

## Komik Digital Berbasis PBL Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi dan Keterampilan Berpikir Kritis: Sebuah Kajian Literatur

Laila Rossana<sup>1</sup>, Siswandari<sup>2</sup>, Sudiyanto<sup>3</sup>

Universitas Sebelas Maret Surakarta

E-mail korespondensi: [lailarossana7@gmail.com](mailto:lailarossana7@gmail.com)

**Abstrak:** Keterampilan berpikir kritis adalah keterampilan abad 21 yang perlu dilatihkan oleh guru kepada peserta didik melalui pemanfaatan teknologi yang sudah canggih. Sejalan dengan hal tersebut, dalam pembelajaran akuntansi siswa dituntut untuk dapat berpikir kritis, sehingga siswa dapat melakukan analisis, memecahkan masalah dan mengambil keputusan dengan benar. Pada kenyataannya, tuntutan pembelajaran akuntansi yang membutuhkan kemampuan berpikir analisis menjadikan siswa kesulitan memahami materi yang menyebabkan motivasi belajar siswa menurun. Fokus utama kajian ini mengenai penggunaan media komik digital berbasis *Problem Based Learning* (PBL) sebagai upaya meningkatkan motivasi dan keterampilan berpikir kritis siswa. Kajian dilakukan dengan menggunakan metode kajian literatur. Hasil kajian menyimpulkan bahwa penggunaan media komik digital berbasis PBL dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan berpikir siswa dalam pembelajaran akuntansi. Sehingga media komik digital berbasis PBL perlu dikembangkan untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran akuntansi.

**Kata Kunci:** komik digital, PBL, motivasi, keterampilan berpikir kritis

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan kehidupan abad 21 yang dicirikan sebagai era masyarakat berpengetahuan menuntut beberapa keterampilan yang harus dimiliki siswa agar dapat bersaing di era global. Keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan abad 21 yang perlu dilatihkan ke peserta didik sehingga diharapkan dapat mencetak lulusan yang memiliki keterampilan berpikir kritis sebagai bekal kehidupan di masa depan (Maryuningsih, Hidayat, Riandi & Rustaman, 2019 & Kemdikbud, 2016). Sejalan dengan pentingnya ketrampilan berpikir kritis siswa untuk bekal di masa mendatang, dalam pembelajaran akuntansi siswa juga dituntut untuk dapat memiliki kemampuan berpikir yang bagus. Kemampuan berpikir kritis siswa penting dikembangkan agar siswa terlatih untuk memecahkan masalah dalam kehidupan nyata dan dalam dunia kerja nantinya Siswa akuntansi harus memperkaya diri mereka dengan pengetahuan teknis, pemikiran kritis, dan keterampilan memecahkan masalah untuk menjadi sukses dalam lingkungan yang kompetitif saat ini (Shah: 2019). Pada lingkungan yang kompetitif ini siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis sebagai bagian integral dari program pendidikan tinggi sebagai upaya pemenuhan kebutuhan tenaga profesional yang dibutuhkan oleh perusahaan atau badan usaha (Wilkin: 2017). Hal tersebut dikarenakan keterampilan berpikir kritis dapat digunakan siswa dalam melakukan analisis, evaluasi, dan membantu mengambil keputusan yang tepat dan etis (Wilkin, 2017: Cheng & Flasher: 2018). Pengembangan kemampuan berpikir kritis dapat terwujud dengan menjadikan siswa termotivasi dan melibatkan diri dalam pembelajaran (Shah: 2017)

Berdasarkan standar proses pembelajaran yang tercantum dalam PP nomor 19 tahun 2005 pasal 19 ayat 1, motivasi belajar menjadi hal penting dalam proses penyelenggaraan suatu pembelajaran. Adanya motivasi belajar pada peserta didik dapat membantunya mencapai tujuan pembelajaran, karena peserta didik akan terdorong melakukan aktivitas belajar dengan senang hati tanpa paksaan.



Jika peserta didik memiliki rasa senang dalam belajar, maka akan dengan mudah membantu proses penerimaan informasi yang diberikan selama proses pembelajaran.

