

**PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
AKUNTANSI PADA MATERI AKUN-AKUN PERUSAHAAN
DAGANG UNTUK SISWA SMA KELAS XII
SMA NEGERI 1 SEDAYU**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Disusun oleh:
FIDYA RIZKA ANGGRAENI
12803244010

**JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

**PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
AKUNTANSI PADA MATERI AKUN-AKUN PERUSAHAAN
DAGANG UNTUK SISWA SMA KELAS XII
SMA NEGERI 1 SEDAYU**



SKRIPSI

Oleh:
FIDYA RIZKA ANGGRAENI
12803244010

Telah disetujui dan disahkan
Pada tanggal 14 Maret 2016

Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Akuntansi
Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui

Dosen Pembimbing



Dra. Sumarsih, M.Pd.
NIP. 195208181978032001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
AKUNTANSI PADA MATERI AKUN-AKUN PERUSAHAAN
DAGANG UNTUK SISWA SMA KELAS XII
SMA NEGERI 1 SEDAYU**

yang disusun oleh:

FIDYA RIZKA ANGGRAENI
12803244010

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 29 Maret 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
Sukanti, M.Pd.	Ketua Penguji merangkap Penguji		04-04-2016
Dra. Sumarsih, M.Pd.	Penguji Pendamping merangkap Sekretaris		04-04-2016
Rr. Indah M, M.Si., Ak.	Penguji Utama		01-04-2016

Yogyakarta, 6 April 2016

Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan


Dr. Sugiharsono, M.Si.
NIP. 19550328 198303 1002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fidy Rizka Anggraeni
NIM : 12803244010
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Jurusan : Pendidikan Akuntansi
Judul Penelitian : PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA MATERI
AKUN-AKUN PERUSAHAAN DAGANG UNTUK
SISWA SMA KELAS XII SMA NEGERI 1 SEDAYU

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya ataupun pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan dengan mengikuti tata penulisan karya tulis ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 8 Maret 2016
Penulis



Fidy Rizka Anggraeni
NIM 12803244010

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap” (Q.S. Al-Insyirah: 6-8)

PERSEMBAHAN

“Karya ini ku persembahkan untuk kedua orang tuaku yang sangat kusayangi, kucintai dan kuhormati, Bapak Mulyanto dan Ibu Suparmini atas segala sesuatu yang telah diberikan khususnya doa dan dukungan yang telah diberikan untukku. Kakakku Lurida Zinta Septiana dan Adikku Zadiva Marta Angga Saputra yang sangat kusayangi, terimakasih atas doa, semangat dan dukungannya.”

“Almamaterku tercinta Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta”

**PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
AKUNTANSI PADA MATERI AKUN-AKUN PERUSAHAAN
DAGANG UNTUK SISWA SMA KELAS XII
SMA NEGERI 1 SEDAYU**

**Oleh:
FIDYA RIZKA ANGGRAENI
12803244010**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan komik Akuntansi sebagai media pembelajaran pada materi akun-akun perusahaan dagang untuk siswa SMA kelas XII. 2) Mengetahui kelayakan komik Akuntansi pada materi akun-akun perusahaan dagang sebagai media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan ahli materi, ahli media, dan uji coba pada siswa SMA.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*) dalam pembelajaran Akuntansi SMA. Tahapan penelitian dan pengembangan komik Akuntansi ini terdiri dari empat tahap yaitu: 1) *Define* atau tahap pendefinisian 2) *Design* atau tahap perancangan 3) *Develop* atau tahap pengembangan 4) *Disseminate* atau tahap penyebaran. Validasi komik Akuntansi dilakukan oleh dosen ahli media, dan dosen serta guru akuntansi sebagai ahli materi. Media yang dikembangkan diujicobakan pada 32 siswa SMA kelas XII IPS 3. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan angket. Data yang didapat dari angket dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian adalah: 1) Pengembangan media pembelajaran Akuntansi berbentuk komik pada materi akun-akun pada perusahaan dagang sebagai media pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran, melalui tahap *define* (pengembangan), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *disseminate* (penyebaran) 2) Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran diperoleh penilaian kelayakan oleh ahli materi dengan rata-rata skor 4,55 dari rentan skor 1-5 termasuk dalam kategori sangat layak dijadikan sebagai media pembelajaran, penilaian kelayakan oleh ahli media dengan rata-rata skor 4,4 dari rentan skor 1-5 termasuk dalam kategori sangat layak dijadikan sebagai media pembelajaran. Penilaian siswa terhadap penilaian media pembelajaran Akuntansi yang telah dikembangkan pada saat uji coba lapangan diperoleh rata-rata skor 4,32 dari rentan skor 1-5 termasuk dalam kategori sangat layak dijadikan media pembelajaran. Dengan demikian, komik Akuntansi yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran SMA.

Kata Kunci: penelitian dan pengembangan, media pembelajaran, komik Akuntansi

**DEVELOPING COMIC AS A LEARNING MEDIA OF THE MATERIAL OF
TRADING COMPANIES' ACCOUNTS FOR XII GRADER OF SENIOR
HIGH SCHOOL STUDENTS
SMA N 1 SEDAYU**

**By:
FIDYA RIZKA ANGGRAENI
12803244010**

ABSTRACT

This study is intended to: 1) develop accountancy comic as a learning media of the material of trading companies' accounts for XII grader of Senior High School. 2) know the feasibility of accountancy comic of the material of trading companies' accounts as a learning media which is developed based on material expert, media expert and experiment on SHS students.

This study is a research and development study on Senior high School Accountancy Learning. There are four steps of research and development of this accountancy comic: 1) define, 2) design, 3) develop, 4) disseminate. The accountancy comic has been validated by media expert lecturer and teacher and lecturer of accountancy as the material experts. The developed media was experimented to 32 students of XII grader of Senior High School. The data collecting techniques of this research using questionnaire then the result is analyzed using descriptive qualitative and quantitative method.

The result of the research shows that: 1) developed accountancy learning media in the form of comic on trading companies' accounts material can be used as a learning media through define step, design step, design step, develop step and disseminate step 2) accountancy comic as a learning medi has average score 4,55 from vulnerable score 1-5 which is categorized as very suitable to be a learning material on feasibility assessment by the material expert and have average score 4,4 from vulnerable score 1-5 which is categorized as very suitable to be a learning media on feasibility assessment by media expert. Student's opinion of the developed accoutancy learning media's assessment from the field experiment got 4,32 from vulnerable score 1-5 on average score which is categorized as very suitable to be a learning media. In conclusion, the developed accoutancy comic is suitable to be used as Senior High School learning media.

Keywords: *research and development, learning media, accoutancy comic.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA Kelas XII SMA Negeri 1 Sedayu” dengan lancar. Penulis menyadari sepenuhnya, tanpa bantuan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A, Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi UNY.
3. Bapak Abdullah Taman, SE. Ak., M.Si., C.A Ketua Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi UNY.
4. Ibu Sumarsih, M.Pd. dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan skripsi.
5. Ibu Rr. Indah Mustikawati, M.Si., Ak. narasumber yang telah memberikan masukan saran demi perbaikan skripsi.
6. Ibu Sukanti, M.Pd. yang telah bersedia menjadi ketua penguji skripsi dan memberikan saran untuk perbaikan skripsi.
7. Ibu Dyah Setyorini, M.Si., Ak. dosen ahli materi yang telah bersedia memberikan penilaian, saran, masukan , dan memvalidasi materi.

8. Bapak Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd dosen ahli media yang telah bersedia memberikan penilaian, saran, masukan , dan memvalidasi media.
9. Ibu Dra. Hj. Retna Puspitaningsih guru Akuntansi sekaligus ahli materi yang telah bersedia memberikan penilaian, saran, masukan, dan memvalidasi materi.
10. Bapak Drs. Edison Ahmad Jamli Kepala SMA Negeri 1 Sedayu yang telah memberikan ijin penelitian di kelas XII IPS 3 SMA Negeri 1 Sedayu.
11. Siswa siswi kelas XII IPS 3 SMA Negeri 1 Sedayu atas kerjasama dan partisipasinya dalam pelaksanaan penelitian.
12. Teman-teman Pendidikan Akuntansi angkatan 2012 khususnya kelas B untuk kenang-kenangan indah, perjuangan, dan kebersamaan selama kuliah.
13. Bapak, Ibu, Kakak, dan Adikku tercinta yang selalu memberikan do'a dan dukungannya serta semangat untuk selalu menjadi lebih baik.
14. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan serta bantuan dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga semua hal yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal ibadah dan mendapat balasan yang lebih baik dari Allah. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Semoga semua yang terkandung dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 08 Maret 2016
Penulis



Fidya Rizka Anggraeni
12803244010

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
G. Manfaat Penelitian	6
H. Asumsi Pengembangan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Deskripsi Teori.....	9
1. Pembelajaran Akuntansi.....	9
a. Hakekat Belajar dan pembelajaran	9

b. Pengertian Akuntansi	11
c. Fungsidan Tujuan Pembelajaran Akuntansi	12
2. Media Pembelajaran	13
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
b. Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran	16
c. Klasifikasi dan Macam-macam Media Pembelajaran.....	20
3. Media Pembelajaran Berbentuk Komik	21
a. Definisi dan Karakteristik Komik.....	21
b. Jenis-jenis Komik	22
c. Komik sebagai Media Pembelajaran	26
B. Penelitian Relevan.....	27
C. Kerangka Berpikir	29
D. Pertanyaan Penelitian	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Desain Penelitian.....	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	31
C. Subjek, Objek Penelitian, dan Validator Instrumen.....	32
D. Definisi Operasional.....	32
E. Prosedur Pengembangan	33
F. Teknik Pengumpulan Data	37
G. Instrumen Pengumpulan Data	37
H. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Deskripsi Penelitian	42
B. Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	42
1. Tahap Pendefinisian	42
2. Tahap Rancangan Produk	44
3. Tahap Pengembangan Produk.....	46
a. Validasi Produk.....	47

1) Validasi Ahli Materi.....	47
2) Validasi Ahli Media	49
b. Revisi Produk Tahap Pertama.....	52
c. Uji Coba Siswa SMA	58
d. Revisi Produk Tahap Kedua.....	60
4. Hasil Penyebaran.....	61
C. Analisis Hasil	61
1. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi	61
2. Analisis Hasil Validasi Ahli Media.....	62
3. Analisis Hasil Uji Coba pada Siswa SMA.....	63
D. Keterbatasan Penelitian	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Instrumen Penilaian Kelayakan Materi	38
2. Instrumen Penilaian Kelayakan Media	38
3. Instrumen Uji Kelayakan pada Siswa	39
4. Pedoman Pemberian Skor	40
5. Pedoman Konversi Skor.....	41
6. Konversi Skor Aktual Menjadi Kategori Kualitatif.....	41
7. Penilaian Ahli Materi Aspek Kualitas Materi.....	48
8. Penilaian Ahli Materi Aspek Kemanfaatan.....	49
9. Penilaian Ahli Media Aspek Desain Sampul	50
10. Penilaian Ahli Media Aspek Tata Letak Isi	50
11. Penilaian Ahli Media Aspek Tipografi	51
12. Penilaian Ahli Media Aspek Ilustrasi	51
13. Penilaian Siswa Aspek Penyajian	59
14. Penilaian Siswa Aspek Kemanfaatan.....	60
15. Kriteria Penilaian Ideal	61
16. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi	62
17. Analisis Hasil Validasi Ahli Media.....	63
18. Analisis Hasil Uji Coba Siswa	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Alur Pengembangan Komik Akuntansi	36
2. Tambahan Penjelasan pada Awal Pertemuan Sebelum Revisi	53
3. Tambahan Penjelasan pada Awal Pertemuan Sesudah Revisi	53
4. Tambahan Materi Tentang Perusahaan Dagang Sebelum Revisi	54
5. Tambahan Materi Tentang Perusahaan Dagang Sesudah Revisi	54
6. Perubahan Bentuk Halaman Sampul Sebelum Revisi	55
7. Perubahan Bentuk Halaman Sampul Sesudah Revisi	55
8. Penambahan Narasi Ilustrasi Gambar Sebelum Revisi	56
9. Penambahan Narasi Ilustrasi Gambar Sesudah Revisi	56
10. Perbedaan Pewarnaan Materi Sebelum Revisi	57
11. Perbedaan Pewarnaan Materi Sesudah Revisi	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus dan Materi.....	70
2. Soryline	77
3. Komik Akuntansi	79
4. Angket Penilaian Ahli Materi	95
5. Angket Penilaian Ahli Media.....	102
6. Angket Penilaian Siswa.....	106
7. Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi pada Media yang Dikembangkan ...	170
8. Rekapitulasi Penilaian Ahli Media pada Media yang Dikembangkan....	172
9. Rekapitulasi Penilaian Siswa pada Media yang Dikembangkan	174
10. Dokumentasi Uji Coba Media.....	176
11. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Sekolah.....	179

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kualitas sumber daya manusia merupakan ukuran kemajuan suatu negara. Sumber daya yang cerdas, mandiri, kreatif, inovatif, dan bertanggung jawab dipastikan dapat membangun negara yang maju dan mampu bersaing di level nasional maupun internasional. Orang-orang yang memiliki kemampuan yang lebih juga dapat bertahan dalam menjalani kehidupannya dalam era pasar bebas seperti ini. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah melalui pendidikan. Pendidikan merupakan sebuah usaha yang dilakukan secara sadar oleh pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan siswa agar dapat memainkan peran dalam berbagai lingkungan kehidupan secara tepat di masa datang.

Pendidikan tidak dapat lepas dari proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Interaksi yang terjadi selama proses tersebut akan banyak dipengaruhi oleh lingkungannya yang terdiri dari pendidik, peserta didik, bahan pelajaran, sumber belajar dan media pembelajaran, sarana dan prasarana, serta pihak manajemen lembaga pendidikan tersebut. Dunia pendidikan selalu berupaya untuk mencetak generasi penerus bangsa yang lebih siap untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan yang senyatanya

yaitu bersaing dengan masyarakat lainnya. Salah satu komponen utama yang mencetak generasi penerus bangsa yang berkualitas adalah seorang pendidik baik di sekolah maupun di lembaga pendidikan non formal lainnya. Pendidik sangat berperan dalam hal tersebut karena pendidik terlibat langsung dalam interaksi yang terjadi dalam proses belajar mengajar. Pendidik yang menyampaikan pengetahuan, nilai dan norma, serta informasi lainnya kepada peserta didiknya. Oleh karena itu, seorang pendidik harus mengetahui metode dan media yang digunakan untuk menyampaikan informasi agar peserta didiknya dapat menyerap dan mengamalkan apa yang disampaikannya.

Salah satu indikator keberhasilan pendidikan adalah terbentuknya individu yang cakap dan mandiri melalui suatu proses belajar. Keberhasilan proses belajar itu sendiri dapat ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku individu menuju yang lebih baik.

Akuntansi merupakan salah satu bagian dari cabang ilmu sosial yang cukup unik karena didalamnya dipelajari seni dalam pencatatan keuangan. Masalah yang sering muncul dalam pembelajaran akuntansi salah satunya diakibatkan oleh pembelajaran yang masih terbatas pada buku paket dan *power point* yang diberikan oleh guru serta peserta didik kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan. Pada pembelajaran akuntansi di SMA, yang secara struktur kurikulum masih bergabung dengan mata pelajaran ekonomi, guru cenderung memberikan penanaman konsep secara detail. Pembelajaran lebih didominasi dengan pemberian

latihan-latihan soal. Metode pembelajaran ini bertujuan untuk membiasakan siswa mengerjakan soal, sehingga nantinya siswa akan mendapat nilai yang memuaskan pada saat ujian.

Penggunaan media pada tahap pembelajaran akan sangat membantu peserta didik menerima materi pembelajaran dan guru mudah menyampaikan materi pembelajaran. Guru juga dituntut untuk lebih kreatif guna meningkatkan mutu pembelajaran dengan perubahan dalam penggunaan media. Guru sebaiknya mulai menyadari pentingnya aspek pengembangan media untuk menunjang proses pembelajaran. Guru dalam melakukan proses pembelajaran menggunakan media berupa alat bantu secara fisik selain itu juga melihat aspek inovasi guru yang berkaitan dengan teknologi dan memikat perhatian pada semua yang terlibat didalam pembelajaran. Media pembelajaran dapat mengatasi kesulitan peserta didik dalam menjalani proses pembelajaran.

Dewasa ini telah dikembangkan berbagai macam media pembelajaran yang secara garis besar dapat digolongkan menjadi media grafis, media audio, media visual, dan media audio visual. Dalam proses pembelajaran secara alami siswa lebih banyak menggunakan indera penglihatan yaitu mata. Salah satu media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah komik pembelajaran. Komik adalah sebuah media yang menyampaikan cerita dengan visualisasi atau ilustrasi gambar (cerita bergambar). Gambar pada komik berfungsi untuk menguraikan cerita agar pembaca mudah memahami cerita yang disampaikan oleh pengarang.

Dari hasil observasi awal penelitian pada kelas XII IPS 3 di SMA Negeri 1 Sedayu, pembelajaran yang dilakukan belum menggunakan media komik dan masih menggunakan media *power point*, buku paket dan soal latihan. Dengan kegiatan mengajar yang cenderung monoton dan satu arah akan mengakibatkan siswa cepat bosan. Hal ini ditandai dengan banyaknya siswa yang melakukan aktivitas yang tidak terkait dengan materi yang dibahas, seperti mengobrol dan bercanda dengan teman serta beberapa siswa tidak berkonsentrasi dalam belajar. Hal tersebut menunjukkan kurangnya antusiasnya siswa dalam menyimak materi dan kurang inovatifnya guru dalam penyampaian materi.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA Kelas XII SMA Negeri 1 Sedayu”. Pengembangan komik sebagai media pembelajaran akuntansi ini diharapkan dapat mempermudah siswa untuk memahami konsep-konsep dasar yang dibutuhkan dalam mempelajari akuntansi, mengurangi kejenuhan siswa pada media pembelajaran akuntansi yang kurang variatif dan mendukung siswa SMA Negeri 1 Sedayu untuk belajar mandiri.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang tertarik dalam pembelajaran Akuntansi.
2. Media pembelajaran yang digunakan terbatas pada pemakaian buku paket akuntansi dan *power point*.
3. Penggunaan media pembelajaran berbentuk komik belum pernah dimanfaatkan sebagai sumber belajar siswa.
4. Media pembelajaran yang digunakan guru belum mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah peneliti memusatkan perhatian pada pengembangan dan pengujian kelayakan komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa kelas XII pada mata pelajaran Akuntansi materi Akun-akun Perusahaan Dagang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan komik Akuntansi sebagai media pembelajaran Akuntansi untuk siswa kelas XII SMA N 1 Sedayu?
2. Bagaimana kelayakan komik Akuntansi sebagai media pembelajaran pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk siswa kelas XII SMA N 1 Sedayu berdasarkan penilaian/validasi dari ahli materi, ahli media, dan siswa?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan Komik Akuntansi pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa kelas XII.
2. Mengetahui kelayakan Komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa kelas XII yang dikembangkan.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Komik Akuntansi sesuai dengan materi Akuntansi yang diajarkan di SMA kelas XII.
2. Komik Akuntansi berisi tema dan cerita yang mudah dipahami.
3. Komik Akuntansi disajikan dalam bentuk buku memuat gambar berwarna yang menarik dan mendukung dalam memahami materi.
4. Komik Akuntansi mampu menarik siswa berimajinasi sesuai alur cerita yang ada di dalam komik.
5. Komik Akuntansi dapat digunakan untuk pembelajaran Akuntansi di dalam maupun di luar kelas.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi atau acuan bagi mahasiswa pendidikan Akuntansi dalam penelitian media pembelajaran Akuntansi selanjutnya.
- b. Memberi kontribusi dibidang pendidikan, khususnya pengembangan media pembelajaran Akuntansi.

2. Manfaat Praktis

a. Peneliti

- 1) Menerapkan teori ilmu yang telah dipelajari di Perguruan Tinggi dan mengaplikasikannya.
- 2) Memberikan pengalaman penerapan pengembangan media pembelajaran Akuntansi berbentuk Komik.

c. Guru

- 1) Menambah wawasan guru tentang media pembelajaran Akuntansi.
- 2) Memberi dorongan kepada guru terhadap pengembangan Media pembelajaran Akuntansi.

d. Siswa

- 1) Meningkatkan ketekunan belajar.
- 2) Menambah pengetahuan bagi siswa terhadap pengembangan Media Pembelajaran.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi Pengembangan penelitian media pembelajaran berbentuk komik Akuntansi adalah:

1. Komik disusun sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan di dalam kelas maupun di luar kelas secara mandiri oleh siswa SMA kelas XII.
2. Reviewer memiliki pemahaman tentang criteria kualitas komik Akuntansi yang baik.
3. Dosen pemberi masukan dan reviewer memiliki pemahaman tentang kualitas komik yang baik.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

4. Pembelajaran Akuntansi

a. Hakekat Belajar dan Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran merupakan dua istilah yang saling berkaitan satu sama lain. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (<http://kbbi.web.id/ajar>), belajar memiliki makna “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk mendapatkan ilmu. Menurut Azhar Arsyad (2006: 1) belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

Romine dalam Oemar Hamalik (2007: 106), mengemukakan bahwa belajar adalah modifikasi atau penguatan tingkah laku melalui pengalaman. Pengalaman ini menunjukkan bahwa belajar merupakan suatu proses dan bukan hasil yang hendak dicapai semata. Proses ini berlangsung

melalui serangkaian pengalaman sehingga terjadi modifikasi pada tingkah laku yang dimiliki sebelumnya.

Menurut Passer belajar dapat diartikan sebagai perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai akibat dari adanya latihan (Eva Latipah, 2012: 69). Belajar juga merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Reber mendefinisikan belajar dalam dua pengertian. Pertama, belajar sebagai proses memperoleh pengetahuan dan kedua, belajar sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat (Sugihartono, dkk, 2012: 74).

Menurut Gregory A. Kimble dalam Purwa Atmaja Prawira (2014: 227) belajar adalah suatu perubahan yang relative permanen dalam potensialitas tingkah laku yang terjadi pada seseorang atau individu sebagai suatu hasil latihan atau praktik yang diperkuat dengan diberi hadiah. Pengertian ini hampir sama dengan pendapat Azhar Arsyad sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh manusia khususnya siswa untuk mendapatkan ilmu yang menimbulkan perubahan tingkah laku yang relatif menetap.

Pembelajaran menurut Sudjana (2000) dalam Sugihartono, dkk (2012: 80) merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Sebagai suatu proses kerjasama, pembelajaran tidak menitikberatkan pada aktivitas guru atau aktivitas siswa saja melainkan guru dan siswa secara bersama-sama berusaha mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

b. Pengertian Akuntansi

Menurut AICPA (*American Institute of Certified Public Accountant*) tahun 1970 dalam Zaki Baridwan (2004: 1) Akuntansi adalah suatu kegiatan jasa. Fungsinya adalah menyediakan data kuantitatif, terutama yang mempunyai sifat keuangan dari kesatuan usaha ekonomi yang dapat digunakan dalam pengambilan keputusan ekonomi dalam memilih alternatif dari suatu keadaan.

