

KONTRIBUSI KOMIK DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI

Fariida Wardah, Siswandari, Ngadiman

Magister Pendidikan Ekonomi, Universitas Sebelas Maret

E-mail: fariida.elf@gmail.com

Abstrak: Pada abad 21 sekarang ini, pendidikan tidak lagi menjadi hal yang dikesampingkan oleh warga negara Indonesia. Pendidikan bahkan menjadi salah satu prioritas utama warga negara Indonesia untuk mendapatkan kehidupan yang lebih baik. Kemajuan suatu bangsa tercemin dari kualitas pendidikan bangsa itu sendiri. Generasi muda dianggap dapat menjadi ujung tombak, dikarenakan mereka dapat menjadi sosok yang kreatif, inovatif, dan bertanggung jawab yang mampu bersaing di abad 21 ini yang siap menyongsong masa depan cerah melalui pendidikan. Akhir-akhir ini, inovasi dalam dunia pendidikan sedang gencar dilakukan. Salah satunya adalah melalui inovasi pengembangan dalam media pembelajaran. Inovasi pengembangan media pembelajaran dilakukan bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, selain itu dapat tercipta iklim pembelajaran yang menyenangkan sehingga meningkatkan prestasi belajar siswa, terutama dalam pembelajaran akuntansi yang membutuhkan tingkat pemahaman dan analisa yang tajam. Komik merupakan salah satu inovasi atau pembaharuan media pembelajaran. Kini komik tidak lagi hanya sebagai bacaan tetapi juga mulai merambah menjadi komik pendidikan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kontribusi penggunaan komik terhadap pembelajaran akuntansi. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur, dan menggunakan data sekunder dengan analisis deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komik memiliki kontribusi dan dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran akuntansi yang memerlukan penalaran dan analisis tinggi.

Kata Kunci:*inovasi, komik, pembelajaran akuntansi*

PENDAHULUAN

Pendidikan sangatlah penting dalam kehidupan sekarang ini baik secara langsung maupun tidak langsung. Pendidikan menjadi salah satu tolok ukur kemajuan suatu bangsa. Suatu bangsa dikatakan

sebagai negara atau bangsa yang maju apabila kualitas pendidikan bangsa itu baik, karena itu banyak negara yang berusaha memperbaikinya melalui pendidikan.

Perbaikan yang dapat dilakukan untuk membenahi sektor

pendidikan salah satunya dengan perbaikan kurikulum. Kurikulum yang digunakan sekarang ini adalah kurikulum 2013 revisi dengan pendekatan saintifik yang menuntut siswa untuk mampu berpartisipasi dengan aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan kurikulum 2013 revisi akan tercapai jika dilakukan suatu inovasi di dalam pendidikan. Blandul (2015) mengungkapkan bahwa inovasi dalam pendidikan adalah salah satu cara yang dapat dipenuhi oleh sekolah untuk menghadapi tantangan dunia sekarang ini. Inovasi dalam pendidikan dapat dilakukan melalui pengembangan strategi, model, dan media pembelajaran.

Modul merupakan salah satu bentuk pengembangan media pembelajaran. Smaldino, Lowther, dan Russell dalam Yuliana, Siswandari, dan Sudyanto (2017), menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran sebagai alat komunikasi dalam proses pembelajaran yang berjalan efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat berupa modul cetak maupun modul digital (elektronik), bahkan sekarang ini ada modul yang menggunakan ilustrasi komik di dalamnya dengan tujuan mempermudah siswa untuk menarik minat dan memotivasi siswa agar mudah memahami materi yang

disampaikan oleh guru. Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI (2007: 206) menyatakan penggunaan media yang dibuat secara kreatif akan memiliki kemungkinan lebih besar dan lebih banyak bagi siswa untuk merekam maupun mencamkan apa yang telah dipelajarinya, dan lebih meningkatkan keterampilan yang dimilikinya yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Penggunaan komik dalam dunia pendidikan juga sudah diterapkan di Jepang, dimana buku sekolah yang ada di Jepang pun juga ada yang diterbitkan dalam bentuk komik. Kini komik pendidikan sudah mulai merambah Indonesia, menurut pendidikan.id (2018) Indonesia telah memiliki lebih dari 100 judul komik pendidikan sejak pertama kali diluncurkan pada Juni 2017, hal itu dilakukan tak lain karena ingin memajukan bangsa melalui berbagai media untuk belajar terutama komik. Pernyataan tersebut juga didukung oleh pendapat Isnaini selaku guru di MTsN Batu Benawa yang dikutip melalui pendidikan.id (2016) bahwa beliau merasa cukup mudah dalam penyampaian materi hal ini dikarenakan ketertarikan siswa terhadap tampilan sehingga pemahaman siswa mengenai materi lebih mudah ditangkap dan target pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Tatalovic (2009) mengatakan bahwa komik

merupakan salah satu wujud seni populer di kalangan anak-anak dan merupakan media yang berpotensi untuk pendidikan maupun sebagai alat komunikasi.

