

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI KOMIK DIGITAL BERBASIS NILAI KARAKTER PADA KOMPETENSI DASAR AKUNTANSI PERSEDIAAN**

### ***DEVELOPING OF ACCOUNTING LEARNING MEDIA CHARACTER VALUE BASED DIGITAL COMICS AS FOR THE BASIC COMPETENCY OF INVENTORY ACCOUNTING***

Oleh: **Habibie Bagus Sambada**

Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

abiesambada11@gmail.com

**Amanita Novi Yushita**

Staf Pengajar Jurusan P.Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan 1) mengembangkan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi SMK kelas XI Akuntansi dengan materi Akuntansi Persediaan 2) mengetahui kelayakan komik digital berbasis nilai karakter oleh ahli materi, ahli media, guru akuntansi, 3) mengetahui respon siswa, 4) mengetahui besarnya peningkatan nilai karakter. Tahapan penelitian dan pengembangan komik digital berbasis nilai karakter terdiri dari empat tahap yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Hasil penilaian menunjukkan: 1) Ahli Materi diperoleh rata-rata 4,15 kategori layak, 2) Ahli Media diperoleh rata-rata 4,81 kategori sangat layak, 3) Guru Akuntansi SMK diperoleh rata-rata 4,82 kategori sangat layak, 4) Siswa kelas XI Akuntansi 1 dan 2 diperoleh rata-rata 0,90 dan 0,93 kategori sangat layak. 5) Angket nilai karakter sebelum pengembangan dan sesudah pengembangan diperoleh rata-rata peningkatan pada nilai karakter jujur meningkat 19%; disiplin meningkat 4%; mandiri meningkat 10%; kreatif meningkat 26%; kerja keras meningkat 4%. Pada uji validasi, aspek nilai karakter jujur meningkat 15%; disiplin meningkat 8%; mandiri meningkat 12%; kreatif meningkat 18%; kerja keras meningkat 17%.

Kata kunci : *komik digital, media pembelajaran, akuntansi persediaan*

#### **Abstract**

*This study was aimed to 1) developing Value-Based Digital Comics characters as Instructional Media class XI VHS Accounting Accounting with Inventory Accounting material 2) assess the feasibility of digital comics based on the value of the character by subject matter experts, media specialists, teachers accounting, 3) evaluate the response of students, 4) determine the amount of the increase in the value of the character. Stages of research and development of digital comics based on the character value consists of four stages: Define, Design, Develop and Disseminate. The technique of collecting data using questionnaires. The assessment results show: 1) Matter Experts gained an average of 4.15 category feasible, 2) Expert Media gained an average of 4.81 categorized as very feasible, 3) Master of Accounting SMK gained an average of 4.82 is well worth category, 4) class XI student of Accounting 1 and 2 gained an average of 0.90 and 0.93 is well worth category. 5) Questionnaire character value before development and after development gained an average increase in the value of honest character increased by 19%; discipline increased 4%; independently increased 10%; Creative increased 26%; hard work rose by 4%. In the validation test, the aspect of honest character value increased 15%; discipline increased 8%; independently increased 12%; Creative increased by 18%; hard work increased 17%*

*Keywords: digital comics, media, inventory accounting*

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi dan informasi memiliki pengaruh sangat signifikan terhadap manusia. Salah satu dampak yang dapat dirasakan dari perkembangan teknologi dan informasi yaitu perkembangan dalam dunia pendidikan. Adanya perkembangan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan mengakibatkan terjadinya transisi proses interaksi, hal ini semakin terasa setelah di kembangkannya internet. Internet sangat berperan besar dalam dunia pendidikan, terutama sebagai media komunikasi dan kolaborasi untuk mengakses bahan ajar ataupun informasi terkait kegiatan pembelajaran. Hal ini senada dengan (BSNP, 2010: 46) yang menyebutkan bahwa perkembangan dalam pendidikan telah berhasil didigitalisasi dengan adanya kemajuan teknologi.

