

**PENGEMBANGAN KOMIK AUDIO VISUAL BERBASIS SCIENTIFIC APPROACH
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI MATERI JURNAL PENYESUAIAN
UNTUK SISWA KELAS X SMK NEGERI 4 SURABAYA TAHUN AJARAN 2016/2017**

Vely Ummy Fadhilah

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, email: velyfadhilah03@yahoo.com

Dr. Luqman Hakim, S.Pd., M.SA

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, email: luqmanhakim@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbentuk komik audio visual berbasis scientific approach pada materi jurnal penyesuaian yang layak untuk siswa kelas X Akuntansi SMK negeri 4 Surabaya. Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan Thiagarajan yaitu 4-D yang terdiri dari *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Namun pada tahap *disseminate* (penyebaran) tidak dilakukan dikarenakan terbatasnya waktu dan biaya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini diperoleh skor presentase sebesar 83,46% dari ahli media, 74,5% dari ahli materi, dan 90,205% dari uji coba terbatas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik audio visual berbasis scientific approach pada materi jurnal penyesuaian sangat layak digunakan untuk media pembelajaran.

Kata kunci : Media pembelajaran, Komik Audio Visual, Jurnal Penyesuaian

Abstract

The research objective of this development is to produce a product in the form of instructional media audio-visual form of comic-based scientific approach to the material adjusting entries eligible for class X SMK Akuntansi 4 Surabaya. The model used is the development of a development model that is 4-D Thiagarajan consisting of *define* (definition), *design* (design), *develop* (development), and *disseminate* (spread). But on stage *disseminate* (spread) was not carried out due to lack of time and cost. Data collection techniques in this study using a questionnaire. The data obtained are quantitative and qualitative data. The results of this study were obtained scores a percentage of 83.46% of media experts, 74.5% of subject matter experts, and 90.205% of the limited test. It can be concluded that the audio-visual media comic based on a scientific approach is very worthy material adjusting entries are used for instructional media.

Keywords: Media Learning, Comics Audio Visual, Adjusting Entries

PENDAHULUAN

Globalisasi adalah bagian dari perubahan ruang, gerak dan waktu dari nilai-nilai manusia secara universal menuju sebuah spektrum masyarakat dengan berbagai konsekuensi terjadinya benturan nilai dan kepentingan” (C. Sri Widayati, 2002:80).”Era global saat ini sangat diperlukan adanya usaha untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mempunyai” daya

asing. “Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM)”, baik dalam kepribadian yang dimiliki, kemampuan yang berkualitas dan rasa tanggung jawab sebagai warga Negara yang baik.

“Dalam Kurikulum 2013 mencantumkan pendekatan saintifik (*scientific approach*) sebagai acuan dalam pembelajaran. Pendekatan saintifik dalam kegiatan pembelajaran, siswa melakukan

kegiatan 5 M meliputi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi (mencoba), mengasosiasi, dan mengkomunikasikan apa yang dihasilkan dalam kegiatan”. Wieman (2007) menyatakan pentingnya menerapkan pendekatan saintifik pada pembelajaran. Menurut Mc Collum (2009) menyatakan bahwa dengan pendekatan saintifik dalam pembelajaran penting untuk diterapkan pada semua jenjang atau tingkatan.”

“Pembelajaran membutuhkan sebuah media yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. “Namun, saat ini yang sering menjadi masalah adalah belum terdapatnya keselarasan antara ketiga aspek proses pembelajaran” yang dapat menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan mengesankan dapat membantu siswa dalam proses belajar ,agar pembelajaran di sampaikan oleh guru dapat mudah untuk dipahami oleh siswa. Penggunaan media pada tahap pembelajaran sangat membantu peserta didik menerima materi pembelajaran dan guru mudah menyampaikan materi pembelajaran. Guru juga dituntut untuk lebih kreatif dalam proses pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kualitas mutu pembelajaarn.”

“Menurut penelitian De Porter dalam (Hidayatullah dkk,2011), manusia dapat menyerap suatu materi sebanyak 70 % dari apa yang dikerjakan, 50 % dari apa yang di dengar dan dilihat (audio visual), sedangkan dari yang dilihat hanya 30 % dari yang didengarkan hanya 20 % dan dari yang dibaca hanya 10 %”. Menurut Muhammad Asri Amin (2013:179) kombinasi antara pengelihatan dan pendengaran,keduanya dapat mengarahkan siswa dalam memberi perhatian, pengertian, dan penyimpan. memori siswa. Menurut “Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010:64) menyatakan komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang rata dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca”.

