

PENGEMBANGAN KOMIK AKUNTANSI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA MATERI TRANSAKSI PERUSAHAAN DAGANG

THE DEVELOPMENT OF ACCOUNTING COMIC AS AN ACCOUNTING LEARNING MEDIA ON TRANSACTIONS OF TRADING COMPANIES

Oleh: **Reni Nurhidayati**

Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
reni.nurhidayati.diksi@gmail.com

Amanita Novi Yushita

Staf Pengajar Jurusan P. Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan 1) mengembangkan Komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa SMA kelas XII IPS dengan materi Transaksi Perusahaan Dagang, 2) mengetahui kelayakan komik akuntansi sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, guru akuntansi, dan uji coba pada siswa, 3) mengetahui respon siswa mengenai komik akuntansi sebagai media pembelajaran. Metode penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Tahapan penelitian dan pengembangan Komik Akuntansi ini terdiri dari empat tahap yaitu *Define, Design, Develop, Disseminate*. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan kuesioner. Hasil penilaian menunjukkan bahwa: 1) penilaian kelayakan oleh Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 4,88 termasuk kategori Sangat Layak, 2) penilaian oleh Ahli Media diperoleh rata-rata skor 4,8 termasuk kategori Sangat Layak, dan 3) penilaian oleh Guru Akuntansi diperoleh rata-rata skor 4,4 termasuk dalam kategori Sangat Layak. Siswa menunjukkan respon positif terhadap media Komik Akuntansi hal ini dibuktikan dengan data yang diperoleh rata-rata skor 4,3 termasuk dalam kategori Sangat Layak.

Kata Kunci: penelitian dan pengembangan, media pembelajaran, komik akuntansi, transaksi perusahaan dagang.

Abstract

This study was aimed to 1) develop Accounting Comic as a learning media on transactions of trading companies for 12th grade social studies students, 2) to determine the feasibility of Accounting Comic as a learning media based on assessments by material expert, media expert, accounting teachers, and trial on students, 3) to determine the students response regarding Accounting Comic as a learning media. The research method was Research and Development (R&D). The research and development of this Accounting Comic consisted of four stages Defining, Designing, Developing and Disseminating. The data collection of this study used questionnaires. The research result showed that: 1) based on the assessment Material expert gave an average score of 4.88 which is in the category of Very Feasible, 2) based on the assessment Media expert gave an average score of 4,8 which is in the category of Very Feasible, 3) based on the assessment from accounting teachers expert gave an average score of 4,4 which is in the category of Very Feasible. Students of class XII IPS SMA N 1 Sedayu showed positive response to the Accounting Comic media, it is proved with the data which obtained an average score of 4,3 which is in the category of Very Feasible.

Keywords: research and development, learning media, accounting comic, transactions of trade company.

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini telah berkembang pesat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat ini memberikan pengaruh yang kuat pada berbagai segi kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang pendidikan. Pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi antara guru dengan siswa yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta siswa itu sendiri.

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan juga berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan sebuah sistem yang perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai serta diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien. Sugihartono, dkk. (2012: 73) menyebutkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar siswa belajar. Jika guru dapat memahami proses pemerolehan pengetahuan, maka guru dapat menentukan strategi pembelajaran yang tepat bagi siswa.

Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh ketiga aspek utama yaitu pendidik (guru), siswa dan sumber belajar. Aspek pendidik (guru) sebagai pihak yang

berperan sebagai fasilitator diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif. Aspek siswa sebagai pihak yang menjadi subjek pembelajaran, diharapkan dapat memahami materi pelajaran yang sudah disampaikan oleh pendidik (guru) sehingga dapat memanfaatkan ilmu yang dipelajari. Aspek ketiga sumber belajar merupakan media yang berperan sebagai perantara untuk menyampaikan materi.

Berdasarkan fakta di lapangan sering terjadi masalah dalam proses pembelajaran. Permasalahan tersebut karena belum ada keselarasan antara ketiga aspek dalam proses pembelajaran. Bentuk ketidaksiharasan ini diantaranya verbalisme, salah tafsir, perhatian tidak berpusat dan tidak terjadinya pemahaman (I Wayan Satyasa, 2007:5). Permasalahan tersebut karena belum optimalnya proses komunikasi dua arah antara guru dengan siswa. Salah satu cara agar proses komunikasi dua arah antara guru dengan siswa dapat optimal dengan cara memanfaatkan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan faktor yang penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, karena melalui media pesan pembelajaran dapat disampaikan

sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut. Untuk mewujudkan efektivitas dalam belajar dan mengajar maka harus memperhatikan bagaimana pesan pembelajaran tersebut dirancang agar siswa merasa tertarik untuk belajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media.