Menurut AAA (*American Accounting Association*) dalam Kinanti Geminastiti dan Nella Nurlita (2014: 70) akuntansi adalah proses mengidentifikasi, mengukur dan melaporkan informasi ekonomi, untuk memungkinkan adanya penilaian dan keputusan yang jelas dan tegas bagi mereka yang menggunakan informasi tersebut.

Al Haryono Jusup (2011: 4-5) membagi pengertian akuntansi ke dalam dua sudut pandang yaitu pengertian dari sudut pandang pemakai jasa akuntansi dan dari sudut pandang proses kegiatannya. Ditinjau dari sudut pemakainya, akuntansi merupakan suatu disiplin ilmu yang menyediakan informasi yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan secara efisien dan mengevaluasi kegiatan-kegiatan suatu entitas.

c. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Akuntansi

Fungsi pembelajaran akuntansi pada Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap rasional, teliti, jujur dan bertanggung jawab melalui prosedur pencatatan, pengelompokan, pengikhtisaran transaksi keuangan, penyusunan laporan keuangan dan penafsiran perusahaan berdasarkan Standar Akuntansi Keuangan (SAK). Tujuan pembelajaran akuntansi untuk SMA adalah membekali tamatan SMA dalam berbagai kompetensi dasar agar mereka menguasai dan mampu menerapkan konsep-konsep dasar, prinsip, dan prosedur akuntansi yang benar, baik untuk kepentingan melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi maupun untuk terjun ke masyarakat, sehingga memberikan manfaat bagi kehidupan siswa (Depdiknas, 2003: 5).

Siswa SMA diharapkan dapat memahami konsep akuntansi serta dapat mempraktikkan siklus akuntansi

perusahaan jasa dan perusahaan dagang. Meskipun sederhana dan masih menjadi bagian dari mata pelajaran Ekonomi, pembelajaran akuntansi SMA diharapkan mampu memberikan landasan bagi siswa mengenai ilmu akuntansi, terutama bagi siswa yang berorientasi ingin melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi di bidang akuntansi. Pada pembelajaran di SMA, akuntansi dipelajari oleh siswa yang mengambil spesialisasi/jurusan ilmu sosial.

5. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dina Indriana (2011: 13) mengutarakan bahwa media adalah saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah, media berarti perantara yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*, 1977) dalam Azhar Arsyad (2006: 3) media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Menurut Heinich (1993) dalam Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 6), media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan

(*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (*message*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Heinich juga mengaitkan hubungan antara media dengan pesan dan metode (*method*). Menurut Cecep Kustandi (2013: 8) Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Dina Indriana (2011: 130) menyebutkan beberapa hal yang termasuk dalam media adalah film, televisi, diagram, media cetak, komputer, instruktur, dan sebagainya. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Lesle J. Briggs (1979) dalam Wina Sanjaya (2012: 204) menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai “*the physical means of conveying instructional content.....book, films, videotape, etc*”. Lebih jauh lagi, Briggs menyatakan media adalah “alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses

belajar”. Sebagaimana yang dikutip oleh Dina Indriana (2011: 15) Brown meyakini bahwa media yang digunakan dengan baik oleh guru dan siswa dapat memengaruhi efektivitas program belajar dan mengajar.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan oleh pendidik ke peserta didik serta dapat merangsang atau mendorong pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk belajar. Pengertian tersebut bukanlah satu-satunya pengertian yang tepat, melainkan suatu ringkasan dari adanya beberapa pendapat maupun batasan yang ada. Untuk lebih menyederhakan konsep dalam penelitian ini, dapat kita pahami batasan atau ciri-ciri umum yang disampaikan Azhar Arsyad (2006: 6) tentang media (pendidikan) sebagai berikut:

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras) yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera. Media memiliki wujud fisik yang bisa digunakan atau dioperasikan oleh manusia.
- 2) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik atau substansial yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak)

yaitu kandungan pesan/ informasi yang ingin disampaikan kepada siswa.

- 3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual (tampilan) dan audio (suara) yang menarik perhatian siswa.
- 4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu yang dibutuhkan untuk menyampaikan informasi pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- 5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran agar informasi yang diterima oleh siswa tidak terlalu verbalistik.
- 6) Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, *slide*, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer *radio tape*/kaset, dan *video recorder*).

b. Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, Azhar Arsyad (2006: 15) mengungkapkan ada dua unsur yang sangat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Pemilihan metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat

bantu mengajar yang turut memengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Menurut Kemp and Dayton (1985) dalam Daryanto (2010: 4), media memiliki kontribusi yang sangat penting terhadap proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta pembelajaran dapat ditingkatkan
- 8) Peran guru mengalami perubahan ke-arah yang positif

Sementara itu, manfaat media pendidikan menurut *Encyclopedia of Educational Research* (1994: 15) dalam Azhar Arsyad (2006: 25) di antaranya:

- 1) meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme;
- 2) memperbesar perhatian siswa;

- 3) meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap;
- 4) memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa;
- 5) menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu terutama melalui gambar hidup;
- 6) membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa;
- 7) memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Pendapat yang hampir sama tentang kegunaan media pendidikan disampaikan oleh Arief. S. Sadiman (2011: 17) antara lain:

- 1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka);
- 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Misalnya objek yang terlalu besar yang tidak bisa dibawa ke kelas bisa disajikan dalam bentuk gambar atau maket, kejadian masa lalu bisa ditampilkan lagi dan sebagainya;
- 3) penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini

media pendidikan berguna untuk: menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan serta memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya;

- 4) adanya sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan yang dengan kemampuannya dalam memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa setidaknya, media pembelajaran memiliki manfaat yang cukup signifikan seperti meningkatkan minat belajar, mengefisienkan pembelajaran sebab guru tidak perlu terlalu banyak menjelaskan, memberikan pengalaman langsung yang berdampak positif terhadap pemahaman dan ingatan siswa daripada pembelajaran yang

verbalistis, menyeragamkan pemahaman, dan meminimalkan keterbatasan-keterbatasan dalam pembelajaran.

c. Klasifikasi dan Macam-macam Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran menurut Nana Sudjana dan Ahmad Riva'I (2011: 3-4) :

- 1) Media grafis, seperti gambar, foto, grafik, bagan, komik, poster, dan lain-lain.
- 2) Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, dan lain-lain.
- 3) Media proyeksi seperti slide, film stripes, penggunaan OHP dan lain-lain.
- 4) Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Menurut Wina Sanjaya (2012: 211-212) mengklasifikasikan media pembelajaran dari berbagai sudut penglihatannya, antara lain sebagai berikut.

- 1) Dilihat dari sifatnya, media pembelajaran dibagi ke dalam:
 - a) media auditif yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara seperti radio dan rekaman suara;
 - b) media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak ada unsur suaranya seperti foto, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis;

c) media audiovisual yaitu jenis media yang mengandung unsur suara dan gambar yang dapat dilihat seperti video, film, *slide* suara dan sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik.

- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dibagi ke dalam:
 - a) media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi;
 - b) media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film, video, dan sebagainya.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi ke dalam:
 - a) media yang diproyeksikan seperti film, *slide*, strip, transparansi, dan sebagainya;
 - b) media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan sebagainya.

6. Media Pembelajaran Berbentuk Komik

a. Definisi dan karakteristik komik

Komik merupakan gambar-gambar dan lambing-lambang yang teratur dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan entitas dari pembaca dalam McCloud (2008: 20). Komik dalam etimologi bahasa Indonesia berasal dari kata “*comic*” yang kurang lebih secara semantik berarti lucu, lelucon (MS

Gumelar, 2011: 2). Dengan pengertian ini pantaslah jika banyak orang yang mempunyai persepsi bahwa komik adalah sesuatu yang identik dengan suatu hal yang lucu. Lucu dalam hal ini mencakup segi gambar tokoh yang ditampilkan dan juga konten yang ada dalam komik tersebut.

Nana Sudjana dan Ahmad Riva'I (2011: 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 pembaca. Daryanto (2010: 127) mendefinisikan komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Pada awalnya, komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata.

b. Jenis-jenis komik

Menurut Aziz Safa (2009), jenis komik meliputi :

1) Kartun/Karikatur

Hanya berupa suatu tampilan, dimana didalamnya bisa terdapat beberapa gambar yang dipadu dengan tulisan-tulisan. Komik tipe kartun ini berjenis humor dan kritikan serta sindiran dari gambar tersebut dapat menimbulkan

sebuah arti sehingga pembaca dapat memahami maksud dan tujuannya.

2) Komik potongan

Penggalan-penggalan gambar yang dirangkai menjadi sebuah penggalan cerita pendek. Namun isi ceritanya tidak harus selesai bahkan juga dijadikan suatu cerita bersambung.

3) Buku Komik

Alunan gambar-gambar tulisan, cerita dikemas dalam bentuk sebuah buku (sampul dan isi). Buku komik sering disebut sebagai cerita pendek terdiri dari 32, 48, sampai 68 halaman dimana didalamnya terdapat isi cerita, iklan, dan lain-lain.

Buku komik itu sendiri dibagi menjadi:

(a) Komik kertas tipis

Buku komik ini berukuran seperti buku buku biasa tidak terlalu lebar dan besar. Meskipun bersifat tipis namun bisa dikemas dengan menggunakan kualitas yang baik sehingga penampilan buku terlihat menarik.

(b) Komik majalah

Buku komik berukuran seperti majalah berukuran besar. Menggunakan ukuran kertas yang tebal dan keras.

(c) Komik novel grafis

Ceritanya lebih panjang dan kompleks serta membutuhkan tingkat berfikir yang tinggi bagi pembaca.

4) Komik Tahunan

Jika pembuat komik sudah dalam skup penerbit, akan secara teratur menerbitkan buku-buku komik baik berupa cerita putus ataupun serial.

5) Album komik

Para penggemar bacaan komik baik komik karikatur ataupun komik strip dapat mengoleksi (hasil guntingan dari berbagai sumber media bacaan) dimana hasil koleksinya disusun rapih menjadi sebuah album bacaan.

6) Komik Online

Selain media cetak seperti surat kabar, majalah, tabloid, dan bulletin, media internet juga dijadikan sebagai sarana dalam mempublikasikan komik. Dengan menggunakan media internet, jangkauan pembacanya bisa lebih luas disbanding dengan media cetak.

7) Buku instruksi dalam format komik

Pengguna/pembaca akan lebih mudah memahami prosedur-prosedur instruksi dalam bentuk komik dari pada

harus membaca prosedur tersebut dalam bentuk tulisan karena lebih menarik dan menyenangkan.

8) Rangkaian ilustrasi

Dalam dunia perfilman sebelum melangkah akan lebih mudah bekerjanya perlu dibuatkan rangkaian ilustrasi, rangkaian dalam bentuk gambar dan kemudian disusun menjadi rangkaian yang bisa disebut komik.

9) Komik ringan

Jenis komik ini terbuat dari hasil cetakan dan kopian/steples. Pemilik dan pembuat komik dengan biaya yang rendah turut dapat menciptakan komik dan berkarya.

10) Perencanaan dalam pikiran

Perencanaan dalam pikiran adalah ketika manusia membayangkan sesuatu yang akan dilakukan. Dengan bayangan tersebut bisa disebut dengan komik, namun tidak dituangkan dalam bentuk coretan diatas kertas, melainkan hanya dalam fikiran.

Dalam penelitian dan pengembangan ini, jenis komik yang akan digunakan adalah buku komik karena komik dibuat dengan rangkaian cerita pendek yang merupakan peristiwa di dalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung. Komik dicetak dalam bentuk buku yang menarik, dicetak dengan ukuran kertas A5 dan berwarna.

c. Komik sebagai Media Pembelajaran

Sebagai salah satu media visual media komik tentunya memiliki kelebihan tersendiri jika dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Kelebihan media komik dalam kegiatan belajar mengajar menurut Daryanto (2010: 128) adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai.

Sementara itu kelebihan komik sebagai media pembelajaran menurut Wuriyanto (2009) yaitu:

- 1) Komik dapat memotivasi siswa selama proses belajar mengajar.
- 2) Komik terdiri dari gambar-gambar yang merupakan media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pembelajaran.
- 3) Komik bersifat permanen.
- 4) Komik dapat membangkitkan minat pembaca dan mengarahkan siswa untuk disiplin membaca khususnya mereka yang tidak suka membaca.
- 5) Komik adalah bagian dari budaya populer.

B. Penelitian Relevan

1. Heryu Anasti (2010), dalam skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbentuk Komik untuk Siswa SMA dengan Materi Lingkungan Hidup dan Pembangunan Berkelanjutan”. Hasil penelitian ini yaitu mendapat skor penilaian oleh ahli materi dengan rerata 4,83 (sangat baik), skor oleh ahli media 4,34 (sangat baik), skor oleh praktisi pembelajaran dengan rerata 4,27 (sangat baik). Pada uji coba lapangan yang dilakukan berhasil meningkatkan rata-rata nilai tes siswa dari 76,17 menjadi 84,67. Dengan hal tersebut maka media pembelajaran berbentuk komik sangat layak untuk digunakan. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Heryu Anasti dengan penelitian ini sejenis yaitu pengembangan media komik namun penyajian materi dan lembaga yang berbeda.
2. Eka Yuniastusi (2015), dalam skripsi berjudul “Pengembangan Komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Inovatif pada Materi Jenis dan Bentuk Badan Usaha untuk Siswa SMK kelas X”. Hasil dari penelitian ini diperoleh kelayakan oleh ahli materi dengan rata-rata skor 4,30 termasuk dalam kategori sangat layak, penilaian oleh ahli media dengan rata-rata skor 4,72 termasuk dalam kategori sangat layak, dan uji coba lapangan diperoleh rata-rata skor 4,47 termasuk kategori sangat layak. Dengan demikian, media pembelajaran berbentuk komik ini sangat layak digunakan

untuk pembelajaran Akuntansi di SMA kelas X. Penelitian yang dilakukan oleh Eka Yuniastuti sejenis dengan penelitian ini yaitu berbentuk komik, namun penyajian materi dan lembaga berbeda.

3. Indriana Mei Listyani (2012), dalam skripsi yang berjudul “Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa SMA Kelas XII”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk komik Akuntansi sangat layak digunakan, terbukti dengan skor penilaian oleh ahli materi dengan jumlah 131,11 (sangat baik), oleh ahli media sebesar 105,50 (sangat baik) dan skor penilaian oleh praktisi pembelajaran sebesar 169 (sangat baik). Pada uji coba lapangan pembelajaran menggunakan komik rata-rata nilai test siswa dari 51,88 menjadi 92,5. Dengan demikian, media pembelajaran berbentuk komik ini sangat layak digunakan untuk pembelajaran Akuntansi di SMA kelas XI. Penelitian yang dilakukan oleh Indriana Mei Listyani sejenis dengan penelitian ini yaitu berbentuk komik, namun penyajian materi dan lembaga berbeda.

C. Kerangka Berpikir

Pada dasarnya pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara peserta didik, pengajar, dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampaian pesan atau media yang digunakan sebagai pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebuah

alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan untuk memperjelas materi yang ingin disampaikan praktisi pembelajaran terhadap peserta didik. Bila materi yang disampaikan dapat diterima dengan persepsi yang sama oleh peserta didik, maka komunikasi berjalan efektif.

Kemajuan teknologi saat ini mendukung berkembangnya media pembelajaran. Dengan menggunakan media komik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam hal ini komik mampu merangsang siswa untuk memperhatikan materi dan memudahkan memahami makna atau pesan yang disampaikan dalam pembelajaran.

Pengembangan komik Akuntansi sebagai media pembelajaran merupakan sarana untuk memenuhi kebutuhan sebagai sumber belajar pada mata pelajaran Akuntansi pada materi Akun-akun Perusahaan Dagang yang dipelajari di SMA kelas XII. Pengembangan ini menggunakan metode pendekatan penelitian pengembangan yang meliputi tahap definisi, perancangan, pengembangan, dan tahap penyebaran.

Pengembangan komik Akuntansi menggunakan model 4D. Terdapat empat langkah dalam penelitian pengembangan 4D, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran).

Uji kelayakan produk yang akan diketahui dalam penelitian ini melalui beberapa proses yaitu membuat produk komik akuntansi,

kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi kemudian diujicobakan pada siswa. Tujuan dari validasi yaitu untuk memperoleh koreksi serta saran tentang produk yang telah dikembangkan. Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

D. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian untuk penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan komik Akuntansi sebagai media pembelajaran pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa kelas XII?
2. Bagaimana kelayakan komik Akuntansi sebagai media pembelajaran pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa kelas XII SMA N 1 Sedayu berdasarkan penilaian/validasi ahli materi?
3. Bagaimana kelayakan komik Akuntansi sebagai media pembelajaran pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa kelas XII SMA N 1 Sedayu berdasarkan penilaian/validasi ahli media?
4. Bagaimana kelayakan komik Akuntansi sebagai media pembelajaran pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa kelas XII SMA N 1 Sedayu berdasarkan penilaian/validasi dari siswa?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Pengembangan komik akuntansi sebagai media pembelajaran ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmel dalam Endang Mulyatiningsih (2012: 179-183). Terdapat 4 langkah dalam penelitian pengembangan 4D yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk mengembangkan, memvalidasi dan menguji kelayakan produk yang digunakan dalam pendidikan.

Sugiyono (2015: 407) menyatakan bahwa R&D adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan komik akuntansi dalam dunia pendidikan dengan mata pelajaran Akuntansi pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Validasi media pembelajaran dilaksanakan oleh ahli media dan ahli materi dari Jurusan Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas

Negeri Yogyakarta. Tempat pelaksanaan uji coba produk adalah di SMA Negeri 1 Sedayu pada bulan Februari 2016.

C. Subjek, Objek Penelitian, dan Validator Instrumen

Subjek dari penelitian ini adalah 32 siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Sedayu. Objek penelitian ini adalah komik sebagai media pembelajaran akuntansi pada materi akun-akun perusahaan dagang. Validator penelitian ini adalah Ibu Dyah Setyorini, M.Si., Ak.dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dan guru SMA Negeri 1 Sedayu Dra. Hj. Retna Puspitawati sebagai ahli materi, sedangkan ahli media adalah Bapak Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

D. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan pendidikan dan pembelajaran merupakan penelitian untuk memvalidasi produk pendidikan dan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

2. Komik

Komik merupakan gambar yang mengungkapkan karakter dengan urutan cerita tertentu secara lucu yang dikemas menarik

sehingga menghibur pembaca. Komik dibuat sebagai media untuk menyampaikan informasi tertentu dan menarik minat pembacanya. Produk yang dihasilkan merupakan komik dengan Materi Akun-akun Perusahaan Dagang.

3. Akuntansi

Akuntansi merupakan proses pencatatan, pengikhtisaran, dan pengkomunikasian informasi ekonomi. Pembelajaran Akuntansi merupakan proses pembelajaran timbal balik antara peserta didik dan pendidik menggunakan fasilitas pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran Akuntansi.

E. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan model 4D terdiri dari empat tahap yaitu:

1. Tahap Definisi

Analisis kebutuhan pada tahap ini merupakan media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan melakukan kajian terhadap siswa, pembelajaran di kelas dan media pembelajaran yang digunakan. Selain itu pada tahap ini juga dilakukan analisis terhadap silabus yang digunakan serta analisis kompetensi dan materi pokok.

2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan ini dilaksanakan setelah analisis kebutuhan selesai. Tahap ini dilakukan dengan menggunakan konsep pesan yang

akan disampaikan dengan materi, penetapan bentuk media komik, pembuatan *storyline* dan *script* komik, pembuatan gambar, *editing* dan pewarnaan gambar secara digital, *lattering* (memberi teks sesuai dengan desain komik), penyusunan dan *finishing*.

3. Tahap Pengembangan

Tahap ini terdiri dari validasi ahli dan uji coba pengembangan.

a. Validasi Ahli

Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru akuntansi SMA. Hasil evaluasi yang telah dikoreksi kemudian dilakukan revisi produk awal. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sugiyono (2015: 414) yaitu validasi terhadap desain produk awal dilakukan dengan cara meminta beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang dirancang.

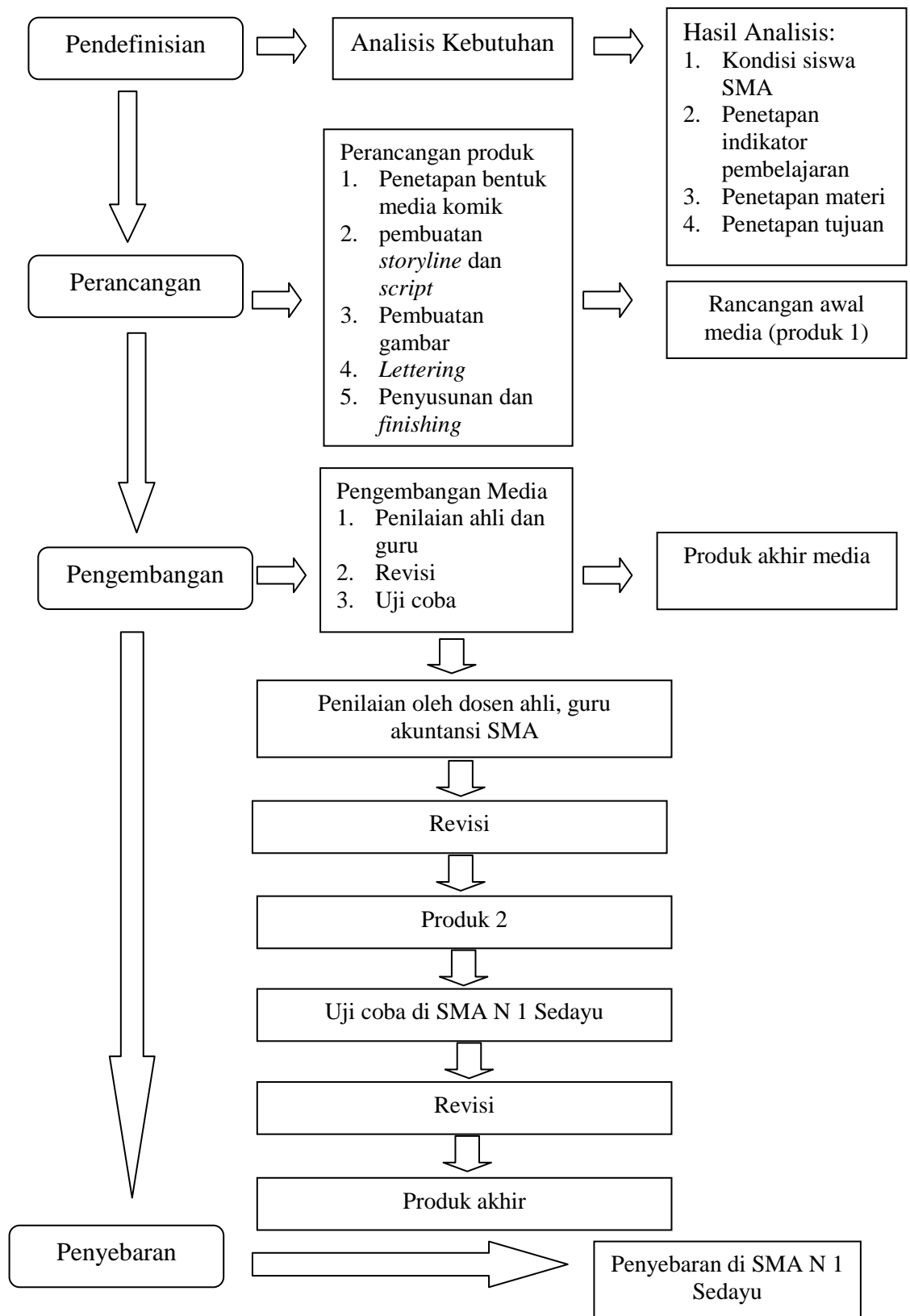
b. Uji Pengembangan

Produk yang telah dinyatakan layak oleh validator untuk diujikan terhadap siswa, maka uji coba dilaksanakan dalam pembelajaran dengan tujuan mendapatkan penilaian terhadap komik Akuntansi dengan mengisi kuisioner. Uji coba pengembangan produk komik Akuntansi ini dilaksanakan di SMA N 1 Sedayu dengan 32 siswa.