“Komik merupakan bentuk bacaan dimana siswa diharap mau membaca tanpa perasaan terpaksa/ harus dibujuk” (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai,2005:68). Pengembangan komik sebagai media pembelajaran juga didukung oleh Dual Coding Theory yang dikemukakan oleh Paivio (dalam Aleixo dan Norris, 2010 : 73) unsur visual (berupa gambar) dan linguistic (berupa kalimat dialog) yang termuat di dalam komik dapat

memaksimalkan masuknya suatu informasi ke dalam.”

Berdasarkan hasil observasi, pengamatan dan wawancara awal peneliti di SMK N 4 Surabaya dapat diketahui bahwa dari 3 kelas Akuntansi yang terdiri dari X Akuntansi 1, X Akuntansi 2 dan X Akuntansi 3 masih ada kebanyakan siswa sering kesulitan untuk memahami jurnal penyesuaian dan beranggapan bahwa jurnal penyesuaian adalah materi yang sulit, serta nilai ulangan kurang memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).”

Masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana proses pengembangan Komik Audio Visual berbasis Scientific Approach sebagai media pembelajaran akuntansi pada materi jurnal penyesuaian, 2) Bagaimana kelayakan Komik Audio Visual berbasis Scientific Approach sebagai media pembelajaran akuntansi pada materi jurnal penyesuaian, 3) Bagaimana respon siswa kelas X SMK Negeri di Surabaya terhadap pengembangan Komik Audio Visual berbasis Scientific Approach sebagai media pembelajaran akuntansi pada materi jurnal penyesuaian.”

“Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah 1) untuk mengembangkan komik audio visual berbasis Scientific Approach sebagai media pembelajaran akuntansi pada materi jurnal penyesuaian 2) untuk mendeskripsika kelayakan media komik audio visual berbasis Scientific Approach sebagai media pembelajaran akuntansi pada materi jurnal penyesuaian, 3) untuk mengetahui respon siswa terhadap media” komik audio visual berbasis Scientific Approach sebagai media pembelajaran akuntansi pada materi jurnal penyesuaian.”

METODE

“Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan , model pengembangan yang digunakan” (4-D) yang dikembangkan oleh Thiagaran. “Model pengembangan ini terdiri dari empat tahap yaitu tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), dan tahap penyebaran (*Desseminate*)”. “Namun dalam penelitian ini pada tahap penyebaran tidak dilakukan dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya.”

“Subjek uji coba meliputi ahli media selaku orang yang berkompeten” dalam bidangnya, ahli materi “selaku orang yang berkompetensi dalam bidang akuntansi dan siswa kelas X SMK Negeri 4

Surabaya yang diambil 20 siswa”. Jenis data yang diperoleh dari perkembangan ini adalah data kualitatif diperoleh dari hasil telaah ahli media dan ahli materi yang berupa angket telaah para ahli yang digunakan untuk memberi kritik dan saran masukan untuk menyempurnakan media. “Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli media, guru akuntansi dan respon siswa yang berupa skor penilaian kelayakan media.”

“Penelitian ini terdapat tiga instrument penelitian yang digunakan yaitu : 1) lembar telaah, 2) lembar angket validasi, dan 3) lembar angket respon siswa. Angket tertutup atau angket validasi oleh ahli materi dan ahli media dianalisis secara diskriptif kuantitatif.”

“Berdasarkan kriteria kriteria, media pembelajaran dalam penelitian ini dikatakan layak apabila presentase >61%.”

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

“Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 3-D” yang terdiri dari 3 tahap “yaitu pendefinisian (*define*), Perancangan(*design*), Pengembangan (*develop*). Pada tahap pendefinisian (*define*) terdapat lima tahapan yang terdiri dari analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan analisis tujuan pembelajaran.”

“Tahap perancangan media dilakuakn untuk memudahkan dalam proses pengembangan media komik audio visual pada materi jurnal penyesuaian di kelas X SMK Negeri 4 Surabaya. Pada tahap ini meliputi rancangan desain media komik audio visual. Strukturnya meliputi penyusunan halaman pembuka, halaman petunjuk, halaman beranda, halaman tujuan pembelajaran, halaman peta konsep, halaman materi, halaman penugasan dan profil.”