Dalam proses pembelajaran media sangat penting, karena dengan adanya media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi ke peserta didiknya. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Hamalik dalam Azhar Arsyad, 2011: 15). Media pembelajaran yang menarik dan mengesankan dapat membantu siswa dalam proses belajar dan dapat memahami materi dengan contoh yang lebih nyata.

Salah satu media pembelajaran dalam bentuk grafis adalah komik. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting, yaitu memiliki kemampuan dalam menciptakan minat belajar para siswa serta membantu siswa dalam mempermudah mengingat materi pelajaran. Pengertian tentang komik dikemukakan salah satunya oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010: 64) mendefinisikan komik sebagai suatu

bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

Berdasarkan observasi peneliti proses pembelajaran akuntansi yang berlangsung di SMA Negeri 1 Sedayu di kelas XII IPS pada mata pelajaran akuntansi dengan Standar Kompetensi Menganalisis Siklus Akuntansi materi Perusahaan Dagang masih banyak siswa yang merasa bosan dan tidak tertarik dengan strategi pembelajaran maupun media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan mata pelajaran akuntansi dengan Standar Kompetensi Menganalisis Siklus Akuntansi khususnya materi Perusahaan Dagang. Padahal, mata pelajaran akuntansi dengan Standar Kompetensi Menganalisis Siklus Akuntansi materi Perusahaan Dagang adalah salah satu mata pelajaran yang belum pernah dipelajari sebelumnya oleh siswa karena SMA Negeri 1 Sedayu menerapkan kurikulum 2013 sehingga pelajaran akuntansi hanya dipelajari di kelas XII. Mata pelajaran akuntansi yang diajarkan di kelas XII IPS sekolah menengah atas adalah mata pelajaran baru yang belum pernah dipelajari sebelumnya. Materi Perusahaan Dagang dikatakan sulit untuk dipahami berdasarkan observasi banyak siswa yang merasa kebingungan dalam materi transaksi

perusahaan dagang. Pendidik mengatakan pada materi transaksi perusahaan dagang dirasa sulit disampaikan hanya dengan menggunakan cara pembelajaran yang konvensional dan media yang terbatas. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang tepat dengan tampilan yang menarik dan menyenangkan sehingga menimbulkan minat dalam diri siswa sehingga mendapat kesan yang baik, menyenangkan, memudahkan dan tidak membosankan.

Berdasarkan pengamatan pada kelas XII IPS di SMA Negeri 1 Sedayu, dalam kegiatan belajar mengajar di kelas guru belum menggunakan media yang optimal. Guru menggunakan *slide powerpoint* dalam menjelaskan materi ajar yang diambil dari buku teks akuntansi. Media lain yang digunakan guru akuntansi kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sedayu adalah buku teks akuntansi. Buku pegangan yang digunakan dirasa kurang menarik bagi siswa dikarenakan kalimat yang terlalu panjang, penampilan buku yang kurang menarik, serta ukuran buku yang tebal sehingga kurang praktis untuk dibawa kemana saja menjadikan siswa kurang tertarik untuk membaca maupun mempelajari buku pelajaran. Siswa tidak memiliki referensi lain di luar buku teks yang dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri. Selain itu menggunakan metode pembelajaran ceramah. Dengan kegiatan mengajar yang cenderung monoton akan mengakibatkan

siswa cepat bosan, hal ini ditandai dengan banyaknya siswa yang melakukan aktivitas yang tidak terkait dengan materi yang sedang dipelajari, seperti memainkan *gadget*, mengobrol dengan teman, bercermin, serta beberapa siswa tidak konsentrasi ketika guru menjelaskan materi pelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa kurang antusias dalam memperhatikan materi pelajaran dan kurang inovatifnya guru dalam menyampaikan materi.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu dilakukan penelitian untuk pengembangan media pembelajaran berbentuk komik akuntansi yang materinya diinterpretasikan dalam gambar berupa komik akuntansi dengan bahasa dan materi yang mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran berbentuk komik akuntansi diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengajukan judul "Pengembangan Komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada materi Transaksi Perusahaan Dagang untuk Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sedayu Tahun Ajaran 2015/2016".