4. Tahap Penyebaran

Tahap penyebaran merupakan langkah terakhir penelitian dan pengembangan ini. Pada tahap ini dilakukan penyebaran produk akhir

yang telah direvisi dan disempurnakan berdasarkan masukan dan saran dari ahli materi, ahli media, guru, serta siswa. Penyebaran dilakukan dengan tujuan komik yang dikembangkan oleh peneliti dapat bermanfaat secara luas guna membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Penyebaran produk dilakukan sebatas pada lingkungan SMA N 1 Sedayu yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya. Penyebaran produk dilakukan sebatas pada Kepala Sekolah, Kurikulum, Perpustakaan, Guru Akuntansi, serta Siswa Kelas XII IPS.



Gambar 1. Alur Pengembangan Komik Akuntansi

F. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan untuk mengetahui kelayakan dalam penelitian dan pengembangan komik akuntansi ini menggunakan angket yang akan diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan siswa.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner (angket). Menurut Sugiyono (2015: 199) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Angket kelayakan komik yang digunakan untuk mendapatkan data mengenai kelayakan komik pembelajaran sebagai media pembelajaran akuntansi dilihat dari aspek kualitas materi, kemanfaatan, desain kulit buku, tata letak isi, tipografi, ilustrasi, dan penyajian. Berikut ini adalah kisi-kisi untuk menilai kelayakan media pembelajaran komik:

1. Instrumen Penilaian Kelayakan Materi

Tabel 1. Kisi-kisi Instrument Penilaian Kelayakan Materi

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Kualitas Materi	1. Ketepatan isi materi 2. Relevansi Materi dengan Tujuan 3. Ketepatan Kompetensi 4. Kebenaran Materi 5. Kelengkapan Materi 6. Keruntutan Materi 7. Tingkat Kesulitan 8. Kemudahan 9. Relevansi Tugas dengan Tujuan 10. Relevansi dengan Kondisi Siswa	1 2 3, 4, 5, 6 7 8 9 10 11,12,13, 14 15 16
2	Kemanfaatan	1. Membantu dalam pembelajaran 2. Mempermudah pemahaman siswa 3. Memberikan focus perhatian	17 18 19

Sumber: Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran (Romi Satria Wahono, 2006) dengan modifikasi

2. Instrumen Penilaian Kelayakan Media

Tabel 2. Kisi-kisi instrument penilaian kelayakan media

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Desain Sampul	1. Kesesuaian bentuk, ukuran, tata letak, huruf dan objek 2. Kontras huruf dengan latar belakang 3. Kombinasi jenis huruf 4. Kemenarikan sampul	1, 2 3 4 5, 6
2	Tata letak isi	1. Konsistensi pola 2. Ketepatan dan kesesuaian	7 8, 9
3	Tipografi	1. Kesesuaian kata dengan dialog 2. Kesesuaian huruf pada istilah 3. Variasi huruf 4. Ketepatan spasi 5. Keterbacaan	10 11 12 13 14
4	Ilustrasi	1. Kesesuaian ilustrasi 2. Keseimbangan materi dan hiburan 3. Kemenarikan 4. Kejelasan	15 16 17,28, 19 20

Sumber: Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran (Romi Satria Wahono, 2006) dengan modifikasi

3. Instrumen uji kelayakan pada siswa

Tabel 3. Kisi-kisi Uji Kelayakan Media melalui Uji Coba pada Siswa

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Penyajian	1. Huruf 2. Warna 3. Gambar 4. Cerita 5. Bahasa 6. Contoh	1,2 3,4 5,6, 7 8, 9, 10, 11 12 13
2	Kemanfaatan	1. Kemudahan 2. Meningkatkan perhatian 3. Alternatife sumber belajar	13 14 16,17, 18

Sumber: Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran (Romi Satria Wahono, 2006) dengan modifikasi.

H. Teknik Analisis Data

1. Data proses Pengembangan Produk

Penelitian dan pengembangan komik Akuntansi ini sesuai dengan prosedur pengembangan yang dilakukan menggunakan analisis data deskriptif. Tahap dalam penelitian ini yaitu:

- a. Pengumpulan referensi tentang materi Akun-akun Perusahaan Dagang.
- b. Penyusunan instrumen uji kelayakan komik dan penyusunan komik.
- c. Penilaian kelayakan media yang dilakukan oleh ahli materi Akuntansi, melalui proses validasi sehingga diperoleh komik revisi.
- d. Penilaian dan validasi dilakukan ahli media dan dihasilkan revisi.
- e. Uji coba Komik Akuntansi yang telah direvisi pada 32 siswa SMA N 1 Sedayu kelas XII.

2. Data Kelayakan Produk yang dihasilkan

Analisis data yang digunakan dengan analisis deskriptif satu variabel yaitu kualitas komik berdasarkan aspek kualitas materi, kemanfaatan, desain kulit buku, tata letak isi, tipografi, ilustrasi, dan penyajian.

Langkah-langkah analisis data kelayakan komik yang dilakukan adalah mengubah penilaian dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan pada Tabel 4.

Tabel 4. Pedoman Pemberian Skor Skala Lima

Data Kualitatif	Skor
SL (Sangat Layak)	5
L (Layak)	4
CL (Cukup Layak)	3
KL (Kurang Layak)	2
SKL (Sangat Kurang Layak)	1

Sumber: Sugiyono (2015: 134)

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

2. Mengubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif dengan:

Tabel 5. Pedoman Konversi Skor

No	Rumus	Nilai	Kategori
1	$X >$	A	Sangat Layak
2		B	Layak
3		C	Cukup Layak
4		D	Kurang Layak
5	X	E	Sangat Kurang Layak

Sumber: Sukardjo (2006: 89)

Keterangan:

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Sedayu beralamat di Argomulyo, Sedayu, Bantul, Yogyakarta.

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS 3 yang berjumlah 32 siswa.

3. Deskripsi Waktu Penelitian

Pengembangan komik Akuntansi ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2015-Februari 2016, sedangkan penelitian dilaksanakan pada tanggal 9 Februari 2016.

B. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dengan empat tahap yaitu:

1. Tahap Pendefinisian

Tahap definisi dilakukan dengan menganalisis kebutuhan dengan memperhatikan kondisi siswa SMA Negeri 1 Sedayu kelas XII IPS 3 dengan langkah awal observasi terhadap siswa dan proses pembelajaran serta media pembelajaran yang digunakan. Media yang digunakan guru dalam mengajar adalah buku paket, *power point* dan

menyampaikan materi dengan metode konvensional atau metode ceramah. Berdasarkan observasi dapat dihasilkan informasi sebagai berikut:

- a. Aktivitas pembelajaran belum menggunakan komik sebagai alternative media pembelajaran.
- b. Guru Akuntansi cenderung monoton dalam menyampaikan materi
- c. Ada 15 siswa dengan persentase 46,87% terlihat jenuh dan bosan dalam mengikuti pelajaran.
- d. Ada 12 siswa dengan persentase 37,5% terlihat kurang bersemangat jika diminta untuk membaca buku.
- e. Ada 17 siswa dengan persentase 53% merasa malas jika diminta membaca sumber belajar berbentuk buku teks.
- f. Ada 21 siswa dengan persentase 65,6% tertarik membaca komik dibandingkan membaca buku.

Langkah selanjutnya pengembang melakukan analisis terhadap silabus mata pelajaran Akuntansi serta konsultasi dengan dosen pembimbing dan Guru Akuntansi kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sedayu untuk menetapkan kompetensi dasar pembelajaran, materi, dan tujuan yang sesuai dengan kurikulum 2013 dan memungkinkan untuk disajikan dalam bentuk komik. Kompetensi dasar tersebut memiliki beberapa indikator yaitu:

- a. Menjelaskan akun-akun perusahaan dagang
- b. Mengklasifikasikan akun-akun perusahaan dagang

Berdasarkan analisis kebutuhan diketahui media pembelajaran yang menarik dan berbeda dari media yang biasanya digunakan seperti buku paket, *power point* dan LKS diperlukan oleh siswa. Berdasarkan analisis kondisi siswa diketahui merasa bosan dan jenuh ketika menghadapi media pembelajaran yang sama dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis tersebut, diperoleh data bahwa kompetensi dasar dalam penyampaian materi adalah menjelaskan akun-akun perusahaan dagang serta mengklasifikasikan akun-akun perusahaan dagang. Hasil analisis kebutuhan digunakan untuk mendesain produk yang akan dikembangkan.

2. Tahap Rancangan Produk

Pengembang melakukan perancangan komik Akuntansi berdasarkan analisis kebutuhan diperoleh rancangan produk sebagai berikut:

- a. Komik Akuntansi dengan materi pokok akun-akun pada perusahaan dagang.
- b. Komik Akuntansi dengan kompetensi dasar menjelaskan akun-akun perusahaan dagang serta mengklasifikasikan akun-akun perusahaan dagang
- c. Alur cerita komik merupakan peristiwa yang terjadi di dalam kelas.
- d. Karakter komik dibuat dalam versi kartun yang lucu.
- e. Dicetak berwarna dalam bentuk buku dengan kertas berukuran A5.

- f. Komik Akuntansi dapat digunakan sebagai media pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas secara mandiri.

Setelah membuat rancangan produk, dibuatlah komik dengan proses pembuatan sebagai berikut:

a. Penetapan bentuk media komik

Langkah awal mencari referensi tentang bentuk komik, jenis komik, penokohan dan komik pembelajaran yang telah ada serta penyampaian cerita. Berdasarkan hasil pengamatan dan mempertimbangkan kecocokan antara bentuk komik dan media pembelajaran disekolah, pengembang memilih komik Akuntansi dalam bentuk buku dengan ukuran komik pada umumnya.

b. Pembuatan *storyline* dan *script*

Langkah selanjutnya pengembang membuat alur cerita atau *storyline* yang disesuaikan dengan cerita komik remaja pada umumnya agar lebih menarik minat pembaca sesuai dengan tingkat perkembangan emosi siswa namun tidak mengesampingkan materi yang disampaikan. Pembuatan *storyline* dan *script* digunakan untuk memudahkan pembuat dan perancangan gambar.

c. Pembuatan Gambar

Setelah membuat alur cerita, pengembang melakukan pembuatan gambar dan penokohan yang dibantu oleh ilustrasi ahli komik dan diupayakan sesuai dengan kondisi siswa. Gambar yang dirancang selanjutnya di *scan* dan penyelesaiannya dilakukan

dengan menggunakan aplikasi *adobe photosop CS 3* untuk *editing* dan pewarnaan.

d. *Lattering* (pengisian teks)

Pemberian teks dilakukan berdasarkan *script* dengan memperhatikan bahasa yang mudah dipahami dan mengandung pesan moral baik secara tersurat maupun tersirat.

e. Penyusunan dan *finishing*

Langkah terakhir dari perancangan komik adalah melakukan penyusunan dan *finishing* dengan melakukan penyusunan halaman judul, kompetensi dasar dan kompetensi inti, isi cerita, daftar pustaka, serta halaman penutup dan menjadi rancangan awal media. Rancangan awal media kemudian dicetak dalam bentuk buku komik.

3. Tahap Pengembangan Produk

Pengembangan komik Akuntansi materi akun-akun pada perusahaan dagang divalidasi oleh Ibu Dyah Setyorini, M.Si., Ak. (Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY) selaku ahli materi, Bapak Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd. (Dosen Pendidikan Akuntansi FE UNY) selaku ahli media. Validasi komik juga dilakukan oleh Ibu Dra. Hj. Retna Puspitawati (Guru Akuntansi SMA Negeri 1 Sedayu) sebagai ahli materi dan dianggap perlu untuk menilai media komik untuk memperoleh masukan serta pengakuan kelayakan komik yang sesuai dengan

pembelajaran Akuntansi SMA kelas XII sebelum diujicobakan kepada siswa.

a. Validasi Produk

1) Validasi Ahli Materi

Validasi materi komik Akuntansi bertujuan untuk menilai aspek materi yang dimuat di dalam komik Akuntansi. Materi dalam media pembelajaran komik Akuntansi yang dikembangkan, divalidasi oleh ahli materi. Penilaian terhadap produk yang dikembangkan dilaksanakan dengan menggunakan angket skala 1-5 yang kajiannya berkaitan dengan materi Akuntansi sesuai dengan pembelajaran yaitu materi akun-akun pada perusahaan dagang.

Produk komik Akuntansi yang telah dinilai oleh Ahli Materi, mendapat masukan dan saran dari ahli materi. Masukan berupa penambahan halaman dan penjelasan materi yang berkaitan dengan akun-akun perusahaan dagang akan digunakan untuk bahan acuan revisi dan menghasilkan produk 2.

a) Aspek Kualitas Materi

Aspek kualitas materi mencakup kelayakan materi pada media yang dikembangkan. Hasil penilaian ahli materi terhadap komik Akuntansi adalah sebagai berikut:

Tabel. 7 Penilaian Ahli Materi Aspek Kualitas Materi

No	Indikator	Skor
1	Kesesuaian materi yang ada pada media pembelajaran dengan silabus/RPP	5
2	Kesesuaian susunan materi tujuan pembuatan media pembelajaran	5
3	Kesesuaian materi dalam media pembelajaran dengan kompetensi yang diharapkan	5
4	Relevansi media pembelajaran terhadap materi akun-akun perusahaan dagang	4,5
5	Memuat pengetahuan sesuai dengan unit kompetensi	4,5
6	Memuat ketrampilan sesuai dengan unit kompetensi	4,5
7	Validitas materi pada media pembelajaran	4,5
8	Kelengkapan materi pada media pembelajaran	4,5
9	Keruntutan dalam penyampaian materi	5
10	Materi mudah dipahami	4,5
11	Contoh yang ada pada media mudah diaplikasikan oleh siswa	4
12	Kesesuaian gambar dalam media pembelajaran	4,5
13	Kesesuaian cerita dalam media pembelajaran	4,5
14	Contoh yang ada pada media sudah kontekstual	4,5
15	Kesesuaian contoh dalam media pembelajaran	4,5
16	Penyampaian materi sesuai dengan perkembangan kognitif siswa	4,5
	Jumlah Skor	73,5
	Rata-rata Skor	4,59

Sumber: Data primer yang diolah

b) Aspek Kemanfaatan

Aspek kemanfaatan mencakup penilaian terhadap manfaat media yang dikembangkan. Hasil penilaian ahli materi terhadap aspek kemanfaatan adalah sebagai berikut:

Tabel. 8 Penilaian Ahli Materi Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Skor
1	Penggunaan media pembelajaran membantu proses pembelajaran	4,5
2	Penggunaan media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami akun-akun perusahaan dagang	4,5
3	Penggunaan media pembelajaran memberikan motivasi pada siswa untuk fokus dalam pembelajaran	4,5
	Jumlah Skor	13,5
	Rata-rata Skor	4,5

Sumber: Data primer yang diolah

2) Validasi Ahli Media

Validasi terhadap komik Akuntansi yang dilakukan mencakup aspek desain sampul buku, tata letak isi, tipografi dan ilustrasi. Hasil validasi oleh media dilakukan dengan mengisi angket penilaian skala 1-5 terhadap komik Akuntansi. Masukan dari ahli media akan digunakan untuk bahan acuan revisi dan menghasilkan produk 2.

a) Aspek Desain Sampul Buku

Penilaian oleh ahli media terhadap desain sampul buku mengkaji tentang halaman sampul produk yang dikembangkan.

Hasil penilaian ahli terhadap aspek desain sampul buku pada media adalah:

Tabel. 9 Penilaian Ahli Media Aspek Desain Sampul Buku

No	Indikator	Skor
1	Kesesuaian ukuran huruf dengan judul	5
2	Kesesuaian proporsi bentuk, warna, ukuran objek dengan realita	4
3	Kekontrasan warna judul buku dengan warna latar belakang	5
4	Tingkat penggunaan kombinasi jenis huruf	4
5	Keserasian desain halaman sampul	5
6	Kemenarikan sampul	5
	Jumlah Skor	28
	Rata-rata Skor	4,67

Sumber: Data primer yang diolah

b) Aspek Tata letak Isi

Aspek ini dikaji untuk mengetahui penilaian ahli media terhadap indikator yang mencakup tentang tata letak isi produk media yang dikembangkan. Hasil penilaian ahli media terhadap komik Akuntansi yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

Tabel. 10 Penilaian Ahli Media Aspek Tata Letak Isi

No	Indikator	Skor
1	Konsistensi tata letak berdasarkan pola	5
2	Ketepatan bidang dan penentuan margin	4
3	Ketepatan penempatan ilustrasi dengan judul, teks, halaman	4
	Jumlah Skor	13
	Rata-rata Skor	4,33

Sumber: Data primer yang diolah

c) Aspek Tipografi

Aspek ini dikaji untuk mengetahui penilaian ahli media terhadap indikator yang mencakup tentang tipografi produk media yang dikembangkan. Hasil penilaian ahli media terhadap komik Akuntansi yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

Tabel. 11 Penilaian Ahli Media Aspek Tipografi

No	Indikator	Skor
1	Kesesuaian kata dengan dialog	5
2	Kejelasan jenis huruf dengan dialog	4
3	Penggunaan variasi huruf	4
4	Ketepatan spasi antar susunan teks	4
5	Kemudahan huruf untuk dibaca	5
	Jumlah Skor	22
	Rata-rata Skor	4,4

Sumber: Data primer yang diolah

d) Aspek Ilustrasi

Aspek ini dikaji untuk mengetahui penilaian ahli media terhadap indikator yang mencakup tentang ilustrasi produk media yang dikembangkan. Hasil penilaian ahli media terhadap komik Akuntansi yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

Tabel. 12 Penilaian Ahli Media Aspek Ilustrasi

No	Indikator	Skor
1	Kesesuaian ilustrasi dengan konsep keilmuan	4
2	Keseimbangan proporsi gambar sebagai hiburan dan alat komunikasi pendidikan	4
3	Kemenarikan gambar tokoh	4
4	Keserasian komposisi warna	5
5	Kekreatifan dan kedinamisan	4
6	Kejelasan dan ketegasan goresan dan raster	4
	Jumlah Skor	25
	Rata-rata Skor	4,2

Sumber: Data primer yang diolah

b. Revisi Produk Tahap Pertama

Revisi tahap pertama dilakukan setelah produk rancangan awal komik divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan saran dari ahli materi dan ahli media, revisi yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Revisi aspek materi
 - a) Penambahan kompetensi dasar dan kompetensi inti pada media komik Akuntansi agar dapat diketahui bahwa komik tersebut merupakan media pembelajaran.
 - b) Kesalahan penulisan beberapa kata media pembelajaran komik Akuntansi.
 - c) Penambahan penjelasan pada awal pertemuan mengenai materi yang akan disampaikan pada pelajaran Akuntansi. Pada media komik Akuntansi yang belum direvisi, Bu Guru Aryanti langsung memberikan tugas kepada siswa-siswanya seharusnya menanyakan keadaan siswa bahwa siswa sudah siap menerima pelajaran yang akan disampaikan.



Gambar.2 Sebelum Revisi



Gambar 3. Setelah Revisi

- d) Perlunya penambahan materi tentang pengertian perusahaan dagang dan ciri-cirinya sebelum masuk ke materi akun-akun pada perusahaan dagang.



Gambar. 4 Sebelum Direvisi

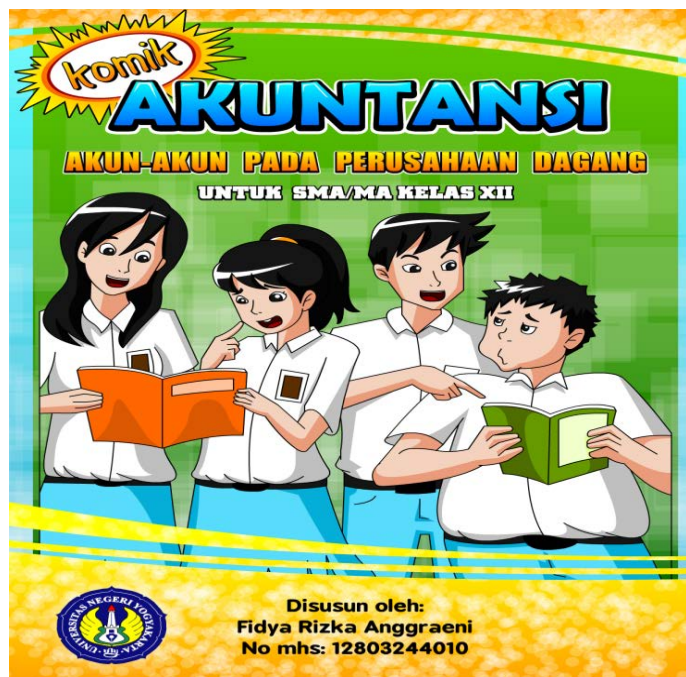


Gambar. 5 Setelah Revisi

- 2) Revisi aspek media
 - a) Perubahan bentuk tulisan komik pada halaman sampul.



Gambar. 6 Sebelum Revisi



Gambar. 7 Setelah Revisi

b) Penambahan narasi untuk memperjelas ilustrasi gambar.