Kemajuan teknologi yang berkembang pesat dalam pendidikan sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien. Adanya perkembangan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan seharusnya dapat memberikan kemudahan terhadap proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran terjadi adanya proses penyampaian informasi, yang dapat menggunakan alat-alat sebagai penyampai

informasi atau materi yang menjadi tujuan instruksional. Alat-alat penyampai informasi inilah yang disebut sebagai media pembelajaran. Dalam penelitian Elis Mediawati (2011: 46) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi proses pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan pada materi pembelajaran. Disisi lain media dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa, media juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik, terpercaya, memudahkan penafsiran data dan mendapatkan informasi. Maka perlu adanya pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan di ajarkan, karena motivasi belajar dan minat siswa dalam proses pembelajaran merupakan salah satu indikasi dari tersampainya informasi serta berhasilnya tujuan instruksional dalam proses pembelajaran.

Realisasinya kemajuan teknologi belum dapat dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran, terutama dalam penggunaan media pembelajaran. Terdapat beberapa alasan guru tidak menggunakan media dalam Thomas Wibowo Agung S (2005: 80-81) yaitu menggunakan media itu repot, media itu mahal, guru tidak terampil menggunakan media, media itu hiburan sedangkan belajar itu serius, kebiasaan menggunakan ceramah, tidak tersedia

disekolah, dan kurangnya penghargaan dari atasan.

Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran terutama dalam penggunaan media pembelajaran mengakibatkan fokus utama pembelajaran guru lebih kepada penguasaan materi tanpa mengimbangi adanya pemanfaatan teknologi. Penyampaian materi yang disampaikan oleh guru masih dalam lingkup sebatas penyampaian materi saja dimana hal itu terdapat dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar tertentu. Akibatnya pembelajaran cenderung untuk penguasaan nilai-nilai kognitif saja, yang menyebabkan kurangnya penanaman nilai-nilai karakter pada diri siswa. Pada kenyataannya menurut Buchari (2007) dalam penelitian Nisa Ul Istiqomah (2012: 3) pendidikan karakter seharusnya membawa peserta didik kedalam pengenalan nilai secara kognitif, penghayatan nilai secara afektif dan pada akhirnya kedalam pengalaman nilai secara nyata. Dalam pengembangan pendidikan karakter, materi pembelajaran dipahami sebagai integrasi pesan dan alat yaitu sebagai tempat pembudaya dan pemberdaya individu. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya dilakukan sekedar untuk menyampaikan materi saja tetapi juga adanya transformasi nilai pada setiap materi yang diajarkan. Dilihat dari segi kuantitas menurut dunia pendidikan kita telah mampu menghasilkan generasi penerus dalam

jumlah banyak, tetapi generasi penerus yang memiliki karakter jujur, disiplin, mandiri, kreatif, dan kerja keras masih kurang. Kesuksesan seseorang tidak ditentukan semata-mata oleh pengetahuan dan kemampuan teknis (*hard skill*), tetapi lebih oleh kemampuan mengelola diri dan orang lain (*soft skill*). Hal ini mengisyaratkan bahwa mutu pendidikan karakter siswa sangat penting untuk ditingkatkan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo menjelaskan bahwa waktu yang tersedia di semester dua sangat singkat untuk kelas XI dalam menerima pelajaran dikarenakan banyaknya waktu yang digunakan untuk persiapan dan latihan serangkaian ujian nasional. Cara penyampaian awal dalam materi akuntansi persediaan yang menjelaskan teori-teori akuntansi persediaan dengan membaca buku yang sudah disediakan oleh sekolah dan buku yang sudah dimiliki masing-masing siswa serta menggunakan metode ceramah. Situasi ini dinilai kurang menarik minat siswa untuk mempelajari materi tersebut. Disisi lain penggunaan media pembelajaran dalam pelajaran akuntansi sudah dilakukan, namun dalam praktiknya masih belum optimal, peserta didik masih terfokus kepada guru. Hal ini karena guru dalam penyampaian materi akuntansi kurang memanfaatkan teknologi yang ada sebagai media pembelajaran. Fokus utama guru lebih kepada penguasaan kognitif

pada mata pelajaran akuntansi. Kurang maksimalnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran ini berbanding lurus dengan penanaman nilai karakter pada mata pelajaran akuntansi. Pada penelitian ini peneliti mengambil lima nilai karakter dalam penelitian Uji Siti Barokah (2014: 37-38) diantaranya jujur menunjukkan perilaku dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan, disiplin merupakan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan, mandiri merupakan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain, kreatif merupakan perilaku atau pemikiran yang menghasilkan cara atau hasil baru, dan kerja keras merupakan perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa guru sudah menanamkan nilai-nilai karakter tersebut pada setiap materi pembelajaran akuntansi, namun belum dapat dikatakan efektif karena siswa masih belum dapat menerapkan nilai-nilai karakter pada pembelajaran akuntansi baik untuk dirinya sendiri, lingkungan sekolah dan masyarakat.