Upaya memotivasi siswa dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dapat dilakukan dengan mengarahkan proses pembelajaran akuntansi pada pembelajaran abad 21, yaitu memiliki ketrampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi serta dapat menggunakan keterampilan untuk kehidupan setelah lulus sekolah. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi secara optimal dalam proses pembelajaran karena banyak informasi yang mudah diakses pada abad 21 ini, baik oleh guru maupun siswa sehingga memudahkan dan memperlancar kegiatan belajar mengajar.

Pada kenyataannya tuntutan Sistem Pendidikan Nasional Indonesia tersebut bertolak belakang dengan hasil studi dari berbagai lembaga survei internasional. Hasil survey yang dilakukan oleh PISA yang menilai kemampuan bernalar siswa dimana di dalamnya termasuk keterampilan berpikir kritis menunjukkan Indonesia berada pada posisi 62 dari 72 negara partisipan. Hal tersebut menunjukkan keterampilan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah. Hariapsari, Tukiran & Sudiby (2018) menyatakan bahwa partisipasi siswa Indonesia dalam TIMSS dan PISA menunjukkan bahwa prestasi anak-anak Indonesia masih di bawah rata-rata dan rendah dalam literasi ilmiah. Literasi ilmiah adalah kemampuan untuk membuat keputusan tentang isu-isu ilmiah dan fenomena ilmiah yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Global Talent Competitiveness Index (GTCI) merupakan laporan komprehensif tahunan yang dapat dijadikan indikator untuk mengukur bagaimana suatu negara dan kota berkembang menyediakan sumber daya manusia untuk meningkatkan daya saing. Model GTCI membedakan dua unsur atau pilar keterampilan SDM, yaitu tingkat menengah dan tingkat tinggi. Keterampilan tingkat menengah yang disebut *Vocational and Technical Skills* (VT Skill) adalah kemampuan kejuruan atau teknis yang diperoleh melalui pelatihan dan pengalaman praktis. Sedangkan Pilar 'Keterampilan Tingkat Tinggi', yang disebut *Global Knowledge Skills* (GK Skill), adalah kemampuan menangani pekerjaan dengan pengetahuan yang lebih tinggi, yang membutuhkan kreativitas dan upaya pemecahan masalah. Hasil survey pada tahun 2019 yang berfokus pada penilaian daya saing global, Indonesia menempati ranking 67, peringkat 51 dalam kategori VT Skill dan peringkat 94 dalam kategori GK Skill dari 125 negara partisipan (<https://gtcistudy.com/the-gtci-index/#>). Hal tersebut menunjukkan bahwa daya saing Indonesia masih tergolong rendah. Jika dikaitkan dengan persaingan global di abad 21, tingkat keterampilan yang diutuhkan pada abad 21 masih tergolong rendah sehingga masih perlu untuk dikembangkan.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMA Negeri di Surakarta yang dilakukan dengan wawancara terhadap guru akuntansi. Hasil wawancara dengan tujuh guru akuntansi menyatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan masih terbatas hanya dengan model konvensional, hal tersebut dilakukan karena keterbatasan waktu, dan kemampuan inovasi guru pada media pembelajaran yang digunakan. Guru juga mengungkapkan bahwa nilai akuntansi siswa lebih rendah jika dibandingkan dengan hasil belajar ekonomi, utamanya pada nilai jurnal penyesuaian. Hal tersebut dikarenakan karakteristik materi akuntansi yang butuh analisis dari pada hanya sekedar pengetahuan yang menuntut keterampilan berpikir siswa sehingga membuat siswa kesulitan dalam memahami materi dan menurunkan motivasi siswa dalam belajar. Materi yang sulit dipahami serta model pembelajaran yang konvensional mengakibatkan motivasi belajar siswa rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, sangat penting bagi guru untuk melakukan perbaikan kualitas pembelajaran agar siswa memiliki motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis. Pembelajaran yang berkualitas diselenggarakan dengan menggunakan strategi pembelajaran yang inovatif yaitu dengan menggunakan model serta media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran digital berupa komik berbasis PBL.