Gambar. 8 Sebelum Revisi



Gambar. 9 Sesudah Revisi

- c) Pada materi yang akan disampaikan, pewarnaan tulisan dibedakan dengan dialog lain.



Gambar. 10 Sebelum Revisi



Gambar. 11 sebelum Revisi

c. Uji Coba Siswa SMA

Uji coba media komik Akuntansi dilakukan untuk mengetahui respon siswa dan mengetahui kelayakan media setelah pengembangan selesai melakukan revisi dan validasi dari ahli materi dan ahli media. Uji coba di lapangan dilakukan oleh 32 siswa kelas XII IPS 3 SMA Negeri 1 Sedayu. Pada saat uji coba lapangan peneliti mengajar selama 2 jam pelajaran menggunakan komik akuntansi. Uji coba lapangan dilakukan dengan cara memberikan penjelasan terhadap siswa tentang materi dan media pembelajaran yang sedang dilaksanakan yaitu komik Akuntansi materi akun-akun pada perusahaan dagang. Siswa membaca komik Akuntansi dan selanjutnya mengisi kuisioner 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. Data hasil penilaian uji coba kelayakan media pada siswa dapat dilihat pada lampiran.

1) Aspek Penyajian

Aspek ini dikaji untuk mengetahui penilaian siswa terhadap indikator yang mencakup tentang kelayakan penyajian produk media yang dikembangkan. Hasil penilaian siswa aspek penyajian terhadap komik Akuntansi yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

Tabel. 13 Penilaian Siswa Aspek Penyajian

No	Indikator	Skor
1	Ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	4,34
2	Pemilihan jenis huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	4,28
3	Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai	4,22
4	Warna yang digunakan dalam media komik menarik	4,31
5	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	4,28
6	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik	4,25
7	Kualitas gambar pada media pembelajaran ini baik	4,13
8	Cerita pada media pembelajaran ini menarik	4,47
9	Cerita pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi	4,44
10	Alur cerita media komik jelas dan mudah dipahami	4,38
11	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah	4,31
12	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat dipahami	4,22
13	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi	4,28
	Jumlah Skor	55,91
	Rata-rata Skor	4,3

Sumber: Data primer yang diolah

2) Aspek Kemanfaatan

Aspek ini dikaji untuk mengetahui penilaian siswa terhadap indikator yang mencakup tentang kelayakan kemanfaatan produk media yang dikembangkan. Hasil penilaian siswa terhadap aspek kemanfaatan adalah sebagai berikut:

Tabel. 14 Penilaian Siswa Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Skor
1	Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi	4,25
2	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian saya pada materi	4,31
3	Saya merasa tertarik belajar menggunakan komik	4,25
4	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi	4,5
5	Media komik ini dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama	4,41
	Jumlah Skor	21,72
	Rata-rata Skor	4,34

Sumber: Data primer yang diolah

d. Revisi Produk Tahap Kedua

Revisi tahap kedua merupakan proses terakhir revisi dalam pengembangan komik Akuntansi. Revisi tahap kedua dilaksanakan setelah peneliti selesai melakukan uji coba lapangan. Hal yang perlu direvisi dalam tahap dua sebenarnya tidak terlalu banyak, hanya pada bagian tata tulis. Masukan dari siswa diantaranya adalah kesalahan pada tata tulis, ada kata yang dobel didalam komik, gambar dalam komik belum maksimal, warna yang terdapat dalam media komik kurang cerah, belum mencakup semua materi Akuntansi kelas XII. Maka peneliti hanya melakukan perbaikan sebatas pada hal tata tulis. Mengenai permasalahan yang berkaitan dengan selera masing-masing individu dan permasalahan yang tidak mengganggu proses pembelajaran jika komik digunakan, maka peneliti tidak melakukan revisi terhadap hal tersebut.

4. Hasil Penyebaran

Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah tahap penyebaran. Tujuannya agar media yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan secara lebih luas. Karena adanya keterbatasan, maka penyebaran hanya dilakukan di SMA Negeri 1 Sedayu. Penyebaran komik Akuntansi hanya sebatas penyerahan komik Akuntansi kepada bagian kurikulum, perpustakaan sekolah, guru Akuntansi, serta siswa kelas XII IPS 3.

C. Analisis Hasil

Berdasarkan tabel 6 halaman 41 diketahui kriteria penilaian ideal yang dijadikan sebagai pedoman skor rata-rata dikonversi menjadi nilai kualitatif (A-E) untuk mengetahui kualitas media pembelajaran berbentuk komik.

Tabel. 15 Kriteria penilaian ideal

Rentan Skor	Nilai	Kategori
$X > 4,2$	A	Sangat Layak
$3,4 < X$	B	Layak
$2,6 < X$	C	Cukup Layak
$1,8 < X$	D	Kurang Layak
X	E	Sangat Kurang Layak

Sumber: Sukardjo (2012: 96)

1. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan tabel 7 halaman 48 dan tabel 8 halaman 49 didapatkan rata-rata skor penilaian ahli materi pada aspek kualitas materi adalah 4,59 dan pada aspek kemanfaatan dengan skor 4,5. Nilai kualitatif media berdasarkan penilaian ahli materi adalah:

Tabel .16 Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Rata-rata Skor	Nilai Kualitatif	Kategori
1.	Kualitas Materi	4,59	A	Sangat Layak
2.	Kemanfaatan	4,5	A	Sangat Layak
Jumlah Skor		9,09	A	Sangat Layak
Rata-rata Skor per Aspek		4,55	A	Sangat Layak

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 16 di atas penilaian kelayakan materi oleh ahli materi diketahui bahwa komik Akuntansi yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan materi oleh ahli materi diperoleh total rata-rata skor sebesar 4,55. Berdasarkan tabel 15 halaman 61 mengenai kriteria penilaian ideal, diketahui bahwa rata-rata skor masing- masing aspek 4,55 terletak pada interval skor $X > 4,2$ yang berarti penilaian ahli materi pada kelayakan materi mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”.

2. Analisis Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan tabel 9 dan 10 pada halaman 50, tabel 11 dan 12 pada halaman 51 didapatkan rata-rata skor penilaian ahli media pada aspek desain sampul buku adalah 4,67, aspek tata letak isi 4,33, aspek tipografi 4,4, aspek ilustrasi 4,2. Nilai kualitatif media berdasarkan penilaian ahli media adalah:

Tabel .17 Analisis Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Rata-rata Skor	Nilai Kualitatif	Kategori
1	Desain Sampul	4,67	A	Sangat Layak
2	Tata Letak Isi	4,33	A	Sangat Layak
3	Tipografi	4,4	A	Sangat Layak
4	Ilustrasi	4,2	A	Sangat Layak
Jumlah Skor		17,6	A	Sangat Layak
Rata-rata Skor per Aspek		4,4	A	Sangat Layak

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 17 di atas penilaian kelayakan media diketahui bahwa komik Akuntansi yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan media oleh ahli media diperoleh total rata-rata skor dari masing-masing aspek sebesar 4,4. Berdasarkan tabel 15 pada halaman 61 mengenai kriteria penilaian ideal, diketahui bahwa rata-rata skor 4,4 terletak pada interval skor $X > 4,2$ yang berarti penilaian ahli media pada kelayakan produk mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”.

3. Hasil Analisis Uji Coba pada Siswa SMA

Berdasarkan tabel 13 pada halaman 59 dan tabel 14 pada halaman 60 didapatkan rata-rata skor penilaian siswa SMA pada aspek penyajian adalah 4,3 dan pada aspek kemanfaatan dengan skor 4,34 . Nilai kualitatif media berdasarkan penilaian ahli materi adalah:

Tabel .18 Analisis Hasil Uji Coba Siswa

No	Aspek	Rata-rata Skor	Nilai Kualitatif	Kategori
1.	Penyajian	4,3	A	Sangat Layak

2.	Kemanfaatan	4,34	A	Sangat Layak
Jumlah Skor		8,64	A	Sangat Layak
Rata-rata Skor per Aspek		4,32	A	Sangat Layak

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 18 di atas penilaian kelayakan produk diketahui bahwa komik Akuntansi yang dikembangkan ditinjau dari hasil uji coba oleh siswa diperoleh total rata-rata skor dari masing-masing aspek sebesar 4,32. Berdasarkan tabel 15 pada halaman 61 mengenai kriteria penilaian ideal, diketahui bahwa rata-rata skor 4,32 terletak pada interval skor $X > 4,2$ yang berarti penilaian dari uji coba siswa pada kelayakan produk mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”.

D. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan media pembelajaran komik Akuntansi berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan adalah:

1. Produk komik Akuntansi yang dihasilkan hanya menyampaikan materi akun-akun pada perusahaan dagang.
2. Kelayakan produk hanya terbatas pada aspek materi, media dan uji coba terhadap siswa.
3. Uji coba produk hanya dilakukan satu kali uji coba di kelas XII IPS 3 dengan jumlah 32 siswa.
4. Penyebaran produk komik Akuntansi hanya dilakukan di satu sekolah saja karena keterbatasan modal.

5. Penelitian dan pengembangan ini belum memunculkan manfaat penggunaan media terkait dengan naiknya hasil belajar siswa menggunakan komik Akuntansi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran Akuntansi berbentuk komik pada materi akun-akun pada perusahaan dagang untuk siswa SMA Negeri 1 Sedayu kelas XII IPS 3 dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Pengembangan komik melalui empat tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran).
2. Kelayakan komik Akuntansi yang dikembangkan berdasarkan penilaian oleh ahli materi memperoleh rata-rata skor 4,55 dari rentan 1-5 ditinjau dari aspek kualitas materi dan kemanfaatan termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian oleh ahli media memperoleh rata-rata 4,4 dari rentan 1-5 ditinjau dari aspek desain sampul, tata letak isi, tipografi, ilustrasi termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian kelayakan komik berdasarkan uji coba pada siswa SMA memperoleh skor rata-rata 4,32 dari rentan 1-5 ditinjau dari aspek penyajian dan kemanfaatan termasuk dalam kategori sangat layak.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan beberapa saran antara lain:

1. Bagi Guru

Guru sebaiknya menerapkan media komik tersebut sebagai variasi media pembelajaran dalam kelas. Guru diharapkan pula turut menularkan penggunaan media komik dalam pembelajaran kepada guru-guru lain agar media dapat digunakan secara lebih luas.

2. Bagi Siswa

Siswa hendaknya membaca media komik yang dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman materi tentang Akun-akun pada perusahaan dagang.

3. Bagi Peneliti Lebih Lanjut

Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui keefektifan media komik “Akun-akun pada perusahaan dagang”. Peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan media komik untuk materi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

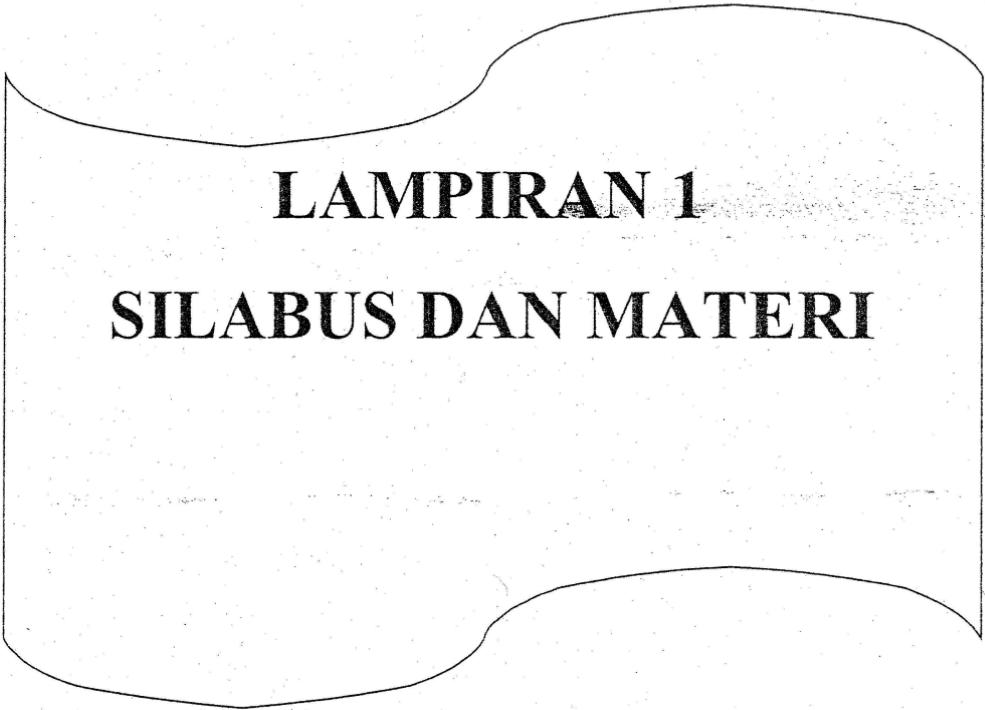
- Al Haryono Jusup. (2011). *Dasar-Dasar Akuntansi*. Yogyakarta: STIE YKPN.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azhar Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aziz Safa. (2009). *Jenis-jenis Komik* (www.jagoankomik.com). Diakses pada 21 April 2015.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2013). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, diakses melalui <http://kbbi.web.id/ajar> pada tanggal 29 September 2015.
- Cecep Kustandi. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 2 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas RI.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Eka Yuniastuti. (2015). "Pengembangan Komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Inovatif pada Materi Jenis dan Bentuk Badan Usaha untuk Siswa SMK kelas X". *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Eko Putro Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Eva Latipah. (2012). *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Heryu Anasti. (2010). "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Geografi Berbentuk Komik untuk Siswa SMA dengan Materi Lingkungan Hidup dan Pembangunan Berkelanjutan". *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Indriana Mei Listyani. (2012). "Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa SMA Kelas XI". *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kinanti Geminastiti dan Nella Nurlita. (2014). *Buku Siswa Ekonomi untuk SMA/MA Kelas XII*. Bandung: Yrama Widya.
- Mc.Cloud, Scott. (2008). *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- MS Gumelar. (2011). *Comic Making (Cara Membuat Komik)*. Jakarta: PT Indeks.
- Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Oemar Hamalik. (2007). *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwa Atmaja Prawira. (2014). *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Romi Satria Wahono. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> pada tanggal 27 April 2015.
- Rudi Susilana & Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: FIP UPI Bandung.
- Sugihartono, Kartika Nur Fathiyah, Farida Harahap, Farida Agus Setiawati, Siti Rohmah Nurhayati. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardjo. (2006). *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana UNY.
- _____. (2012). *Evaluasi Pembelajaran IPA*. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana UNY.

Wina Sanjaya. (2012). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Wuriyanto Eko. (2009). *Komik Sebagai Media Pembelajaran*. Diakses melalui www.powerpoint-search.com/media-pembelajaran-komik-ppt.html pada tanggal 3 November 2015.

Zaki Baridwan. (2004). *Intermediate Accounting*. Yogyakarta: BPFE.



LAMPIRAN 1
SILABUS DAN MATERI

SILABUS
MATA PELAJARAN EKONOMI (PEMINATAN)

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Sedayu
Kelas : XII (DUA BELAS)

Kompetensi Inti :

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3: Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KI 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>1.1 Menunjukkan keimanan sebagai rasa syukur dan keyakinan terhadap kebesaran Sang Pencipta karena menyadari keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya yang diatur oleh Sang Pencipta.</p> <p>1.2 Menyadari kebesaran Tuhan yang menciptakan alam semesta dan semua unsure di dalamnya.</p> <p>2.1 Bersikap jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, responsif dan proaktif dalam melakukan tahapan akuntansi perusahaan jasa dan perusahaan dagang.</p> <p>2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi siap</p>	<p>Akuntansi Perusahaan Dagang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian perusahaan dagang • Karakteristik perusahaan dagang • Akun-akun padaperusahaan dagang 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diberikan ilustrasi/tayangan/gambar tentang akuntansi perusahaan dagang • Mempelajari berbagai sumber bacaan tentang akuntansi perusahaan dagang • Diskusi kelas tentang ilustrasi/tayangan/gambar • Diskusi kelompok membahas ilustrasi/tayangan/gambar <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan tentang karakteristik perusahaan dagang, dan akun-akun perusahaan dagang dagang. <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data/informasi tentang karakteristik dan akun-akun pada perusahaan dagang. <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menguraikan kembali informasi yang diperoleh tentang akun-akun perusahaan dagang • Menyimpulkan dari keseluruhan materi <p>Mengomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan pendapat, masukan, Tanya jawab selama proses diskusi 	<p>Tugas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kelompok • Membuat notula • Merangkum hasil diskusi kelompok <p>Observasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ceklist lembar pengamatan diskusi kelas dan kelompok <p>Portofolio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laporan tertulis kelompok <p>Tes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis bentuk uraian atau pilihan ganda 	2 x 2 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku paket Akuntansi • Buku-buku akuntansi penunjang yang relevan • Media massa cetak/elektronik • Internet

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>kerja.</p> <p>3.1 Peserta didik dapat mengidentifikasi akun-akun perusahaan dagang</p> <p>3.2 Peserta didik dapat menyebutkan akun-akun perusahaan dagang</p> <p>3.3 Peserta didik dapat memahami akun-akun perusahaan dagang</p>		<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan/mempresentasikan hasil diskusi kelompok dalam bentuk tulisan tentang akun-akun pada perusahaan dagang 			

AKUN-AKUN PADA PERUSAHAAN DAGANG

A. Perusahaan dagang adalah perusahaan yang kegiatan usahanya membeli barang dagangan dengan tujuan dijual kembali, tanpa mengubah bentuk dari barang tersebut.

B. Ciri-ciri perusahaan dagang adalah sebagai berikut:

1. Pendapatan utamanya berasal dari penjualan barang dagangan
2. Sebagai perantara antara produsen dan konsumen.
3. Tidak ada perubahan barang yang dibeli dan dijual.
4. Tujuan utamanya mencari laba dengan menjual barang dengan harga yang lebih tinggi dibandingkan harga belinya.

C. Akun-akun pada perusahaan dagang

1. Akun Pembelian

Akun pembelian terjadi karena perusahaan membeli barang dagang dengan tujuan untuk dijual kembali. Pembelian barang dagang ini dapat dilakukan dengan tiga cara, yaitu pembelian tunai, pembelian kredit, pembelian sebagian tunai dan sebagian kredit. Untuk pembelian barang yang tidak untuk dijual kembali dicatat dalam akun berbeda. Pembelian selain barang dagang misalnya pembelian peralatan, dicatat pada akun peralatan dan jika yang dibeli perlengkapan maka dicatat pada akun perlengkapan.

2. Akun Penjualan

Akun penjualan terjadi karena perusahaan menjual barang dagang yang diperoleh dari pemasok dengan tujuan untuk memperoleh laba. Penjualan dapat dilakukan dengan tunai, kredit, dan dengan sistem uang muka yang sisanya dapat diangsur, dengan diikuti syarat pembayaran dan syarat penyerahan.

3. Akun Potongan Pembelian

Akun potongan pembelian ini terjadi karena penjual memberikan potongan kepada pembeli, dengan tujuan agar pembeli melunasi utangnya sebelum jatuh tempo atau tepat pada waktu yang telah disepakati. Selama masih dalam masa potongan, maka utang yang dibayar adalah harga faktur dikurangi dengan potongan yang diterima.

4. Akun Potongan Penjualan

Akun potongan penjualan ini merupakan pencatatan atas potongan yang diberikan oleh penjual dengan harapan agar tagihannya dapat segera dilunasi. Potongan ini akan mengurangi tagihan yang diterima penjual sehingga jumlah yang diterima oleh penjual sebesar jumlah tagihan dikurangi dengan potongan yang diberikan. Jadi, pembeli hanya membayar sebesar nilai jual barang yang sudah dikurangi dengan potongan penjualan.

5. Akun Retur Pembelian

Akun retur pembelian ini terjadi karena pembeli mengembalikan sebagian barang yang telah dibeli atau ada sebagian yang rusak dan tidak cocok dengan pesanan. Jika pengembalian barang yang dibeli dilakukan secara tunai, penjual akan mengembalikan besarnya retur dengan tunai juga. Akan tetapi, jika pada waktu membeli barang itu dilakukan secara kredit, maka besarnya retur akan mengurangi harga fakturnya, sehingga pembeli hanya membayar nilai faktur yang sudah dikurangi nilai retur.

6. Akun Retur Penjualan

Akun retur penjualan terjadi karena penjual menerima kembali sebagian barang yang telah dijual karena mutunya tidak sesuai dengan pesanan. Pengembalian barang ini oleh penjual akan mengurangi tagihannya kepada pembeli, sehingga piutang penjual akan berkurang.

7. Akun Biaya Angkut Pembelian

Akun biaya angkut ini terjadi ketika pembeli harus membayar ongkos agar barang yang dibeli sampai ke gudang pembeli. Dengan demikian, harga perolehannya terdiri atas harga beli barang ditambah beban angkutnya.

8. Akun Biaya Pengiriman/Biaya Angkut Penjualan

Akun biaya angkut penjualan ini terjadi karena penjual bersedia mengirim barang dari toko (penjual) sampai tempat pembeli. Hal ini terjadi karena pada waktu transaksi jual beli telah dicantumkan dalam syarat penyerahan, penjual menanggung ongkos kirim.

9. Akun Persediaan

Akun persediaan ini merupakan nilai persediaan barang dagang yang belum terjual pada akhir periode akuntansi.

10. Akun Utang Dagang

Akun utang dagang terjadi akibat transaksi pembelian kredit. Pembelian barang dagang yang dilakukan secara kredit akan menimbulkan akun utang dagang yang dicatat disebelah kredit.

11. Akun Piutang Dagang

Akun piutang dagang muncul akibat terjadi transaksi penjualan barang dagang secara kredit. Pencatatan piutang usaha ini dosompan disebelah kredit.



LAMPIRAN 3
STORYLINE

STORYLINE

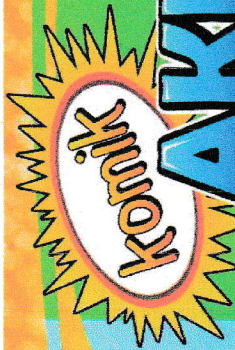
Pemeran dan Deskripsi Tokoh:

1. Bu Guru Ariyanti.
Adalah guru akuntansi yang murah senyum. Bu Guru Ariyanti mengajar dengan jelas dan baik sehingga mudah di pahami oleh siswa-siswa.
2. Siswa perempuan Cecilia
Panggilannya Lia. Cecilia adalah siswa yang sangat pintar. Dia suka membaca buku. Di antara teman-temannya, Cecilia paling tinggi badannya.
3. Siswa perempuan Tifany
Tifany teman sekelas Cecilia yang agak centil dan paling cerewet di kelas. Dia pintar pelajaran Matematika.
4. Siswa laki-laki Vero
Vero berbadan gemuk. Ia memang lucu dan suka membuat teman-temannya tertawa karena candanya.
5. Siswa laki-laki Ardan
Ardan adalah ketua kelas XII IPS 3. Ardan adalah siswa laki-laki terpintar di kelas. Dia suka menolong teman-temannya.

