

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS NILAI KARAKTER
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA KOMPETENSI
DASAR AKUNTANSI PERSEDIAAN DI KELAS XI AKUNTANSI
SMK NEGERI 2 PURWOREJO TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

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



**Disusun Oleh:
HABIBIE BAGUS SAMBADA
NIM. 12803244018**

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

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS NILAI KARAKTER
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA KOMPETENSI
DASAR AKUNTANSI PERSEDIAAN DI KELAS XI AKUNTANSI
SMK NEGERI 2 PURWOREJO TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Oleh:

HABIBIE BAGUS SAMBADA

NIM. 12803244018

Telah disetujui dan disahkan
Pada tanggal 24 Mei 2016

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

Disetujui

Dosen Pembimbing,



Amanita Novi Yushita, S.E., M.Si.,
NIP. 19770810 2006042 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS NILAI KARAKTER
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA KOMPETENSI
DASAR AKUNTANSI PERSEDIAAN DI KELAS XI AKUNTANSI
SMK NEGERI 2 PURWOREJO TAHUN AJARAN 2015/2016**

Disusun oleh:
HABIBIE BAGUS SAMBADA
NIM. 12803244018

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 1 Juni 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
Dra. Sukanti, M. Pd.,	Ketua Penguji		21/6 2016
Amanita Novi Yushita, S.E., M.Si.,	Sekretaris Penguji		21/6 2016
Diana Rahmawati, S.E., M.Si.,	Penguji Utama		21/6 2016

Yogyakarta, 22 Juni 2016
Dekan Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Habibie Bagus Sambada

NIM : 12803244018

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Fakultas : Ekonomi

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS NILAI
KARAKTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
AKUNTANSI PADA KOMPETENSI DASAR AKUNTANSI
PERSEDIAAN DI KELAS XI AKUNTANSI SMK NEGERI 2
PURWOREJO TAHUN AJARAN 2015/2016

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau di terbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, Mei 2016

Penulis,



Habibie Bagus Sambada

NIM. 12803244018

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap”

(QS. Al-Insyirah, 6-8)

“Tidak pernah ada waktu yang cukup untuk melakukan hal dengan baik, tetapi selalu ada waktu yang cukup untuk melakukan hal dengan lebih baik lagi”

(Jack Bergman)

“Jika dapat memimpikannya, maka dapat mewujudkannya”

(Walt Disney)

“Dan terhadap pendidikan itu, janganlah hanya akal yang dipertajam, tetapi budipun harus dipertinggi”

(R.A Kartini)

“Hidup tidak perlu bermewah-mewah, yang penting cukup dan terdapat keseimbangan urusan dunia dan akhirat”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, Penulis mengucapkan terimakasih dan mempersembahkan karya ini kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak Dwi Ismulyanto dan Ibu Nur Ambarwati yang selalu memberikan do’a dan dukungan terbaiknya dalam segala kondisi.
2. Adikku Irsyad Zaenal Muttaqin yang selalu memberikan dukungan dan semangat untuk segera lulus sarjana.
3. Prodi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS NILAI KARAKTER
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA KOMPETENSI
DASAR AKUNTANSI PERSEDIAAN DI KELAS XI AKUNTANSI
SMK NEGERI 2 PURWOREJO TAHUN AJARAN 2015/2016**

Oleh:
Habibie Bagus Sambada
12803244018

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan pengembangan produk media pembelajaran akuntansi komik digital berbasis nilai karakter untuk siswa SMK kelas XI kompetensi dasar akuntansi persediaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) pengembangan komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran akuntansi SMK kelas XI; 2) mengetahui kelayakan komik digital berbasis nilai karakter oleh ahli materi; 3) mengetahui kelayakan komik digital berbasis nilai karakter oleh ahli media; 4) mengetahui kelayakan komik digital berbasis nilai karakter oleh guru akuntansi; 5) mengetahui respon siswa terhadap media komik digital berbasis nilai karakter; 6) mengetahui besarnya peningkatan nilai karakter dalam pembelajaran akuntansi terhadap media komik digital berbasis nilai karakter.

Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model 4-D diantaranya ada tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Pada tahap *define* terdiri dari analisis kebutuhan, siswa, tugas, konsep dan spesifikasi tujuan. Pada tahap *design* terdiri dari penyusunan tes, pemilihan media, format, dan rancangan awal. Pada tahap *develop* terdiri dari penilaian ahli, uji pengembangan dan uji validasi yang melibatkan 1 guru SMK dan 62 siswa SMK kelas XI. Pada tahap *disseminate* dilakukan penyebaran di kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) *Define*, produk yang sesuai untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam standar kompetensi akuntansi persediaan adalah komik digital berbasis nilai karakter. 2) *Design*, peneliti membuat penyusunan tes acuan patokan, pemilihan media, pemilihan format dan rancangan awal. 3) *Develop*, dilakukan penilaian dan evaluasi media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter. Tingkat kelayakan media berdasarkan penilaian 1) Ahli Materi diperoleh rata-rata 4,15 kategori layak, 2) Ahli Media diperoleh rata-rata 4,81 kategori sangat layak, 3) Guru Akuntansi SMK diperoleh rata-rata 4,82 kategori sangat layak, 4) Siswa kelas XI Akuntansi 1 dan XI Akuntansi 2 diperoleh rata-rata 0,90 dan 0,93 kategori sangat layak. 5) Angket nilai karakter sebelum pengembangan dan sesudah pengembangan dapat meningkatkan nilai karakter siswa. Peningkatan tersebut diantaranya terdapat pada uji pengembangan, aspek nilai karakter jujur dari 0,74% ke 0,93% meningkat 19%; disiplin dari 0,90% ke 0,94% meningkat 4%; mandiri dari 0,69% ke 0,79% meningkat 10%; kreatif dari 0,53% ke 0,79% meningkat 26%; kerja keras dari 0,66% ke 0,70% meningkat 4%. Pada uji validasi, aspek nilai karakter jujur dari 0,81% ke 0,96% meningkat 15%; disiplin dari 0,87% ke 0,95% meningkat 8%; mandiri dari 0,68% ke 0,80% meningkat 12%; kreatif dari 0,68% ke 0,86% meningkat 18%; kerja keras dari 0,56% ke 0,73% meningkat 17%. 6) *Disseminate*, pendistribusian produk di kelas XI Akuntansi 1, 2, 3, dan 4 SMK Negeri 2 Purworejo.

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

**DEVELOPING CHARACTER-VALUE-BASED DIGITAL COMICS AS
ACCOUNTING LEARNING MEDIA FOR THE BASIC COMPETENCY OF
INVENTORY ACCOUNTING IN GRADE XI OF ACCOUNTING OF SMK
NEGERI 2 PURWOREJO IN THE 2015/2016 ACADEMIC YEAR**

By
Habibie Bagus Sambada
12803244018

ABSTRACT

This study is a development of accounting learning media product in the form of character-value-based digital comics for Grade XI students of the vocational high school (VHS) for the basic competency of inventory accounting. The study aimed to: 1) develop character-value-based digital comics as accounting learning media for Grade XI of VHS, 2) investigate the appropriateness of the character-value-based digital comics according to a materials expert, 3) investigate the appropriateness of the character-value-based digital comics according to a media expert, 4) investigate the appropriateness of the character-value-based digital comics according to an accounting teacher, 5) investigate students' responses to the character-value-based digital comics, and 6) investigate the extent of the character value strengthening in accounting learning through the character-value-based digital comics.

The media was developed by means of the 4-D model consisting of define, design, develop, and disseminate stages. The define stage consisted of analyses of needs, students, tasks, concepts, and objective specification. The design stage consisted of test construction, media format selection, and preliminary design. The develop stage consisted of assessment by experts, development testing and validation testing involving 1 VHS teacher and 62 students of Grade XI of VHS. In the disseminate stage, the dissemination was done in Grade XI of Accounting of SMK Negeri 2 Purworejo.

The results showed: 1) Define, appropriate products to be developed as a medium of learning in the competency standard inventory accounting is a values-based digital comic character, 2) Design, researchers made reference benchmark test preparation, media selection, selection and preliminary design of the format. 3) Develop, assessment and evaluation of instructional media based digital comic character value. Feasibility level media popularity ratings 1) Matter Experts gained an average of 4.15 appropriate categorized, 2) Media Experts gained an average of 4.81 very appropriate categorized, 3) VHS Master of Accounting gained an average of 4.82 very appropriate categorized, 4) The students of class XI Accounting 1 and 2 gained an average of 0.90 and 0.93 appropriate categorized. 5) The questionnaire results the character value before development and after development of the students indicated that the use of instructional media can increase the value of student character. Among them are an increase in test development aspects honest character values of 0.74 % to 0.93 % increased by 19 % ; discipline from 0.90 % to 0.94 % increased by 4 % ; independent from 0.69 % to 0.79%, an increase of 10 % ; creative from 0.53 % to 0.79%, an increase of 26 % ; hard work from 0.66 % to 0.70 % increased by 4 %. Improvement was also found in the validation test aspects honest character values from 0.81 % to 0.96% increased by 15 % ; discipline from 0.87 % to 0.95 % increased by 8 % ; independent from 0.68 % to 0.80%, an increase of 12 % ; creative from 0.68 % to 0.86% increased by 18 % ; hard work from 0.56 % to 0.73 % increased 17 %. 6) Disseminate, product distribution in XI class of Accounting 1, 2, 3, and 4 SMK Negeri 2 Purworejo.

Keywords: digital comics, learning media, inventory accounting

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul “Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Akuntansi Persediaan di Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016” guna untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan dapat selesai dengan baik.

Penyelesaian tugas akhir skripsi ini dapat berjalan dengan lancar berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., MA., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta,
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian,
3. Prof. Sukirno, Ph.D., Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta,
4. Abdullah Taman, S.E. Akt., M.Si., Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta,
5. Amanita Novi Yushita, S.E., M.Si., Dosen pembimbing skripsi yang telah sabar memberikan arahan, bimbingan dan motivasi dalam penyusunan skripsi,
6. Diana Rahmawati, M.Si., Dosen narasumber yang telah memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan tugas akhir skripsi,
7. Dhyah Setyorini, M.Si., Ak., Dosen ahli materi yang telah memberikan masukan, saran dan penilaian terhadap materi akuntansi dalam komik digital

berbasis nilai karakter,

8. Adeng Pustikaningsih, S.E., M.Si., Dosen ahli media yang telah memberikan masukan, saran dan penilaian terhadap media pembelajaran akuntansi komik digital berbasis nilai karakter,
9. Endra Murti Sagoro, S.pd., M.Sc., Dosen penasehat akademik yang telah kebersamai selama masa studi,
10. Seluruh dosen dan karyawan prodi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta,
11. Drs. Suhirman, M.Pd., Kepala SMK Negeri 2 Purworejo yang telah memberi izin penelitian,
12. Sukismi, S.Pd., Guru mata pelajaran akuntansi kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo atas kerjasamanya selama penulis melaksanakan penelitian,
13. Seluruh siswa kelas XI Akuntansi 1 dan XI Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Purworejo atas kerjasamanya selama penulis melaksanakan penelitian,
14. Semua pihak yang telah membantu selama penyusunan tugas akhir skripsi yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Semoga semua bentuk kontribusi dan amal baik pihak-pihak yang sudah berkenan membantu dicatat oleh Allah SWT. Penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan dalam tuhas akhir skripsi ini. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, Mei 2016
Penulis,



Habibie Bagus Sambada
NIM. 12803244018

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Pengembangan	9
F. Manfaat Pengembangan	10
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	11
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori	12
1. Penelitian dan Pengembangan	12
a. Hakekat Penelitian dan Pengembangan	12
b. Karakteristik Penelitian dan Pengembangan	13
c. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	13
2. Media Pembelajaran	17
a. Pengertian Media Pembelajaran	17
b. Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran	18
c. Penilaian Media Pembelajaran	20
d. Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Nilai Karakter	25
3. Nilai-Nilai Karakter	36
a. Pendidikan Karakter	36
b. Nilai Karakter	37
c. Langkah-Langkah Pembentukan Karakter	40
d. Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran SMK	41
e. Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa dalam Proses Pembelajaran	43
f. Penilaian Hasil Belajar Budaya dan Karakter	44
g. Peta Nilai-Nilai yang Ditanamkan melalui Pendidikan dan Karakter dalam Pembelajaran Akuntansi	45

h. Pengertian Komik Digital Berbasis Nilai Karakter.	46
4. Pembelajaran Akuntansi.	47
a. Hakikat Pembelajaran Akuntansi.	47
b. Ruang Lingkup Materi Pembelajaran Akuntansi di SMK.	50
B. Penelitian yang Relevan.	53
C. Kerangka Berfikir.	55
D. Pertanyaan Penelitian.	58
BAB III. METODE PENELITIAN.	60
A. Jenis Penelitian.	60
B. Tempat dan Waktu Penelitian.	60
C. Prosedur Penelitian.	60
D. Subjek dan Objek Penelitian.	66
E. Teknik Pengumpulan Data.	67
F. Instrumen Pengumpulan Data.	67
G. Teknik Analisis Data.	72
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.	77
A. Hasil Penelitian.	77
1. Pelaksanaan Penelitian.	77
2. Data Hasil Penelitian.	77
B. Pembahasan.	117
1. Pelaksanaan Penelitian.	117
C. Keterbatasan Penelitian.	126
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.	127
A. Kesimpulan.	127
B. Saran.	130
DAFTAR PUSTAKA.	132
LAMPIRAN.	136

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Nilai dan Deskripsi Nilai Pendidikan Budaya dan Karakter.....	35
Tabel 2. Nilai dan Indikator Karakter yang dikembangkan.....	43
Tabel 3. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar SMK Akuntansi.	46
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi.....	63
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi.....	64
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media.	64
Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media.	65
Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen untuk Guru Akuntansi.....	65
Tabel 9. Kisi-kisi Instrumen untuk Guru Akuntansi.....	66
Tabel 10. Kisi-kisi Instrumen untuk Guru Akuntansi.....	67
Tabel 11. Kisi-kisi kuisioner angket nilai karakter siswa.....	68
Tabel 12. Kisi-kisi kuisioner angket respon siswa.....	68
Tabel 13. Kategori penilaian Skala Lima menurut Sukarjo.	69
Tabel 14. Konversi Skor Aktual menjadi Kategori Kualitatif untuk Interval 1 sampai 5.	70
Tabel 15. Konversi Skor Aktual menjadi Kategori Kualitatif untuk Interval 0 sampai 1.	71
Tabel 16. Kriteria Nilai <i>Gain</i> menurut Hake.	72
Tabel 17. Waktu Pelaksanaan Penelitian.	73
Tabel 18. Hasil Analisis Tugas SMK Kelas XI Semester 2 Materi Akuntansi Persediaan.	77
Tabel 19. Nama-Nama Reviewer dalam Validasi Ahli.....	81
Tabel 20. Hasil Validasi Aspek Bahasa oleh Ahli Media.....	82
Tabel 21. Hasil Validasi Aspek Grafika oleh Ahli Media.	82
Tabel 22. Hasil Validasi Aspek Penyajian oleh Ahli Media.....	82
Tabel 23. Hasil Rata-Rata Penilaian oleh Ahli Media.	83
Tabel 24. Hasil Validasi Aspek Pembelajaran oleh Ahli Materi.	85
Tabel 25. Hasil Validasi Aspek Isi/Materi oleh Ahli Materi.	85
Tabel 26. Hasil Rata-Rata Penilaian oleh Ahli Materi.....	85
Tabel 27. Hasil Validasi Aspek Pembelajaran oleh Guru Akuntansi.	87
Tabel 28. Hasil Validasi Aspek Isi/Materi oleh Guru Akuntansi.	87
Tabel 29. Hasil Validasi Aspek Bahasa oleh Guru Akuntansi.....	87
Tabel 30. Hasil Validasi Aspek Grafika oleh Guru Akuntansi.....	88
Tabel 31. Hasil Validasi Aspek Penyajian oleh Guru Akuntansi.	88
Tabel 32. Hasil Rata-Rata Penilaian oleh Guru Akuntansi.....	89
Tabel 33. Hasil Rata-Rata Penilaian Respon Media oleh Siswa Uji Pengembangan di Kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Purworejo....	93
Tabel 34. Absolut Gain Nilai Karakter Siswa Uji Pengembangan kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Purworejo.	96

Tabel 35. Hasil Analisis <i>Standar Gain</i> Nilai Karakter pada Uji Pengembangan kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Purworejo.....	97
Tabel 36. Hasil Rata-Rata Penilaian Respon Media oleh Siswa Uji Validasi di Kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Purworejo.	98
Tabel 37. <i>Absolut Gain</i> Nilai Karakter Siswa Uji Validasi kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Purworejo.	100
Tabel 38. Hasil Analisis <i>Standar Gain</i> Nilai Karakter pada Uji Validasi kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Purworejo.....	101
Tabel 39. Perbandingan hasil angket Nilia Karakter Sebelum Pengembangan dan Sesudah Pengembangan pada Uji Validasi dikelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Purworejo.....	113
Tabel 40. Perbandingan hasil angket Nilia Karakter Sebelum Pengembangan dan Sesudah Pengembangan pada Uji Validasi dikelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Purworejo.....	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pengembangan nilai budaya dan karakter bangsa melalui setiap mata pelajaran	40
Gambar 2. Alur Pengembangan dan Penelitian yang Dilakukan.....	57
Gambar 3. Sketsa manual dan sketsa setelah <i>discan</i>	79
Gambar 4. Proses pemberian warna dan teks.	79
Gambar 5. Revisi oleh dosen ahli media.	91
Gambar 6. Revisi oleh guru akuntansi.....	92
Gambar 7. Tampilan fungsi tombol sound revisi siswa.....	95
Gambar 8. Perbandingan hasil angket nilai karakter sebelum pengembangan dan sesudah pengembangan pada uji pengembangan di kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Purworejo (dalam persen).	113
Gambar 9. Perbandingan hasil angket nilai karakter sebelum pengembangan dan sesudah pengembangan pada uji validasi di kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Purworejo (dalam persen).	114

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Storyboard</i> Pengembangan Media Pembelajaran.....	132
Lampiran 2. Komik Digeat Berbasis Nilai Karakter.....	135
Lampiran 3. Lembar Penilaian Validasi Instrumen Penelitian.	137
Lampiran 4. Lembar validasi Ahli Materi.....	139
Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Materi.....	142
Lampiran 6. Lembar Validasi Guru.	146
Lampiran 7. Lembar Angket Nilai Karakter Sebelum Pengembangan.....	151
Lampiran 8. Lembar Angket Nilai Karakter Sesudah Pengembangan.	153
Lampiran 9. Angket Respon Siswa.....	155
Lampiran 10. Hasil Penilaian Uji Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Nilai Karakter melalui Angket Respon Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Purworejo.	156
Lampiran 11. Hasil Penilaian Uji Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Nilai Karakter melalui Angket Respon Siswa Kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Purworejo.	157
Lampiran 12. Hasil Penilaian Angket Nilai Karakter “Sebelum Pengembangan” di Kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Purworejo.....	158
Lampiran 13. Hasil Penilaian Angket Nilai Karakter “Sesudah Pengembangan” di Kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Purworejo.....	159
Lampiran 14. Hasil Penilaian Angket Nilai Karakter “Sebelum Pengembangan” di Kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Purworejo.....	160
Lampiran 15. Hasil Penilaian Angket Nilai Karakter “Sesudah Pengembangan” di Kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Purworejo.....	161
Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian.....	162
Lampiran 17. Administrasi Penelitian.	163

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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

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

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

Realisasinya kemajuan teknologi belum dapat dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran, terutama dalam penggunaan media pembelajaran. Hal ini terbukti bahwa penggunaan TIK di sekolah masih 20% hanya untuk pengenalan penggunaan komputer, terlebih lagi Apkomindo menjelaskan 50% guru belum memanfaatkan komputer dalam pembelajaran (Suara Merdeka, 2011). Terdapat beberapa alasan guru tidak menggunakan media dalam Thomas Wibowo Agung S (2005: 80-81) yaitu menggunakan media itu repot, media itu mahal, guru tidak terampil menggunakan media, media itu hiburan sedangkan belajar itu serius, kebiasaan menggunakan ceramah, tidak tersedia disekolah, dan kurangnya penghargaan dari atasan.

Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran terutama dalam penggunaan media pembelajaran mengakibatkan fokus utama pembelajaran

guru lebih kepada penguasaan materi tanpa mengimbangi adanya pemanfaatan teknologi. Penyampaian materi yang disampaikan oleh guru masih dalam lingkup sebatas penyampaian materi saja dimana hal itu terdapat dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar tertentu. Akibatnya pembelajaran cenderung untuk penguasaan nilai-nilai kognitif saja, yang menyebabkan kurangnya penanaman nilai-nilai karakter pada diri siswa. Pada kenyataannya menurut Buchari (2007) dalam penelitian Nisa Ul Istiqomah (2012: 3) pendidikan karakter seharusnya membawa peserta didik kedalam pengenalan nilai secara kognitif, penghayatan nilai secara afektif dan pada akhirnya kedalam pengalaman nilai secara nyata. Dalam pengembangan pendidikan karakter, materi pembelajaran dipahami sebagai integrasi pesan dan alat yaitu sebagai tempat pembudaya dan pemberdaya individu. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya dilakukan sekedar untuk menyampaikan materi saja tetapi juga adanya transformasi nilai pada setiap materi yang diajarkan. Dilihat dari segi kuantitas menurut dunia pendidikan kita telah mampu menghasilkan generasi penerus dalam jumlah banyak, tetapi generasi penerus yang memiliki karakter jujur, disiplin, mandiri, kreatif, dan kerja keras masih kurang. Kesuksesan seseorang tidak ditentukan semata-mata oleh pengetahuan dan kemampuan teknis (*hard skill*), tetapi lebih oleh kemampuan mengelola diri dan orang lain (*soft skill*). Hal ini mengisyaratkan bahwa mutu pendidikan karakter siswa sangat penting untuk ditingkatkan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo menjelaskan bahwa waktu yang tersedia di semester

dua sangat singkat untuk kelas XI dalam menerima pelajaran dikarenakan banyaknya waktu yang digunakan untuk persiapan dan latihan serangkaian ujian nasional. Cara penyampaian awal dalam materi akuntansi persediaan yang menjelaskan teori-teori akuntansi persediaan dengan membaca buku yang sudah di sediakan oleh sekolah dan buku yang sudah dimiliki masing-masing siswa serta menggunakan metode ceramah. Situasi ini dinilai kurang menarik minat siswa untuk mempelajari materi tersebut. Disisi lain penggunaan media pembelajaran dalam pelajaran akuntansi sudah dilakukan, namun dalam praktiknya masih belum optimal, peserta didik masih terfokus kepada guru. Hal ini karena guru dalam penyampaian materi akuntansi kurang memanfaatkan teknologi yang ada sebagai media pembelajaran. Fokus utama guru lebih kepada penguasaan kognitif pada mata pelajaran akuntansi. Kurang maksimalnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran ini berbanding lurus dengan penanaman nilai karakter pada mata pelajaran akuntansi. Pada penelitian ini peneliti mengambil lima nilai karakter dalam penelitian Uji Siti Barokah (2014: 37-38) diantaranya jujur menunjukkan perilaku dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan, disiplin merupakan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan, mandiri merupakan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain, kreatif merupakan perilaku atau pemikiran yang menghasilkan cara atau hasil baru, dan kerja keras merupakan perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa guru sudah menanamkan nilai-nilai karakter tersebut

pada setiap materi pembelajaran akuntansi, namun belum dapat dikatakan efektif karena siswa masih belum dapat menerapkan nilai-nilai karakter pada pembelajaran akuntansi baik untuk dirinya sendiri, lingkungan sekolah dan masyarakat.

Oleh karena itu perlu adanya pengintegrasian antara teknologi dan nilai karakter kedalam pembelajaran akuntansi. Integrasi itu dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat penyampai informasi dengan berbasis nilai karakter. Media tersebut adalah komik digital. Komik digital memiliki kemudahan dalam hal penggunaan, cenderung lebih praktis karena dapat di simpan dalam bentuk *file* ataupun di simpan dalam *flash disk*, laptop dan sejenisnya sehingga membuat komik digital dapat digunakan oleh siswa dalam belajar mandiri. Selain itu komik digital berisi dialog atau percakapan bergambar yang akan membuat siswa lebih tertarik untuk membacanya. Hal ini selaras dengan materi yang akan di integrasikan dalam media yaitu kompetensi dasar akuntansi persediaan bagian awal tentang teori-teori akuntansi persediaan yang meliputi pengertian persediaan, klasifikasi persediaan, dan sistem pencatatan persediaan. Materi ini dipilih karena masih sulit dipahami oleh siswa, padahal siswa mengalami langsung di masyarakat, dengan kata lain berkaitan langsung dengan kehidupan siswa setiap harinya seperti adanya persediaan barang-barang di toko, di warung, di pasar, bahkan di perusahaan sehingga siswa akan lebih menarik untuk mempelajari. Penanaman nilai-nilai karakter positif seperti jujur, disiplin, mandiri, kreatif, dan kerja keras ini tersusun dalam komik melalui dialog, penggambaran tokoh dan permainan

edukatif. Penelitian Eka Arif Nugraha, dkk (2013: 62) menjelaskan bahwa tujuan pengembangan nilai karakter dalam komik digital adalah agar peserta didik mampu untuk memahami pesan-pesan positif yang terkandung dalam komik digital serta mampu mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Lebih lanjut penelitian Eka Arif Nugraha, dkk (2013: 67) menjelaskan bahwa komik mampu untuk mengembangkan nilai karakter pada diri siswa yang mencakup nilai peduli lingkungan, religius, ingin tahu, kreatif dan disiplin. Pendidikan karakter berupa nilai karakter yang diterapkan dalam lingkungan pendidikan akan memiliki dampak langsung dalam prestasi belajar. Meningkatnya hasil belajar afektif akan memicu meningkatnya hasil belajar kognitif. Ditegaskan dalam penelitian Ijang Permana Sidik (2013: 80) menjelaskan bahwa mengukur keefektifan media komik digital meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif, bahwa komik digital efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

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

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kemajuan teknologi yang pesat dalam pendidikan belum dimanfaatkan secara optimal dalam pemanfaatan media pembelajaran.
2. Fokus pembelajaran lebih kepada aspek kognitif sehingga kurang memperhatikan pemanfaatan nilai-nilai karakter.
3. Pengembangan nilai karakter belum terintegrasi dengan baik terhadap mata pelajaran dan media pembelajaran yang digunakan.
4. Belum dikembangkan media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter pada pembelajaran akuntansi di SMK Negeri 2 Purworejo.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti agar dapat dikaji dan dibahas lebih dalam. Penelitian ini dibatasi pada:

1. Pengembangan komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran akuntansi pada kompetensi dasar akuntansi persediaan untuk SMK kelas XI studi kasus di SMK Negeri 2 Purworejo, Kabupaten Purworejo, Provinsi Jawa Tengah Tahun Ajaran 2015/2016.
2. Penyisipan nilai karakter pada pembelajaran akuntansi diantaranya nilai jujur, disiplin, mandiri, kreatif, dan kerja keras, untuk memberikan peningkatan terhadap nilai karakter pada diri siswa. Nilai karakter yang dikembangkan bersifat umum pada mata pelajaran akuntansi dengan

kompetensi dasar akuntansi persediaan.

3. Penilaian peningkatan nilai karakter siswa dibatasi pada kategori BT (Belum Terlihat) sampai MT (Mulai Terlihat). Hal ini karena penelitian hanya di batasi pada uji coba produk.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran akuntansi pada kompetensi dasar akuntansi persediaan di kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016?
2. Bagaimana tingkat kelayakan ahli materi mengenai kelayakan komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran pada kompetensi dasar akuntansi persediaan untuk kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016?
3. Bagaimana tingkat kelayakan ahli media mengenai kelayakan komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran pada kompetensi dasar akuntansi persediaan untuk kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016?
4. Bagaimana tingkat kelayakan guru akuntansi mengenai kelayakan komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran pada kompetensi dasar akuntansi persediaan untuk kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016?

5. Bagaimana respon siswa terhadap komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran akuntansi pada kompetensi dasar akuntansi persediaan di kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016?
6. Seberapa besar peningkatan nilai karakter siswa terhadap komik digital berbasis nilai karakter jujur, mandiri, disiplin, kreatif dan kerja keras sebagai media pembelajaran pada kompetensi dasar akuntansi persediaan untuk kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat dirumuskan tujuan pengembangan yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran akuntansi untuk Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016.
2. Mengetahui kelayakan komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran akuntansi berdasarkan penilaian ahli materi pada kompetensi dasar akuntansi persediaan untuk Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016.
3. Mengetahui kelayakan komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran akuntansi berdasarkan penilaian ahli media pada kompetensi dasar akuntansi persediaan untuk Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016.

4. Mengetahui kelayakan komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran akuntansi berdasarkan penilaian guru akuntansi pada kompetensi dasar akuntansi persediaan untuk Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016.
5. Mengetahui respon siswa terhadap komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran akuntansi pada kompetensi dasar akuntansi persediaan di kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016.
6. Mengetahui besarnya peningkatan nilai karakter siswa dalam pembelajaran akuntansi terhadap komik digital berbasis nilai karakter pada kompetensi dasar akuntansi persediaan untuk Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat dikembangkannya komik digital berbasis nilai karakter ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik teoritis ataupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Memberikan referensi teori terkait dengan komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran pada kompetensi dasar akuntansi persediaan untuk Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan motivasi dan minat dalam pembelajaran akuntansi.

- 2) Membantu dalam pelaksanaan pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan.
- 3) Membantu dalam mengembangkan nilai karakter dalam integrasi terhadap mata pelajaran akuntansi

b. Bagi Guru

- 1) Menambah wawasan terhadap alternatif media komik digital berbasis nilai karakter yang bermanfaat bagi pelaksanaan pembelajaran akuntansi.
- 2) Meningkatkan kreatifitas dalam mengembangkan media pembelajaran, khususnya dalam media digital.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter yang sesuai dengan kompetensi dasar akuntansi persediaan.
2. Media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter di simpan dalam bentuk *software(.swf)*. Komik digital berbasis nilai karakter ini memuat materi dan soal akuntansi.
3. Media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter menyajikan tokoh-tokoh yang memiliki nilai karakter yang pada akhirnya mampu untuk mengajarkan nilai karakter kepada siswa.
4. Media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter dalam bentuk komik digital yang dapat digunakan untuk pembelajaran akuntansi dalam kelas ataupun secara mandiri oleh siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1) Penelitian dan Pengembangan

a. Hakikat Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan adalah proses dari analisis kebutuhan, pembuatan materi, pencapaian tujuan, perancangan pembelajaran, dan uji coba serta revisi pencapaian program untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Heinich dalam M. Havis, 2013: 30). Pengembangan adalah penterjemahan hasil rancangan menjadi bentuk yang nyata (Sells & Richey dalam M. Havis, 2013: 30). Pengembangan adalah sebagai aplikasi sistematis dari pengetahuan atau pemahaman, diarahkan pada produksi bahan yang bermanfaat, perangkat dan sistem, termasuk desain, pengembangan dan peningkatan prioritas serta proses baru untuk memenuhi persyaratan tertentu (*Nationao Science Board* dalam Nusa Putra, 2015: 70). Metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013: 297). Menurut penjelasan beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan aplikasi dari pengetahuan untuk menguji keefektifan dan menghasilkan produk yang bermanfaat.

b. Karakteristik Penelitian dan Pengembangan

Nusa Putra (2015, 87-88) mengidentifikasi karakteristik dari penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

- 1) Penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang memiliki ciri “*mixed method*” dan bersifat interdisipliner serta memiliki tujuan yang spesifik untuk melakukan inovasi, efektifitas, produktifitas dan kualitas.
- 2) Penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang dilaksanakan secara bertahap, berkelanjutan, terstruktur dan terukur.
- 3) Penelitian dan pengembangan dapat dibedakan dari “*basic research*” dan “*applied research*”, tetapi tidak dapat dipisahkan.
- 4) Penelitian dan pengembangan dimaksudkan untuk keperluan praktis yang memiliki kegunaan langsung dan operasional.
- 5) Penelitian dan pengembangan membutuhkan waktu pelaksanaan yang cukup lama karena ada proses dan tahapan yang panjang.

c. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan memiliki berbagai model yang dikemukakan oleh para ahli. Peneliti akan menjelaskan prosedur penelitian dan pengembangan yang biasa digunakan dalam penelitian dan pengembangan di dunia pendidikan, yaitu ada model *Plomp*, model *ADDIE*, dan model *four-D* (4D).

1) Model *Plomp*

M Havis (2013: 37) menjelaskan desain penelitian dan pengembangan model *Plomp* terdiri dari empat tahapan, yaitu:

- a) Penelitian pendahuluan (*pre-liminary research*), yaitu analisis mendalam tentang materi dan masalah yang dikaitkan dengan kerangka kerja berdasarkan ulasan literatur.
- b) Tahap prototipe (*prototyping stage*), yaitu desain kerangka acuan awal dan penyusunan prototipe. Kegiatan ini bersifat siklis dan dibedakan menjadi tiga bentuk yaitu perancangan, evaluasi formatif, dan revisi.
- c) Tahap penilaian (*assesment stage*), yaitu eksplorasi dan penilaian yang mendalam tentang keefektifan prototipe dengan menggunakan evaluasi sumatif.
- d) Dokumentasi dan refleksi sistematis (*systematic reflection and documentation*), yaitu peneliti melakukan kegiatan dokumentasi secara sistematis setelah penyempurnaan prototipe dan kajian mendalam untuk melahirkan teori atau prinsip baru yang berkontribusi ilmiah.

2) Model *ADDIE*

Endang Mulyatiningsih (2012: 5) merangkum prosedur penelitian dan pengembangan model *ADDIE* yang dikemukakan Dick and Carry. Terdapat lima tahap dalam model *ADDIE*, yaitu:

a) Analysis

Tahap analisis ini kegiatan utamanya adalah menganalisis perlunya pengembangan model pembelajaran baru. Diawali dengan analisis masalah, kemudian dilanjutkan dengan analisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model pembelajaran baru tersebut.

b) Design

Tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

c) Development

Development dalam model *ADDIE* berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap pengembangan ini, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

d) Implementation

Tahap implementasi merupakan pengimplementasian rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu dikelas. Selama implementasi

dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model berikutnya.

e) Evaluation

Tahap evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan.

3) Model *four-D*

Penelitian dan pengembangan model *four-D* dikemukakan oleh Thiagarajan dan Semmel. Trianto (2010: 189-192) merangkum penelitian dan pengembangan model 4D sebagai berikut:

a) Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini memiliki tujuan untuk mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran yang meliputi lima langkah pokok, yaitu (a) analisis kebutuhan, (b) analisis siswa, (c) analisis tugas, (d) analisis konsep, (e) perumusan tujuan pembelajaran.

b) Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini memiliki tujuan untuk menyiapkan desain awal perangkat pembelajaran yang terdiri dari empat langkah, yaitu (a) penyusunan tes acuan patokan, (b) pemilihan media yang sesuai tujuan, (c) pemilihan format, (d) rancangan awal.

c) Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini memiliki tujuan untuk menghasilkan perangkat

pembelajaran yang udah direvisi berdasarkan masukan dari ahli. Tahap ini meliputi (a) validasi perangkat oleh ahli dan diikuti dengan revisi, (b) Uji pengembangan, (c) Uji validasi.

d) Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap ini merupakan penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas. Tujuannya untuk menguji efektifitas penggunaan media dalam KBM.

Berdasarkan beberapa penjabaran prosedur penelitian dan pengembangan di atas, penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan model *four-D* yang di kemukakan oleh Thiagarajan dan Semmel (1974)

2) Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebagai penyampai pesan (*the carriers of messages*) (Trianto, 2010:113). Dalam konteks pendidikan atau pembelajaran, Gagne dan Briggs mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari: buku, kaset, video kamera, film, video recorder, tape recorder, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar grafik, televisi, dan komputer sehingga dalam kata lain media dapat diartikan sebagai komponen sumber belajar yang mengandung materi intruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Azhar Arsyad, 2011: 4). Menurut

penjelasan terkait media pembelajaran oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang di dalamnya memiliki tujuan instruksional tertentu kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar.

b. Fungsi dan Kegunaan Media dalam Pembelajaran

Menurut Hamalik (1986) dalam Azhar Arsyad (2011: 15-16) mengemukakan bahwa 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. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, penyampaian pesan dan isi pelajaran.

Lebih lanjut Levie dan Lentz (1982) dalam Azhar Arsyad (2011: 16-17) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu:

- 1) Fungsi atensi, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif, media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan ketika siswa belajar teks yang bergambar.

- 3) Fungsi kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang tersampaikan dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks, membantu siswa yang lemah dalam membaca, untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Kegunaan atau bentuk kontribusi dari media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (Daryanto, 2011: 106) adalah sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik.
- 3) Pembelajaran dapat lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

- 8) Peran guru mengalami perubahan kearah yang positif.

c. Penilaian Media Pembelajaran

Ada beberapa aspek dan kriteria dalam penilaian pengembangan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menurut Romi Satria Wahono (2006), yaitu:

- 1) Aspek rekayasa perangkat lunak
 - a) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran.
 - b) *Reliable* (handal)
 - c) *Maintainable* (dapat dipelihara atau dikelola dengan mudah)
 - d) Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
 - e) Ketepatan memilih jenis aplikasi, *software*, atau *tool* untuk pengembangan.
 - f) Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi atau dijalankan diberbagai *hardware* dan *software* yang ada)
 - g) Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan akan mudah dalam eksekusi.
 - h) Dokumentasi media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, dan 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 komunikasi visual

- a) Komunikatif, unsur visual dan audio sesuai dengan materi ajar agar mudah dipahami oleh siswa.
- b) Kreatif, visualisasi disajikan dengan unik dan menghadirkan suasana baru sehingga menarik perhatian siswa.
- c) Sederhana, visualisasi tidak rumit namun tetap memberikan kesan yang menarik bagi siswa agar fokus utamanya yaitu penyajian materi tetap jelas.
- d) Unsur audio, (narasi, musik, *sound effect*, *background*) sesuai dengan karakter dan topik.
- e) Visual (*layout design*, *typography*, warna) sesuai dengan tema dan menarik perhatian.
- f) Media bergerak (animasi, *movie*), animasi dapat digunakan untuk mensimulasikan materi pelajaran.
- g) *Layout Interactive* (ikon navigasi), narasi disusun dengan bentuk yang familiar dan konsisten.