Komik telah banyak dikembangkan dalam dunia pendidikan terutama komik yang berisi materi pelajaran akuntansi, yang memudahkan siswa untuk memahami dan mengkonstruksi pengetahuan yang mereka terima dikarenakan pembelajaran akuntansi memerlukan analisis mendalam. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Listiyani dan Widayati (2012) hasil *pre-test* menunjukkan sebanyak 9 siswa (37,50%) lulus KKM dan 15 siswa (62,50%) tidak lulus KKM, sedangkan setelah dilakukan pembelajaran pada materi kompetensi dasar persamaan akuntansi dengan menggunakan media komik akuntansi hasil *post-test* menunjukkan bahwa sejumlah 23 siswa (95,83%) lulus KKM dan 1 siswa (4,17%) tidak lulus KKM, hal tersebut menunjukkan bahwa media komik akuntansi dapat diterapkan dan layak dikembangkan dalam pembelajaran akuntansi. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mediawati (2011) bahwa dengan penggunaan media komik akuntansi pada siklus materi akuntansi perusahaan jasa terjadi peningkatan hasil belajar mahasiswa sebesar 54,28%, sehingga secara tidak langsung peningkatan tersebut juga

akan berdampak pada kenaikan indeks prestasi mahasiswa dengan hasil kelas eksperimen sebesar 48,29 untuk tes awal dan 70,86 untuk tes akhir, sedangkan kelas kontrol sebesar 52,64 untuk tes awal dan 52,76 untuk tes akhir. Berdasarkan pemaparan di atas maka disusunlah artikel dengan judul "Kontribusi Komik dalam Pembelajaran Akuntansi". Tujuan artikel ini adalah untuk mengetahui seberapa penting kontribusi penggunaan komik dalam pembelajaran akuntansi.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk membahas permasalahan dalam artikel ini adalah dengan menggunakan kajian literatur. Kajian literatur dilakukan dengan cara mengumpulkan penelitian terdahulu yang sesuai atau relevan dengan permasalahan yang akan dibahas, kemudian mengkaji penelitian terdahulu tersebut sesuai dengan permasalahan yang dirumuskan dalam artikel ini.

PEMBAHASAN

MEDIA PEMBELAJARAN

Pengertian Media Pembelajaran

Kata media asal mulanya adalah dari bahasa latin yaitu *medius* yang memiliki arti tengah, perantara atau pengantar, perantara berarti menghubungkan pesan dari suatu sumber untuk diteruskan atau

disampaikan kepada penerima pesan. Menurut Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2011: 3) secara garis besar media dipahami apabila manusia, materi, atau kejadian yang menentukan atau membangun suatu kondisi sehingga siswa mendapat pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Media pembelajaran dalam proses pembelajaran diartikan sebagai suatu alat, baik itu alat-alat grafis, fotografis maupun elektronis untuk ditangkap, diproses, dan disusun kembali melalui informasi visual atau verbal.

Mediawati (2011) mengungkapkan media pembelajaran dapat memberikan bantuan kepada siswa atas ketidakjelasan yang disampaikan oleh guru maupun dosen. Komik merupakan salah satu bentuk media pembelajaran, jadi dapat dikatakan komik membantu siswa untuk mempermudah proses pembelajaran siswa itu sendiri baik mengingat materi maupun pemecahan masalah yang dihadapi oleh siswa.

Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran adalah untuk memudahkan siswa dalam mengkonstruksi dan mengingat materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal ini senada dengan yang diungkapkan Kemp dan Dayton dalam Yamin dan Ansari (2010: 151-154) bahwa

manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
Guru memiliki satu pengertian tersendiri terhadap suatu materi dan penggunaan media dapat mengurangi perbedaan penafsiran dan dapat disampaikan secara seragam, sehingga siswa memiliki satu pandangan yang sama dengan guru.
- b. Proses pembelajaran lebih menarik
Media pembelajaran dapat menyajikan informasi melalui penglihatan (visual) dan pendengaran (audio) sehingga dapat menyimpulkan suatu permasalahan yang abstrak dan tidak jelas menjadi sesuatu yang lengkap dan jelas. Media pembelajaran juga menjadi salah satu rangsangan untuk siswa terhadap apa yang dijelaskan oleh guru, sehingga kelas akan terasa lebih hidup dan menyenangkan.
- c. Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif
Penggunaan media pembelajaran memunculkan interaksi dua arah secara aktif antara siswa dan guru. Penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran ini keaktifan siswa menjadi sasaran utamanya.
- d. Estimasi waktu proses pembelajaran dapat dikurangi

Seringkali guru membutuhkan waktu yang cukup banyak dalam mengajarkan suatu materi. Penggunaan media dapat memangkas waktu yang dibutuhkan karena siswa lebih cepat memahami materi.

- e. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan

Penggunaan media pembelajaran dirasa lebih efisien dan membantu siswa menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Pemakaian media juga lebih meningkatkan pemahaman siswa karena melibatkan lebih banyak indera.

- f. Proses belajar siswa dapat terjadi dimana saja dan kapan saja

Media pembelajaran dapat di desain atau dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga siswa dapat belajar kapan dan dimana saja tanpa terikat waktu.

- g. Sikap positif siswa terhadap materi pelajaran maupu proses pembelajaran

Pembelajaran menarik tentu akan menarik minat siswa, sehingga apresiasi dan kecintaan siswa terhadap ilmu pengetahuan dan rasa keingintahuan terhadap ilmu pengetahuan siswa akan meningkat.

- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif

Guru tidak perlu mengulang penjelasan sampai berkali-kali dengan adanya penggunaan

media pembelajaran. Mengurangi uraian lisan guru sehingga guru dapat memberi perhatian kepada aspek-aspek lain seperti keterampilan. Peran guru tak hanya sebagai pengajar melainkan sebagai fasilitator, konsultan, penasihat, atau manajer pembelajaran.

Manfaat penggunaan media pembelajaran akan tercapai apabila guru menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran sesuai dengan kondisi kelas, sehingga guru harus selektif dalam pemilihan media dengan melihat kondisi kelas agar proses pembelajaran lebih efektif dan efisien, dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai.

KOMIK

Pengertian Komik

Komik merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang memberikan informasi secara lebih sederhana. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Rohani (1997:21) media komik merupakan media sederhana, jelas, mudah dipahami, dan individualis sehingga memunculkan sifat informatif dan edukatif. Daryanto (2010: 127) komik merupakan bentuk kartun yang diungkapkan oleh suatu karakter dengan menerapkannya pada suatu cerita yang berhubungan erat dengan gambar dan dibuat sebagai hiburan kepada para pembacanya. McCloud

(2001: 7) komik itu sebagai gambar yang berjajar atau bersisian dengan uruta yang di sengaja yang memiliki maksud untuk menyampaikan informasi maupu menghasilkan respon estetik dari pembaca. Dapat disimpulkan komik adalah sesuatu yang sederhana yang dituangkan pada gambar melalui suatu tokoh atau karakter dengan memasukkan unsur cerita yang bermaksud untuk menyampaikan pesan edukatif maupun informatif kepada pembacanya.

Kelebihan Komik

Menurut Khalid, Meerah, dan Halim (2010) komik dianggap sebagai media pembelajaran tentu memiliki kelebihan diantaranya yaitu: (1) meningkatkan perhatian, minat dan pemahaman, (2) meningkatkan motivasi, (3) meningkatkan sikap, produktivitas, kreativitas dan berpikir divergen, (4) mengurangi rasa cemas dan stres, meningkatkan partisipasi keaktifan siswa, dan (5) mengurangi atau menghilangkan rasa bosan dan perilaku yang mengganggu.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Trimo (1997: 22): (1) komik menambah perbendaharaan kata pembaca, (2) menambah minat baca, (3) jalan cerita mengarah ke satu hal yaitu perbaikan, (4) anak bebas menilai segi artistik dengan melihat gambar, (5) mengembangkan imajinasi sehingga membentuk manusia kreatif, (6) alat yang

berguna untuk bahan perkenalan suatu topik atau bahan pembelajaran maupun diskusi.