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

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

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sedayu yang beralamatkan di Karanglo Argomulyo Sedayu Bantul. Penelitian dilaksanakan pada November 2015 sampai Maret 2016.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS 2 SMA Negeri 1 Sedayu tahun ajaran 2015/2016 dengan jumlah 30 siswa. Objek dalam pengembangan penelitian ini adalah Komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran untuk siswa SMA kelas XII yang dikembangkan.

Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan 4D, yang terdiri dari empat tahap yaitu *Define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Jenis data yang akan diambil dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket. Instrumen penelitian angket diisi oleh ahli materi, ahli media, guru praktisi akuntansi dan siswa.

Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan analisis deskriptif satu variabel yaitu tentang kualitas komik. Lembar penilaian Ahli Materi, Ahli Media dan Guru akuntansi, disusun dengan skala interval 1 sampai 5. Langkah-langkah analisis data kelayakan komik yang dilakukan adalah mengubah penilaian dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif.

1. Menghitung skor rata-rata penilaian produk dengan rumus:

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

Keterangan :

X = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor

n = jumlah butir

(Eko Putro Widyoko, 2011: 237)

2. Mengubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif dengan kategori penilaian Skala Lima menurut Sukarjo (2006: 89)

Tabel 1. Kategori Penilaian Skala Lima

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 :

X = Skor aktual

X_i = rerata skor ideal

= $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

$S_{\beta i}$ = Simpangan baku ideal

= $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal - skor minimal ideal)

Jika nilai X_i dan $S_{\beta i}$ 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

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

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan produk ini merupakan adaptasi dan dimodifikasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan 4D. Pelaksanaan penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan empat tahap yaitu:

1. Tahap *Define* (pendefinisian), dilakukan analisis kebutuhan dengan cara melakukan observasi untuk mengetahui kegiatan pembelajaran di sekolah, kurikulum yang digunakan, metode pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan guru. Selanjutnya peneliti melakukan analisis terhadap silabus mata pelajaran akuntansi serta menetapkan kompetensi dasar pembelajaran dan materi yang sesuai dengan kurikulum 2013.
2. Tahap *Design* (perancangan) meliputi perancangan bentuk, penyusunan materi, peneliti membuat *storyline*, kemudian menjadi produk awal komik akuntansi berupa gambar awal yang dibuat dari gambar manual mulai dari cover sampai isi komik akuntansi.

3. Tahap *Develop* (pengembangan) meliputi validasi produk:

- a) Validasi ahli materi yang mendapatkan rata-rata skor 4,88 dengan kategori Sangat Layak.

Tabel 3. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata Skor	Kategori
1	Kualitas Materi	4,75	Sangat Layak
2	Kemanfaatan	5,00	Sangat Layak
Jumlah Rata-rata Skor		9,75	Sangat Layak
Rata-rata Skor per Aspek		4,88	Sangat Layak

- b) Validasi ahli media mendapat rata-rata skor 4,8 dengan kategori Sangat Layak.

Tabel 4. Analisis Hasil Validitas Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata Skor	Kategori
1	Desain Sampul	5,0	Sangat Layak
2	Penyajian	4,6	Sangat Layak
3	Bahasa	4,8	Sangat Layak
Jumlah Rata-rata Skor		14,4	Sangat Layak
Rata-rata Skor per Aspek		4,8	Sangat Layak

- c) Validasi guru akuntansi mendapat rata-rata skor 4,4 kategori Sangat Layak.

Tabel 5. Analisis Hasil Validasi Guru Praktisi Akuntansi

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata Skor	Kategori
1	Kualitas Materi	4,3	Sangat Layak
2	Kemanfaatan	4,5	Sangat Layak
Jumlah Rata-rata Skor		8,8	Sangat Layak
Rata-rata Skor per Aspek		4,4	Sangat Layak

Tahap revisi produk sesuai saran para ahli yaitu:

- a) Revisi ahli materi yaitu perbaikan penulisan angka pada contoh soal, perbaikan kalimat dialog, penambahan penjelasan pada dialog, penambahan gambar tentang FOB *shipping point* dan FOB *destination*.

- b) Revisi ahli media

- 1) Perbaikan gambar pada komik



Gambar 1. Halaman 4 sebelum revisi



Gambar 2. Halaman 4 setelah revisi



Gambar 3. Halaman 7 sebelum revisi



Gambar 4. Halaman 7 setelah revisi

2) Perbaikan Spasi

Spasi dalam percakapan dirasa perlu diperhatikan agar pembaca lebih mudah untuk memahami materi pada komik tersebut.