Oleh karena itu perlu adanya pengintegrasian antara teknologi dan nilai karakter kedalam pembelajaran akuntansi. Integrasi itu dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat penyampai informasi dengan berbasis nilai karakter. Media tersebut adalah komik digital. Komik digital memiliki kemudahan

dalam hal penggunaan, cenderung lebih praktis karena dapat di simpan dalam bentuk *file* ataupun di simpan dalam *flash disk*, laptop dan sejenisnya sehingga membuat komik digital dapat digunakan oleh siswa dalam belajar mandiri. Selain itu komik digital berisi dialog atau percakapan bergambar yang akan membuat siswa lebih tertarik untuk membacanya. Hal ini selaras dengan materi yang akan diintegrasikan dalam media yaitu kompetensi dasar akuntansi persediaan bagian awal tentang teori-teori akuntansi persediaan yang meliputi pengertian persediaan, klasifikasi persediaan, dan sistem pencatatan persediaan. Materi ini dipilih karena masih sulit dipahami oleh siswa, padahal berkaitan langsung dengan kehidupan siswa setiap harinya seperti adanya persediaan barang-barang di toko, di warung, di pasar, bahkan di perusahaan sehingga siswa akan lebih menarik untuk mempelajari. Penanaman nilai-nilai karakter positif seperti jujur, disiplin, mandiri, kreatif, dan kerja keras ini tersusun dalam komik melalui dialog, penggambaran tokoh dan permainan edukatif. Penelitian Eka Arif Nugraha, dkk (2013: 62) menjelaskan bahwa tujuan pengembangan nilai karakter dalam komik digital adalah agar peserta didik mampu untuk memahami pesan-pesan positif yang terkandung dalam komik digital serta mampu mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan karakter berupa nilai karakter yang diterapkan dalam lingkungan pendidikan akan memiliki dampak langsung

dalam prestasi belajar. Meningkatnya hasil belajar afektif akan memicu meningkatnya hasil belajar kognitif. Ditegaskan dalam penelitian Ijang Permana Sidik (2013: 80) menjelaskan bahwa mengukur keefektifan media komik digital meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif, bahwa komik digital efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pentingnya pendidikan karakter dalam kegiatan pembelajaran menarik peneliti untuk dapat mengembangkan komik digital berbasis nilai karakter jujur, disiplin, mandiri, kreatif, dan kerja keras, pada pembelajaran akuntansi kompetensi akuntansi persediaan di Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016. Oleh karena itu penelitian ini berjudul Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Akuntansi Persediaan di Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model 4D, *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* yang dikembangkan oleh Thiagarajan dalam Endang Mulyatiningsih (2012: 194-199).

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMK N 2 Purworejo yang beralamatkan di JL. Krajan 1, Semawungdaleman, Kecamatan Kutoarjo, Kabupaten Purworejo, Provinsi Jawa Tengah, Kode Pos 54213. Penelitian dilakukan bertahap dari bulan Januari sampai Maret 2016.

### **Prosedur Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model 4D terdiri atas 4 tahap yaitu: *Define* (Pendeinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Disseminate* (penyebaran).

### **Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas XI Akuntansi 1 dan 2 SMK Negeri 2 Purworejo dengan jumlah populasi masing-masing kelas terdiri atas 31 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran siswa SMK kelas XI.

### **Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen penelitian**

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan angket. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan komik digital akuntansi yang diberikan kepada ahli media, materi, guru akuntansi dan siswa.

### Teknik Analisis Data

Data lembar penilaian ahli materi, ahli media, dan guru disusun dengan skala interval 1 sampai 5. Analisis data lembar penilaian menggunakan analisis statistik deskriptif dengan langkah-langkah berikut ini:

- a. Mencari skor rata-rata penilaian produk.