Dari penjelasan di atas, komik memiliki nilai informatif dan edukatif tinggi sebagai komik pendidikan, selain itu komik juga memudahkan siswa dalam memahami dan mengkonstruksikan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

PEMBELAJARAN AKUNTANSI

Pengertian Pembelajaran Akuntansi

Meningkatkan kemampuan, pemahaman, dan kemampuan seseorang dapat diperoleh melalui belajar. Dimiyati dan Mudjiono (2013: 7) pengertian belajar adalah tindakan atau perilaku siswa yang kompleks. Proses belajar dilakukan melalui tindakan dan dialami oleh siswa sendiri, dan siswa menjadi faktor penentu dari proses belajar itu terjadi atau tidak. Musfiqon (2012: 6) mengungkapkan belajar merupakan suatu kegiatan yang telah direncanakan seseorang untuk menambah dan meningkatkan pengetahuan maupun wawasan yang dimilikinya yang menjadi bekal seseorang berubah menuju kedewasaan. Terjadinya peningkatan seseorang terhadap pengetahuan, pemahaman, dan wawasan menjadikan seseorang untuk bertindak dan berperilaku sesuai dengan cara berpikir yang dimilikinya.

Harahap (2004: 3) mengatakan akuntansi adalah sebagai bahasa

atau sebagai alat komunikasi bisnis yang ditunjukkan melalui kondisi keuangan atau ekonomi seperti jumlah kekayaan, utang, modal, dan pendapatan atau hasil suatu bisnis dalam periode waktu tertentu. Pembelajaran akuntansi merupakan suatu kegiatan yang sudah direncanakan, dilakukan, dan dialami oleh siswa sendiri untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan wawasan yang dimilikinya sesuai dengan cara berpikir yang dimiliki dari suatu kondisi keuangan suatu bisnis dalam periode waktu tertentu.

Tujuan Pembelajaran Akuntansi

Suatu pembelajaran pastilah memiliki tujuan yang akan dicapai, termasuk pembelajaran akuntansi. Akuntansi menjadi salah satu cabang ilmu penting dari ekonomi dimana kondisi atau keadaan perekonomian suatu bisnis dapat dilihat dalam jangka waktu tertentu. Suwadjono (2003: 5), akuntansi merupakan seni dari suatu pencatatan, penggolongan, ringkasan suatu transaksi pada kejadian yang terjadi dalam suatu keuangan dengan bentuk satuan uang, yang diinterpretasikan lewat bahasa sehingga memudahkan pemahaman komunikasi bagi pengguna.

Tujuan utama akuntansi menurut Sumarso dalam Titisari dan Wijayanti (2014) adalah satu kesatuan penyajian ekonomi secara

utuh kepada pihak yang memiliki kepentingan, dimana informasi ekonomi yang dihasilkan dan disajikan berguna bagi pihak internal perusahaan maupun pihak eksternal perusahaan itu sendiri. Secara garis besar tujuan pembelajaran akuntansi adalah pemberian bekal kepada siswa untuk melakukan pencatatan, penggolongan, peringkasan transaksi ekonomi yang terjadi dalam suatu bisnis atau perusahaan yang kemudian diinterpretasikan lewat bahasa yang mudah dipahami bagi pengguna informasi tersebut, baik pengguna internal maupun eksternal perusahaan.

Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Pembelajaran Akuntansi

Proses pembelajaran tentu dipengaruhi oleh banyak faktor. Karwati dan Priansa (2014: 218), faktor internal dan eksternal merupakan faktor yang memengaruhi proses pembelajaran. Jasmani, psikologi, dan kelelahan merupakan faktor internal yang memengaruhi siswa itu sendiri, sedangkan keadaan lingkungan keluarga, keadaan sekolah, dan keadaan masyarakat sekitar tempat tinggal merupakan faktor eksternal yang memengaruhi siswa.

Pernyataan tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh Munadi dalam Rusman (2012: 124) yang juga berpendapat proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh

faktor eksternal dan internal. Faktor internal yaitu 1) Fisiologis, ditentukan oleh kesehatan siswa yang baik, tidak berada dalam keadaan lelah dan capek, tidak cacat jasmani dan sebagainya, 2) Psikologis, ditentukan oleh intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa. Faktor eksternal yaitu 1) Lingkungan, termasuk lingkungan fisik dan sosial, faktor lingkungan contohnya suhu, kelembaban udara dan lain-lain, 2) Instrumental, salah satu faktor yang sudah dirancang agar sesuai dengan hasil belajar yang diinginkan, bisa dikatakan sebagai sarana untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan, contohnya kurikulum, sarana, dan guru.

