

# SOSIALISASI PENERAPAN KOMIK AKUNTANSI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Rosy Armaini<sup>1)</sup>, \*Maria Maria<sup>2)</sup>\*, Leni Novianti<sup>3)</sup>, Yevi Dwitayanti<sup>4)</sup>,  
Lara Okfa<sup>5)</sup>, Jessica Valentina<sup>6)</sup>, Susi Rahmayanti<sup>7)</sup>  
<sup>1-2,3,5-7</sup>Akuntansi, Politeknik Negeri Sriwijaya  
<sup>3</sup>Jurusan Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Sriwijaya

\* [mariamardjuki@polsri.ac.id](mailto:mariamardjuki@polsri.ac.id)

## Abstract

*This devotional activity is an advanced program of research conducted on multimedia development at "mitra (SMK Negeri 1 Palembang)". This activity aims to socialize accounting comics in the form of animation as a medium of learning for X-grade students in accounting majors. This program needs to be socialized to teachers in an effort to implement innovative learning so that there is a diversity of teaching media in delivering teaching materials. Since this year, students are accustomed to package book materials, problem exercises and various materials uploaded through email / wa that are one-way and can cause saturation. By learning using accounting comics, students are invited to actively understand the content of the message conveyed in the story. This visualized learning starts from accounting transactions to the preparation of financial statements. The expectation of the managing team, learning with accounting comics can be done during pandemic and post-pandemic times.*

*Keywords: media of learning, accounting comics, web blog*

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara tenaga pendidik dan peserta didik. Interaksi ini dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran, Rusman (2012). Media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya (Arsyad:2015). Salah satu bentuk pengembangan media pembelajaran di sekolah yang dapat diberikan kepada para siswa di jurusan akuntansi yaitu komik akuntansi. Komik merupakan salah satu unsur paling berpengaruh terhadap budaya massa (Francis & Foster, 2010; Christensen, 2020) karena kesederhanaan dan aksesibilitas intelektual dan materinya yang mudah dipahami. Komik adalah bentuk seni, perpaduan gambar dan teks (Christensen,2020).

Media ajar dengan komik akuntansi sudah tidak asing lagi dipembelajaran akuntansi. Sebagaimana penelitian dan penerapan komik akuntansi yang dilakukan Anggraeni dan Sumarsih (2015). Demikian pula temuan Sianturi, et al (2018), yang mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Assisted Individualization* (TAI) berbantuan

modul komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi. Pembelajaran komik (Antonius, et.al;2019) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Namun, komik akuntansi yang biasa digunakan, diberikan dalam bentuk tatap muka dan bersifat parsial. Komik akuntansi kurang dimanfaatkan pada pemahaman pengaruh timbal balik antara akuntansi dan seni. Komik akuntansi pada kegiatan pengabdian ini divisualisasikan siklus akuntansi secara utuh dalam bentuk animasi berbasis *web blog*, sehingga dapat dibaca dimana saja dan kapan saja. Siklus akuntansi (*accounting cycle*), sebuah tahapan kegiatan akuntansi yang meliputi pencatatan, pengelompokan, peringkasan data keuangan yang sudah diproses sebelumnya dan pelaporan yang dimulai saat terjadinya transaksi dalam sebuah entitas (Fitria:2014).

Komik akuntansi secara *online* dibutuhkan untuk mencapai pembelajaran yang lebih efektif. Selama pandemi covid -19 siswa harus belajar secara daring dan membuat suatu kejenuhan jika hanya membaca materi ajar dan mengerjakan sekumpulan soal. Hal ini juga terjadi pada mitra dalam kegiatan ini. Mitra membutuhkan suatu perubahan bagaimana capaian pembelajaran terwujud dalam kondisi yang serba dibatasi. Dengan menggunakan

teknologi informasi yang dapat dijangkau oleh guru dan siswa, tim pelaksana kegiatan menawarkan program pembelajaran kepada mitra (SMK Negeri 1 Palembang) yang sedang membutuhkannya.