Media pembelajaran Akuntansi berbentuk komik ini membahas materi Akun-akun pada perusahaan dagang. Materi dikemas melalui cerita di sebuah sekolah Bina Bangsa. Siang itu Ibu Guru Ariyanti memberikan tugas kepada para siswa untuk belajar kelompok membahas tentang akun-akun pada perusahaan dagang. Ibu Guru Ariyanti menerapkan sistem belajar mandiri pada siswanya. Maka dibuatlah 9 kelompok untuk belajar bersama mencari informasi baik di buku, di ruang perpustakaan maupun internet di laboratorium computer sekolah. Setelah itu masing-masing kelompok menjelaskan di depan kelas dan siswa lain menyimak dan berdiskusi jika ada penjelasan yang kurang jelas, sehingga semua siswa dapat memahami pelajaran dengan benar.



LAMPIRAN 4
KOMIK AKUNTANSI



AKUNTANSI

AKUN-AKUN PADA PERUSAHAAN DAGANG

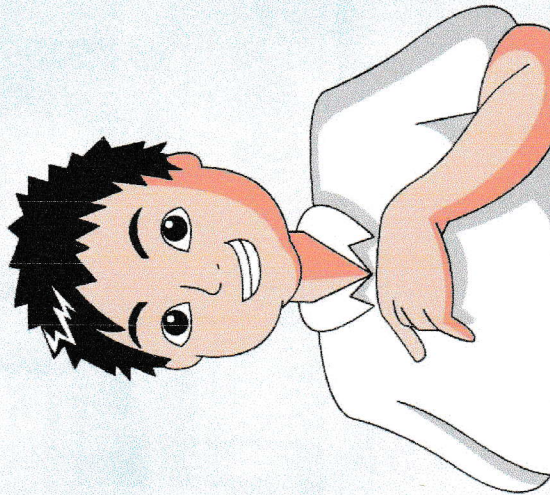
UNTUK SMA/MA KELAS XII



Disusun oleh:
Fidya Rizka Anggraeni
No mhs: 12803244010

DAFTAR ISI

Daftar Isi	1
Kompetensi dasar	2
Pengenalan Tokoh	3
Isi	4
Latihan	27
Daftar Pustaka	28



KOMPETENSI DASAR

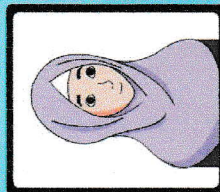
Kompetensi Dasar

1. Menjelaskan akun-akun perusahaan dagang
2. Mengklasifikasikan akun-akun perusahaan dagang

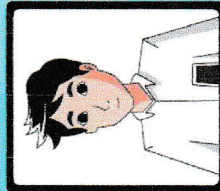
Kompetensi Inti

- KI 1 :** Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 :** Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3 :** Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa inglin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI 4 :** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

PENGENALAN TOKOH



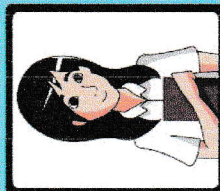
BU GURU ARIYANI



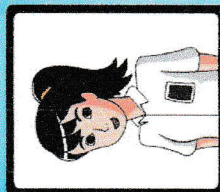
ARDAN



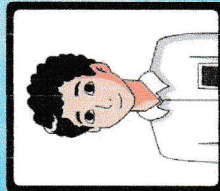
VERO



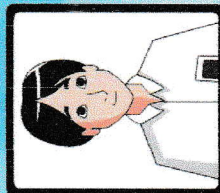
CECILIA



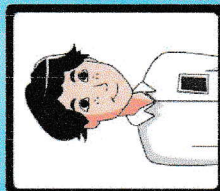
TIFANY



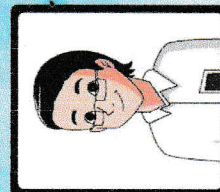
BRUNO



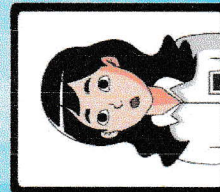
RIZKI



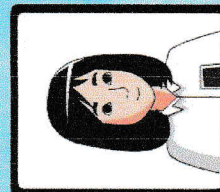
YONGKI



STEVE

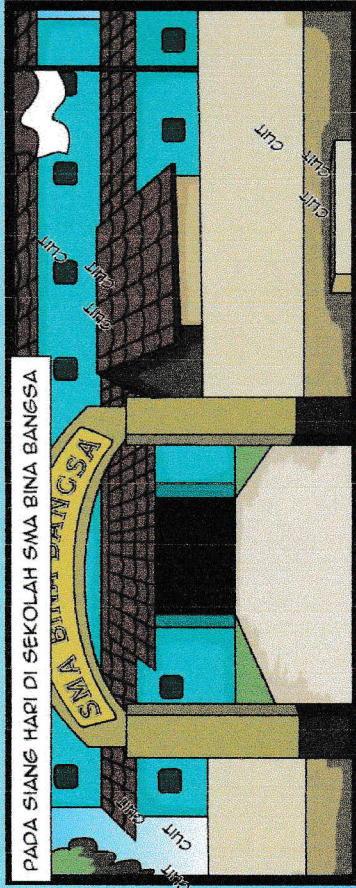


FIKANISA



FRANSISCA

PADA SIANG HARI DI SEKOLAH SMA BINA BANGSA



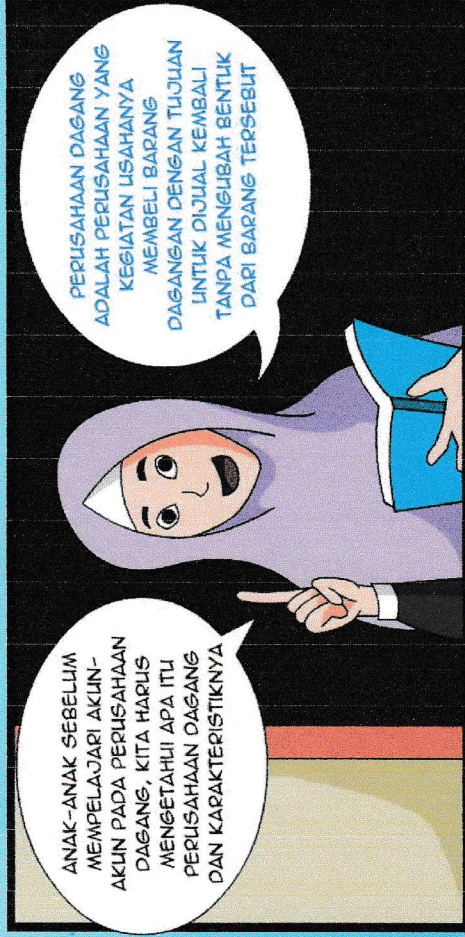
BERDOA SELESAI



SUDAH BU

ANAK-ANAK,
SUDAH SIAP MENEMPA
PELAJARAN AKUNTANSI
MATERI AKUN-AKUN
PERUSAHAAN
DAGANG?

4



ANAK-ANAK SEBELUM
MEPELAJARI AKUN-
AKUN PADA PERUSAHAAN
DAGANG, KITA HARUS
MENGETAHUI APA ITU
PERUSAHAAN DAGANG
DAN KARAKTERISTIKNYA

PERUSAHAAN DAGANG
ADALAH PERUSAHAAN YANG
KEGIATAN USAHANYA
MEMBELI BARANG
DAGANGAN DENGAN TUJUAN
UNTUK DIJUAL KEMBALI
TANPA MENGUBAH BENTUK
DARI BARANG TERSEBUT



CONTOHNYA
APA BU?

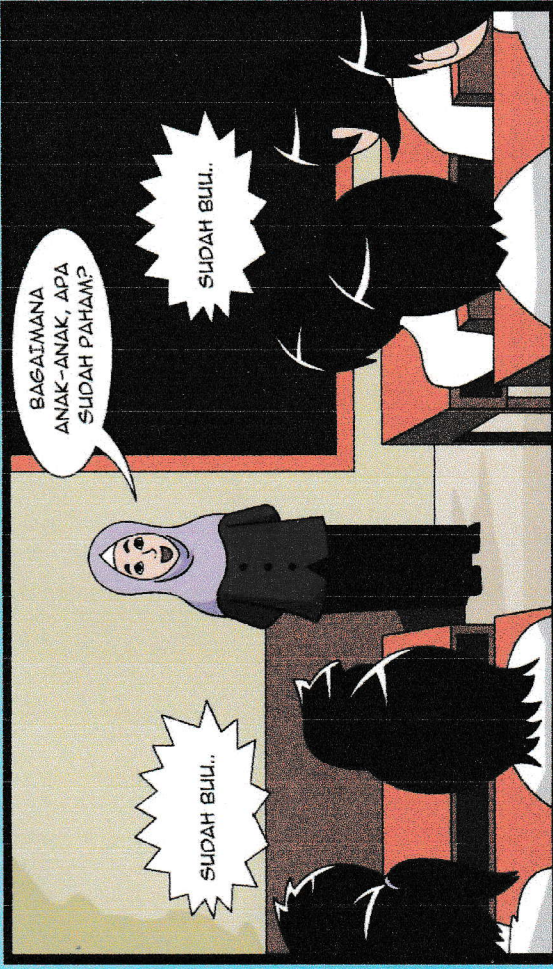
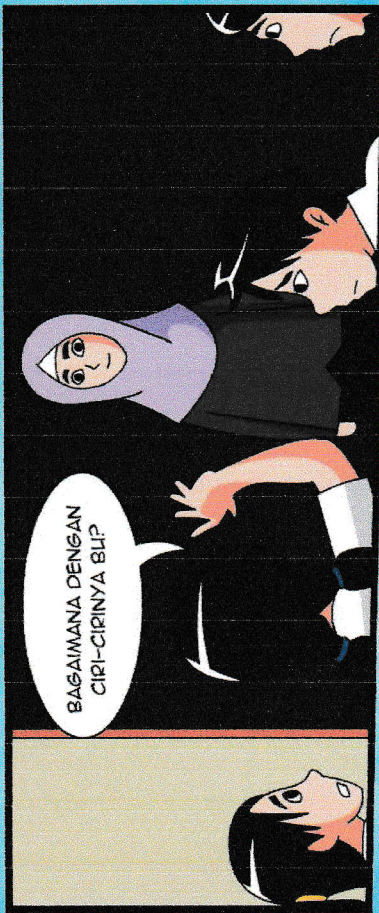
ADA YANG
BISA MEMBERIKAN
CONTOH?



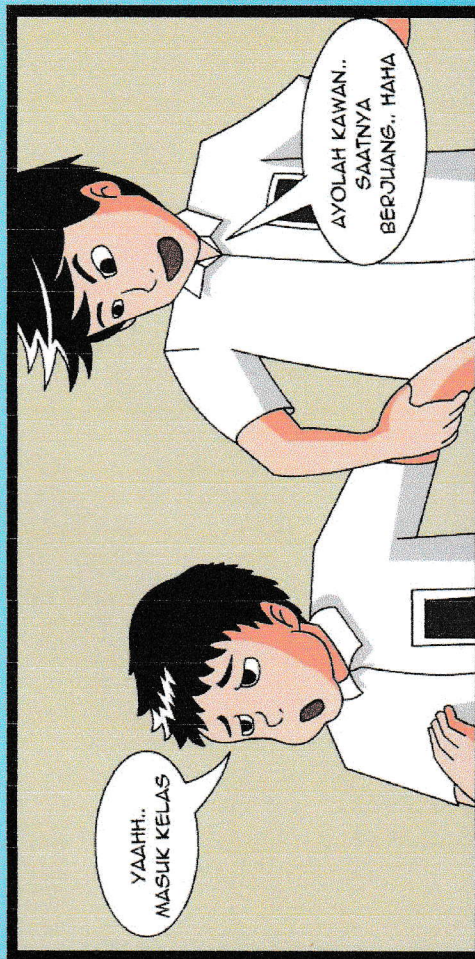
SAYA BU.

CONTOHNYA,
TOKO
ELEKTRONIK,
TOKO BUKU, DAN
TOKO SEPATU
BU

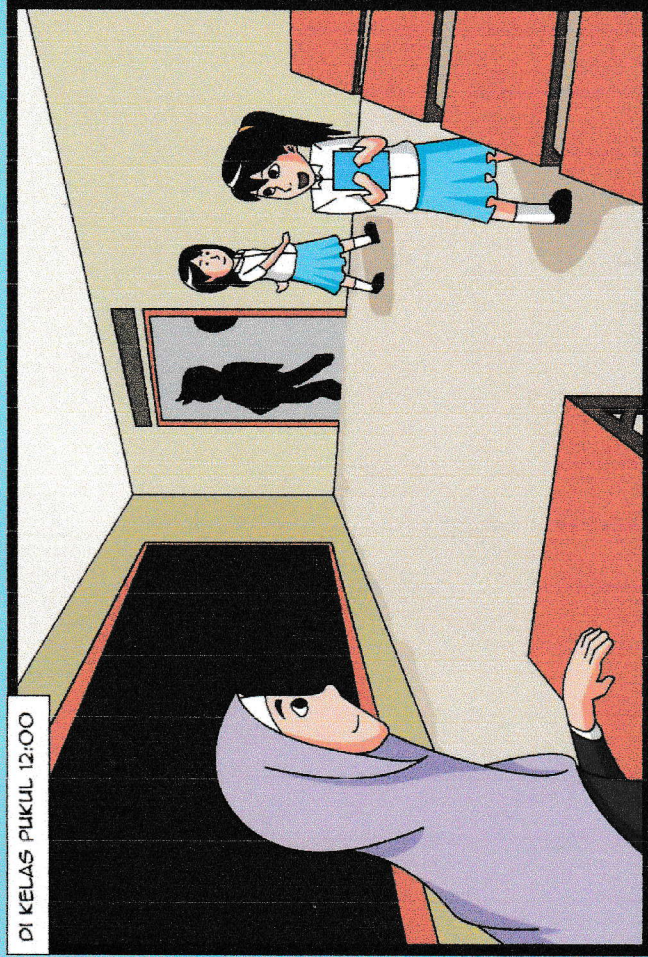
5







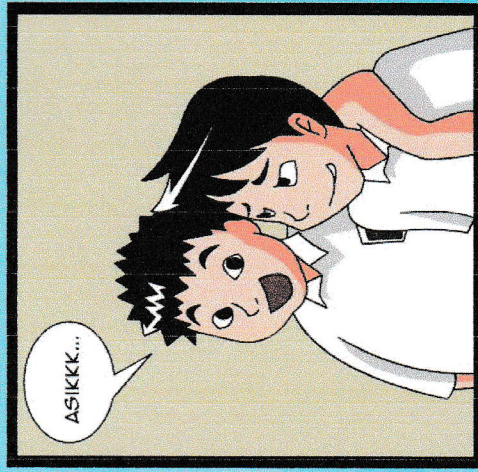
DI KELAS PUKUL 12:00



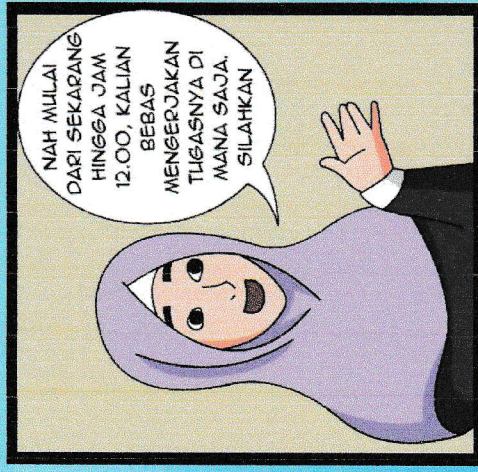
BAGAIMANA ANAK-ANAK SUDAH SIAP UNTUK MENJELASKAN DI DEPAN KELAS.

SIAP BU

SIAP BU



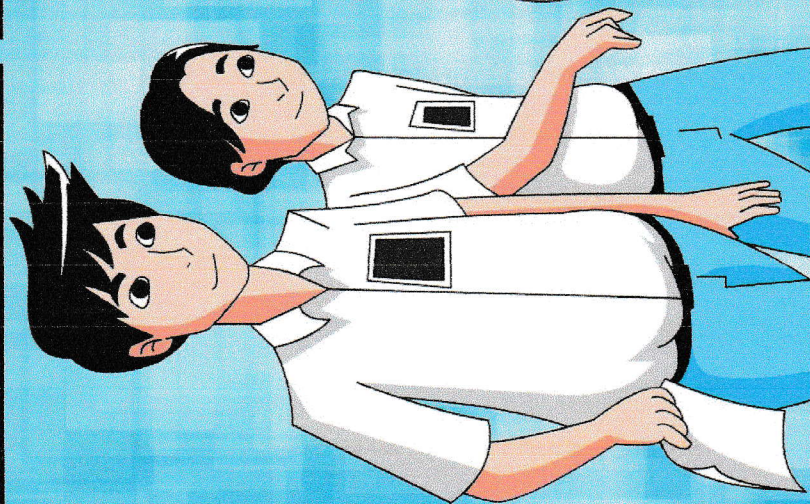
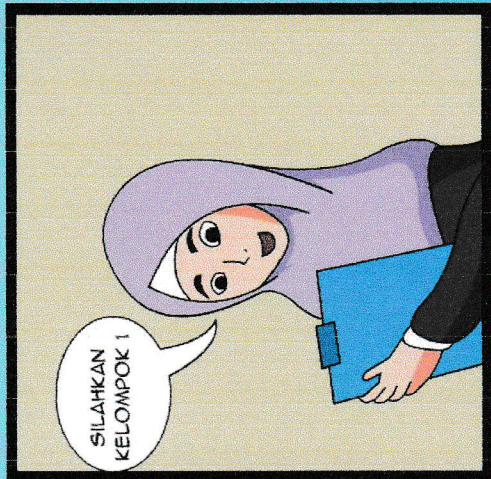
ASIKKK...



NAH MULAI DARI SEKARANG HINGGA JAM 12.00, KALIAN BEBAS Mengerjakan tugasnya di mana saja. Silahkan



BU GURU ARIANTI MENGGUNAKAN POLA BELAJAR TIDAK HARUS DI DALAM KELAS. SEHINGGA PARA SISWA LEBIH BER SEMANGAT BELAJAR.



1. PEMBELIAN TUNAI.

PT. TIO JAYA
Jl. Malaka Raya No. 56
Jakarta Timur

No. T.020296
Tanggal: 10 Mei 2007

Nota Kontan

No	Jenis Barang	Banyaknya	Harga Satuan	Jumlah
1.	Kertas HVS 70 gr	10	Rp. 25.000	Rp 250.000,00
2.	Refill tinta komputer	2	Rp. 90.000	Rp 180.000,00
			Jumlah Total	Rp 430.000,00

Bagian Pembukuan

(Annisa)

Bagian Penjualan

(Avin)



2. PEMBELIAN KREDIT

FAKTUR PEMBELIAN BARANG

PT REVANDA JAYA
Jl Bekasi Timur No. 2
Bekasi Timur

Kode Supplier : G01
Nama Supplier : Gobel Nustra

Tanggal: 07/02/2001
Nomor : 998

Kode	Nama Barang	Qty	Harga	Jumlah
A01	AC Split 1/2 PK	2	1.350.000	2.700.000
A02	AC Split 1 PK	5	2.000.000	10.000.000
Total Faktur				12.700.000

Jatuh Tempo Faktur : 09/03/2001

3. PEMBELIAN SEBAGIAN TUNAI SEBAGIAN KREDIT

UTAMA MOTOR

JL. MERDEKA - SURABAYA

Kwitansi Uang Muka Konsumen
No Kwitansi : 01015032012020004

Sudah Terima Dari : ARYAWAN

Jumlah Uang : TIGA JUTA SERATUS RIBU RUPAH.-

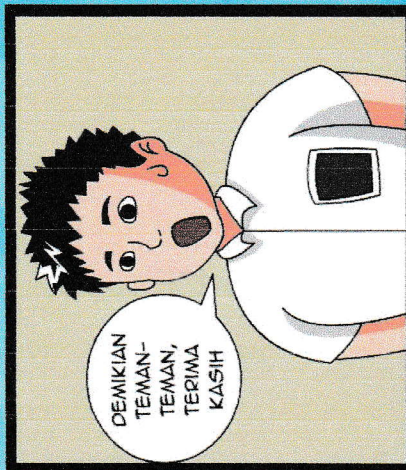
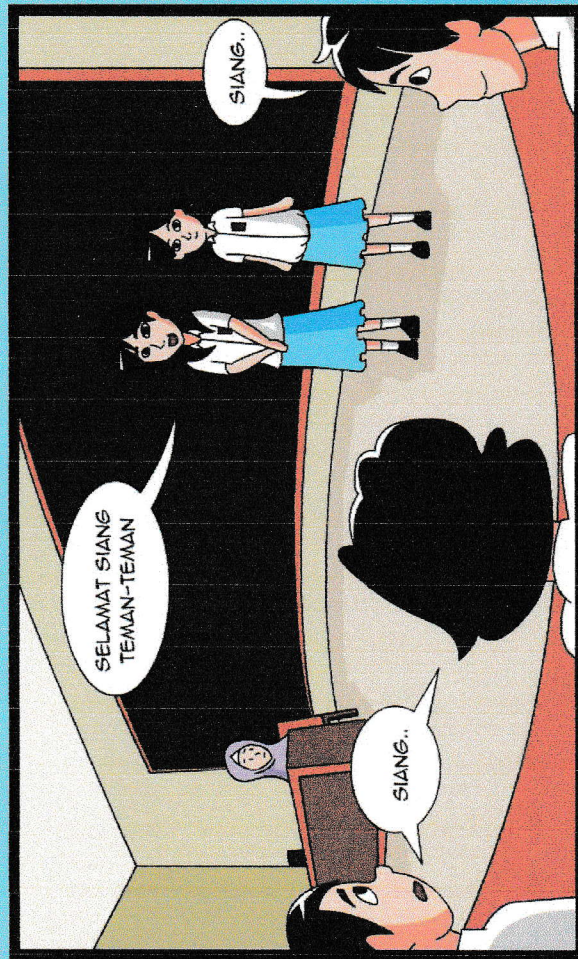
Untuk Pembayaran : UNTUK PEMBAYARAN UANG MUKA PEMBELIAN UNIT MOTOR HONDA DENGAN DATA SEBAGAI BERIKUT