Kaitan Komik Dan Pembelajaran Akuntansi

Berkembangnya zaman menuntut sektor pendidikan juga semakin berkembang, khususnya pada mata pelajaran akuntansi yang perlu adanya inovasi untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan analisis mendalam siswa. Salah satu inovasi yang dilakukan dalam proses pembelajaran akuntansi adalah dengan melakukan penggunaan komik sebagai media pembelajaran. Berbagai penelitian yang telah dilakukan membuktikan bahwa komik memberikan kontribusi penting

dan positif dalam proses pembelajaran akuntansi itu sendiri.

Pengembangan komik sebagai media pembelajaran terbukti layak dan dapat diterapkan pada proses pembelajaran akuntansi. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni dan Sumarsih (2015) berupa pengembangan komik sebagai media pembelajaran akuntansi pada materi akun-akun perusahaan dagang dengan hasil penilaian kelayakan oleh ahli media dengan rata-rata skor 4,4 dari rentang skor 1-5 termasuk dalam kategori sangat layak sebagai media pembelajaran, penilaian siswa terhadap media komik pembelajaran akuntansi yang telah dikembangkan pada saat uji coba lapangan dengan hasil rata-rata skor 4,32 dari rentang skor 1-5 termasuk dalam kategori sangat layak dijadikan media pembelajaran. Penelitian Dewi dan Isroah (2016) pada materi yang berbeda yaitu materi jurnal penyesuaian memiliki hasil penilaian dari ahli materi skor rata-rata 4,89 dengan kategori sangat layak, ahli media skor rata-rata 4,04 termasuk kategori sangat layak, guru akuntansi dengan skor rata-rata 4,95 termasuk dalam kategori sangat layak, dan tak lupa penilaian dari siswa sendiri dengan perolehan skor rata-rata 4,26 yang juga termasuk dalam kategori sangat layak. Garis besar dari kedua penelitian yang telah dilakukan tersebut menunjukkan bahwa media

komik sangat layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran yang mempermudah siswa memahami materi pembelajaran akuntansi.

Tak berbeda jauh dengan kedua penelitian di atas, penelitian yang dilakukan oleh Yuliana, Siswandari, dan Sudiyanto (2017) pengembangan media komik digital akuntansi pada materi menyusun rekonsiliasi bank untuk siswa SMK dengan hasil penilaian dari ahli media rata-rata sebesar 80,67% termasuk dalam kategori sangat baik dan layak untuk diujicobakan dalam proses pembelajaran akuntansi, penilaian dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 79% dan termasuk dalam kategori baik dan layak untuk diujicobakan, dari ahli bahasa dengan persentase sebesar 100% dan termasuk dalam kategori sangat baik, dari praktisi diperoleh hasil sebesar 84,64% dan termasuk dalam kategori sangat baik berdasarkan kriteria kelayakan media. Pada uji coba terbatas penggunaan komik digital diperoleh persentase rata-rata sebesar 82,71% termasuk dalam kriteria sangat baik. Sebenarnya tak berbeda jauh dengan penelitian sebelumnya namun penelitian yang dilakukan oleh Yuliana, Siswandari, dan Sudiyanto ini berkolaborasi dengan teknologi, sehingga komik tersebut lebih menarik dan interaktif yang tentu

tidak akan membuat siswa bosan dan dapat merangsang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media komik pun tidak hanya dapat berkolaborasi dengan teknologi, namun juga dapat dikembangkan melalui metode *learning starts with a question* dalam meningkatkan hasil belajar siswa seperti yang dilakukan oleh Lubis dan Hasanah (2016). Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Lubis dan Hasanah memperoleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa siklus I dengan menggunakan media komik melalui metode *learning starts with a question* pada 20 siswa (57,14%) dari 35 siswa tuntas dengan rata-rata 66,8. Sedangkan pada siklus II sebanyak 32 siswa (91,43%) dari 35 siswa tuntas dengan rata-rata 78,31. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar mengalami peningkatan sebesar 34,29% dari siklus I ke siklus II. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik melalui metode *learning starts with a question* dapat meningkatkan hasil belajar.