Dari hasil observasi awal, mitra antusias akan mendapat tambahan wawasan dan pencerahan sehubungan pengembangan multimedia dimasa pandemi ini. Mitra membutuhkan suatu inovasi dalam Proses Belajar Mengajar (PBM) yang mudah dimengerti siswa dan tidak menimbulkan kejenuhan. Komik akuntansi ini diberikan untuk siswa kelas 10 yang baru mengenal pembelajaran akuntansi dan mendukung pengembangan multimedia yang ada pada Mitra. Siswa dapat belajar dimanapun mereka berada dan selaras dengan pembelajaran secara daring di masa pandemi covid 19 ini. Hal ini juga sekaligus mendukung kebijakan Mitra yang akan membuka program studi baru “multimedia”.

Tim pelaksana kegiatan (jurusan akuntansi dan manajemen informatika Politeknik Negeri Sriwijaya) mengakomodir permasalahan yang dihadapi mitra yaitu menurunnya semangat belajar siswa dengan hanya mengunggah/submit materi ajar dan latihan soal. Proses pembelajaran yang cenderung monoton mengakibatkan siswa menjadi jenuh/bosan. Berdasarkan informasi, bahwa kurang tersedianya media pembelajaran yang beragam dan inovatif, menjadi landasan pentingnya kegiatan ini dilakukan.

## 2. IDENTIFIKASI MASALAH

Masalah pokok pada mitra adalah perlunya media pembelajaran yang inovatif dengan masalah khusus:

1. Terbatasnya media pembelajaran yang beragam dan inovatif.
2. Perlu adanya media pembelajaran yang efektif sehingga siswa dengan mudah dapat memahami materi yang diterima (dalam hal ini siklus akuntansi, yang menjadi fondasi utama untuk mengenal akuntansi secara utuh).

Tujuan pokok kegiatan pengabdian ini untuk memberikan sumbangsih kepada mitra dalam

nengembangkan media pembelajaran yang sudah ada. Secara khusus, kegiatan ini bertujuan:

1. Memberi pengetahuan kepada mitra dalam menerapkan komik akuntansi sebagai media pembelajaran secara *online*.
2. Membekali para siswa untuk lebih aktif pada saat pembelajaran di luar kelas.

## 3. METODELOGI PELAKSANAAN

Untuk dapat mengatasi identifikasi masalah, mitra diberi pengetahuan melalui ceramah dan sosialisasi penerapan komik akuntansi sebagai media pembelajaran. Selain itu, diberi pengetahuan/tutorial pembuatan animasi

Metode pelaksanaan program meliputi:

Langkah 1 Membuat suatu narasi tentang siklus akuntansi dalam bentuk *microsoft office* (ppt) untuk dijadikan bahan cerita di komik akuntansi.

Langkah 2 Membuat animasi komik akuntansi untuk sosialisasi penerapan pada mitra dengan menggunakan metode 4 D, merujuk pada Thiagarajan (1974) yang diadopsi dari Mulyantiningsih (2011) yaitu :

1. *Define*
2. *Design*
3. *Development*
4. *Dissemination*

Langkah 3 Menerapkan pembuatan multimedia (komik akuntansi) dengan menyosialisasi produk kepada mitra.

Pelaksanaan kegiatan dengan melakukan sosialisasi pembuatan komik akuntansi berbentuk animasi hingga selesainya produk komik dimaksud kepada mitra. Disamping itu, diberikan video tutorial cara pembuatan multimedia yang paling mendasar sehingga pihak mitra nantinya dapat mengembangkan media pembelajaran di luar produk komik akuntansi.

Pelaksanaan kegiatan program pengabdian ini meliputi:

1. Ceramah. Metode ini dipilih untuk membekali mitra agar memiliki

pemahaman dan pengetahuan tentang komik akuntansi.

2. Pendampingan. Mitra juga didampingi dalam menggunakan media pembuatan komik akuntansi berbasis animasi.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### 4.1 Hasil

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam upaya memberi pembekalan kepada pihak SMKN 1 Palembang, khususnya para guru di prodi akuntansi. Kegiatan sosialisasi dilakukan dengan tujuan memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang pembuatan komik akuntansi berbentuk animasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran siklus akuntansi.