“Pada tahap pengembangan dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran komik audio visual untuk menghasilkan media pembelajaran komik audio visual berbasis *scientific approach* materi jurnal penyesuaian berdasarkan masukan dari ahli media dan ahli materi”. Perbaikan yang dilakukan pada media berdasarkan masukan ahli media antara lain : 1). Halaman pembuka dibuat lebih sederhana, nama dan no nim dihapus; 2).halaman petunjuk dipertambahkan; 3) halaman

materi percakapan dan font diperjelas dengan kolom jurnal. Sedangkan perbaikan yang diberikan oleh ahli materi yakni memperbaiki atau memperjelas font dalam komik dan penataan kolom-kolom jurnal penyesuaian secara jelas dan efisien.”

“Kelayakan media pembelajaran akuntansi berbentuk komik audio visual yang dikembangkan dapat diketahui dari hasil validasi para ahli”. Hasil validasi berupa data kuantitatif yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan kualitas atau kelayakan media pembelajaran.

“Hasil validasi ahli media bahwa media komik audio visual berbasis *scientific approach* yang dikembangkan secara keseluruhan mendapatkan penilaian presentase sebesar 83,46 % ini dikatakan “Sangat Layak” untuk proses pembelajaran. Yang terdiri dari kualitas teknik sebesar 81,6% ini menunjukkan bahwa media komik audio visual berbasis *scientific approach* memiliki keterbacaan dan penataannya sesuai, kualitas instruksional mendapatkan presentase 83,2% ini membuktikan bahwa media komik audio visual adalah media pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi. Kualitas isi dan tujuan menunjukkan hasil 85,6% sehingga komik audio visual berbasis *scientific approach* sesuai sebagai media pembelajaran.”

“Hasil validasi ahli materi dari aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis terhadap komik audio visual berbasis *scientific approach* materi jurnal penyesuaian kelas X SMK Negeri 4 Surabaya mendapatkan kategori layak dengan hasil presentase sebesar 74,5%. Ini menunjukkan bahwa materi yang diterapkan dalam media Komik Audio Visual Berbasis *Scientific Approach* membuat siswa paham dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.”

“Dengan penilaian rata-rata presentase dari aspek validasi sebesar >61% dikatakan layak (Riduwan,2013). Sehingga komik audio visual berbasis *scientific approach* dikatakan sangat layak sebagai media pembelajaran, Setelah mendapatkan validasi ahli media dan ahli materi maka langkah selanjutnya adalah melakukan ujicoba. Uji coba respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu komik audio visual berbasis *scientific approach*. Menurut penelitian *Internasional Coference on Education & Educational Psychology 2013* pengembangan

model pembelajaran menggunakan komik untuk mengajar dikatakan berhasil. Dan dibuktikan dalam penelitian hasil angket respon siswa yang telah diisi oleh siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 4 Surabaya Tahun Ajaran 2016/2017 yang terdiri dari 20 siswa kelas X Akuntansi,”

“Berdasarkan kualitas instruksional sebesar 96,66% dengan keterangan sangat baik, hal ini menunjukkan bahwa desain media pembelajaran komik audio visual mampu membuat antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kualitas teknik mendapatkan sebesar 83,75% dengan kategori sangat baik ini menunjukkan media komik audio visual membuat menarik siswa dalam proses pembelajaran.”

“Hasil analisis dari skor keseluruhan mendapat kriteria sangat layak dengan hasil presentase 90,205%. Maka berdasarkan data respon siswa tersebut komik audio visual materi jurnal penyesuaian layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi perusahaan jasa.”

“Hasil dari pembahasan ini didukung oleh pendapat Riduwan (2013) yang menyatakan bahwa Komik Audio Visual Berbasis Scientific Approach sebagai media pembelajaran akuntansi pada materi jurnal penyesuaian dapat dikatakan sangat layak apabila rata-rata persentase dari lembar validasi ahli materi dan ahli media siswa rata-rata >61.”