Gambar 5. Halaman 16 sebelum revisi



Gambar 6. Halaman 16 setelah revisi dan menjadi halaman 17

3) Perbaiki peletakan percakapan dan penambahan ilustrasi gambar

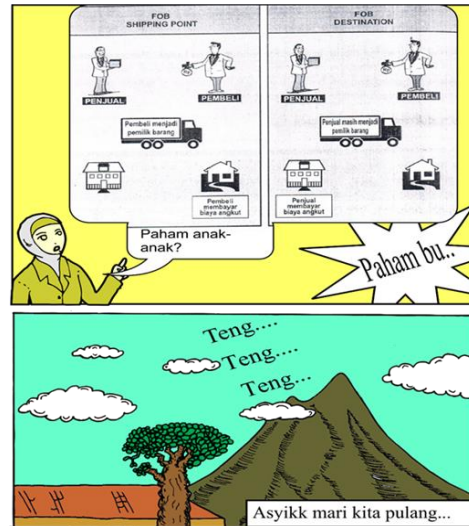


Gambar 7. Halaman 22 sebelum revisi

Setelah direvisi, halaman yang semula hanya satu halaman sekarang dijabarkan menjadi dua halaman.



Gambar 8. Halaman 22 setelah revisi 1



Gambar 8. Halaman 23 setelah direvisi 2

c) Guru Praktisi Akuntansi



Gambar 9. Penambahan dialog di halaman 16

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

a) Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan di kelas XII IPS 2 dengan 28 siswa, uji coba kelompok kecil sebanyak satu kali. Dalam pertemuan ini peneliti memberikan petunjuk

penggunaan komik akuntansi dan memberikan penjelasan terhadap siswa tentang materi transaksi perusahaan dagang dengan menggunakan komik akuntansi. Siswa diberi angket kemudian siswa melakukan penilaian terhadap komik akuntansi yang digunakan. Penilaian kelayakan media pembelajaran mendapatkan skor rata-rata 4,1 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak.

b) Uji coba lapangan

Uji coba lapangan dilakukan di SMA Negeri 1 Sedayu kelas XII IPS 2 sebanyak 30 siswa. Uji coba media komik dilakukan untuk mengetahui respon siswa dan untuk mengetahui kelayakan media komik akuntansi. Uji coba lapangan dilakukan dengan cara memberikan penjelasan terhadap siswa tentang materi transaksi perusahaan dagang dengan menggunakan komik akuntansi, dan memberikan penjelasan penggunaan komik. Siswa membaca dan memberikan penilaian terhadap komik akuntansi setelah pembelajaran selesai dilakukan. Penilaian siswa meliputi aspek penyajian dan aspek kemanfaatan. Instrumen penilaian yang digunakan menggunakan skala 1-5. Hasil penilaian dari uji coba lapangan digunakan untuk penyempurnaan produk sehingga pada tahap ini dihasilkan produk akhir yaitu komik

akuntansi yang layak digunakan dalam pembelajaran akuntansi. Penilaian kelayakan media pembelajaran saat uji coba lapangan mendapatkan skor rata-rata 4,3 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak.

Tabel 6. Analisis Hasil Uji Coba Siswa

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Penyajian	4,2	Sangat Layak
2	Kemanfaatan	4,43	Sangat Layak
Jumlah Skor	Rata-rata	8,63	Sangat Layak
Rata-rata Skor per Asek		4,3	Sangat Layak

Tahap terakhir dari pengembangan yaitu tahap revisi produk kedua. Revisi tahap kedua merupakan revisi terakhir selama proses pengembangan komik akuntansi. Revisi tahap kedua dilaksanakan setelah peneliti selesai melakukan uji coba lapangan. Hal ini dikarenakan pada tahap uji coba tidak ada bagian komik yang harus direvisi. Pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan pada tata tulis agar tidak ada kesalahan lagi. Karena keterbatasan waktu dan dengan berbagai pertimbangan seperti kesalahan tidak terlalu substansial, permasalahan yang berkaitan dengan selera masing-masing individu, dan permasalahan yang tidak mengganggu

pembelajaran jika komik akuntansi tersebut digunakan, maka peneliti tidak melakukan revisi terhadap hal tersebut.

