

**PENGEMBANGAN KOMIK AKUNTANSI SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA MATERI  
TRANSAKSI PERUSAHAAN DAGANG UNTUK SISWA  
KELAS XII IPS SMA NEGERI 1 SEDAYU  
TAHUN AJARAN 2015/2016**

**SKRIPSI**

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



Oleh :

**RENI NURHIDAYATI**

**12803244002**

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

**PENGEMBANGAN KOMIK AKUNTANSI SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA MATERI  
TRANSAKSI PERUSAHAAN DAGANG UNTUK SISWA  
KELAS XII IPS SMA NEGERI 1 SEDAYU  
TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI



Oleh:  
**RENI NURHIDAYATI**  
12803244002

Telah disetujui dan disahkan  
Pada tanggal 17 Maret 2016

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

Disetujui

Dosen Pembimbing



Amanita Novi Yushita, SE., M.Si.  
NIP. 19770810 200604 2 002

**PENGESAHAN**

Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN KOMIK AKUNTANSI SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA MATERI  
TRANSAKSI PERUSAHAAN DAGANG UNTUK SISWA  
KELAS XII IPS SMA NEGERI 1 SEDAYU  
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Oleh:  
**RENI NURHIDAYATI**  
12803244002

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 1 April 2016  
dan dinyatakan lulus.

**DEWAN PENGUJI**

Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
Sukanti, M.pd	Ketua Penguji Merangkap Penguji		8/4/16
Amanita Novi Y, M.Si	Penguji Pendamping Merangkap Sekretaris		8/4/16
Mahendra Adhi N, M.Sc	Penguji Utama		7/4/16


Yogyakarta, 12 April 2016

Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



  
Dr. Sugiharsono, M.Si.  
NIP. 19550328 198303 1 002

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Reni Nurhidayati

NIM : 12803244002

Program Studi : Pendidikan Akuntansi – S1

Jurusan : Pendidikan Akuntansi

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Transaksi Perusahaan Dagang Untuk Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sedayu Tahun Ajaran 2015/2016

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

Yogyakarta, 17 Maret 2016

Peneliti



Reni Nurhidayati

NIM 12803244002

## **MOTTO**

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

(QS. Ash-Sharh: 5-6)

Bangkitlah dari semua kesulitan dalam kehidupan ini dengan harapan penuh pada Allah, yakin semua itu sebanding dengan kemampuan kita. Tenang dan sabar, jangan mengeluh, terus berusaha dan berdoa, saling membantu dan mendoakan, jangan saling menyalahkan”

(Aa Gym)

“Cukuplah Allah menjadi Penolong kami dan Allah adalah sebaik-baik Pelindung”

(QS. Ali’Imron: 173)

## **PERSEMBAHAN**

Karya ini kupersembahkan untuk kedua orang tuaku yang sangat kusayangi, kucintai dan kuhormati, yang selalu menjadi kekuatan dan motivasi bagi penulis untuk maju serta senantiasa tulus memberikan doa, kasih sayang dan pengorbanan demi kesuksesan buah hatinya.

Kakakku yang sangat kusayangi dan kubanggakan, Arif Rahmanta Putra.

Almamater tercinta Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.

**PENGEMBANGAN KOMIK AKUNTANSI SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA MATERI  
TRANSAKSI PERUSAHAAN DAGANG UNTUK SISWA  
KELAS XII IPS SMA NEGERI 1 SEDAYU  
TAHUN AJARAN 2015/2016**

**ABSTRAK**

**Oleh :  
RENI NURHIDAYATI  
12803244002**

Penelitian ini bertujuan 1) mengembangkan Komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa SMA kelas XII IPS dengan materi Transaksi Perusahaan Dagang, 2) mengetahui kelayakan komik akuntansi sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, guru akuntansi, dan uji coba pada siswa, 3) mengetahui respon siswa mengenai komik akuntansi sebagai media pembelajaran.

Metode penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Tahapan penelitian dan pengembangan Komik Akuntansi ini terdiri dari empat tahap yaitu *Define, Design, Develop, Disseminate*. Validasi komik akuntansi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan guru Akuntansi SMA. Komik Akuntansi diujicobakan pada 30 siswa SMA kelas XII IPS 2 sebagai subjek uji coba lapangan. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan kuesioner. Data yang didapat dari kuesioner dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Media Komik Akuntansi telah dikembangkan melalui prosedur pengembangan 4D yaitu *Define, Design, Develop, Disseminate*. 2) Kelayakan oleh ahli materi dengan rata-rata skor 4,88 termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Penilaian kelayakan oleh ahli media dengan rata-rata skor 4,8 termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Penilaian kelayakan dari guru akuntansi dengan rata-rata skor 4,4 termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. 3) Siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sedayu menunjukkan respon positif terhadap media Komik Akuntansi hal ini dibuktikan dengan data yang diperoleh rata-rata skor 4,3 termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian, Komik Akuntansi yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi.

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

**THE DEVELOPMENT OF ACCOUNTING COMIC AS AN ACCOUNTING  
LEARNING MEDIA ON TRANSACTIONS OF TRADING COMPANIES  
FOR 12<sup>TH</sup> GRADE SOCIAL STUDIES STUDENTS OF  
SMA NEGERI 1 SEDAYU  
IN ACADEMIC YEAR 2015/2016**

**ABSTRACT**

**By :**  
**RENI NURHIDAYATI**  
**12803244002**

*This study was aimed to 1) develop Accounting Comic as a learning media on transactions of trading companies for 12<sup>th</sup> grade social studies students, 2) to determine the feasibility of Accounting Comic as a learning media based on assessments by material expert, media expert, accounting teachers, and trial on students, 3) to determine the students response regarding Accounting Comic as a learning media.*

*The research method was Research and Development (R&D). The research and development of this Accounting Comic consisted of four stages Defining, Designing, Developing and Disseminating. The validation of the Accounting Comic was performed by material expert, media expert, and high school accounting teachers. The Accounting Comic was tasted on 30 high school students from XII IPS 2 class. The data collection of this study used questionnaires. The data collected from questionnaires was analyzed by descriptive qualitative and quantitative techniques.*

*The research result showed that 1) The Accounting Comic media has been developed through the 4D development procedure that is Defining, Designing, Developing and Disseminating 2) based on the assessment Material expert gave an average score of 4.88 which is in the category of Very Feasible. Based on the assessment Media expert gave an average score of 4,8 which is in the category of Very Feasible. Based on the assessment from accounting teachers expert gave an average score of 4,4 which is in the category of Very Feasible. 3) Students of class XII IPS SMA N 1 Sedayu showed positive response to the Accounting Comic media, it is proved with the data which obtained an average score of 4,3 which is in the category of Very Feasible. Therefore, the developed Accounting Comic was very feasible as an Accounting learning media.*

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

## **KATA PENGANTAR**

Syukur alhamdulillah kehadiran Illahi Robbi atas limpahan nikmat dan ijin-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan Komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sedayu Tahun Ajaran 2015/2016”. Peneliti menyadari sepenuhnya, tanpa bantuan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan baik. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Abdullah Taman, SE. Akt., M.Si., Kepala Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Amanita Novi Yushita, S.E., M.Si., Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan selama penyusunan tugas akhir skripsi.
5. Mahendra Adhi Nugroho, M. Sc., Narasumber yang telah memberikan saran, masukan dan arahan demi kesempurnaan tugas akhir skripsi.
6. RR. Indah Mustikawati, SE. Akt., M.Si., Ahli Materi yang telah bersedia memberikan penilaian, saran, masukan dan memvalidasi media Komik Akuntansi.
7. Adeng Pustikaningsih, S. E., M. Si., Ahli Media yang telah bersedia memberikan penilaian, saran, masukan dan memvalidasi media Komik Akuntansi.

8. Drs. Edison Ahmad Jamli, Kepala SMA Negeri 1 Sedayu yang telah memberikan ijin penelitian.
9. Dra. Hj. Retna Puspitawati, Guru Praktikan Akuntansi yang telah memberikan penilaian, saran, masukan dan memvalidasi media Komik Akuntansi.
10. Keluarga besarku, Bapak, Ibu, Kakakku dan Saudara-saudaraku atas doa dan dukungannya.
11. Sahabat-sahabatku atas kesediaannya menemaniku dalam keadaan apapun khususnya dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi.
12. Wahyu Candra Irawan, S.Kom atas dukungan dan motivasi serta kesediaannya menemaniku dalam keadaan apapun khususnya dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi.
13. Teman-teman Pendidikan Akuntansi B 2012 atas kebersamaannya.

Semoga bantuan dan dukungan pihak-pihak di atas dibalas oleh Allah SWT dergan lebih baik. Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu diharapkan saran dan kritik yang membangun demi perbaikan penyusunan Tugas Akhir Skripsi di kemudian hari. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan dapat digunakan sebagai referensi penelitian selanjutnya.

Yogyakarta, 17 Maret 2016

Penulis



Reni Nurhidayati

NIM 12803244002

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Pembatasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	9
G. Manfaat Penelitian.....	10
H. Asumsi dan Batasan Pengembangan.....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>13</b>
A. Kajian Teori .....	13
1. <i>Research and Development</i> (Penelitian dan Pengembangan)....	13
2. Pembelajaran Akuntansi.....	17

3. Sumber Belajar.....	20
4. Media Pembelajaran.....	21
5. Media Pembelajaran Berbentuk Komik.....	32
6. Materi Transaksi Perusahaan Dagang yang Diajarkan di SMA..	38
7. Respon Siswa .....	46
B. Penelitian yang Relevan.....	48
C. Kerangka Berfikir.....	50
D. Paradigma Penelitian.....	52
E. Pertanyaan Penelitian .....	53
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>54</b>
A. Desain Penelitian.....	54
B. Tempat dan Waktu Pengembangan.....	55
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	55
D. Prosedur Pengembangan .....	55
1. Tahap <i>Define</i> .....	55
2. Tahap <i>Design</i> .....	56
3. Tahap <i>Develop</i> .....	56
4. Tahap <i>Disseminate</i> .....	57
E. Teknik Pengumpulan Data.....	58
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	58
G. Uji Validitas Instrumen .....	60
H. Teknik Analisis Data.....	63
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>66</b>
A. Deskripsi Penelitian .....	66
1. Deskripsi Subjek Penelitian .....	66
2. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian .....	66
B. Hasil Penelitian .....	67
1. Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian).....	67
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan) .....	69

3. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan) .....	70
4. Tahap <i>Disseminate</i> (Penyebaran).....	91
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	91
1. Pengembangan Komik Akuntansi pada Materi Transaksi Perusahaan Dagang .....	91
2. Kelayakan Komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Akuntansi .....	93
3. Uji Coba Lapangan Komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Akuntansi.....	97
D. Keterbatasan Penelitian .....	97
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>98</b>
A. Kesimpulan .....	98
B. Saran.....	99
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>101</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>104</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kelayakan Materi .....	59
2. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kelayakan Media.....	59
3. Kisi-kisi Kelayakan Media melalui Uji Coba pada Siswa .....	60
4. Interpretasi Validitas Angket Respon Siswa.....	62
5. Hasil Analisis Validitas Angket Respon Siswa .....	62
6. Uji Reliabilitas Angket Respon Siswa .....	63
7. Pedoman Pemberian Skor .....	64
8. Kategori Penilaian Skala Lima.....	65
9. Konversi Skor Aktual Menjadi Kategori Kualitatif.....	65
10. Waktu Pelaksanaan Penelitian Pengembangan .....	66
11. Hasil Analisis Silabus Kelas XII Materi Transaksi Perusahaan Dagang.....	68
12. Hasil Penilaian Ahli Materi Aspek Kualitas Materi .....	72
13. Hasil Penilaian Ahli Materi Aspek kemanfaatan .....	73
14. Hasil Penilaian Ahli Media Aspek Desain sampul .....	74
15. Hasil Penilaian Ahli Media Aspek Penyajian .....	75
16. Hasil Penilaian Ahli Media Aspek Bahasa .....	76
17. Hasil Penilaian Ahli Materi Aspek Kualitas Materi .....	77
18. Hasil Penilaian Ahli Materi Aspek kemanfaatan .....	79
19. Hasil Penilaian Siswa Aspek Penyajian .....	89
20. Hasil Penilaian Siswa Aspek Kemanfaatan .....	90
21. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi .....	93
22. Analisis Hasil Validitas Ahli Media .....	94
23. Analisis Hasil Validasi Guru Praktisi Akuntansi .....	95
24. Analisis Hasil Uji Coba Siswa .....	96

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Paradigma penelitian pengembangan media komik akuntansi .....	52
2. Tampilan Halaman 4 Sebelum Revisi.....	81
3. Tampilan Halaman 4 Setelah Revisi .....	81
4. Tampilan Halaman 7 Sebelum Revisi.....	82
5. Tampilan Halaman 7 Setelah Revisi .....	82
6. Tampilan Halaman 16 Sebelum Revisi.....	83
7. Tampilan Halaman 16 Setelah Revisi .....	84
8. Tampilan Halaman 22 Sebelum Revisi.....	85
9. Tampilan Halaman 22 Setelah Revisi 1 .....	86
10. Tampilan Halaman 23 Setelah Revisi 2 .....	86
11. Tampilan Penambahan Dialog Halaman 16.....	87

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus .....	105
2. Materi Transaksi Perusahaan Dagang .....	110
3. <i>Storyline</i> .....	124
4. Produk Akhir Komik.....	138
5. Instrumen Angket Validasi untuk Ahli Materi.....	154
6. Instrumen Angket Validasi untuk Ahli Media .....	158
7. Instrumen Angket Validasi untuk Guru Praktisi Akuntansi .....	162
8. Instrumen Angket Respon Siswa .....	166
9. Instrumen Angket Respon Siswa Setelah di Validitas .....	187
10. Hasil Uji Coba Angket Respon Siswa .....	194
11. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi .....	195
12. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media.....	197
13. Rekapitulasi Hasil Validasi Guru Praktisi Akuntansi .....	199
14. Daftar Hadir Siswa Uji Coba Kelompok Kecil.....	202
15. Daftar Hadir Siswa Uji Coba Lapangan.....	204
16. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	206
17. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan .....	208
18. Foto Dokumentasi .....	211
19. Surat Izin Penelitian .....	213

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

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

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

belajar dan guru dapat mengetahui serta memahami cara siswa belajar, sehingga guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

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

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

Media pembelajaran merupakan faktor yang penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sedangkan pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Media

pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, karena melalui media pesan pembelajaran dapat disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut. Untuk mewujudkan efektivitas dalam belajar dan mengajar maka harus memperhatikan bagaimana pesan pembelajaran tersebut dirancang agar siswa merasa tertarik untuk belajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media.

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

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

mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Mc Could (2008) dalam M.S Gumelar (2011: 6) menekankan bahwa komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik dari pembaca. Jadi komik merupakan suatu cerita bergambar untuk menyampaikan informasi serta bertujuan untuk menghibur pembaca. Gambar pada komik berfungsi sebagai pengurai cerita agar pembaca lebih mudah memahami cerita yang disampaikan oleh pengarang.

Komik memiliki banyak kelebihan bila dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Komik akuntansi merupakan media yang praktis pada penggunaannya yang tidak tergantung pada listrik saat digunakan, penyimpanan dan pemeliharannya mudah, serta tahan digunakan berkali-kali. Komik akuntansi praktis untuk dibawa serta digunakan untuk belajar secara mandiri. Komik juga dapat mempermudah anak didik menangkap hal-hal/rumusan yang abstrak, serta mampu mengembangkan minat baca anak.

Berdasarkan observasi peneliti proses pembelajaran akuntansi yang berlangsung di SMA Negeri 1 Sedayu di kelas XII IPS pada mata pelajaran akuntansi dengan Standar Kompetensi Menganalisis Siklus Akuntansi materi Perusahaan Dagang masih banyak siswa yang merasa bosan dan tidak tertarik dengan strategi pembelajaran maupun media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan mata pelajaran akuntansi dengan Standar Kompetensi

Menganalisis Siklus Akuntansi khususnya materi Perusahaan Dagang. Padahal, mata pelajaran akuntansi dengan Standar Kompetensi Menganalisis Siklus Akuntansi materi Perusahaan Dagang adalah salah satu mata pelajaran yang belum pernah dipelajari sebelumnya oleh siswa karena SMA Negeri 1 Sedayu menerapkan kurikulum 2013 sehingga pelajaran akuntansi hanya dipelajari di kelas XII. Mata pelajaran akuntansi yang diajarkan di kelas XII IPS sekolah menengah atas adalah mata pelajaran baru yang belum pernah dipelajari sebelumnya. Materi Perusahaan Dagang dikatakan sulit untuk dipahami berdasarkan observasi banyak siswa yang merasa kebingungan dalam materi transaksi perusahaan dagang. Pendidik mengatakan pada materi transaksi perusahaan dagang dirasa sulit disampaikan hanya dengan menggunakan cara pembelajaran yang konvensional dan media yang terbatas. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang tepat dengan tampilan yang menarik dan menyenangkan sehingga menimbulkan minat dalam diri siswa sehingga mendapat kesan yang baik, menyenangkan, memudahkan dan tidak membosankan.

Berdasarkan pengamatan pada kelas XII IPS di SMA Negeri 1 Sedayu, dalam kegiatan belajar mengajar di kelas guru belum menggunakan media yang optimal. Guru menggunakan *slide powerpoint* dalam menjelaskan materi ajar yang diambil dari buku teks akuntansi. Media lain yang digunakan guru akuntansi kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sedayu adalah buku teks akuntansi. Buku pegangan yang tersedia di SMA Negeri 1 Sedayu masih terbatas. Buku pegangan

yang digunakan dirasa kurang menarik bagi siswa dikarenakan kalimat yang terlalu panjang, penampilan buku yang kurang menarik, serta ukuran buku yang tebal sehingga kurang praktis untuk dibawa kemana saja menjadikan siswa kurang tertarik untuk membaca maupun mempelajari buku pelajaran. Siswa tidak memiliki referensi lain di luar buku teks yang dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri. Selain itu pembelajaran di kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sedayu menggunakan metode pembelajaran ceramah. Dengan kegiatan mengajar yang cenderung monoton akan mengakibatkan siswa cepat bosan, hal ini ditandai dengan banyaknya siswa yang melakukan aktivitas yang tidak terkait dengan materi yang sedang dipelajari, seperti memainkan *gadget*, mengobrol dengan teman, bercermin, serta beberapa siswa tidak konsentrasi ketika guru menjelaskan materi pelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa kurang antusias dalam memperhatikan materi pelajaran dan kurang inovatifnya guru dalam menyampaikan materi.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu dilakukan penelitian untuk pengembangan media pembelajaran berbentuk komik akuntansi yang materinya diinterpretasikan dalam gambar berupa komik akuntansi dengan bahasa dan materi yang mudah dipahami oleh siswa. Peneliti memilih menggunakan media pembelajaran berbentuk komik karena komik dapat menumbuhkan minat baca siswa seperti pendapat Riska Dwi dan M. Syaichudin (2010: 78), dengan membaca siswa dapat memahami materi pelajaran dan tentunya siswa akan lebih mandiri untuk belajar.

Media pembelajaran berbentuk komik akuntansi diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengajukan judul "Pengembangan Komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada materi Transaksi Perusahaan Dagang untuk Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sedayu Tahun Ajaran 2015/2016".

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah-masalah yang ada yaitu :

1. Siswa kurang tertarik membaca buku pelajaran, karena buku pelajaran yang kurang menarik.
2. Siswa tidak memiliki referensi lain diluar buku teks yang dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri.
3. Media pembelajaran di SMA Negeri 1 Sedayu kurang bervariasi.
4. Media pembelajaran kurang menarik sehingga siswa kurang berkesan pada media pembelajaran.
5. Metode pembelajaran yang digunakan di SMA Negeri 1 Sedayu cenderung monoton sehingga siswa cepat bosan, dan mengalihkan kebosanan dengan memainkan *gadget*, mengobrol dengan teman, bercermin, serta beberapa siswa tidak konsentrasi ketika guru menjelaskan materi pelajaran.

6. Akuntansi sering dianggap sebagai sesuatu yang sulit dan membosankan bagi siswa.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, penelitian dibatasi pada permasalahan yang akan diteliti agar lebih terarah dan terfokus. Maka penelitian ini membatasi pada pengembangan dan pengujian kelayakan media pembelajaran berbentuk komik akuntansi pada materi Transaksi Perusahaan Dagang untuk siswa SMA Negeri 1 Sedayu Tahun Ajaran 2015/2016.

### **D. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan komik akuntansi sebagai media pembelajaran pada materi transaksi perusahaan dagang untuk siswa SMA N 1 Sedayu kelas XII IPS Tahun Ajaran 2015/2016?
2. Bagaimana kelayakan komik akuntansi sebagai media pembelajaran pada materi transaksi perusahaan dagang untuk siswa kelas XII IPS SMA N 1 Sedayu Tahun Ajaran 2015/2016?
3. Bagaimana respon siswa mengenai komik akuntansi sebagai media pembelajaran?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penelitian ini bertujuan :

1. Mengembangkan komik sebagai media pembelajaran pada materi transaksi perusahaan dagang untuk siswa kelas XII SMA N 1 Sedayu Tahun Ajaran 2015/2016
2. Mengetahui kelayakan komik akuntansi sebagai media pembelajaran pada materi transaksi perusahaan dagang untuk siswa kelas XII SMA N 1 Sedayu Tahun Ajaran 2015/2016
3. Mengetahui respon siswa mengenai komik akuntansi sebagai media pembelajaran

#### **F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Komik akuntansi yang sesuai dengan materi transaksi perusahaan dagang yang dipelajari siswa SMA.
2. Komik akuntansi berisi cerita dengan tema tentang kehidupan sehari-hari dan alur cerita yang mudah dipahami.
3. Komik akuntansi memuat gambar kartun yang menarik dan berwarna sehingga siswa termotivasi untuk mempelajari materi pelajaran.
4. Komik akuntansi mampu membuat pembelajaran akuntansi menjadi lebih menarik dan berkesan bagi siswa.

## **G. Manfaat Penelitian**

### 1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian pengembangan komik akuntansi ini bermanfaat untuk :

- a. Menambah referensi untuk penelitian pengembangan media pembelajaran Akuntansi
- b. Memberi kontribusi di bidang pendidikan, khususnya pada pengembangan media pembelajaran Akuntansi.

### 2. Secara Praktis

#### a. Guru

- 1) Menambah wawasan guru tentang pengembangan media untuk pembelajaran akuntansi.
- 2) Sebagai media pembelajaran bagi guru untuk mengajarkan materi Akuntansi.
- 3) Memberikan motivasi dan memacu kreatifitas guru untuk mengembangkan media pembelajaran akuntansi yang menarik, kreatif, dan inovatif.

#### b. Siswa

- 1) Memudahkan siswa dalam belajar akuntansi pada materi transaksi perusahaan dagang.

- 2) Memudahkan siswa dalam proses belajar mandiri di luar kelas karena komik akuntansi mudah dalam penyimpanan dan penggunaan.
- 3) Memberi wawasan kepada siswa bahwa ada berbagai macam sumber belajar yang menarik dan menyenangkan.
- 4) Menambah referensi jenis sumber belajar akuntansi siswa.

c. Peneliti selanjutnya

Menambah referensi yang dapat dijadikan acuan penelitian pengembangan media pembelajaran akuntansi berbentuk komik.

d. Peneliti

- 1) Memberi pengalaman nyata penerapan pengembangan media pembelajaran akuntansi berbentuk komik
- 2) Memberi bekal peneliti di masa depan untuk mengembangkan media pembelajaran akuntansi yang menarik, kreatif, dan inovatif.

## **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### 1. Asumsi Pengembangan

Asumsi penelitian pengembangan media Akuntansi ini adalah :

- a. Komik Akuntansi materi Transaksi Perusahaan Dagang yang disusun oleh peneliti merupakan sumber bacaan alternatif yang mampu menjadi media pembelajaran mandiri untuk siswa SMA khususnya siswa kelas XII.
- b. Validator memiliki pemahaman yang sama tentang kriteria kualitas komik Akuntansi yang baik.

- c. Komik akuntansi yang disusun merupakan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan di dalam kelas maupun di luar kelas secara mandiri.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media Akuntansi yang dilakukan dibatasi pada hal-hal berikut ini :

- a. Penilaian dan uji kelayakan komik Akuntansi materi Transaksi Perusahaan Dagang untuk siswa SMA hanya dilakukan di satu sekolah saja.
- b. Uji coba lapangan yang dilakukan hanya terbatas untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan.
- c. Komik Akuntansi materi Transaksi Perusahaan Dagang digunakan khusus siswa SMA kelas XII IPS.
- d. Komik Akuntansi yang dikembangkan hanya pada materi pokok transaksi perusahaan dagang.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan)**

###### **a. Definisi *Research and Development***

Menurut Sugiyono (2012: 407) *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2013: 164) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Pendapat lain diutarakan oleh Endang Mulyatiningsih (2011: 161) *research and development* adalah penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk baru melalui proses pengembangan.

###### **b. Jenis-jenis Penelitian dan Pengembangan**

###### **1) Model 4D**

Menurut Endang Mulyatiningsih (2012: 195) model 4D merupakan singkatan dari *Define, Design, Development, and Dissemination*. Model ini dikembangkan oleh Thiagarajan pada tahun 1974. Adapun tahapan pengembangan dari model ini, antara lain:

a) *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Pendefinisian ini dilakukan untuk analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan, yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk.

b) *Design* (perancangan)

Dalam tahap ini peneliti sudah membuat produk awal atau rancangan produk. Pada konteks pengembangan bahan ajar, tahap ini dilakukan untuk membuat materi sesuai hasil analisis kurikulum dan materi pembelajaran. Jadi tahap design produk meliputi perancangan bentuk serta materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan.

c) *Development* (pengembangan)

Pada tahap ini Thiagarajan membagi tahap pengembangan dalam dua kegiatan yaitu memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk dan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada saat uji coba ini dicari data respon, reaksi, atau komentar dari sasaran pengguna model. Hasil uji coba digunakan untuk memperbaiki produk. Setelah produk

diperbaiki kemudian diujikan kembali sampai memperoleh hasil yang efektif.

d) *Disseminate* (penyebarluasan)

Thiagarajan membagi tahap ini dalam tiga kegiatan yaitu : *validation testing, packaging, diffusion and adoption*. Setelah produk dilakukan *validation testing* tahap terakhir dari tahap pengembangan adalah melakukan *packaging* (pengemasan) dan *diffusion and adaption*. Pengemasan model pembelajaran dapat dilakukan dengan mencetak buku, kemudian buku tersebut disebarluaskan.

2). Model ADDIE

Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Implementation, and Evaluation*. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dalam Endang Mulyatiningsih (2012: 200). Adapun tahapan dari model ADDIE.

a) *Analysis*

Pada tahap ini kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan produk baru.

b) *Design*

Tahap ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

c) *Development*

Development dalam model ini berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Pada tahap ini telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Dalam tahap *development* ini, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

d) *Implementation*

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi nyata yaitu di kelas. Selama implementasi rancangan produk yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Setelah penerapan model kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan produk berikutnya.

e) *Evaluation*

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) dan dilakukan setelah kegiatan

berakhir secara keseluruhan. Hasil evaluasi pada tahap ini digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna produk. Selanjutnya dilakukan revisi sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk baru tersebut.

## **2. Pembelajaran Akuntansi**

### **a. Hakekat Belajar dan Pembelajaran**

Belajar menurut Oemar Hamalik (2007: 106) adalah suatu proses perubahan tingkah laku akibat latihan dan melalui pengalaman. Pandangan ini menunjukkan bahwa belajar merupakan suatu proses dan bukan hasil yang hendak dicapai semata. Proses ini berlangsung melalui serangkaian pengalaman sehingga terjadi modifikasi ada tingkah laku yang dimiliki sebelumnya. Wina Sanjaya (2011: 112) juga mendefinisikan belajar sebagai proses perubahan perilaku akibat dari pengalaman dan latihan. Sugihartono, dkk (2012: 74) mengartikan belajar sebagai suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang ditandai dengan perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi, permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

Nasution (2011: 43) mengemukakan bahwa definisi mengajar pada umumnya merupakan usaha guru untuk menciptakan kondisi-kondisi atau mengatur lingkungan sedemikian rupa sehingga terjadi interaksi antara

murid dengan lingkungan yang berdampak pada tercapainya tujuan pelajaran yang telah ditentukan. Sugihartono, dkk (2012: 81) menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal.

Pembelajaran dalam Sugihartono, dkk. (2012: 114-115) memiliki ciri-ciri yaitu sebagai berikut: 1) Menyediakan pengalaman belajar; 2) Menyediakan berbagai alternatif pengalaman belajar; 3) Mengintegrasikan pembelajaran dengan situasi yang realistis dan relevan dengan melibatkan pengalaman konkrit; 4) Mengintegrasikan pembelajaran sehingga memungkinkan terjadinya transmisi sosial yaitu terjadinya interaksi dan kerjasama seseorang dengan orang lain atau lingkungannya; 5) Memanfaatkan berbagai media termasuk komunikasi lisan dan tertulis sehingga pembelajaran lebih efektif; 6) Melibatkan siswa secara emosional dan sosial sehingga siswa menjadi menarik dan siswa mau belajar.

Dari berbagai pengertian pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses yang dapat merubah tingkah laku seseorang ke arah yang lebih baik sedangkan pembelajaran adalah sebagai upaya pendidik untuk melaksanakan kegiatan belajar pada peserta didik.

## **b. Pengertian Akuntansi**

Akuntansi menurut James M Reeve (2009: 9) adalah suatu sistem informasi yang menyediakan laporan untuk para pemangku kepentingan mengenai aktivitas dan kondisi ekonomi perusahaan. *American Accounting Association* dalam Soemarso (2004: 3) merupakan proses mengidentifikasi, mengukur dan mengkomunikasikan informasi ekonomi, untuk memungkinkan adanya penilaian dan keputusan yang jelas dan tegas bagi mereka yang menggunakan informasi tersebut. Akuntansi merupakan proses kegiatan pengikhtisaran, pengidentifikasian, pengukuran, penganalisaan, pencatatan, dan pengkomunikasian informasi ekonomi (Kardiman, 2010: 6).