Aspek dan kriteria penilaian di atas digunakan sebagai indikator penilaian pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan indikator tersebut maka dapat dilakukan penilaian kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter oleh ahli materi, ahli media, guru akuntansi dan siswa. Berikut ini adalah indikator

yang digunakan untuk menilai kelayakan media dalam penelitian ini:

- 1) Indikator penilaian kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter oleh ahli materi.
 - a) Kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar
 - b) Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran
 - c) Kesesuaian bentuk media dengan karakteristik materi
 - d) Kelengkapan materi dalam media
 - e) Kemudahan memahami materi dalam media
 - f) Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa SMK
 - g) Kemudahan memahami ilustrasi media
 - h) Kejelasan materi dalam media
 - i) Kesesuaian ilustrasi dengan materi terkait
 - j) Kebenaran dan ketepatan penggunaan istilah akuntansi
 - k) Kesesuaian aplikasi dengan konsep materi
 - l) Kesesuaian nilai karakter jujur dengan materi
 - m) Kesesuaian nilai karakter disiplin dengan materi
 - n) Kesesuaian nilai karakter kerja keras dengan materi
 - o) Kesesuaian nilai karakter kreatif dengan materi
 - p) Kesesuaian nilai karakter mandiri dengan materi
 - q) Kesesuaian materi dengan pengembangan TIK

- 2) Indikator penilaian kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter oleh ahli media.
 - a) Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SMK
 - b) Kemudahan memahami bahasa yang digunakan
 - c) Tidak terdapat penafsiran ganda dari bahasa yang digunakan
 - d) Ketepatan penulisan ejaan dan istilah
 - e) Ketepatan penulisan tanda baca
 - f) Konsistensi penggunaan istilah akuntansi dan bahasa asing
 - g) Keterkaitan makna antar dialog percakapan
 - h) Kesesuaian bahasa percakapan dengan tokoh
 - i) Ketepatan ukuran gambar dan ilustrasi
 - j) Ketepatan bentuk gambar dan ilustrasi
 - k) Keseimbangan proporsi gambar, ilustrasi dan teks
 - l) Keterbacaan teks
 - m) Kejelasan tata letak urutan cerita
 - n) Ketepatan tata letak urutan cerita
 - o) Kerapian tata letak urutan cerita
- 3) Indikator penilaian kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter oleh guru akuntansi dan siswa.
 - a) Kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar
 - b) Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran

- c) Kesesuaian bentuk media dengan karakteristik materi
- d) Kelengkapan materi dalam media
- e) Kemudahan memahami materi dalam media
- f) Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa SMK
- g) Kemudahan memahami ilustrasi media
- h) Kejelasan materi dalam media
- i) Kesesuaian ilustrasi dengan materi terkait
- j) Kebenaran dan ketepatan penggunaan istilah akuntansi
- k) Kesesuaian aplikasi dengan konsep materi
- l) Kesesuaian nilai karakter jujur dengan materi
- m) Kesesuaian nilai karakter disiplin dengan materi
- n) Kesesuaian nilai karakter kerja keras dengan materi
- o) Kesesuaian nilai karakter kreatif dengan materi
- p) Kesesuaian nilai karakter mandiri dengan materi
- q) Kesesuaian materi dengan pengembangan TIK
- r) Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SMK
- s) Kemudahan memahami bahasa yang digunakan
- t) Tidak terdapat penafsiran ganda dari bahasa yang digunakan
- u) Ketepatan penulisan ejaan dan istilah
- v) Ketepatan penulisan tanda baca
- w) Konsistensi penggunaan istilah akuntansi dan bahasa asing
- x) Keterkaitan makna antar dialog percakapan

- y) Kesesuaian bahasa percakapan dengan tokoh
- z) Ketepatan ukuran gambar dan ilustrasi
- aa) Ketepatan bentuk gambar dan ilustrasi
- bb) Keseimbangan proporsi gambar, ilustrasi dan teks
- cc) Keterbacaan teks
- dd) Kejelasan tata letak urutan cerita
- ee) Ketepatan tata letak urutan cerita
- ff) Kerapian tata letak urutan cerita

d. Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Nilai Karakter

1) Pengertian komik

Komik menurut Scott Mc Cloud dari buku *Understanding Comics: The Invisible Art, 1993* dalam MS. Gumelar (2011: 6) yaitu *juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended convey information and/or produce an aesthetic response in the reader*. McCloud (1993) menekankan bahwa komik adalah gambar berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik dari pembaca. MS. Gumelar (2011: 7) dalam bukunya juga menjelaskan bahwa komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi *leetering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Komik didefinisikan sebagai bentuk kartun yang

mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Daryanto, 2011: 127). Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa komik merupakan kumpulan gambar yang terdiri dari urutan-urutan tertentu, dan tokoh yang memiliki karakter dalam sebuah rangkaian cerita yang memberikan unsur hiburan dalam penyampiannya.

2) Pengertian komik digital

Komik digital dapat didefinisikan sebagai gambar atau lambang yang diujarkan dalam urutan yang disengaja, yang dikerjakan sepenuhnya dengan menggunakan bantuan komputer (sebagai 'lawan' dari komik yang dikerjakan secara konvensional, dipindai dengan *scanner*, dan kemudian diwarnai dengan komputer) dan diterbitkan secara digital (sebagai bentuk lain dari versi cetaknya) Imansyah Lubis (2011: 21). Secara sederhana, komik digital bisa dibagi menjadi empat kategori berdasarkan aplikasi digitalnya:

a) *Digital Production*

Digital production mengacu pada proses berkarya dan produksi komik yang kini bisa dilakukan 100% *on screen*, dan tidak sekedar proses manipulasi dan olah digital semata.

b) *Digital Form*

Digital form mengacu pada bentuk komik yang berbentuk digital, sehingga kini memiliki kemampuan yang *borderless* (tidak seperti kertas yang dibatasi ukuran dan format), sehingga komik bisa memiliki bentuk yang tidak terbatas, misalnya sangat memanjang ke samping atau ke bawah, hingga berbentuk spiral. Kemampuan kedua dari bentuk komik secara digital adalah faktor waktu yang terhitung *timeless*. Jika komik dalam bentuk cetak memiliki keterbatasan usia karena daya tahan kertas, maka komik digital yang berbentuk data elektronik bisa disimpan dalam bentuk digit atau *byte*, dan bisa ditransfer ke dalam berbagai macam media penyimpanan. Sedang kemampuan ketiga adalah kemampuan multimedia, dimana tampilan komik kini bisa dikombinasikan dengan animasi terbatas (*limited animation*), interaktivitas, suara dan sebagainya. Kemampuan multi media bisa memberikan pengalaman membaca yang lebih lengkap bagi pembacanya.

c) *Digital Delivery*

Digital delivery mengacu pada metode distribusi dan penghantaran komik secara digital yang dalam bentuk *paperless* dan *high mobility*. Format yang *paperless* memungkinkan distribusi komik digital memotong banyak

sekali mata rantai proses distribusi jika dilakukan secara analog (misalnya dari percetakan, distributor, pengecer, dan pembeli). Istilahnya *only one click away*, sedangkan fitur *high mobility* bisa terlaksana, karena komik dalam format digital memungkinkan data-data yang telah berbentuk kode digital dibawa ke dalam *gadget* yang kecil dan efisien. Di lain pihak, hal-hal yang sebaiknya diperhatikan dalam *digital delivery* adalah distribusi data digital yang berbeda bentuk dan sistem dengan distribusi analog. Misalnya distribusi komik digital secara online di Indonesia sangat terkait dengan kecepatan akses dan *bandwidth*, sehingga perlu mempertimbangkan ukuran dan format gambar dalam komik digital yang dibuat.

d) *Digital Convergence*

Digital convergence adalah pengembangan komik dalam tautan media lainnya yang juga berbasis digital, misalnya sebagai *games*, animasi, film, *mobile content*, dan sebagainya (Hafiz Ahmad: 2009). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa komik digital adalah komik yang berbentuk format digital berbasis elektronik yang tidak hanya menampilkan alur cerita saja, namun di dalamnya dapat disisipkan *game*, animasi, film, atau aplikasi lainnya yang mempermudah pembaca dalam mengikuti dan

menikmati tiap cerita dan penyimpannya dapat dilakukan secara online ataupun melalui *gadget* tertentu.

3) Elemen-elemen desain dalam komik

Dalam komik sendiri terdapat elemen-elemen desain komik, elemen-elemen desain menurut M.S Gumelar (2011: 26) adalah bahan atau bagian-bagian yang membentuk desain komik secara menyeluruh dalam suatu komposisi, dan bagian-bagian pembentuknya tersebut dapat dipisah-pisah menjadi bagian lebih kecil tersendiri. Elemen-elemen desain dalam komik tersebut diantaranya:

a) *Space*

Komik memerlukan *space* atau (ruang) seperti kertas, ruang di kanvas, ruang di media digital dan media lainnya bila ada. *Space* atau ruang tertentu dibiarkan kosong pada panel tertentu agar pembaca merasakan “kelegaan” dan arahan karakter melakukan sesuatu.

b) *Image*

Dalam komik, *image* biasanya berupa goresan tangan (*hand drawing* atau *free hand*).

c) *Teks*

Teks sebenarnya adalah *image* dari lambang atau simbol dari suara dan angka. Simbol belum tentu sama antara satu bangsa dengan bangsa lainnya.

d) *Point & Dot*

Titik dan bintik. *Point* (titik) tidak selalu harus bulat, boleh merupakan kotak kecil, bentuk bintang yang sangat kecil dan bentuk-bentuk lainnya dalam ukuran kecil. *Dot* berbentuk lebih bulat kecil.

e) *Line*

Line atau garis, garis sesungguhnya adalah gabungan dari beberapa *point* atau *dot* yang saling *overlapping* dan menyambung. *Line* tidak harus selalu lurus, garis lurus disebut dengan nama *Straight Line*, garis lengkung disebut dengan nama *Curve Line*.

f) *Shape*

Shape adalah bentuk dalam dua dimensi ukuran, yaitu X dan Y atau panjang dan lebar.

g) *Form*

Form (wujud) adalah bentuk dalam 3 dimensi ukuran, yaitu X,Y dan Z atau panjang, lebar dan tinggi.

h) *Tone/Value (gradient, lighting & shading)*

Tone adalah tekanan warna ke arah lebih gelap atau lebih terang. Gradasi, *lighting*, dan *shading* dapat pula dilakukan dengan cara arsir (*render*).

i) *Colour (hue)*

Colour adalah *hue* (warna). Warna terbagi dari pembentukannya terbagi menjadi 3 kelompok besar yaitu:

(1) *Light Color (visible spectrum)*

Warna cahaya terkadang sering disebut *additive color*, dihasilkan dari tiga cahaya warna utama (*light primary colours*), yaitu *Red* (merah), *Green* (hijau) dan *Blue* (biru) atau RGB.

(2) *Transparent Colour* (warna cat transparan)

Warna cat transparan, dihasilkan dari 4 warna utama (*primary colours*) yaitu *Cyan* (biru muda), *Magenta* (pink), *Yellow* (kuning) dan *Black* (hitam tidak solid atau abu-abu gelap) atau CMYK.

(3) *Opaque Colour* (warna tidak transparan)

Warna *opaque* terdiri dari 5 warna utama (*primary colours*) atau kadang-kadang disebut juga sebagai *subtractive colours*, yaitu warna putih, kuning, merah, biru, dan hitam.

j) *Pattern*

Pattern atau pola dalam komik digunakan sebagai *screeentone*.

k) *Texture*

l) *Voice, Sound dan Audio*

4) Aplikasi pembuatan komik digital

Terdapat 4 aplikasi *software* yang digunakan dalam mengembangkan komik digital, diantaranya yaitu:

- a) *Flash* merupakan *software* yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari. *Flash* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini *flash* juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan *game*, presentasi, membangun *website*, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film. Animasi yang dihasilkan *flash* adalah animasi berupa *file movie*. (Dedy Izham, 2012). *Flash* yang digunakan dalam media ini adalah *Adobe Flash Cs 6*.
- b) *Corel Draw* adalah editor grafik *vector* yang dikembangkan oleh *Corel*, sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermarkas di Ottawa, Kanada.
- c) Program *Comic Life* adalah program aplikasi yang memenangkan penghargaan untuk mengkreasikan komik, karena program ini juga dapat menghasilkan berbagai gambar, foto, kartu, dan sebagainya. *Comic life* mempermudah pengguna untuk membuat *layout* halaman dengan menggunakan *templates* yang telah tersedia. (materi computer.com, 2012).

d) *Adobe Photoshop*, atau biasa disebut *Photoshop*, adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe Systems* yang dikhususkan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek (Yudha Yudhanto, 2007).

5) *Game* edukasi

Game adalah kata berbahasa Inggris yang berarti permainan atau pertandingan, atau bisa diartikan sebagai aktivitas terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang dalam Ghea Putri Fatma Dewi (2012: 6). Lebih Lanjut dalam Ghea Putri Fatma Dewi *game* atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan *refreshing*. Jenis-jenis *game* edukasi dalam Suindarti (2011) diantaranya:

a) *Shooting* (tembak-tembakan): Video game jenis ini sangat memerlukan kecepatan reflex, koordinasi mata-tangan, juga timing, inti dari *game* jenis ini adalah tembak, tembak dan tembak. Contoh: *GTA*, dan *Crysis*.

b) *Fighting* (Pertarungan): *Game* yang permainannya memerlukan gerak reflek dan koordinasi mata dan tangan dengan cepat, tetapi inti dari *game* ini adalah penguasaan hafalan jurus. Contoh: *Mortal Kombat* dan *Tekken*.

- c) Petualangan (*Adventure*): *Game* yang lebih menekankan pada jalan cerita dan kemampuan berpikir pemain dalam menganalisa tempat secara visual, memecahkan teka-teki maupun menyimpulkan berbagai peristiwa. Contoh: *Kings Quest*, dan *Space Quest*.
- d) Simulasi, Kontruksi, Manajemen. Video *Game* jenis ini sering kali menggambarkan dunia di dalamnya sedekat mungkin dengan dunia nyata dan memperhatikan dengan detail berbagai faktor. Contoh: *The Sims*.
- e) Strategi: *Game* jenis ini memerlukan koordinasi strategi dalam memainkan permainan ini. Kebanyakan *game* strategi adalah *game* perang. Contoh : *Warcraft*.
- f) Olahraga (*Sport*): *Game* ini merupakan adaptasi dari kenyataan, membutuhkan kelincahan dan juga strategi dalam memainkannya. Contoh : *Winning eleven* dan *NBA*.
- g) Puzzle: *Game* teka-teki, pemain diharuskan memecahkan teka-teki dalam *game* tersebut. Contoh: *Tetris*, *Minesweeper* dan *Bejeweled*.
- h) *Edugames* (Edukasi): Video *Game* jenis ini dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, entah untuk belajar mengenal warna untuk balita, mengenal huruf dan angka, matematika, sampai belajar bahasa asing. *Developer* yang membuatnya, harus memperhitungkan berbagai hal agar

game ini benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan yang memainkannya. Target segmentasi pemain harus pula disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan *design* visual ataupun animasinya. Contoh *edugames*: Bobi bola, *Dora the explorer*, Petualangan *Billy* dan *Tracy*. Dalam penelitian mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter dengan menggunakan *game* edukasi.

Pengembangan media komik digital sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan satu program yaitu *Adobe flash CS6*, mulai dari memasukkan hasil *scan* ke dalam program *flash*, kemudian buat *outline* (garis) dengan teknik *tracing*, proses pewarnaan dasar, proses pemberian warna bayangan, menambahkan teks pada balon kata hingga membuat *software* gambar menjadi komik digital. Komik digital merupakan jenis komik dengan menambahkan sepotong *game* edukasi berupa soal akuntansi persediaan yang dapat digunakan sebagai latihan dalam pembelajaran akuntansi. Penyimpanan *software* aplikasi peneliti menggunakan, multi versi yaitu dapat digunakan di android ataupun di desktop untuk mempermudah proses penggunaan dan fleksibilitas media dalam proses pembelajaran.

3) Nilai-nilai Karakter

a. Pendidikan Karakter

Pengertian pendidikan karakter menurut Ratna Megawangi (2009: 95) dalam Dharma Kesuma, dkk (2011: 5) adalah sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya. Sri Narwanti (2011: 14) menjelaskan pendidikan karakter adalah suatu system penanam nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut. Menurut Saptono (2011: 23) pendidikan karakter adalah upaya yang dilakukan dengan sengaja untuk mengembang karakter yang baik (*Good Character*) berlandaskan kebajikan-kebajikan inti (*Core Virtues*) yang secara obyektif baik bagi individu maupun masyarakat. Masnur Muslich (2011: 84) menyatakan bahwa pendidikan karakter adalah suatu system pemahaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran, kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME), diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia insan kamil.

b. Nilai Karakter

Nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa dalam kemendiknas, pusat kurikulum (2010) diidentifikasi dari sumber-sumber berikut:

- a) Agama: masyarakat Indonesia adalah masyarakat beragama.
- b) Pancasila: Negara kesatuan Republik Indonesia ditegakkan atas prinsip-prinsip kehidupan kebangsaan dan kenegaraan yang disebut pancasila.
- c) Budaya: sebagai suatu kebenaran bahwa tidak ada manusia yang hidup bermasyarakat yang tidak didasari oleh nilai-nilai budaya yang diakui masyarakat itu.
- d) Tujuan Pendidikan Nasional: sebagai rumusan kualitas yang harus dimiliki setiap warga Negara Indonesia, dikembangkan oleh berbagai satuan pendidikan di berbagai jenjang dan jalur.

Dari 4 sumber di atas dapat dijelaskan bahwa dalam kehidupan beragama tiap nilai yang berlaku dalam masyarakat berlandaskan pada kaidah-kaidah agama. Nilai-nilai tersebut ada dan diyakini oleh tiap-tiap individu masyarakat dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Pendidikan nilai-nilai kaidah dalam agama juga dijadikan sebagai landasan penyampaian transformasi nilai kepada siswa. Selain itu, dalam pancasila sebagai dasar negara juga terdapat nilai-nilai yang mengatur terkait kehidupan politik, hukum, ekonomi, kemasyarakatan, budaya dan seni. Dimana setiap nilai yang terkandung dalam pancasila itu bertujuan untuk mewujudkan warga Negara yang memiliki kemampuan, kemauan dan menerapkan nilai-nilai yang ada dalam pancasila. Budaya juga memiliki nilai-nilai yang dijadikan makna dan memiliki arti tersendiri dalam sekelompok masyarakat tertentu. Budaya sangat berperan penting

dalam kehidupan masyarakat. Selain agama, pancasila dan budaya terdapat juga tujuan pendidikan nasional yang memuat nilai yang harus dimiliki oleh setiap warga negara. Tujuan pendidikan nasional disebutkan sebagai sumber operasional dalam pengembangan karakter bangsa karena di dalam tujuan pendidikan nasional tersebut memuat nilai-nilai yang harus dimiliki oleh warga negara. Berdasarkan keempat sumber nilai itu, teridentifikasi sejumlah nilai untuk pendidikan budaya dan karakter bangsa sebagai berikut ini :

Tabel 1. Nilai dan Deskripsi Nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa.

No.	Nilai	Deskripsi
1	Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2	Jujur	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
3	Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
4	Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
5	Kerja keras	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
6	Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
7	Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.

No.	Nilai	Deskripsi
8	Demokratis	Cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
9	Rasa ingin tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar.
10	Semangat kebangsaan	Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan, yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
11	Cinta tanah air	Cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan, yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
12	Menghargai prestasi	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
13	Bersahabat/Komunikatif	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.
14	Cinta damai	Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadirannya.
15	Gemar membaca	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
16	Peduli lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaikinya.
17	Peduli sosial	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberibantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
18	Tanggung jawab	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dilakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Kemendiknas, Pusat Kurikulum (2010)

Menurut (Sukanto dan Masnur Muslich, 2011: 79) adapun nilai-nilai yang perlu diajarkan pada anak yaitu: a) Kejujuran; b) Loyalitas dan dapat diandalkan ; c) Hormat; d) Cinta; e) Ketidak egoisan dan sensitifitas; f) Baik hati dan pertemanan; g) Keberanian; h) Kedamaian; i) Mandiri dan potensial; j) Disiplin diri dan moderasi; k) Kesetiaan dan kemurnian; l) Keadilan dan kasih sayang.

Nilai-nilai karakter diatas menjadi acuan nilai karakter yang diterapkan peneliti dalam penelitian ini. Penelitian ini mengambil lima nilai karakter seperti dalam penelitian Uji Siti Barokah (2014: 37-38) diantaranya nilai karakter jujur, disiplin, mandiri, kreatif, dan kerja keras.

c. Langkah-langkah Pembentukan Karakter

Implementasinya terdapat langkah-langkah dalam pembentukan nilai karakter menurut Najib Sulhan (2010:20) dalam Sofan Amri,dkk (2011:43) adalah sebagai berikut :

- 1) Memasukan konsep nilai karakter pada setiap pembelajaran dengan cara:
 - a) Menanamkan nilai kebaikan pada anak (*knowing the good*)
menanamkan konsp diri kepada anak setiap akan memasuki pelajaran.
 - b) Menggunakan cara yang membuat anak memiliki alasan atau keinginan untuk berbuat baik (*desiring the good*).