Beberapa penelitian yang relevan telah menguji keefektifan dari media komik berbasis PBL, dan telah terbukti layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran (Fatimah & Widiyatmoko, 2015; Ayuni, 2018). Beberapa penelitian sebelumnya yang menggabungkan media komik digital dengan model pembelajaran PBL secara umum berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa tanpa menganalisis sejauhmana motivasi belajar siswa, meskipun jika penelitian dilakukan secara terpisah (media komik sendiri atau model pembelajaran PBL sendiri tanpa media) telah terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan berpikir kritis siswa.

Pembaharuan lain dalam studi ini yaitu kajian mengenai penggunaan media komik digital berbasis PBL pada pembelajaran akuntansi, dimana penelitian sebelumnya secara umum hanya diujikan pada mata pelajaran sains, matematika dan pkn sehingga belum pernah diterapkan pada pembelajaran akuntansi. Studi ini melangkah lebih jauh, selain menilai efek terhadap motivasi siswa, juga akan menilai pengaruhnya terhadap keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran akuntansi. Fokus utama dalam kajian ini mengenai penggunaan media komik digital berbasis PBL sebagai upaya meningkatkan motivasi serta hasil belajar akuntansi siswa.

Tujuan dalam kajian ini adalah untuk mengkaji pengaruh media komik digital berbasis PBL dalam upaya meningkatkan motivasi dan keterampilan berpikir kritis siswa. Manfaat penulisan kajian ini adalah diharapkan dapat memberikan referensi kepada pendidik materi akuntansi agar dapat menyelenggarakan pembelajaran yang inovatif, sehingga siswa termotivasi belajar, dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa serta dapat mencetak lulusan yang terampil dan memiliki daya saing di abad 21.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *literature review* dengan melakukan kajian terhadap teori dan penelitian yang relevan sesuai dengan pembahasan yang menjadi permasalahan sehingga memperoleh solusi dari analisis yang dilakukan. Penelitian atau artikel relevan yang digunakan peneliti adalah penelitian yang menerapkan media komik, model pembelajaran PBL, dan tidak terbatas pada pembelajaran tertentu dan pelajar dari usia tertentu. Artikel yang digunakan juga merupakan artikel yang melaporkan data empiris, menganalisis data dan menginterpretasikan hasilnya. Kata kunci yang digunakan untuk mencari teori dan artikel yang relevan adalah 1) komik, 2) PBL, 3) motivasi, 4) keterampilan berpikir kritis, 5) media pembelajaran, 6) pembelajaran abad 21

Analisis dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu pengkategorian konteks pendidikan dan bagaimana media komik dan model PBL diterapkan dalam konteks ini. Selanjutnya menganalisis hasil penelitian masing-masing artikel, apakah penelitian menemukan signifikansi perbedaan yang signifikan dalam variabel yang mereka ukur. Langkah terakhir, mensintesis hasil dari tiga langkah di atas, dianalisis untuk menemukan informasi dan kesimpulan untuk menjawab pertanyaan dari kajian ini.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran harus dilaksanakan dengan inovatif sehingga dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan bisa mencapai hasil belajar yang tinggi. Akan tetapi ketika siswa dari awal sudah tidak tertarik dengan pembelajaran, maka akan semakin sulit bagi siswa tersebut untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Pembelajaran yang inovatif tersebut dapat diselenggarakan dengan memanfaatkan media pembelajaran serta model pembelajaran yang tepat.

Pentingnya penggunaan media juga dapat dilihat dari fungsi pokok dari media itu sendiri yaitu sebagai alat bantu penyampai pesan yang dapat membantu siswa memahami materi, mengarahkan perhatian siswa, dan siswa termotivasi untuk belajar sehingga menjadikan pembelajaran efektif (Sumiharsono & Hasanah, 2017; Munadi, 2013; Kustandi & Sutjipto, 2013). Selain menggunakan