Dari pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa akuntansi adalah proses kegiatan yang sistematis yang diawali dengan pengikhtisaran, pengidentifikasian, pengukuran, penganalisaan, pencatatan, dan pengkomunikasian informasi keuangan yang digunakan oleh para pengguna untuk pengambilan keputusan. Jadi pembelajaran akuntansi adalah aktivitas penyampaian ilmu dan pengetahuan tentang akuntansi antara guru dengan siswa serta sumber belajar yang diharapkan dapat merubah perilaku ke arah yang lebih baik dan mencapai tujuan pembelajaran.

### 3. Sumber Belajar

#### a. Definisi Sumber Belajar

Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai (Wina Sanjaya, 2011: 174).

#### b. Klasifikasi Sumber Belajar

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2007: 79), terdapat dua jenis sumber belajar dilihat dari segi pengembangannya, yaitu :

- a) Sumber belajar yang dirancang (*learning resources by design*), yakni sumber belajar yang secara sengaja direncanakan, disiapkan untuk tujuan pengajaran tertentu atau dibuat untuk membantu kegiatan belajar mengajar.
- b) Sumber belajar yang dimanfaatkan (*learning resources by utilization*), yaitu sumber belajar yang dimanfaatkan guna memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajar berupa segala macam sumber belajar yang ada disekeliling kita. Sumber belajar ini tidak direncanakan atau tanpa dipersiapkan terlebih dahulu, tetapi langsung dipakai guna kepentingan pengajaran, diambil langsung dari dunia nyata.

#### 4. Media Pembelajaran

##### a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara umum media merupakan kata jamak dari “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Azhar Arsyad, dalam Sukiman 2012: 27-28). Rossi dan Breidle (1966: 3) dalam Wina Sanjaya (2011: 163) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

Azhar Arsyad (2011:3) mengemukakan pengertian media pembelajaran merupakan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Robert Hanick dalam Azhar Arsyad (2011:4) mendefinisikan media adalah sesuatu yang membawa informasi antara sumber (*source*) dan penerima (*receiver*) informasi. Kemp dan Dayton dalam Azhar Arsyad (2011: 4) mengemukakan peran media dalam proses komunikasi sebagai alat pengirim (*transfer*) yang mentransmisikan pesan dari pengirim (*sender*) kepada penerima pesan atau informasi (*receiver*).

Gagne dan Briggs dalam Azhar Arsyad (2011: 4) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala alat atau fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar seperti buku, film, video, dan sebagainya. Criticos dalam Daryanto (2010: 4-5) berpendapat bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Pengertian media memiliki makna yang sangat luas, namun dalam penelitian ini dibatasi pada media pembelajaran saja, yaitu media yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Gagne dalam Arif S. Sadiman (2009:6) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan perantara pesan atau pembawa pesan yang dapat merangsang siswa untuk belajar dengan cara menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi yang diterima baik dari guru secara visual maupun verbal.

#### **b. Jenis Media Pembelajaran**

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2011: 3-4) mengkategorikan jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran menjadi empat jenis yaitu sebagai berikut:

- 1) Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, kartun, komik, poster, model kerja dan lain-lain.

- 2) Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, dan lain-lain.
- 3) Media proyeksi seperti *slide*, *film strip*, *film*, penggunaan OHP dan lain-lain.
- 4) Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Kemp dan Dayton (1985) dalam Azhar Arsyad (2011: 37) mengelompokkan media dalam beberapa jenis, yaitu:

- a) Media cetak. Contoh dari media yang memberikan informasi tertulis antara lain buku teks, pamflet, dan koran.
- b) Media pajang. Contoh dari media sebagai sarana penyampai informasi di depan orang lain yaitu papan tulis, papan diagram, papan magnet, papan kain, mading, dan pameran.
- c) *Overhead transparencies (OHP)*. Transparansi yang diproyeksikan dapat berupa huruf, lambang, gambar, grafik atau kombinasinya.
- d) Rekaman *audiotape*. Pesan dan isi pelajaran dapat didengar sesuai kebutuhan.
- e) Seri slide dan filmstrips, penyajian *multi-image*, rekaman video dan film hidup. Film bingkai diproyeksikan melalui *slide projector*.
- f) Komputer. Teknologi yang memudahkan dalam pembuatan dan penyampaian pesan/informasi

Menurut Allen seperti dikutip Daryanto (2010: 18) terdapat sembilan kelompok media, yaitu visual diam, film, televisi, objek tiga

dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan. Disamping mengklasifikasikan, Allen juga mengaitkan antara jenis media pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Allen melihat bahwa, media tertentu memiliki kelebihan untuk tujuan belajar tertentu tetapi lemah untuk tujuan belajar yang lain. Allen mengungkapkan enam tujuan belajar, antara lain info faktual, pengenalan visual, prinsip dan konsep, prosedur, keterampilan, dan sikap. Setiap jenis media tersebut memiliki perbedaan kemampuan untuk mencapai tujuan belajar yang tinggi, sedang, dan rendah.

**c. Manfaat Media dalam Pembelajaran**

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Hamalik dalam Azhar Arsyad, 2011: 15). Kemp dan Dayton dalam Cecep Kustandi (2011: 20), media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu dalam hal (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi.

Wina Sanjaya (2011: 171-172) menyatakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.

- 2) Mengatasi batas ruang kelas.
- 3) Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.
- 4) Menghasilkan keseragaman pengamatan.
- 5) Menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat.
- 6) Membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar dengan baik.
- 7) Membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 8) Mengontrol kecepatan belajar siswa.
- 9) Memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal konkret sampai yang abstrak.

Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2011: 2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan.

- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Dalam *Encyclopedia of Educational Research* seperti yang dikutip Azhar Arsyad (2011: 25), media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut :

- 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.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas dalam penyampaian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses serta hasil belajar siswa. Selain itu media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam pembelajaran.

**d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Nana Sudjana dan Rivai (2011: 4-5) menyatakan kriteria pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan hal berikut:

- 1) Ketetapan dengan tujuan pembelajaran
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran
- 3) Kemudahan memperoleh media
- 4) Keterampilan guru dan menggunakannya
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya
- 6) Sesuai dengan taraf berfikir siswa.

Pendapat tersebut senada dengan pendapat Rudi Sisilana & Cepi Riyana (2008: 70) tentang kriteria umum pemilihan media, yaitu :

- 1) Kesesuaian dengan tujuan
- 2) Kesesuaian dengan materi pembelajaran
- 3) Kesesuaian dengan karakteristik pembelajar atau siswa
- 4) Kesesuaian dengan teori
- 5) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa

- 6) Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas, pendukung, dan waktu yang tersedia.

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk komik akuntansi yang termasuk dalam kategori media grafis. Bentuk komik dipilih sebagai media pembelajaran Akuntansi pada materi transaksi perusahaan dagang yang mempertimbangkan alasan memudahkan proses pembelajaran dalam hal :

- 1) Menarik perhatian siswa dalam memahami materi
- 2) Mempermudah siswa belajar kapanpun dan dimanapun tanpa harus membawa alat lain untuk menggunakannya
- 3) Gambar kartun yang berwarna akan memotivasi siswa untuk membaca sehingga mudah dalam memahami materi yang telah disampaikan.
- 4) Mengatasi keterbatasan pengalaman siswa melalui cerita dan rangkaian gambar.

#### **e. Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran**

Aspek dan kriteria dalam penilaian pengembangan media pembelajaran menurut Romi Satria Wahono (2006) yaitu :

- 1) Aspek Rekayasa Perangkat
  - a) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran
  - b) Reliabel (handal)

- c) Maintainable (dapat dipelihara /dikelola dengan mudah)
  - d) Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
  - e) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi software /tool untuk pengembangan
  - f) Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan diberbagai *hardware* dan *software* yang ada)
  - g) Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi
  - h) Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi : petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), *trouble shooting* (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program)
  - i) *Reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain).
- 2) Aspek Desain Pembelajaran
- a) Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistik)
  - b) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum
  - c) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran
  - d) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran
  - e) Interaktivitas

- f) Pemberian motivasi belajar
  - g) Kontekstualitas dan aktualitas
  - h) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
  - i) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
  - j) Kedalaman materi
  - k) Kemudahan untuk dipahami
  - l) Sistematis, runtut, alur logika jelas
  - m) Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan
  - n) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran
  - o) Ketepatan dan kecepatan alat evaluasi
  - p) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi
- 3) Aspek Komunikasi Visual
- a) Komunikatif; sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran
  - b) Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan
  - c) Sederhana dan memikat
  - d) Audio (narasi, *sound effect*, *backsound*, *music*)
  - e) Visual (*layout*, *design*, *typography*, warna)
  - f) Media bergerak (animasi, *movie*)
  - g) *Layout interactive* (ikon navigasi)

Berdasarkan pendapat ahli mengenai aspek dan kriteria pemilihan kelayakan media pembelajaran peneliti menetapkan beberapa aspek dan

kriteria penilaian Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran yang akan dikembangkan untuk dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Aspek dan kriteria penilaian komik akuntansi sebagai media pembelajaran dimodifikasi dari kriteria penilaian media menurut ahli disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik media yang dibuat. Aspek dan kriteria penilaian untuk ahli materi :

- a) Kesesuaian KD
- b) Kebenaran materi
- c) Kelengkapan materi
- d) Sistematis
- e) Keterkaitan contoh
- f) Kejelasan contoh
- g) Variasi soal
- h) Ketepatan evaluasi
- i) Kemudahan untuk dipahami

Aspek dan kriteria penilaian untuk ahli media adalah :

- a) Sistematis
- b) Desain
- c) Gambar
- d) Ilustrasi
- e) Warna
- f) Bahasa Komunikatif

g) Kemudahan

## **5. Media Pembelajaran Berbentuk Komik**

### **a. Definisi dan Karakteristik Komik**

Menurut M.S. Gumelar (2011: 2) komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatannya hingga pesan cerita tersampaikan. Mc Could dalam M.S Gumelar (2011: 6) menekankan bahwa komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik dari pembaca.

Sedangkan Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010: 64) mendefinisikan komik sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Menurut Daryanto (2010: 127) komik merupakan bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa komik merupakan gambar yang mengungkapkan karakter dan didalamnya terdapat urutan-urutan cerita yang bertujuan untuk menyampaikan informasi serta menghibur pembaca.

## **b. Jenis-jenis Komik**

Menurut Bonneff dalam Indira Maharsi (2010: 15), komik dibedakan dalam 2 kategori berdasarkan bentuknya yaitu komik bersambung (*comic strip*) dan buku komik (*comic books*). Namun dalam perkembangannya ada pula novel grafis, komik komplikasi yang menggabungkan beberapa cerita yang berlainan dalam satu buku dan juga muncul pula *web comic* atau komik online.

Menurut fungsinya, komik dibedakan atas komik komersial dan komik pendidikan. Komik komersial jauh lebih diperlukan di pasaran, Karena bersifat personal, menyediakan humor yang kasar, dikemas dengan bahasa percakapan dan bahasa pasaran, memiliki kesederhanaan jiwa dan moral, dan adanya kecenderungan manusiawi universal terhadap pemujaan pahlawan. Sedangkan komik pendidikan cenderung menyediakan isi yang bersifat informative. Komik pendidikan banyak diterbitkan oleh industri, dinas kesehatan, dan lembaga-lembaga non profit. Pendekatan kritis sangat diperlukan agar komik dapat memenuhi fungsinya sebagai media pendidikan (I Wayan Sanyasa, 2007: 14).

Menurut Azis Safa (2009) komik memiliki berbagai jenis rupa yaitu :

### 1) Kartun/karikatur

Komik tipe kartun ini berjenis humor dan kritikan serta sindiran yang mana dari gambar tersebut dapat menimbulkan sebuah arti sehingga

pembaca dapat memahami maksud dan tujuannya. Komik ini hanya berupa satu tampilan.

2) Komik potongan

Komik potongan ini merupakan penggalan-penggalan gambar yang dirangkai menjadi sebuah penggalan cerita pendek. Namun isi ceritanya tidak terpecah harus selesai disitu bahkan bisa juga dijadikan suatu cerita bersambung.

3) Buku komik

Buku komik sering disebut sebagai cerita pendek yang terdiri dari 32, 48, sampai 64 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 biasa tidak terlalu lebar dan besar. Meskipun bersifat tipis namun bisa dikemas dengan menggunakan kualitas dengan baik sehingga penampilan buku ini terlihat menarik.

(b) Komik majalah

Buku komik berukuran seperti majalah (berukuran besar). Komik majalah ini menggunakan ukuran kertas yang tebal dan keras.

(c) Komik novel grafis

Komik ini ceritanya lebih panjang serta menumbuhkan tingkat berfikir yang lebih dewasa untuk pembacanya.

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 rapi menjadi sebuah album bacaan.

6) Komik online

Selain media cetak, media internet juga dijadikan sebagai sarana dalam mempublikasikan komik. Dengan menggunakan situs web maka para pembaca dapat menyimak komik.

7) Buku instruksi dalam format komik

Tidak sedikit sebuah panduan atau instruksi sesuatu yang dikemas dalam bentuk komik, bisa dalam buku komik, poster komik atau tampilan lainnya.

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 ringan 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 pemikiran

Jika 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.

**c. Media Pembelajaran Komik Akuntansi**

Sifat komik yang menarik sekaligus menghibur, akan sangat baik jika guru mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik. Sifat komik yang menghibur akan membuat siswa senang dalam membaca, sehingga dalam memahami pelajaran dirasakan tanpa terpaksa. Seperti yang diungkapkan Elis Mediawati (2010: 78), komik memiliki kemauan untuk menciptakan minat belajar siswa serta membantu siswa dalam mempermudah mengingat materi pelajaran yang dipelajarinya.

Berikut adalah kelebihan komik sebagai media pembelajaran menurut Riska Dwi dan M. Syaichudin (2010: 78) :

- 1) Peran pokok dari buku komik dalam instruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik.
- 2) Membimbing minat baca yang menarik pada peserta didik, serta
- 3) Melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca.
- 4) Komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya.
- 5) Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak.
- 6) Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi lain.

Komik Akuntansi berbentuk buku dengan ukuran A5, ringan, mudah disimpan dan praktis untuk belajar secara mandiri. Menurut pendapat peneliti, Komik Akuntansi adalah suatu media pembelajaran yang berisi gambar/tokoh dan tulisan yang menceritakan suatu alur cerita tentang mata pelajaran akuntansi. Sedangkan, media pembelajaran Komik Akuntansi adalah alat/perantara pembelajaran akuntansi berupa komik yang berukuran A5 yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran akuntansi dengan materi transaksi perusahaan dagang yang dikemas dalam cerita sehari-hari.

## **6. Materi Transaksi Perusahaan Dagang yang Diajarkan di SMA**

### **a. Karakteristik Perusahaan Dagang**

Menurut Kinanti Geminastiti (2014:161) perusahaan Dagang adalah perusahaan yang kegiatan usahanya membeli barang dagangan dengan tujuan dijual kembali, tanpa mengubah bentuk dari barang tersebut.

Ciri-ciri perusahaan dagang adalah sebagai berikut :

- 1) Pendapatan utamanya berasal dari penjualan barang dagangan.
- 2) Sebagai perantara antara produsen dan konsumen.
- 3) Antara barang yang dibeli dan barang yang dijual sama/tidak ada perubahan.
- 4) Tujuan utamanya adalah mencari laba dengan cara menjual barang dengan harga lebih tinggi dibandingkan harga belinya.

Dalam akuntansi, dikenal ada dua macam metode pencatatan persediaan, yaitu metode perpetual dan metode periodik.

#### **1) Metode Perpetual**

Sistem pencatatan metode perpetual disebut juga metode buku adalah sistem dimana setiap persediaan yang masuk dan keluar dicatat di pembukuan. Setiap jenis barang dibuatkan kartu persediaan dan di dalam pembukuan dibuatkan rekening pembantu persediaan. Rincian dalam buku pembantu bisa diawasi dari rekening kontrol persediaan barang dalam buku besar. Rekening yang digunakan untuk mencatat persediaan ini terdiri atas beberapa kolom yang dapat

dipakai untuk mencatat pembelian, penjualan dan saldo persediaan. Setiap perubahan dalam persediaan diikuti dengan pencatatan dalam rekening persediaan sehingga jumlah persediaan sewaktu-waktu dapat diketahui dengan melihat kolom saldo dalam rekening persediaan. Masing-masing kolom dirinci lagi untuk kuantitas dan harga perolehannya.

## 2) Metode Periodik

Pada metode ini, apabila terjadi pembelian maka jurnalnya adalah mendebet rekening pembelian dan mengkredit kas atau utang dagang. Jika terjadi penjualan maka jurnalnya adalah mendebet rekening kas/piutang dagang dan mengkredit rekening penjualan. Untuk mengetahui persediaan akhir dilakukan inventarisasi atau *stock opname* pada akhir periode.

Dari kedua metode di atas, metode persediaan periodik lebih sederhana dan lebih mudah pelaksanaannya bila dibandingkan dengan metode perpetual. Namun, ditinjau dari segi ketepatan dan kecepatan informasi yang dihasilkan, metode persediaan perpetual jauh lebih unggul karena setiap saat persediaan akhir dapat diketahui.

### **b. Transaksi Perusahaan Dagang**

Transaksi yang terjadi pada perusahaan jasa juga terjadi pada perusahaan dagang. Akan tetapi, ada transaksi yang tidak terjadi pada

perusahaan jasa. Transaksi-transaksi yang terjadi pada perusahaan dagang adalah sebagai berikut.

1) Pembelian Barang Dagang

(a) Pembelian Barang Dagangan Secara Tunai

Dalam transaksi pembelian barang dagangan secara tunai berarti perusahaan mengeluarkan sejumlah uang tunai untuk membeli (mendapatkan) barang yang akan diperdagangkan.

(b) Pembelian Barang Dagangan Secara Kredit

Dalam pembelian barang secara kredit berarti perusahaan berutang untuk membeli barang dagangan yang akan diperdagangkan.

**Metode Periodik**

No	Keterangan	Debit	Kredit
1.	Pembelian Tunai Pembelian Kas	Rp xxxx	Rp xxxx
2.	Pembelian Kredit Pembelian Utang Dagang	Rp xxxx	Rp xxxx

**Metode Perpetual**

No	Keterangan	Debit	Kredit
1.	Pembelian Tunai Persediaan Kas	Rp xxxx	Rp xxxx
2.	Pembelian Kredit Persediaan Utang Dagang	Rp xxxx	Rp xxxx

## 2) Penjualan Barang Dagangan

### (a) Penjualan Barang Secara Tunai

Dalam penjualan barang secara tunai berarti perusahaan menerima sejumlah uang tunai hasil dari penjualan barang dagangan.

### (b) Penjualan Barang Secara Kredit

Penjualan barang dagangan secara kredit merupakan transaksi penjualan yang menimbulkan atau menambah piutang dagang perusahaan sebagai pengganti uang tunai akibat dari penjualan barang dagangan.

#### Metode Periodik

No	Keterangan	Debet	Kredit
1.	Penjualan Tunai Kas Penjualan	Rp xxxx	Rp xxxx
2.	Penjualan Kredit Piutang Dagang Penjualan	Rp xxxx	Rp xxxx

#### Metode Perpetual

No	Keterangan	Debet	Kredit
1.	Penjualan Tunai Kas Penjualan Harga pokok penjualan Persediaan barang dagang	Rp xxxx Rp xxxx	Rp xxxx Rp xxxx
2.	Penjualan Kredit Piutang Dagang Penjualan Harga pokok penjualan Persediaan barang dagang	Rp xxxx Rp xxxx	Rp xxxx Rp xxxx

### 3) Retur Pembelian Barang Dagang

Transaksi ini adalah transaksi yang terjadi karena suatu hal yang bersifat khusus, misalnya dari pembelian barang yang dilakukan perusahaan kepada pemasok terdapat beberapa barang yang rusak atau tidak sesuai pesanan. Atas transaksi ini, perusahaan menerbitkan nota debit.

Apabila saat pembelian barang dagangan dilakukan secara tunai

Jika setelah dilakukan pembelian barang secara tunai, namun karena barang tersebut rusak atau tidak sesuai pesanan sehingga barang tersebut dikembalikan kepada pemasok.

Keterangan	Debet	Kredit
Kas Retur pembelian	Rp xxxx	Rp xxxx

Apabila saat pembelian barang dagangan dilakukan secara kredit

Jika setelah dilakukan pembelian barang secara kredit, namun karena barang tersebut rusak atau tidak sesuai pesanan sehingga barang tersebut dikembalikan kepada pemasok.

#### Metode Periodik

Keterangan	Debet	Kredit
Utang Dagang Retur pembelian	Rp xxxx	Rp xxxx

### Metode Pepetual

Keterangan	Debet	Kredit
Utang Dagang Persediaan barang dagang	Rp xxxx	Rp xxxx

#### 4) Retur Penjualan Barang Dagang

Transaksi ini merupakan transaksi yang terjadi karena hal khusus, misalnya dari barang dagangan yang sudah terjual terdapat beberapa barang dagangan yang kondisinya cacat atau rusak (tidak sesuai pesanan). Atas transaksi ini, perusahaan membuat nota kredit.

Jika barang dagangan yang dikembalikan, saat penjualan barang tersebut dijual secara tunai.

Keterangan	Debet	Kredit
Retur penjualan Kas	Rp xxxx	Rp xxxx

Jika barang dagangan yang dikembalikan, saat penjualan barang tersebut dijual secara kredit.

### Metode Periodik

Keterangan	Debet	Kredit
Retur penjualan Piutang dagang	Rp xxxx	Rp xxxx

### Metode Perpetual

Keterangan	Debet	Kredit
Retur penjualan	Rp xxxx	
Piutang dagang		Rp xxxx
Persediaan	Rp xxxx	
HPP		Rp xxxx

### 5) Potongan Pembelian

Potongan pembelian barang merupakan potongan yang diterima karena membeli barang dagangan secara kredit dari penjual dengan syarat saat pelunasan utangnya masih dalam rentang waktu yang mendapatkan potongan harga.

### Metode Periodik

Keterangan	Debit	Kredit
Utang dagang	Rp xxxx	
Kas		Rp xxxx
Potongan pembelian		Rp xxxx

### Metode Perpetual

Keterangan	Debit	Kredit
Utang dagang	Rp xxxx	
Kas		Rp xxxx
Persediaan barang dagang		Rp xxxx

### 6) Potongan Penjualan

Potongan penjualan barang merupakan potongan yang diberikan penjual kepada pembeli atas penjualan barang dagangan secara kredit

dengan syarat saat penerimaan pembayaran masih dalam rentan waktu yang mendapatkan potongan harga. Jurnal saat pelunasan piutang sistem periodik dan sistem prepetual untuk akun golongan penjualan memasukkan jurnal yang sama persis.

<b>Keterangan</b>	<b>Debit</b>	<b>Kredit</b>
Kas Potongan penjualan Piutang dagang	Rp xxxx Rp xxxx	Rp xxxx

#### 7) Beban Angkut Pembelian

Pada perusahaan dagang ada kemungkinan penjual menanggung biaya pengiriman barang dagang. Biaya yang dikeluarkan penjualan dicatat sebagai beban angkut penjualan.

#### Metode Periodik

<b>Keterangan</b>	<b>Debit</b>	<b>Kredit</b>
Beban angkut pembelian Kas	Rp xxxx	Rp xxxx

#### Metode Perpetual

<b>Keterangan</b>	<b>Debit</b>	<b>Kredit</b>
Persediaan barang dagang Kas	Rp xxxx	Rp xxxx

## 8) Beban Angkut Penjualan

Pada perusahaan dagang ada kemungkinan penjual menanggung biaya pengiriman barang dagang. Biaya yang dikeluarkan penjual dicatat sebagai beban angkut penjualan.

### Metode Periodik

Keterangan	Debit	Kredit
Beban angkut penjualan Kas	Rp xxxx	Rp xxxx

### Metode Perpetual

Keterangan	Debit	Kredit
Beban angkut penjualan Kas	Rp xxxx	Rp xxxx

## 7. Respon Siswa

### a. Pengertian Respon Siswa

Menurut Oemar Hamalik (2001: 73) menjelaskan bahwa respon adalah gerakan-gerakan yang terkoordinasi oleh persepsi seseorang terhadap peristiwa-peristiwa luar dalam lingkungan sekitar. Sehingga menurut Bimo Walgito (1986: 65) respon siswa adalah reaksi atau tanggapan yang ditunjukkan siswa dalam proses belajar. Bimo menjelaskan bahwa salah satu cara untuk mengetahui respon seseorang terhadap sesuatu adalah dengan menggunakan angket,

karena angket berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh responden (orang yang ingin diselidiki) untuk mengetahui fakta-fakta atau opini-opini. Jadi, menurut pendapat peneliti respon siswa adalah tanggapan dari penerimaan materi pelajaran dan proses pembelajaran yang telah diberikan pendidik kepada siswa.

**b. Indikator**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap Komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Materi Transaksi Perusahaan Dagang, dengan aspek-aspek sebagai berikut:

1. Aspek Penyajian

Aspek penyajian yang akan dibahas dalam respon siswa mengenai kualitas gambar, bahasa, huruf, cerita pada komik, dan contoh yang digunakan pada komik.

2. Aspek Kemanfaatan

Aspek kemanfaatan yang akan dibahas dalam respon siswa mengenai kemudahan dalam proses belajar dan kemudahan memahami materi, menumbuhkan motivasi, meningkatkan perhatian siswa, dan alternatif sumber belajar.

## **B. Penelitian yang Relevan**

1. Indriana Mei Listiyani (2012), dalam skripsi yang berjudul “Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa SMA Kelas XI”. 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. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Indriana dengan penelitian sejenis yaitu mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik. Perbedaannya yaitu terletak pada penyajian materinya.
2. Eka Yuniastuti (2015), dalam skripsi berjudul “Pengembangan Komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Inovatif pada Materi Jenis dan Bentuk Badan Usaha untuk Siswa SMK Kelas X”. Hasil penelitian ini yaitu mendapatkan skor penelitian oleh ahli materi dengan rata-rata skor 4,30 ditinjau dari aspek kualitas materi dan kemanfaatan termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian oleh ahli media memperoleh rata-rata 4,72 ditinjau dari aspek desain sampul, tata letak isis, tipografi, ilustrasi termasuk dalam

kategori sangat layak. Penilaian kelayakan komik berdasarkan uji coba pada siswa SMK memperoleh skor rata-rata 4,47 ditinjau dari aspek penyajian dan kelayakan termasuk dalam kategori sangat layak. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Eka Yuniastuti dengan penelitian sejenis yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik. Perbedaannya yaitu terletak pada penyajian materi dan lembaga penelitiannya berbeda.

3. Putri Septiani Wulandari (2015) dengan penelitian berjudul “Pengembangan Komikus (Komik Saku Akuntansi) sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Pokok Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa Kelas X AK 3 di SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2014/2015. Hasil dari penelitian ini yaitu mendapatkan skor penilaian respon siswa dengan total skor rata-rata sebesar 0,93 dengan skor maksimal 1 (sangat layak), skor oleh ahli materi 4,3 (sangat layak), skor oleh ahli media dengan rerata 4,615 (sangat layak), skor oleh guru praktisi Akuntansi dengan rerata 4,85 (sangat baik). Berdasarkan hasil uji validasi tersebut media KOMIKUS sangat layak untuk digunakan. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Putri Septiani Wulandari yaitu pengembangan media pembelajaran akuntansi yang berbentuk komik namun pada penelitian Putri Septiani Wulandari berbentuk KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi). Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Putri dengan penelitian ini yaitu penyajian materi dan lembaga yang berbeda.