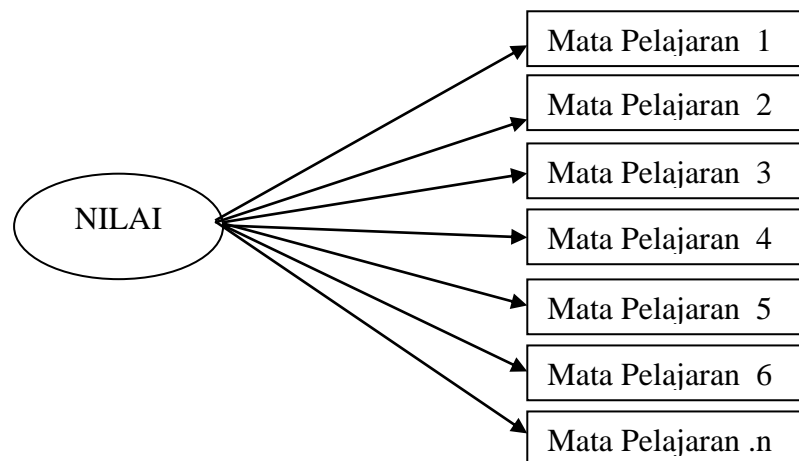
- c) Memberikan beberapa contoh kepada anak mengenai karakter yang sedang dibangun. Misalnya melalui cerita dengan tokoh-tokoh yang mudah dipahami siswa.
 - d) Mengembangkan sikap mencintai perbuatan baik (*loving good*). Pemberian penghargaan kepada anak yang membiasakan melakukan kebaikan, anak yang melanggar diberi hukuman yang mendidik.
 - e) Melaksanakan perbuatan baik (*acting the good*). Pengaplikasian nilai karakter dalam proses pembelajaran selama di sekolah.
- 2) Membuat slogan yang mampu menumbuhkan kebiasaan dalam segala tingkah laku masyarakat sekolah.
 - 3) Pemantuan secara *continue* merupakan wujud dari pelaksanaan pembangunan karakter.
 - 4) Penilaian orang tua memiliki peranan yang besar dalam membangun nilai karakter anak.

d. Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran SMK

Dalam Panduan penerapan pendidikan budaya dan karakter (Pusat kurikulum, 2010: 18-19) dijelaskan mengenai pengintegrasian pendidikan karakter dalam proses pembelajaran. Pengembangan nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter diintegrasikan dalam setiap pokok bahasan dari setiap mata pelajaran. Nilai-nilai tersebut

dicantumkan dalam silabus dan RPP. Pengembangan nilai-nilai itu dalam silabus ditempuh melalui cara-cara berikut ini:

- 1) Mengkaji Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada Standar Isi (SI) untuk menentukan apakah nilai-nilai budaya dan karakter yang tercantum itu sudah tercakup di dalamnya.
- 2) Menggunakan tabel 3 yang memperlihatkan keterkaitan antara KI dan KD dengan nilai dan indikator untuk menentukan nilai yang akan dikembangkan.
- 3) Mencantumkan nilai-nilai budaya dan karakter dalam tabel 1 itu ke dalam silabus.
- 4) Mencantumkan nilai-nilai yang sudah tertera dalam silabus ke dalam RPP.
- 5) Mengembangkan proses pembelajaran peserta didik secara aktif yang memungkinkan peserta didik memiliki kesempatan melakukan internalisasi nilai dan menunjukkannya dalam perilaku yang sesuai dan
- 6) Memberikan bantuan kepada peserta didik, baik yang mengalami kesulitan untuk menginternalisasi nilai maupun untuk menunjukkan dalam perilaku.



Gambar 1. Pengembangan nilai budaya dan karakter bangsa melalui setiap mata pelajaran, sumber data dari kemendiknas, pusat kurikulum (2010: 12)

e. Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter dalam Proses

Pembelajaran

Pembelajaran pendidikan budaya dan karakter bangsa menggunakan pendekatan proses belajar peserta didik secara aktif dan berpusat pada anak dilakukan melalui berbagai kegiatan di kelas, sekolah, dan masyarakat. Dalam hal ini pengembangan dalam proses pembelajaran dijelaskan dalam (Pusat Kurikulum, 2010: 20-21) jika proses pembelajaran dilakukan di kelas yaitu melalui proses belajar setiap mata pelajaran atau kegiatan yang dirancang sedemikian rupa. Setiap kegiatan belajar mengembangkan kemampuan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Oleh karena itu, tidak selalu diperlukan kegiatan belajar khusus untuk mengembangkan nilai-nilai pada pendidikan budaya dan karakter bangsa. Meskipun demikian, untuk pengembangan

nilai-nilai tertentu seperti kerja keras, jujur, toleransi, disiplin, mandiri, semangat kebangsaan, cinta tanah air, dan gemar membaca dapat melalui kegiatan belajar yang biasa dilakukan guru. Untuk pengembangan beberapa nilai lain seperti peduli sosial, peduli lingkungan, rasa ingin tahu, dan kreatif memerlukan upaya pengkondisian sehingga peserta didik memiliki kesempatan untuk memunculkan perilaku yang menunjukkan nilai-nilai itu.

f. Penilaian Hasil Belajar Pendidikan Budaya dan Karakter

Penilaian dilakukan secara terus menerus, setiap saat guru berada di kelas atau di sekolah. Model *anecdotal record* atau catatan *anecdotal* (catatan yang dibuat guru ketika melihat adanya perilaku yang berkenaan dengan nilai yang dikembangkan) selalu dapat digunakan guru. Selain itu, guru dapat pula memberikan tugas yang berisikan suatu persoalan atau kejadian yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan nilai yang dimilikinya. Dari hasil pengamatan, catatan *anecdotal*, tugas, laporan, dan sebagainya, guru dapat memberikan kesimpulan atau pertimbangan tentang pencapaian suatu indikator atau bahkan suatu nilai. Kesimpulan atau pertimbangan itu dapat dinyatakan kualitatif sebagai berikut ini dalam Pusat Kurikulum (2010: 24) :

BT :Belum Terlihat (apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator).

MT :Mulai Terlihat (apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten).

MB :Mulai Berkembang (apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten)

MK :Membudayakan (apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten).

g. Peta Nilai-nilai yang Ditanamkan melalui Pendidikan dan Karakter dalam Pembelajaran Akuntansi

Nilai menurut Spranger dalam Mohammad Asrori (2008: 153) adalah sebagai suatu tatanan yang dijadikan panduan oleh individu untuk menimbang dan memilih alternatif keputusan dalam situasi sosial tertentu. Menurut Harrocks dalam Sunarto (2006) nilai merupakan sesuatu yang memungkinkan individu atau kelompok sosial membuat keputusan mengenai apa yang dibutuhkan atau sebagai suatu yang ingin dicapai. Dalam proses pembelajaran akuntansi di SMK, ada beberapa nilai-nilai karakter yang akan peneliti kembangkan diantaranya yaitu:

Tabel 2. Nilai dan indikator karakter yang dikembangkan

Nilai	Indikator
Jujur: Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.	Melaksanakan tugas sesuai dengan aturan akademik yang berlaku di sekolah
	Menyebutkan secara tegas keunggulan dan kelemahan suatu pokok bahasan
	Mau bercerita tentang permasalahan dirinya dalam menerima pendapat temannya
	Mengemukakan pendapat tentang sesuatu sesuai dengan yang diyakininya
	Membayar barang yang dibeli dengan jujur
	Mengembalikan barang yang dipinjam atau ditemukan di tempat umum

Nilai	Indikator
Disiplin: Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan	Selalu teliti dan tertib dalam mengerjakan tugas
	Tertib dalam menerapkan kaidah-kaidah tata tulis dalam sebuah tulisan
	Menaati prosedur kerja laboratorium dan prosedur pengamatan permasalahan sosial
	Mematuhi jadwal belajar yang telah ditetapkan sendiri
	Tertib dalam menerapkan aturan penulisan untuk karya tulis ilmiah
Kerja Keras: Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar, tugas, dan menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya	Mengerjakan tugas dengan teliti dan rapi
	Menggunakan waktu secara efektif untuk menyelesaikan tugas-tugas di kelas dan luar kelas
	Selalu berusaha untuk mencari informasi tentang materi pelajaran dari berbagai sumber
Kreatif: Berpikir dan melakukan sesuatu yang menghasilkan cara atau hasil baru dari yang telah dimiliki	Mengajukan suatu pikiran baru tentang suatu pokok bahasan
	Menerapkan hukum/teori/prinsip yang sedang dipelajari dalam aspek kehidupan masyarakat
Mandiri: sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas	Mencari sumber di perpustakaan untuk menyelesaikan tugas sekolah tanpa bantuan pustakawan
	Menerjemahkan sendiri kalimat bahasa Indonesia ke bahasa asing atau sebaliknya

Kemendiknas, Panduan Penerapan Pendidikan Karakter Bangsa (2010)

h. Pengertian Komik Digital Berbasis Nilai Karakter

Komik digital dapat didefinisikan seperti pada penjelasan sebelumnya yaitu sebagai gambar atau lambang yang

dijajarkan dalam urutan yang disengaja, yang dikerjakan sepenuhnya dengan menggunakan bantuan komputer (sebagai 'lawan' dari komik yang dikerjakan secara konvensional, dipindai dengan *scanner*, dan kemudian diwarnai dengan komputer) dan diterbitkan secara digital (sebagai bentuk lain dari versi cetaknya) Imansyah Lubis (2011: 21). Nilai karakter merupakan nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa dalam kemendiknas, pusat kurikulum (2010) diidentifikasi dari sumber-sumber berikut:

- e) Agama: masyarakat Indonesia adalah masyarakat beragama.
- f) Pancasila: Negara kesatuan Republik Indonesia ditegakkan atas prinsip-prinsip kehidupan kebangsaan dan kenegaraan yang disebut pancasila.
- g) Budaya: sebagai suatu kebenaran bahwa tidak ada manusia yang hidup bermasyarakat yang tidak didasari oleh nilai-nilai budaya yang diakui masyarakat itu.
- h) Tujuan Pendidikan Nasional: sebagai rumusan kualitas yang harus dimiliki setiap warga Negara Indonesia, dikembangkan oleh berbagai satuan pendidikan di berbagai jenjang dan jalur.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa komik digital berbasis nilai karakter adalah susunan gambar dan cerita yang dijabarkan secara berurutan yang di dalamnya terdapat implementasi nilai-nilai budaya dan karakter.

4) Pembelajaran Akuntansi

a. Hakikat Pembelajaran Akuntansi

Pengertian akuntansi menurut *American Accounting Association* (AAA) dalam Yulian Handoko, dkk (2005: 3), akuntansi adalah proses

mengidentifikasi, mengukur, dan melaporkan informasi ekonomi dalam sebuah perusahaan sehingga dimungkinkan adanya penilaian dan pengambilan keputusan bagi mereka yang menggunakan akuntansi. Akuntansi menurut James M. Reeve (2009: 9) adalah suatu sistem informasi yang menyediakan laporan untuk para pemangku kepentingan mengenai aktifitas dan kondisi ekonomi perusahaan. Akuntansi menurut Sony Warsono, dkk (2009: 2) adalah proses sistematis untuk mengolah transaksi menjadi informasi yang bermanfaat bagi para penggunanya. Menurut pengertian beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa akuntansi adalah proses yang terangkai secara sistematis dan diawali dari identifikasi, pengukuran transaksi, kemudian dilaporkan dalam bentuk informasi yang digunakan oleh banyak pengguna dalam pengambilan keputusan. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran menurut Sudjana (2000) dalam Sugihartono, dkk (2007: 80) merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk membuat siswa mau melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran dalam Sugihartono, dkk (2007: 114-115) memiliki ciri-ciri diantaranya: 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 media termasuk komunikasi lisan dan tertulis sehingga pembelajaran lebih efektif; 6) Melibatkan siswa secara emosional dan sosial sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa termotivasi untuk belajar.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam (syaiful Sagala, 2011: 62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional untuk membuat belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Dalam Elis Mediawati (2011: 69) menjelaskan pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2004: 57) suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan. Disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi yang terjadi diantara guru dan murid serta sumber belajar dan media yang terjadi secara sistematis untuk tujuan intruksional dalam suatu lingkungan belajar tertentu sehingga mengakibatkan adanya perubahan perilaku dan tingkah laku. Menurut pengertian beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran akuntansi adalah proses penyampaian informasi yang terjadi secara sistematis antara guru dan murid serta sumber belajar yang mempelajari pengertian akuntansi persediaan, klasifikasi dan sistem pencatatan akuntansi persediaan sehingga dapat digunakan untuk pemberian informasi

akuntansi.

b. Ruang Lingkup Materi Pembelajaran Akuntansi di SMK

Ruang lingkup materi pembelajaran akuntansi di SMK, materi bisnis dan manajemen SMK tergabung menjadi satu, berikut kompetensi inti lulusannya menurut silabus akuntansi kurikulum 2013 kompetensi dasar 3.13 menjelaskan pengertian, klasifikasi, dan sistem pencatatan persediaan.

Kompetensi Inti dan kompetensi dasar untuk siswa kelas XI Akuntansi di SMK materi pokok Akuntansi Persediaan, yaitu:

Tabel 3. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar SMK Akuntansi

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan	3.13 Menjelaskan pengertian, klasifikasi, dan sistem pencatatan persediaan

Data KI dan KD dimodifikasi peneliti (2015)

1) Pengertian Persediaan

Persediaan barang dagangan (*merchandise inventory*) merupakan barang-barang yang dimiliki perusahaan untuk dijual kembali dalam kegiatan operasional normal perusahaan. Persediaan pada perusahaan pabrikan terdiri dari persediaan bahan baku, persediaan dalam proses dan persediaan barang jadi.

Sedangkan menurut Marihot Manullang dan Dearlina Sinaga (2005;50) sebagai berikut:

Persediaan merupakan sejumlah bahan atau barang yang disediakan oleh perusahaan baik berupa barang jadi, bahan mentah maupun barang dalam proses yang disediakan untuk menjaga kelancaran operasi perusahaan demi memenuhi permintaan konsumen setiap waktu.

Istilah persediaan dalam akuntansi ditujukan untuk menyatakan suatu jumlah aktiva berwujud yang memenuhi kriteria Pernyataan Standar Akuntansi Keuangan (PSAK) Indonesia No. 14, yang menyatakan bahwa persediaan adalah aktiva:

- a) tersedia untuk dijual dalam kegiatan usaha normal.
- b) dalam proses produksi dan atau perjalanan atau
- c) dalam bentuk bahan (atau perlengkapan) untuk digunakan dalam proses produksi atau pemberian jasa.

2) Klasifikasi Persediaan

Berdasarkan kriteria di atas, persediaan mencakup unsur-unsur sebagai berikut:

- a) Barang dagangan yaitu barang yang dibeli oleh perusahaan dari pihak lain dalam kondisi sudah siap untuk dijual tanpa melakukan pemrosesan lebih lanjut.
- b) Bahan baku adalah barang-barang yang beli oleh perusahaan dalam keadaan harus dikembangkan/diproses lebih lanjut yang akan menjadi bagian utama dari barang jadi.

- c) Bahan pembantu adalah barang-barang yang beli oleh perusahaan dalam rangka mendukung proses produksi sampai menjadi barang jadi.
- d) Barang dalam proses adalah bahan yang sudah dimasukkan dalam suatu proses produksi tetapi belum selesai diolah, sehingga baru menyerap sebagian biaya bahan, biaya tenaga kerja dan biaya pabrik.
- e) Barang jadi adalah produk selesai yang dihasilkan dari suatu pengolahan produk dan telah menyerap biaya bahan, biaya tenaga kerja serta biaya pabrik secara tuntas.

3) Sistem Pencatatan Persediaan

Sistem pencatatan persediaan dalam akuntansi persediaan memiliki dua cara yaitu:

- a) Sistem Perpetual (Metode Buku), yaitu pencatatan persediaan yang dilakukan secara berkesinambungan langsung pada jumlahnya dan harga pokoknya.
- b) Sistem Periodik (Metode Fisik), yaitu pencatatan persediaan beserta nilainya dilakukan hanya pada akhir periode.

Adapun untuk menilai persediaan barang dagang, ini dapat dihitung dengan 3 metode harga pokok yaitu:

- a) Metode FIFO
- b) Metode LIFO
- c) Metode Rata-rata

B. Penelitian yang Relevan

1. Uki Inawati Rizki Amalia (2012) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Komik Digital untuk Pembelajaran Perawatan Periferal Bagi Siswa Kelas X SMKN 3 Malang Semester Genap Tahun Ajaran 2011/2012”. Pengembalian data yang dilakukan dengan menggunakan angket validasi, tes hasil belajar, dan tes praktik, untuk pengembangan media komik dilakukan pada ahli media, ahli materi, kemudian data diolah untuk mengetahui tingkat kevalidan dan keefektifan media komik digital ini. Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan menunjukkan bahwa komik layak digunakan sebagai media pembelajaran. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama mengembangkan media komik digital dalam pembelajaran. Perbedaan penelitian terletak pada model pengembangan dan pada nilai karakter yang digunakan sebagai basis pengembangan media. Penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan model *four-D* sedangkan penelitian Uki menggunakan model *ADDIE* dan tidak menggunakan nilai karakter.
2. Tahiyatul Izza (2013) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek (Cerpen) Kelas IX Semester Ganjil Di SMP Negeri 4 Malang”. Data pengembangan media komik digital ini menggunakan instrumen angket kepada ahli media, ahli materi, dan *audiens* (siswa). Data itu diolah untuk dianalisis dan disimpulkan tingkat kevalidan dan efektifitasnya. Metode pengembangan

yang digunakan dengan menggunakan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluastion*) yang pada tahapannya hanya dilakukan beberapa tahapan saja, antara lain (1) *analysis* (2) *design* (3) *development*. Berdasarkan hasil pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Bahasa Indonesia untuk kelas IX SMP Negeri 4 Malang valid/layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dikembangkan untuk digunakan pada proses pembelajaran di kelas. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pengembangan komik digital. Perbedaannya dalam hal model pengembangan dan peningkatan, dalam hal ini penelitian komik digital yang dikembangkan oleh peneliti adalah komik yang berbasis nilai karakter yang diharapkan dapat meningkatkan nilai karakter peserta didik.

3. Uji Siti Barokah (2014) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk SMA Kelas XI”. Hasil dari penelitian tersebut berdasarkan data kuisioner yang kemudian dianalisis pada setiap aspek-aspek pembelajaran yang memperoleh skor rata-rata 1,00 yang artinya media sangat layak dari aspek pembelajaran. Hasil skor rata-rata pada aspek tampilan adalah 0,75 sehingga termasuk pada kategori layak . Aspek bahasa mendapatkan skor rata-rata 0,93 sehingga sehingga termasuk kategori sangat layak. Aspek grafika mendapatkan skor rata-rata 0,97

sehingga termasuk kategori sangat layak. Sedangkan untuk skor rata-rata adalah 0,92 sehingga media memperoleh respon yang sangat layak. Secara keseluruhan rata-rata semua aspek nilai karakter mengalami peningkatan, diantaranya aspek nilai karakter jujur meningkat 13,33%, aspek nilai karakter mandiri meningkat 26,00%, aspek disiplin meningkat 10,00%, aspek kreatif meningkat 26,67%, dan aspek kerja keras meningkat 36,00%. Persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti adalah media yang digunakan berupa komik digital berbasis nilai karakter yang diharapkan dapat meningkatkan nilai karakter peserta didik. Perbedaannya dalam hal materi yang akan disampaikan oleh peneliti tentang akuntansi persediaan, dan lembaga yang akan digunakan peneliti yaitu di SMK.

C. Kerangka Berfikir

Proses pembelajaran akuntansi di SMK Negeri 2 Purworejo menuntut siswa kelas XI untuk dapat berperan aktif dalam pembelajaran dan terjalin kerjasama antar siswa, guru dengan siswa dan sebaliknya. Tetapi, kenyataannya selama proses berlangsungnya pembelajaran akuntansi belum terjalin kerjasama yang baik. Dalam arti, proses pembelajaran masih terpusat pada guru dan buku sebagai sumber untuk memperoleh ilmu dengan kata lain fasilitas yang tersedia masih kurang dimanfaatkan secara optimal. Sehingga siswa sering merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat mengurangi nilai-nilai karakter yang sudah ada pada diri siswa. Selain itu,

kurangnya variasi media pembelajaran berbasis nilai karakter yang digunakan oleh guru menyebabkan pembelajaran terkesan kurang menarik.

Salah satu cara yang dilakukan untuk dapat meningkatkan nilai-nilai karakter siswa adalah mengembangkan media komik digital berbasis nilai karakter dalam kegiatan pembelajaran. Komik digital berbasis nilai karakter yang dikembangkan harus menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih disukai dan mudah untuk dipahami siswa. Komik digital berbasis nilai karakter juga menjadi salah satu media/sumber belajar yang dapat membantu proses pembelajaran.