media pembelajaran, model pembelajaran juga memiliki peran yang penting dalam membantu keberhasilan siswa dan memberikan kontribusi paling signifikan terhadap hasil belajar siswa (Mahmud, Buaja, & Noh: 2018). Berdasarkan pendapat tersebut, secara teoritis penggunaan media berupa komik digital yang dipadukan dengan model pembelajaran PBL dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan mencapai hasil belajar yang diinginkan, termasuk tujuan pendidikan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Komik digital berbasis PBL merupakan komik yang isi ceritanya mengandung pesan atau informasi mengenai pembelajaran akuntansi, dimana alur ceritanya dipadukan dengan sintaks model pembelajaran PBL. Sintaks model pembelajaran PBL meliputi : (1) mengorientasikan masalah, (2) mengorganisir peserta didik, (3) mengumpulkan informasi secara kelompok dan individu, (4) mempresentasikan serta mengembangkan hasil pekerjaan, dan (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Laksono, Suyanta, & Rizky : 2018).

Pemilihan media komik didasarkan pada karakteristik dari komik itu sendiri yang mengemas pesan ke dalam suatu cerita yang disertai dengan gambar-gambar serta kata yang menarik perhatian siswa. Materi jurnal penyesuaian membutuhkan kemampuan analisis yang bisa diarahkan melalui model pembelajaran PBL yang menghadirkan masalah kontekstual yang juga membutuhkan kemampuan analisis dalam memecahkan masalah.

Penggabungan media komik digital dengan model pembelajaran PBL akan sangat cocok jika digunakan dalam pembelajaran akuntansi. Hal tersebut dikarenakan PBL memuat masalah yang diambil dari keseharian dan cerita dalam komik disajikan dengan dialog bahasa yang digunakan dalam percakapan sehari-hari. Penyajian materi akuntansi dengan bahasa yang mudah dipahami dan ditampilkan dengan gambar dan cerita menjadikan siswa tertarik dan termotivasi untuk membaca serta lebih mudah memahami materi, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan sebagai penyampai pesan yang akan disampaikan pendidik kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat digunakan untuk mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan indra serta kesulitan belajar siswa. Kendala atau keterbatasan dalam pembelajaran dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran (Daryanto, 2013; Kosasih; 2014, Kustandi & Sutjipto, 2013).

Pentingnya penggunaan media juga dapat dilihat dari fungsi pokok dari media itu sendiri yaitu sebagai alat bantu penyampai pesan yang dapat membantu siswa memahami materi, mengarahkan perhatian siswa, dan siswa termotivasi untuk belajar sehingga menjadikan pembelajaran efektif (Sumiharsono & Hasanah, 2017; Munadi, 2013; Kustandi & Sutjipto, 2013). Media pembelajaran dapat disajikan menjadi beberapa jenis, salah satunya media yang dapat digunakan dan berbasis digital adalah komik.

Komik merupakan cerita yang berisikan pesan atau informasi yang disampaikan penulis kepada pembaca, terdapat beberapa tokoh yang memerankan jalannya cerita, terdapat gabungan antara gambar dan teks yang berurutan sebagai ekspresi dari pemerannya sehingga pembaca tertarik dan terhibur membaca komik (Widyawati & Prodjosantoso: 2015). Pesan yang akan disampaikan penulis kepada pembaca terkandung dalam cerita yang disajikan dalam komik dengan ilustrasi atau gambar-gambar yang menarik. Jika materi pembelajaran akuntansi disajikan dalam bentuk komik maka dapat menarik perhatian siswa, mempermudah siswa dalam menerima materi tersebut. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan telah membuktikan keefektifan media komik berbasis PBL dalam meningkatkan motivasi dan keterampilan berpikir kritis siswa.

Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian yang menyatakan bahwa komik Andro-web cocok digunakan untuk belajar, dapat digunakan sebagai alternatif bagi guru untuk menarik perhatian siswa dan membantu siswa belajar dengan mudah dan praktis karena memberikan ilustrasi yang menarik dengan bahasa yang sederhana (Lesmono, Bachtiar, Maryani & Muzdalifah: 2018; Widyawati & Prodjosantoso: 2015). Cerita dalam komik disajikan dengan perpaduan antara gambar dan teks.