### C. Kerangka Berpikir

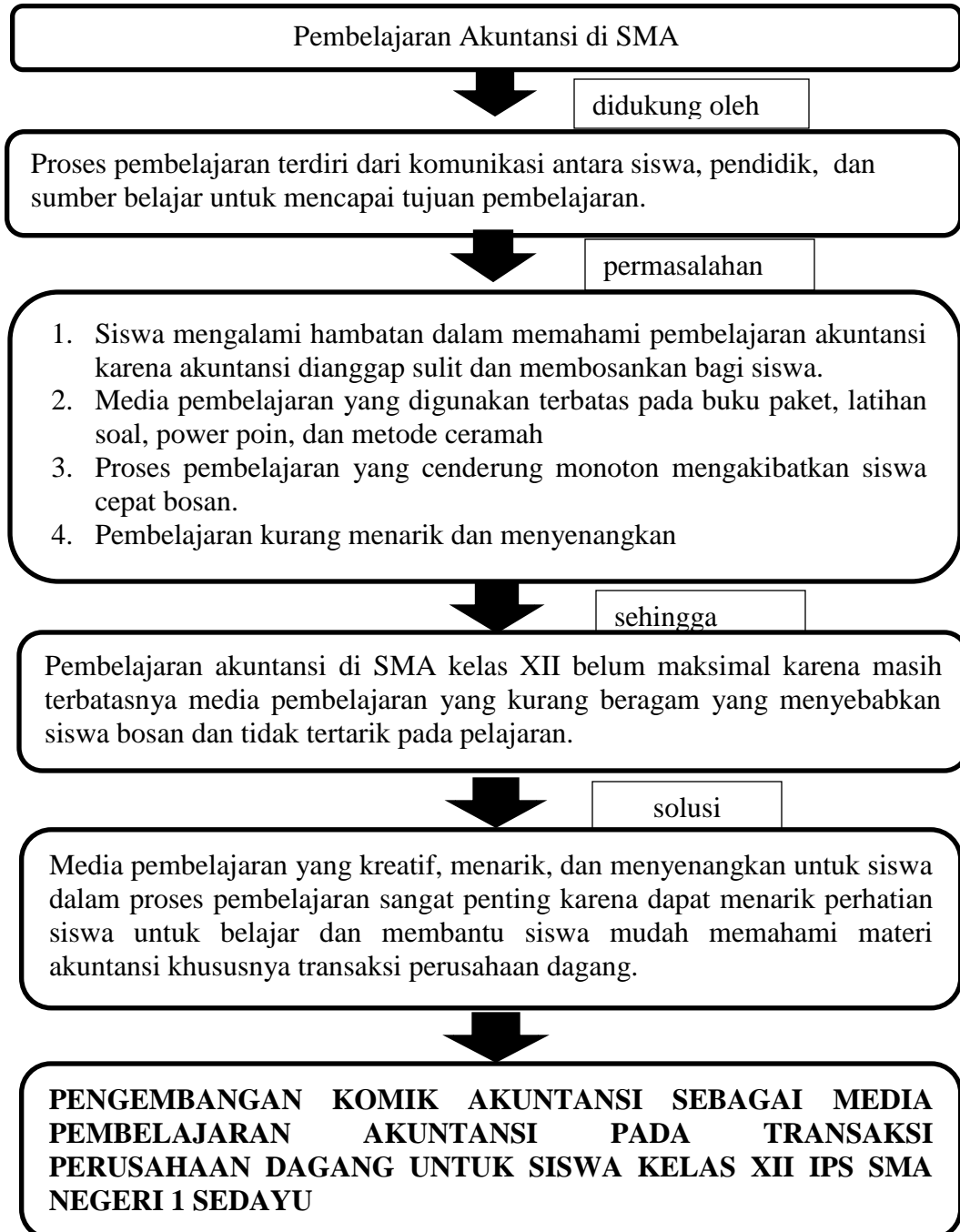
Akuntansi merupakan salah satu pelajaran yang belum pernah dipelajari sebelumnya oleh siswa, karena SMA negeri 1 Sedayu menggunakan kurikulum 2013 sehingga akuntansi hanya dipelajari di kelas XII saja. Dalam kurikulum 2013 seharusnya siswa dituntut lebih aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, pengajar, dan bahan ajar. Komunikasi antara peserta didik dengan guru tidak akan berjalan tanpa adanya media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Tetapi pembelajaran yang dilakukan di SMA Negeri 1 Sedayu masih menggunakan media yang terbatas seperti *power point*, buku paket dan latihan soal-soal akuntansi. Dengan kegiatan mengajar yang monoton akan mengakibatkan siswa cepat bosan, hal ini ditandai dengan banyaknya siswa yang melakukan aktivitas yang tidak terkait dengan materi yang sedang dipelajari, seperti memainkan *gadget*, mengobrol dengan teman, bercermin, serta beberapa siswa tidak konsentrasi ketika guru menjelaskan materi pelajaran.

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik akuntansi. Komik akuntansi yang dikembangkan harus menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Komik akuntansi merupakan

salah satu sumber belajar yang dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa.

Media pembelajaran berbentuk komik akuntansi membahas pada materi transaksi perusahaan dagang. Pengembangan media komik ini menggunakan metode pendekatan penelitian dan pengembangan yang meliputi tahap definisi, perancangan, pengembangan, dan tahap penyebaran. Uji kelayakan produk yang akan diketahui dalam penelitian ini melalui beberapa proses yaitu produk komik akuntansi yang dihasilkan, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media kemudian diujicobakan pada siswa. Tujuan adanya validasi yaitu untuk memperoleh masukan tentang produk yang telah dikembangkan. Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti.

#### D. Paradigma Penelitian



Gambar 1. Paradigma penelitian pengembangan media komik akuntansi

### **E. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, pernyataan penelitian untuk penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan komik akuntansi sebagai media pembelajaran pada materi transaksi perusahaan dagang untuk siswa SMA kelas XII IPS?
2. Bagaimana kelayakan komik akuntansi sebagai media pembelajaran pada materi transaksi perusahaan dagang untuk siswa SMA kelas XII IPS?
3. Bagaimana respon siswa SMA Negeri 1 Sedayu kelas XII IPS mengenai pengembangan media pembelajaran berupa Komik Akuntansi yang dikembangkan dalam penelitian?

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Penelitian berjudul “Pengembangan Komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada materi Transaksi Perusahaan Dagang untuk Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sedayu Tahun Ajaran 2015/2016” ini menggunakan penelitian metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Sugiyono (2012: 407) menyatakan bahwa *R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2013: 164) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Pengembangan media pembelajaran berbentuk komik akuntansi ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang terdiri dari langkah *Define, Design, Develop, dan Disseminate* yang dikembangkan oleh Thiagarajan dalam Endang Mulyatiningsih (2012: 194-199). Metode penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk mengembangkan, memvalidasi dan menguji kelayakan produk yang digunakan dalam pendidikan.

## **B. Tempat dan Waktu Pengembangan**

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

## **C. Subjek dan Objek Penelitian**

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

## **D. Prosedur Pengembangan**

Prosedur penelitian pengembangan ini terdiri dari empat tahap yaitu :

### **1. Tahap *Define* (Pendefinisian)**

Analisis kebutuhan bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran akuntansi di SMA sehingga pada tahap ini dibutuhkan pengembangan media untuk pembelajaran. Pada tahap ini, dilakukan observasi di SMA Negeri 1 Sedayu untuk mengetahui kegiatan pembelajaran di sekolah, termasuk di dalamnya kurikulum yang digunakan, metode pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan guru. Pada tahap ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang kondisi secara nyata permasalahan yang terjadi di lapangan sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran. Selain itu pada tahap ini juga dilakukan

analisis silabus yang digunakan serta analisis kompetensi dasar dan materi transaksi perusahaan dagang.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap design produk meliputi perancangan bentuk yang akan dimuat dalam media komik pada materi transaksi perusahaan dagang untuk siswa kelas XII. Pada tahap ini dilakukan dengan menentukan konsep pesan yang akan disampaikan dengan materi, pembuatan *storyline* dan *script* komik, pembuatan gambar, *editing* dan pewarnaan gambar, *lettering* (memberi teks sesuai dengan desain komik), penyusunan dan *finishing*. Tahap desain produk ini akan menghasilkan produk awal dari komik akuntansi.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan produk adalah tahap dimana komik akuntansi akan dibuat berdasarkan desain yang telah dirancang menurut kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi akuntansi.

Tahap ini terdiri dari validasi ahli dan uji coba pengembangan.

a. Validasi ahli

Tahap validasi ini bertujuan untuk memperbaiki desain awal. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru akuntansi SMA dengan cara memberikan angket validasi (lembar validasi). Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru akuntansi SMA kemudian dilakukan revisi produk awal. Hal tersebut sesuai dengan

pendapat Sugiyono (2012: 302) yaitu validasi terhadap desain produk dilakukan dengan cara meminta beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang dirancang tersebut. Setiap tenaga ahli diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya.

b. Uji pengembangan

Uji pengembangan dilakukan setelah dilakukan validasi dari ahli materi, ahli media, dan guru akuntansi SMA dan dilakukan tahap revisi. Setelah produk dinyatakan layak oleh validator untuk diujikan terhadap siswa, maka dilaksanakan uji coba dengan tujuan mendapatkan penilaian terhadap komik akuntansi dengan mengisi angket. Uji coba dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan kemudian dilakukan analisis dan memperbaiki desain revisi demi penyempurnaan produk. Uji coba pengembangan media komik akuntansi dilaksanakan di kelas XII IPS 2 SMA N 1 Sedayu dengan jumlah 30 siswa.

4. Tahap (*Disseminate*) Penyebaran

Pada tahap ini dilakukan penyebaran produk akhir yang telah direvisi oleh peneliti berdasarkan masukan dari ahli materi, ahli media, guru, serta siswa. Penyebaran produk dilakukan di SMA Negeri 1 Sedayu dengan tujuan komik yang dikembangkan oleh peneliti dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Jenis data yang akan diambil dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan media pembelajaran komik berupa kritik, saran, dan pendapat dari para validator. Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa skor penilaian tentang media pembelajaran komik dari ahli materi, ahli media, dan guru akuntansi.

Data yang akan digunakan untuk mengetahui kelayakan dalam penelitian dan pengembangan komik akuntansi ini menggunakan angket yang akan diberikan kepada para ahli materi, ahli media, guru akuntansi dan siswa sebagai subjek uji coba. Menurut Sugiyono (2012: 199) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

### **F. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data berupa angket kelayakan komik yang diadaptasi dari Eka Yuni Astuti (2015). Berikut ini adalah kisi-kisi untuk menilai kelayakan media pembelajaran komik akuntansi :

#### **1. Instrumen Penilaian kelayakan Materi**

Instrumen penilaian kelayakan oleh ahli materi dengan memperhatikan aspek kualitas materi, dan aspek kemanfaatan.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kelayakan Materi

No	Aspek	Indikator	No butir
1	Kualitas materi	1. Kesesuaian isi komik dengan Kompetensi Dasar dan Indikator	1,2
		2. Kebenaran materi	3
		3. Kelengkapan materi	4
		4. Kejelasan topik pembelajaran	5
		5. Keruntutan	6
		6. Kemudahan	7,14
		7. Keterkaitan contoh materi dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar	8
		8. Kejelasan contoh	9
		9. Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi	10
		10. Variasi soal	11
		11. Kecukupan soal	12
		12. Tingkat kesulitan	13
		13. Ketepatan evaluasi	15,16
2	Kemanfaatan	1. Menarik perhatian siswa pembelajaran	17
		2. Mempermudah siswa memahami materi	18
		3. Membantu proses belajar	19
		4. Mempermudah siswa belajar secara mandiri	20

Sumber : Eka Yuni Astuti (2015) dengan modifikasi

## 2. Instrumen Penilaian Kelayakan Media

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kelayakan Media

No	Aspek	Indikator	No Butir
1.	Desain Sampul	1. Kemenarikan sampul	1
		2. Kesesuaian ukuran huruf	2
		3. Kombinasi jenis huruf	3
2.	Penyajian	1. Keruntutan	4
		2. Kemenarikan alur cerita	5
		3. Kesesuaian gambar	6,7
		4. Kemenarikan desain gambar	8
		5. Kejelasan gambar	9
		6. Ketepatan gambar dan ilustrasi	10

No	Aspek	Indikator	No Butir
2.	Penyajian	7. Peletakan balon percakapan 8. Ketepatan perpaduan warna 9. Ketepatan ukuran komik	11 12 13
3.	Bahasa	1. Penggunaan variasi huruf 2. Ketepatan spasi, ukuran huruf 3. Kemudahan	14 15,16 17,18

Sumber : Eka Yuni Astuti (2015) dengan modifikasi

### 3. Instrumen Uji Kelayakan pada Siswa

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

No	Aspek	Indikator	No butir
1.	Penyajian	1. Gambar 2. Bahasa 3. Huruf 4. Cerita 5. Contoh	1,2,3,4,5 6,7 8,9,10 11,12 13,14
2.	Kemanfaatan	1. Kemudahan 2. Memotivasi 3. Meningkatkan perhatian 4. Alternatif sumber belajar	15,16 17,18 19,20 21,22

Sumber : Eka Yuni Astuti (2015) dengan modifikasi

## G. Uji Validitas Instrumen

Validasi instrumen bukan pengukuran (non tes), khususnya kuesioner yang berbentuk daftar conteng dan skala rating dilakukan melalui pemeriksaan atau uji kereliabelan dan kevalidannya (Mohammad Ali, 2010: 290). Dalam penelitian ini data yang tersedia dianalisis melalui program SPSS versi 16 untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitasnya. Instrumen yang akan diujicoba adalah lembar angket respon siswa.

## 1. Validitas

Suharsimi Arikunto (2002: 144-145) validitas merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen. Untuk mengetahui validitas angket, menggunakan teknik korelasi *product moment* dengan angka kasar yang rumus lengkapnya sebagai berikut:

$$r_{XY} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N\sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan:

$r_{XY}$  = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan.

(Suharsimi Arikunto, 2009: 72)

Nilai  $r$  hitung dicocokkan dengan  $r$  tabel *product moment* pada taraf signifikan 5%. Jika  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel maka butir angket tersebut valid.

Dalam penelitian ini, pengujian instrumen penelitian dilakukan kepada 28 siswa di luar sampel. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah item-item dalam instrumen penelitian valid atau tidak. Adapun hasil perhitungan angket uji coba sebelum pembelajaran untuk setiap variabelnya adalah sebagai berikut (hasil pengolahan data memakai SPSS versi 16 dapat dilihat di Lampiran 6b halaman 194) :

Tabel 4. Interpretasi Validitas Angket Respon Siswa

No. Butir	r hitung	r tabel (Sugiyono, 2012: 455)	Interpretasi
1	0,614	0,374	VALID
2	0,445	0,374	VALID
3	0,347	0,374	TIDAK VALID
4	0,546	0,374	VALID
5	0,515	0,374	VALID
6	0,381	0,374	VALID
7	0,591	0,374	VALID
8	0,325	0,374	TIDAK VALID
9	0,479	0,374	VALID
10	0,268	0,374	TIDAK VALID
11	0,571	0,374	VALID
12	0,521	0,374	VALID
13	0,741	0,374	VALID
14	0,463	0,374	VALID
15	0,626	0,374	VALID
16	0,777	0,374	VALID
17	0,471	0,374	VALID
18	0,401	0,374	VALID
19	0,483	0,374	VALID
20	0,328	0,374	TIDAK VALID
21	0,548	0,374	VALID
22	0,293	0,374	TIDAK VALID

Sumber: Hasil Olah Data

Berdasarkan tabel tersebut, dari 22 pernyataan terdapat 17 butir pernyataan yang dinyatakan valid. Lima pernyataan dinyatakan tidak valid.

Hasil penghitungan berdasarkan pengujian menggunakan SPSS versi 16.

Tabel 5. Hasil Analisis Validitas Angket Respon Siswa

No.	Kriteria	Nomor Butir Angket	Jumlah	Persentase
1	Valid	1,2,4,5,6,7,9,11,12,13,14,15,16,17,18,19,21	17	77%
2	Tidak Valid	3,8,10,20,22	5	23%
TOTAL			22	100%

## 2. Reliabilitas

Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 154) menunjukkan bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik, dan instrumen yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya. Teknik yang biasa digunakan untuk menguji konsistensi internal dari suatu tes adalah *Cronbach's Alpha* atau Koefisien Alpha. Adapun hasil perhitungan reliabilitas adalah sebagai berikut (hasil pengolahan data memakai SPSS versi 16 dapat dilihat di Lampiran 6b halaman 194) :

Tabel 6. Uji Reliabilitas Angket Respon Siswa

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.849	22

Berdasarkan penelitian pengembangan uji reliabilitas instrumen angket menunjukkan skor 0,849 > r tabel 0,374. Menurut Sugiyono (2012: 190) menjelaskan bahwa instrumen angket dinyatakan reliabel apabila *cronbach's alpha* lebih dari 0,6. Jika koefisien kurang dari 0,6 maka instrumen dinyatakan tidak reliabel. Hasil ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut reliabel dan memiliki reliabilitas tinggi.

## H. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan analisis deskriptif satu variabel yaitu tentang kualitas komik. Statistik deskriptif adalah statistik yang

digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2012: 147). Lembar penilaian Ahli Materi, Ahli Media dan Guru akuntansi, disusun dengan skala interval 1 sampai 5. Langkah-langkah analisis data kelayakan komik yang dilakukan adalah mengubah penilaian dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif.

Tabel 7. Pedoman Pemberian Skor

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

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

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

Keterangan :

X = skor rata-rata

$\sum x$  = jumlah skor

n = jumlah butir

(Eko Putro Widyoko, 2011: 237)

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

Tabel 8. Kategori Penilaian Skala Lima menurut Sukarjo (2006: 89)

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

Keterangan :

X = Skor aktual

$X_i$  = rerata skor ideal

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

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

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

Berdasarkan rumus pada Tabel 7, dapat diperoleh pedoman pengkonversian nilai kuantitatif 1 sampai 5 menjadi kategori kualitatif untuk menyimpulkan bagaimana kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Jika nilai  $X_i$  dan  $S_{\beta i}$  disubstitusikan pada rumus yang ada di Tabel 8 maka akan diperoleh pedoman konversi seperti disajikan pada Tabel 9.

Tabel 9. Konversi Skor Aktual Menjadi Kategori Kualitatif untuk Interval 1 sampai 5

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

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Deskripsi Penelitian

#### 1. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS 2 SMA Negeri 1 Sedayu yang berjumlah 30 siswa.

#### 2. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Sedayu beralamat di Karanglo Argomulyo Sedayu Bantul. Penelitian dan pengembangan komik akuntansi ini dilaksanakan selama 5 bulan yaitu mulai November 2015 hingga bulan Maret 2016. Prosedur pengembangan terdiri atas beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut :

Tabel 10. Waktu Pelaksanaan Penelitian Pengembangan

No.	Prosedur Pengembangan	Pelaksanaan
1.	Tahap Pendefinisian ( <i>Define</i> ) a. Analisis kebutuhan b. Analisis silabus	November 2015
2.	Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) a. Perancangan bentuk b. Penyusunan materi c. Pembuatan <i>storyline</i> d. Produk awal komik	November 2015 – Januari 2016
3.	Tahap Pengembangan ( <i>Develop</i> ) a. Validasi Ahli Materi, Ahli Media, Guru Praktisi Akuntansi b. Revisi I c. Uji coba kelompok kecil d. Uji coba lapangan e. Revisi II	Januari – Maret 2016
4.	Tahap Penyebaran ( <i>Disseminate</i> ) a. Penyebaran produk akhir komik	Maret 2016

## **B. Hasil Penelitian**

Pelaksanaan penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan empat tahap dengan rincian sebagai berikut :

### **1. Tahap *Define* (Pendefinisian)**

Tahap *define* dilakukan analisis kebutuhan terkait media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis kebutuhan dengan cara melakukan observasi di SMA Negeri 1 Sedayu untuk mengetahui kegiatan pembelajaran di sekolah, kurikulum yang digunakan, metode pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan guru. Media yang digunakan masih terbatas pada buku paket yang terlalu tebal dan kurang praktis untuk digunakan dalam pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, latihan-latihan soal, *power point*, dan menggunakan metode pembelajaran konvensional yang membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik dengan proses pembelajaran yang mengakibatkan siswa tidak dapat memahami pelajaran dengan baik. Selain itu, siswa tidak memiliki referensi lain selain buku paket. Oleh karena itu, perlu adanya media yang bisa membantu siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa bisa mudah dalam memahami pelajaran dan suasana belajar menjadi menarik dan berkesan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menggunakan media cetak berupa komik yang merupakan bacaan bergambar yang di dalamnya terdapat materi pelajaran akuntansi yang dikemas dengan cerita sederhana, ilustrasi dan materi yang disajikan dalam bentuk yang sederhana sehingga mudah dipahami.

Langkah selanjutnya peneliti melakukan analisis terhadap silabus mata pelajaran akuntansi serta konsultasi dengan Guru Akuntansi kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sedayu untuk menetapkan kompetensi dasar pembelajaran dan materi yang sesuai dengan kurikulum 2013. Materi yang disampaikan dalam komik diperoleh dari silabus yang digunakan SMA Negeri 1 Sedayu. Informasi dari silabus digunakan untuk menentukan materi apa yang akan disampaikan melalui komik. Penentuan materi diarahkan oleh Guru Praktisi Akuntansi pada materi transaksi perusahaan dagang. Hasil analisis terhadap silabus akuntansi kelas XII IPS terhadap Kompetensi Dasar, Indikator-indikator dan materi pokok yang dipilih sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Analisis Silabus Kelas XII Materi Transaksi Perusahaan Dagang.

No	Bagian Analisis	Hasil Analisis
1.	Mata Pelajaran	Ekonomi/Akuntansi
2.	Kompetensi Dasar	1) Mendefinisikan pengertian perusahaan dagang 2) Mengidentifikasi karakteristik perusahaan dagang 3) Mengidentifikasikan transaksi perusahaan dagang
3.	Indikator	1) Siswa mampu mendefinisikan pengertian perusahaan dagang 2) Siswa mampu mengidentifikasi karakteristik perusahaan dagang 3) Siswa mampu mengidentifikasikan transaksi perusahaan dagang
4.	Materi Pokok	Transaksi perusahaan dagang

## 2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap *Design* Produk media dilakukan untuk memudahkan dalam proses merancang bentuk awalan produk media pembelajaran Komik Akuntansi. Dalam tahap *design* produk meliputi:

### a. Perancangan bentuk

Perancangan bentuk media pembelajaran dengan memilih jenis media komik dalam bentuk buku dengan kertas berukuran A5. Bentuk komik dirasa pas karena berisi sebagian besar gambar dan berisi materi pelajaran yang disampaikan dengan bahasa sehari-hari sehingga mudah untuk dipahami. Karakter komik dibuat dalam versi kartun anak sekolah dengan didukung warna yang menarik.

### b. Penyusunan materi

Pengumpulan materi Transaksi Perusahaan Dagang dari buku paket yang ada di SMA Negeri 1 Sedayu dan buku panduan yang dipakai saat Mata Kuliah Pengantar Akuntansi semasa kuliah semester 1.

### c. Pembuatan *storyline*

Pengembang melakukan pembuatan judul dan alur cerita atau *storyline* yang disesuaikan dengan cerita komik remaja yang menceritakan proses pembelajaran di kelas, agar siswa lebih mudah memahami cerita dan materi yang disampaikan karena alur cerita sesuai dengan keadaan sekolah.

#### d. Produk awal komik

Produk awal Komik Akuntansi berupa gambar awal yang dibuat dari gambar manual mulai dari cover sampai isi Komik Akuntansi. Ada beberapa langkah yang terdapat dalam penyusunan komik ini sebagai berikut :

- 1) Membuat naskah cerita yang disusun berdasarkan materi yang telah dipilih dan dikumpulkan.
- 2) Membuat ilustrasi, menentukan bentuk animasi/tokoh komik yang akan dibuat serta membagi percakapan menjadi beberapa potongan-potongan yang memungkinkan untuk dimasukkan dalam balon percakapan yang ada dalam komik.
- 3) Naskah komik dan ilustrasi gambar dibawa ke pembuat gambar animasi/ilustrator komik untuk dibuat lebih lanjut yaitu dibuat komik yang lebih menarik dengan sentuhan gambar asli dari tangan.
- 4) Scan gambar yang sudah menjadi komik. Selanjutnya, akan diedit dan disempurnakan dengan aplikasi program grafis sehingga komik akan lebih sempurna sebelum dicetak. Kemudian, komik yang telah jadi dicetak dalam bentuk buku komik dengan ukuran A5.

### **3. Tahap *Develop* (Pengembangan)**

Pengembangan Komik Akuntansi materi Transaksi Perusahaan Dagang divalidasi oleh Ibu RR. Indah Mustikawati, SE.Akt.,M.Si (Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY) selaku ahli materi, Ibu Adeng

Pustikaningsih, S.E, M. Si (Dosen Jurusan Akuntansi FE UNY) selaku ahli media. Validasi komik juga dilakukan oleh Ibu Dra. Hj. Retna Puspitawati (Guru Akuntansi SMA N 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 IPS 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. Validasi yang dilakukan ahli materi terhadap komik akuntansi dilihat dari aspek materi dan aspek kemanfaatan. Ahli materi memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan cara mengisi lembar validasi yang terdiri dari skala 1-5.

Produk komik akuntansi yang telah dinilai, mendapat masukan dan saran dari ahli materi. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Materi selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 7a halaman 195-196. Disamping penilaian kelayakan, para Ahli Materi memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media Secara ringkas, rekapitulasi nilai disajikan dalam tabel berikut ini.

## a) Aspek Kualitas Materi

Aspek kualitas materi mencakup kelayakan materi pada media yang dikembangkan. Berikut hasil penilaian ahli materi terhadap komik akuntansi sebagai berikut :

Tabel 12. Hasil Penilaian Ahli Materi Aspek Kualitas Materi

No	Indikator	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	5
2.	Kesesuaian materi dengan Indikator	5
3.	Kebenaran aspek materi ditinjau dari aspek keilmuan	5
4.	Kelengkapan materi	4
5.	Kejelasan topik pembelajaran pada media pembelajaran	5
6.	Keruntutan dalam menyampaikan materi	5
7.	Materi mudah dipahami	5
8.	Keterkaitan contoh materi dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar	4
9.	Kejelasan contoh yang diberikan	5
10.	Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi	5
11.	Variasi soal	4
12.	Kecukupan jumlah soal	4
13.	Tingkat kesulitan soal sesuai materi	5
14.	Bahasa soal yang mudah dipahami	5
15.	Kebenaran soal secara teori	5
16.	Ketepatan kunci jawaban dengan soal	5
<b>JUMLAH SKOR</b>		<b>76</b>
<b>RATA-RATA SKOR</b>		<b>4,75</b>

Sumber : Data primer

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah total skor penilaian Aspek Kualitas Materi dari Ahli Materi adalah 76 dengan jumlah 16 butir instrumen penilaian dan skor rata-rata tiap indikator adalah 4,75. Berdasarkan perhitungan tabel 9 kategori penilaian menurut

Sukardjo (2006: 89), skor rata-rata ini termasuk ke dalam rentang nilai  $X > 4,2$  dengan kriteria **A (sangat Layak)**.

b) Aspek Kemanfaatan

Aspek kemanfaatan mencakup penilaian terhadap manfaat media yang dikembangkan. Hasil penilaian ahli materi terhadap aspek kemanfaatan yaitu :

Tabel 13. Hasil Penilaian Ahli Materi Aspek kemanfaatan

No	Indikator	Skor
1.	Menarik perhatian siswa	5
2.	Penggunaan media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi	5
3.	Penggunaan media pembelajaran dapat membantu proses belajar	5
4.	Penggunaan media pembelajaran mempermudah siswa belajar secara mandiri	5
<b>JUMLAH SKOR</b>		<b>20</b>
<b>RATA-RATA SKOR</b>		<b>5</b>

Sumber : Data primer

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah total skor penilaian Aspek Kemanfaatan dari Ahli Materi adalah 20 dengan jumlah 4 butir instrumen penilaian dan rerata tiap indikator adalah 5,0. Berdasarkan perhitungan tabel 9 kategori penilaian menurut Sukardjo (2006: 89), skor rata-rata ini termasuk ke dalam rentang nilai  $X > 4,2$  dengan kriteria **A (Sangat Layak)**.

## 2) Validasi Ahli Media

Validasi terhadap komik akuntansi yang dilakukan mencakup aspek desain sampul, aspek penyajian, dan aspek bahasa. Ahli media menilai produk komik akuntansi dengan cara mengisi lembar validasi yang terdiri dari skala 1-5. Rekapitulasi hasil Validasi oleh Ahli Media selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 7b halaman 197-198. Disamping penilaian kelayakan, para Ahli Media memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Rekapitulasi tersebut diringkas dalam tabel berikut ini.

### a) Aspek Desain Sampul

Penilaian oleh ahli media terhadap desain sampul mengkaji tentang sampul buku yang dikembangkan. Hasil penilaian media pembelajaran komik akuntansi pada aspek desain sampul disajikan pada data sebagai berikut :

Tabel 14. Hasil Penilaian Ahli Media Aspek Desain Sampul

No	Indikator	Skor
1.	Desain sampul menarik sehingga mampu menarik minat pembaca	5
2.	Kesesuaian ukuran huruf dengan judul buku	5
3.	Kombinasi jenis huruf	5
<b>JUMLAH SKOR</b>		<b>15</b>
<b>RATA-RATA SKOR</b>		<b>5</b>

Sumber : Data primer

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah total skor penilaian Aspek Desain Sampul dari Ahli Media 15 dengan jumlah 3 butir instrumen penilaian dan skor rata-rata tiap indikator adalah 5,0. Berdasarkan perhitungan tabel 9 kriteria penilaian menurut Sukardjo (2006: 89), skor rata-rata ini termasuk ke dalam rentang nilai  $X > 4,2$  dengan kriteria **A (sangat layak)**.

b) Aspek Penyajian

Aspek ini dikaji untuk mengetahui penilaian dari ahli media terhadap indikator yang mencakup tentang penyajian pada komik akuntansi yang dikembangkan. Hasil penilaian media pembelajaran komik akuntansi pada aspek penyajian disajikan pada data sebagai berikut :

Tabel 15. Hasil Penilaian Ahli Media Aspek Penyajian

No	Indikator	Skor
1.	Penyajian komik dilakukan secara sistematis	5
2.	Alur cerita dapat menarik perhatian siswa	5
3.	Kesesuaian gambar dengan cerita	5
4.	Kesesuaian pemilihan karakter tokoh	5
5.	Desain gambar menarik	4
6.	Kejelasan gambar	4
7.	Ketepatan gambar dan ilustrasi	4
8.	Ketepatan peletakan balon percakapan	5
9.	Perpaduan warna komik	4
10.	Ukuran komik pas sehingga memudahkan siswa untuk belajar	5
<b>JUMLAH SKOR</b>		<b>46</b>
<b>RATA-RATA SKOR</b>		<b>4,6</b>

Sumber : Data primer

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah total skor penilaian Aspek Penyajian dari Ahli Media 46 dengan jumlah 10 butir instrumen penilaian dan skor rata-rata tiap indikator adalah 4,6. Berdasarkan perhitungan tabel 9 kriteria penilaian menurut Sukardjo (2006: 89), skor rata-rata ini termasuk ke dalam rentang nilai  $X > 4,2$  dengan kriteria **A (sangat layak)**.

c) Aspek Bahasa

Aspek ini dikaji untuk mengetahui penilaian ahli media terhadap indikator yang mencakup tentang bahasa pada media yang dikembangkan. Hasil penilaian media pembelajaran komik akuntansi pada aspek bahasa disajikan pada data sebagai berikut:

Tabel 16. Hasil Penilaian Ahli Media Aspek Bahasa

No	Indikator	Skor
1.	Penggunaan variasi huruf	5
2.	Ketepatan spasi antar susunan teks	5
3.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	4
4.	Kemudahan huruf untuk dibaca	5
5.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
<b>TOTAL SKOR</b>		<b>24</b>
<b>RATA-RATA SKOR</b>		<b>4,8</b>

Sumber : Data primer

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah total skor penilaian Aspek Bahasa dari Ahli Media 24 dengan jumlah 5 butir instrumen penilaian dan skor rata-rata tiap indikator adalah 4,8. Berdasarkan perhitungan tabel 9 kriteria penilaian menurut

Sukardjo (2006: 89), skor rata-rata ini termasuk ke dalam rentang nilai  $X > 4,2$  dengan kriteria **A (sangat layak)**.