Pengaplikasian komik digital berbasis nilai karakter ini diimbangi dengan mini *game* berbasis nilai karakter sehingga menciptakan komik digital berbasis nilai karakter. Pengembangan media komik digital berbasis nilai karakter terdiri dari halaman sampul aplikasi yang bertuliskan judul dan kemudian terdapat kolom nama dan presensi siswa, terdapat tombol masuk ke halaman menu utama yang terdiri dari enam bagian, yaitu: (1) Kompetensi Inti, (2) Karakter Komik, (3) Komik, (4) Materi, (5) Bantuan, dan (6) Profil. Media komik digital berbasis nilai karakter dibuat dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Membuat sketsa manual dengan pensil, (2) Sketsa kemudian di *scan* dengan resolusi 300dpi dengan tujuan agar gambar tidak pecah, (3) Buka program *flash CS6* untuk memberi warna pada komik, dan masukkan hasil *scan* ke dalam program *flash*, kemudian buat *outline* (garis) dengan teknik *tracing*, (4) Proses pewarnaan dasar, (5) Proses pemberian warna bayangan, dan (6) Menambahkan teks pada balon kata.

Pengembangan media komik digital berbasis nilai karakter, digunakan untuk pembelajaran akuntansi SMK kelas IX, yaitu pada kompetensi dasar akuntansi persediaan. Materi akuntansi persediaan tersebut disesuaikan dengan kurikulum sekolah, silabus dan kemampuan siswa SMK Negeri 2 Purworejo. Media ini dikembangkan sebagai upaya yang dilakukan untuk meningkatkan nilai karakter yang terintegrasi pada pembelajaran akuntansi. Nilai karakter yang dikembangkan yaitu jujur, disiplin, kreatif, mandiri dan kerja keras. Masalah yang dihadapi SMK dalam pengembangan media komik digital berbasis nilai karakter yaitu karena mata pelajaran akuntansi persediaan dinilai masih sering membingungkan siswa, dengan kata lain sulit dipahami dan belum dikembangkan media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter pada siswa kelas XI di SMK Negeri 2 Purworejo. Terlebih lagi untuk meningkatkan nilai-nilai karakter yang ada pada diri siswa. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter untuk meningkatkan nilai karakter dalam proses pembelajaran.

Media komik digital berbasis nilai karakter dikembangkan melalui beberapa tahapan yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Pada tahap *define* proses yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan terkait media yang akan dikembangkan melalui wawancara dengan guru, dan analisis KI dan KD, tahap *design* merupakan tahap perancangan produk media komik digital, tahap *develop* merupakan tahap pengembangan yang dilakukan dengan validasi oleh ahli dan uji pengembangan, sedangkan tahap yang

terakhir adalah *disseminate* atau penyebaran produk akhir ke beberapa kelas dan sekolah.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan landasan teori yang telah disebutkan, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dan diharapkan dapat diperoleh jawabannya melalui penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara mengembangkan komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran akuntansi untuk Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016?
2. Bagaimana penilaian ahli materi mengenai kelayakan komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran pada kompetensi dasar akuntansi persediaan untuk Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016?
3. Bagaimana penilaian ahli media mengenai kelayakan komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran pada kompetensi dasar akuntansi persediaan untuk Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016?
4. Bagaimana penilaian guru akuntansi mengenai kelayakan komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran pada kompetensi dasar akuntansi persediaan untuk Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016?
5. Bagaimana respon siswa terhadap komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran akuntansi pada kompetensi dasar akuntansi

persediaan di kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016?

6. Seberapa besar peningkatan nilai karakter siswa terhadap komik digital berbasis nilai karakter jujur, mandiri, disiplin, kreatif dan kerja keras sebagai media pembelajaran pada kompetensi dasar akuntansi persediaan untuk Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Dvelopment*) dengan menggunakan model 4D. Sugiyono (2013: 297) menyatakan bahwa *R and D* adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Nana Syaodih (2009: 164) mengungkapkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada, dan dapat dipertanggungjawabkan. Berdasarkan pengertian diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang menghasilkan dan menguji keefektifan suatu produk yang tidak hanya berupa materi, namun dapat berupa proses dan prosedur tertentu.

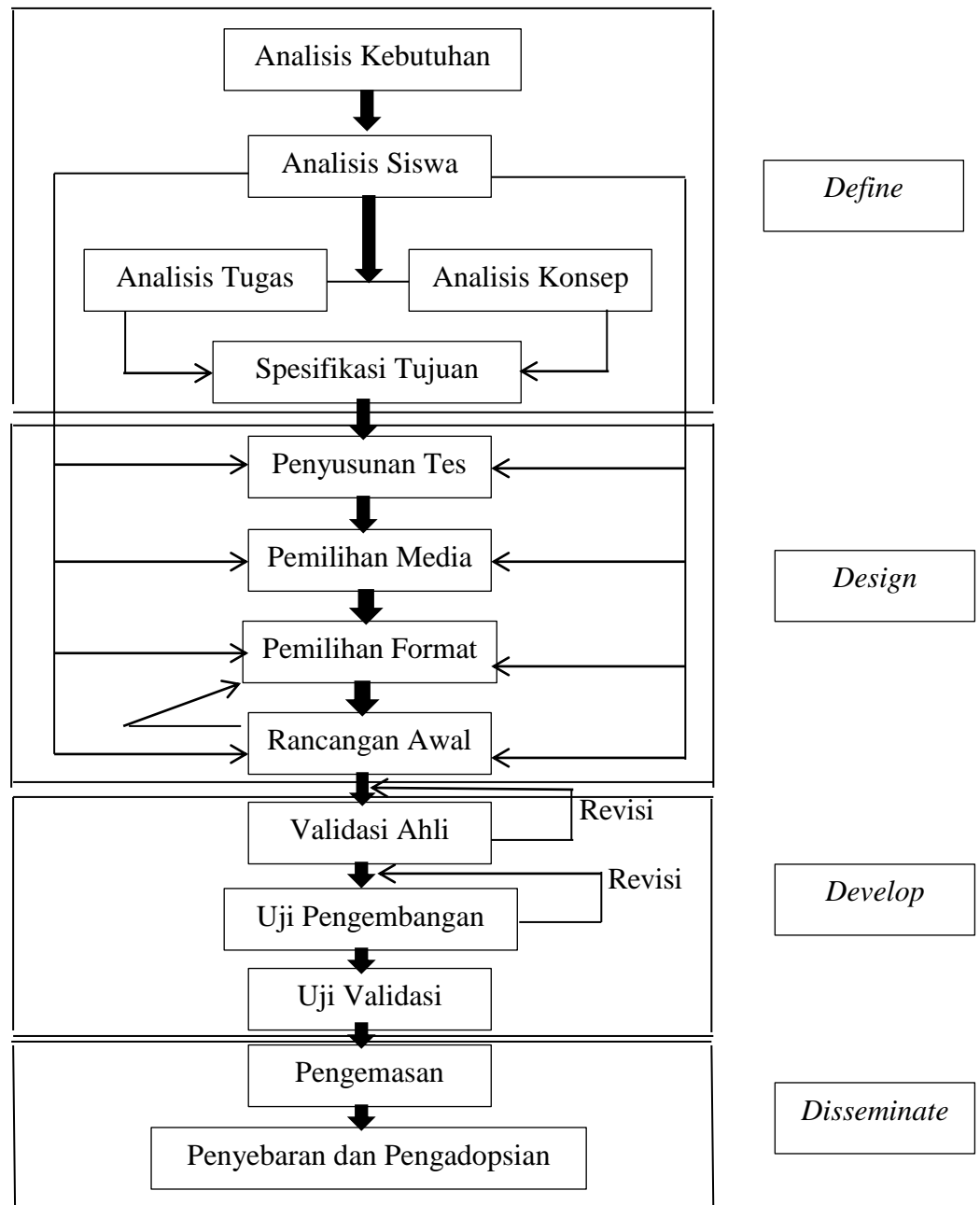
B. Tempat dan Waktu Penelitian

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

C. Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model 4D oleh Thiagarajan dan Semmel (1974). Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: (1) *Define*

(Pendeinisian), (2) *Design* (perancangan), (3) *Develop* (pengembangan), (4) *Disseminate* (penyebaran). Untuk mempermudah penelitian maka disusunlah sebuah alur penelitian yang memuat tahapan penelitian. Alur penelitian dan pengembangan dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Alur pengembangan dan penelitian yang dilakukan

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap define untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap ini meliputi lima langkah pokok, tetapi untuk analisis konsep dan spesifikasi tujuan atau perumusan tujuan didapat melalui analisis tugas, dengan penjelasan sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan mempunyai tujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran akuntansi SMK sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan studi lapangan di SMK Negeri 2 Purworejo. Pada tahap studi lapangan dilakukan observasi dan wawancara dengan guru untuk mengetahui kegiatan pembelajaran di sekolah ini, termasuk didalamnya terdapat kurikulum yang digunakan, metode dan media pembelajaran yang digunakan guru. Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang kondisi, fakta dan permasalahan tentang pembelajaran akuntansi di lapangan sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran.

b. Analisis siswa

Analisis siswa dilakukan pada saat awal perencanaan, analisis ini dilakukan dengan mempertimbangkan ciri, pengalaman, dan kemampuan siswa sebagai kelompok ataupun individu. Analisis siswa meliputi kemampuan akademik, usia, tingkat kedewasaan, dan motivasi belajar terhadap mata pelajaran akuntansi. Pada usia ini anak

sudah berfikir operasional formal, dalam arti si anak sudah berfikir logis dalam berbagai situasi, anak sudah dapat menggunakan pola pikir yang sistematis dengan otaknya dan meliputi proses yang kompleks.

c. Analisis tugas

Analisis tugas adalah kumpulan prosedur untuk menentukan isi dalam satuan pembelajaran. Analisis tugas dilakukan untuk merinci materi ajar dalam bentuk garis besar. Analisis tersebut terdiri dari: (1) analisis struktur isi, (2) analisis prosedural, (3) analisis proses informasi, (4) analisis konsep, dan (5) perumusan tujuan.

d. Analisis konsep

Analisis konsep adalah bagian dari analisis tugas yang dilakukan untuk merinci materi ajar dalam bentuk garis besar dan merupakan salah satu hasil yang didapat melalui analisis tugas dan lebih mengarah ke konsepnya.

e. Spesifikasi tujuan

Spesifikasi atau perumusan tujuan adalah bagian dari analisis tugas yang dilakukan untuk merinci materi ajar dalam bentuk garis besar dan merupakan salah satu hasil yang didapat melalui analisis tugas dan lebih mengarah ke spesifikasi tujuan.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tujuan tahap ini adalah menyiapkan desain awal media pembelajaran atau desain produk. Tahapan ini terdiri atas 3 langkah, yaitu:

a. Penyusunan tes acuan patokan

Penyusunan tes acuan patokan merupakan langkah awal yang menghubungkan antara tahap *define* dan tahap *design*. Tes disusun berdasarkan hasil perumusan tujuan pembelajaran khusus. Tes ini merupakan suatu alat mengukur terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa setelah kegiatan belajar mengajar. Tes pengacuan patokan pada penelitian ini adalah angket.

b. Pemilihan media

Pemilihan media disesuaikan dengan tujuannya untuk menyampaikan materi pelajaran dan faktor kemudahan didalam penyediaan peralatan yang diperlukan sehingga memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. Materi pembelajaran akuntansi tentang akuntansi persediaan akan menggunakan media pembelajaran berupa komik digital berbasis nilai karakter. Komik digital berbasis nilai karakter dibuat dengan menggunakan desain grafis *Adobe Flash Cs 6*. Pemilihan media ini terdapat *storyboard*. *Storyboard* merupakan deskripsi tiap tampilan, memuat komponen apa saja yang ada dalam satu layar tertentu (Luther dalam Ariesto Hadi Saputro, 2013: 36)

c. Pemilihan format

Pemilihan format dapat dilakukan dengan mengkaji format-format yang sudah ada. Komik digital berbasis nilai karakter ini dibuat dalam bentuk *software* dengan aplikasi *adobe flash*.

d. Rancangan awal

Rancangan awal merupakan hasil awal dari rancangan suatu produk yang akan dikembangkan.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dalam penelitian ini terdiri dari validasi ahli, uji pengembangan dan uji validasi. Penjelasan dari validasi ahli, uji pengembangan dan uji validasi, diantaranya sebagai berikut:

a. Validasi ahli

Komik digital berbasis nilai karakter hasil pengembangan, sebelum digunakan harus melalui tahap validasi ahli yang bertujuan untuk memperbaiki desain awal. Validasi dilakukan oleh beberapa dosen ahli media, ahli materi dan guru akuntansi. Validasi dosen ahli dilakukan oleh dosen UNY, sedangkan validasi guru dilakukan oleh guru akuntansi di SMK Negeri 2 Purworejo. Teknik validasi dengan pemberian angket lembar validasi, kemudian peneliti merevisi media sesuai dengan komentar, saran dan penilaian yang diberikan oleh validator sehingga menghasilkan desain revisi (desain awal yang sudah direvisi).

b. Uji pengembangan

Uji pengembangan dilakukan setelah dilakukan validasi ahli dan revisi. Uji pengembangan dilakukan dikelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Purworejo dengan jumlah siswa 31 siswa. Tahap pada uji pengembangan ini, peneliti memberikan angket peningkatan nilai

karakter siswa terhadap komik digital berbasis nilai karakter untuk mengetahui peningkatan nilai karakter pada siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hasil dari uji pengembangan digunakan untuk memperbaiki desain revisi. Hasil dari perbaikan desain revisi digunakan untuk uji validasi.

c. Uji validasi

Uji Validasi dilakukan di kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Purworejo dengan jumlah siswa 31 siswa. Uji validasi menghasilkan produk hasil penelitian berupa Komik Digital Berbasis Nilai Karakter.

4. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap ini merupakan penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas, seperti misalkan di kelas atau di sekolah lain. Tahap disseminate (penyebaran) mencakup dua aspek, yaitu pengemasan, penyebarluasan dan pengadopsian. Pengemasan dilakukan dengan membentuk format penyimpanan berupa aplikasi yang berbentuk *software* dan untuk penyebarluasan dan pengadopsian dilakukan di sekolah yaitu SMK Negeri 2 Purworejo kelas XI Akuntansi 1,2,3 dan 4.

D. Subjek dan Objek Penelitian

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

E. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan angket. Menurut Sugiyono (2011: 199) angket merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan dan pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan komik digital akuntansi yang diberikan kepada ahli media, materi, guru akuntansi dan siswa sebagai subjek uji coba.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain:

1. Lembar validasi untuk dosen ahli dan guru akuntansi. Lembar ini digunakan untuk menilai terhadap kualitas media pembelajaran komik. Penilaian terdiri dari aspek pembelajaran, kebenaran isi/materi, bahasa, grafika dan penyajian. Panduan penskoran 1-5: 1 sangat kurang layak, 2 kurang layak, 3 cukup, 4 layak, 5 sangat layak.

Tabel 4. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi

Aspek Pembelajaran	Jumlah Butir
Kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar	1
Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	1
Kesesuaian bentuk media dengan karakteristik materi	1
Kelengkapan materi dalam media	1
Kemudahan memahami materi dalam media	1
Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa SMK	1
Kemudahan memahami ilustrasi media	1
Total	7

Tabel 5. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi

Aspek Isi/Materi	Jumlah Butir
Kejelasan materi dalam media	1
Kesesuaian ilustrasi dengan materi terkait	1
Kebenaran dan ketepatan penggunaan istilah akuntansi	1
Kesesuaian aplikasi dengan konsep materi	1
Kesesuaian nilai karakter jujur dengan materi	1
Kesesuaian nilai karakter disiplin dengan materi	1
Kesesuaian nilai karakter kerja keras dengan materi	1
Kesesuaian nilai karakter kreatif dengan materi	1
Kesesuaian nilai karakter mandiri dengan materi	1
Kesesuaian materi dengan pengembangan TIK	1
Total	10

Tabel 6. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media

Aspek Bahasa	Jumlah Butir
Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SMK	1
Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	1
Tidak terdapat penafsiran ganda dari bahasa yang digunakan	1
Ketepatan penulisan ejaan dan istilah	1
Ketepatan penulisan tanda baca	1
Konsistensi penggunaan istilah akuntansi dan bahasa asing	1
Keterkaitan makna antar dialog percakapan	1
Kesesuaian bahasa percakapan dengan tokoh	1
Total	8
Aspek Grafika	Jumlah Butir
Ketepatan ukuran gambar dan ilustrasi	1
Ketepatan bentuk gambar dan ilustrasi	1
Keseimbangan proporsi gambar, ilustrasi dan teks	1
Keterbacaan teks	1
Kejelasan tata letak urutan cerita	1
Ketepatan tata letak urutan cerita	1
Kerapian tata letak urutan cerita	1
Total	7

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen untuk ahli media

Aspek Penyajian	Jumlah Butir
Kejelasan alur cerita	1
Ketepatan pemilihan karakter tokoh	1
Kesesuaian gambar dengan cerita	1
Kemenarikan gambar	1
Ketepatan pemilihan jenis huruf	1
Ketepatan pemilihan ukuran huruf	1
Ketepatan peletakan balon percakapan	1
Kualitas gambar (warna dan <i>background</i>)	1
Kemudahan aplikasi dalam penggunaan media	1
Kesesuaian tombol navigasi dalam media	1
Kesesuaian penggunaan efek suara	1
Tampilan desain setiap layar	1
Tampilan desain pembuka	1
Kesesuaian warna tulisan dengan <i>background</i>	1
Kemudahan penggunaan menu	1
Kejelasan petunjuk penggunaan media	1
Kemudahan penggunaan tombol navigasi	1
Media komik digital mudah dalam proses instalasi	1
Ukuran <i>file</i> tidak besar	1
Animasi yang digunakan menarik	1
Pengoperasian yang sederhana	1
Kesesuaian waktu dalam media	1
Total	22

Tabel 8. Kisi-kisi instrumen untuk guru akuntansi

Aspek Pembelajaran	Jumlah Butir
Kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar	1
Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	1
Kesesuaian bentuk media dengan karakteristik materi	1
Kelengkapan materi dalam media	1
Kemudahan memahami materi dalam media	1
Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa SMK	1
Kemudahan memahami ilustrasi media	1
Total	7

Tabel 9. Kisi-kisi instrumen untuk guru akuntansi

Aspek Isi/Materi	Jumlah Butir
Kejelasan materi dalam media	1
Kesesuaian ilustrasi dengan materi terkait	1
Kebenaran dan ketepatan penggunaan istilah akuntansi	1
Kesesuaian aplikasi dengan konsep materi	1
Kesesuaian nilai karakter jujur dengan materi	1
Kesesuaian nilai karakter disiplin dengan materi	1
Kesesuaian nilai karakter kerja keras dengan materi	1
Kesesuaian nilai karakter kreatif dengan materi	1
Kesesuaian nilai karakter mandiri dengan materi	1
Kesesuaian materi dengan pengembangan TIK	1
Total	10
Aspek Bahasa	Jumlah Butir
Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SMK	1
Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	1
Tidak terdapat penafsiran ganda dari bahasa yang digunakan	1
Ketepatan penulisan ejaan dan istilah	1
Ketepatan penulisan tanda baca	1
Konsistensi penggunaan istilah akuntansi dan bahasa asing	1
Keterkaitan makna antar dialog percakapan	1
Kesesuaian bahasa percakapan dengan tokoh	1
Total	8
Aspek Grafika	Jumlah Butir
Ketepatan ukuran gambar dan ilustrasi	1
Ketepatan bentuk gambar dan ilustrasi	1
Keseimbangan proporsi gambar, ilustrasi dan teks	1
Keterbacaan teks	1
Kejelasan tata letak urutan cerita	1
Ketepatan tata letak urutan cerita	1
Kerapian tata letak urutan cerita	1
Total	7

Tabel 10. Kisi-kisi Instrumen untuk guru akuntansi

Aspek Penyajian	Jumlah Butir
Kejelasan alur cerita	1
Ketepatan pemilihan karakter tokoh	1
Kesesuaian gambar dengan cerita	1
Kemenarikan gambar	1
Ketepatan pemilihan jenis huruf	1
Ketepatan pemilihan ukuran huruf	1
Ketepatan peletakan balon percakapan	1
Kualitas gambar (warna dan <i>background</i>)	1
Kemudahan aplikasi dalam penggunaan media	1
Kesesuaian tombol navigasi dalam media	1
Kesesuaian penggunaan efek suara	1
Tampilan desain setiap layar	1
Tampilan desain pembuka	1
Kesesuaian warna tulisan dengan <i>background</i>	1
Kemudahan penggunaan menu	1
Kejelasan petunjuk penggunaan media	1
Kemudahan penggunaan tombol navigasi	1
Media komik digital mudah dalam proses instalasi	1
Ukuran <i>file</i> tidak besar	1
Animasi yang digunakan menarik	1
Pengoperasian yang sederhana	1
Kesesuaian waktu dalam media	1
Total	22

- Angket peningkatan nilai karakter siswa terdiri dari angket karakter sebelum dan sesudah. Lembar angket dibuat dengan menggunakan alternatif jawaban “Ya” skor 1 dan “Tidak” skor 0. Dengan membandingkan angket karakter sebelum dan sesudah maka dapat diketahui peningkatan nilai karakter siswa. Penilaian yang dilakukan pada angket nilai karakter yaitu belum terlihat (BT) dan mulai terlihat (MT).