Hal tersebut yang menjadikan komik berpengaruh sekali dalam memberi pemahaman yang cepat kepada para pembaca tentang suatu hal yang bermuatan edukasi karena bahasa gambar dan teks dalam komik dapat mentransfer pemahmaan atau informasi dengan cepat terhadap suatu masalah jika dibandingkan dengan menggunakan tulisan saja (Maharsi, 2011 :21)

Komik digital merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang populer karena banyak diminati oleh para pembacanya. Hal tersebut didukung dengan populernya webtoon (komik digital yang berasal dari korea), pada pasar kartun global yang dilihat dari meningkatnya konsumsi konten web (Song, 2018). Komik memiliki sifat yang sederhana, menyajikan cerita yang mengandung pesan yang mudah dicerna (Munadi: 2013). Dua hal tersebut menjadikan komik sangat tepat digunakan dalam proses pembelajaran akuntansi yang dianggap membosankan oleh siswa. Hal tersebut dikarenakan siswa akan lebih tertarik membaca materi yang disajikan dalam bentuk komik dari pada buku paket.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan komik dapat menarik perhatian siswa dan memahami materi dengan lebih mudah (Lesmono, Bachtiar, Maryani & Muzdalifah: 2018), meningkatkan motivasi (Chernova & Makarova: 2018), serta meningkatkan komunikasi antara pengirim dan penerima sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Song: 2018). Selain penggunaan media, kegiatan pembelajaran juga diperlukan penerapan media pembelajaran yang menggunakan *scientific approach*. Salah satu model pembelajaran yang menggunakan *scientific approach* adalah *Problem Based Learning* (PBL).

PBL merupakan model pembelajaran yang menjadikan masalah sebagai titik tolak penting dalam pembelajaran (Sujana & Jayadinata: 2018). Masalah yang disajikan dalam pembelajara dengan metode PBL adalah masalah yang memiliki konteks dengan dunia nyata, semakin realistis masalah yang disajikan semakin meningkatkan kecakapan siswa. Tujuan dari pembelajaran dengan model PBL salah satunya adalah untuk meningkatkan kemampuan analisis siswa (Krissandi, Widharyanto & Dewi: 2018). Hal tersebut sesuai dengan karakteristik dari materi akuntansi, dimana siswa membutuhkan kemampuan analisis dan penalaran dalam memahami dan mengerjakan soal akuntansi.

Karakteristik materi akuntansi yang membutuhkan kemampuan penalaran dalam memahaminya dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembeajaran PBL. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa aktivitas pemecahan masalah dalam PBL dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam mempelajari materi pelajaran (Wahyu: 2018). Keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu komponen berpikir tingkat tinggi siswa, sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran PBL dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Laksono, Suyanta, & Rizky (2018), menyatakan bahwa sintaks dalam model PBL dapat memfasilitasi pengembangan potensi pemikiran kritis siswa dan keterampilan proses sains. Keberhasilan PBL tergantung pada kemampuan dalam menyajikan masalah realistis yang akan membantu peserta didik mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan untuk menjadi mandiri. Tujuan penting ketika menggunakan model ini adalah membawa dunia nyata ke dalam kelas untuk investigasi dan analisis (Aninda & Suryadarma: 2017)

PBL berorientasi pada masalah dan berbasis tim dengan siswa membentuk tim kecil, dan pembelajaran dimulai dengan identifikasi dan perumusan masalah, menggunakan kehidupan nyata konteks dan situasi yang tidak terstruktur. Biasanya, situasi kehidupan nyata bermasalah, dianalisis dan dipahami oleh siswa, dan dari masalah ini dirumuskan solusinya. Aktivitas siswa yang secara mandiri mencari informasi dan memecahkan masalah memberikan pengalaman pendidikan yang konkret, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran (Mahmud, Buaja, & Noh, 2018; Guerra, 2017).

Siswa lebih puas jika pembelajaran diselenggarakan dengan model PBL dari pada hanya dengan metode caramah atau konvensional. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa.