PEMBAHASAN

“Proses pengembangan media pembelajaran komik audio visual berbasis scientific approach materi jurnal penyesuaian secara keseluruhan sesuai dengan model pengembangan 3D yaitu tahapan pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*) dan tahap pengembangan (*develop*). Pada tahap pendefinisian, mulanya peneliti melakukan analisis masalah dan berdasarkan hasil analisis di lapangan siswa mengaku bahwa media yang digunakan didalam pembelajaran selama ini hanya menggunakan buku dan power point saja, siswa menganggap media yang digunakan kurang menarik dan kurang bervariasi. Selain itu materi jurnal penyesuaian pada mata pelajaran akuntansi perusahaan jasa juga dianggap siswa sebagai materi yang sulit.”

“Kedua, peneliti melakukan analisis siswa yakni menganalisis perkembangan kognitif siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 4 Surabaya yang rata-rata usianya berkisar antara 15 tahun ke atas. Dalam usia tersebut dianggap mampu untuk

melakukan analisis terhadap media komik audio visual berbasis *scientific approach* pada materi jurnal penyesuaian dapat diterima dengan baik oleh nalar mereka. Sedangkan latar belakang pengetahuan siswa adalah yang sudah menerima materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa.”

“Ketiga, analisis tugas yaitu kumpulan prosedur untuk menentukan isi dalam satuan pembelajaran. Peneliti akan mempersiapkan materi yang akan digunakan dalam komik” audio visual berbasis *scientific approach*.”

“Keempat, merupakan analisis konsep dengan cara mengidentifikasi konsep-konsep yang akan dikembangkan secara sistematis dan terperinci”. Konsep media disajikan dalam bentuk komik yang berisi teks, audio, narasi dan serta gambar tokoh yang dirangkum dengan menggunakan *software* berupa *Macromedia Flash*”.

“Kelima, merupakan tahap analisis yang terakhir dari pendefinisian, yaitu analisis perumusan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran melalui media yang dikembangkan sesuai dengan silabus Akuntansi Perusahaan Jasa “Materi Jurnal Penyesuaian kelas X di SMK Negeri 4 Surabaya.”

“Pada tahap perancangan media komik audio visual berbasis *scientific approach* materi jurnal penyesuaian dimulai dengan penyusunan desain awal media yang biasanya disebut dengan *story board*, “langkah-langkah yang ditempuh meliputi : menentukan ide cerita” yang dimana peneliti mencari ide cerita yang menarik sesuai dengan kondisi sekitar sesuai dengan keadaan sebenarnya, selanjutnya menyusun karakter tokoh sesuai dengan tema yakni 3 orang siswa SMK yang menunjukkan siswa SMK, “lalu membuat sinopsis cerita, membuat skenario cerita, pembuatan skenario”, perekaman audio, dan proses penggabungan.”

“Pada tahap ini diawali dengan tahap produksi media. Setelah media pembelajaran selesai maka selanjutnya dilakukan proses telaah oleh para ahli yang terdiri dari para ahli media dan para ahli materi yang kemudian dilakukan revisi atau perbaikan terhadap media komik audio visual yang telah dikembangkan. Pada kegiatan tahap produksi yang telah direvisi dijelaskan sebagai berikut : produksi pada tahap ini semua komponen penunjang komik audio visual seperti latihan soal, rangkuman

materi, desain background, musik pengiring atau audio dan komponen visual yang dimasukkan ke dalam komik audio visual sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Yang ditunjukkan sebagai berikut :” 1) halaman pembuka; 2) halaman petunjuk; 3)halaman beranda; 4) tujuan pembelajaran; 5) peta konsep; 6) halaman materi; 7) halaman penugasan; 8) halaman profil”. Setelah draf 1 selesai, produk media yang dihasilkan diberikan masukan dan penilaian “oleh ahli materi dan ahli media. Kemudian diujicobakan secara terbatas pada 20 siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 4 Surabaya. Siswa yang menjadi subjek penelitian adalah siswa yang” telah menerima materi jurnal penyesuaian. “

“Hasil validasi ahli media bahwa media komik audio visual berbasis *scientific approach* yang dikembangkan secara keseluruhan mendapatkan penilaian presentase sebesar 83,46 % ini dikatakan “Sangat Layak” untuk proses pembelajaran. Hal ini didukung dengan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi.”