Tabel 11. Kisi-kisi kuisioner angket nilai karakter siswa

Aspek Nilai Karakter	Butir Nomor	Jumlah Butir
Jujur	1, 2, 3, 4, 5	5
Disiplin	6, 7, 8, 9, 10	5
Mandiri	11, 12* ,13*, 14, 15	5
Kreatif	16, 17*, 18, 19, 20	5
Kerja Keras	21, 22, 23, 24, 25	5
Jumlah Butir		25

Keterangan: (*) digunakan untuk pernyataan negatif

- Angket respon siswa terhadap penggunaan media komik digital dalam pembelajaran akuntansi.

Tabel 12. Kisi-kisi kuisioner angket respon siswa

Aspek	Butir Nomor	Jumlah Butir
Pembelajaran	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	7
Isi/Materi	8*, 9, 10, 11	4
Bahasa	12, 13, 14	3
Grafika	15, 16	2
Penyajian	17, 18	2
Jumlah Butir		18

Keterangan: (*) digunakan untuk pernyataan negatif

- Media pembelajaran berupa komik digital berbasis nilai karakter

G. Teknik Analisis Data

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

- Langkah pertama adalah mencari skor rata-rata penilaian produk.

Rumus yang digunakan:

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

Keterangan:

\bar{X} : Skor rata-rata

n : Jumlah butir

$\sum x$: Jumlah skor butir

- b. Nilai rata-rata total skor masing-masing komponen yang diperoleh, dikonfersikan menjadi data kualitatif berupa kriteria kualitas produk.

Pedoman konversi ditunjukkan pada tabel 13.

Tabel 13. Kategori penilaian Skala Lima menurut Sukarjo (2006: 89)

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

Keterangan:

\bar{X} : Skor aktual

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

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

Berdasarkan rumus pada tabel 13, dapat diperoleh pedoman pengkonversian nilai kuantitatif 1 sampai 5 menjadi kategori kualitatif untuk menyimpulkan bagaimana kualitas media yang dikembangkan dan nilai karakter. Jika nilai \bar{X}_i dan SBi disubstitusikan pada rumus yang ada di tabel 13 maka akan diperoleh pedoman konversi seperti disajikan pada tabel 14.

Tabel 14. Konversi skor aktual menjadi kategori kualitatif untuk interval 1 sampai 5

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

Keterangan:

\bar{X} : Skor aktual

$$\begin{aligned}\bar{X} : \text{Rerata skor ideal} &= \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal}) \\ &= \frac{1}{2} (5+1) \\ &= 3\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}Sbi : \text{Simpangan baku ideal} &= \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal}) \\ &= \frac{1}{6} (5-1) \\ &= 0,67\end{aligned}$$

2. Data hasil angket peningkatan nilai karakter siswa.

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

- Langkah pertama adalah dengan merubah pernyataan “ya” dan “tidak” menjadi skor 0 dan 1. Pertanyaan negatif, jawaban “ya” = 0, jawaban “tidak” = 1. Sedangkan pertanyaan positif, jawaban “ya” = 1, jawaban “tidak” = 0
- Langkah kedua adalah mencari skor rata-rata penilaian. Rumus yang digunakan adalah:

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

Keterangan:

\bar{X} : Skor rata-rata

n : Jumlah butir

$\sum x$: Jumlah skor butir

- c. Nilai rata-rata total skor masing-masing komponen yang diperoleh dikonversikan menjadi data kualitatif berupa hasil angket peningkatan nilai karakter siswa. Pedoman konversi pada tabel 15. Berdasarkan rumus pada tabel 13 dapat diperoleh tabel pengkonversian nilai kuantitatif interval 0 sampai 1 menjadi kategori kualitatif untuk menyimpulkan bagaimana kualitas media yang dikembangkan. Jika nilai \bar{X}_i dan SB_i disubstitusikan pada rumus yang ada di tabel 13 maka akan diperoleh pedoman konversi seperti disajikan pada tabel 15.

Tabel 15. Konversi skor aktual menjadi kategori kualitatif untuk interval 0 sampai 1

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

Keterangan:

\bar{X} : Skor aktual

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

$$= \frac{1}{2} (1+0) = 0,5$$

SB_i : Simpangan baku ideal = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal - skor minimal ideal)

$$= \frac{1}{6} (1-0) = 0,17$$

3. Data angket karakter sebelum pengembangan dan angket karakter sesudah pengembangan (untuk mengukur angket nilai karakter sebelum pengembangan dan sesudah pengembangan)

Teknik analisis data untuk angket karakter sebelum pengembangan dan angket karakter sesudah pengembangan menggunakan *gain-test*. Teknik analisis data *gain-test* adalah dengan menghitung nilai *gain* (g) (Hake, 1999:1)

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor angket pretest}}$$

Interpretasi nilai *gain* disajikan dalam suatu kriteria pada tabel 16

Tabel 16. Kriteria nilai *gain* menurut Hake (1999)

Nilai g	Kriteria
$0,7 \leq g$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian pengembangan pada media komik digital berbasis nilai karakter dilaksanakan 5 bulan dari bulan Desember 2015 sampai April 2016. Prosedur yang dikembangkan terdiri atas beberapa langkah sebagai berikut:

Tabel 17. Waktu pelaksanaan penelitian

Tahap	Pelaksanaan
1. <i>Define</i> a. Analisis kebutuhan b. Analisis siswa c. Analisis Tugas d. Analisis konsep e. Spesifikasi tujuan	Desember 2015
2. <i>Design</i> a. Penyesuaian tes patokan b. Pemilihan media c. Pemilihan format d. Rancangan awal	Januari-Februari 2016
3. <i>Develop</i> a. Tahap validasi ahli b. Revisi c. Uji pengembangan d. Uji validasi e. Produk	Maret 2016
4. <i>Disseminate</i>	April 2016

2. Data Hasil Penelitian

a. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan, analisis siswa dan analisis tugas, sebagai berikut:

1) Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan mengacu pada kondisi yang ada di

lapangan. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui apakah media perlu dikembangkan atau tidak. Analisis kebutuhan pada penelitian ini didasarkan pada pengamatan di lapangan ketika wawancara dengan guru. Analisis kebutuhan dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu observasi kegiatan pembelajaran, wawancara dengan guru akuntansi, serta observasi perangkat pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada 1 Desember 2015 diperoleh sebuah informasi bahwa penerapan nilai karakter sudah diterapkan, akan tetapi penerapan tersebut belum optimal pada penggunaan media pembelajaran berbasis karakter dan masih kurangnya penggunaan media yang berbasis pada teknologi. Pada dasarnya antara materi yang akan diajarkan dengan teknologi dan media pembelajaran berbasis nilai karakter dapat diintegrasikan. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran akuntansi yang terintegrasi dengan teknologi dan nilai karakter. Berikut ini adalah nilai karakter yang dikembangkan:

- a) Jujur, indikatornya adalah melaksanakan tugas yang ada sesuai peraturan akademik sekolah, menyebutkan secara tegas keunggulan dan kelemahan suatu pokok bahasan, mau berbagi cerita terkait permasalahan dirinya dalam menerima pendapat temannya, mengemukakan tentang pendapat sesuatu hal sesuai yang di yakinkannya, membayar barang yang dibeli

sesuai keadaan, dan mengembalikan barang yang dipinjam atau ditemukan di tempat umum.

- b) Disiplin, indikatornya adalah selalu tertib dan teliti saat mengerjakan tugas, menerapkan kaidah tata tulis dengan baik, menaati prosedur kerja laboratorium dan prosedur pengamatan permasalahan sosial, mematuhi jadwal belajar yang telah ditetapkan sendiri dan tertib dalam menerapkan aturan penulisan untuk karya tulis ilmiah.
- c) Kerja keras, indikatornya adalah mengerjakan tugas dengan teliti dan rapi, menggubakan waktu secara efektif untuk menyelesaikan tugas-tugas di kelas dan di luar kelas dan selalu berusaha untuk mencari informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran dari berbagai sumber.
- d) Kreatif, indikatornya adalah mengajukan suatu pemikiran baru tentang suatu pokok bahasan dan menerapkan hukum/teori/prinsip yang dipelajari dalam aspek kehidupan masyarakat.
- e) Mandiri, indikatornya adalah mencari sumber di perpustakaan untuk menyelesaikan tugas akuntansi persediaan seperti meringkas atau membuat makalah di sekolah tanpa bantuan pustakawan atau siapapun dan menerjemahkan sendiri istilah bahasa asing ke dalam bahasa Indonesia dan sebaliknya.

2) Analisis siswa

Analisis siswa diperlukan karena media dan materi perlu disesuaikan dengan sasaran pengguna yaitu siswa SMK. Siswa SMK termasuk pada tahapan operasional formal. Pada tahapan tersebut mereka dapat bermain logika, berfikir secara abstrak dan dapat diajak mempelajari materi yang sifatnya abstrak. Pada materi akuntansi persediaan siswa belajar untuk memahami konsep sebagai pelaku dalam akuntansi persediaan yang akan digunakan untuk kepentingan perusahaan dan pihak lain, dalam hal ini siswa dituntut menggunakan logika sebagai pelaku dalam akuntansi persediaan yang akan bertanggungjawab atas perannya sebagai pelaku dalam akuntansi persediaan yang akan digunakan untuk kepentingan perusahaan dan pihak lain. Sebagian besar siswa SMK sudah familiar dengan perkembangan teknologi, sehingga mereka tidak begitu mengalami kesulitan ketika harus belajar dengan menggunakan teknologi atau media pembelajaran.

3) Analisis tugas

Pada analisis tugas dilakukan analisis kompetensi inti dan kompetensi dasar kemudian menjabarkan indikator pembelajaran. Analisis tugas akan membantu menentukan tugas dan format media yang akan dikembangkan. Di dalam analisis tugas akan didapat juga analisis konsep dan perumusan tujuan.

Tabel 18. Hasil analisis tugas SMK kelas XI semester 2 materi Akuntansi Persediaan

No.	Bagian Analisis	Hasil Analisis
1	Kompetensi Inti	Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif 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 bidangkerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
2	Kompetensi Dasar	Menjelaskan pengertian, klasifikasi dan sitem pencatatan persediaan
3	Indikator	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian persediaan 2. Klasifikasi persediaan <ul style="list-style-type: none"> • Menurut PSAK no. 14 (2007) • Menurut jenis perusahaan 3. Sistem pencatatan persediaan <ul style="list-style-type: none"> • Sistem periodik • Sistem perpetual
4	Materi Pokok	Menjelaskan pengertian, klasifikasi dan sitem pencatatan persediaan

b. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan media dilakukan untuk memudahkan dalam proses pengembangan media. Media yang dikembangkan adalah komik digital berbasis nilai karakter. Adapun tahap perancangannya sebagai berikut:

1) Penyusunan tes acuan patokan

Penyusunan tes acuan patokan disusun berdasarkan hasil perumusan tujuan pembelajaran khusus. Tes ini merupakan suatu alat mengukur terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa setelah kegiatan belajar mengajar. Tes pengacuan patokan pada

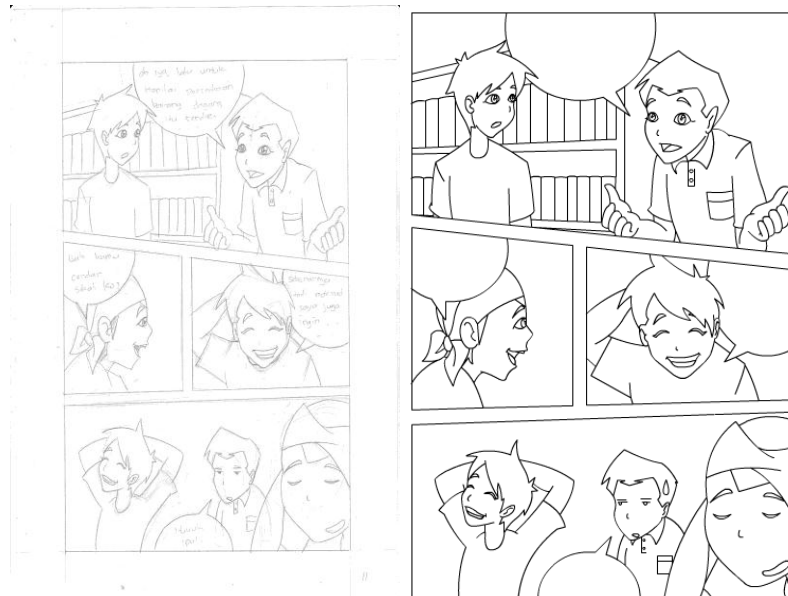
penelitian ini adalah angket, yaitu angket lembar validasi ahli, angket lembar validasi guru, angket respon siswa, angket nilai karakter sebelum pembelajaran dan angket nilai karakter sesudah pembelajaran.

2) Pemilihan media

Pemilihan media disesuaikan dengan tujuannya untuk menyampaikan materi pelajaran dan faktor kemudahan didalam penyediaan peralatan yang diperlukan sehingga memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. Materi pembelajaran akuntansi tentang akuntansi persediaan menggunakan media pembelajaran berupa komik digital berbasis nilai karakter. Komik digital berbasis nilai karakter dibuat dengan menggunakan desain grafis *Adobe Flash Cs 6*. Secara umum proses pembuatan komik digital ini sebagai berikut:

- a) Pembuatan sketsa manual dengan pensil.
- b) Sketsa kemudian *discan* dengan resolusi 300dpi agar gambar terlihat sempurna.
- c) Buka *Adobe Flash CS6* untuk mewarnai komik. Hasil *scan* dimasukkan ke *Adobe Flash CS6*. Kemudian buat *outline* (garis) dengan teknik *tracing*.
- d) Proses pewarnaan dasar.
- e) Proses penambahan teks pada balon kata

Ilustrasi dapat dilihat pada gambar 3 dan gambar 4 dibawah ini:



Gambar 3. Sketsa manual dan sketsa setelah discan



Gambar 4. Proses pemberian warna dan teks

Pemilihan media ini terdapat *storyboard*. *Storyboard* merupakan deskripsi tiap tampilan, memuat komponen apa saja yang ada dalam satu layar tertentu (Luther dalam Ariesto Hadi Saputro, 2013: 36)

3) Pemilihan format

Pemilihan format dapat dilakukan dengan mengkaji format-format yang sudah ada, seperti pada komik digital berbasis nilai karakter ini dibuat dalam bentuk *software* dengan aplikasi *adobe flash CS6*.

4) Rancangan awal

Tahap akhir dalam *design* adalah rancangan awal. Rancangan awal dilakukan dengan penyusunan bahan-bahan menjadi satu kesatuan program *flash*. Penyusunan bahan-bahan menjadi satu kesatuan pada *storyboard* yang telah dibuat. Selanjutnya dilakukan *finishing* dengan penyempurnaan program secara teknis. Hasil dari proses *finishing* adalah diperoleh *draft* media awal. Adapun beberapa fitur yang disajikan dalam media:

Komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran akuntansi untuk SMK kelas XI dikembangkan menggunakan *software Adobe Flash CS6*. Media komik digital dibuat mencakup materi tentang akuntansi persediaan. Media komik digital didesain dengan berbasis nilai karakter pada percakapan komik akuntansi persediaan. Tujuan pengembangan media ini adalah sebagai media pembelajaran akuntansi yang berbasis pada nilai karakter yang mampu untuk menumbuhkan nilai karakter dalam materi akuntansi persediaan. Media ini terdiri dari bagian-bagian seperti pembuka, menu utama dan penutup.

Berikut penjelasan dari bagian-bagian tersebut:

a) Bagian Pembukaan

Bagian pembukaan adalah bagian paling awal ketika pengguna membuka media yang terdiri dari dua bagian halaman. Bagian halaman pertama berisi judul media dan tombol mulai, bagian halaman kedua berisi identitas pengguna dan tombol masuk.

b) Bagian Menu Utama

Bagian menu utama terdiri dari beberapa tombol, seperti:

(1) Tombol menu kompetensi inti

Tombol menu kompetensi inti terdiri dari kompetensi inti, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran

(2) Tombol menu tokoh atau karakter komik

Tombol menu tokoh atau karakter komik terdiri dari nama tokoh utama dan gambar tokoh utama dalam media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter.

(3) Tombol menu cerita komik

Tombol menu cerita komik berisi rangkaian cerita yang menjadi pokok dalam media pembelajaran akuntansi persediaan. Pengintegrasian antara mata pelajaran akuntansi persediaan dengan nilai-nilai karakter jujur, disiplin, mandiri, kreatif dan kerja keras, serta *mini game* edukasi.

(4) Tombol menu materi

Tombol menu materi berisikan penjelasan materi akuntansi persediaan secara runtut.

(5) Tombol menu bantuan

Tombol menu bantuan berisi cara penggunaan dan penjelasan fungsi setiap tombol yang terdapat dalam media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter.