Kegiatan ini dilakukan oleh tim pelaksana kegiatan sebagai bagian dari Tridharma Perguruan Tinggi. Kegiatan dimulai dengan pemberian materi sosialisasi dari perlunya pengembangan multimedia. Dalam pelaksanaan kegiatan ada beberapa respon positif yang diberikan pihak sekolah dalam menerima materi. Interaksi komunikasi dua arah baik berupa pertanyaan maupun pernyataan termasuk pernyataan rasa terima kasih pihak sekolah kepada tim pengabdian.

Gambar 1 sampai gambar 3 menampilkan hasil akhir komik akuntansi.

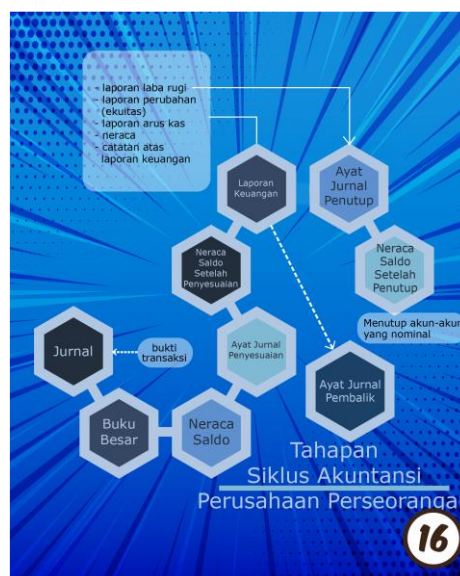


Gambar 1

##### Bagian Pendahuluan Komik Akuntansi



Gambar 2  
Pengertian Siklus Akuntansi



Gambar 3  
Materi Pokok Siklus Akuntansi

## 4.2 Pembahasan

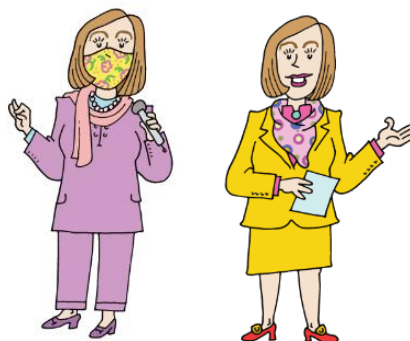
Langkah-langkah pembuatan komik akuntansi:

1. Konsep komik yang akan dibuat dalam bentuk cerita percakapan di word.
2. Analisis konsep komik dengan tujuan agar alur cerita tidak berulang-ulang atau terkesan monoton.
3. Jika konsep sudah matang, lakukan implementasi dengan menggunakan aplikasi pembuatan komik, misalnya *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*, dll. Namun pada kegiatan pengabdian ini, membuatnya menggunakan aplikasi *Adobe illustrator*.
4. Buat gambar sesuai dengan naskah yang kalian konsep sebelumnya.
5. Untuk menambah halaman, yaitu dengan membuat *artboard* baru dengan cara :
  - Klik *artboard* di posisi kanan setelah *layer*
  - Add *adboard*
6. Ulangi langkah pada poin 4 dan 5 hingga semua konsep telah dibuat gambar.
7. Jika semua gambar telah dibuat. Langkah selanjutnya yaitu ekspor gambar dengan cara klik menu *file* → *export* → *export screen* → pilih lokasi penyimpanan → *OK*

### Progress Pembuatan Komik

1. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan komik
  - Adobe Photoshop CC 2017
  - Adobe Illustrator CC 2017Aplikasi – aplikasi tersebut digunakan dalam pembuatan komik seperti halnya pembuatan desain objek seperti karakter atau tokoh dalam komik serta aset-aset pendukung lainnya misalnya meja, kursi, gedung dan lain sebagainya.
2. Sketsa Komik  
Sketsa disini merupakan proses pembuatan objek yang akan digunakan dalam pembuatan komik dengan memanfaatkan aplikasi yang telah disebutkan sebelumnya. Adapun pembuatan sketsa mengikuti alur cerita dari komik tersebut. Biasanya sketsa untuk desain ini dapat berupa gambar tampak depan, tampak samping, dan juga

tampak belakang atau juga dapat berupa gambar yang sedang melakukan sesuatu. Berikut contoh sketsa dalam pembuatan karakter yang digunakan dalam komik akuntansi ini:

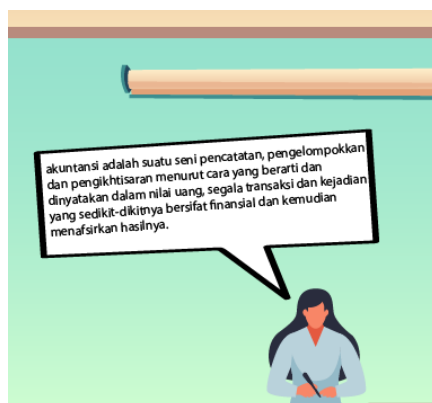


Gambar 4 Sketsa komik

### 3. Alur cerita komik



Gambar 5 Alur Cerita Komik (a)



Gambar 6 Alur Cerita Komik (b)

Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk tutorial pembuatan komik dan sosialisasi penggunaan komik akuntansi secara *online* menggunakan *web blog*. Para peserta kegiatan (para guru), diperlihatkan video animasi dimulai dari proses pencatatan transaksi ekonomis hingga produk akhir berupa laporan keuangan. Penerapan komik akuntansi sebagai media pembelajaran dilakukan melalui tahap yaitu, *define, design, develop*, dan *dissiminate* (metode 4 D).

Evaluasi kegiatan, program sosialisasi dinilai berhasil, jika mitra menerapkan salah satu media pembelajaran menggunakan komik akuntansi bagi siswa jurusan akuntansi kelas X. Hasil sosialisasi penerapan pengembangan multimedia ini pada akhirnya diwujudkan dalam bentuk laporan akhir kegiatan.

## 5. KESIMPULAN

Sosialisasi media pembelajaran Akuntansi berbentuk komik pada siklus akuntansi diperuntukkan sebagai media pembelajaran yang inovatif. Pengembangan komik dilakukan melalui empat tahap yaitu *define, design, develop* dan *disseminate*. Kegiatan ini dalam lingkup sosialisasi produk komik akuntansi yang diharapkan dapat diterapkan di SMKN 1 Palembang.

## 6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada institusi “Politeknik Negeri Sriwijaya” yang telah memfasilitasi terlaksananya kegiatan pengabdian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi hingga selesainya artikel hasil kegiatan pengabdian ini.

## 7. REFERENSI

Anggraeni, Fidya Rizka dan Sumarsih. 2015. “Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang”. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XIII, No.2, hal.14-22.

Antonius, Mashudi Mashudi, Endang Purwaningsih. 2019. “Pengembangan Pembelajaran Akuntansi Melalui Media Komik di SMK Katolik Santa Maria Pontianak”. *Proceedings International Conference on Teaching and Education (ICoTE)* Vol. 2 No. 2 (2019) ISSN: 2685-1407.

Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Christensen, Mark. 2020. “The persistence of Accountant Beancounter Images in Popular Culture”. *Accounting, Auditing & Accountability Journal*, 33(6), pp. 1395-1422.

Dina, Fitria. 2014. *Buku Pintas Akuntansi Untuk Orang awam dan Pemula*. Cipayung-Jakarta Timur: Laskar Aksara.

Francis, M., & Hal Foster. (2010). *Pop*. London: Phaidon Press.

Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.

Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sianturi, Chichi H, Jaryanto, dan Sohidin. 2018. “Peningkatan Hasil Belajar Akuntansi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Assisted Individualization (TAI)”. *Jurnal Tata Arta*. UNS, Vol. 4, No. 3, hlm. 1-9.

Thiagarajan, S., Dorothy D. Semmel, & Melvyn I. Semmel. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minneapolis, MN: University of Minnesota.