### 3) Validasi Guru Praktisi Akuntansi

Validasi dilakukan oleh Guru Praktisi Akuntansi SMA Negeri 1 Sedayu atas nama Dra. Hj. Retna Puspitawati. Penilaian oleh Guru Praktisi Akuntansi dikedepankan pada aspek materi dan aspek kemanfaatan dari media pembelajaran komik akuntansi yang dikembangkan dengan pengisian angket berskala 1-5. Rekapitulasi hasil Validasi oleh guru Akuntansi selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 7c halaman 199-200. Disamping penilaian kelayakan, guru memberikan komentar untuk memperbaiki media. Berikut adalah ringkasan dari hasil validasi oleh guru:

#### a) Aspek Kualitas Materi

Aspek kualitas materi mencakup kelayakan materi pada media yang dikembangkan. Dari tabel di bawah menunjukkan bahwa jumlah total skor penilaian Aspek Kualitas Materi dari Ahli Materi adalah 69 dengan jumlah 16 butir instrumen penilaian dan skor rata-rata tiap indikator adalah 4,3. Berikut hasil penilaian ahli materi terhadap komik akuntansi sebagai berikut :

Tabel 17. Hasil Penilaian Ahli Materi Aspek Kualitas Materi

No	Indikator	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	4
2.	Kesesuaian materi dengan Indikator	4
3.	Kebenaran aspek materi ditinjau dari aspek keilmuan	5
4.	Kelengkapan materi	4
5.	Kejelasan topik pembelajaran pada media pembelajaran	4
6.	Keruntutan dalam menyampaikan materi	3
7.	Materi mudah dipahami	4
8.	Keterkaitan contoh materi dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar	5
9.	Kejelasan contoh yang diberikan	4
10.	Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi	4
11.	Variasi soal	5
12.	Kecukupan jumlah soal	5
13.	Tingkat kesulitan soal sesuai materi	4
14.	Bahasa soal yang mudah dipahami	5
15.	Kebenaran soal secara teori	4
16.	Ketepatan kunci jawaban dengan soal	4
<b>JUMLAH SKOR</b>		<b>69</b>
<b>RATA-RATA SKOR</b>		<b>4,3</b>

Sumber : Data primer

Berdasarkan perhitungan tabel 9 skor rata-rata tiap indikator adalah 4,3. Kriteria penilaian menurut Sukardjo (2006: 89), skor rata-rata ini termasuk ke dalam rentang nilai  $X > 4,2$  dengan kriteria **A (Sangat Layak)**.

b) Aspek Kemanfaatan

Aspek kemanfaatan mencakup penilaian terhadap manfaat media yang dikembangkan. Hasil penilaian ahli materi terhadap aspek kemanfaatan yaitu :

Tabel 18. Hasil Penilaian Ahli Materi Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Skor
1.	Menarik perhatian siswa	5
2.	Penggunaan media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi	4
3.	Penggunaan media pembelajaran dapat membantu proses belajar	5
4.	Penggunaan media pembelajaran mempermudah siswa belajar secara mandiri	4
<b>JUMLAH SKOR</b>		<b>18</b>
<b>RATA-RATA SKOR</b>		<b>4,5</b>

Sumber : Data primer

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah total skor penilaian Aspek Kemanfaatan dari Ahli Materi adalah 18 dengan jumlah 4 butir instrumen penilaian dan rerata tiap indikator adalah 4,5. Berdasarkan perhitungan tabel 9 kriteria penilaian menurut Sukardjo (2006: 89), skor rata-rata ini termasuk ke dalam rentang nilai  $X > 4,2$  dengan kriteria **A (Sangat Layak)**.

b. Tahap Revisi Produk

Berikut adalah bagian-bagian yang perlu perbaikan atau revisi berdasarkan saran dari para ahli:

1) Revisi Ahli Materi

- a) Perbaikan penulisan angka pada contoh soal
- b) Perbaikan kalimat pada saat Mila menjawab pertanyaan dari Ibu Novi.

Sebelum revisi : dialog Mila pada saat menjawab pertanyaan Ibu Novi yaitu “duh pagi-pagi udah pelajaran Akuntansi”

Sesudah revisi : dialog Mila menjadi “siap bu guru”.

- c) Penambahan penjelasan pada dialog Ibu Novi pada saat menjelaskan materi tentang transaksi perusahaan dagang.

Sebelum revisi : dialog Ibu Novi terhadap anak-anak yaitu “ada 2 macam metode pencatatan yaitu metode perpetual dan metode periodik”

Sesudah revisi : dialog Ibu Novi menjadi “dalam akuntansi, ada dua macam metode pencatatan persediaan, yaitu metode perpetual dan metode periodik”.

- e) Penambahan gambar tentang FOB *shipping point* dan FOB *destination*.
- f) Penambahan kesimpulan mengenai perbedaan metode pencatatan persediaan periodik dan perpetual.
- 2) Ahli Media
- a) Perbaiki gambar pada komik

Gambar tokoh merupakan salah satu unsur penting bagi media cetak termasuk komik. Oleh karena itu, gambar tokoh harus dibuat semenarik mungkin dengan pilihan warna yang cerah dan tidak kaku sehingga pembaca dapat tertarik dengan isi komik tersebut

karena gambar tokoh pada komik mampu memberikan kesan positif sehingga siswa lebih termotivasi untuk membaca isi komik tersebut.



Gambar 2. Halaman 4 sebelum Revisi



Gambar 3. Halaman 4 Setelah Revisi



Gambar 4. Halaman 7 sebelum direvisi



Gambar 5. Halaman 7 setelah direvisi

## b) Perbaikan Spasi

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



Gambar 6. Halaman 16 sebelum direvisi



Gambar 7. Halaman 16 setelah direvisi menjadi halaman 17

- c) Perbaiki peletakan percakapan dan penambahan ilustrasi gambar. Peletakan percakapan dan ilustrasi gambar perlu diperhatikan agar memudahkan siswa dalam memahami materi komik tersebut.

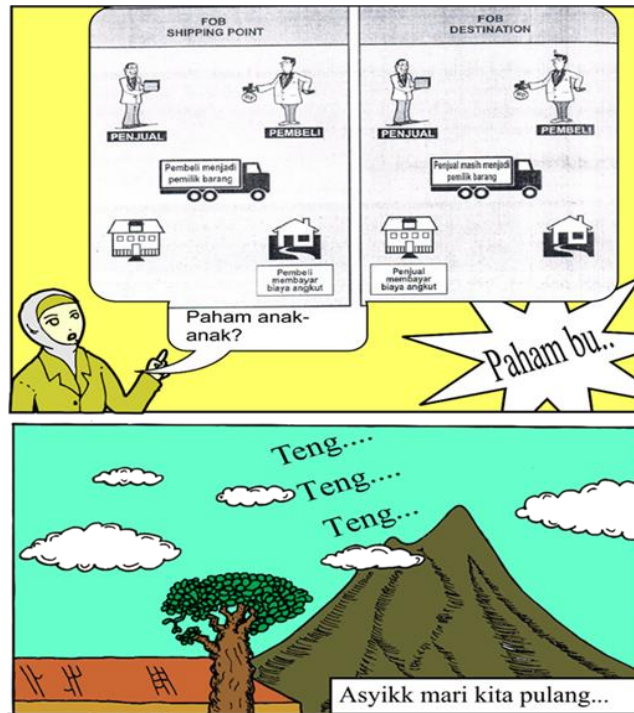


Gambar 8. Halaman 22 sebelum direvisi

Setelah direvisi, halaman yang semula hanya satu halaman sekarang dijabarkan menjadi dua halaman agar lebih menarik dan materi yang disampaikan lebih jelas.



Gambar 9. Halaman 22 setelah direvisi 1



Gambar 10. Halaman 23 setelah direvisi 2

### 3) Guru Praktisi Akuntansi

Guru akuntansi memberikan masukan untuk menambahkan dipercakapan materi menyebutkan tentang akun-akun yang ada pada transaksi perusahaan dagang.



Gambar 11. Penambahan dialog di halaman 16

#### c. Tahap Uji Coba Produk

##### 1) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan setelah peneliti selesai melakukan revisi berdasarkan hasil validitas para ahli dan guru akuntansi. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada hari Senin 8

Februari 2016 di SMA Negeri 1 Sedayu kelas XII IPS 1 sebanyak 28 siswa.

Uji coba kelompok kecil dilakukan sebanyak satu kali. Dalam pertemuan ini peneliti memberikan petunjuk penggunaan komik akuntansi dan memberikan penjelasan terhadap siswa tentang materi transaksi perusahaan dagang dengan menggunakan komik akuntansi. Siswa diberi angket kemudian siswa melakukan penilaian terhadap komik akuntansi yang digunakan. Hasil penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil meliputi aspek penyajian dan aspek kemanfaatan. Instrumen penilaian yang digunakan menggunakan skala 1-5. Rekapitulasi penilaian oleh siswa uji coba kelompok kecil selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 9a halaman 206-207.

## 2) Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan pada hari Rabu 10 Februari 2016 di SMA Negeri 1 Sedayu kelas XII IPS 2 sebanyak 30 siswa. Uji coba media komik dilakukan untuk mengetahui respon siswa dan untuk mengetahui kelayakan media komik akuntansi. Uji coba lapangan dilakukan dengan cara memberikan penjelasan terhadap siswa tentang materi transaksi perusahaan dagang dengan menggunakan komik akuntansi, dan memberikan penjelasan penggunaan komik. Siswa membaca memberikan penilaian terhadap komik akuntansi setelah pembelajaran selesai dilakukan. Penilaian siswa meliputi aspek

penyajian dan aspek kemanfaatan. Instrumen penilaian yang digunakan menggunakan skala 1-5. Hasil penilaian dari uji coba lapangan digunakan untuk penyempurnaan produk sehingga pada tahap ini dihasilkan produk akhir yaitu komik akuntansi yang layak digunakan dalam pembelajaran akuntansi. Data hasil penilaian uji coba kelayakan media komik pada siswa dapat dilihat pada lampiran 9b halaman 208-209.

a) Aspek Penyajian

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

Tabel 19. Hasil Penilaian Siswa Aspek Penyajian

No	Indikator	Skor
1.	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	4,3
2.	Gambar menarik	4,16
3.	Kemenarikan desain media pembelajaran	4,2
4.	Perpaduan warna pada komik	4,3
5.	Bahasa yang digunakan komunikatif	4,0
6.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah dipahami	4,5
7.	Pemilihan jenis huruf sudah sesuai	4,13
8.	Cerita dalam media pembelajaran ini menarik	4,36
9.	Cerita sudah sesuai dengan materi	4,03
10.	Contoh mudah dipahami	4,57
11.	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi	4,03
<b>JUMLAH SKOR</b>		<b>46,58</b>
<b>RATA-RATA SKOR</b>		<b>4,2</b>

Sumber : Data primer

b) Aspek Kemanfaatan

Aspek ini 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 20. Hasil Penilaian Siswa Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Skor
1.	Ukuran komik pas dan dapat mempermudah siswa dalam membawa dan menyimpan sehingga siswa lebih mudah dalam proses belajar.	4,36
2.	Media pembelajaran ini memudahkan untuk memahami materi	4,6
3.	Media pembelajaran ini menumbuhkan motivasi untuk belajar	4,3
4.	Media komik akuntansi menumbuhkan antusias untuk mengikuti pembelajaran akuntansi	4,23
5.	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian siswa pada materi pelajaran	4,46
6.	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi	4,67
<b>JUMLAH SKOR</b>		<b>26,62</b>
<b>RATA-RATA SKOR</b>		<b>4,43</b>

Sumber : Data primer

d. Revisi Produk Tahap Kedua

Revisi tahap kedua merupakan revisi terakhir selama proses pengembangan komik akuntansi. Revisi tahap kedua dilaksanakan setelah peneliti selesai melakukan uji coba lapangan. Hal ini dikarenakan pada tahap uji coba tidak ada bagian komik yang harus direvisi. Pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan pada tata tulis agar tidak ada kesalahan lagi.

Karena keterbatasan waktu dan dengan berbagai pertimbangan seperti kesalahan tidak terlalu substansial, permasalahan yang berkaitan dengan selera masing-masing individu, dan permasalahan yang tidak mengganggu pembelajaran jika komik akuntansi tersebut digunakan, maka peneliti tidak melakukan revisi terhadap hal tersebut.

#### **4. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)**

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

### **C. Pembahasan Hasil Penelitian**

Komik Akuntansi yang telah melewati tahapan validasi untuk mengetahui tingkat kelayakan media komik tersebut. Setelah media dinyatakan layak oleh validator, media diujicobakan pada siswa kelas XII IPS 2 SMA Negeri 1 Sedayu yang berjumlah 30 siswa. Berikut adalah pembahasan masing-masing pengujian kelayakan media Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran akuntansi :

#### **1. Pengembangan Komik Akuntansi pada Materi Transaksi Perusahaan Dagang**

Prosedur penelitian dan pengembangan ini diadaptasi dari rangkuman aktivitas model 4D Thiagarajan (1974) dalam Endang Mulyatiningsih (2011: 195). Model 4D terdiri dari lima tahap yaitu: 1) *Define*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Dissemination*.

Awal dari pengembangan media Komik Akuntansi adalah saat peneliti melakukan observasi saat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Negeri 1 Sedayu yang hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan buku paket, power point, dan menggunakan Ms. Word yang ditampilkan di LCD. Dengan media pembelajaran yang kurang menarik mengakibatkan siswa kurang antusias dalam memperhatikan materi pelajaran. Oleh karena itu, peneliti ingin memberikan media yang menarik, menyenangkan, inovatif dan mudah dipahami dengan memilih Komik Akuntansi karena berisi gambar yang berwarna, materi yang disajikan dalam alur kehidupan sehari-hari dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami.

Tahap pendefinisian Komik Akuntansi yaitu dengan menganalisis kebutuhan serta analisis silabus. Kemudian, tahap perancangan yang dimulai dengan perancangan bentuk yang akan dimuat dalam media komik, penyusunan materi transaksi perusahaan dagang, pembuatan *storyline*. Tahap *design* produk ini akan menghasilkan produk awal dari komik akuntansi. Tahap selanjutnya adalah tahapan pengembangan, tahap ini terdiri dari validasi ahli, revisi produk, dan uji coba. Tahap uji kelayakan media dilakukan dengan meminta pendapat kepada satu Ahli Materi dari dosen Pendidikan Akuntansi, satu Ahli Media dari dosen Akuntansi dan satu Guru Akuntansi SMA Negeri 1 Sedayu yang mengampu mata pelajaran ekonomi/akuntansi kelas XII IPS. Peneliti melakukan revisi terhadap media

Komik Akuntansi sehingga diperoleh media yang layak untuk diujicobakan kepada subjek uji coba. Komik Akuntansi diimplementasikan kepada subjek uji coba Kelompok Kecil di kelas XII IPS 1 dan subjek uji coba Lapangan di kelas XII IPS 2. Uji coba dilaksanakan dengan memberikan penjelasan mengenai penggunaan komik akuntansi, menjelaskan materi perusahaan dagang dan diakhiri dengan pengisian angket lembar penilaian media oleh siswa. Langkah terakhir yang dilakukan dalam pengembangan Komik Akuntansi ini yaitu penyebaran komik akuntansi. Penyebaran komik ini hanya dilakukan di SMA Negeri 1 Sedayu.

## 2. Kelayakan Komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Akuntansi

### a. Kelayakan Produk oleh Ahli Materi

Hasil penilaian oleh ahli materi ditinjau dari hasil angket Lembar Penilaian Komik Akuntansi untuk Ahli Materi yang telah diisi oleh Ibu RR. Indah Mustikawati, SE.Akt.,M.Si selaku Ahli Materi sebagai media yang dilihat dari materi yang ada di dalam Komik Akuntansi. Hasil rekapitulasi dan analisis hasil uji kelayakan/validasi dari ahli materi dapat dilihat pada Lampiran 7a halaman 196.

Tabel 21. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

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

Sumber : Data primer

Berdasarkan penilaian kelayakan oleh Ahli Materi, Komik Akuntansi mendapat total skor rata-rata sebesar 4,88 dengan skor maksimal 5. Berdasarkan perhitungan tabel 9 mengenai kategori penilaian Sukardjo (2006: 89), hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang nilai  $X > 4,2$  dengan kriteria **A (Sangat Layak)**.

b. Kelayakan Produk oleh Ahli Media

Hasil penilaian oleh ahli media ditinjau dari hasil angket Lembar Penilaian Komik Akuntansi untuk Ahli Media yang telah diisi oleh ahli media yaitu Ibu Adeng Pustikaningsih, S. E., M. Si. sebagai media yang dilihat dari beberapa aspek yang ada di dalam Komik Akuntansi. Hasil rekapitulasi dan analisis hasil uji kelayakan/validasi dari ahli media dapat dilihat pada Lampiran 7b halaman 198. Berikut adalah ringkasan dari hasil validasi oleh ahli media :

Tabel 22. Analisis Hasil Validitas Ahli Media

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

Sumber : Data primer

Berdasarkan penilaian kelayakan oleh Ahli Media, Komik Akuntansi mendapat total skor rata-rata sebesar 4,8 dengan skor maksimal 5. Berdasarkan perhitungan tabel 9 mengenai kategori penilaian Sukardjo

(2006: 89), hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang nilai  $X > 4,2$  dengan kriteria **A (Sangat Layak)**.

c. Kelayakan Produk oleh Guru Praktisi Akuntansi

Hasil penilaian Guru Praktisi Akuntansi ditinjau dari hasil pengisian angket Lembar Penilaian Media Komik Akuntansi yang diberikan. Validator dari Guru Praktisi Akuntansi adalah guru yang mengajar mata pelajaran ekonomi/akuntansi kelas XII IPS. Hasil rekapitulasi dan analisis hasil uji kelayakan/validasi dari Guru Praktisi Akuntansi dapat dilihat pada Lampiran 7c halaman 200. Berikut adalah ringkasan dari hasil validasi oleh guru praktisi akuntansi :

Tabel 23. Analisis Hasil Validasi Guru Praktisi Akuntansi

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

Sumber : Data primer

Berdasarkan data di atas penilaian kelayakan oleh Guru Praktisi Akuntansi, Komik Akuntansi mendapat total skor rata-rata sebesar 4,4 dengan skor maksimal 5. Berdasarkan perhitungan tabel 9 mengenai kategori penilaian Sukardjo (2006: 89), hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang nilai  $X > 4,2$  dengan kriteria **A (Sangat Layak)**.

d. Penilaian Produk oleh Siswa

Siswa sebagai subjek dari uji coba lapangan Komik Akuntansi memberikan penilaian tentang kelayakan dari media Komik Akuntansi dengan mengisi angket Lembar Penilaian Media untuk Siswa. Penilaian tersebut digunakan untuk menentukan kelayakan Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran yang diterapkan pada proses pembelajaran di sekolahnya. Pertanyaan-pertanyaan yang disajikan meliputi aspek penyajian dan kemanfaatan. Hasil rata-rata penilaian respon siswa terhadap Komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Akuntansi dapat di lihat pada Lampiran 9b halaman 209. Berikut adalah ringkasan dari hasil Uji Coba Lapangan :

Tabel 24. Analisis Hasil Uji Coba Siswa

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

Sumber : Data primer

Perhitungan data pada tabel di atas bisa dilihat di lampiran. Berdasarkan analisis angket penilaian respon siswa, Komik Akuntansi mendapatkan total skor rata-rata sebesar 4,3 dengan skor maksimal 5. Berdasarkan perhitungan tabel 9 mengenai kategori penilaian Sukardjo (2006: 89), hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang nilai  $X > 4,2$  dengan kriteria **A (Sangat Layak)**.

### 3. Uji Coba Lapangan Komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Akuntansi

Komik Akuntansi yang telah divalidasi oleh validator akan diuji coba lapangan. Tempat uji coba Komik Akuntansi yaitu SMA Negeri 1 Sedayu yang beralamat di Karanglo, Argomulyo, Sedayu, Bantul kelas XII IPS 2 dengan jumlah 30 siswa. Waktu pelaksanaan uji coba lapangan dilakukan pada hari Rabu, tanggal 10 Februari 2016. Kegiatan pertama, siswa diberikan komik akuntansi. Kemudian peneliti memberikan penjelasan terhadap siswa tentang materi transaksi perusahaan dagang dengan menggunakan komik akuntansi, dan memberikan penjelasan penggunaan komik. Setelah selesai, siswa memberikan penilaian terhadap komik akuntansi. Penilaian siswa meliputi aspek penyajian dan aspek kemanfaatan.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Adapun keterbatasan penggunaan Komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Akuntansi berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Waktu pembelajaran hanya 2 jam pelajaran dan terdominasi untuk memberikan petunjuk penggunaan komik akuntansi dan menjelaskan tentang materi transaksi perusahaan dagang dengan menggunakan komik akuntansi.
2. Soal latihan pada komik akuntansi belum divalidasi sehingga kualitas soal belum teruji.
3. Subjek penelitian terbatas pada siswa kelas XII IPS 2 SMA Negeri 1 Sedayu yang berjumlah 30 siswa.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan Komik Akuntansi sebagai media pembelajaran pada materi Transaksi Perusahaan Dagang untuk siswa kelas XII IPS SMA telah dikembangkan sesuai prosedur pengembangan media pembelajaran. Prosedur Pengembangan dalam penelitian ini meliputi empat tahap pengembangan yaitu 1) *Define*, merupakan tahap awal berupa analisis kebutuhan, dan analisis silabus. 2) *Design*, merupakan tahap perancangan produk yang terdiri dari perancangan bentuk, penyusunan materi, pembuatan *storyline*, dan pembuatan produk awal komik. 3) *Develop*, merupakan tahap pengembangan yang terdiri dari validasi ahli, revisi I, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan, dan revisi II. Validasi Ahli dilakukan oleh Ahli Materi (dosen), Ahli Media (dosen), dan Guru Praktisi Akuntansi. 4) *Disseminate*, merupakan tahap akhir dari prosedur pengembangan komik akuntansi yaitu penyebaran produk akhir komik akuntansi. Penyebaran komik dilakukan di satu sekolah saja yaitu SMA Negeri 1 Sedayu dengan penyerahan komik kepada guru akuntansi, siswa kelas XII IPS 1 dan 2, dan di perpustakaan sekolah.
2. Tingkat kelayakan Komik Akuntansi diketahui berdasarkan penilaian oleh ahli materi memperoleh rata-rata skor **4,88** ditinjau dari aspek kualitas materi

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

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

## **B. Saran**

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

### **1. Bagi Sekolah**

- a. Pihak sekolah memfasilitasi para pendidik untuk mengikuti pelatihan pengembangan media pembelajaran guna memperluas wawasannya.
- b. Pihak sekolah diharapkan meningkatkan fasilitas media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah.

## 2. Guru

- a. Guru sebaiknya menggunakan komik akuntansi dalam kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran menjadi lebih variatif, menambah antusias belajar siswa dan siswa tidak cepat merasa jenuh.
- b. Guru sebaiknya tidak hanya menggunakan satu sumber referensi sebagai bahan ajar namun guru dapat menyediakan sumber belajar lain sebagai media pembelajaran penunjang/alternatif yang mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

## 3. Bagi Siswa

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

## 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

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

## DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Azis Safa. (2009). *Jenis-jenis Komik. Tutorial*. [www.jagoankomik.com](http://www.jagoankomik.com). Diakses pada 3 November 2015.
- Bimo Walgito. (1986). *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah*. Yogyakarta:UGM.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Eka Yuniastuti. (2015). Pengembangan Komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Inovatif pada Materi Jenis dan Bentuk Badan Usaha untuk Siswa SMK Kelas X.
- Eko Putro Widoyoko. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Elis Mediawati. (2011). *Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, diakses pada 7 November 2015.
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- I Wayan Satyasa. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif.Makalah*. Disajikan dalam pelatihan PTK bagi guru Nusa Penida. [Http://digilib.unnes.ac.id/](http://digilib.unnes.ac.id/). Diakses pada 4 November 2015
- Indria Maharsi. (2010). *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Indriana Mei Listyani. (2012). “Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa SMA Kelas XI”. Skripsi UNY.

- Kardiman. (2010). *Accounting*. Jakarta: Yudhistira.
- Kinanti Geminastiti dan Nella Nurlita. (2014). *Buku Siswa Ekonomi untuk SMA/MA Kelas XII*. Bandung: Yrama Widya.
- Mohammad Ali. (2010). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Bandung: Pustaka Cendekia Utama.
- Ms. Gumelar. (2011). *Comic Making. Cara Membuat Komik*. Jakarta: PT. Indens
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2007). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- \_\_\_\_\_. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nana Syaodih S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasution. (2011). *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Oemar Hamalik. (2007). *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- \_\_\_\_\_. (2001). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan pendekatan Sistem*. Bandung: Bumi Aksara.
- Putri Septiani Wulandari. (2015). Pengembangan Komikus (Komik Saku Akuntansi) sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Pokok Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa Kelas X AK 3 di SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2014/2015.
- Riska Dwi N dan M Syaichudi. (2010). *Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika* untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Bab Pecahan pada Siswa Kelas V SDN Ngembung. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. <http://fip.unesa.ac.id/bank/jurnal/tp-101-8-pengembangan-media-komik-matematika.pdf> . Diakses pada 25 Oktober 2015.
- Romi Satria Wahono. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> pada tanggal 4 November 2015

- Rudi Sisilana & Cipi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekpen FIP UPI
- Soemarso. (2004). *Akuntansi suatu Pengantar*, Buku 1 Edisi 5. Jakarta: Salemba Empat
- Sugihartono, dkk. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- . (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (edisi revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sujadi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukardjo. (2006). *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana UNY.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Warren, Carl S. (2009). *Pengantar Akuntansi*. Jakarta: Salemba Empat.
- Wina Sanjaya. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

