori penilaian ideal, komik kimia yang dikembangkan mempunyai kualitas sangat baik (SB) sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran mandiri peserta didik SMA/MA Kelas X Semester Genap. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Neily dengan penelitian ini adalah jenis media yang dikembangkan yaitu sama-sama berjenis komik. Perbedaannya ialah materi yang disajikan dalam media tersebut.

C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran pada dasarnya adalah sebuah proses komunikasi dari pendidik kepada peserta didik dalam rangka menyampaikan mata pelajaran. Proses komunikasi dari satu pendidik kepada banyak peserta didik ini, akan kurang efektif jika tanpa bantuan media. Dalam pembelajaran, media merupakan alat agar materi yang disampaikan oleh pendidik dapat diterima dalam konteks yang utuh dan sama oleh semua peserta didik.

Suatu media pembelajaran dikatakan baik jika memenuhi berbagai persyaratan baik dari segi tampilan, isi, biaya yang harus dialokasikan maupun kemudahan dalam penggunaannya. Idealnya penggunaan media pembelajaran akan membuat seluruh peserta didik dapat memahami konsep materi dengan utuh dan memiliki motivasi yang lebih dalam belajar.

Pembelajaran akuntansi di SMA kelas XI merupakan tahap pengenalan dan pematangan konsep yang menjadi dasar untuk mempelajari akuntansi secara lebih mendalam. Pada tahap ini siswa akan dikenalkan pada materi dasar yaitu pada kompetensi dasar persamaan dasar akuntansi. Materi ini merupakan landasan bagi siswa SMA untuk mempelajari akuntansi lebih jauh lagi. Namun, melihat pada fenomena proses pembelajaran akuntansi yang banyak terjadi di SMA, tahap ini kurang dapat dioptimalkan untuk memberi pemahaman secara memadai kepada siswa. Salah satu penyebab belum optimalnya penyajian materi ini oleh guru adalah sedikitnya alokasi waktu yang disediakan untuk pembelajaran akuntansi dan kurangnya ketersediaan media yang menarik serta

mampu mempermudah siswa untuk menginternalisasi materi ke dalam diri siswa secara mandiri.

Jika dilihat dari tingkat kesukaran materi, materi persamaan dasar akuntansi ini tidak termasuk pada kategori materi yang sulit, tetapi materi ini perlu disampaikan dengan detail kepada siswa disertai dengan pengungkapan contoh yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari agar konsep materi melekat lebih kuat pada ingatan siswa. Oleh karena itu, melalui penelitian pengembangan ini, pengembang bermaksud untuk menghadirkan suasana pembelajaran akuntansi secara mandiri yang menyenangkan bagi siswa dengan menyajikan materi persamaan dasar akuntansi dengan pembahasan yang detail dan menyeluruh serta tetap menggunakan bahasa yang sederhana yaitu melalui sebuah media berbentuk Komik Akuntansi. Penggunaan media pembelajaran berbentuk Komik Akuntansi ini, diharapkan mampu memudahkan siswa dalam memahami materi yang disajikan dan secara tidak langsung dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mempelajari materi akuntansi yang lain.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, dapat dibuat pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah menganalisis materi yang akan dikembangkan/ disajikan dalam bentuk Komik Akuntansi?
2. Bagaimanakah tahap-tahap desain dan pengembangan Komik Akuntansi dengan materi persamaan dasar akuntansi?

3. Bagaimanakah cara memproduksi Komik Akuntansi dengan materi persamaan dasar akuntansi?
4. Bagaimanakah cara memvalidasi media yang berbentuk Komik Akuntansi dengan materi persamaan dasar akuntansi?
5. Bagaimanakah memperbaiki/ merevisi media yang berbentuk Komik Akuntansi dengan materi persamaan dasar akuntansi berdasarkan data validasi?
6. Bagaimanakah tahap uji coba terhadap Komik Akuntansi dengan materi persamaan dasar akuntansi?
7. Bagaimanakah penilaian ahli materi terhadap Komik Akuntansi dengan materi persamaan dasar akuntansi?
8. Bagaimanakah penilaian ahli media terhadap Komik Akuntansi dengan materi persamaan dasar akuntansi?
9. Bagaimanakah penilaian praktisi pembelajaran akuntansi SMA (guru) terhadap Komik Akuntansi dengan materi persamaan dasar akuntansi?
10. Bagaimanakah pendapat siswa terhadap Komik Akuntansi dengan materi persamaan dasar akuntansi?
11. Bagaimanakah hasil tes siswa setelah pelaksanaan pembelajaran dengan media Komik Akuntansi dengan materi persamaan dasar akuntansi?