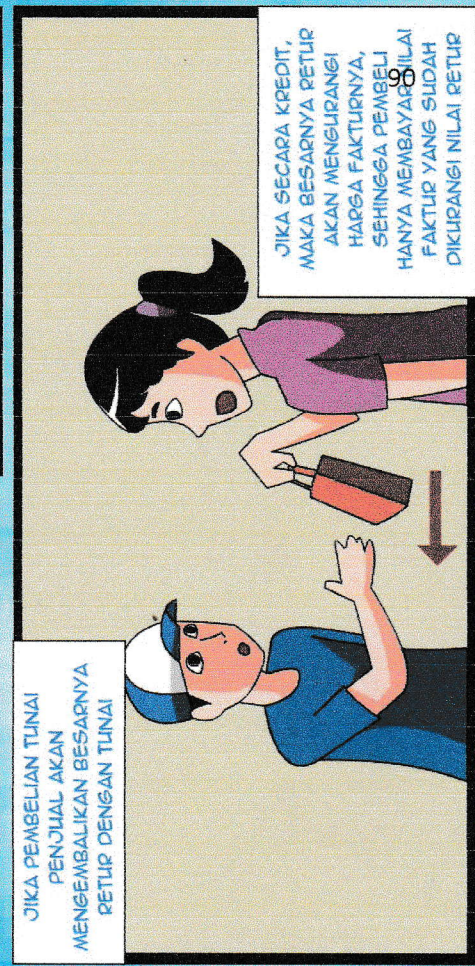
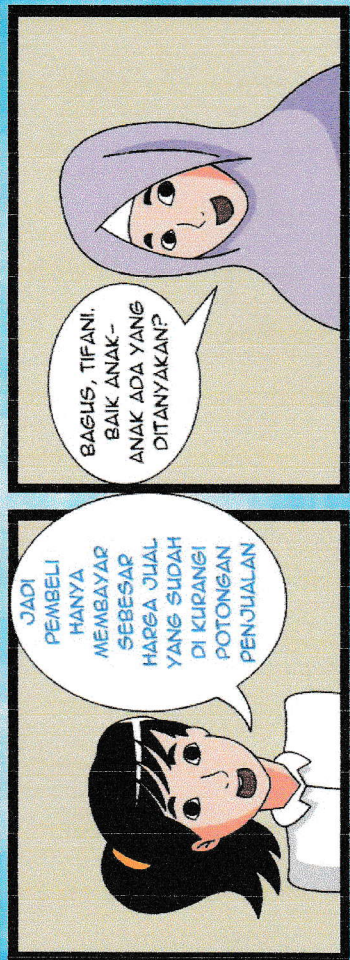
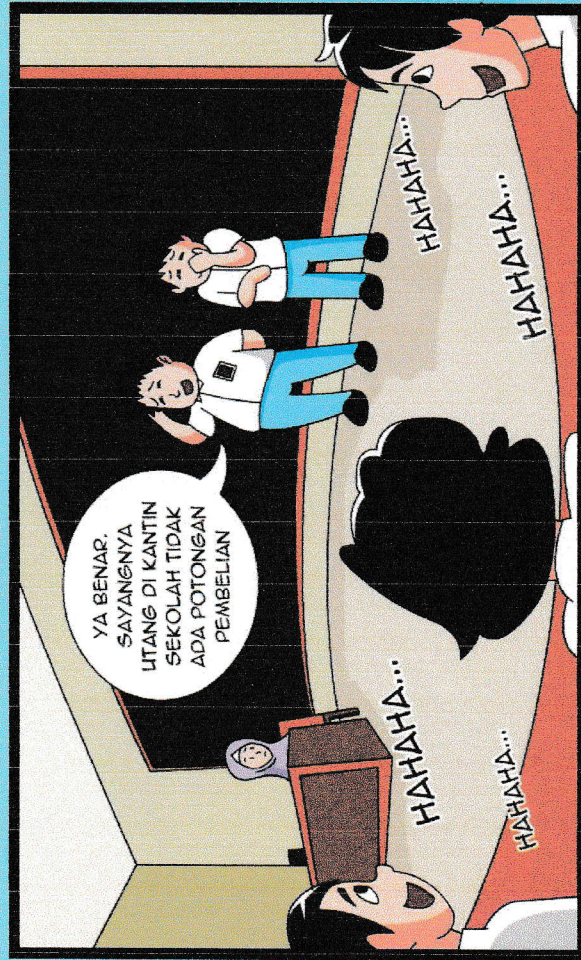
TYPE : HONDA NC133X1 AT
WARNA : WHITE HOLLOWEN
NO RANGKA : MH JF57240287614

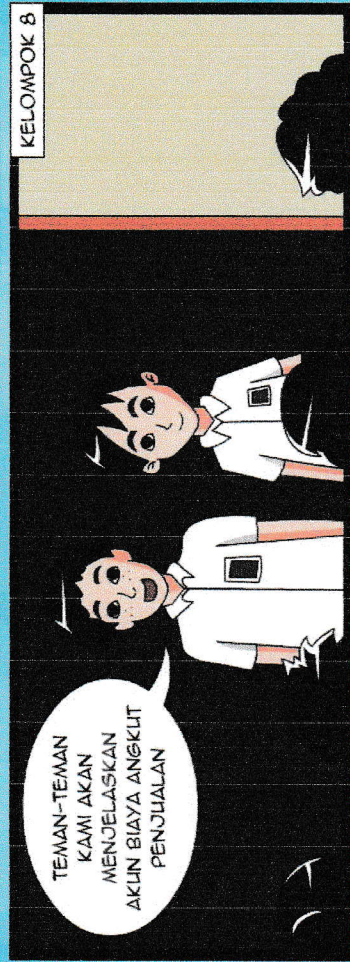
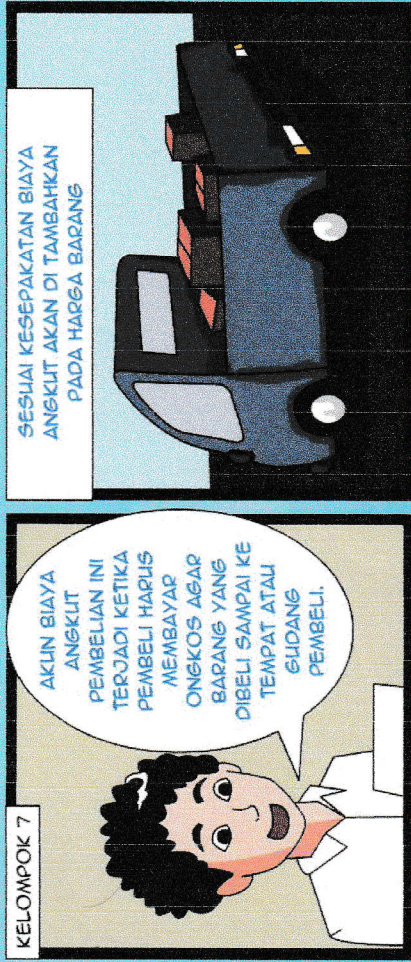
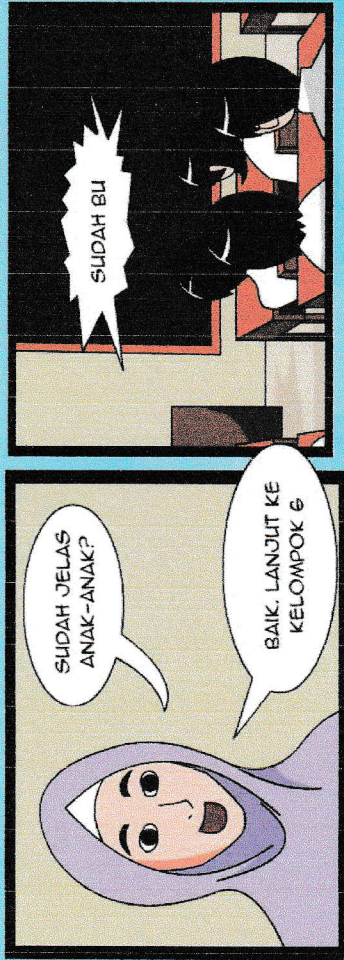
Rp. 3.100.000

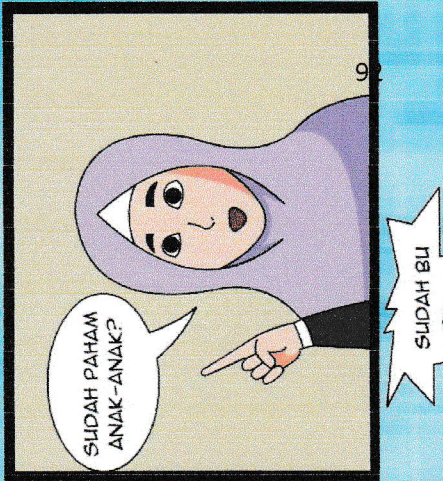
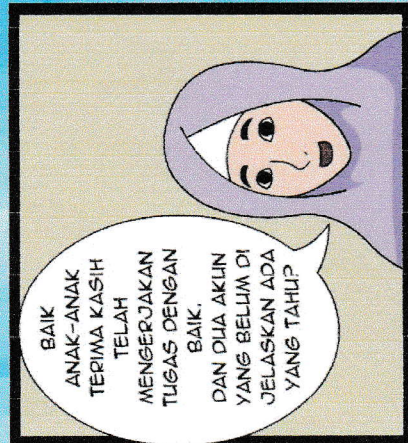
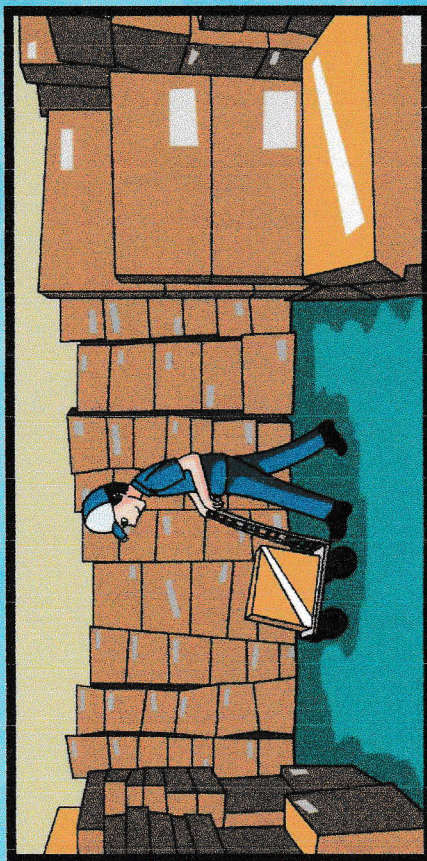
Pembayaran dengan cek/bilyet giro dianggap sah jika sudah di uangkan



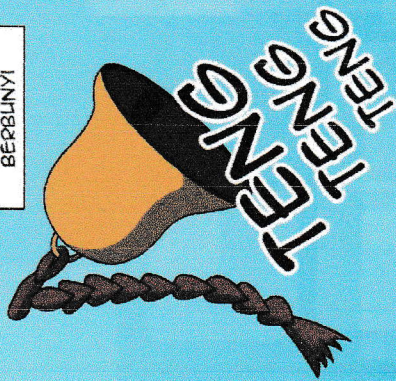




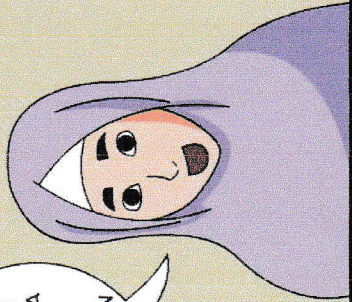




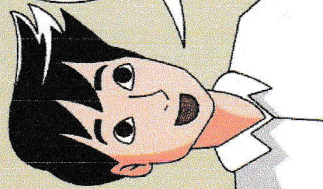
BEL PULANG
BERBUNYI



BAIKLAH ANAK-
ANAK PELAJARAN
HARI INI SAMPAI
DISINI DULU, KITA
TUTUP DENGAN
DOA, ARDAN
SILAHKAN PIMPIN
DOA



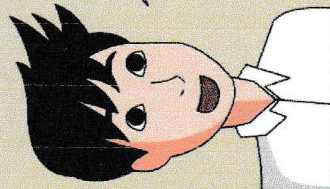
TEMAN-TEMAN
MARILAH
PELAJARAN HARI
INI KITA TUTUP
DENGAN DOA,
BERDOA
MULAI



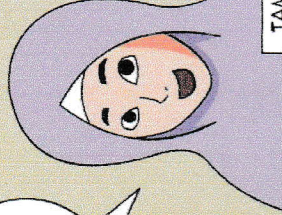
.....



SELESAI



SAYA AKHIRI
WASSALAMU'ALAI
KUM WR WB,
SAMPA JUMPA
MINGGU DEPAN



TAMAT

LATIHAN

1. Sebut dan jelaskan minimal 3 akun-akun dalam perusahaan dagang!

2. Dalam akun pembelian, terdapat 3 cara yang dilakukan saat pembelian barang. Sebutkan!

3. Mengapa terjadi retur pembelian?

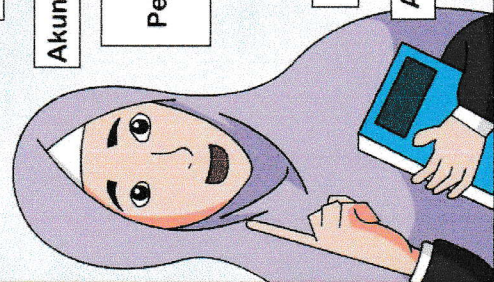
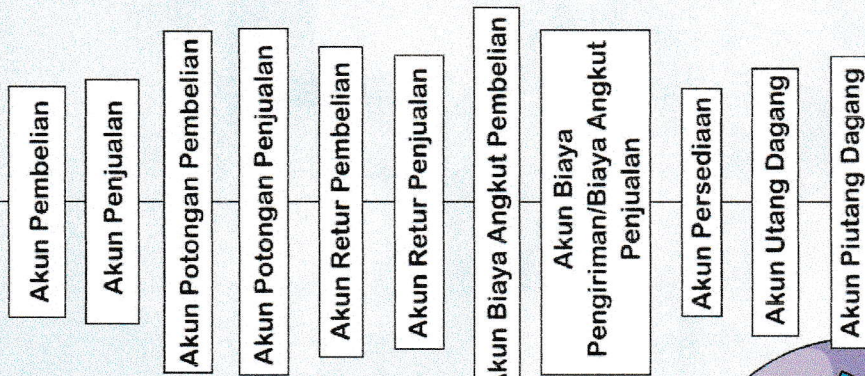
4. Apa perbedaan biaya angkut pembelian dengan biaya angkut penjualan?

5. Jelaskan perbedaan utang dagang dengan piutang dagang!

DAFTAR PUSTAKA

Kinanty Geminastiti dan Nella Nurlita. (2014). Buku Siswa Ekonomi untuk SMA/MA Kelas XII. Bandung: Yrama Widya

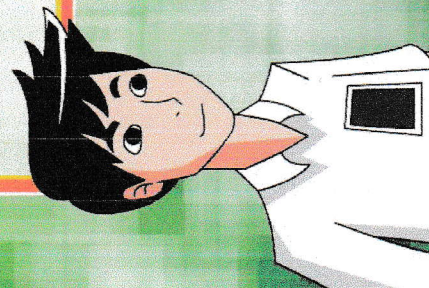
AKUN-AKUN PADA PERUSAHAAN DAGANG



Media pembelajaran Akuntansi berbentuk komik ini membahas materi Akun-akun pada perusahaan dagang. Materi dikemas melalui cerita di sebuah Sekolah BINA BANGSA.

Siang itu Ibu Guru Ariyanti memberikan tugas kepada para siswa untuk belajar kelompok membahas tentang akun-akun pada perusahaan dagang. Ibu Guru Ariyanti menerapkan sistem belajar mandiri pada siswanya. Maka dibuatlah 9 kelompok untuk belajar bersama mencari informasi baik di buku, di ruang perpustakaan maupun internet di laboratorium komputer sekolah. Setelah itu masing-masing kelompok menjelaskan di depan kelas dan siswa yang lain menyimak dan berdiskusi jika ada penjelasan yang kurang jelas, sehingga semua siswa dapat memahami pelajaran dengan benar.

Komik ini di buat dengan gambar dan cerita yang menarik. Diharapkan pembaca khususnya siswa lebih mudah mengerti tentang Akuntansi. Sehingga di dalam benak mereka akan merasa bahwa belajar Akuntansi itu mudah.



Komik Akuntansi
Akun-akun pada perusahaan dagang
Fidya Rizka Anggraeni
No mhs: 12803244010



LAMPIRAN 5
ANGKET PENILAIAN AHLI
MATERI



LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran

Akuntansi pada Materi Akun-akun Perusahaan

Dagang untuk Siswa SMA Kelas XII SMA N 1

Sedayu

Peneliti : Fidya Rizka Anggraeni

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran

2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak) : 5

L (layak) : 4

CL (Cukup Layak) : 3

KL (Kurang Layak) : 2

SKL (Sangat Kurang Layak) : 1

A. Aspek Kualitas Materi

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1	Kesesuaian materi yang ada pada media pembelajaran dengan silabus/RPP	✓				
2	Kesesuaian susunan materi tujuan pembuatan media pembelajaran	✓				
3	Kesesuaian materi dalam media pembelajaran dengan kompetensi yang diharapkan	✓				
4	Relevansi media pembelajaran terhadap materi akun-akun perusahaan dagang	✓				
5	Memuat pengetahuan sesuai dengan unit kompetensi	✓				
6	Memuat ketrampilan sesuai dengan unit kompetensi	✓				
7	Validitas materi pada media pembelajaran	✓				
8	Kelengkapan materi pada media pembelajaran	✓				
9	Keruntutan dalam penyampaian materi	✓				
10	Materi mudah dipahami	✓				
11	Contoh yang ada pada media mudah diaplikasikan oleh siswa	✓				
12	Kesesuaian gambar dalam media pembelajaran	✓				
13	Kesesuaian cerita dalam media pembelajaran	✓				
14	Contoh yang ada pada media sudah kontekstual	✓				
15	Kesesuaian contoh dalam media pembelajaran	✓				
16	Penyampaian materi sesuai dengan perkembangan kognitif siswa	✓				

B. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
17	Penggunaan media pembelajaran membantu proses pembelajaran	✓				
18	Penggunaan media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami akun-akun perusahaan dagang	✓				
19	Penggunaan media pembelajaran memberikan motivasi pada siswa untuk fokus dalam pembelajaran	✓				

C. Komentaris/Saran

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

- ①. Layak untuk diujicobakan
2. Layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 2 Feb 16

Ahli Materi



Dyah Setyorini, M.Si., Ak.

NIP: 197711072005012001



LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran

Akuntansi pada Materi Akun-akun Perusahaan

Dagang untuk Siswa SMA Kelas XII SMA N 1

Sedayu

Peneliti : Fidy Rizka Anggraeni

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran

2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak) : 5

L (layak) : 4

CL (Cukup Layak) : 3

KL (Kurang Layak) : 2

SKL (Sangat Kurang Layak) : 1

A. Aspek Kualitas Materi

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1	Kesesuaian materi yang ada pada media pembelajaran dengan silabus/RPP	✓				
2	Kesesuaian susunan materi tujuan pembuatan media pembelajaran	✓				
3	Kesesuaian materi dalam media pembelajaran dengan kompetensi yang diharapkan	✓				
4	Relevansi media pembelajaran terhadap materi akun-akun perusahaan dagang		✓			
5	Memuat pengetahuan sesuai dengan unit kompetensi		✓			
6	Memuat ketrampilan sesuai dengan unit kompetensi		✓			
7	Validitas materi pada media pembelajaran		✓			
8	Kelengkapan materi pada media pembelajaran		✓			
9	Keruntutan dalam penyampaian materi	✓				
10	Materi mudah dipahami		✓			
11	Contoh yang ada pada media mudah diaplikasikan oleh siswa			✓		
12	Kesesuaian gambar dalam media pembelajaran		✓			
13	Kesesuaian cerita dalam media pembelajaran		✓			
14	Contoh yang ada pada media sudah kontekstual		✓			
15	Kesesuaian contoh dalam media pembelajaran		✓			
16	Penyampaian materi sesuai dengan perkembangan kognitif siswa		✓			

B. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
17	Penggunaan media pembelajaran membantu proses pembelajaran		✓			
18	Penggunaan media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami akun-akun perusahaan dagang		✓			
19	Penggunaan media pembelajaran memberikan motivasi pada siswa untuk fokus dalam pembelajaran		✓			

C. Komentar/Saran

Materi dalam media pembelajaran akuntansi sudah sesuai dg kompetensi Dasar yg ada, runtut walaupun penguatan materinya belum maksimal.

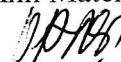
D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. ☒ Layak untuk diujicobakan
2. Layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Sedayu, 4 - 02 - 2016

Ahli Materi



Dra. Hj. Retna Pustikawati

NIP: 196710101992032009



LAMPIRAN 6
ANGKET PENILAIAN AHLI
MEDIA



LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran

Akuntansi pada Materi Akun-akun Perusahaan

Dagang untuk Siswa SMA Kelas XII SMA N 1

Sedayu

Peneliti : Fidy Rizka Anggraeni

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran

2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak) : 5

L (layak) : 4

CL (Cukup Layak) : 3

KL (Kurang Layak) : 2

SKL (Sangat Kurang Layak) : 1

A. Aspek Desain Sampul

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1	Kesesuaian ukuran huruf dengan judul	✓				
2	Kesesuaian proporsi bentuk, warna, ukuran objek dengan realita		✓			
3	Kekontrasan warna judul buku dengan warna latar belakang	✓				
4	Tingkat penggunaan kombinasi jenis huruf		✓			
5	Keserasian desain halaman sampul	✓				
6	Kemenarikan sampul	✓				

B. Aspek Tata Letak Isi

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
7	Konsistensi tata letak berdasarkan pola	✓				
8	Ketepatan bidang dan penentuan margin		✓			
9	Ketepatan penempatan ilustrasi dengan judul, teks, halaman		✓			

C. Aspek Tipografi

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
10	Kesesuaian kata dengan dialog	✓				
11	Kejelasan jenis huruf dengan dialog		✓			
12	Penggunaan variasi huruf		✓			
13	Ketepatan spasi antar susunan teks		✓			
14	Kemudahan huruf untuk dibaca	✓				

D. Aspek Ilustrasi

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
15	Kesesuaian ilustrasi dengan konsep keilmuan		✓			
16	Keseimbangan proporsi gambar sebagai hiburan dan alat komunikasi pendidikan		✓			
17	Kemenarikan gambar tokoh		✓			
18	Keserasian komposisi warna	✓				
19	Kekreatifan dan kedinamisan		✓			
20	Kejelasan dan ketegasan goresan dan raster		✓			

E. Komentar/Saran

Finishing lebih dirapikan lagi. Pertimbangkan untuk di publikasikan ke masyarakat / sekolah lain.

F. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan
- ② 2. Layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 2 - 2 - 2016

Ahli Media


Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd.