**LAMPIRAN**  
**PROSES PENGEMBANGAN**  
**KOMIK AKUNTANSI**

Lampiran 1 Silabus

Lampiran 2 Materi Transaksi Perusahaan Dagang

Lampiran 3 *Storyline*

Lampiran 4 Produk Akhir Komik

## SILABUS

### MATA PELAJARAN EKONOMI/AKUNTANSI (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, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, damai), santun, responsif dan proaktif 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, menganalisis dan **mengevaluasi** pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- KI 4** Mengolah, menalar, menyaji, dan **mencipta** dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Mensyukuri hakikat akuntansi sebagai sistem informasi keuangan  2.1 Bersikap jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, responsif dan proaktif dalam melakukan tahapan akuntansi perusahaan jasa dan perusahaan dagang					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.1 Mendeskripsikan akuntansi sebagai sistem informasi</p> <p>4.1 Menyajikan akuntansi sebagai sistem informasi</p>	<p>Akuntansi sebagai sistem Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian Auntansi</li> <li>• Pemakai Informasi Akuntansi</li> <li>• Karakteritik pemakai informasi akuntansi</li> <li>• Kualitas Informasi Akuntansi</li> <li>• Prinsip Dasar Akuntansi</li> <li>• Bidang-Bidang Akuntansi</li> <li>• Profesi Akuntan</li> <li>• Etika Profesi Akuntan</li> <li>• Jenis-jenis Akun</li> </ul>	<p><b>Mengamati:</b> Membaca pengertian akuntansi, pemakai Informasi akuntansi, karakteritik, kualitas informasi akuntansi, prinsip dasar akuntansi, bidang-bidang akuntansi, profesi akuntan dan etika profesi akuntan dari laporan keuangan dan berbagai sumber yang relevan</p> <p><b>Menanya</b> Mengajukan pertanyaan dan berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang pengertian akuntansi, pemakai Informasi akuntansi, karakteritik kualitas informasi akuntansi, prinsip dasar akuntansi, bidang-bidang akuntansi, profesi akuntan dan etika profesi akuntan</p> <p><b>Mengeksplorasi:</b> Mengumpulkan data dan informasi tentang pengertian akuntansi, pemakai Informasi akuntansi, karakteritik kualitas Informasi akuntansi, prinsip dasar akuntansi, bidang-bidang akuntansi, profesi akuntan dan etika profesi akuntan melalui berbagai sumber yang relevan</p> <p><b>Mengasosiasi:</b> Menganalisis informasi dan data-data yang diperoleh tentang pengertian akuntansi, pemakai Informasi akuntansi, karakteritik kualitas Informasi akuntansi, prinsip dasar akuntansi, bidang-bidang akuntansi, profesi akuntan dan etika profesi akuntan</p> <p><b>Mengomunikasikan</b> melaporkan / mempresentasikan hasil analisis dalam bentuk tulisan tentang akuntansi sebagai sistem informasi</p>	<p><b>Tes tertulis</b> menilai kemampuan kognitif tentang akuntansi sebagai sistem informasi dalam bentuk objektif dan uraian</p> <p><b>Unjuk kerja</b> menilai kemampuan diskusi/presentasi hasil analisis akuntansi sebagai sistem informasi</p> <p>Anecdotal Record untuk menilai ranah sikap keagamaan dan sikap sosial siswa selama proses pembelajaran</p>	3 x 4 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku paket Akuntansi Kemdikbud</li> <li>• Buku-buku penunjang yang relevan</li> <li>• Media massa cetak/elektronik</li> <li>• <a href="http://ardiyansa.rutobi.blogspot.com/2011/01/akuntansi-sebagai-sistem-informasi.html">http://ardiyansa.rutobi.blogspot.com/2011/01/akuntansi-sebagai-sistem-informasi.html</a></li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.2 Mendeskripsikan konsep persamaan dasar akuntansi</p> <p>4.2 Menerapkan konsep persamaan dasar akuntansi</p>	<p>Persamaan Dasar Akuntansi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsep Persamaan Dasar Akuntansi</li> <li>• Mekanisme Debet Kredit dan Aturan Saldo Normal</li> <li>• Analisis transaksi dan pencatatan dalam persamaan dasar akuntansi</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> membaca buku teks tentang konsep persamaan dasar akuntansi</p> <p><b>Menanya</b> bertanya dan berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang konsep persamaan dasar akuntansi</p> <p><b>Mengeksplorasi</b> mengumpulkan data dan informasi melalui berbagai referensi/media terkait dengan konsep persamaan akuntansi, untuk menciptakan cara, format atau sistem dalam melakukan pencatatan pada persamaan akuntansi</p> <p><b>Mengasosiasi</b> menganalisis informasi dan data-data yang diperoleh dari bacaan maupun dari sumber-sumber terkait tentang konsep persamaan akuntansi</p> <p><b>Mengomunikasikan</b> melaporkan hasil analisis transaksi dan penerapannya dalam persamaan dasar akuntansi</p>	<p><b>Tes tertulis</b> menilai kemampuan kognitif tentang konsep persamaan dasar akuntansi dalam bentuk uraian</p> <p><b>Penilaian produk</b> menilai kemampuan menerapkan konsep persamaan dasar akuntansi</p> <p>Anecdotal Record untuk menilai ranah sikap keagamaan dan sikap sosial siswa selama proses pembelajaran</p>	2 x 4 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku paket Akuntansi Kemdikbud</li> <li>• Buku-buku penunjang yang relevan</li> <li>• Media massa cetak/elektronik</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.3 Menganalisis siklus akuntansi perusahaan jasa</p> <p>4.3 Mempraktikkan siklus akuntansi perusahaan jasa</p>	<p>Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Karakteristik perusahaan jasa</li> <li>Tahap Pencatatan</li> <li>Tahap Pengikhtisaran</li> <li>Tahap Pelaporan</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> membaca buku teks tentang karakteristik perusahaan jasa dan siklus akuntansi perusahaan jasa (pencatatan, pengikhtisaran dan pelaporan) dari berbagai sumber</p> <p><b>Menanya</b> Mengajukan pertanyaan dan berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang karakteristik perusahaan jasa dan siklus akuntansi perusahaan jasa (pencatatan, pengikhtisaran dan pelaporan)</p> <p><b>Mengeksplorasi</b> Mengumpulkan data dan informasi melalui berbagai referensi/media tentang karakteristik perusahaan jasa dan siklus akuntansi perusahaan jasa (pencatatan, pengikhtisaran dan pelaporan)</p> <p><b>Mengasosiasi</b> Menganalisis informasi dan data-data yang diperoleh tentang karakteristik perusahaan jasa dan siklus akuntansi perusahaan jasa (pencatatan, pengikhtisaran dan pelaporan) dari bacaan maupun dari sumber-sumber lain yang relevan, untuk menciptakan cara, format atau system dalam membuat siklus akuntansi perusahaan jasa</p> <p><b>Mengomunikasikan</b> melaporkan hasil praktik siklus akuntansi perusahaan jasa (pencatatan, pengikhtisaran dan pelaporan) dalam bentuk tulisan</p>	<p><b>Tes tertulis</b> menilai kemampuan kognitif tentang siklus akuntansi perusahaan jasa dalam bentuk objektif dan uraian:</p> <p><b>Unjuk kerja :</b> Menilai kemampuan diskusi/penyusunan /presentasi laporan hasil analisis siklus akuntansi perusahaan jasa</p> <p><b>Penilaian produk</b> menilai kemampuan mempraktikkan siklus akuntansi perusahaan jasa</p> <p>Anecdotal Record untuk menilai ranah sikap keagamaan dan sikap sosial siswa selama proses pembelajaran</p>	12 x 4 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku paket Akuntansi Kemdikbud</li> <li>Buku-buku penunjang yang relevan</li> <li>Media massa cetak/elektronik</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.4 Menganalisis siklus akuntansi perusahaan dagang</p> <p>4.4 Mempraktikkan tahapan siklus akuntansi perusahaan dagang</p>	<p>Akuntansi Perusahaan Dagang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Karakteristik perusahaan dagang</li> <li>Transaksi perusahaan dagang</li> <li>Akun-akun pada perusahaan dagang</li> <li>Tahap Pencatatan</li> <li>Tahap Pengikhtisaran</li> <li>Tahap Pelaporan</li> </ul>	<p><b>Mengamati :</b> Membaca tentang karakteristik perusahaan dagang , transaksi perusahaan dagang, akun-akun dan tahapan siklus akuntansi perusahaan dagang (pencatatan, pengikhtisaran dan pelaporan) dari berbagai sumber yang relevan</p> <p><b>Menanya:</b> Mengajukan pertanyaan tentang karakteristik perusahaan dagang, transaksi perusahaan dagang, akun-akun dan tahapan siklus akuntansi perusahaan dagang (pencatatan, pengikhtisaran dan pelaporan) dari berbagai sumber</p> <p><b>Mengeksplorasi:</b> mengumpulkan data/informasi tentang karakteristik dan siklus akuntansi perusahaan dagang (pencatatan, pengikhtisaran dan pelaporan) dari berbagai sumber yang relevan</p> <p><b>Mengasosiasi:</b> menganalisis dan menyimpulkan informasi/data yang dikumpulkan serta mempraktikkan siklus akuntansi perusahaan dagang (pencatatan, pengikhtisaran dan pelaporan) , untuk menciptakan cara, format atau system dalam membuat siklus akuntansi perusahaan dagang</p> <p><b>Mengomunikasikan:</b> melaporkan hasil praktik siklus akuntansi perusahaan dagang (pencatatan, pengikhtisaran dan pelaporan) dalam berbagai bentuk tulisan atau media.</p>	<p>Tes tertulis menilai kemampuan kognitif tentang akuntansi perusahaan dagang dalam bentuk objektif /uraian</p> <p><b>Unjuk kerja :</b> Menilai kemampuan diskusi/penyusunan/presen tasi laporan hasil analisis siklus akuntansi perusahaan dagang</p> <p>Penilaian <b>produk</b> menilai kemampuan mempraktikkan siklus akuntansi perusahaan dagang</p> <p>Anecdotal Record untuk menilai ranah sikap keagamaan dan sikap sosial siswa selama proses pembelajaran</p>	12 x 4 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku paket Akuntansi Kemendikbud</li> <li>Buku-buku akuntansi penunjang yang relevan</li> <li>Media massa cetak/elektronik</li> <li>Bila memungkinkan dapat menggunakan internet untuk mengakses data, misalnya <a href="http://pan2du.blogspot.com/2011/11/akuntansi-perusahaan-dagang.html">http://pan2du.blogspot.com/2011/11/akuntansi-perusahaan-dagang.html</a></li> </ul>

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Drs. H. Edison Ahmad Jamli  
NIP 19581129 198503 1 011

Sedayu, 20 Juni 2015  
Guru Mata Pelajaran,

Dra. Retna Puspitawati  
NIP 19671010 199203 2 009

## Lampiran 2. Materi Transaksi Perusahaan Dagang

**TRANSAKSI PERUSAHAAN DAGANG****1. Perusahaan Dagang****a. Karakteristik Perusahaan Dagang**

Menurut Kinanti Geminastiti (2014:161) perusahaan Dagang adalah perusahaan yang kegiatan usahanya membeli barang dagangan dengan tujuan dijual kembali, tanpa mengubah bentuk dari barang tersebut.

Ciri-ciri perusahaan dagang adalah sebagai berikut :

- 1) Pendapatan utamanya berasal dari penjualan barang dagangan.
- 2) Biaya utamanya berasal dari harga pokok barang yang terjual dan biaya usaha lainnya.
- 3) Dalam akuntansinya, terdapat akun persediaan barang atau barang dagangan.
- 4) Sebagai perantara antara produsen dan konsumen.
  - 1) Antara barang yang dibeli dan barang yang dijual sama/tidak ada perubahan.
  - 2) Tujuan utamanya adalah mencari laba dengan cara menjual barang dengan harga lebih tinggi dibandingkan harga belinya.

Kegiatan utama perusahaan dagang adalah jual beli. Berdasarkan ruang lingkupnya, perusahaan dagang dibedakan menjadi pedagang besar dan pedagang kecil. Pedagang besar adalah pedagang yang membeli barang dagangan dari produsen dan menjualnya kepada pedagang kecil secara partai. Pedagang kecil adalah pedagang yang membeli barang dagangan dari pedagang besar dan menjualnya kepada konsumen secara eceran.

Dalam akuntansi, dikenal ada dua macam metode pencatatan persediaan, yaitu metode perpetual dan metode periodik.

## 1) Metode Perpetual

Sistem pencatatan metode perpetual disebut juga metode buku adalah sistem dimana setiap persediaan yang masuk dan keluar dicatat di pembukuan. Penggunaan metode buku akan memudahkan penyusunan

neraca dan laporan laba rugi jangka pendek, karena tidak perlu lagi mengadakan perhitungan fisik untuk mengetahui jumlah persediaan akhir.

## 2) Metode Periodik

Metode periodik dilakukan dengan menghitung jumlah persediaan di akhir suatu periode untuk melakukan pembukuannya. Untuk mengetahui persediaan akhir dilakukan inventarisasi atau *stock opname* pada akhir periode.

Metode perpetual dan periodik mempunyai perbedaan yang khas, metode perpetual melakukan pencatatan aktivitas keluar masuk persediaan dan HPP ketika transaksi penjualan, sedangkan metode periodik tidak mencatat HPP saat transaksi penjualan. Dari kedua metode di atas, metode persediaan periodik lebih sederhana dan lebih mudah pelaksanaannya bila dibandingkan dengan metode perpetual. Namun, ditinjau dari segi ketepatan dan kecepatan informasi yang dihasilkan, metode persediaan perpetual jauh lebih unggul karena setiap saat persediaan akhir dapat diketahui.

### **b. Transaksi Perusahaan Dagang**

Transaksi yang terjadi pada perusahaan jasa juga terjadi pada perusahaan dagang. Akan tetapi, ada transaksi yang tidak terjadi pada perusahaan jasa. Transaksi-transaksi yang terjadi pada perusahaan dagang adalah sebagai berikut.

#### 1) Pembelian Barang Dagang

##### (a) Pembelian Barang Dagangan Secara Tunai

Dalam transaksi pembelian barang dagangan secara tunai berarti perusahaan mengeluarkan sejumlah uang tunai untuk membeli (mendapatkan) barang yang akan diperdagangkan.

##### (b) Pembelian Barang Dagangan Secara Kredit

Dalam pembelian barang secara kredit berarti perusahaan berutang untuk membeli barang dagangan yang akan diperdagangkan.

Contoh soal pada tanggal 5 Mei 2015 UD Sindu membeli barang dagangan secara tunai kepada UD Royal sebesar Rp 200.000,00.

Pencatatan yang dilakukan oleh UD Sindu adalah :

No	Keterangan	Debit (Rp ,00)	Kredit (Rp ,00)
1.	<b>Model Periodik :</b> Pembelian Kas	200.000	200.000
2.	<b>Perpetual</b> Persediaan barang dagang Kas	200.000	200.000

Pada tanggal 7 Mei 2015 UD Edo membeli barang dagangan secara kredit kepada UD Buana sebesar Rp 200.000,00.

Jurnal yang dibuat oleh UD Edo adalah :

No	Keterangan	Debit (Rp ,00)	Kredit (Rp ,00)
1.	<b>Metode Periodik :</b> Pembelian Utang dagang	200.000	200.000
2.	<b>Metode Perpetual :</b> Persediaan Utang Dagang	200.000	200.000

## 2) Penjualan Barang Dagangan

### (c) Penjualan Barang Secara Tunai

Dalam penjualan barang secara tunai berarti perusahaan menerima sejumlah uang tunai hasil dari penjualan barang dagangan.

### (d) Penjualan Barang Secara Kredit

Penjualan barang dagangan secara kredit merupakan transaksi penjualan yang menimbulkan atau menambah piutang dagang perusahaan sebagai pengganti uang tunai akibat dari penjualan barang dagangan.

### Metode Periodik

Pada tanggal 5 Juni 2015 UD Nana menjual barang dagangan secara tunai kepada UD Andalas sebesar Rp 1.000.000,00. Jurnal yang dibuat oleh UD Nana adalah sebagai berikut :

<b>Keterangan</b>	<b>Debet (Rp ,00)</b>	<b>Kredit (Rp ,00)</b>
Kas	1.000.000	
Penjualan		1.000.000

Contoh penjualan secara kredit, UD Chandra Kirana menjual barang dagangan secara kredit seharga Rp 6.000.000,00 dengan syarat n/10 (tidak ada potongan yang ditawarkan jangka waktu kredit 10 hari).

<b>Keterangan</b>	<b>Debet (Rp ,00)</b>	<b>Kredit (Rp ,00)</b>
Piutang dagang	6.000.00	
Penjualan		6.000.000

### Metode Perpetual

Contoh soal pada tanggal 5 Juni 2015 UD Nana menjual barang dagangan secara tunai kepada UD Andalas sebesar Rp 1.000.000,00. HPP sebesar Rp 800.000,00. Jurnal yang dibuat oleh UD Nana adalah sebagai berikut :

<b>Keterangan</b>	<b>Debet (Rp ,00)</b>	<b>Kredit (Rp ,00)</b>
Kas	1.000.000	
Penjualan		1.000.000
Harga pokok penjualan	800.000	
Persediaan barang dagang		800.000

Contoh penjualan secara kredit, UD Mustika Ratu menjual barang dagangan secara kredit seharga Rp 5.000.000,00 dengan syarat n/10 (tidak ada potongan yang ditawarkan jangka waktu kredit 10 hari). Harga pokok barang Rp 2.900.000,00. Jurnal yang dibuat oleh UD Mustika Ratu adalah sebagai berikut :

<b>Keterangan</b>	<b>Debet (Rp ,00)</b>	<b>Kredit (Rp ,00)</b>
Piutang Dagang	5.000.000	
Penjualan		5.000.000
Harga pokok penjualan	2.900.000	
Persediaan barang dagang		2.900.000

## 2) Retur Pembelian Barang Dagang

Transaksi ini adalah transaksi yang terjadi karena suatu hal yang bersifat khusus, misalnya dari pembelian barang yang dilakukan perusahaan kepada pemasok terdapat beberapa barang yang rusak atau tidak sesuai pesanan. Atas transaksi ini, perusahaan menerbitkan nota debit.

Apabila saat pembelian barang dagangan dilakukan secara tunai

Jika setelah dilakukan pembelian barang secara tunai, namun karena barang tersebut rusak atau tidak sesuai pesanan sehingga barang tersebut dikembalikan kepada pemasok.

Contoh pada tanggal 12 Mei 2015 UD Abas mengembalikan barang yang dibeli secara tunai pada tanggal 11 Mei kepada UD Royal karena rusak sebesar Rp 50.000,00. Jurnal yang dibuat oleh UD Abas adalah sebagai berikut :

<b>Keterangan</b>	<b>Debet (Rp ,00)</b>	<b>Kredit (Rp ,00)</b>
Kas	50.000	
Retur pembelian		50.000

Apabila saat pembelian barang dagangan dilakukan secara kredit

Jika setelah dilakukan pembelian barang secara kredit, namun karena barang tersebut rusak atau tidak sesuai pesanan sehingga barang tersebut dikembalikan kepada pemasok.

No	Keterangan	Debit (Rp ,00)	Kredit (Rp ,00)
1.	<b>Metode Periodik :</b> Utang dagang Retur pembelian	50.000	50.000
2.	<b>Metode Perpetual :</b> Utang Dagang Persediaan barang dagang	50.000	50.000

### 3) Retur Penjualan Barang Dagang

Transaksi ini merupakan transaksi yang terjadi karena hal khusus, misalnya dari barang dagangan yang sudah terjual terdapat beberapa barang dagangan yang kondisinya cacat atau rusak (tidak sesuai pesanan). Atas transaksi ini, perusahaan membuat nota kredit.

Jika barang dagangan yang dikembalikan, saat penjualan barang tersebut dijual secara tunai.

Pada tanggal 7 Juni 2015 UD Nana menerima kembali barang yang telah dijual kepada PT Andalas sebesar Rp 200.000,00 karena rusak (secara tunai). Jurnal yang dibuat oleh UD Nana adalah sebagai berikut :

Keterangan	Debet (Rp ,00)	Kredit (Rp ,00)
Retur penjualan	200.000	
Kas		200.000

Jika barang dagangan yang dikembalikan, saat penjualan barang tersebut dijual secara kredit.

#### **Metode Periodik**

Pada tanggal 15 Juni 2015 UD Nana menerima barang yang telah dijual secara kredit kepada UD Andalas pada tanggal 10 Juni 2015 sebesar Rp 850.000,00 karena rusak. Jurnal yang dibuat oleh UD Nana adalah sebagai berikut :

<b>Keterangan</b>	<b>Debet (Rp ,00)</b>	<b>Kredit (Rp ,00)</b>
Retur penjualan	850.000	
Piutang dagang		850.000

#### **Metode Perpetual**

Pada tanggal 15 Juni 2015 UD Nana menerima barang yang telah dijual secara kredit kepada UD Andalas pada tanggal 10 Juni 2015 sebesar Rp 300.000,00 karena rusak. HPP sebesar Rp 250.000,00 (barang dijual secara kredit). Jurnal yang dibuat oleh UD Nana adalah sebagai berikut :

<b>Keterangan</b>	<b>Debet (Rp ,00)</b>	<b>Kredit (Rp ,00)</b>
Retur penjualan	300.000	
Piutang dagang		300.000
Persediaan	250.000	
HPP		250.000

#### 4) Potongan Pembelian

Potongan pembelian barang merupakan potongan yang diterima karena membeli barang dagangan secara kredit dari penjual dengan syarat saat pelunasan utangnya masih dalam rentang waktu yang mendapatkan potongan harga.

#### **Contoh soal :**

- Pada tanggal 3 Januari 2015 UD Mawar membeli barang dagangan dari Toko Melati seharga Rp 9.000.000,00 dengan syarat pembayaran 2/10, n/30.
- Pada tanggal 13 Januari 2015 membayar pembelian tanggal 3 Januari 2015 pada Toko Melati.

#### **Jurnal yang dibuat oleh UD Mawar pada tanggal 3 Januari 2015**

Pembelian	Rp 9.000.000,00
Utang dagang	Rp 9.000.000,00

**Jurnal yang dibuat oleh UD Mawar pada tanggal 13 Januari 2015**

Utang dagang	Rp 9.000.000,00
Kas	Rp 8.820.000,00
Potongan Pembelian	Rp 180.000,00

**Perhitungan Potongan Pembelian :**

Dalam transaksi tanggal 3 Januari 2015 tertulis syarat pembayaran 2/10, n/30. Hal ini menandakan bahwa pembelian barang tersebut dilakukan secara kredit. Makna dari syarat pembayaran 2/10, n/30 adalah bahwa jika pembeli membayar utangnya mulai dari hari ke 1 s/d hari ke 10 (maksimal mendapat potongan tanggal 13) maka akan diberikan potongan pembelian sebesar 2% dari harga barang yang dibeli, dan jika membayar setelah hari ke 10 s/d 30 maka tidak mendapat potongan pembelian. Karena dalam ilustrasi ini pembayaran masih dalam rentang waktu 10 hari dari pembelian maka mendapat potongan pembelian 2% dari harga beli barang tersebut. Dengan demikian perhitungan potongan pembelian adalah sebagai berikut :

$$\text{Potongan pembelian} = 2\% \times \text{Rp } 9.000.000,00 = \text{Rp } 180.000,00$$

$$\begin{aligned} \text{Kas yang dibayar} &= \text{Rp } 9.000.000,00 - \text{Rp } 180.000,00 \\ &= \text{Rp } 8.820.000,00 \end{aligned}$$

Jurnal yang dibuat oleh UD Mawar :

<b>Keterangan</b>	<b>Debet (Rp ,00)</b>	<b>Kredit (Rp ,00)</b>
<b>1. Metode Periodik :</b>		
Utang dagang	9.000.000	
Kas		8.820.000
Potongan pembelian		180.000
<b>2. Metode Perpetual :</b>		
Utang usaha	9.000.000	
Kas		8.820.000
Persediaan barang dagang		180.000

#### 6) Potongan Penjualan

Potongan penjualan barang merupakan potongan yang diberikan penjual kepada pembeli atas penjualan barang dagangan secara kredit dengan syarat saat penerimaan pembayaran masih dalam rentan waktu yang mendapatkan potongan harga. Jurnal saat pelunasan piutang sistem periodik dan sistem perpetual untuk akun golongan penjualan memasukkan jurnal yang sama persis.

#### Contoh Soal

- Pada tanggal 15 Januari 2015 UD Mawar menjual barang dagangan kepada Toko Lili seharga Rp 11.000.000,00 dengan syarat pembayaran 3/20, n/60.
- Pada tanggal 21 Januari 2015 UD Mawar menerima pembayaran sebagai pelunasan transaksi tanggal 15 Januari 2015 dari Toko Lili.

#### Jurnal yang dibuat oleh UD Mawar pada tanggal 15 Januari 2015

Piutang dagang	Rp 11.000.000,00
Kas	Rp 11.000.000,00

#### Jurnal yang dibuat oleh UD Mawar pada tanggal 21 Januari 2015

Kas	Rp 10.670.000,00
Potongan penjualan	Rp 330.000,00

Piutang dagang

Rp 11.000.000,00

**Perhitungan Potongan Penjualan :**

Dalam transaksi tanggal 15 Januari 2015 tertulis syarat pembayaran 3/20, n/60. Hal ini menandakan bahwa penjualan barang tersebut dilakukan secara kredit. Makna dari syarat pembayaran 3/20, n/60 adalah jika pembeli membayar utangnya mulai dari hari ke 1 s/d hari ke 20 maka akan diberikan potongan penjualan sebesar 3% dari harga barang yang dibeli, dan jika membayar setelah hari ke 20 s/d 60 maka tidak mendapat potongan penjualan. Oleh karena dalam ilustrasi ini pembayaran masih dalam rentang waktu 20 hari dari pembelian maka Toko Lili mendapat potongan pembelian 3% dari harga beli barang tersebut. Dengan demikian perhitungan potongan pembelian adalah sebagai berikut :

$$\text{Potongan penjualan} = 3\% \times \text{Rp } 11.000.000,00 = \text{Rp } 330.000,00$$

$$\text{Kas yang dibayar} = \text{Rp } 11.000.000,00 - \text{Rp } 330.000,00$$

$$= \text{Rp } 10.670.000,00$$

Sistem periodik dan perpetual untuk akun potongan penjualan memasukkan jurnal yang sama persis.

<b>Keterangan</b>	<b>Debet (Rp ,00)</b>	<b>Kredit (Rp ,00)</b>
Kas	10.670.000	
Potongan penjualan	330.000	
Piutang dagang		11.000.000

## 7) Beban angkut pembelian

Beban angkut pembelian merupakan biaya yang dikeluarkan atas pengangkutan barang dari gudang penjualan ke pembeli.

Pada tanggal 20 Mei 2015 UD Andalas membeli barang dagangan dari UD Purnama seharga Rp 500.000,00 dengan syarat 2/10, n/30. Syarat penyerahan barang FOB *Shipping Point*. UD Andalas membayar biaya

angkut atas barang tersebut kepada jasa pengiriman barang sebesar Rp 60.000,00

**Jurnal membayar biaya angkut barang :**

<b>Keterangan</b>	<b>Debet (Rp ,00)</b>	<b>Kredit (Rp ,00)</b>
<b>Metode Periodik :</b>		
Beban angkut pembelian	60.000	
Kas		60.000
<b>Metode Perpetual :</b>		
Persediaan barang dagang	60.000	
Kas		60.000

8) **Beban angkut penjualan**

Pada perusahaan dagang ada kemungkinan penjual menanggung biaya pengiriman barang dagang. Biaya yang dikeluarkan penjualan dicatat sebagai beban angkut penjualan.

Pada tanggal 20 Juni 2011 UD Sejahtera menjual barang dagangannya kepada UD Makmur dengan syarat 2/10, n/30. Syarat penyerahan barang FOB *Destination Point*. UD Sejahtera membayar biaya pengiriman barang sebesar Rp 50.000,00. Jurnal yang dibuat oleh UD Sejahtera adalah sebagai berikut :

<b>Keterangan</b>	<b>Debet (Rp ,00)</b>	<b>Kredit (Rp ,00)</b>
<b>Metode Periodik :</b>		
Beban angkut penjualan	50.000	
Kas		50.000
<b>Metode Perpetual :</b>		
Beban angkut penjualan	50.000	
Kas		50.000

### Perbedaan FOB *Shipping point* dengan FOB *destination*

#### 1. FOB *shipping point*

FOB *shipping point* berarti pembeli telah menjadi pemilik barang pada saat barang dikirim oleh penganggut. Pembeli berkewajiban membayar biaya angkut.

#### 2. FOB *destination*

FOB *destination* berarti pembeli baru menjadi pemilik barang ketika barang tiba di tempat pembeli. Dalam hal ini, penjual berkewajiban membayar biaya angkut barang sampai di tempat pembeli.

### Perbedaan metode pencatatan persediaan Periodik dan Perpetual

TRANSAKSI	PERIODIK	PERPETUAL
Pembelian	Pembelian xxx Kas/utang dagang xxx	Persediaan xxx Kas/utang dagang xxx
Penjualan	Kas/ piutang dagang xxx Penjualan xxx	Kas/ piutang dagang xxx Penjualan xxx Harga pokok penjualan xxx Persediaan barang dagang xxx
Retur pembelian	Kas/ utang dagang xxx Retur pembelian xxx	Kas/ utang dagang xxx Persediaan barang dagang xxx
Retur penjualan	Retur penjualan xxx Kas/ piutang dagang xxx	Retur penjualan xxx Kas/ piutang dagang xxx Persediaan barang dagang xxx Harga pokok penjualan xxx
Potongan pembelian	Utang dagang xxx Kas xxx Potongan pembelian xxx	Utang dagang xxx Kas xxx Persediaan barang dagang xxx
Potongan penjualan	Kas xxx Potongan penjualan xxx Piutang dagang xxx	Kas xxx Potongan penjualan xxx Piutang dagang xxx
Biaya angkut pembelian	Beban angkut pembelian xxx Kas xxx	Persediaan barang dagang xxx Kas xxx
Biaya angkut penjualan	Beban angkut penjualan xxx Kas xxx	Beban angkut penjualan xxx Kas xxx

### Penguatan Konsep

Isi kolom yang benar dengan tandaceklis (✓) untuk setiap transaksi di bawah ini!

No	Transaksi	Perusahaan Dagang	Perusahaan Jasa
1.	Membeli perlengkapan dengan kredit		
2.	Membeli barang dagang tunai		
3.	Pengambilan pribadi pemilik		
4.	Menjual barang dagang tunai		
5.	Membayar utang atas pembelian peralatan		
6.	Mengirimkan kembali barang dagang yang rusak		
7.	Menerima pelunasan faktur penjualan		
8.	Menyelesaikan pekerjaan atas perbaikan TV		
9.	Menerbitkan nota kredit atas penerimaan kembali barang yang rusak		
10.	Melunasi faktur pembelian minggu yang lalu		
11.	Melakukan perhitungan barang dagang secara fisik akhir periode akuntansi		
12.	Membayar ongkos angkut barang		

### Latihan Soal

1. Identifikasilah perbedaan antara metode pencatatan perpetual dan metode periodik!
2. Apa saja transaksi yang terjadi di perusahaan dagang?
3. Usaha Dagang Makmur Sejati adalah sebuah perusahaan perorangan yang bergerak dalam jual beli peralatan elektronik. Berikut ini adalah transaksi-transaksi yang terjadi selama bulan Desember tahun 2015.

Des	3	Dibeli barang dagangan secara kredit dengan syarat 1/10 net EOM, Rp 1.600.000,00.
	9	Dikembalikan 40% dari barang yang dibeli tanggal 3 Desember yang lalu, karena rusak.
	12	Dijual barang dagangan secara tunai Rp 920.000,00 (beban pokok Rp 550.000,00)
	15	Dibeli barang dagangan seharga Rp 5.000.000,00. Syarat kredit 3/15,n/30.
	16	Dibayar biaya angkut atas pembelian barang, Rp 260.000,00.
	18	Dijual barang dagangan secara kredit, syarat 2/10, n/30, seharga Rp 2.000.000,00 (beban pokok penjualan Rp
	22	1.180.000,00) Diterima barang yang dikembalikan konsumen dari penjualan tanggal 22 Desember, seharga Rp 800.000,00 (beban pokok
	24	penjualan Rp 480.000,00) Dibayar kepada pemasok untuk transaksi pembelian tanggal
	28	15 Desember, dikurangi potongan. Diterima pelunasan tagihan yang timbul dari transaksi tanggal 18 Desember, dikurangi retur tanggal 22 Desember, dan dikurangi potongan.

Berdasarkan transaksi diatas, buatlah jurnal untuk mencatat transaksi-transaksi tersebut!

Lampiran 3. *Storyline****STORY LINE***

Cerita ini dimainkan oleh 5 tokoh utama yaitu Bu Novi, Candra, Mila, Diana, Rere. Mereka adalah teman satu kelas di SMA Cendrawasih. Komik ini menceritakan tentang kegiatan belajar mengajar di SMA Cendrawasih. Pembelajaran Akuntansi sering dianggap pelajaran yang sulit dan membosankan oleh para siswa terutama bagi siswa yang bernama Candra, Mila, Diana, Rere. Pelajaran Akuntansi diampu oleh Ibu Novi. Pelajaran Akuntansi berlangsung pada hari sabtu, dan ketika Ibu Novi sedang menjelaskan tentang materi perusahaan dagang mereka tidak memperhatikan, mereka asyik bermain *gadget*, mengobrol, dan tidak fokus pada materi pelajaran sehingga pada akhirnya mereka tidak paham materi yang telah dijelaskan oleh gurunya. Karena para siswa tidak memperhatikan maka ibu Novi memberikan tugas kepada mereka masing-masing untuk mencari sendiri contoh perusahaan dagang, karakteristiknya, serta transaksi pada perusahaan dagang yang berada di lingkungan sekitar.