“Hasil validasi “ahli materi dari aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas” teknis terhadap komik audio visual berbasis *scientific approach* materi jurnal penyesuaian kelas X SMK Negeri 4 Surabaya mendapatkan kategori “layak” dengan hasil presentase sebesar 74,5%. Ini menunjukkan bahwa materi yang diterapkan dalam media Komik Audio Visual Berbasis *Scientific Approach* membuat siswa paham dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.”

“Hasil analisis respon siswa dari skor keseluruhan mendapat kriteria ”sangat layak” dengan hasil presentase 90,205%. Maka berdasarkan data respon siswa tersebut komik audio visual materi jurnal penyesuaian layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi perusahaan jasa.”

PENUTUP

Simpulan

“Berdasarkan proses pengembangan yang dilakukan peneliti,berikut ini kesimpulan dari pengembangan komik audio visual berbasis

scientific approach.” Pengembangan komik audio visual berbasis *scientific approach* dikembangkan melalui “4 tahap yaitu *define, design, develop* dan *disseminate*. Namun pada tahap *disseminate* tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya”. Dari hasil pengembangan dihasilkan media komik audio visual berbasis *scientific approach* materi jurnal penyesuaian dengan kategori sangat layak dengan skor rata-rata “yang telah diberikan oleh ahli media dan ahli materi.”

Hasil uji coba terbatas siswa kelas X SMK Negeri 4 Surabaya terhadap media komik audio visual berbasis *scientific approach* sebagai media pembelajaran materi jurnal penyesuaian menunjukkan hasil kelayakan respon siswa dengan kategori sangat baik.”

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat disarankan hal-hal berikut: Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan untuk materi akuntansi yang lain, agar lebih mempermudah siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Perlu adanya uji coba lebih luas untuk mengembangkan produk agar kegunaan produk dirasakan lebih luas dalam pembelajaran akuntansi.”

“Modifikasi komik audio visual dapat dilakukan pada bagian cerita. Cerita yang disajikan dalam komik audio visual dapat sesuai dengan perkembangan sekarang. Penelitian ini hanya sebatas pada tahap pengembangan (*develop*) saja” dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya, tidak menutup kemungkinan peneliti selanjutnya untuk melakukan hingga pada tahap penyebaran (*disseminate*).”

DAFTAR PUSTAKA

- Ashaver, Doosuur& Sandra MwueseIgyuve. 2013. *The Use of Audio-Visual Materials in the Teaching and Learning Processes in Colleges of Education in Benue State-Nigeria. IOSR Journal of Research & Method in Education*,(Online), 1 (6): 44-55,(<http://www.iosrjournals.org/iosrjournals/papers/Vol-1%20Issue%206/G0164455.pdf?id=1710>), diakses pada 12 Desember 2016
- Fidya, Sumarsih. 2015.” Developing Comic As a Learning Media of The Material of Trading Companies Accounts”. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol. 13(2):hal.14-22.

- Giri Wiarto. 2016. *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta:Laksitas
- Thabthim Suriyasupapong. 2014. “ *The Development of an Instructional Model for Thai Reading Comprehension Ability for PrathomSuksa 4 Students*”. International Conference on Education & Educational Psychology 2013(ICEEPSY 2013). Procedia-sosial and Behavioral Sciences 112 (2014)670-676
- Waluyanto, Heru Dwi. 2005. *Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran*. Nirmana. (Online), 7 (1): 45-55, (<http://www.petra.ac.id/~puslit/journals/dir.php?DepartmentID=DKV>), diakses pada 8 November 2016
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: PrestasiPustaka
- “Nana Sudjana & Ahmad Rivai. 2015. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo”
- Rudianto. 2009. *Pengantar Akuntansi*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama
- Muhammad Asri Amin. 2013. *Menjadi Guru Profesional (disertai bimbingan pelatihan andal)*. Bandung: NuasaCendekia
- Muhammad Fathurrohman. 2015. *Paradigma Pembelajaran Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Kalimedia
- M.Fadlillah,M.Pd.I. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: AM Media
- Jacobs, Dale. 2007. “*More Than Words : Comics as a Means of Teaching Multiple Literacies*”. English Journal.Vol 96.No 3 Januari 2007
- ZulfaFatatiNadyaNafis. 2016. “*Pengembangan Media Pembelajaran Komik Audio Visual Bagi Pembelajaran Ekonomi Materi Kurs Valuta Asing Di SMA N 8 Malang*”. JPE-Volume 9, Nomor 2,2016