NIP. 198803022015041002



LAMPIRAN 7
ANGKET PENILAIAN
SISWA



LEMBAR PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi
pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA
Kelas XII SMA N 1 Sedayu

Peneliti : Fidy Rizka Anggraeni

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap
Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran

2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak) : 5

L (layak) : 4

CL (Cukup Layak) : 3

KL (Kurang Layak) : 2

SKL (Sangat Kurang Layak) : 1

Nama : Ade Pramana Putra

Kelas : XII IPS 3

A. Aspek Penyajian

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1	Ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
2	Pemilihan jenis huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai			✓		

3	Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai		✓			
4	Warna yang digunakan dalam media komik menarik		✓			
5	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
6	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik		✓			
7	Kualitas gambar pada media pembelajaran ini baik		✓			
8	Cerita pada media pembelajaran ini menarik		✓			
9	Cerita pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi	✓				
10	Alur cerita media komik jelas dan mudah dipahami	✓				
11	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah	✓				
12	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat dipahami		✓			
13	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			

B. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
14	Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi		✓			
15	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian saya pada materi	✓	✗			
16	Saya merasa tertarik belajar menggunakan komik	✗	✓			
17	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi		✓			
18	Media komik ini dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama		✓			

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media komik dibawah ini!

..... tertarik k dengan komik ini



LEMBAR PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi
pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA
Kelas XII SMA N 1 Sedayu

Peneliti : Fidy Rizka Anggraeni

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap
Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran

2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak) : 5

L (layak) : 4

CL (Cukup Layak) : 3

KL (Kurang Layak) : 2

SKL (Sangat Kurang Layak) : 1

Nama : Agista Krisma Vanda

Kelas : XII IPS 3

A. Aspek Penyajian

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1	Ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	✓				
2	Pemilihan jenis huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			

3	Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai			✓		
4	Warna yang digunakan dalam media komik menarik		✓			
5	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
6	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik		✓			
7	Kualitas gambar pada media pembelajaran ini baik			✓		
8	Cerita pada media pembelajaran ini menarik			✓		
9	Cerita pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			
10	Alur cerita media komik jelas dan mudah dipahami		✓			
11	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah		✓			
12	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat dipahami		✓			
13	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			

B. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
14	Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi			✓		
15	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian saya pada materi		✓			
16	Saya merasa tertarik belajar menggunakan komik		✓			
17	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi		✓			
18	Media komik ini dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama		✓			

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media komik dibawah ini!

Ada Kata yang Jelek dalam Komik Ini, tapi Komik ini bagus.

.....

.....

.....



LEMBAR PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi
pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA
Kelas XII SMA N 1 Sedayu

Peneliti : Fidy Rizka Anggraeni

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap
Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran

2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak) : 5

L (layak) : 4

CL (Cukup Layak) : 3

KL (Kurang Layak) : 2

SKL (Sangat Kurang Layak) : 1

Nama : Alfita Tasya Reni

Kelas : XII IPS 3

A. Aspek Penyajian

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1	Ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	✓				
2	Pemilihan jenis huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			

3	Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai		✓			
4	Warna yang digunakan dalam media komik menarik	✓				
5	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	✓				
6	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik		✓			
7	Kualitas gambar pada media pembelajaran ini baik		✓			
8	Cerita pada media pembelajaran ini menarik	✓				
9	Cerita pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi	✓				
10	Alur cerita media komik jelas dan mudah dipahami	✓				
11	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah	✓				
12	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat dipahami		✓			
13	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			

B. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
14	Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi	✓	✓			
15	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian saya pada materi	✓				
16	Saya merasa tertarik belajar menggunakan komik	✓				
17	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi	✓				
18	Media komik ini dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama	✓				

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media komik dibawah ini!

.....

.....

.....

.....



LEMBAR PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi
pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA
Kelas XII SMA N 1 Sedayu

Peneliti : Fidyza Rizka Anggraeni

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap
Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran

2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak) : 5

L (layak) : 4

CL (Cukup Layak) : 3

KL (Kurang Layak) : 2

SKL (Sangat Kurang Layak) : 1

Nama : Ananda Wati B.

Kelas : XII IPS 3

A. Aspek Penyajian

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1	Ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
2	Pemilihan jenis huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	✓				

3	Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai		✓			
4	Warna yang digunakan dalam media komik menarik			✓		
5	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
6	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik			✓		
7	Kualitas gambar pada media pembelajaran ini baik	✓				
8	Cerita pada media pembelajaran ini menarik		✓			
9	Cerita pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi	✓				
10	Alur cerita media komik jelas dan mudah dipahami	✓				
11	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah	✓				
12	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat dipahami		✓			
13	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi	✓				

B. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
14	Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi		✓			
15	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian saya pada materi		✓			
16	Saya merasa tertarik belajar menggunakan komik		✓			
17	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi	✓				
18	Media komik ini dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama	✓				

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media komik dibawah ini!

Sudah bagus!

.....

.....

.....

.....



LEMBAR PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi
pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA
Kelas XII SMA N 1 Sedayu

Peneliti : Fidy Rizka Anggraeni

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap
Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran

2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak) : 5

L (layak) : 4

CL (Cukup Layak) : 3

KL (Kurang Layak) : 2

SKL (Sangat Kurang Layak) : 1

Nama : *Andhikang Ardhyansah*

Kelas : *XII IPS 3*

A. Aspek Penyajian

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1	Ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
2	Pemilihan jenis huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			

3	Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai		✓			
4	Warna yang digunakan dalam media komik menarik		✓			
5	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai			✓		
6	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik		✓			
7	Kualitas gambar pada media pembelajaran ini baik	✓				
8	Cerita pada media pembelajaran ini menarik	✓				
9	Cerita pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi	✓				
10	Alur cerita media komik jelas dan mudah dipahami	✓				
11	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah		✓			
12	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat dipahami		✓			
13	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			

B. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
14	Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi		✓			
15	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian saya pada materi		✓			
16	Saya merasa tertarik belajar menggunakan komik	✓				
17	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi		✓			
18	Media komik ini dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama	✓				

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media komik dibawah ini!

Memudahkan pelajaran

.....

.....

.....



LEMBAR PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi
pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA
Kelas XII SMA N 1 Sedayu

Peneliti : Fidy Rizka Anggraeni

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap
Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran

2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak) : 5

L (layak) : 4

CL (Cukup Layak) : 3

KL (Kurang Layak) : 2

SKL (Sangat Kurang Layak) : 1

Nama : Annas Sulisty B

Kelas : XII IPS 3

A. Aspek Penyajian

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1	Ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
2	Pemilihan jenis huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			

3	Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai		✓			
4	Warna yang digunakan dalam media komik menarik			✓		
5	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
6	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik		✓			
7	Kualitas gambar pada media pembelajaran ini baik	✓				
8	Cerita pada media pembelajaran ini menarik	✓				
9	Cerita pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi	✓				
10	Alur cerita media komik jelas dan mudah dipahami	✓				
11	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah	✓				
12	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat dipahami		✓			
13	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			

B. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
14	Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi		✓			
15	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian saya pada materi		✓			
16	Saya merasa tertarik belajar menggunakan komik		✓			
17	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi	✓				
18	Media komik ini dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama	✓				

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media komik dibawah ini!

Warna kurang tajam

.....

.....

.....



LEMBAR PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi
pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA
Kelas XII SMA N 1 Sedayu

Peneliti : Fidy Rizka Anggraeni

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap
Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran

2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak) : 5

L (layak) : 4

CL (Cukup Layak) : 3

KL (Kurang Layak) : 2

SKL (Sangat Kurang Layak) : 1

Nama : Bella Febi Kristian A

Kelas : XII IPS 3

A. Aspek Penyajian

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1	Ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	✓				
2	Pemilihan jenis huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			

3	Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai		✓			
4	Warna yang digunakan dalam media komik menarik	✓				
5	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
6	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik		✓			
7	Kualitas gambar pada media pembelajaran ini baik	✓				
8	Cerita pada media pembelajaran ini menarik	✓				
9	Cerita pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi	✓				
10	Alur cerita media komik jelas dan mudah dipahami	✓				
11	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah	✓				
12	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat dipahami	✓				
13	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi	✓				

B. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
14	Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi	✓				
15	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian saya pada materi	✓				
16	Saya merasa tertarik belajar menggunakan komik		✓			
17	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi	✓				
18	Media komik ini dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama	✓				

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media komik dibawah ini!

Tidak ada saran mbak.

.....

.....

.....



LEMBAR PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi
pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA
Kelas XII SMA N 1 Sedayu

Peneliti : Fidy Rizka Anggraeni

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap
Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran

2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak) : 5

L (layak) : 4

CL (Cukup Layak) : 3

KL (Kurang Layak) : 2

SKL (Sangat Kurang Layak) : 1

Nama *Feni Luluk Pratama*
Kelas : *XII IPS 3*

A. Aspek Penyajian

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1	Ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
2	Pemilihan jenis huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			

3	Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai		✓			
4	Warna yang digunakan dalam media komik menarik		✓			
5	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	✓				
6	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik	✓				
7	Kualitas gambar pada media pembelajaran ini baik			✓		
8	Cerita pada media pembelajaran ini menarik	✓				
9	Cerita pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			
10	Alur cerita media komik jelas dan mudah dipahami		✓			
11	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah	✓				
12	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat dipahami	✓				
13	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			

B. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
14	Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi		✓			
15	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian saya pada materi		✓			
16	Saya merasa tertarik belajar menggunakan komik	✓				
17	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi	✓				
18	Media komik ini dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama	✓				

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media komik dibawah ini!

Gambar sudah bagus !!! Tulisan kebanyakan hahaha ~

.....

.....

.....

.....



LEMBAR PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi
pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA
Kelas XII SMA N 1 Sedayu

Peneliti : Fidya Rizka Anggraeni

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap
Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran

2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak) : 5

L (layak) : 4

CL (Cukup Layak) : 3

KL (Kurang Layak) : 2

SKL (Sangat Kurang Layak) : 1

Nama : Choral Ilyas

Kelas : 12 IPS 3

A. Aspek Penyajian

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1	Ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
2	Pemilihan jenis huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			

3	Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai	✓				
4	Warna yang digunakan dalam media komik menarik			✓		
5	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai			✓		
6	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik		✓			
7	Kualitas gambar pada media pembelajaran ini baik			✓		
8	Cerita pada media pembelajaran ini menarik		✓			
9	Cerita pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi	✓				
10	Alur cerita media komik jelas dan mudah dipahami			✓		
11	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah		✓			
12	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat dipahami		✓			
13	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			

B. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
14	Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi			✓		
15	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian saya pada materi			✓		
16	Saya merasa tertarik belajar menggunakan komik		✓			
17	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi		✓			
18	Media komik ini dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama		✓			

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media komik dibawah ini!

Di dalam komik ada kata yang dobel



LEMBAR PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi
pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA
Kelas XII SMA N 1 Sedayu

Peneliti : Fidya Rizka Anggraeni

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap
Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran

2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak) : 5

L (layak) : 4

CL (Cukup Layak) : 3

KL (Kurang Layak) : 2

SKL (Sangat Kurang Layak) : 1

Nama : Dea Ayu S

Kelas : XII IPS 3

A. Aspek Penyajian

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1	Ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	✓				
2	Pemilihan jenis huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	✓				

3	Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai		✓			
4	Warna yang digunakan dalam media komik menarik		✓			
5	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
6	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik		✓			
7	Kualitas gambar pada media pembelajaran ini baik		✓			
8	Cerita pada media pembelajaran ini menarik	✓				
9	Cerita pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			
10	Alur cerita media komik jelas dan mudah dipahami		✓			
11	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah		✓			
12	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat dipahami	✓				
13	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			

B. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
14	Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi		✓			
15	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian saya pada materi		✓			
16	Saya merasa tertarik belajar menggunakan komik	✓				
17	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi		✓			
18	Media komik ini dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama		✓			

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media komik dibawah ini!

perhatikan penulisannya. Masih ada yang salah.

.....

.....

.....



LEMBAR PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi
pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA
Kelas XII SMA N 1 Sedayu

Peneliti : Fidyaa Rizka Anggraeni

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap
Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran

2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak) : 5

L (layak) : 4

CL (Cukup Layak) : 3

KL (Kurang Layak) : 2

SKL (Sangat Kurang Layak) : 1

Nama : Desi Natalia P

Kelas : XI IPS 3

A. Aspek Penyajian

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1	Ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
2	Pemilihan jenis huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			

3	Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai		✓			
4	Warna yang digunakan dalam media komik menarik		✓			
5	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	✓				
6	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik		✓			
7	Kualitas gambar pada media pembelajaran ini baik	✓				
8	Cerita pada media pembelajaran ini menarik	✓				
9	Cerita pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			
10	Alur cerita media komik jelas dan mudah dipahami	✓				
11	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah		✓			
12	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat dipahami		✓			
13	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			

B. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
14	Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi		✓			
15	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian saya pada materi		✓			
16	Saya merasa tertarik belajar menggunakan komik	✓				
17	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi		✓			
18	Media komik ini dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama		✓			

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media komik dibawah ini!

Bagus Mbak !



LEMBAR PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi
pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA
Kelas XII SMA N 1 Sedayu

Peneliti : Fidyza Rizka Anggraeni

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap
Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran

2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak) : 5

L (layak) : 4

CL (Cukup Layak) : 3

KL (Kurang Layak) : 2

SKL (Sangat Kurang Layak) : 1

Nama : Dhimas Ari M

Kelas : XII IPS 3

A. Aspek Penyajian

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1	Ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
2	Pemilihan jenis huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			

3	Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai		✓			
4	Warna yang digunakan dalam media komik menarik		✓			
5	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
6	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik		✓			
7	Kualitas gambar pada media pembelajaran ini baik		✓			
8	Cerita pada media pembelajaran ini menarik		✓			
9	Cerita pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi	✓				
10	Alur cerita media komik jelas dan mudah dipahami		✓			
11	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah		✓			
12	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat dipahami		✓			
13	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			

B. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
14	Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi		✓			
15	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian saya pada materi		✓			
16	Saya merasa tertarik belajar menggunakan komik		✓			
17	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi	✓				
18	Media komik ini dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama	✓				

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media komik dibawah ini!

.....



LEMBAR PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi
pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA
Kelas XII SMA N 1 Sedayu

Peneliti : Fidy Rizka Anggraeni

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap
Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran

2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak) : 5

L (layak) : 4

CL (Cukup Layak) : 3

KL (Kurang Layak) : 2

SKL (Sangat Kurang Layak) : 1

Nama : Edi Suryanto

Kelas : XII IPS 3

A. Aspek Penyajian

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1	Ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
2	Pemilihan jenis huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			

3	Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai		✓			
4	Warna yang digunakan dalam media komik menarik			✓		
5	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
6	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik		✓			
7	Kualitas gambar pada media pembelajaran ini baik		✓			
8	Cerita pada media pembelajaran ini menarik		✓			
9	Cerita pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi			✓		
10	Alur cerita media komik jelas dan mudah dipahami		✓			
11	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah		✓			
12	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat dipahami		✓			
13	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			

B. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
14	Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi		✓			
15	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian saya pada materi			✓		
16	Saya merasa tertarik belajar menggunakan komik		✓			
17	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi		✓			
18	Media komik ini dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama		✓			

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media komik dibawah ini!

Komik ini belum mencakup semua materi Akuntansi

.....

.....

.....



LEMBAR PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi
pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA
Kelas XII SMA N 1 Sedayu

Peneliti : Fidy Rizka Anggraeni

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap
Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran

2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak) : 5

L (layak) : 4

CL (Cukup Layak) : 3

KL (Kurang Layak) : 2

SKL (Sangat Kurang Layak) : 1

Nama : ERINI NURULATIFAH

Kelas : XII IPS 3

A. Aspek Penyajian

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1	Ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	✓				
2	Pemilihan jenis huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	✓				

3	Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai	✓				
4	Warna yang digunakan dalam media komik menarik	✓				
5	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
6	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik	✓				
7	Kualitas gambar pada media pembelajaran ini baik		✓			
8	Cerita pada media pembelajaran ini menarik		✓			
9	Cerita pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			
10	Alur cerita media komik jelas dan mudah dipahami		✓			
11	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah		✓			
12	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat dipahami	✓				
13	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			

B. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
14	Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi		✓			
15	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian saya pada materi	✓				
16	Saya merasa tertarik belajar menggunakan komik	✓				
17	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi		✓			
18	Media komik ini dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama	✓				

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media komik dibawah ini!

BAEUS MBAK !



LEMBAR PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi
pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA
Kelas XII SMA N 1 Sedayu

Peneliti : Fidya Rizka Anggraeni

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap
Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran

2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak) : 5

L (layak) : 4

CL (Cukup Layak) : 3

KL (Kurang Layak) : 2

SKL (Sangat Kurang Layak) : 1

Nama : Febri Setyawan

Kelas : XII IPS 3

A. Aspek Penyajian

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1	Ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
2	Pemilihan jenis huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	✓				

3	Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai		✓			
4	Warna yang digunakan dalam media komik menarik		✓			
5	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	✓				
6	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik	✓				
7	Kualitas gambar pada media pembelajaran ini baik		✓			
8	Cerita pada media pembelajaran ini menarik	✓				
9	Cerita pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi	✓				
10	Alur cerita media komik jelas dan mudah dipahami	✓				
11	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah	✓				
12	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat dipahami	✓				
13	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi	✓				

B. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
14	Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi	✓				
15	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian saya pada materi	✓				
16	Saya merasa tertarik belajar menggunakan komik			✓		
17	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi		✓			
18	Media komik ini dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama		✓			

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media komik dibawah ini!

Cerita dan gambarnya sangat Bagus mbak.....

.....

.....

.....



LEMBAR PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi
pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA
Kelas XII SMA N 1 Sedayu

Peneliti : Fidy Rizka Anggraeni

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap
Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran

2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak) : 5

L (layak) : 4

CL (Cukup Layak) : 3

KL (Kurang Layak) : 2

SKL (Sangat Kurang Layak) : 1

Nama : Fud Muhammad H

Kelas : XII IPS 3

A. Aspek Penyajian

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1	Ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
2	Pemilihan jenis huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			

3	Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai		✓			
4	Warna yang digunakan dalam media komik menarik	✓				
5	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	✓				
6	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik		✓			
7	Kualitas gambar pada media pembelajaran ini baik		✓			
8	Cerita pada media pembelajaran ini menarik	✓				
9	Cerita pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			
10	Alur cerita media komik jelas dan mudah dipahami		✓			
11	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah		✓			
12	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat dipahami	✓				
13	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			

B. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
14	Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi	✓				
15	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian saya pada materi			✓		
16	Saya merasa tertarik belajar menggunakan komik		✓			
17	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi	✓				
18	Media komik ini dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama		✓			

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media komik dibawah ini!

Komik ini sangat menarik ceritanya.

.....

.....

.....



LEMBAR PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi
pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA
Kelas XII SMA N 1 Sedayu

Peneliti : Fidy Rizka Anggraeni

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap
Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran

2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak) : 5

L (layak) : 4

CL (Cukup Layak) : 3

KL (Kurang Layak) : 2

SKL (Sangat Kurang Layak) : 1

Nama : Gea Septiani

Kelas : XII IPS 3

A. Aspek Penyajian

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1	Ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	✓				
2	Pemilihan jenis huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			

3	Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai		✓			
4	Warna yang digunakan dalam media komik menarik	✓				
5	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai			✓		
6	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik	✓				
7	Kualitas gambar pada media pembelajaran ini baik	✓				
8	Cerita pada media pembelajaran ini menarik		✓			
9	Cerita pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi	✓				
10	Alur cerita media komik jelas dan mudah dipahami		✓			
11	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah	✓				
12	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat dipahami	✓				
13	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi	✓				

B. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
14	Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi	✓				
15	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian saya pada materi	✓				
16	Saya merasa tertarik belajar menggunakan komik	✓				
17	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi	✓				
18	Media komik ini dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama	✓				

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media komik dibawah ini!

Media komik sudah Bagus



LEMBAR PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi
pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA
Kelas XII SMA N 1 Sedayu

Peneliti : Fidya Rizka Anggraeni

Petunjuk Pengisian :

- Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran

- Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak) : 5

L (layak) : 4

CL (Cukup Layak) : 3

KL (Kurang Layak) : 2

SKL (Sangat Kurang Layak) : 1

Nama : Ikhsanudin

Kelas : XI IPS 3

A. Aspek Penyajian

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1	Ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
2	Pemilihan jenis huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			

3	Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai		✓			
4	Warna yang digunakan dalam media komik menarik		✓			
5	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	✓				
6	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik		✓			
7	Kualitas gambar pada media pembelajaran ini baik			✓		
8	Cerita pada media pembelajaran ini menarik		✓			
9	Cerita pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			
10	Alur cerita media komik jelas dan mudah dipahami		✓			
11	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah		✓			
12	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat dipahami			✓		
13	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			

B. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
14	Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi		✓			
15	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian saya pada materi			✓		
16	Saya merasa tertarik belajar menggunakan komik		✓			
17	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi		✓			
18	Media komik ini dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama		✓			

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media komik dibawah ini!

Tidak ada saran sudah cukup baik

.....

.....

.....



LEMBAR PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi
pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA
Kelas XII SMA N 1 Sedayu

Peneliti : Fidya Rizka Anggraeni

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran

2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak) : 5

L (layak) : 4

CL (Cukup Layak) : 3

KL (Kurang Layak) : 2

SKL (Sangat Kurang Layak) : 1

Nama : Nanda Cahyo Saputra

Kelas : XII IPS 3.

A. Aspek Penyajian

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1	Ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	✓				
2	Pemilihan jenis huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	✓				

3	Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai		✓			
4	Warna yang digunakan dalam media komik menarik			✓		
5	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
6	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik		✓			
7	Kualitas gambar pada media pembelajaran ini baik	✓				
8	Cerita pada media pembelajaran ini menarik	✓				
9	Cerita pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			
10	Alur cerita media komik jelas dan mudah dipahami		✓			
11	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah		✓			
12	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat dipahami	✓				
13	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			

B. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
14	Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi		✓			
15	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian saya pada materi		✓			
16	Saya merasa tertarik belajar menggunakan komik			✓		
17	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi		✓			
18	Media komik ini dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama		✓			

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media komik dibawah ini!

Penggunaan selalu terpua, Sudah baik.....