Pada hari Minggu semua siswa sibuk mengerjakan tugasnya masing-masing. Kemudian hari senin tugas-tugas tersebut dikumpulkan kepada guru Akuntansi mereka, dan ternyata Mila salah tafsir. Sehingga guru menjelaskan materi tentang perusahaan dagang khususnya transaksi perusahaan dagang.

**Pengenalan Tokoh :**

- Bu Novi : Guru Akuntansi yang ramah, sabar, cerdas dan bijak
- Candra : Murid kelas XII yang pintar namun pemalas
- Mila : Murid kelas XII yang pemalas, sombong, dan suka meremehkan hal-hal yang ada di sekitarnya
- Diana : Siswi yang rajin, pintar

Rere : Siswi SMA Cendrawasih yang selalu ceria, mudah bergaul, namun mudah bingung.

### **Suasana kelas XII SMA Cendrawasih**

Guru : Assalamualaikum wr.wb,,selamat pagi anak-anak, bagaimana kabar kalian hari ini?

Murid- murid : waalaikumsalam wr.wb,pagi bu..baik bu..

Guru : alhamdulillah..anak-anak sebelum memulai pelajaran mari kita berdoa terlebih dahulu. Silakan candra memimpin berdoa..

Candra : baik bu..

Sebelum memulai pelajaran mari kita berdoa sesuai kepercayaan masing2.

Berdoa dimulai...Selesai..

Guru :Anak-anak sudah siap menerima pelajaran akuntansi materi transaksi perusahaan dagang?

Mila : siap buguru

Guru : anak-anak sebelum mempelajari transaksi perusahaan dagang, kita harus mengetahui dahulu perusahaan dagang dan karakteristiknya.

Guru : perusahaan Dagang adalah perusahaan yang kegiatan usahanya membeli barang dagangan dengan tujuan untuk dijual kembali, tanpa mengubah bentuk dari barang tersebut.

Mila : aku yang punya perusahaannya

Rere : tuh, mila kumat deh sombongnya.

Guru : tidak ada yang memperhatikan.

Baiklah karena kalian asyik berdiskusi sendiri ibu akan memberi tugas untuk kalian.

- Candra : yah, tugas lagi deh...
- Diana : tugasnya apa bu?
- Guru : silakan kalian survei ke perusahaan dagang, cari contoh perusahaan dagang, ciri-ciri, dan bagaimana transaksi perusahaan dagang!
- Candra : duh,,gagal deh rencana piknik
- Diana : tugas lagi..tugas lagi..hmmm
- Rere : emmm nyari contoh perusahaan dagang dimana ya?
- Mila : Cuma tugas kaya gini?? Itu sih mudah...

**Teng..teng...teng... (bel istirahat berbunyi)**

- Guru : baik anak-anak...karena waktunya sudah habis,,cukup sampai disini dulu materi akuntansinya. jangan lupa tugasnya dikerjakan dan dikumpulkan besok senin.
- Murid-murid : baik bu....

**Candra, Rere, Diana, Mila menuju ke kantin**

- Candra : bu, nasi ayam 1, ayamnya dipisah...takutnya nasinya dimakan ayam
- Rere : saya juga bu...
- Diana : soto 1 bu, kuahnya dipisah tapi jangan jauh-jauh ya..
- Candra : eh, kalian mau survei dimana?
- Rere : aku masih bingung nih
- Mila : tidak usah bingung, perusahaan dagang kan banyak
- Diana : o.iya pamanku kan punya perusahaan. Aku survei kesana aja.
- Candra : iya, ide bagus tu..

**Bel pulang berbunyi...**

- Candra : horee saatnya pulang....
- Diana : iya senangnya.

Rere : teman-teman jangan lupa besok pagi kita survei perusahaan.  
 Mila : oke..  
 Candra : siap..  
 Diana : sampai ketemu besok ya..  
 Candra : oke..hati-hati di jalan..

### **Keesokan harinya.**

Diana : bu, diana pamit mau survei perusahaan  
 Ibu diana : iya nak, hati-hati..  
 Diana : ini dia perusahaan dagang milik paman  
 Diana : paman, saya boleh tanya tentang usaha dagang ini?  
 Pemilik (laki2): boleh, silakan diana.  
 Rere : bu, saya ingin survei tentang perusahaan dagang?  
 Ibu Rere : iya, hati-hati di jalan ya nak. Jangan pulang sore-sore.  
 Rere : baik bu  
 Rere : ini contoh perusahaan dagang yang aku cari  
 Rere : permisi kak, saya ingin tanya usaha toko buku ini.  
 Pemilik : silakan dek.  
 Candra : bu, Candra ke toko elektronik dulu ya?  
 Ibu Candra : iya, hati-hati  
 Candra : nah ini usaha dagang.  
 Candra : permisi pak, saya ada tugas dari sekolah untuk mencari usaha dagang,  
 bolehkah saya tanya tentang usaha bapak ini?  
 Pemilik : tentu saja boleh nak.  
 Mila : ayah..aku pergi kerjakan tugas ya  
 Ayah mila : baik, hati-hati di jalan

- Mila : ini dia yang aku cari
- Pemilik : ada yang perlu saya bantu nak?
- Mila : ini pak, saya mau tanya tentang sewa mobil ini.

**Dalam perjalanan pulang Candra bertemu Mila.**

- Mila : Hey Candra
- Candra : Hey  
mila gimana tugasmu?
- Mila : tugasku sudah selesai, aku duluan ya tugasnya terlalu mudah
- Candra : sombongnya...

**Pada malam hari...**

Anak-anak membuat laporan tentang perusahaan dagang yang telah disurvei dan mempelajari dengan seksama materi tersebut.

- Rere : toko buku merupakan perusahaan dagang. Toko buku ini dikatakan perusahaan dagang karena kegiatan utamanya yaitu membeli barang dan barang tersebut dijual kembali. Ciri usaha dagang ini adalah antara barang yang dibeli dan yang dijual itu sama. Toko buku ini menggunakan pencatatan metode periodik.
- Candra : toko elektronik At-Akrib merupakan salah satu perusahaan dagang. Di toko ini menggunakan pencatatan metode perpetual, dimana setiap persediaan yang masuk dan keluar dicatat di pembukuan. Transaksi-transaksi yang terjadi di perusahaan dagang ini adalah Pembelian barang dagang, penjualan barang dagang, retur pembelian, retur penjualan, potongan pembelian, potongan penjualan, biaya angkut pembelian, biaya angkut penjualan.

Diana : perusahaan dagang merupakan perusahaan yang kegiatan usahanya membeli barang dagangan dan dijual kembali, tanpa mengubah bentuk barang tersebut., Contohnya Hore Supermarket. Ciri dari perusahaan dagang adalah pendapatan utamanya berasal dari penjualan barang dagangan. Selain itu tujuan utamanya dari usaha dagang yaitu untuk mencari laba dengan cara menjual barang dengan harga yang lebih tinggi dibandingkan harga belinya.

Dari beberapa anak, Mila mengerjakan tugas sambil bermain gadget sambil mengantuk dan beranggapan bahwa tugas itu mudah.

Mila : Sewa Mobil merupakan usaha dagang yang terletak tidak jauh dari SMA Cendrawasih. Kegiatan di perusahaan ini yaitu menawarkan mobil kepada para pelanggan.

### **Keesokan harinya...**

Guru : pagi anak-anak..

Bagaimana tugas kalian?

Ayo silakan siapa yang mau maju menjelaskan?

Diana : saya bu.. Saya kemarin survei perusahaan dagang punya paman saya.

Perusahaan tersebut yaitu Hore. Pendapatan utamanya berasal dari penjualan barang dagangan. Tujuan utamanya yaitu untuk mencari laba.

Candra : saya menemukan usaha dagang yaitu toko elektronik At Akrib.pencatatannya menggunakan metode perpetual. Transaksi-transaksi yang terjadi di perusahaan dagang ini adalah : Pembelian barang dagang, penjualan barang dagang, retur pembelian, retur penjualan, potongan pembelian, potongan penjualan, biaya angkut pembelian, biaya angkut penjualan.

Rere : saya menemukan toko buku gradia. kegiatan utamanya yaitu membeli barang dan barang tersebut dijual kembali. Toko buku ini menggunakan pencatatan metode periodik.

Mila : saya menjumpai sewa mobil bu.

Guru : mila penjelasanmu kurang tepat.

Guru : nah..contoh dari perusahaan dagang yaitu toko buku, toko elektronik, Supermarket, perlengkapan sekolah, dan masih banyak yang lainnya. Intinya perusahaan dagang itu ialah badan usaha yang dalam kegiatan usahanya melakukan pembelian barang untuk dijual kembali guna memperoleh suatu keuntungan.

Ciri- ciri dari perusahaan dagang yaitu pendapatannya berasal dari penjualan barang dagangan, sebagai perantara antara produsen dan konsumen, antara barang yang dibeli dan dijual sama, tujuannya untuk mencari laba dengan menjual barang dengan harga yang lebih tinggi dibandingkan harga belinya.

Guru : Anak-anak saya lihat hanya Candra yang sudah menjelaskan transaksi perusahaan dagang, yang lainnya belum menjelaskan kenapa?

Rere, diana, mila : masih bingung tentang transaksi perusahaan dagang bu...

Guru : silakan candra sebutkan akun-akun pada perusahaan dagang

Candra : akun penjualan, akun pembelian, akun potongan pembelian, akun potongan penjualan, akun retur penjualan, akun retur pembelian, akun biaya angkut penjualan, akun biaya angkut pembelian.

Guru : baik anak-anak karena kalian belum paham tentang transaksi perusahaan dagang, ibu akan jelaskan mengenai transaksi perusahaan dagang.

Guru : Dalam akuntansi, ada dua macam metode pencatatan persediaan, yaitu metode perpetual dan metode periodik.

Metode perpetual (metode buku) adalah sistem dimana setiap persediaan yang masuk dan keluar dicatat di pembukuan. Sementara metode periodik dilakukan dengan menghitung jumlah persediaan di akhir suatu periode untuk melakukan pembukuannya.

Guru : Metode perpetual dan periodik mempunyai perbedaan yang khas, metode perpetual melakukan pencatatan aktivitas keluar masuk persediaan dan HPP ketika transaksi penjualan. Sedangkan metode periodik tidak mencatat HPP saat transaksi penjualan.

Guru : Dari kedua metode di atas, metode persediaan periodik lebih sederhana dan lebih mudah pelaksanaannya bila dibandingkan dengan metode perpetual. Namun, ditinjau dari segi ketepatan dan kecepatan informasi yang dihasilkan, metode persediaan perpetual jauh lebih unggul karena setiap saat persediaan akhir dapat diketahui.

Guru : anak-anak sebenarnya transaksi yang terjadi pada perusahaan jasa juga terjadi pada perusahaan dagang. Akan tetapi, ada transaksi yang tidak terjadi pada perusahaan jasa.

Guru : Transaksi-transaksi yang terjadi pada perusahaan dagang :

### **Pembelian Barang Dagang**

Pembelian ini bisa secara tunai maupun secara kredit. Secara tunai berarti perusahaan mengeluarkan uang tunai untuk membeli barang yang akan diperdagangkan. Sedangkan secara kredit berarti perusahaan itu berhutang untuk membeli barang dagangannya.

Misalnya Pada tanggal 5 Mei 2015 UD Sindu membeli barang dagangan kepada UD Royal sebesar Rp 200.000,00.

<b>Periodik</b>		<b>Perpetual</b>	
Pembelian	Rp. 200.000,00	Persediaan barang dagang	Rp. 200.000,00
Kas/Utang dagang	Rp. 200.000,00	Kas/Utang dagang	Rp. 200.000,00

Guru : **Penjualan Barang Dagangan** (secara tunai maupun kredit)

Penjualan barang secara tunai berarti perusahaan menerima sejumlah uang tunai hasil dari penjualan barang dagangan. Sedangkan secara kredit merupakan transaksi penjualan yang menimbulkan atau menambah piutang dagang perusahaan sebagai pengganti uang tunai akibat dari penjualan barang dagangan.

#### **Metode Periodik**

Pada tanggal 5 juni 2015 UD Nana menjual barang dagangan kepada UD Andalas sebesar Rp 1.000.000,00. Jurnalnya sebagai berikut :

<b>Periodik</b>	
Kas/piutang dagang	Rp 1.000.000,00
Penjualan	Rp 1.000.000,00

#### **Metode Perpetual**

Pada tanggal 5 Juni 2015 UD Nana menjual barang dagangan secara tunai kepada UD Andalas sebesar Rp 1.000.000,00. HPP sebesar Rp 800.000,00. Jurnal yang dibuat UD Nana sebagai berikut :

<b>Perpetual</b>	
Kas /piutang dagang	Rp 1.000.000,00
Penjualan	Rp 1.000.000,00

Harga pokok penjualan	Rp 800.000,00
Persediaan barang dagang	Rp 800.000,00

Guru : **Retur Pembelian Barang Dagang**

Yaitu pengembalian (retur) barang yang telah dibeli karena barang yang diterima rusak, cacat atau tidak sesuai pesanan.

Pada tanggal 12 Mei 2015 UD Abas mengembalikan barang yang dibeli pada tanggal 11 Mei kepada UD Royal karena rusak sebesar Rp 50.000,00.

Periodik		Perpetual	
Kas /utang dagang	Rp 50.000,00	Kas /utang dagang	Rp.50.000,00
Retur pembelian	Rp.50.000,00	Persediaan barang dagang	Rp. 50.000,00

Guru : **Retur Penjualan Barang Dagang**

Yaitu penerimaan (retur) barang yang telah dijual karena barang yang diterima pembeli rusak, cacat atau tidak sesuai pesanan.

Pada tanggal 7 Juni 2015 UD Nana menerima kembali barang yang telah dijual kepada UD Andalas sebesar Rp 200.000,00 karena rusak.

Periodik	
Retur penjualan	Rp 200.000,00
Kas/ piutang dagang	Rp 200.000,00

Pada tanggal 15 Juni 2015 UD Nana menerima barang yang telah dijual secara kredit kepada UD Andalas pada tanggal 10 Juni 2015 sebesar Rp 300.000,00 karena rusak. HPP sebesar Rp 250.000,00 (barang dijual secara kredit).Jurnal yang dibuat oleh UD Nana adalah sebagai berikut :

<b>Perpetual</b>	
Retur penjualan	Rp. 300.000,00
Kas/ Piutang dagang	Rp. 300.000,00
Persediaan	Rp. 250.000,00
HPP	Rp. 250.000,00

Guru : **Potongan Pembelian**

Potongan pembelian barang merupakan potongan yang diterima karena membeli barang dagangan secara kredit dari penjual dengan syarat saat pelunasan utangnya masih dalam rentang waktu yang mendapatkan potongan harga.

Contoh soal :

Pada tanggal 3 Januari 2015 UD Mawar membeli barang dagangan dari Toko Melati seharga Rp 9.000.000,00 dengan syarat pembayaran 2/10, n/30. Pada tanggal 13 Januari 2015 dibayar pembelian tanggal 3 Januari 2015 pada Toko Melati.

3 Jan	Pembelian	Rp 9.000.000,00	
	Utang dagang		Rp 9.000.000,00
13 Jan	Utang dagang	Rp 9.000.000,00	
	Kas		Rp 8.820.000,00
	Potongan pembelian		Rp 180.000,00

pembayaran masih dalam rentang waktu 10 hari dari pembelian maka mendapat potongan pembelian 2% dari harga beli barang tersebut.

Potongan pembelian = 2% x Rp 9.000.000,00 = Rp 180.000,00

Kas yang dibayar = Rp 9.000.000,00 – Rp 180.000,00

= Rp 8.820.000,00

Guru : **Potongan Penjualan**

Potongan penjualan barang merupakan potongan yang diberikan penjual kepada pembeli atas penjualan barang dagangan secara kredit dengan syarat saat penerimaan pembayaran masih dalam rentan waktu yang mendapatkan potongan harga.

Pada tanggal 15 Januari 2015 UD Mawar menjual barang dagangan kepada Toko Lili seharga Rp 11.000.000,00 dengan syarat pembayaran 3/20, n/60.

Pada tanggal 21 Januari 2015 UD Mawar menerima pembayaran sebagai pelunasan transaksi tanggal 15 Januari 2015 dari Toko Lili.

Jurnal yang dibuat UD Mawar sebagai berikut :

15 Jan	Piutang dagang	Rp 11.000.000,00	
	Kas		Rp 11.000.000,00
21 Jan	Kas	Rp 10.670.000,00	
	Potongan penjualan	Rp 330.000,00	
	Piutang dagang		Rp 11.000.000,00

Dalam transaksi ini pembayaran masih dalam rentang waktu 20 hari dari pembelian maka mendapat potongan pembelian 3% dari harga beli barang tersebut.

Potongan penjualan =  $3\% \times \text{Rp } 11.000.000,00 = \text{Rp } 330.000,00$

Kas yang dibayar =  $\text{Rp } 11.000.000,00 - \text{Rp } 330.000,00$

=  $\text{Rp } 10.670.000,00$

Guru : **Beban angkut pembelian**

Beban angkut pembelian merupakan biaya yang dikeluarkan atas pengangkutan barang dari gudang penjualan ke pembeli.

Pada tanggal 20 Mei 2015 UD Andalas membeli barang dagangan dari UD Purnama seharga Rp 500.000,00 dengan syarat 2/10, n/30. Syarat penyerahan barang FOB *Shipping Point*. UD Andalas membayar biaya angkut atas barang tersebut kepada jasa pengiriman barang sebesar Rp 60.000,00.

Periodik		Perpetual	
Beban angkut pembelian	Rp 60.000,00	Persediaan barang dagang	Rp 60.000,00
Kas	Rp.60.000,00	Kas	Rp 60.000,00

Guru : **Beban angkut penjualan**

Pada perusahaan dagang ada kemungkinan penjual menanggung biaya pengiriman barang dagang. Biaya yang dikeluarkan penjualan dicatat sebagai beban angkut penjualan.

Pada tanggal 20 Juni 2014 UD Sejahtera menjual barang dagangannya kepada UD Makmur dengan syarat 2/10, n/30. Syarat penyerahan barang FOB *Destination Point*. UD Sejahtera membayar biaya pengiriman barang sebesar Rp 50.000,00.

Periodik		Perpetual	
Beban angkut penjualan	Rp 50.000,00	Beban angkut penjualan	Rp 60.000,00
Kas	Rp 60.000,00	Kas	Rp 60.000,00

Guru : sudah paham anak-anak??

Rere : bu saya mau bertanya, di dalam biaya angkut pembelian dan penjualan tadi kok ada FOB *shipping point* dan FOB *destination* bu? Bedanya apa? (sambil mengacungkan jari)

Guru : FOB *shipping point* berarti pembeli telah menjadi pemilik barang pada saat barang dikirim oleh pengangkut. Pembeli harus membayar biaya

angkut. Sedangkan FOB *destination* berarti pembeli baru menjadi pemilik barang ketika barang tiba di tempat pembeli, jadi penjual wajib membayar biaya angkut barang sampai di tempat pembeli.

Guru : gimana anak-anak? Sudah paham?

Murid-murid : paham bu..

**Teng....teng....teng... Asyikk mari kita pulang...**


## KESIMPULAN

### Perbedaan metode pencatatan persediaan Periodik dan Perpetual

TRANSAKSI	PERIODIK	PERPETUAL
Pembelian	Pembelian xxx Kas/utang dagang xxx	Persediaan xxx Kas/utang dagang xxx
Penjualan	Kas/ piutang dagang xxx Penjualan xxx	Kas/ piutang dagang xxx Penjualan xxx Harga pokok penjualan xxx Persediaan barang dagang xxx
Retur pembelian	Kas/ utang dagang xxx Retur pembelian xxx	Kas/ utang dagang xxx Persediaan barang dagang xxx
Retur penjualan	Retur penjualan xxx Kas/ piutang dagang xxx	Retur penjualan xxx Kas/ piutang dagang xxx Persediaan barang dagang xxx Harga pokok penjualan xxx
Potongan pembelian	Utang dagang xxx Kas xxx Potongan pembelian xxx	Utang dagang xxx Kas xxx Persediaan barang dagang xxx
Potongan penjualan	Kas xxx Potongan penjualan xxx Piutang dagang xxx	Kas xxx Potongan penjualan xxx Piutang dagang xxx
Biaya angkut pembelian	Beban angkut pembelian xxx Kas xxx	Persediaan barang dagang xxx Kas xxx
Biaya angkut penjualan	Beban angkut penjualan xxx Kas xxx	Beban angkut penjualan xxx Kas xxx





### *Pengenalan Tokoh*

 **Bu Novj**  
Guru Akuntansi yang ramah, sabar, cerdas dan bijak

 **Candra**  
Murid kelas XII yang pintar namun pemalas

 **Mila**  
Murid kelas XII yang pemalas, sombong, dan suka meremehkan hal-hal yang ada di sekitarnya

 **Diana**  
Siswi yang rajin, pintar

 **Rere**  
Siswi SMA Cendrawasih yang selalu ceria, mudah bergaul, namun mudah bingung

## KOMPETENSI DASAR

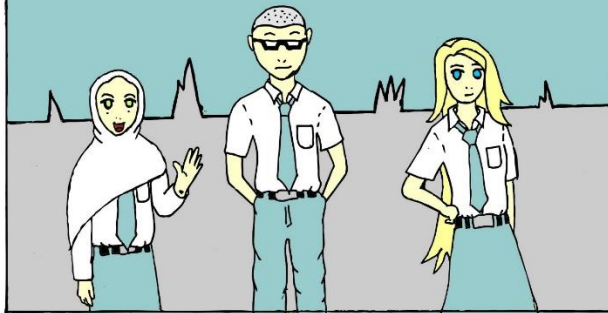
### Kompetensi Inti :

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.



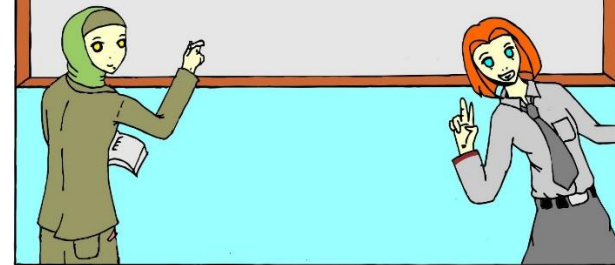
1

## Kompetensi Dasar :

1. Mendefinisikan pengertian perusahaan dagang
2. Mengidentifikasi karakteristik perusahaan dagang
3. Menjelaskan akun transaksi perusahaan dagang

## Indikator Pencapaian Kompetensi :

1. Siswa mampu mendefinisikan pengertian perusahaan dagang
2. Siswa mampu mengidentifikasi karakteristik perusahaan dagang
3. Siswa mampu menjelaskan akun transaksi perusahaan dagang



2



3



4

anak-anak sebelum mempelajari transaksi perusahaan dagang, kita harus mengetahui dahulu 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.

Aku yang punya perusahaannya!

Tuh... Mila kumat deh sombongnya.

Tidak ada yang memperhatikan

5

Baiklah karena kalian asyik berdiskusi sendiri ibu akan memberi tugas untuk kalian

yah... tugas lagi deh...

Tugasnya apa bu?

Silakan kalian survei ke perusahaan dagang, cari contoh perusahaan dagang, ciri-ciri, dan bagaimana transaksi perusahaan dagang!

Duh,, gagal deh rencana piknik

tugas lagi.. tugas lagi.. hmmm  
emmm nyari contoh perusahaan dagang dimana ya?

Cuma tugas kaya gini??  
Itu sih mudah...

6





9



10



Toko elektronik At-Akrib merupakan salah satu perusahaan dagang. Di toko ini menggunakan pencatatan metode perpetual, dimana setiap persediaan yang masuk dan keluar dicatat di pembukuan. Transaksi-transaksi yang terjadi di perusahaan dagang ini adalah Pembelian barang dagang, penjualan barang dagang, retur pembelian, retur penjualan, potongan pembelian, potongan penjualan, biaya angkut pembelian, biaya angkut penjualan.

Perusahaan dagang merupakan perusahaan yang kegiatan usahanya membeli barang dagangan dan dijual kembali, tanpa mengubah bentuk barang tersebut., Contohnya Hore Supermarket.  
Ciri dari perusahaan dagang adalah pendapatan utamanya berasal dari penjualan barang dagangan. Selain itu tujuan utamanya dari usaha dagang yaitu untuk mencari laba dengan cara menjual barang dengan harga yang lebih tinggi dibandingkan harga belinya.

Sewa Mobil merupakan usaha dagang yang terletak tidak jauh dari SMA Cendrawasih. Kegiatan di perusahaan ini yaitu menawarkan mobil kepada para pelanggan.

13

Pagi anak-anak..  
Bagaimana tugas kalian?  
Saya bu...  
Ayo silahkan siapa yang mau maju menjelaskan?

Saya kemarin survei perusahaan dagang punya paman saya. Perusahaan tersebut yaitu Hore Supermarket. pendapatannya berasal dari penjualan barang dagangan. Tujuan utamanya yaitu untuk mencari laba.

Saya menemukan usaha dagang yaitu toko elektronik At-Akrib. Pencatatannya menggunakan metode perpetual. Transaksi-transaksi yang terjadi di perusahaan dagang ini adalah :  
Pembelian barang dagang, penjualan barang dagang, retur pembelian, retur penjualan, potongan pembelian, potongan penjualan, biaya angkut pembelian, biaya angkut penjualan.

14

Saya menemukan toko buku Gradia. Kegiatan utamanya yaitu membeli barang dan barang tersebut dijual kembali. Toko buku ini menggunakan pencatatan metode periodik.

Saya menjumpai sewa mobil bu.

Mila penjelasannya kurang tepat.

Nah..contoh dari perusahaan dagang yaitu toko buku, toko elektronik, Supermarket, perlengkapan sekolah, dan masih banyak yang lainnya. Intinya perusahaan dagang itu ialah badan usaha yang dalam kegiatan usahanya melakukan pembelian barang untuk dijual kembali guna memperoleh suatu keuntungan.

Ciri- ciri dari perusahaan dagang yaitu pendapatannya berasal dari penjualan barang dagangan, sebagai perantara antara produsen dan konsumen, antara barang yang dibeli dan dijual sama, tujuannya untuk mencari laba dengan menjual barang dengan harga yang lebih tinggi dibandingkan harga belinya.

15


Anak-anak saya lihat hanya Candra yang sudah menjelaskan tentang transaksi perusahaan dagang yang lainnya belum menjelaskan. Kenapa?

Masih bingung tentang transaksi perusahaan dagang bu...

Silakan candra sebutkan akun-akun pada perusahaan dagang


Akun penjualan, akun pembelian, akun potongan penjualan, akun potongan pembelian, akun retur penjualan, akun retur pembelian, akun biaya angkut penjualan, akun biaya angkut pembelian.

16



Baik anak-anak karena kalian belum paham tentang transaksi perusahaan dagang. Ibu akan jelaskan mengenai transaksi perusahaan dagang.

Dalam akuntansi, ada dua macam metode pencatatan persediaan, yaitu metode perpetual dan metode periodik.



Metode perpetual (metode buku) adalah sistem dimana setiap persediaan yang masuk dan keluar dicatat di pembukuan. Sementara metode periodik dilakukan dengan menghitung jumlah persediaan di akhir suatu periode untuk melakukan pembukuannya.

Metode perpetual dan periodik mempunyai perbedaan yang khas. metode perpetual melakukan pencatatan aktivitas keluar masuk persediaan dan HPP ketika transaksi penjualan. Sedangkan metode periodik tidak mencatat HPP saat transaksi penjualan.

Dari kedua metode di atas, metode persediaan periodik lebih sederhana dan lebih mudah pelaksanaannya bila dibandingkan dengan metode perpetual. Namun, ditinjau dari segi ketepatan dan kecepatan informasi yang dihasilkan, metode persediaan perpetual jauh lebih unggul karena setiap saat persediaan akhir dapat diketahui.

Anak-anak sebenarnya transaksi yang terjadi pada perusahaan jasa juga terjadi pada perusahaan dagang. Akan tetapi, ada transaksi yang tidak terjadi pada perusahaan jasa.

**17**


**Transaksi-transaksi yang terjadi pada perusahaan dagang:**

**Pembelian Barang Dagang**

Pembelian ini bisa secara tunai maupun secara kredit. Secara tunai berarti perusahaan mengeluarkan uang tunai untuk membeli barang yang akan diperdagangkan. Sedangkan secara kredit berarti perusahaan itu berutang untuk membeli barang dagangannya.

Misalnya Pada tanggal 5 Mei 2015 UD Sindu membeli barang dagangan kepada UD Royal sebesar Rp 200.000,00.

	Periodik	Perpetual
Pembelian	Rp. 200.000,00	Persediaan barang dagang Rp. 200.000,00
Kas/Utang dagang	Rp. 200.000,00	Kas/Utang dagang Rp. 200.000,00




**Penjualan Barang Dagangan** (secara tunai maupun kredit)

Penjualan barang secara tunai berarti perusahaan menerima sejumlah uang tunai hasil dari penjualan barang dagangan. Sedangkan secara kredit merupakan transaksi penjualan yang menimbulkan atau menambah piutang dagang perusahaan sebagai pengganti uang tunai akibat dari penjualan barang dagangan.

**Metode Periodik**

Pada tanggal 5 juni 2015 UD Nana menjual barang dagangan kepada UD Andalas sebesar Rp 1.000.000,00. Jurnalnya sebagai berikut :

	Periodik
Kas/piutang dagang	Rp 1.000.000,00
Penjualan	Rp 1.000.000,00



**18**

Pada tanggal 5 Juni 2015 UD Nana menjual barang dagangan secara tunai kepada UD Andalas sebesar Rp 1.000.000,00. HPP sebesar Rp 800.000,00. Jurnal yang dibuat UD Nana sebagai berikut :

Perpetual	
Kas /piutang dagang	Rp 1.000.000,00
Penjualan	Rp 1.000.000,00
Harga pokok penjualan	Rp 800.000,00
Persediaan barang dagang	Rp 800.000,00



**Retur Pembelian Barang Dagang**

Yaitu pengembalian (retur) barang yang telah dibeli karena barang yang diterima rusak, cacat atau tidak sesuai pesanan.