Rumus yang digunakan:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  : Skor rata-rata

$n$  : Jumlah butir

$\sum x$  : Jumlah skor butir

- b. Nilai rata-rata total skor yang diperoleh, dikonversikan menjadi data kualitatif berupa kriteria kualitas produk. Pedoman konversi ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Kategori Penilaian Skala Lima Menurut Sukarjo (2006: 89)

No	Interval Skor	Nilai	Kategori
1	$X > X_i + 1,8 S_{\beta_i}$	A	Sangat Layak
2	$X_i + 0,6 S_{\beta_i} < X < X_i + 1,8 S_{\beta_i}$	B	Layak
3	$X_i - 0,6 S_{\beta_i} < X < X_i + 0,6 S_{\beta_i}$	C	Cukup Layak
4	$X_i - 1,8 S_{\beta_i} < X < X_i - 0,6 S_{\beta_i}$	D	Kurang Layak
5	$X = X_i - 1,8 S_{\beta_i}$	E	Sangat Kurang Layak

Keterangan:

$\bar{X}$  : Skor aktual

$\bar{X}_i$  : Rerata skor ideal =  $\frac{1}{2}$  (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

$S_{Bi}$  : Simpangan baku ideal =  $\frac{1}{6}$  (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

Jika nilai  $\bar{X}_i$  dan  $S_{Bi}$  disubstitusikan pada rumus yang ada di tabel 1 maka akan diperoleh pedoman konversi seperti disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Konversi Skor Aktual Menjadi Kategori Kualitatif Untuk Interval 1 Sampai 5

No	Interval Skor	Nilai	Kategori
1	$X > 4,2$	A	Sangat Layak
2	$3,4 < X < 4,2$	B	Layak
3	$2,6 < X < 3,4$	C	Cukup Layak
4	$1,8 < X < 2,6$	D	Kurang Layak
5	$X = 1,8$	E	Sangat Kurang Layak

Data hasil angket peningkatan nilai karakter siswa disusun dengan alternatif jawaban “ya” atau “tidak”. Analisis data hasil angket peningkatan nilai karakter siswa menggunakan analisis statistik deskriptif sebagai berikut:

- a. Nilai rata-rata total skor masing-masing komponen yang diperoleh dikonversikan menjadi data kualitatif berupa hasil angket peningkatan nilai karakter siswa. Berdasarkan rumus pada tabel 1 dapat diperoleh tabel 3.

Tabel 3. Konversi Skor Aktual Menjadi Kategori Kualitatif Untuk Interval 0 Sampai 1

No	Interval Skor	Nilai	Kategori
1	$\bar{X} > 0,8$	A	Sangat Layak
2	$0,6 < \bar{X} \leq 0,8$	B	Layak
3	$0,4 < \bar{X} \leq 0,6$	C	Cukup Layak
4	$0,2 < \bar{X} \leq 0,4$	D	Kurang Layak
5	$\bar{X} \leq 0,2$	E	Sangat Kurang Layak

b. Peningkatan nilai karakter siswa dapat diketahui dengan *gain score*. *Gain score* disebut juga dengan peningkatan atau perbedaan skor yang merupakan selisih antara skor angket awal dan skor angket akhir. Hasil dari analisis data *gain score* menunjukkan pencapaian peningkatan nilai karakter siswa. Dengan demikian hasil perhitungan *gain score* dapat mengetahui keefektifan hasil pengembangan komik digital berbasis nilai karakter. Perhitungan dapat dilakukan dengan cara Teknik analisis data *gain-test* adalah dengan menghitung nilai *gain* (g) (Hake, 1999:1)

*Gain Score* =

$$\frac{\text{skor postest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor angket pretest}}$$

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan produk ini merupakan

adaptasi dan dimodifikasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan 4D. Pelaksanaan penelitian ini meliputi 4 tahap yaitu:

1. Tahap *Define* (pendefinisian), dengan observasi langsung, maka diterapkan analisis kebutuhan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran, kurikulum, metode pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan guru di sekolah. Analisis siswa untuk mengetahui bahwa media dan materi perlu disesuaikan dengan sasaran pengguna. Analisis tugas untuk mengetahui tugas dan format media yang dikembangkan.
2. Tahap *Design* (perancangan), terdiri dari penyusunan tes acuan patokan, yang berupa angket. Pemilihan media, bahwa media yang digunakan adalah komik digital berbasis nilai karakter yang dikembangkan dalam bentuk aplikasi *flash*. Pemilihan format meliputi gambar komik atau gambar grafis, dan penentuan karakter tokoh komik, animasi, pemilihan desain tombol, *background*, *audio*, dan pemilihan jenis *font*. Rancangan awal, yang dilakukan *finishing* dengan penyempurnaan program secara teknis.
3. Tahap *Develop* (pengembangan), meliputi validasi produk, yaitu:
  - a. Validasi ahli materi yang mendapatkan rata-rata skor 4,15 dengan kategori layak

Tabel 4. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Nilai Rata-Rata	Kategori
1	Pembelajaran	4	Layak
2	Isi/ Materi	4,3	Sangat Layak
Rata-rata		4,15	Layak

b. Validasi ahli media yang mendapatkan rata-rata skor 4,81 dengan kategori sangat layak

Tabel 5. Analisis Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Nilai Rata-Rata	Kategori
1	Bahasa	4,75	Sangat Layak
2	Grafika	4,86	Sangat Layak
3	Penyajian/ Tampilan	4,82	Sangat Layak
Rata-rata		4,81	Sangat Layak

c. Validasi guru akuntansi yang mendapatkan rata-rata skor 4,82 dengan kategori sangat layak

Tabel 6. Analisis Hasil Validasi Guru Akuntansi

No	Aspek	Nilai Rata-Rata	Kategori
1	Pembelajaran	4,86	Sangat Layak
2	Isi/ Materi	4,90	Sangat Layak
3	Bahasa	4,75	Sangat Layak
4	Grafik	4,71	Sangat Layak

5	Penyajian	4,86	Sangat Layak
Rata-rata		4,82	Sangat Layak

Tahap revisi pertama produk sesuai saran para ahli, antara lain:

- a. Revisi ahli materi yaitu: tidak terdapat revisi yang diberikan oleh ahli materi.
- b. Revisi ahli media yaitu:
  - 1) Perbaiki tampilan halaman layar utama (pembuka)



Gambar 1. Tampilan layar utama sebelum direvisi



Gambar 2. Tampilan layar utama sesudah direvisi

- 2) Perbaiki tampilan halaman menu utama



Gambar 3. Tampilan menu utama sebelum direvisi





Gambar 4. Tampilan menu utama sesudah direvisi

- c. Revisi guru akuntansi yaitu:  
Penambahan rumus HPP dan laba/rugi kotor



Gambar 5. Tampilan sebelum penambahan rumus HPP dan laba/rugi kotor



Gambar 6. Tampilan sesudah penambahan rumus HPP dan laba/rugi kotor

Tahap selanjutnya dari penelitian pengembangan yaitu tahap uji coba produk, meliputi:

- a. Uji Pengembangan

Uji Pengembangan dilakukan di kelas XI Akuntansi 1 dengan 31 siswa. Berdasarkan dari uji pengembangan ini diperoleh data respon media oleh siswa sebagai pengguna media dengan skor rata-rata 0,90 termasuk kategori Sangat Layak dan data peningkatan nilai karakter jujur meningkat 19%, disiplin meningkat 4%, mandiri meningkat 10%, kreatif meningkat 26%, dan kerja keras meningkat 4%.

Tahap revisi kedua oleh siswa, yaitu tampilan fungsi pada tombol *background play* otomatis dibuat manual saja, jadi siswa dapat menghidupkan atau mematikan musik sesuai yang diinginkan.



Gambar 7. Tampilan tombol sound sebelum revisi



Gambar 8. Tampilan tombol sound sesudah revisi

b. Uji Validasi

Uji Validasi dilakukan di kelas XI Akuntansi 2 dengan 31 siswa. Berdasarkan dari uji validasi ini diperoleh data respon media oleh siswa sebagai pengguna media dengan skor rata-rata 0,93 termasuk kategori Sangat Layak dan data peningkatan nilai karakter jujur meningkat 15%, disiplin meningkat 8%, mandiri meningkat 12%, kreatif meningkat 18%, dan kerja keras meningkat 17%.

Tahap revisi ketiga dilakukan jika masih terdapat perbaikan terkait dengan pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter. Pada revisi ketiga sudah tidak terdapat perbaikan, baik dari guru atau siswa sehingga produk siap untuk disebar.