LEMBAR PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi
pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA
Kelas XII SMA N 1 Sedayu

Peneliti : Fidya Rizka Anggraeni

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap
Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran

2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak) : 5

L (layak) : 4

CL (Cukup Layak) : 3

KL (Kurang Layak) : 2

SKL (Sangat Kurang Layak) : 1

Nama : ~~Novita~~ Sari

Kelas : XII IPS 3

A. Aspek Penyajian

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1	Ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
2	Pemilihan jenis huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			

3	Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai	✓				
4	Warna yang digunakan dalam media komik menarik		✓			
5	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
6	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik		✓			
7	Kualitas gambar pada media pembelajaran ini baik		✓			
8	Cerita pada media pembelajaran ini menarik		✓			
9	Cerita pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi	✓				
10	Alur cerita media komik jelas dan mudah dipahami		✓			
11	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah		✓			
12	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat dipahami	✓				
13	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			

B. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
14	Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi		✓			
15	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian saya pada materi	✓				
16	Saya merasa tertarik belajar menggunakan komik		✓			
17	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi	✓				
18	Media komik ini dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama		✓			

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media komik dibawah ini!

Sudah bagus !



LEMBAR PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi
pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA
Kelas XII SMA N 1 Sedayu

Peneliti : Fidy Rizka Anggraeni

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap
Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran

2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak) : 5

L (layak) : 4

CL (Cukup Layak) : 3

KL (Kurang Layak) : 2

SKL (Sangat Kurang Layak) : 1

Nama : Pramudita Diyatmika

Kelas : XII IPS 3

A. Aspek Penyajian

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1	Ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
2	Pemilihan jenis huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			

3	Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai		✓			
4	Warna yang digunakan dalam media komik menarik	✓				
5	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	✓				
6	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik		✓			
7	Kualitas gambar pada media pembelajaran ini baik		✓			
8	Cerita pada media pembelajaran ini menarik	✓				
9	Cerita pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi	✓				
10	Alur cerita media komik jelas dan mudah dipahami	✓				
11	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah		✓			
12	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat dipahami		✓			
13	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			

B. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
14	Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi		✓			
15	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian saya pada materi	✓				
16	Saya merasa tertarik belajar menggunakan komik			✓		
17	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi		✓			
18	Media komik ini dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama		✓			

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media komik dibawah ini!

komik joss!

.....

.....

.....

.....



LEMBAR PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi
pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA
Kelas XII SMA N 1 Sedayu

Peneliti : Fidy Rizka Anggraeni

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap
Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran

2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak) : 5

L (layak) : 4

CL (Cukup Layak) : 3

KL (Kurang Layak) : 2

SKL (Sangat Kurang Layak) : 1

Nama : R. Sahyati hasanah

Kelas : XII IPA 3

A. Aspek Penyajian

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1	Ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
2	Pemilihan jenis huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	✓				

3	Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai		✓			
4	Warna yang digunakan dalam media komik menarik		✓			
5	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
6	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik		✓			
7	Kualitas gambar pada media pembelajaran ini baik		✓			
8	Cerita pada media pembelajaran ini menarik	✓				
9	Cerita pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			
10	Alur cerita media komik jelas dan mudah dipahami		✓			
11	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah		✓			
12	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat dipahami	✓				
13	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			

B. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
14	Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi		✓			
15	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian saya pada materi	✓				
16	Saya merasa tertarik belajar menggunakan komik		✓			
17	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi	✓				
18	Media komik ini dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama	✓				

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media komik dibawah ini!

Saran,nya lebih menarik gambarnya.....



LEMBAR PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi
pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA
Kelas XII SMA N 1 Sedayu

Peneliti : Fidy Rizka Anggraeni

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap
Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran

2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak) : 5

L (layak) : 4

CL (Cukup Layak) : 3

KL (Kurang Layak) : 2

SKL (Sangat Kurang Layak) : 1

Nama : Rahmat Asri tana

Kelas : XII IPS 3

A. Aspek Penyajian

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1	Ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
2	Pemilihan jenis huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			

3	Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai			✓		
4	Warna yang digunakan dalam media komik menarik			✓		
5	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
6	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik	✓				
7	Kualitas gambar pada media pembelajaran ini baik		✓			
8	Cerita pada media pembelajaran ini menarik		✓			
9	Cerita pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			
10	Alur cerita media komik jelas dan mudah dipahami		✓			
11	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah		✓			
12	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat dipahami			✓		
13	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			

B. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
14	Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi		✓			
15	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian saya pada materi		✓			
16	Saya merasa tertarik belajar menggunakan komik	✓				
17	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi	✓				
18	Media komik ini dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama		✓			

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media komik dibawah ini!

Untuk Alur pembelajaran harus lebih menarik

.....

.....

.....



LEMBAR PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi
pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA
Kelas XII SMA N 1 Sedayu

Peneliti : Fidya Rizka Anggraeni

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap
Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran

2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak) : 5

L (layak) : 4

CL (Cukup Layak) : 3

KL (Kurang Layak) : 2

SKL (Sangat Kurang Layak) : 1

Nama : Istiyana Khairunisa

Kelas : XII IPS 3

A. Aspek Penyajian

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1	Ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
2	Pemilihan jenis huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			

3	Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai	✓				
4	Warna yang digunakan dalam media komik menarik	✓				
5	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
6	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik	✓				
7	Kualitas gambar pada media pembelajaran ini baik		✓			
8	Cerita pada media pembelajaran ini menarik	✓				
9	Cerita pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			
10	Alur cerita media komik jelas dan mudah dipahami		✓			
11	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah		✓			
12	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat dipahami		✓			
13	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			

B. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
14	Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi	✓				
15	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian saya pada materi	✓				
16	Saya merasa tertarik belajar menggunakan komik		✓			
17	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi	✓				
18	Media komik ini dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama		✓			

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media komik dibawah ini!

Komik ini belum mencakup semua materi akuntansi kelas 12

.....

.....

.....



LEMBAR PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi
pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA
Kelas XII SMA N 1 Sedayu

Peneliti : Fidya Rizka Anggraeni

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran

2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak) : 5

L (layak) : 4

CL (Cukup Layak) : 3

KL (Kurang Layak) : 2

SKL (Sangat Kurang Layak) : 1

Nama : Dico Kurniawan

Kelas : XII IPS 3

A. Aspek Penyajian

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1	Ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
2	Pemilihan jenis huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			

3	Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai	✓				
4	Warna yang digunakan dalam media komik menarik	✓				
5	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
6	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik		✓			
7	Kualitas gambar pada media pembelajaran ini baik		✓			
8	Cerita pada media pembelajaran ini menarik		✓			
9	Cerita pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			
10	Alur cerita media komik jelas dan mudah dipahami	✓				
11	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah		✓			
12	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat dipahami		✓			
13	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			

B. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
14	Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi		✓			
15	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian saya pada materi	✓				
16	Saya merasa tertarik belajar menggunakan komik	✓				
17	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi		✓			
18	Media komik ini dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama	✓				

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media komik dibawah ini!

Komik Bagus mbak !

.....

.....

.....



LEMBAR PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi
pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA
Kelas XII SMA N 1 Sedayu

Peneliti : Fidy Rizka Anggraeni

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran

2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak) : 5

L (layak) : 4

CL (Cukup Layak) : 3

KL (Kurang Layak) : 2

SKL (Sangat Kurang Layak) : 1

Nama : SINTA RATNA W

Kelas : XII IPS 3

A. Aspek Penyajian

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1	Ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	✓				
2	Pemilihan jenis huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	✓				

3	Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai	✓				
4	Warna yang digunakan dalam media komik menarik	✓				
5	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	✓				
6	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik		✓			
7	Kualitas gambar pada media pembelajaran ini baik		✓			
8	Cerita pada media pembelajaran ini menarik		✓			
9	Cerita pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			
10	Alur cerita media komik jelas dan mudah dipahami		✓			
11	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah		✓			
12	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat dipahami			✓		
13	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			

B. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
14	Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi		✓			
15	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian saya pada materi		✓			
16	Saya merasa tertarik belajar menggunakan komik		✓			
17	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi		✓			
18	Media komik ini dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama		✓			

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media komik dibawah ini!

MEMBUAT PELAJARAN MASUK KE DIAK SAYA.....

.....

.....

.....



LEMBAR PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi
pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA
Kelas XII SMA N 1 Sedayu

Peneliti : Fidy Rizka Anggraeni

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap
Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran

2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak) : 5

L (layak) : 4

CL (Cukup Layak) : 3

KL (Kurang Layak) : 2

SKL (Sangat Kurang Layak) : 1

Nama : Titik Destiana

Kelas : XII IPS 3

A. Aspek Penyajian

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1	Ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	✓				
2	Pemilihan jenis huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	✓				

3	Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai	✓				
4	Warna yang digunakan dalam media komik menarik		✓			
5	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
6	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik		✓			
7	Kualitas gambar pada media pembelajaran ini baik	✓				
8	Cerita pada media pembelajaran ini menarik	✓				
9	Cerita pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			
10	Alur cerita media komik jelas dan mudah dipahami		✓			
11	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah		✓			
12	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat dipahami			✓		
13	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi	✓				

B. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
14	Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi	✓				
15	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian saya pada materi		✓			
16	Saya merasa tertarik belajar menggunakan komik		✓			
17	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi		✓			
18	Media komik ini dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama		✓			

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media komik dibawah ini!

Ada Tulisan yang salah dalam komik

.....

.....

.....

.....



LEMBAR PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi
pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA
Kelas XII SMA N 1 Sedayu

Peneliti : Fidya Rizka Anggraeni

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap
Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran

2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak) : 5

L (layak) : 4

CL (Cukup Layak) : 3

KL (Kurang Layak) : 2

SKL (Sangat Kurang Layak) : 1

Nama : Titik Tasmiyati

Kelas : XII IPS 3

A. Aspek Penyajian

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1	Ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
2	Pemilihan jenis huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			

3	Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai		✓			
4	Warna yang digunakan dalam media komik menarik	✓				
5	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	✓				
6	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik		✓			
7	Kualitas gambar pada media pembelajaran ini baik		✓			
8	Cerita pada media pembelajaran ini menarik		✓			
9	Cerita pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi	✓				
10	Alur cerita media komik jelas dan mudah dipahami	✓				
11	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah		✓			
12	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat dipahami		✓			
13	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			

B. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
14	Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi		✓			
15	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian saya pada materi	✓				
16	Saya merasa tertarik belajar menggunakan komik		✓			
17	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi	✓				
18	Media komik ini dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama		✓			

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media komik dibawah ini!

Menarik sekali komiknya

.....

.....

.....



LEMBAR PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi
pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA
Kelas XII SMA N 1 Sedayu

Peneliti : Fidy Rizka Anggraeni

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap
Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran

2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak) : 5

L (layak) : 4

CL (Cukup Layak) : 3

KL (Kurang Layak) : 2

SKL (Sangat Kurang Layak) : 1

Nama : Tri Ely Yulianti

Kelas : XII IPS3

A. Aspek Penyajian

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1	Ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	√				
2	Pemilihan jenis huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	√				

3	Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai		✓			
4	Warna yang digunakan dalam media komik menarik	✓				
5	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	✓				
6	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik	✓	✓			
7	Kualitas gambar pada media pembelajaran ini baik					
8	Cerita pada media pembelajaran ini menarik	✓				
9	Cerita pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			
10	Alur cerita media komik jelas dan mudah dipahami	✓				
11	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah	✓				
12	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat dipahami		✓			
13	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi	✓				

B. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
14	Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi	✓				
15	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian saya pada materi		✓			
16	Saya merasa tertarik belajar menggunakan komik		✓			
17	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi	✓				
18	Media komik ini dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama		✓			

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media komik dibawah ini!

Komik oke Mbak



LEMBAR PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi
pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA
Kelas XII SMA N 1 Sedayu

Peneliti : Fidya Rizka Anggraeni

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap
Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran

2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak) : 5

L (layak) : 4

CL (Cukup Layak) : 3

KL (Kurang Layak) : 2

SKL (Sangat Kurang Layak) : 1

Nama : Tri Indryani

Kelas : 12 IPS 3

A. Aspek Penyajian

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1	Ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
2	Pemilihan jenis huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			

3	Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai	✓				
4	Warna yang digunakan dalam media komik menarik	✓				
5	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
6	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik	✓				
7	Kualitas gambar pada media pembelajaran ini baik		✓			
8	Cerita pada media pembelajaran ini menarik	✓				
9	Cerita pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			
10	Alur cerita media komik jelas dan mudah dipahami	✓				
11	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah	✓				
12	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat dipahami		✓			
13	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi	✓				

B. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
14	Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi	✓				
15	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian saya pada materi		✓			
16	Saya merasa tertarik belajar menggunakan komik		✓			
17	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi	✓				
18	Media komik ini dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama		✓			

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media komik dibawah ini!

lebih diceritakan lagi

.....

.....

.....



LEMBAR PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi
pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA
Kelas XII SMA N 1 Sedayu

Peneliti : Fidy Rizka Anggraeni

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap
Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran

2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak) : 5

L (layak) : 4

CL (Cukup Layak) : 3

KL (Kurang Layak) : 2

SKL (Sangat Kurang Layak) : 1

Nama : Wahyu Raka Pratama

Kelas : XII IPS 3

A. Aspek Penyajian

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1	Ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
2	Pemilihan jenis huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	✓				

3	Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai		✓			
4	Warna yang digunakan dalam media komik menarik	✓				
5	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	✓				
6	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik		✓			
7	Kualitas gambar pada media pembelajaran ini baik		✓			
8	Cerita pada media pembelajaran ini menarik			✓		
9	Cerita pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			
10	Alur cerita media komik jelas dan mudah dipahami	✓				
11	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah		✓			
12	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat dipahami		✓			
13	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi	✓				

B. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
14	Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi	✓				
15	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian saya pada materi	✓				
16	Saya merasa tertarik belajar menggunakan komik	✓				
17	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi	✓				
18	Media komik ini dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama	✓				

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media komik dibawah ini!

..... Ada tulisan yang salah. Tapi komik ini sudah baik.....



LEMBAR PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian Pengembangan: Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi
pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA
Kelas XII SMA N 1 Sedayu

Peneliti : Fidya Rizka Anggraeni

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran

2. Pedoman pemberian nilai:

SL (Sangat Layak) : 5

L (layak) : 4

CL (Cukup Layak) : 3

KL (Kurang Layak) : 2

SKL (Sangat Kurang Layak) : 1

Nama : Juni Suryanti

Kelas : XII IPS 3

A. Aspek Penyajian

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1	Ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	✓				
2	Pemilihan jenis huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			

3	Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai	✓				
4	Warna yang digunakan dalam media komik menarik	✓				
5	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	✓				
6	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik	✓	✓			
7	Kualitas gambar pada media pembelajaran ini baik		✓			
8	Cerita pada media pembelajaran ini menarik	✓				
9	Cerita pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi	✓				
10	Alur cerita media komik jelas dan mudah dipahami		✓			
11	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah		✓			
12	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat dipahami	✓				
13	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi	✓				

B. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
14	Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi	✓				
15	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian saya pada materi	✓				
16	Saya merasa tertarik belajar menggunakan komik	✓				
17	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi		✓			
18	Media komik ini dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama	✓				

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media komik dibawah ini!

Komik sangat bagus !



LAMPIRAN 8
REKAPITULASI PENILAIAN
AHLI MATERI

REKAPITULASI PENILAIAN AHLI MATERI PADA MEDIA YANG DIKEMBANGKAN																						
NO	Nama	Indikator																		Jumlah	Rata-rata	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18			19
1	Dyah Setyorini, M.Si., Ak.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95	5
2	Dra. Hj. Retna Puspitaningsih	5	5	5	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79	4.16
	Jumlah	10	10	10	9	9	9	9	10	9	8	9	9	9	9	9	9	9	9	9	174	9.09
	Rata-rata	5	5	5	4.5	4.5	4.5	4.5	5	4.5	4	4.5	4.5	4.5	4.5	4.5	4.5	4.5	4.5	4.5	87	4.55
		Jumlah skor per Aspek																			73.5	
		Rata-rata skor per Aspek																			4.59	

Aspek Kualitas Materi

Aspek Kemudahan

Skor Rata-rata Penilaian Ahli Materi pada Media yang Dikembangkan

Jumlah skor per Aspek



LAMPIRAN 9
REKAPITULASI PENILAIAN
AHLI MEDIA



LAMPIRAN 10
REKAPITULASI PENILAIAN
SISWA

REKAPITULASI PENILAIAN SISWA PADA MEDIA YANG DIKEMBANGKAN																				
No	Indikator																		Σ	X
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		
1	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	75	4.17
2	5	4	3	5	5	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	71	3.94
3	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	83	4.61
4	4	5	4	3	4	3	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	78	4.33
5	4	4	4	4	3	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	77	4.28
6	4	4	4	4	3	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	78	4.33
7	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	85	4.72
8	4	4	4	4	5	5	3	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	79	4.39
9	4	4	5	3	3	4	3	4	5	3	4	4	4	3	3	4	4	4	68	3.78
10	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	77	4.28
11	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	77	4.28
12	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	75	4.17
13	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	69	3.83
14	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	81	4.5
15	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	4	82	4.55
16	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	3	4	5	4	77	4.28
17	5	4	4	5	3	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	84	4.67
18	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	70	3.39
19	5	5	4	3	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	75	4.17
20	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	77	4.28
21	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	3	4	4	77	4.28
22	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	78	4.33
23	4	4	3	3	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	5	4	72	4
24	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	79	4.39
25	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	78	4.33
26	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	76	4.22
27	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	3	5	5	4	4	4	4	78	4.33
28	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	78	4.33
29	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	83	4.61
30	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	81	4.5
31	4	5	4	5	5	4	4	3	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	81	4.5
32	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	85	4.72
Σ	139	137	135	138	137	136	132	143	142	140	138	135	137	136	138	136	144	141	2484	138
X	4.34	4.28	4.22	4.31	4.28	4.25	4.13	4.47	4.44	4.38	4.31	4.2	4.28	4.25	4.31	4.25	4.5	4.41	77.63	4.32
Jumlah skor per Aspek													55.9					21.72		
Rata-rata skor per Aspek													4.3					4.34		

- Aspek Penyajian
- Aspek Kemanfaatan
- Skor Rata-rata Penilaian Siswa pada Media
- Jumlah skor per Aspek



LAMPIRAN 11
DOKUMENTASI

DOKUMENTASI HASIL KEGIATAN

Foto 1. Proses pembelajaran menggunakan komik Akuntansi

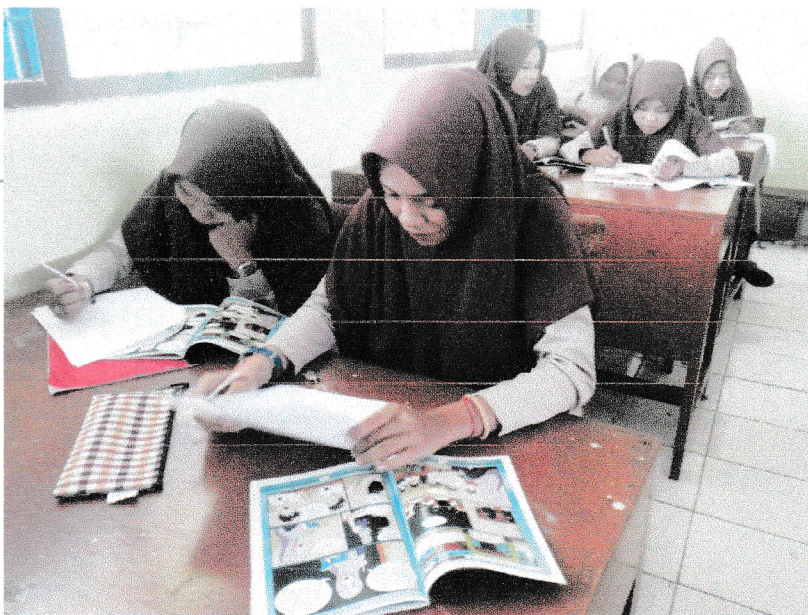
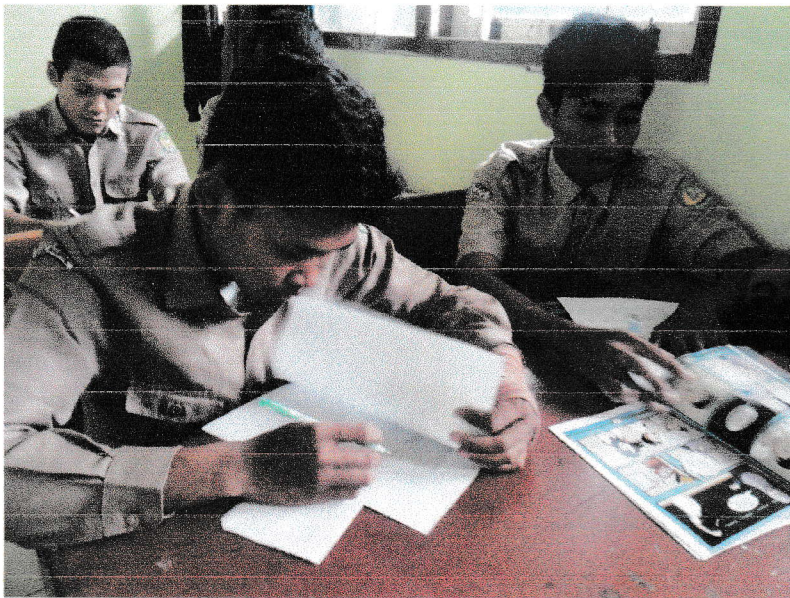


Foto 2. Siswa mengisi kuisisioner uji coba



LAMPIRAN 12
SURAT PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL¹⁸⁰
SMA N 1 SEDAYU
Argomulyo, Sedayu, Bantul, Yogyakarta
Kode Pos: 55753, Telepon/Fax: 0274-798487

SURAT KETERANGAN

Nomor: 44/I.13.2/SMA.02/KL/2016

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMA N 1 Sedayu Bantul:

Nama	: Drs. EDISON AHMAD JAMLI
NIP	: 19581129 198503 1 011
Jabatan	: Kepala Sekolah
Pangkat/Golongan	: Pembina/IVa
Instansi	: SMA N 1 Sedayu
Alamat	: Argomulyo, Sedayu, Bantul, Yogyakarta

Menyatakan bahwa:

Nama	: FIDYA RIZKA ANGGRAENI
NIM	: 12803244010
Asal Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta
Jenjang	: S1
Jurusan/Prodi	: Pendidikan Akuntansi

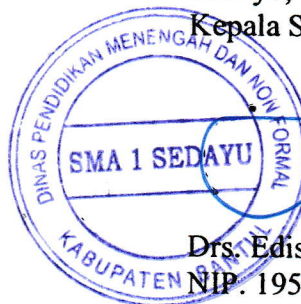
Telah melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Akun-akun Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA Kelas XII SMA Negeri 1 Sedayu" di kelas XII

Waktu Penelitian : 9 Februari 2016

Demikian surat ini dibuat agar digunakan sebagaimana mestinya.

Sedayu, 15 Februari 2016

Kepala Sekolah



Drs. Edison Ahmad Jamli
NIP. 19581129 198503 1 011