Pada tanggal 12 Mei 2015 UD Abas mengembalikan barang yang dibeli pada tanggal 11 Mei kepada UD Royal karena rusak sebesar Rp 50.000,00.

Periodik		Perpetual	
Kas /utang dagang	Rp 50.000,00	Kas /utang dagang	Rp.50.000,00
Retur pembelian	Rp.50.000,00	Persediaan barang dagang	Rp. 50.000,00



**Retur Penjualan Barang Dagang**

Yaitu penerimaan (retur) barang yang telah dijual karena barang yang diterima pembeli rusak, cacat atau tidak sesuai pesanan.

Pada tanggal 7 Juni 2015 UD Nana menerima kembali barang yang telah dijual kepada UD Andalas sebesar Rp 200.000,00 karena rusak.

Periodik	
Retur penjualan	Rp 200.000,00
Kas/ piutang dagang	Rp 200.000,00



Pada tanggal 15 Juni 2015 UD Nana menerima barang yang telah dijual secara kredit kepada UD Andalas pada tanggal 10 Juni 2015 sebesar Rp 300.000,00 karena rusak. HPP sebesar Rp 250.000,00 (barang dijual secara kredit). Jurnal yang dibuat oleh UD Nana adalah sebagai berikut :

Perpetual	
Retur penjualan	Rp. 300.000,00
Kas/ Piutang dagang	Rp. 300.000,00
Persediaan	Rp. 250.000,00
HPP	Rp. 250.000,00



**Potongan Pembelian**

Potongan pembelian barang merupakan potongan yang diterima karena membeli barang dagangan secara kredit dari penjual dengan syarat saat pelunasan utangnya masih dalam rentang waktu yang mendapatkan potongan harga.

Contoh soal :

Pada tanggal 3 Januari 2015 UD Mawar membeli barang dagangan dari Toko Melati seharga Rp 9.000.000,00 dengan syarat pembayaran 2/10, n/30.

Pada tanggal 13 Januari 2015 dibayar pembelian tanggal 3 Januari 2015 pada Toko Melati.

3 Jan	Pembelian	Rp 9.000.000,00	
	Utang dagang		Rp 9.000.000,00
13 Jan	Utang dagang	Rp 9.000.000,00	
	Kas		Rp 8.820.000,00
	Potongan pembelian		Rp 180.000,00

Pembayaran masih dalam rentang waktu 10 hari dari pembelian maka mendapat potongan pembelian 2% dari harga beli barang tersebut.

Potongan pembelian = 2% x Rp 9.000.000,00 = Rp 180.000,00

Kas yang dibayar = Rp 9.000.000,00 – Rp 180.000,00 = Rp 8.820.000,00

**Potongan Penjualan**

Potongan penjualan barang merupakan potongan yang diberikan penjual kepada pembeli atas penjualan barang dagangan secara kredit dengan syarat saat penerimaan pembayaran masih dalam rentang waktu yang mendapatkan potongan harga.

Pada tanggal 15 Januari 2015 UD Mawar menjual barang dagangan kepada Toko Lili seharga Rp 11.000.000,00 dengan syarat pembayaran 3/20, n/60.

Pada tanggal 21 Januari 2015 UD Mawar menerima pembayaran sebagai pelunasan transaksi tanggal 15 Januari 2015 dari Toko Lili.

15 Jan	Piutang dagang	Rp 11.000.000,00	
	Kas		Rp 11.000.000,00
21 Jan	Kas	Rp 10.670.000,00	
	Potongan penjualan	Rp 330.000,00	
	Piutang dagang		Rp 11.000.000,00

Dalam transaksi ini pembayaran masih dalam rentang waktu 20 hari dari pembelian maka mendapat potongan pembelian 3% dari harga beli barang tersebut.

Potongan penjualan = 3% x Rp 11.000.000,00 = Rp 330.000,00

Kas yang dibayar = Rp 11.000.000,00 – Rp 330.000,00  
= Rp 10.670.000,00



**Beban angkut pembelian**

Beban angkut pembelian merupakan biaya yang dikeluarkan atas pengangkutan barang dari gudang penjualan ke pembeli.

Pada tanggal 20 Mei 2015 UD Andalas membeli barang dagangan dari UD Purnama seharga Rp 500.000,00 dengan syarat 2/10, n/30. Syarat penyerahan barang FOB *Shipping Point*. UD Andalas membayar biaya angkut atas barang tersebut kepada jasa pengiriman barang sebesar Rp 60.000,00.

Periodik		Perpetual	
Beban angkut pembelian	Rp 60.000,00	Persediaan barang dagang	Rp 60.000,00
Kas	Rp 60.000,00	Kas	Rp 60.000,00

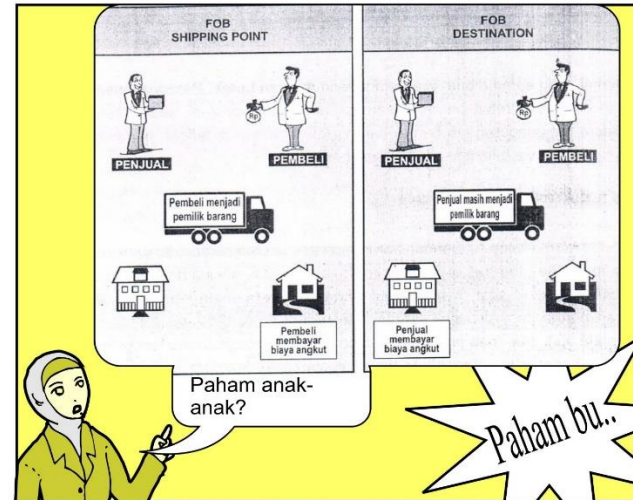
**Beban angkut penjualan**

Pada perusahaan dagang ada kemungkinan penjual menanggung biaya pengiriman barang dagang. Biaya yang dikeluarkan penjualan dicatat sebagai beban angkut penjualan.

Pada tanggal 20 Juni 2014 UD Sejahtera menjual barang dagangannya kepada UD Makmur dengan syarat 2/10, n/30. Syarat penyerahan barang FOB *Destination Point*. UD Sejahtera membayar biaya pengiriman barang sebesar Rp 50.000,00.


Periodik		Perpetual	
Beban angkut penjualan	Rp 50.000,00	Beban angkut penjualan	Rp 60.000,00
Kas	Rp 60.000,00	Kas	Rp 60.000,00





**KESIMPULAN**  
Perbedaan metode pencatatan persediaan Periodik dan Perpetual

TRANSAKSI	PERIODIK	PERPETUAL
Pembelian	Pembelian xxx Kas/utang dagang xxx	Persediaan xxx Kas/utang dagang xxx
Penjualan	Kas/piutang dagang xxx Penjualan xxx	Kas/piutang dagang xxx Penjualan xxx Harga pokok penjualan xxx Persediaan barang dagang xxx
Retur pembelian	Kas/ utang dagang xxx Retur pembelian xxx	Kas/ utang dagang xxx Persediaan barang dagang xxx
Retur penjualan	Retur penjualan xxx Kas/ piutang dagang xxx	Retur penjualan xxx Kas/ piutang dagang xxx Persediaan barang dagang xxx Harga pokok penjualan xxx
Potongan pembelian	Utang dagang xxx Kas xxx Potongan pembelian xxx	Utang dagang xxx Kas xxx Persediaan barang dagang xxx
Potongan penjualan	Kas xxx Potongan penjualan xxx Piutang dagang xxx	Kas xxx Potongan penjualan xxx Piutang dagang xxx
Biaya angkut pembelian	Beban angkut pembelian xxx Kas xxx	Persediaan barang dagang xxx Kas xxx
Biaya angkut penjualan	Beban angkut penjualan xxx Kas xxx	Beban angkut penjualan xxx Kas xxx



**Latihan Soal**

1. Identifikasilah perbedaan antara metode pencatatan perpetual dan metode periodik!
2. Apa saja transaksi yang terjadi di perusahaan dagang?
3. Usaha Dagang Makmur Sejati adalah sebuah perusahaan perorangan yang bergerak dalam jual beli peralatan elektronik. Berikut ini adalah transaksi-transaksi yang terjadi selama bulan Desember tahun 2015.

Dec 3 Dibeli barang dagangan secara kredit dengan syarat 1/10 net EOM, Rp 1.600.000,00.

9 Dikembalikan 40% dari barang yang dibeli tanggal 3 Desember yang lalu, karena rusak.

12 Dijual barang dagangan secara tunai Rp 920.000,00 (beban pokok Rp 550.000)

15 Dibeli barang dagangan seharga Rp 5.000.000,00. Syarat kredit 3/15, n/30.

16 Dibayar biaya angkut atas pembelian barang, Rp 260.000,00.

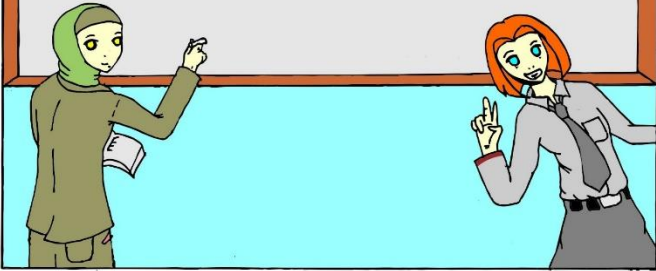
18 Dijual barang dagangan secara kredit, syarat 2/10, n/30, seharga Rp 2.000.000,00 (beban pokok penjualan Rp 1.180.000,00)

22 Diterima barang yang dikembalikan konsumen dari penjualan tanggal 22 Desember, seharga Rp 800.000,00 (beban pokok penjualan Rp 480.000,00)

24 Dibayar kepada pemasok untuk transaksi pembelian tanggal 15 Desember, dikurangi potongan.

28 Diterima pelunasan tagihan yang timbul dari transaksi tanggal 18 Desember, dikurangi retur tanggal 22 Desember, dan dikurangi potongan.

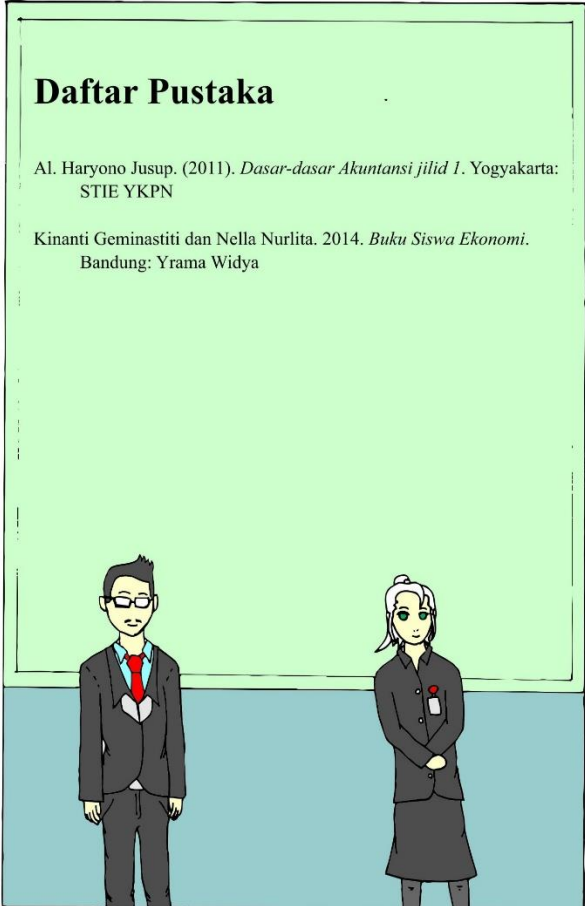
Berdasarkan transaksi di atas, buatlah jurnal untuk mencatat transaksi-transaksi tersebut!



## Daftar Pustaka

Al. Haryono Jusup. (2011). *Dasar-dasar Akuntansi jilid 1*. Yogyakarta: STIE YKPN

Kinanti Geminastiti dan Nella Nurlita. 2014. *Buku Siswa Ekonomi*. Bandung: Yrama Widya

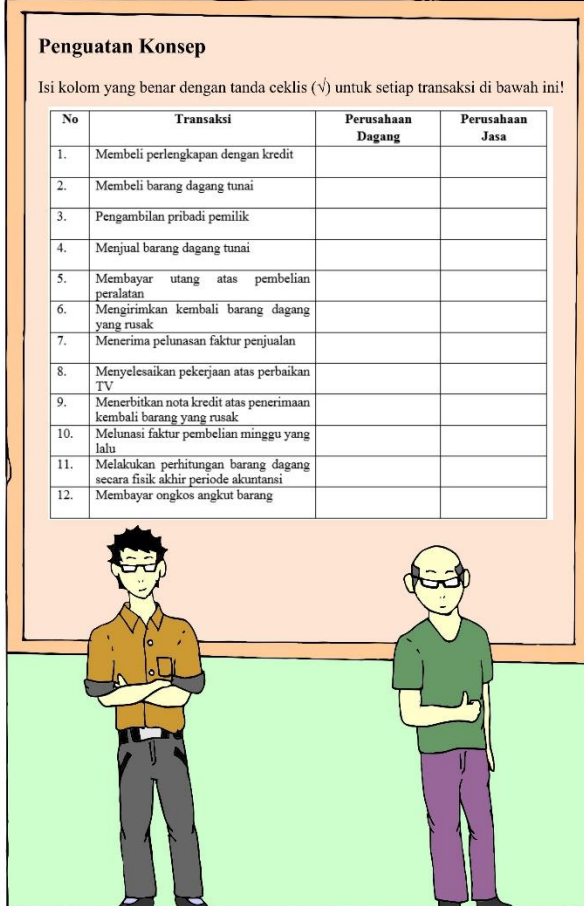


**27**

### Penguatan Konsep

Isi kolom yang benar dengan tanda ceklis (✓) untuk setiap transaksi di bawah ini!

No	Transaksi	Perusahaan Dagang	Perusahaan Jasa
1.	Membeli perlengkapan dengan kredit		
2.	Membeli barang dagang tunai		
3.	Pengambilan pribadi pemilik		
4.	Menjual barang dagang tunai		
5.	Membayar utang atas pembelian peralatan		
6.	Mengirimkan kembali barang dagang yang rusak		
7.	Menerima pelunasan faktur penjualan		
8.	Menyelesaikan pekerjaan atas perbaikan TV		
9.	Menerbitkan nota kredit atas penerimaan kembali barang yang rusak		
10.	Melunasi faktur pembelian minggu yang lalu		
11.	Melakukan perhitungan barang dagang secara fisik akhir periode akuntansi		
12.	Membayar ongkos angkut barang		



**28**

**LAMPIRAN**  
**PROSES PENGEMBANGAN**  
**KOMIK AKUNTANSI**

Lampiran 5a Instrumen Angket Validasi untuk Ahli Materi

Lampiran 5b Instrumen Angket Validasi untuk Ahli Media

Lampiran 5c Instrumen Angket Validasi untuk Guru Praktisi  
Akuntansi

Lampiran 5d Instrumen Angket Respon Siswa

Lampiran 6a Instrumen Angket Respon Siswa Setelah di Validitas

Lampiran 6b Hasil Uji Coba Angket Respon Siswa

Lampiran 7a Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

Lampiran 7b Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

Lampiran 7c Rekapitulasi Hasil Validasi Guru Praktisi Akuntansi

Lampiran 5a. Instrumen Angket Validasi untuk Ahli Materi

**KUESIONER**  
**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada materi Transaksi Perusahaan Dagang untuk Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sedayu.

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XII

Mata Pelajaran : Ekonomi/Akuntansi

Peneliti : Reni Nurhidayati

Ahli Materi :

**Petunjuk :**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran komik akuntansi untuk siswa kelas XII IPS SMA. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran berbentuk komik akuntansi ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan.

**Keterangan :**

Sangat Layak : 5

Layak : 4

Cukup Layak : 3

Kurang Layak : 2

Sangat Kurang Layak : 1

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan ketersediaannya Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

**A. Penilaian Kelayakan Ahli Materi**

No	Aspek Pembelajaran	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
<b>Aspek Materi</b>						
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar					
2.	Kesesuaian materi dengan Indikator					
3.	Kebenaran aspek materi ditinjau dari aspek keilmuan					
4.	Kelengkapan materi					
5.	Kejelasan topik pembelajaran pada media pembelajaran					
6.	Keruntutan dalam penyampaian materi					
7.	Materi mudah dipahami					
8.	Keterkaitan contoh materi dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar					
9.	Kejelasan contoh yang diberikan					
10.	Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi					
11.	Variasi soal					

12.	Kecukupan jumlah soal					
13.	Tingkat kesulitan soal sesuai materi					
14.	Bahasa soal yang mudah dipahami					
15.	Kebenaran soal secara teori					
16.	Ketepatan kunci jawaban dengan soal					
<b>Aspek Kemanfaatan</b>						
17.	Menarik perhatian siswa					
18.	Penggunaan media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi					
19.	Penggunaan media pembelajaran dapat membantu proses belajar					
20.	Penggunaan media pembelajaran mempermudah siswa belajar secara mandiri					

### B. Kebenaran Materi

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

**C. Komentarisaran**

---

---

---

---

---

**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Yogyakarta, .....

Ahli Materi

.....

Lampiran 5b. Instrumen Angket Validasi untuk Ahli Media

**KUESIONER**  
**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada materi Transaksi Perusahaan Dagang untuk Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sedayu.

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XII

Mata Pelajaran : Ekonomi/Akuntansi

Peneliti : Reni Nurhidayati

Ahli Media :

**Petunjuk :**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran komik akuntansi untuk siswa kelas XII IPS SMA. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran berbentuk komik akuntansi ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan.

**Keterangan :**

Sangat Layak : 5

Layak : 4

Cukup Layak : 3

Kurang Layak : 2

Sangat Kurang Layak : 1

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan ketersediaannya Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

**A. Penilaian Kelayakan Media**

No	Aspek Pembelajaran	Nilai				
		SL	L	CK	KL	SKL
<b>Aspek Desain Sampul</b>						
1.	Desain sampul menarik sehingga mampu menarik minat pembaca					
2.	Kesesuaian ukuran huruf dengan judul buku					
3.	Kombinasi jenis huruf					
<b>Aspek Penyajian</b>						
4.	Penyajian komik dilakukan secara sistematis					
5.	Alur cerita dapat menarik perhatian siswa					
6.	Kesesuaian gambar dengan cerita					
7.	kesesuaian pemilihan karakter tokoh					
8.	Desain gambar menarik					
9.	Kejelasan gambar					

10.	Ketepatan gambar dan ilustrasi					
11.	Ketepatan peletakan balon percakapan					
12.	Perpaduan warna komik					
13.	Ukuran komik pas sehingga memudahkan siswa untuk belajar					
<b>Aspek Bahasa</b>						
14.	Penggunaan variasi huruf					
15.	Ketepatan spasi antar susunan teks					
16.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf					
17.	Kemudahan huruf untuk dibaca					
18.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					

### B. Kebenaran Media

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

**C. Komentaris/Saran**

---

---

---

---

---

**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Yogyakarta, .....

Ahli Media

.....

Lampiran 5c. Instrumen Angket Validasi untuk Guru Praktisi Akuntansi

## **KUESIONER**

### **LEMBAR VALIDASI GURU**

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada materi Transaksi Perusahaan Dagang untuk Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sedayu.

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XII

Mata Pelajaran : Ekonomi/Akuntansi

Peneliti : Reni Nurhidayati

Ahli Materi : Dra. Hj. Retna Puspitawati

#### **Petunjuk :**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku guru akuntansi SMA terhadap kelayakan media pembelajaran komik akuntansi untuk siswa kelas XII IPS SMA. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran berbentuk komik akuntansi ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan.

**Keterangan :**

Sangat Layak : 5

Layak : 4

Cukup Layak : 3

Kurang Layak : 2

Sangat Kurang Layak : 1

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan ketersediaannya Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

**A. Penilaian Kelayakan Ahli Materi**

No	Aspek Pembelajaran	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
<b>Aspek Materi</b>						
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar					
2.	Kesesuaian materi dengan Indikator					
3.	Kebenaran aspek materi ditinjau dari aspek keilmuan					
4.	Kelengkapan materi					
5.	Kejelasan topik pembelajaran pada media pembelajaran					
6.	Keruntutan dalam penyampaian materi					
7.	Materi mudah dipahami					
8.	Keterkaitan contoh materi dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar					
9.	Kejelasan contoh yang diberikan					
10.	Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi					
11.	Variasi soal					

12.	Kecukupan jumlah soal					
13.	Tingkat kesulitan soal sesuai materi					
14.	Bahasa soal yang mudah dipahami					
15.	Kebenaran soal secara teori					
16.	Ketepatan kunci jawaban dengan soal					
<b>Aspek Kemanfaatan</b>						
17.	Menarik perhatian siswa					
18.	Penggunaan media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi					
19.	Penggunaan media pembelajaran dapat membantu proses belajar					
20.	Penggunaan media pembelajaran membuat siswa belajar secara mandiri					

### B. Kebenaran Materi

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

**C. Komenta/Saran**

---

---

---

---

---

**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Yogyakarta, .....

Guru Akuntansi SMA

.....

Lampiran 5d. Instrumen Angket Respon Siswa

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK  
TERHADAP KOMIK AKUNTANSI**

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada materi Transaksi Perusahaan Dagang untuk Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sedayu.

Mata Pelajaran : Ekonomi/Akuntansi

**Identitas siswa**

Nama : .....

Kelas : .....

**Petunjuk Pengisian :**

1. Berilah tanda (  $\surd$  ) 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

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1.	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai					
2.	Gambar menarik					
3.	Kualitas gambar pada media ini baik					
4.	Kemenarikan desain media pembelajaran					
5.	Perpaduan warna pada komik					
6.	Bahasa yang digunakan komunikatif					
7.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah dipahami					
8.	Ukuran huruf yang dipakai sudah sesuai					
9.	Pemilihan jenis huruf sudah sesuai					
10.	Keterbacaan teks					
11.	Cerita dalam media pembelajaran ini menarik					
12.	Cerita sudah sesuai dengan materi					
13.	Contoh mudah dipahami					
14.	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi					
15.	Ukuran komik pas dan dapat mempermudah siswa dalam membawa dan menyimpan sehingga siswa lebih mudah dalam proses belajar.					
16.	Media pembelajaran ini memudahkan untuk memahami materi					
17.	Media pembelajaran ini menumbuhkan motivasi untuk membaca					
18.	Media komik akuntansi menumbuhkan antusias untuk mengikuti pembelajaran akuntansi					
19.	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian siswa pada materi pelajaran					
20.	Media komik akuntansi membuat siswa lebih fokus dalam pembelajaran					
21.	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternatif sumber belajar akuntansi					
22.	Komik akuntansi memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri					

## KUESIONER

### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada materi Transaksi Perusahaan Dagang untuk Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sedayu.

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XII

Mata Pelajaran : Ekonomi/Akuntansi

Peneliti : Reni Nurhidayati

Ahli Materi : RR. Indah Mustikawati, SE.Akt.,M.Si.

#### **Petunjuk :**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran komik akuntansi untuk siswa kelas XII IPS SMA. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran berbentuk komik akuntansi ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan.

**Keterangan :**

Sangat Layak : 5

Layak : 4

Cukup Layak : 3

Kurang Layak : 2

Sangat Kurang Layak : 1

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan ketersediaannya Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

**A. Penilaian Kelayakan Ahli Materi**

No	Aspek Pembelajaran	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
<b>Aspek Materi</b>						
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	✓				
2.	Kesesuaian materi dengan Indikator	✓				
3.	Kebenaran aspek materi ditinjau dari aspek keilmuan	✓				
4.	Kelengkapan materi		✓			
5.	Kejelasan topik pembelajaran pada media pembelajaran	✓				
6.	Keruntutan dalam penyampaian materi	✓				
7.	Materi mudah dipahami	✓				
8.	Keterkaitan contoh materi dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar		✓			
9.	Kejelasan contoh yang diberikan	✓				
10.	Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi	✓				
11.	Variasi soal		✓			

12.	Kecukupan jumlah soal		✓			
13.	Tingkat kesulitan soal sesuai materi	✓				
14.	Bahasa soal yang mudah dipahami	✓				
15.	Kebenaran soal secara teori	✓				
16.	Ketepatan kunci jawaban dengan soal	✓				
<b>Aspek Kemanfaatan</b>						
17.	Menarik perhatian siswa	✓				
18.	Penggunaan media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi	✓				
19.	Penggunaan media pembelajaran dapat membantu proses belajar	✓				
20.	Penggunaan media pembelajaran mempermudah siswa belajar secara mandiri	✓				

#### B. Kebenaran Materi

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

**C. Komenta/Saran**

---

---

---

---

---

**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Yogyakarta, 22 Januari 2016

Ahji Materi



RR. Indah Mustikawati, SE.Akt.,M.Si.

NIP 196810141998022001

## KUESIONER

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada materi Transaksi Perusahaan Dagang untuk Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sedayu.

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XII

Mata Pelajaran : Ekonomi/Akuntansi

Peneliti : Reni Nurhidayati

Ahli Media :

#### **Petunjuk :**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran komik akuntansi untuk siswa kelas XII IPS SMA. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran berbentuk komik akuntansi ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan.

**Keterangan :**

Sangat Layak : 5

Layak : 4

Cukup Layak : 3

Kurang Layak : 2

Sangat Kurang Layak : 1

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan ketersediaannya Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

**A. Penilaian Kelayakan Media**

No	Aspek Pembelajaran	Nilai				
		SL	L	CK	KL	SKL
<b>Aspek Desain Sampul</b>						
1.	Desain sampul menarik sehingga mampu menarik minat pembaca	✓				
2.	Kesesuaian ukuran huruf dengan judul buku	✓				
3.	Kombinasi jenis huruf	✓				
<b>Aspek Penyajian</b>						
4.	Penyajian komik dilakukan secara sistematis	✓				
5.	Alur cerita dapat menarik perhatian siswa	✓				
6.	Kesesuaian gambar dengan cerita	✓				
7.	kesesuaian pemilihan karakter tokoh	✓				
8.	Desain gambar menarik		✓			
9.	Kejelasan gambar		✓			

10.	Ketepatan gambar dan ilustrasi	✗	✓			
11.	Ketepatan peletakan balon percakapan	✓				
12.	Perpaduan warna komik		✓			
13.	Ukuran komik pas sehingga memudahkan siswa untuk belajar	✓				
<b>Aspek Bahasa</b>						
14.	Penggunaan variasi huruf	✓				
15.	Ketepatan spasi antar susunan teks	✓				
16.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf		✓			
17.	Kemudahan huruf untuk dibaca	✓				
18.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				

#### B. Kebenaran Media

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	peletakan obrolan Spasi gambar	- memperbaiki peletakan obrolan - spasi - memperhalus gambar obrolan.

**C. Komentar/Saran**

Sesuai dengan media pembelajaran  
yang menarik siswa lebih mudah  
dalam belajar dan tuntas.

**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Yogyakarta, 5 Februari 2016

Ahli Media



Adeng Pusitaningsih, M.Si

## KUESIONER

### LEMBAR VALIDASI GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada materi Transaksi Perusahaan Dagang untuk Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sedayu.

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XII

Mata Pelajaran : Ekonomi/Akuntansi

Peneliti : Reni Nurhidayati

Ahli Materi : Dra. Hj. Retna Puspitawati

#### **Petunjuk :**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku guru akuntansi SMA terhadap kelayakan media pembelajaran komik akuntansi untuk siswa kelas XII IPS SMA. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran berbentuk komik akuntansi ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan.

**Keterangan :**

Sangat Layak : 5

Layak : 4

Cukup Layak : 3

Kurang Layak : 2

Sangat Kurang Layak : 1

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan ketersediaannya Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

**A. Penilaian Kelayakan Ahli Materi**

No	Aspek Pembelajaran	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
<b>Aspek Materi</b>						
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar		✓			
2.	Kesesuaian materi dengan Indikator		✓			
3.	Kebenaran aspek materi ditinjau dari aspek keilmuan	✓				
4.	Kelengkapan materi		✓			
5.	Kejelasan topik pembelajaran pada media pembelajaran		✓			
6.	Keruntutan dalam penyampaian materi			✓		
7.	Materi mudah dipahami		✓			
8.	Keterkaitan contoh materi dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar	✓				
9.	Kejelasan contoh yang diberikan		✓			
10.	Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi		✓			
11.	Variasi soal	✓				

12.	Kecukupan jumlah soal	✓				
13.	Tingkat kesulitan soal sesuai materi		✓			
14.	Bahasa soal yang mudah dipahami	✓				
15.	Kebenaran soal secara teori		✓			
16.	Ketepatan kunci jawaban dengan soal		✓			
<b>Aspek Kemanfaatan</b>						
17.	Menarik perhatian siswa	✓				
18.	Penggunaan media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi		✓			
19.	Penggunaan media pembelajaran dapat membantu proses belajar	✓				
20.	Penggunaan media pembelajaran membuat siswa belajar secara mandiri		✓			

### B. Kebenaran Materi

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
i.	<p>Keruntutan dlm pembedan materi</p> <p>a. pengertian PD</p> <p>b. Ciri-Ciri PD</p> <p>d. metode pencatatan</p>	<p>1. Keruntutan dlm pembedan materi</p> <p>a. pengertian PD</p> <p>b. Ciri-Ciri PD</p> <p>c. transaksi yg ada di PD</p> <p>d. jurnal</p> <p>f. metode pencatatan persebaran PD</p> <p>2. Penambahan dialog akun PD</p>

**C. Komentor/Saran**

- 1) Materi sesuai dg KD
  - 2) penyusunan materi cukup Bagus
- Saran
- 1) Keruntutan materi perlu diperhatikan lagi

**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Yogyakarta, 28 Januari 2016

Guru Akuntansi SMA



Dra. Hj. Retna Puspitawati

NIP. 19671010 199203 2 009

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK  
TERHADAP KOMIK AKUNTANSI**

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada materi Transaksi Perusahaan Dagang untuk Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sedayu.