(6) Tombol menu profil

Tombol menu profil berisi penjelasan sekilas tentang identitas peneliti media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter.

c) Bagian Penutup

Bagian penutup adalah bagian paling akhir ketika pengguna akan mengakhiri penggunaan media yang terdiri dari dua bagian halaman. Bagian halaman pertama berisi pertanyaan “kamu ingin keluar?” disertai jawaban “Ya atau “Tidak”, jika memilih tombol “Tidak” maka akan kembali ke bagian menu utama, jika memilih tombol “Ya” maka akan muncul halaman kedua yang bertuliskan “terimakasih” dan secara otomatis aplikasi akan keluar.

c. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap ini dilaksanakan validasi terhadap media pembelajaran oleh validator ahli dan validator guru (praktisi

pembelajaran). Selanjutnya merevisi berdasarkan saran dari validator ahli dan validator guru (praktisi pembelajaran). Peneliti melakukan uji pengembangan media pembelajaran di kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Purworejo dilanjutkan dengan revisi berdasarkan hasil uji pengembangan. Melakukan uji validasi media pembelajaran di kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Purworejo dilanjutkan dengan revisi berdasarkan hasil uji validasi. Hasil penelitian pada tahap ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Validasi Ahli

Desain awal media pembelajaran, sebelum digunakan harus melalui tahap validasi ahli dan validasi guru yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan desain awal media. Validasi dilakukan oleh satu dosen ahli media, satu dosen ahli materi dan satu guru akuntansi. Validasi dosen ahli media dan ahli materi dilakukan oleh dosen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, sedangkan validasi guru (praktisi pembelajaran) dilakukan oleh guru akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo. Nama-nama *reviewer* dalam validasi ahli dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 19. Nama-nama *reviewer* dalam validasi ahli

No.	Nama	Jabatan
1	Adeng Pustikaningsih, M. Si	Dosen Ahli Media
2	Dhyah Setyorini, M. Si., Ak.	Dosen Ahli Materi
3	Sukismi, S. Pd	Guru SMK Negeri 2 Purworejo

Berikut hasil penelitian dari ahli media, ahli materi dan guru (praktisi pembelajaran):

a) Hasil Penilaian oleh ahli media

Komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran akuntansi untuk SMK kelas XI dengan materi akuntansi persediaan dinilai dan di-*review* oleh ahli media. Ahli media yang menilai media ini adalah Adeng Pustikaningsih, M. Si dosen jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Penilaian oleh ahli media lebih mengedepankan pada aspek bahasa, grafik, dan penyajian atau tampilan. Hasil penelitian berupa data kuantitatif skor pada setiap butir aspek dan uraian saran. Data kuantitatif kemudian dikonversikan menjadi kualitas setiap aspek. Hasil rata-rata penilaian media disajikan pada tabel berikut:

Tabel 20. Hasil validasi aspek bahasa oleh ahli media

No.	Kriteria	Skor Validator
1	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SMK	5
2	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	5
3	Tidak terdapat penafsiran ganda dari bahasa yang digunakan	5
4	Ketepatan penulisan ejaan dan istilah	4
5	Ketepatan penulisan tanda baca	4
6	Konsistensi penggunaan istilah akuntansi dan bahasa asing	5
7	Keterkaitan makna antar dialog percakapan	5
8	Kesesuaian bahasa percakapan dengan tokoh	5
Rata-rata		4,75

Tabel 21. Hasil validasi aspek grafika oleh ahli media

No.	Kriteria	Skor Validator
1	Ketepatan ukuran gambar dan ilustrasi	5
2	Ketepatan bentuk gambar dan ilustrasi	5
3	Keseimbangan proporsi gambar, ilustrasi dan teks	5
4	Keterbacaan teks	5
5	Kejelasan tata letak urutan cerita	5
6	Ketepatan tata letak urutan cerita	4
7	Kerapian tata letak urutan cerita	5
Rata-rata		4,86

Tabel 22. Hasil validasi aspek penyajian oleh ahli media

No.	Kriteria	Skor Validator
1	Kejelasan alur cerita	4
2	Ketepatan pemilihan karakter tokoh	5
3	Kesesuaian gambar dengan cerita	5
4	Kemenarikan gambar	5
5	Ketepatan pemilihan jenis huruf	5
6	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	5
7	Ketepatan peletakan balon percakapan	4
8	Kualitas gambar (warna dan <i>background</i>)	5
9	Kemudahan aplikasi dalam penggunaan media	5
10	Kesesuaian tombol navigasi dalam media	5
11	Kesesuaian penggunaan efek suara	5
12	Tampilan desain setiap layar	5
13	Tampilan desain pembuka	5
14	Kesesuaian warna tulisan dengan <i>background</i>	4
15	Kemudahan penggunaan menu	5
16	Kejelasan petunjuk penggunaan media	5
17	Kemudahan penggunaan tombol navigasi	5
18	Media komik digital mudah dalam proses instalasi	5
19	Ukuran <i>file</i> tidak besar	5
20	Animasi yang digunakan menarik	4
21	Pengoperasian yang sederhana	5
22	Kesesuaian waktu dalam media	5
Rata-rata		4,82

Tabel 23. Hasil rata-rata penilaian oleh ahli media

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

Dari tabel 23 dapat diketahui hasil rata-rata penilaian oleh ahli media dari masing-masing aspek. Pada aspek bahasa, dosen ahli media memberikan skor rata-rata sebesar 4,75. Nilai tersebut terletak pada interval $\bar{X} > 4,2$ sehingga media dinilai sangat layak dari segi bahasa. Skor rata-rata yang diberikan pada aspek grafika adalah 4,86. Nilai tersebut terletak pada interval $\bar{X} > 4,2$ sehingga media dinilai sangat layak dari segi grafika. Skor rata-rata yang diberikan pada aspek penyajian adalah 4,8. Nilai tersebut terletak pada interval $\bar{X} > 4,2$ sehingga media dinilai sangat layak dari segi penyajian. Secara keseluruhan, berdasarkan penilaian ahli media menyatakan bahwa media yang dikembangkan sudah sangat layak untuk diterapkan pada siswa SMK dengan skor rata-rata 4,81

b) Hasil Penilaian oleh ahli materi

Komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran akuntansi untuk SMK kelas XI dengan materi akuntansi persediaan dinilai dan di-*review* oleh ahli materi. Ahli materi yang menilai isi materi dalam media ini adalah Dhyah Setyorini, M. Si., Ak. dosen jurusan Pendidikan Akuntansi

Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Penilaian oleh ahli materi lebih mengedepankan pada aspek pembelajaran dan isi materi. Hasil penelitian berupa data kuantitatif skor pada setiap butir aspek dan uraian saran. Data kuantitatif kemudian dikonversikan menjadi kualitas setiap aspek. Hasil rata-rata penilaian media disajikan pada tabel berikut:

Tabel 24. Hasil validasi aspek pembelajaran oleh ahli materi

No.	Kriteria	Skor Validator
1	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar	4
2	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	4
3	Kesesuaian bentuk media dengan karakteristik materi	4
4	Kelengkapan materi dalam media	4
5	Kemudahan memahami materi dalam media	4
6	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa SMK	4
7	Kemudahan memahami ilustrasi media	4
Rata-rata		4

Tabel 25. Hasil validasi aspek isi/materi oleh ahli materi

No.	Kriteria	Skor Validator
1	Kejelasan materi dalam media	5
2	Kesesuaian ilustrasi dengan materi terkait	4
3	Kebenaran dan ketepatan penggunaan istilah akuntansi	5
4	Kesesuaian aplikasi dengan konsep materi	5
5	Kesesuaian nilai karakter jujur dengan materi	4
6	Kesesuaian nilai karakter disiplin dengan materi	4
7	Kesesuaian nilai karakter kerja keras dengan materi	4
8	Kesesuaian nilai karakter kreatif dengan materi	4
9	Kesesuaian nilai karakter mandiri dengan materi	4
10	Kesesuaian materi dengan pengembangan TIK	4
Rata-rata		4,3

Tabel 26. Hasil rata-rata penilaian oleh ahli materi

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

Dari tabel 26 dapat diketahui hasil rata-rata penilaian oleh ahli materi dari masing-masing aspek. Media pembelajaran yang di kembangkan memperoleh skor rata-rata 4 pada aspek pembelajaran dan 4,3 pada aspek isi/materi. Skor rata-rata kedua aspek adalah 4,15 yang dinilai berada pada interval $3,4 < \bar{X} \leq 4,2$. Dengan demikian, media pembelajaran dinilai layak dari aspek pembelajaran, isi/materi.

c) Hasil Penilaian oleh guru (praktisi pembelajaran)

Komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran akuntansi untuk SMK kelas XI dengan materi akuntansi persediaan dinilai dan di-review oleh guru. Guru yang menilai media ini adalah Sukismi, S.Pd guru akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo. Penilaian oleh guru lebih mengedepankan pada aspek pembelajaran, isi/materi, bahasa, grafika, penyajian. Hasil penelitian berupa data kuantitatif skor pada setiap butir aspek dan uraian saran. Data kuantitatif kemudian dikonversikan menjadi kualitas setiap aspek. Hasil rata-rata penilaian secara lengkap dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 27. Hasil validasi aspek pembelajaran oleh guru akuntansi

No.	Kriteria	Skor Validator
1	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar	5
2	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	5
3	Kesesuaian bentuk media dengan karakteristik materi	5
4	Kelengkapan materi dalam media	4
5	Kemudahan memahami materi dalam media	5
6	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa SMK	5
7	Kemudahan memahami ilustrasi media	5
Rata-rata		4,86

Tabel 28. Hasil validasi aspek isi/materi oleh guru akuntansi

No.	Kriteria	Skor Validator
1	Kejelasan materi dalam media	5
2	Kesesuaian ilustrasi dengan materi terkait	5
3	Kebenaran dan ketepatan penggunaan istilah akuntansi	5
4	Kesesuaian aplikasi dengan konsep materi	5
5	Kesesuaian nilai karakter jujur dengan materi	4
6	Kesesuaian nilai karakter disiplin dengan materi	5
7	Kesesuaian nilai karakter kerja keras dengan materi	5
8	Kesesuaian nilai karakter kreatif dengan materi	5
9	Kesesuaian nilai karakter mandiri dengan materi	5
10	Kesesuaian materi dengan pengembangan TIK	5
Rata-rata		4,9

Tabel 29. Hasil validasi aspek bahasa oleh guru akuntansi

No.	Kriteria	Skor Validator
1	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SMK	4
2	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	5
3	Tidak terdapat penafsiran ganda dari bahasa yang digunakan	5
4	Ketepatan penulisan ejaan dan istilah	5
5	Ketepatan penulisan tanda baca	4
6	Konsistensi penggunaan istilah akuntansi dan bahasa asing	5

No.	Kriteria	Skor Validator
7	Keterkaitan makna antar dialog percakapan	5
8	Kesesuaian bahasa percakapan dengan tokoh	5
Rata-rata		4,75

Tabel 30. Hasil validasi aspek grafika oleh guru akuntansi

No.	Kriteria	Skor Validator
1	Ketepatan ukuran gambar dan ilustrasi	5
2	Ketepatan bentuk gambar dan ilustrasi	5
3	Keseimbangan proporsi gambar, ilustrasi dan teks	4
4	Keterbacaan teks	4
5	Kejelasan tata letak urutan cerita	5
6	Ketepatan tata letak urutan cerita	5
7	Kerapian tata letak urutan cerita	5
Rata-rata		4,71

Tabel 31. Hasil validasi aspek penyajian oleh guru akuntansi

No.	Kriteria	Skor Validator
1	Kejelasan alur cerita	5
2	Ketepatan pemilihan karakter tokoh	5
3	Kesesuaian gambar dengan cerita	5
4	Kemenarikan gambar	5
5	Ketepatan pemilihan jenis huruf	4
6	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	4
7	Ketepatan peletakan balon percakapan	5
8	Kualitas gambar (warna dan <i>background</i>)	5
9	Kemudahan aplikasi dalam penggunaan media	5
10	Kesesuaian tombol navigasi dalam media	5
11	Kesesuaian penggunaan efek suara	5
12	Tampilan desain setiap layar	5
13	Tampilan desain pembuka	5
14	Kesesuaian warna tulisan dengan <i>background</i>	5
15	Kemudahan penggunaan menu	5
16	Kejelasan petunjuk penggunaan media	5
17	Kemudahan penggunaan tombol navigasi	5

No.	Kriteria	Skor Validator
18	Media komik digital mudah dalam proses instalasi	5
19	Ukuran <i>file</i> tidak besar	5
20	Animasi yang digunakan menarik	5
21	Pengoperasian yang sederhana	5
22	Kesesuaian waktu dalam media	4
Rata-rata		4,86

Tabel 32. Hasil rata-rata penilaian oleh guru akuntansi

No.	Aspek	Nilai Rata-Rata	Kategori
1	Pembelajaran	4,86	Sangat Layak
2	Isi/Materi	4,90	Sangat Layak
3	Bahasa	4,75	Sangat Layak
4	Grafik	4,71	Sangat Layak
5	Penyajian	4,86	Sangat Layak
Rata-rata		4,82	Sangat Layak

Dari tabel 32 dapat diketahui hasil rata-rata penilaian oleh guru akuntansi dari masing-masing aspek. Pada aspek pembelajaran, guru SMK memberikan skor rata-rata sebesar 4,86. Nilai tersebut terletak pada interval $\bar{X} > 4,2$ sehingga media dinilai sangat layak dari aspek pembelajaran. Pada aspek isi/materi, guru SMK memberikan skor rata-rata sebesar 4,9. Nilai tersebut terletak pada interval $\bar{X} > 4,2$ sehingga media dinilai sangat layak dari aspek isi/materi. Pada aspek bahasa, guru SMK memberikan skor rata-rata sebesar 4,75. Nilai tersebut terletak pada interval $\bar{X} > 4,2$ sehingga media dinilai sangat layak dari aspek bahasa. Pada aspek grafika, guru SMK memberikan skor rata-rata sebesar

4,71. Nilai tersebut terletak pada interval $\bar{X} > 4,2$ sehingga media dinilai sangat layak dari aspek grafika. Pada aspek penyajian, guru SMK memberikan skor rata-rata sebesar 4,86. Nilai tersebut terletak pada interval $\bar{X} > 4,2$ sehingga media dinilai sangat layak dari aspek penyajian. Secara keseluruhan, berdasarkan penilaian guru SMK menyatakan bahwa media yang dikembangkan sudah sangat layak untuk diterapkan pada siswa SMK dengan skor rata-rata 4,81.

d) Data revisi oleh ahli





Beberapa revisi dan saran yang disampaikan untuk media yang dikembangkan diantaranya:

(1) Revisi Ahli Media

Terdapat beberapa revisi yang diberikan oleh ahli media, data revisi tersebut sebagai berikut:

- (a) Ukuran huruf ada yang kecil sekali
- (b) Penulisan halaman judul dan komik ada yang *typo*
- (c) Jenis *font* judul di samakan

Dosen ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran. Perbaikan yang dilakukan antara lain adalah:

Tampilan layar utama sebelum direvisi	Tampilan layar utama sesudah direvisi
	
Tampilan menu utama sebelum direvisi	Tampilan menu utama sesudah direvisi
	

Gambar 5. Revisi oleh dosen ahli media

Saran yang diberikan untuk media ini yaitu semakin banyaknya media pembelajaran yang menarik dalam akuntansi akan memudahkan anak dalam belajar akuntansi

(2) Revisi Ahli Materi

Tidak terdapat revisi yang diberikan oleh ahli materi.


(3) Revisi Guru (Praktisi Pembelajaran)

Terdapat beberapa revisi yang diberikan oleh guru akuntansi, data revisi tersebut sebagai berikut:


- (a) Pada bagian cerita komik dan judul aplikasi masih terdapat beberapa kata yang belum diberi jarak.
- (b) Pada balon cerita komik terdapat huruf yang terlalu kecil.

Guru Akuntansi SMK menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran. Perbaikan yang dilakukan antara lain adalah:

Penambahan rumus HPP dan laba/rugi kotor



lya, tepat sekali Ko, secara ringkas dapat kita identifikasikan seperti ini Ko



lya, tepat sekali Ko, secara ringkas dapat kita identifikasikan seperti ini Ko

Penjualan barang dagangan xxx

Harga pokok penjualan terdiri dari:

Persediaan 1 Januari 2015 xxx

Pembelian xxx

(Retur pembelian) (xxx)

(Potongan pembelian) (xxx)

Pembelian bersih xxx

Persediaan tersedia untuk dijual xxx

Persediaan 31 Desember 2015 (xxx)

Harga pokok penjualan barang dagangan (xxx)

Laba(rugi) kotor xxx

Harga Pokok Penjualan (HPP)
= Persediaan Awal + (Pembelian - Retur Pembelian - Potongan Pembelian)
- Persediaan Akhir

Laba / Rugi Kotor
= Penjualan Barang Dagang - HPP

Gambar 6. Revisi oleh guru akuntansi

Saran yang diberikan untuk media ini yaitu media pembelajaran seperti ini perlu di kembangkan lebih banyak lagi agar pembelajaran menjadi lebih menarik.

e) Data Uji Pengembangan

Sebelum data di ujikan pada pengguna secara langsung, media melewati tahap *review* yang dilakukan oleh guru. Tujuan dari tahap ini supaya *reviewer* dapat



memberikan masukan-masukan dan penilaian terhadap media karena *reviewer* sudah terbiasa dan lebih familiar dengan siswa-siswa SMK hingga akhirnya media benar-benar siap untuk uji pengembangan pada siswa SMK Negeri 2 Purworejo kelas XI Akuntansi 1. Hasil dari penilaian guru akan dijadikan sebagai pedoman revisi sebelum uji pengembangan dilakukan pada siswa. Uji coba pada siswa ini dibagi kedalam dua tahap diantaranya adalah uji pengembangan dan uji validasi. Uji pengembangan melibatkan 31 siswa di SMK Negeri 2 Purworejo. Melalui uji pengembangan ini diperoleh data peningkatan nilai karakter dan respon siswa sebagai pengguna media yang berasal dari angket karakter sebelum, angket karakter sesudah dan angket respon siswa. Hasil dari uji pengembangan kelompok 1 akan dijadikan pertimbangan dalam revisi produk sebelum dilakukan uji validasi pada siswa di tahap berikutnya.

Tabel 33. Hasil rata-rata penilaian respon media oleh siswa uji pengembangan di kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Purworejo

Aspek	Nilai Rata-Rata	Kriteria
Pembelajaran	0,91	Sangat Layak
Isi/Materi	0,93	Sangat Layak
Bahasa	0,74	Layak
Grafika	0,97	Sangat Layak
Penyajian	0,95	Sangat Layak
Rata-rata	0,90	Sangat Layak

Dari tabel 33 dapat diketahui skor rata-rata yang diperoleh pada aspek pembelajaran adalah 0,91. Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek isi/materi adalah 0,93. Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek bahasa adalah 0,74. Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek grafika adalah 0,97. Selanjutnya skor rata-rata yang diperoleh pada aspek penyajian adalah 0,95. Skor masing-masing aspek terletak pada interval $\bar{X} > 0,8$ kecuali aspek bahasa yang terletak pada interval $0,6 < \bar{X} \leq 0,8$. Skor rata-rata keseluruhan adalah 0,90 yang terletak pada interval $\bar{X} > 0,8$. Jadi dapat disimpulkan, bahwa secara keseluruhan, media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan respon sangat layak dari uji pengembangan.

Pada bagian ini terdapat revisi tahap kedua yang dilakukan oleh siswa dalam uji pengembangan. Hasil revisi oleh siswa dalam uji pengembangan terkait dengan *backsound play* otomatis yang lebih baik dibuat manual saja, jadi siswa dapat menghidupkan atau mematikan musik sesuai yang diinginkan.

Tampilan tombol sound sebelum revisi	Tampilan tombol sound sesudah revisi
	

Gambar 7. Tampilan fungsi tombol sound revisi siswa

Untuk mengetahui besarnya peningkatan nilai karakter dilakukan dengan menggunakan penghitungan *Absolut Gain* berdasarkan hasil angket nilai karakter sebelum dan hasil angket nilai karakter sesudah. Adanya peningkatan nilai karakter siswa sebagai salah satu gambaran keberhasilan penerapan media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter pada mata pelajaran akuntansi. Besarnya peningkatan nilai karakter secara keseluruhan diperoleh dari nilai *Standar Gain*. Hasil analisis *Absolut Gain* nilai karakter SMK Negeri 2 Purworejo secara ringkas disajikan dalam tabel 34.

Tabel 34. *Absolut Gain* Nilai Karakter Siswa Uji Pengembangan kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Purworejo

No.	Nama Siswa	Jujur (%)	Disiplin (%)	Mandiri (%)	Kreatif (%)	Kerja Keras (%)
1	AN	40%	0%	20%	20%	20%
2	BM	-20%	0%	-20%	0%	0%
3	DM	0%	0%	0%	0%	0%
4	DM	20%	0%	20%	20%	20%
5	DH	20%	20%	-20%	20%	20%
6	DD	20%	0%	20%	0%	0%
7	DP	40%	0%	40%	20%	20%
8	EDS	20%	0%	0%	0%	0%
9	F	0%	0%	40%	0%	0%
10	FM	-20%	-20%	0%	-20%	-20%
11	IEP	-20%	0%	0%	20%	20%
12	IKPT	60%	60%	0%	20%	20%
13	LA	0%	0%	20%	0%	0%
14	M	40%	20%	20%	-20%	-20%
15	ML	40%	0%	40%	0%	0%
16	NS	40%	0%	20%	0%	0%
17	NKW	0%	20%	0%	0%	0%
18	NS	20%	0%	20%	20%	20%
19	PMS	40%	0%	0%	-40%	-40%
20	RW	20%	0%	20%	20%	20%
21	RP	20%	40%	0%	0%	0%
22	RA	60%	0%	0%	-20%	-20%
23	RNB	40%	0%	40%	0%	0%
24	RWW	40%	20%	20%	40%	40%
25	SQ	20%	-20%	-20%	-20%	-20%
26	SNR	0%	20%	20%	20%	20%
27	SKS	0%	0%	20%	20%	20%
28	SPL	0%	-20%	-40%	-20%	-20%
29	VL	40%	0%	20%	0%	0%
30	WBU	20%	0%	0%	0%	0%
31	YR	0%	-20%	20%	20%	20%
Rata-rata (%)		19%	4%	10%	26%	4%

Dari tabel 34 dapat dilihat bahwa secara rata-rata semua aspek nilai karakter mengalami peningkatan yaitu aspek nilai karakter jujur meningkat 19%, aspek nilai karakter disiplin meningkat 4%, aspek nilai karakter mandiri meningkat 10%, aspek nilai karakter kreatif meningkat 26%, dan aspek nilai karakter kerja keras meningkat 4%. Peningkatan nilai karakter tersebut terjadi sesudah pembelajaran berlangsung. Hasil analisis *Standar Gain* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 35. Hasil Analisis *Standar Gain* Nilai Karakter pada Uji Pengembangan kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Purworejo

STANDAR GAIN	INDIKATOR				
	Jujur	Disiplin	Mandiri	Kreatif	Kerja Keras
	0,73	0,40	0,33	0,56	0,12

Dari tabel 35 diketahui bahwa *standar gain* di SMK Negeri 2 Purworejo dari masing-masing aspek nilai karakter diantaranya aspek jujur sebesar 0,73 yang artinya memiliki peningkatan tinggi, aspek disiplin sebesar 0,40 yang artinya memiliki peningkatan sedang, aspek mandiri sebesar 0,33 yang artinya memiliki peningkatan sedang, aspek kreatif sebesar 0,56 yang artinya memiliki peningkatan sedang, aspek kerja keras sebesar 0,12 yang artinya memiliki peningkatan rendah.

f) Data Uji Validasi

Uji validasi pada siswa kelompok 2 dilakukan dengan

melibatkan siswa dalam satu kelas yaitu kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Purworejo dengan jumlah siswa terdiri dari 31 anak. Hasil dari uji validitas kelompok 2 dijadikan pertimbangan dalam revisi produk akhir. Tabel 35 menyajikan data hasil rata-rata yang diperoleh melalui kuisioner pada uji validasi di SMK Negeri 2 Purworejo, sedangkan tabel 36 menyajikan data hasil rata-rata angket nilai karakter sebelum pengembangan dan angket nilai karakter sesudah pengembangan pada uji validasi di SMK Negeri 2 Purworejo.