4. Tahap *Disseminate*

Tahap *disseminate* yang seharusnya dilakukan adalah dengan menerapkan media yang dikembangkan secara luas. Akan tetapi karena keterbatasan waktu,

dana dan perijinan, penelitian ini melakukan tahap *disseminate* ke satu sekolah di kabupaten Purworejo, yaitu SMK Negeri 2 Purworejo kelas XI Akuntansi 1, 2, 3 dan 4.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan 4D dan pembahasan pada bab 4, maka dapat disimpulkan bahwa:

a. Penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter dikembangkan dengan menggunakan 4 tahap yang menunjukkan hasil sebagai berikut:

1) *Define*. Tahap *define* menghasilkan produk yang sesuai untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam standar kompetensi akuntansi persediaan yaitu komik digital berbasis nilai karakter.

2) *Design*. Tahap *design* terdiri atas tiga hasil, diantaranya 1) tes acuan patokan dengan menggunakan angket, 2) pemilihan media menggunakan komik digital berbasis nilai karakter, 3) pemilihan format menggunakan *software adobe flash CS6*, 4) rancangan awal terdiri dari *finishing* produk sebelum validasi ahli.

3) *Develop*. Tahap *develop*

- menghasilkan komik digital berbasis nilai karakter yang divalidasi oleh ahli, guru akuntansi dan siswa kelas XI Akuntansi 1 dan 2 SMK Negeri 2 Purworejo. Ahli Materi diperoleh rata-rata 4,15 kategori layak, Ahli Media diperoleh rata-rata 4,81 kategori sangat layak, Guru Akuntansi SMK diperoleh rata-rata 4,82 kategori sangat layak, Siswa kelas XI Akuntansi 1 dan 2 diperoleh rata-rata 0,90 dan 0,93 kategori sangat layak, Angket nilai karakter sebelum pengembangan dan sesudah pengembangan diperoleh rata-rata peningkatan pada nilai karakter jujur meningkat 19%; disiplin meningkat 4%; mandiri meningkat 10%; kreatif meningkat 26%; kerja keras meningkat 4%. Pada uji validasi, aspek nilai karakter jujur meningkat 15%; disiplin meningkat 8%; mandiri meningkat 12%; kreatif meningkat 18%; kerja keras meningkat 17%.
- 4) *Disseminate*. Tahap *disseminate*, menghasilkan penyebaran produk komik digital berbasis nilai karakter di kelas XI Akuntansi 1, 2, 3, dan 4 SMK Negeri 2 Purworejo.
- b. Ahli Materi. Berdasarkan penilaian ahli materi adalah layak dengan rata-rata skor sebesar 4,15. Hal ini menunjukkan bahwa dari penilaian ahli materi, media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter layak digunakan dalam pembelajaran akuntansi pada materi akuntansi persediaan kelas XI Akuntansi.
- c. Ahli Media. Berdasarkan penilaian ahli media adalah sangat layak dengan rata-rata skor sebesar 4,81. Hal ini menunjukkan bahwa dari penilaian ahli media, media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter sangat layak digunakan dalam pembelajaran akuntansi pada materi akuntansi persediaan kelas XI Akuntansi.
- d. Guru Akuntansi. Berdasarkan penilaian guru akuntansi adalah sangat layak dengan rata-rata skor sebesar 4,82. Hal ini menunjukkan bahwa dari penilaian guru akuntansi, media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter sangat layak digunakan dalam pembelajaran akuntansi pada materi akuntansi persediaan kelas XI Akuntansi.
- e. Berdasarkan hasil pengembangan, dihasilkan skor rata-rata respon siswa uji pengembangan di kelas XI Akuntansi 1 terhadap media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter sebesar 0,90 termasuk dalam kategori sangat layak dan skor rata-rata respon siswa uji validasi di kelas XI Akuntansi 2 terhadap media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter sebesar 0,93 termasuk dalam kategori sangat layak. Sehingga media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter dapat digunakan dalam

pembelajaran akuntansi pada materi akuntansi persediaan kelas XI Akuntansi.