4. Tahap *Disseminate* (penyebaran)

Tahap penyebaran merupakan tahap terakhir dari penelitian ini. Tujuannya agar media yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan secara lebih luas. Karena adanya keterbatasan, maka penyebaran hanya dilakukan di SMA Negeri 1 Sedayu. Komik akuntansi diserahkan kepada guru akuntansi, siswa kelas XII IPS 1 dan 2, dan di perpustakaan SMA Negeri 1 Sedayu.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

a. Pengembangan Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran pada materi Transaksi Perusahaan Dagang untuk siswa kelas XII IPS SMA telah dikembangkan sesuai prosedur pengembangan media pembelajaran. Prosedur Pengembangan dalam penelitian ini meliputi empat tahap pengembangan yaitu 1) *Define*, merupakan tahap awal berupa analisis kebutuhan, dan analisis silabus. 2) *Design*, merupakan tahap perancangan produk yang terdiri dari perancangan

bentuk, penyusunan materi, pembuatan *storyline*, dan pembuatan produk awal komik. 3) *Develop*, merupakan tahap pengembangan yang terdiri dari validasi ahli, revisi I, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan, dan revisi II. Validasi Ahli dilakukan oleh Ahli Materi (dosen), Ahli Media (dosen), dan Guru Praktisi Akuntansi. 4) *Disseminate*, merupakan tahap akhir dari prosedur pengembangan komik akuntansi yaitu penyebaran produk akhir komik akuntansi. Penyebaran komik dilakukan di satu sekolah saja yaitu SMA Negeri 1 Sedayu dengan penyerahan komik kepada guru akuntansi, siswa kelas XII IPS 1 dan 2, dan di perpustakaan sekolah.

b. Tingkat kelayakan Komik Akuntansi diketahui berdasarkan penilaian oleh ahli materi memperoleh rata-rata skor **4,88** ditinjau dari aspek kualitas materi dan aspek kemanfaatan termasuk dalam kategori **sangat layak (A)**. Penilaian oleh ahli media memperoleh rata-rata **4,8** ditinjau dari aspek desain sampul, aspek penyajian, dan aspek bahasa termasuk dalam kategori **sangat layak (A)**. Penilaian uji kelayakan Guru Praktisi Akuntansi yang ditinjau dari aspek kualitas materi, dan aspek kemanfaatan diperoleh rata-rata skor **4,4** yang termasuk kategori **sangat layak (A)**.

- c. Respon siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Sedayu dengan adanya Komik Akuntansi pada aspek penyajian, dan aspek kemanfaatan menunjukkan perolehan rata-rata skor sebesar **4,1** yang termasuk dalam kategori **Layak (B)** untuk Uji Coba Kelompok Kecil, dan rata-rata skor sebesar **4,3** untuk Uji Coba Lapangan di kelas XII IPS 2 yang termasuk dalam kategori **Sangat Layak (A)**.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan dan keterbatasan pengembangannya seperti yang telah dijelaskan, Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran masih memiliki banyak kelemahan. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- a. Bagi sekolah
- 1) Pihak sekolah memfasilitasi para pendidik untuk mengikuti pelatihan pengembangan media pembelajaran guna memperluas wawasannya.
 - 2) Pihak sekolah diharapkan meningkatkan fasilitas media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah.
- b. Guru
- 1) Guru sebaiknya menggunakan komik akuntansi dalam kegiatan belajar

mengajar sehingga pembelajaran menjadi lebih variatif, menambah antusias belajar siswa dan siswa tidak cepat merasa jenuh.

- 2) Guru sebaiknya tidak hanya menggunakan satu sumber referensi sebagai bahan ajar namun guru dapat menyediakan sumber belajar lain sebagai media pembelajaran penunjang/alternatif yang mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

- c. Bagi Siswa

Komik Akuntansi sebaiknya digunakan siswa untuk belajar mandiri di rumah sehingga dapat menambah pemahaman terhadap materi.

- d. Bagi Peneliti Selanjutnya

- 1) Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut seperti penelitian tindakan kelas ataupun penelitian eksperimen yang melibatkan kelas kontrol untuk benar-benar mengukur efektivitas penggunaan Komik Akuntansi serta untuk mendapatkan masukan, saran, dan temuan uji lapangan yang lebih banyak sehingga dihasilkan produk yang lebih baik.
- 2) Soal latihan yang akan dicantumkan dalam media seharusnya divalidasi oleh ahli terlebih dahulu sehingga dapat diketahui kualitas soal tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Eko Putro Widoyoko. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- I Wayan Satyasa. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif. Makalah*. Disajikan dalam pelatihan PTK bagi guru Nusa Penida. [Http://digilib.unnes.ac.id/](http://digilib.unnes.ac.id/). Diakses pada 4 November 2015.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugihartono, dkk. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sukardjo. (2006). *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana UNY.