Media komik dapat diterapkan dalam proses pembelajaran akuntansi. Media komik dapat berupa komik cetak maupun digital, bahkan dikolaborasikan dengan metode pembelajaran pun juga dapat dilakukan yang artinya media komik itu fleksibel dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komik memiliki kontribusi penting dan positif dalam pembelajaran akuntansi. Komik dapat menarik minat, perhatian, dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran akuntansi. Komik dapat mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran sehingga akan terjadi komunikasi dua arah dari guru dan siswa itu sendiri. Dengan adanya komik digital, siswa tak perlu repot untuk menentukan jam belajarnya, komik digital lebih mudah diakses sehingga siswa bisa belajar dimanapun dan kapanpun tanpa terikat waktu. Komik juga dapat digabungkan dengan metode pembelajaran untuk lebih meningkatkan kemampuan siswa yang akan berdampak pada kenaikan hasil belajar siswa, penggunaan metode pembelajaran tentu akan membuat suasana kelas lebih hidup dan menyenangkan dan komunikasi dua arah antara siswa dan guru akan berjalan lancar. Saran untuk guru jangan pernah lelah untuk melakukan inovasi baru dalam proses pembelajaran agar siswa tertarik untuk belajar dan berlatih akuntansi secara mandiri dan aktif walaupun tanpa pendampingan guru, untuk sekolah komik tersebut bisa diperbanyak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang

efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, tak lupa untuk pemerintah media komik supaya diproduksi secara massal sehingga dapat digunakan sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran akuntansi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Syukur alhamdulillah penulis ucapkan atas terselesainya artikel ini, terima kasih kepada orang tua atas semua doa dan dukungannya selama ini, kepada kakaku yang selalu menyemangatiku dan menjadi penumpu keluh kesahku, dan untuk semua teman yang juga selalu menyemangatiku dan berjuang bersamaku.

REFERENSI

- Anggraeni, F. R. & Sumarsih. (2015). Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, vol. XIII, no. 2, hal: 14-22
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Blandul, V. C. (2015). Innovation in Education – Fundamental Request of Knowledge Society. *Procedia Social and Behavioral Sciences* vol. 180, pp. 484-488
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media

- Dewi, E. C. & Isroah. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Akuntansi pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas XI. *Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia Edisi 7*, hal: 1-11
- Dimiyati & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Harahap, S. S. (2004). *Teori Akuntansi*. Jakarta: Rajawali Press
- Karwati, E. & Priansa, D. J. (2014). *Manajemen Kelas (Classroom Management): Guru Profesional yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan, dan Berprestasi*. Bandung: Alfabeta
- Khalid, H., Meerah, T. S., & Halim L. (2010). Teachers' Perception towards Usage of Cartoon in Teaching and Learning Physics. *Procedia Social and Behavioral Science*, 7 (C), pp. 538-545
- Listiyani, I. M. & Widayati, A. (2012). Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Persamaan Akuntansi untuk Siswa SMA Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, vol. X, no. 2, hal: 80-94
- Lubis, H. Z. & Hasanah, R. (2016). Penggunaan Media Komik melalui Metode *Learning Starts with a Question* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *The Progressive and Fun Education Seminar* diakses melalui <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/7869/74.pdf?sequence=1&isAllowed=y> pada 5 Desember 2018
- McCloud, S. (2001). *Understanding Comics, Memahami Komik*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gamedia)
- Mediawati, E. (2011). Pembelajaran Akuntansi Keuangan melalui Media Komik untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, vol. 12, no. 1, hal: 68-76
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya
- Pendidikan.id. (2016). *Siswa Belajar dengan Media Komik Pembelajaran*. Diakses melalui <https://www.igi.or.id/siswa-belajar-dengan-media-komik-pembelajaran.html> pada tanggal 5 Desember 2018
- _____. (2017). *Koleksi Komik Pendidikan Sudah Menembus Jumlah 100 Judul!* Diakses melalui <https://pendidikan.id/news/koleksi-komik-pendidikan-sudah-menembus-jumlah-100-judul/>

- pada tanggal 5 Desember 2018
- Rohani, A. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta
- Suwadjono. (2003). *Akuntansi Pengantar*. Yogyakarta: BPFE
- Tatalovic, M. (2009). Comics as Tools for Science Education and Communication: a Brief Exploratory Study. *Journal of Science Communication*, 8(4), pp: 1-17
- Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan FIP-UPI. (2007). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian 2*. Bandung: Imperial Bhakti Utama
- Titisari, K. H. & Wijayanti, A. (2014). Model Pembelajaran Praktikum Akuntansi untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran vol. 21 no. 2 Oktober 2014*
- Trimo. (1997). *Media Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud
- Yamin, M. H. & Ansari, B. I. (2009). *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Yuliana, Siswandari, & Sudyanto. (2017). *Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank untuk Siswa SMK*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 2, no. 2, Desember 2017, hal: 135-146