Terdapat perbedaan hasil belajar yang dicapai siswa antara menggunakan model pembelajaran PBL dengan sebelum diterapkannya PBL dalam pembelajaran ( Chutrtong. & Chutrtong, 2019; Mahmud, Buaja, & Noh, 2018; Nurtanto, Nurhaji, Widjanarko, Wijaya. & Sofyan, 2018). Proses pencarian solusi dari pemecahan masalah menjadikan siswa banyak mencari informasi yang relevan sehingga menambah literasi ilmiah siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PBL dalam pembelajaran dapat mengembangkan keterampilan generik seperti kerja tim dan pemikiran kritis yang tidak dapat dicapai dengan model pembelajaran konvensional (Gholami, Moghadam, Mohammadipoor, Tarahi, Sak, Toulabi, & Pour, 2016; Jamiat, 2018; Santos & Silvia, 2018; Sepulveda, Cabezas, Garcia & Salamanca, 2019). Hal tersebut dikarenakan sintak dalam model PBL dapat memfasilitasi pengembangan potensi pemikiran kritis siswa.

Uji efektifitas komik berbasis PBL telah dilakukan oleh Ayuni (2018), yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran komik yang diterapkan pada materi matematika yang dikembangkan sudah sangat baik, media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kualitas baik, karena memenuhi kriteria valid dengan rata-rata skor 4. Setelah diuji media pembelajaran ini juga memenuhi kriteria kepraktisan serta keefektifan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Komik Digital Berbasis PBL perlu untuk dilakukan dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran, rendahnya motivasi serta keterampilan berpikir kritis siswa.

Pengembangan media komik berbasis PBL juga telah dilakukan oleh Fatimah & Widiyatmoko (2015). Hasil penilaian pakar terhadap produk memperoleh kriteria sangat layak dengan prosentase pakar media sebesar 95,83%, pakar materi sebesar 95,37%, dan pakar bahasa sebesar 99,07%. Hasil uji efektifitas menunjukkan bahwa media komik digital berbasis PBL mampu meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa. Berdasarkan uraian tersebut dapat diketahui bahwa PBL memiliki peran positif dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa. Sehingga jika media komik digital dipadukan dengan model pembelajaran PBL akan dapat meningkatkan motivasi serta keterampilan berpikir kritis siswa.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan kajian literatur yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik berbasis PBL sangat efektif dalam mengatasi keterbatasan-keterbatasan pembelajaran akuntansi, seperti kesulitan belajar siswa, motivasi belajar yang rendah, serta keterampilan berpikir kritis siswa yang tergolong rendah. Melalui penggunaan media komik digital berbasis PBL, siswa akan lebih mudah tertarik untuk membaca materi, termotivasi untuk belajar karena disajikan dengan alur cerita yang urut dan diambilkan dari kehidupan sehari-hari. Peserta didik juga akan lebih mudah memahami materi, karena dapat memiliki kemampuan penalaran yang bagus yang diarahkan melalui model pembelajaran PBL sehingga mampu memfasilitasi peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Kombinasi media komik dengan model pembelajaran PBL, sangat cocok dengan karakteristik materi akuntansi yang membutuhkan penalaran dan pemikiran yang mendalam. Berdasarkan keterbatasan pada tulisan ini yang hanya mengkaji literature, rekomendasi untuk studi selanjutnya dapat dilakukan realisasi pengembangan media komik digital berbasis PBL dan dapat diujikan langsung kedalam pembelajaran akuntansi agar dapat mengetahui secara pasti pengaruhnya terhadap motivasi dan keterampilan berpikir kritis siswa.



## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Aninda, B. O. & Suryadarma, I. G. P. (2017). Penerapan PBL dengan Suplemen Komik Digital terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Sikap Peduli Lingkungan. *Jurnal Bioedukatika*, 5(2), 46-53.
- Ayuni, S. N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika (Komat) Berbasis Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Software Coral Painter Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP/MTs.
- Cheng, C. & Flasher, R. (2018). Two short case studies in staff auditor and student ethical decision making. *Issues in Accounting Education*. 33 (1), 45-52.
- Chernova, N. V., & Makarova, N. N. (2018). Visual Training Methods and Design Methodologies on history lesson. *Perspektiv Nauki i Obrazovania*. 36 (6). 105-113
- Chutrtong, J., Chutrtong, W. (2019). Achievement of Sanitary Learning by Problem Based Learning (PBL). *International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics*, 423-429
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Fatimah, F., & Widiyatmoko, A. (2014). Pengembangan science comic berbasis Problem Based Learning Sebagai Media Pembelajaran pada Tema Bunyi dan Pendengaran Untuk Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* .3 (2) 146-153.
- Gholami, M., Moghadam, P. K., Mohammadipoor, F., Tarahi, M. J., Sak, M., Toulabi, T., & Pour, A. H. H. (2016). *Comparing the effects of problem-based learning and the traditional lecture method on critical thinking skills and metacognitive awareness in nursing students in a critical care nursing course*. *Nurse Education Today*, 45, 16–21. <http://dx.doi.org/10.1016/j.nedt.2016.06.007>
- Guerra, A. (2017). Integration of sustainability in engineering education. *International Journal of Sustainability in Higher Education*, 18(3), 436–454
- Jamiat, N. (2018). The design of problem based learning and effects on college students' critical thinking: A preliminary review. *ACM International Conference Proceeding Series*, 176-180. <https://doi.org/10.1145/3291078.3291081>
- Kosasih, E. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran: Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya
- Krissandi, A. D. S., Widharyanto, B. & Dewi, R. P. 2018. *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD: Pendekatan dan Teknis*. Bekasi: Media Maxima
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Laksono, E. W., Suyanta, & Rizky, I. (2018). *Problem-based learning implementation to develop critical thinking and science process skills of madrasah Aliyah students in yogyakarta*. *Journal of Physics: Conference Series*, 1097(1), doi :10.1088/1742-6596/1097/1/012059
- Lesmono, A. D., Bachtiar, R. W., Maryani & Muzdalifah, A. (2018). The Instructional Based Andro Web Comics on Work and Energy Topic for Senior High School Students. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 7 (2), 147-153
- Maharsi, Indria. (2011). *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku
- Mahmud, A. F., Buaja, T., & Noh, S. A. (2018). Problem Based Learning Model Applied: Enhancing the First Grade Students' English Achievement at Muhammadiyah Islamic School Kota Ternate. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 7(12), 270-272
- Maryuningsih, Y., Hidayat, T., Riandi, R., & Rustaman, N.Y. (2019). Critical thinking skills of prospective biology teacher on the chromosomal basic of inheritance learning through online discussion forums. *Journal of Physics: Conference Series*. 1157(2),1-6
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Referensi.



- Santos, D. M. B., & Santos Silva, C. A. (2018). *Problem-Based Learning in a Computer Engineering Program: Quantitative Evaluation of the Students' Perspective*. *IEEE Latin America Transactions*, 16(7), 2061–2068.
- Sepulveda, P., Cabezas, M., García, J., & Fonseca-Salamanca, F. (2019). *Aprendizaje basado en problemas: percepción del proceso enseñanza aprendizaje de las ciencias preclínicas por estudiantes de Kinesiología*. *Educación Médica*. <https://doi.org/10.1016/j.edumed.2019.01.004>
- Shah, K.A. 2017. Game-based accounting learning: The impact of games in learning introductory accounting. *International Journal of Information Systems in the Service Sector*. 9(4), 21-29
- Song, J. E. (2018). Characteristics of Brand of Webtoons for Building Empathy. *Asia Life Science Supplement*. 15 (4), 2663-2678
- Sujana, A. & Jayadinata, A. K. (2018). *Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*. Sumedang : UPI Sumedang Press
- Sumiharsono, R. & Hasanah, H. (2018). *Media Pembelajaran*. Jember : Pustaka Abadi
- Wahyu, W., Kurnia, Syaadah, R. S. (2018). Implementation of Problem Based Learning approach to Improve Student's academic achievement and Creativity on the Topic of Electrolyte and Non-electrolyte Solutions at Vocational School. *Journal of Physics*. doi :10.1088/1742-6596/1013/1/012096
- Widyawati, A., & Prodjosantoso, A. K.(2015). Pengembangan media komik IPA untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter peserta didik SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(1), 24–35.
- Wilkin, C. L. (2017). *Enhancing critical thinking: accounting students' perceptions*. *Education + Training*, 59(1), 15–30. <http://dx.doi.org/10.1108/ET-01-2015-0007>