Mata Pelajaran : Ekonomi/Akuntansi

**Identitas siswa**

Nama : Eka Setio Nugroho

Kelas : XII IPS 1

**Petunjuk Pengisian :**

1. Berilah tanda ( √ ) 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

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1.	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai			✓		
2.	Gambar menarik		✓			
3.	Kualitas gambar pada media ini baik		✓			
4.	Kemenarikan desain media pembelajaran			✓		
5.	Perpaduan warna pada komik		✓			
6.	Bahasa yang digunakan komunikatif			✓		
7.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah dipahami			✓		
8.	Ukuran huruf yang dipakai sudah sesuai			✓		
9.	Pemilihan jenis huruf sudah sesuai			✓		
10.	Keterbacaan teks		✓			
11.	Cerita dalam media pembelajaran ini menarik			✓		
12.	Cerita sudah sesuai dengan materi		✓			
13.	Contoh mudah dipahami		✓			
14.	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			
15.	Ukuran komik pas dan dapat mempermudah siswa dalam membawa dan menyimpan sehingga siswa lebih mudah dalam proses belajar.		✓			
16.	Media pembelajaran ini memudahkan untuk memahami materi			✓		
17.	Media pembelajaran ini menumbuhkan motivasi untuk membaca		✓			
18.	Media komik akuntansi menumbuhkan antusias untuk mengikuti pembelajaran akuntansi		✓			
19.	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian siswa pada materi pelajaran		✓			
20.	Media komik akuntansi membuat siswa lebih fokus dalam pembelajaran		✓			
21.	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternatif sumber belajar akuntansi		✓			
22.	Komik akuntansi memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri		✓			

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK  
TERHADAP KOMIK AKUNTANSI**

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada materi Transaksi Perusahaan Dagang untuk Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sedayu.

Mata Pelajaran : Ekonomi/Akuntansi

**Identitas siswa**

Nama : Vinda Risky P

Kelas : XII Ips 1

**Petunjuk Pengisian :**

1. Berilah tanda (  $\checkmark$  ) 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

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1.	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
2.	Gambar menarik		✓			
3.	Kualitas gambar pada media ini baik		✓			
4.	Kemenarikan desain media pembelajaran		✓			
5.	Perpaduan warna pada komik		✓			
6.	Bahasa yang digunakan komunikatif	✓				
7.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah dipahami	✓				
8.	Ukuran huruf yang dipakai sudah sesuai			✓		
9.	Pemilihan jenis huruf sudah sesuai		✓			
10.	Keterbacaan teks		✓			
11.	Cerita dalam media pembelajaran ini menarik		✓			
12.	Cerita sudah sesuai dengan materi		✓			
13.	Contoh mudah dipahami		✓			
14.	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			
15.	Ukuran komik pas dan dapat mempermudah siswa dalam membawa dan menyimpan sehingga siswa lebih mudah dalam proses belajar.		✓			
16.	Media pembelajaran ini memudahkan untuk memahami materi		✓			
17.	Media pembelajaran ini menumbuhkan motivasi untuk membaca		✓			
18.	Media komik akuntansi menumbuhkan antusias untuk mengikuti pembelajaran akuntansi		✓			
19.	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian siswa pada materi pelajaran		✓			
20.	Media komik akuntansi membuat siswa lebih fokus dalam pembelajaran		✓			
21.	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternatif sumber belajar akuntansi	✓				
22.	Komik akuntansi memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri		✓			

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK****TERHADAP KOMIK AKUNTANSI**

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada materi Transaksi Perusahaan Dagang untuk Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sedayu.

Mata Pelajaran : Ekonomi/Akuntansi

**Identitas siswa**

Nama : Ernita Herawati

Kelas : XII IPS 1

**Petunjuk Pengisian :**

1. Berilah tanda (  $\checkmark$  ) 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

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1.	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	✓				
2.	Gambar menarik	✓				
3.	Kualitas gambar pada media ini baik		✓			
4.	Kemenarikan desain media pembelajaran		✓			
5.	Perpaduan warna pada komik		✓			
6.	Bahasa yang digunakan komunikatif		✓			
7.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah dipahami		✓			
8.	Ukuran huruf yang dipakai sudah sesuai		✓			
9.	Pemilihan jenis huruf sudah sesuai		✓			
10.	Keterbacaan teks		✓			
11.	Cerita dalam media pembelajaran ini menarik	✓				
12.	Cerita sudah sesuai dengan materi	✓				
13.	Contoh mudah dipahami	✓				
14.	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			
15.	Ukuran komik pas dan dapat mempermudah siswa dalam membawa dan menyimpan sehingga siswa lebih mudah dalam proses belajar.	✓				
16.	Media pembelajaran ini memudahkan untuk memahami materi	✓				
17.	Media pembelajaran ini menumbuhkan motivasi untuk membaca	✓				
18.	Media komik akuntansi menumbuhkan antusias untuk mengikuti pembelajaran akuntansi		✓			
19.	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian siswa pada materi pelajaran		✓			
20.	Media komik akuntansi membuat siswa lebih fokus dalam pembelajaran		✓			
21.	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternatif sumber belajar akuntansi	✓				
22.	Komik akuntansi memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri	✓				

Lampiran 6a. Instrumen Angket Respon Siswa Setelah di Validitas

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK  
TERHADAP KOMIK AKUNTANSI**

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada materi Transaksi Perusahaan Dagang untuk Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sedayu.

Mata Pelajaran : Ekonomi/Akuntansi

**Identitas siswa**

Nama : .....

Kelas : .....

**Petunjuk Pengisian :**

1. Berilah tanda (  $\surd$  ) 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

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1.	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai					
2.	Gambar menarik					
3.	Kemenarikan desain media pembelajaran					
4.	Perpaduan warna pada komik					
5.	Bahasa yang digunakan komunikatif					
6.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah dipahami					
7.	Pemilihan jenis huruf sudah sesuai					
8.	Cerita dalam media pembelajaran ini menarik					
9.	Cerita sudah sesuai dengan materi					
10.	Contoh mudah dipahami					
11.	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi					
12.	Ukuran komik pas dan dapat mempermudah siswa dalam membawa dan menyimpan sehingga siswa lebih mudah dalam proses belajar.					
13.	Media pembelajaran ini memudahkan untuk memahami materi					
14.	Media pembelajaran ini menumbuhkan motivasi untuk membaca					
15.	Media komik akuntansi menumbuhkan antusias untuk mengikuti pembelajaran akuntansi					
16.	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian siswa pada materi pelajaran					
17.	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi					

Terima Kasih ☺

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK****TERHADAP KOMIK AKUNTANSI**

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada materi Transaksi Perusahaan Dagang untuk Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sedayu.

Mata Pelajaran : Ekonomi/Akuntansi

**Identitas siswa**

Nama : Bagas Panko K.

Kelas : XII IPS 2

**Petunjuk Pengisian :**

1. Berilah tanda (  $\checkmark$  ) 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

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1.	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	✓				
2.	Gambar menarik	✓				
3.	Kemenarikan desain media pembelajaran		✓			
4.	Perpaduan warna pada komik		✓			
5.	Bahasa yang digunakan komunikatif		✓			
6.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah dipahami	✓				
7.	Pemilihan jenis huruf sudah sesuai		✓			
8.	Cerita dalam media pembelajaran ini menarik	✓				
9.	Cerita sudah sesuai dengan materi			✓		
10.	Contoh mudah dipahami	✓	✓			
11.	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			
12.	Ukuran komik pas dan dapat mempermudah siswa dalam membawa dan menyimpan sehingga siswa lebih mudah dalam proses belajar.		✓			
13.	Media pembelajaran ini memudahkan untuk memahami materi	✓				
14.	Media pembelajaran ini menumbuhkan motivasi untuk membaca	✓				
15.	Media komik akuntansi menumbuhkan antusias untuk mengikuti pembelajaran akuntansi		✓			
16.	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian siswa pada materi pelajaran	✓				
17.	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi	✓				

Terima Kasih ☺

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK  
TERHADAP KOMIK AKUNTANSI**

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada materi Transaksi Perusahaan Dagang untuk Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sedayu.

Mata Pelajaran : Ekonomi/Akuntansi

**Identitas siswa**

Nama : Wike Windyarti

Kelas : XII IPS 2

**Petunjuk Pengisian :**

1. Berilah tanda (  $\checkmark$  ) 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

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1.	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai		✓			
2.	Gambar menarik	✓				
3.	Kemenarikan desain media pembelajaran	✓				
4.	Perpaduan warna pada komik		✓			
5.	Bahasa yang digunakan komunikatif			✓		
6.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah dipahami		✓			
7.	Pemilihan jenis huruf sudah sesuai		✓			
8.	Cerita dalam media pembelajaran ini menarik	✓				
9.	Cerita sudah sesuai dengan materi		✓			
10.	Contoh mudah dipahami	✓				
11.	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			
12.	Ukuran komik pas dan dapat mempermudah siswa dalam membawa dan menyimpan sehingga siswa lebih mudah dalam proses belajar.		✓			
13.	Media pembelajaran ini memudahkan untuk memahami materi		✓			
14.	Media pembelajaran ini menumbuhkan motivasi untuk membaca		✓			
15.	Media komik akuntansi menumbuhkan antusias untuk mengikuti pembelajaran akuntansi		✓			
16.	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian siswa pada materi pelajaran		✓			
17.	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi		✓			

Terima Kasih ☺

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK****TERHADAP KOMIK AKUNTANSI**

**Judul Penelitian** : Pengembangan Komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada materi Transaksi Perusahaan Dagang untuk Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sedayu.

**Mata Pelajaran** : Ekonomi/Akuntansi

**Identitas siswa**

**Nama** : Dimas Rizki

**Kelas** : X<sup>II</sup> IPS 2.

**Petunjuk Pengisian :**

- Berilah tanda (  $\checkmark$  ) 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

No	Indikator	Nilai				
		SL	L	CL	KL	SKL
1.	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai			✓		
2.	Gambar menarik		✓			
3.	Kemenarikan desain media pembelajaran		✓			
4.	Perpaduan warna pada komik		✓			
5.	Bahasa yang digunakan komunikatif	✓				
6.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah dipahami	✓				
7.	Pemilihan jenis huruf sudah sesuai		✓			
8.	Cerita dalam media pembelajaran ini menarik	✓				
9.	Cerita sudah sesuai dengan materi		✓			
10.	Contoh mudah dipahami	✓				
11.	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi		✓			
12.	Ukuran komik pas dan dapat mempermudah siswa dalam membawa dan menyimpan sehingga siswa lebih mudah dalam proses belajar.		✓			
13.	Media pembelajaran ini memudahkan untuk memahami materi	✓				
14.	Media pembelajaran ini menumbuhkan motivasi untuk membaca		✓			
15.	Media komik akuntansi menumbuhkan antusias untuk mengikuti pembelajaran akuntansi		✓			
16.	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian siswa pada materi pelajaran		✓			
17.	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternative sumber belajar akuntansi	✓				

Terima Kasih ☺

Lampiran 6b. Hasil Uji Coba Angket Respon Siswa

**HASIL UJI COBA INSTRUMEN ANGKET RESPON SISWA**

	V1	V2	V3	V4	V5	V6	V7	V8	V9	V10	V11	V12	V13	V14	V15	V16	V17	V18	V19	V20	V21	V22	TOTAL SKOR
Total Skor	.614	.455*	.347	.546	.515	.381*	.591	.325	.479	.268	.571	.521	.741	.463*	.626	.777	.471*	.401*	.483	.328	.548	.293	1
Pearson Correlation	**			**	**		**		**		**	**	**		**	**		**		**		**	
sig. (2-Tailed)	.001	.015	.070	.003	.005	.045	.001	.091	.010	.169	.001	.004	.000	.013	.000	.000	.012	.035	.009	.089	.003	.131	
N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.849	22

## Lampiran 7a. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

**REKAPITULASI DATA VALIDASI AHLI MATERI****TERHADAP KOMIK AKUNTANSI****1. Aspek Kualitas Materi**

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Skor</b>
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	5
2.	Kesesuaian materi dengan Indikator	5
3.	Kebenaran aspek materi ditinjau dari aspek keilmuan	5
4.	Kelengkapan materi	4
5.	Kejelasan topik pembelajaran pada media pembelajaran	5
6.	Keruntutan dalam menyampaikan materi	5
7.	Materi mudah dipahami	5
8.	Keterkaitan contoh materi dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar	4
9.	Kejelasan contoh yang diberikan	5
10.	Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi	5
11.	Variasi soal	4
12.	Kecukupan jumlah soal	4
13.	Tingkat kesulitan soal sesuai materi	5
14.	Bahasa soal yang mudah dipahami	5
15.	Kebenaran soal secara teori	5
16.	Ketepatan kunci jawaban dengan soal	5
<b>JUMLAH SKOR</b>		<b>76</b>
<b>RATA-RATA SKOR</b>		<b>4,75</b>

## 2. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Skor
1.	Menarik perhatian siswa	5
2.	Penggunaan media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi	5
3.	Penggunaan media pembelajaran dapat membantu proses belajar	5
4.	Penggunaan media pembelajaran mempermudah siswa belajar secara mandiri	5
<b>JUMLAH SKOR</b>		<b>20</b>
<b>RATA-RATA SKOR</b>		<b>5</b>

## 3. Penilaian Aspek Secara Keseluruhan

No	Aspek	Rata-Rata Skor Aspek
1.	Kualitas Materi	4,75
2.	Kemanfaatan	5
<b>Rata-rata keseluruhan</b>		<b>4,87</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Layak</b>

## Lampiran 7b Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

**REKAPITULASI DATA VALIDASI AHLI MEDIA****TERHADAP KOMIK AKUNTANSI****1. Aspek Desain Sampul**

No	Indikator	Skor
1.	Desain sampul menarik sehingga mampu menarik minat pembaca	5
2.	Kesesuaian ukuran huruf dengan judul buku	5
3.	Kombinasi jenis huruf	5
<b>JUMLAH SKOR</b>		<b>15</b>
<b>RATA-RATA SKOR</b>		<b>5</b>

**2. Aspek Penyajian**

No	Indikator	Skor
1.	Penyajian komik dilakukan secara sistematis	5
2.	Alur cerita dapat menarik perhatian siswa	5
3.	Kesesuaian gambar dengan cerita	5
4.	Kesesuaian pemilihan karakter tokoh	5
5.	Desain gambar menarik	4
6.	Kejelasan gambar	4
7.	Ketepatan gambar dan ilustrasi	4
8.	Ketepatan peletakan balon percakapan	5
9.	Perpaduan warna komik	4
10.	Ukuran komik pas sehingga memudahkan siswa untuk belajar	5
<b>JUMLAH SKOR</b>		<b>46</b>
<b>RATA-RATA SKOR</b>		<b>4,6</b>

### 3. Aspek Bahasa

No	Indikator	Skor
1.	Penggunaan variasi huruf	5
2.	Ketepatan spasi antar susunan teks	5
3.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	4
4.	Kemudahan huruf untuk dibaca	5
5.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
<b>TOTAL SKOR</b>		<b>24</b>
<b>RATA-RATA SKOR</b>		<b>4,8</b>

### 4. Penilaian Aspek Secara Keseluruhan

No	Aspek	Rata-Rata Skor Aspek
1.	Desain Sampul	5
2.	Penyajian	4,6
3.	Bahasa	4,8
<b>Rata-rata keseluruhan</b>		<b>4,8</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Layak</b>

## Lampiran 7c. Rekapitulasi Hasil Validasi Guru Praktisi Akuntansi

**REKAPITULASI DATA VALIDASI GURU PRAKTISI AKUNTANSI****TERHADAP KOMIK AKUNTANSI****1. Aspek Kualitas Materi**

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Skor</b>
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	4
2.	Kesesuaian materi dengan Indikator	4
3.	Kebenaran aspek materi ditinjau dari aspek keilmuan	5
4.	Kelengkapan materi	4
5.	Kejelasan topik pembelajaran pada media pembelajaran	4
6.	Keruntutan dalam menyampaikan materi	3
7.	Materi mudah dipahami	4
8.	Keterkaitan contoh materi dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar	5
9.	Kejelasan contoh yang diberikan	4
10.	Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi	4
11.	Variasi soal	5
12.	Kecukupan jumlah soal	5
13.	Tingkat kesulitan soal sesuai materi	4
14.	Bahasa soal yang mudah dipahami	5
15.	Kebenaran soal secara teori	4
16.	Ketepatan kunci jawaban dengan soal	4
<b>JUMLAH SKOR</b>		<b>69</b>
<b>RATA-RATA SKOR</b>		<b>4,3</b>

## 2. Aspek Kemanfaatan

No	Indikator	Skor
1.	Menarik perhatian siswa	5
2.	Penggunaan media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi	4
3.	Penggunaan media pembelajaran dapat membantu proses belajar	5
4.	Penggunaan media pembelajaran mempermudah siswa belajar secara mandiri	4
<b>JUMLAH SKOR</b>		<b>18</b>
<b>RATA-RATA SKOR</b>		<b>4,5</b>

## 3. Penilaian Aspek Secara Keseluruhan

No	Aspek	Rata-Rata Skor Aspek
1.	Kualitas Materi	4,3
2.	Kemanfaatan	4,5
<b>Rata-rata keseluruhan</b>		<b>4,4</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Layak</b>

**LAMPIRAN**  
**PROSES PENGEMBANGAN**  
**KOMIK AKUNTANSI**

Lampiran 8a Daftar Hadir Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

Lampiran 8b Daftar Hadir Siswa Uji Coba Lapangan

Lampiran 9a Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Lampiran 9b Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan

**DAFTAR SISWA UJI COBA KELOMPOK KECIL**

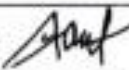


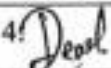





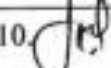

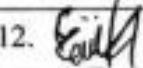

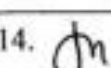
**MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK AKUNTANSI**

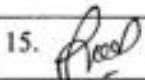
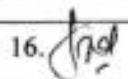

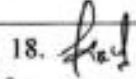

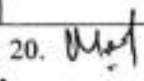
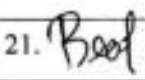
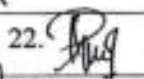

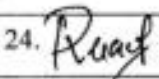
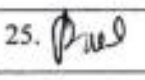
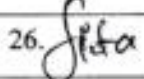
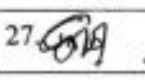
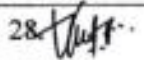
**SMA NEGERI 1 SEDAYU**

Mata Pelajaran : Ekonomi/Akuntansi

Kelas : XII IPS 1

Hari/Tanggal : Senin 8 Februari 2016

No	Nama Peserta Didik	Tanda tangan
1.	Alvin Thomas Aprilio	1. 
2.	Aki A	2. 
3.	Chavalora Detania	3. 
4.	Dewi	4. 
5.	Desi Ambarwati	5. 
6.	DEWI SETIANINGRUM	6. 
7.	Dhea Larasati	7. 
8.	Dewangga	8. 
9.	Diah Sri Purwati	9. 
10.	Dicky	10. 
11.	Eko Setio Nugroho	11. 
12.	Enggar Sari B	12. 
13.	Ernita herawati	13. 
14.	Fahrul kartika	14. 

No	Nama Peserta Didik	Tanda Tangan
15.	HIMAWAN A	15. 
16.	IRWAN Y	16. 
17.	Ismawati	17. 
18.	Kurnia Handayani	18. 
19.	MICHAEL	19. 
20.	M. Farhan	20. 
21.	Pinky Bella	21. 
22.	Pramudita Ageng -s	22. 
23.	Reny Khusna	23. 
24.	Ribho	24. 
25.	Rizal	25. 
26.	Sita Dwi	26. 
27.	STELLA CHATERIN P	27. 
28.	Vinda Risky R	28. 

Mengetahui,

Guru Akuntansi




Dra. Hj. Retna Puspitawati

NIP. 19671010 199203 2 009

**DAFTAR SISWA UJI COBA LAPANGAN**  
**MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK AKUNTANSI**  
**SMA NEGERI 1 SEDAYU**

Mata Pelajaran : Ekonomi/Akuntansi  
 Kelas : XII IPS 2  
 Hari/Tanggal : Rabu, 10 Februari 2016

No	Nama Peserta Didik	Tanda tangan
1.	Alvinur Eka Putri	1. 
2.	Anting Andhinna N.P	2. 
3.	Aura Chicka M	3. 
4.	Ayudya Nurfitriani	4. 
5.	Aziz Abdurrahman	5. 
6.	Bagas Ponco Kinasih	6. 
7.	Catur Wulandari P.W	7. 
8.	Dimas Rizki N.R	8. 
9.	Dwi Marastuti	9. 
10.	Elly Ermawati	10. 
11.	Gusmita Ayu Kurnia	11. 
12.	Hani Setyawan	12. 
13.	Imelda Dwi Kumala	13. 
14.	Ines Dyah Astuti	14. 

No	Nama Peserta Didik	Tanda Tangan
15.	Ira Linwati	15. 
16.	Khairunnusya	16. 
17.	Kurnia Listiaji	17. 
18.	Muhammad Ali Fatah	18. 
19.	Muhammad Bintang Akbar	19. 
20.	Prasna Wangi	20. 
21.	Rizqi Eka Alfianto	21. 
22.	Selfi Gradita	22. 
23.	Tommy Kusuma Putra	23. 
24.	Tri Lestari	24. 
25.	Tuhu Gilang Arung	25. 
26.	Vico Prasetya P	26. 
27.	Vivi Rahmasari	27. 
28.	Wahyu Kharis F	28. 
29.	Wike Windyarti	29. 
30.	Yosia Robert C	30. 

Mengetahui,

Guru Akuntansi



Dra. Hj. Retna Puspitawati

NIP. 19671010 199203 2 009

## Lampiran 9a Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

**REKAPITULASI PENILAIAN SISWA UJI COBA KELOMPOK KECIL**  
**(SEBELUM ANGGKET DIVALIDITAS)**

No	Indikator																						$\Sigma x$	$X$
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
1	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	89	4,05
2	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	97	4,41
3	4	4	3	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	98	4,45
4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	93	4,22
5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	99	4,50
6	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	82	3,72
7	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	98	4,45
8	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	3	81	3,68
9	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	96	4,36
10	3	4	4	5	5	4	5	5	3	3	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	3	97	4,41
11	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	80	3,64
12	4	3	4	4	5	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	5	5	86	3,91
13	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	98	4,45
14	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	95	4,32
15	4	3	3	5	4	4	4	5	3	4	5	3	4	5	4	3	4	4	4	4	4	3	86	3,91
16	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	97	4,41
17	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	87	3,95
18	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	5	4	5	4	5	5	86	3,91

No	Indikator																						$\Sigma x$	X			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22					
19	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	80	3,64			
20	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	81	3,68			
21	4	4	4	4	5	4	4	3	3	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	95	4,32			
22	5	5	4	5	5	5	5	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	5	5	95	4,32			
23	3	4	4	4	3	5	5	3	3	3	4	4	5	4	5	5	4	4	4	3	5	4	88	4,00			
24	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	86	3,91			
25	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	3	3	4	5	89	4,05			
26	5	5	4	5	4	4	4	4	3	3	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	3	91	4,14			
27	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	86	3,91			
28	4	4	4	4	4	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	90	4,09			
$\Sigma x$	112	114	106	115	112	113	116	108	101	105	116	113	125	117	127	121	122	115	115	108	125	120	2526	114,81			
X	4,00	4,07	3,78	4,11	4,00	4,04	4,14	3,85	3,61	3,75	4,14	4,04	4,46	4,18	4,54	4,32	4,36	4,11	4,11	3,85	4,5	4,3	90,21	4,1			
<b>Jumlah Skor per Aspek</b>														56,2								34					
<b>Rata-rata Skor per Aspek</b>														4,01								4,3					
<b>Rata-rata Skor Penilaian Siswa</b>																				<b>4,1</b>							

**Keterangan :**

: Aspek Penyajian



: Aspek Kemanfaatan



: Rata-rata Skor Penilaian Siswa pada Media




## Lampiran 9b Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan

**REKAPITULASI PENILAIAN SISWA UJI COBA LAPANGAN**  
(SETELAH ANGKET DIVALIDITAS)

No	Indikator																	$\Sigma x$	$X$
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		
1	4	3	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	75	4,41
2	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	71	4,18
3	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	75	4,41
4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	73	4,29
5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	71	4,18
6	5	5	4	4	4	5	4	5	3	5	4	4	5	5	4	5	5	76	4,47
7	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	75	4,41
8	3	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	73	4,29
9	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	79	4,65
10	4	4	4	4	5	5	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	5	71	4,18
11	4	4	3	4	3	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	70	4,12
12	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	75	4,41
13	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	75	4,41
14	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	77	4,53
15	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	77	4,53
16	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	71	4,18
17	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	76	4,47
18	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	75	4,41

No	Indikator																	$\Sigma x$	$X$
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		
19	5	5	5	4	5	5	4	4	3	5	4	5	5	4	4	4	5	76	4,47
20	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	68	4,00
21	4	4	4	4	4	5	3	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	71	4,18
22	3	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	69	4,05
23	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	78	4,59
24	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	68	4,00
25	5	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	4	71	4,18
26	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	73	4,29
27	4	4	4	4	5	5	3	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	73	4,29
28	5	4	4	4	3	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	74	4,35
29	4	5	5	4	3	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	71	4,18
30	5	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	73	4,29
$\Sigma x$	129	125	126	129	120	136	124	131	121	137	121	131	140	129	127	134	140	2200	129,4
$X$	4,3	4,16	4,2	4,3	4,0	4,5	4,13	4,36	4,03	4,57	4,03	4,36	4,6	4,3	4,23	4,46	4,67	73,33	<b>4,3</b>
Jumlah Sor per Aspek											46,58							26,62	
Rata-rata Skor per Aspek											4,2							4,43	
Rata-Rata Skor Penilaian Siswa											<b>4,3</b>								

## Keterangan :

-  : Aspek Penyajian  
 : Aspek Kemanfaatan  
 : Rata-rata Skor Penilaian Siswa pada Media

**LAMPIRAN**  
**PROSES PENGEMBANGAN**  
**KOMIK AKUNTANSI**

Lampiran 10 Foto Dokumentasi

Lampiran 11 Surat Izin Penelitian

## Lampiran 10. Foto Dokumentasi

**DOKUMENTASI PENELITIAN**

Foto 1. Proses Pembelajaran menggunakan komik akuntansi



Foto 2. Siswa mengisi Kuisisioner Uji Coba





**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL  
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH  
( B A P P E D A )**

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796  
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

**SURAT KETERANGAN/IZIN**

**Nomor : 070 / Reg / 4545 / S1 / 2015**

**Menunjuk Surat** : Dari : Sekretariat Daerah DIY Nomor : 070/REG/318/12/2015  
Tanggal : 17 Desember 2015 Perihal : Perijinan Penelitian

**Mengingat** :

- a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
- b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
- c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

**Diizinkan kepada**

Nama : **RENI NURHIDAYATI**  
P. T / Alamat : **FAKULTAS EKONOMI UNY  
KARANGMALANG YOGYAKARTA 55281**

NIP/NIM/No. KTP : **12803244002**  
Nomor Telp./HP : **085729003590**

Tema/Judul Kegiatan : **PENGEMBANGAN KOMIK AKUNTANSI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA MATERI TRANSAKSI PERUSAHAAN DAGANG UNTUK SISWA KELAS XII IPS SMA NEGERI 1 SEDAYU TAHUN AJARAN 2015/2016**

Lokasi : **SMA Negeri 1 Sedayu**  
Waktu : **17 Desember 2015 s/d 17 Maret 2016**

**Dengan ketentuan sebagai berikut :**

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : Bantul  
Pada tanggal : 17 Desember 2015



**Tembusan disampaikan kepada Yth.**

1. Bupati Kab. Bantul (sebagai laporan)
2. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
3. Ka. Dinas Pendidikan Menengah dan Non Formal Kab. Bantul
4. Ka. SMA Negeri 1 Sedayu
5. Dekan Fakultas Ekonomi UNY
6. Yang Bersangkutan (Pemohon)



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**  
**SEKRETARIAT DAERAH**  
 Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)  
 YOGYAKARTA 55213

operator@yaho.com

**SURAT KETERANGAN / IJIN**

070/REG/W/318/12/2015

Membaca Surat : **WAKIL DEKAN I FAKULTAS EKONOMI** Nomor : **2324/UN34.18/LT/2015**  
 Tanggal : **14 DESEMBER 2015** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
  2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
  3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
  4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

**DIJINKAN** untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **RENI NURHIDAYATI** NIP/NIM : **12803244002**  
 Alamat : **FAKULTAS EKONOMI, PENDIDIKAN AKUNTANSI, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
 Judul : **PENGEMBANGAN KOMIK AKUNTANSI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA MATERI TRANSAKSI PERUSAHAAN DAGANG UNTUK SISWA KELAS XII IPS SMA NEGERI 1 SEDAYU TAHUN AJARAN 2015/2016**  
 Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**  
 Waktu : **17 DESEMBER 2015 s/d 17 MARET 2016**

**Dengan Ketentuan**

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan \*) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website [adbang.jogjapro.go.id](http://adbang.jogjapro.go.id) dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website [adbang.jogjapro.go.id](http://adbang.jogjapro.go.id);
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta  
 Pada tanggal **17 DESEMBER 2015**

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan

Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Puji Astuti, M.Si

NIP. 19590525 198503 2 006

**Tembusan :**

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI BANTUL C.Q BAPPEDA BANTUL
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
4. WAKIL DEKAN I FAKULTAS EKONOMI, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN



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

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor: 43/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	: RENI NURHIDAYATI
NIM	: 12803244002
Asal Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta
Jenjang	: S1
Jurusan/Prodi	: Pendidikan Akuntansi

Telah melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Komik Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Transaksi Perusahaan Dagang untuk Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sedayu Tahun Ajaran 2015/2016" di kelas XII

Waktu Penelitian	: 8-10 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