f. Media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter hasil pengembangan dapat meningkatkan nilai karakter siswa, hal ini dapat diketahui dari aspek tiap nilai karakter pada siswa yang menunjukkan sudah mulai terlihat walaupun peningkatan yang dilakukan bermacam-macam. Media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter dapat meningkatkan nilai-nilai karakter yang ada pada setiap individu siswa yang meliputi aspek sebagai berikut:

- 1) Aspek jujur, pada uji pengembangan meningkat sebesar 19% dengan *standar gain* 0,73 tergolong peningkatan kategori tinggi, sedangkan pada uji validasi meningkat sebesar 8% dengan *standar gain* 0,79 tergolong peningkatan kategori tinggi dan nilai karakter pada siswa mulai terlihat.
- 2) Aspek disiplin, pada uji pengembangan meningkat sebesar 4% dengan *standar gain* 0,40 tergolong peningkatan kategori sedang, sedangkan pada uji validasi meningkat sebesar 8% dengan *standar gain* 0,60 tergolong peningkatan kategori sedang dan nilai karakter pada siswa mulai terlihat.
- 3) Aspek mandiri, pada uji

pengembangan meningkat sebesar 10% dengan *standar gain* 0,33 tergolong peningkatan kategori sedang, sedangkan pada uji validasi meningkat sebesar 12% dengan *standar gain* 0,38 tergolong peningkatan kategori sedang dan nilai karakter pada siswa mulai terlihat.

- 4) Aspek kreatif, pada uji pengembangan meningkat sebesar 26% dengan *standar gain* 0,56 tergolong peningkatan kategori sedang, sedangkan pada uji validasi meningkat sebesar 18% dengan *standar gain* 0,57 tergolong peningkatan kategori sedang dan nilai karakter pada siswa mulai terlihat.
- 5) Aspek kerja keras, pada uji pengembangan meningkat sebesar 4% dengan *standar gain* 0,12 tergolong peningkatan kategori rendah, sedangkan pada uji validasi meningkat sebesar 17% dengan *standar gain* 0,38 tergolong peningkatan kategori sedang dan nilai karakter pada siswa mulai terlihat

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dibahas sebelumnya, media pembelajaran komik digital berbasis nilai

karakter masih banyak terdapat kelemahan. Oleh sebab itu, dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

- a. Pengembangan media pembelajaran lebih lanjut sangat diperlukan, sehingga materi yang terkandung dalam komik digital berbasis nilai karakter tidak hanya materi akuntansi persediaan, tetapi juga materi akuntansi yang lainnya seperti siklus akuntansi perusahaan jasa, akuntansi kas kecil dan investasi.
- b. Penerapan media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter sebaiknya dilakukan lebih dari dua kelas sehingga dapat mengetahui perbedaan nilai karakter lebih banyak. Jadi kegunaan produk dapat dimaksimalkan manfaatnya dalam proses pembelajaran akuntansi di sekolah.
- c. Diperlukan adanya pengembangan lebih lanjut mengenai pengoperasian media di *smartphone*. Sehingga aplikasi ini dapat *diinstal* pada semua sistem operasi, seperti *android*, *blackberry*, dan *iphone*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- BSNP. (2010). *Paradigma Pendidikan Nasional Abad 21*. Jakarta.
- Eka Arif Nugraha, dkk. (2013). *Pembuatan Bahan Ajar Komik Sains Inkuiri Materi Benda untuk Mengembangkan Karakter Siswa Kelas VI SD*. Jurnal Unnes Physics Education Journal Vol 2 No. 1 (2013).
- Elis Mediawati. (2011). *Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa*. Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 12 No.1.
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Hake, Richard. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Diakses dari <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>. Diakses 10 Desember 2015.
- Ijang Permana Sidik. (2013). *Efektivitas Media Komik Digital Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah*. Universitas Pendidikan Indonesia. Repository.upi.edu: Diakses 18 September 2015.
- Nisa Ul Istiqomah. (2012). *Pengembangan Modul Matematika Materi Ruang Dimensi Tiga Berbasis Pendidikan Karakter dengan pendekatan Kontekstual untuk SMK Kelas X*. Skripsi. Yogyakarta: FMIPA UNY.
- Thomas Wibowo Agung S. (2005). *Pendayagunaan Media Pembelajaran*. Tasikmalaya: BPK PENABUR.
- Uji Siti Barokah.(2014).*Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk SMA Kelas XI*.Skripsi.Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.