Tabel 36. Hasil rata-rata penilaian respon media oleh siswa uji validasi di kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Purworejo

Aspek	Nilai Rata-Rata	Kriteria
Pembelajaran	0,94	Sangat Layak
Isi/Materi	0,98	Sangat Layak
Bahasa	0,75	Layak
Grafika	0,98	Sangat Layak
Penyajian	0,97	Sangat Layak
Rata-rata	0,93	Sangat Layak

Dari tabel 36 dapat diketahui bahwa pertanyaan-pertanyaan yang diutarakan adalah penjabaran respon siswa dilihat dari aspek pembelajaran, isi/materi, bahasa, grafika dan penyajian. Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek pembelajaran adalah 0,94. Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek isi/materi adalah 0,98. Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek bahasa adalah 0,75. Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek grafika adalah 0,98. Selanjutnya skor rata-rata

yang diperoleh pada aspek penyajian adalah 0,97. Skor masing-masing aspek terletak pada interval $\bar{X} > 0,8$ kecuali aspek bahasa yang terletak pada interval $0,6 < \bar{X} \leq 0,8$. Skor rata-rata keseluruhan adalah 0,93 yang terletak pada interval $\bar{X} > 0,8$. Jadi dapat disimpulkan, bahwa secara keseluruhan, media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan respon sangat layak.

Pada bagian ini terdapat revisi tahap ketiga yang dilakukan oleh siswa dalam uji validasi. Revisi III dilakukan jika masih terdapat perbaikan terkait dengan pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter. Pada revisi III sudah tidak terdapat perbaikan, baik dari guru atau siswa sehingga produk siap untuk disebarkan.

Peningkatan nilai karakter dapat diketahui dengan menghitung besarnya *absolut gain* berdasarkan hasil angket nilai karakter sebelum dan hasil angket nilai karakter sesudah. Adanya peningkatan nilai karakter siswa sebagai salah satu gambaran keberhasilan pembelajaran berbasis nilai karakter pada mata pelajaran akuntansi. Besarnya kualitas peningkatan nilai karakter secara keseluruhan diperoleh dari nilai *standar gain*. Hasil analisis *absolut gain* nilai karakter kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Purworejo secara ringkas disajikan pada tabel 37.

Tabel 37. *Absolut Gain* Nilai Karakter Siswa Uji Validasi kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Purworejo

No.	Nama Siswa	Jujur (%)	Disiplin (%)	Mandiri (%)	Kreatif (%)	Kerja Keras (%)
1	AD	0%	0%	40%	0%	40%
2	ADW	0%	0%	0%	0%	40%
3	AN	0%	0%	-20%	0%	60%
4	AB	20%	20%	0%	0%	20%
5	CWS	0%	20%	0%	0%	20%
6	CS	0%	-20%	40%	0%	40%
7	D	40%	0%	0%	20%	40%
8	DPA	40%	0%	0%	40%	20%
9	DS	40%	0%	-20%	20%	0%
10	EF	-20%	0%	20%	40%	-40%
11	ES	20%	20%	0%	20%	20%
12	FK	20%	-20%	40%	0%	0%
13	FGF	40%	-20%	20%	0%	0%
14	F	20%	0%	20%	0%	60%
15	GAS	40%	40%	0%	-20%	0%
16	IKD	20%	60%	20%	0%	-20%
17	IH	0%	0%	20%	20%	-20%
18	IAR	20%	0%	-20%	20%	0%
19	JTH	40%	20%	20%	20%	20%
20	KK	20%	20%	0%	60%	20%
21	MS	-20%	0%	40%	20%	0%
22	NF	0%	20%	40%	60%	20%
23	N	60%	20%	20%	60%	0%
24	NHU	20%	0%	-20%	60%	60%
25	PH	20%	20%	-20%	0%	0%
26	PI	0%	0%	40%	40%	0%
27	RSK	20%	20%	20%	40%	-20%
28	SN	0%	-20%	0%	20%	40%
29	TA	0%	20%	20%	0%	40%
30	YS	0%	20%	40%	0%	20%
31	ZM	0%	0%	20%	20%	40%
Rata-rata (%)		15%	8%	12%	18%	17%

Tabel 37 menunjukkan bahwa secara rata-rata semua aspek nilai karakter mengalami peningkatan yaitu nilai karakter jujur meningkat 15%, aspek nilai karakter disiplin meningkat 8%, aspek nilai karakter mandiri meningkat 12%, aspek nilai karakter kreatif meningkat 18%, dan aspek nilai karakter kerja keras meningkat 17%. Peningkatan nilai karakter tersebut terjadi sesudah pembelajaran berlangsung.

Hasil analisis *standar gain* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 38. Hasil Analisis *Standar Gain* Nilai Karakter pada Uji Validasi kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Purworejo

STANDAR GAIN	INDIKATOR				
	Jujur	Disiplin	Mandiri	Kreatif	Kerja Keras
	0,79	0,60	0,38	0,57	0,38

Dari tabel 38 diketahui bahwa *standar gain* di SMK Negeri 2 Purworejo dari masing-masing aspek nilai karakter diantaranya aspek jujur sebesar 0,79 yang artinya memiliki peningkatan tinggi, aspek disiplin sebesar 0,60 yang artinya memiliki peningkatan sedang, aspek mandiri sebesar 0,38 yang artinya memiliki peningkatan sedang, aspek kreatif sebesar 0,57 yang artinya memiliki peningkatan sedang, aspek kerja keras sebesar 0,38 yang artinya memiliki peningkatan sedang.

g) Hasil Penilaian Peningkatan Nilai Karakter Siswa

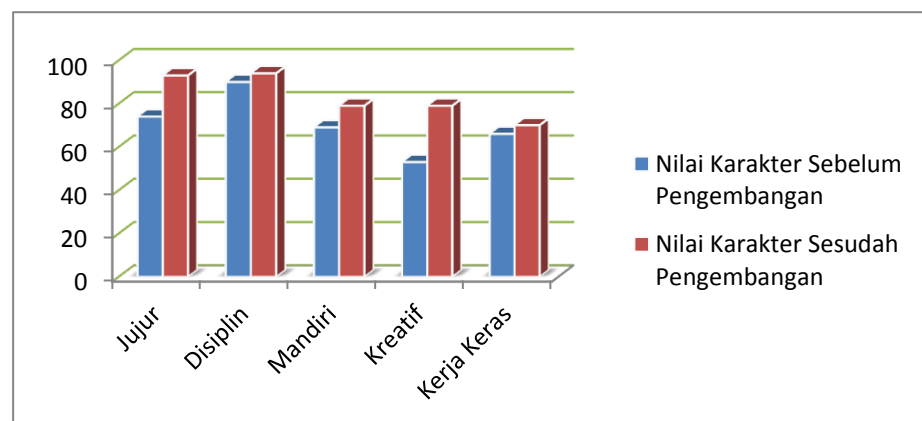
Peneliti melakukan pengamatan terhadap peningkatan nilai karakter melalui media pembelajaran dan angket nilai

karakter sebelum pengembangan dan sesudah pengembangan serta perhitungan besarnya *standar gain* pada setiap pelaksanaan uji pengembangan dan uji validasi. Sedangkan untuk mengetahui hasil nilai rata-rata dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut:

Tabel 39. Perbandingan hasil angket nilai karakter sebelum pengembangan dan sesudah pengembangan pada uji pengembangan di kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Purworejo

Nilai Aspek	Nilai Karakter Sebelum Pengembangan	Nilai Karakter Sesudah Pengembangan
Jujur	74%	93%
Disiplin	90%	94%
Mandiri	69%	79%
Kreatif	53%	79%
Kerja Keras	66%	70%

Tabel diatas apabila disajikan dalam bentuk grafik, maka dapat dilihat hasilnya seperti pada gambar dibawah ini:

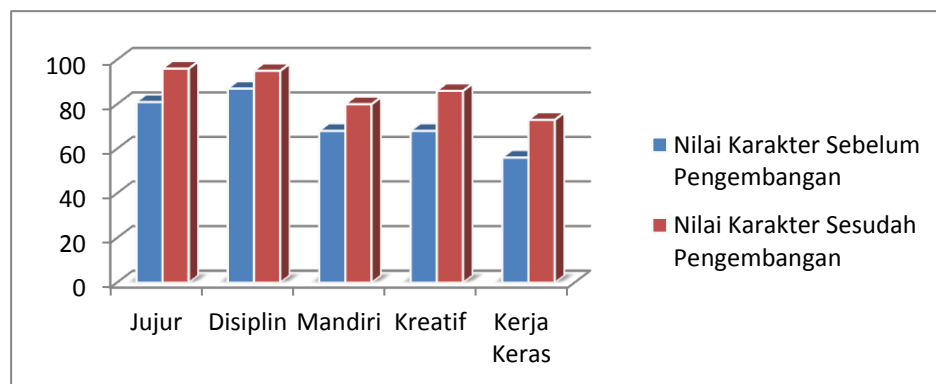


Gambar 8. Perbandingan hasil angket nilai karakter sebelum pengembangan dan sesudah pengembangan pada uji pengembangan di kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Purworejo (dalam persen)

Tabel 40. Perbandingan hasil angket nilai karakter sebelum pengembangan dan sesudah pengembangan pada uji validasi di kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Purworejo.

	Nilai Karakter Sebelum Pengembangan	Nilai Karakter Sesudah Pengembangan
Jujur	81%	96%
Disiplin	87%	95%
Mandiri	68%	80%
Kreatif	68%	86%
Kerja Keras	56%	73%

Tabel diatas apabila disajikan dalam bentuk grafik, maka dapat dilihat hasilnya seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 9. Perbandingan hasil angket nilai karakter sebelum pengembangan dan sesudah pengembangan pada uji validasi di kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Purworejo (dalam persen)

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada uji pengembangan dan uji validasi melalui angket nilai karakter sebelum pengembangan dan sesudah pengembangan, maka peningkatan nilai karakter siswa dapat dilihat dari kondisi:

- 1) Jujur pada uji pengembangan didapat dari angket nilai karakter sebelum pengembangan dan angket nilai karakter sesudah pengembangan. Berdasarkan hasil uji coba angket nilai karakter sebelum pengembangan, mendapatkan skor 74% dan hasil dari

angket nilai karakter sesudah pengembangan mendapatkan skor 93%, mengalami peningkatan sebesar 19% dengan *standar gain* sebesar 0,73 sehingga dapat dikatakan nilai karakter jujur mengalami peningkatan dengan kategori tinggi. Sedangkan uji validasi angket nilai karakter sebelum pengembangan mendapatkan skor 87% dan hasil dari angket nilai karakter sesudah pengembangan mendapatkan skor 95%, mengalami peningkatan sebesar 8% dengan *standar gain* sebesar 0,79 sehingga dapat dikatakan nilai karakter jujur mengalami peningkatan dengan kategori tinggi.

Berdasarkan kriteria aspek jujur yang didapat dari kemendiknas pada tabel 2, peningkatan nilai karakter jujur dapat diperoleh jika semua aspek terpenuhi. Penilaian indikator pencapaian peningkatan nilai karakter pada penelitian pengembangan komik digital berbasis nilai karakter dibatasi pada:

- a) Belum Terlihat (BT): apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator.
- b) Mulai Terlihat (MT): apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten.

Penelitian tersebut didapat dari pusat kurikulum tahun 2010 oleh kemendiknas. Penelitian ini dibatasi karena hanya

sebatas pengembangan produk yaitu komik digital berbasis nilai karakter yang terbatas pada uji pengembangan dan uji validasi. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan maka penilaian peningkatan nilai karakter jujur sudah mulai terlihat. Pada saat siswa kesulitan dalam mengerjakan, mereka tidak bertanya apa jawabannya tetapi bagaimana cara mengerjakan atau menjawabnya. Ketika ditanya, siswa juga mampu mengungkapkan secara lisan atas permasalahan yang ada pada media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter yang digunakan pada proses pembelajaran.

- 2) Disiplin pada uji pengembangan didapat dari angket nilai karakter sebelum pengembangan dan angket nilai karakter sesudah pengembangan. Berdasarkan hasil uji coba angket nilai karakter sebelum pengembangan mendapatkan skor 90% dan hasil dari angket nilai karakter sesudah pengembangan mendapatkan skor 94%, mengalami peningkatan sebesar 4% dengan *standar gain* sebesar 0,40 sehingga dapat dikatakan nilai karakter disiplin mengalami peningkatan dengan kategori sedang. Sedangkan uji validasi angket nilai karakter sebelum pengembangan mendapatkan skor 87% dan hasil dari angket nilai karakter sesudah pengembangan mendapatkan skor 95%, mengalami peningkatan sebesar 8% dengan *standar gain* sebesar 0,60 sehingga dapat dikatakan nilai karakter disiplin mengalami

peningkatan dengan kategori sedang.

Berdasarkan kriteria aspek disiplin yang didapat dari kemendiknas pada tabel 2, peningkatan nilai karakter disiplin dapat diperoleh jika semua aspek terpenuhi. Penilaian indikator pencapaian peningkatan nilai karakter pada penelitian pengembangan komik digital berbasis nilai karakter dibatasi pada:

- a) Belum Terlihat (BT): apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator.
- b) Mulai Terlihat (MT): apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten.

Penelitian tersebut didapat dari pusat kurikulum tahun 2010 oleh kemendiknas. Penelitian ini dibatasi karena hanya sebatas pengembangan produk yaitu komik digital berbasis nilai karakter yang terbatas pada uji pengembangan dan uji validasi. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan maka penilaian peningkatan nilai karakter disiplin sudah mulai terlihat. Hal ini dapat dilihat saat uji coba, siswa berusaha mengerjakan setiap soal dengan baik dan sesuai waktu yang sudah ditentukan.

- 3) Mandiri pada uji pengembangan didapat dari angket nilai karakter sebelum pengembangan dan angket nilai karakter sesudah pengembangan. Berdasarkan hasil uji coba angket nilai karakter

sebelum pengembangan mendapatkan skor 69% dan hasil dari angket nilai karakter sesudah pengembangan mendapatkan skor 79%, mengalami peningkatan sebesar 10% dengan *standar gain* sebesar 0,33 sehingga dapat dikatakan nilai karakter mandiri mengalami peningkatan dengan kategori sedang. Sedangkan uji validasi angket nilai karakter sebelum pengembangan mendapatkan skor 68% dan hasil dari angket nilai karakter sesudah pengembangan mendapatkan skor 80%, mengalami peningkatan sebesar 12% dengan *standar gain* sebesar 0,38 sehingga dapat dikatakan nilai karakter mandiri mengalami peningkatan dengan kategori sedang.

Berdasarkan kriteria aspek mandiri yang didapat dari kemendiknas pada tabel 2, peningkatan nilai karakter mandiri dapat diperoleh jika semua aspek terpenuhi. Penilaian indikator pencapaian peningkatan nilai karakter pada penelitian pengembangan komik digital berbasis nilai karakter dibatasi pada:

- a) Belum Terlihat (BT): apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator.
- b) Mulai Terlihat (MT): apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten.

Penelitian tersebut didapat dari pusat kurikulum tahun

2010 oleh kemendiknas. Penelitian ini dibatasi karena hanya sebatas pengembangan produk yaitu komik digital berbasis nilai karakter yang terbatas pada uji pengembangan dan uji validasi. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan maka penilaian peningkatan nilai karakter mandiri sudah mulai terlihat. Hal ini dapat dilihat pada saat uji coba, siswa antusias untuk mengerjakan soal dengan mandiri dan percaya diri.

- 4) Kreatif pada uji pengembangan didapat dari angket nilai karakter sebelum pengembangan dan angket nilai karakter sesudah pengembangan. Berdasarkan hasil uji coba angket nilai karakter sebelum pengembangan mendapatkan skor 53% dan hasil dari angket nilai karakter sesudah pengembangan mendapatkan skor 79%, mengalami peningkatan sebesar 26% dengan *standar gain* sebesar 0,56 sehingga dapat dikatakan nilai karakter kreatif mengalami peningkatan dengan kategori sedang. Sedangkan uji validasi angket nilai karakter sebelum pengembangan mendapatkan skor 68% dan hasil dari angket nilai karakter sesudah pengembangan mendapatkan skor 86%, mengalami peningkatan sebesar 18% dengan *standar gain* sebesar 0,57 sehingga dapat dikatakan nilai karakter kreatif mengalami peningkatan dengan kategori sedang.

Berdasarkan kriteria aspek kreatif yang didapat dari kemendiknas pada tabel 2, peningkatan nilai karakter kreatif dapat

diperoleh jika semua aspek terpenuhi. Penilaian indikator pencapaian peningkatan nilai karakter pada penelitian pengembangan komik digital berbasis nilai karakter dibatasi pada:

- a) Belum Terlihat (BT): apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator.
- b) Mulai Terlihat (MT): apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten.

Penelitian tersebut didapat dari pusat kurikulum tahun 2010 oleh kemendiknas. Penelitian ini dibatasi karena hanya sebatas pengembangan produk yaitu komik digital berbasis nilai karakter yang terbatas pada uji pengembangan dan uji validasi. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan maka penilaian peningkatan nilai karakter kreatif sudah mulai terlihat. Hal ini dapat terlihat saat siswa mengerjakan, ketika belum jelas siswa akan bertanya dan berinisiatif untuk menyelesaikan sebelum waktu habis.

- 5) Kerja keras pada uji pengembangan didapat dari angket nilai karakter sebelum pengembangan dan angket nilai karakter sesudah pengembangan. Berdasarkan hasil uji coba angket nilai karakter sebelum pengembangan mendapatkan skor 66% dan hasil dari angket nilai karakter sesudah pengembangan mendapatkan skor

70%, mengalami peningkatan sebesar 4% dengan *standar gain* sebesar 0,12 sehingga dapat dikatakan nilai karakter kerja keras mengalami peningkatan dengan kategori rendah. Sedangkan uji validasi angket nilai karakter sebelum pengembangan mendapatkan skor 56% dan hasil dari angket nilai karakter sesudah pengembangan mendapatkan skor 73%, mengalami peningkatan sebesar 17% dengan *standar gain* sebesar 0,38 sehingga dapat dikatakan nilai karakter kerja keras mengalami peningkatan dengan kategori sedang.

Berdasarkan kriteria aspek kerja keras yang didapat dari kemendiknas pada tabel 2, peningkatan nilai karakter kerja keras dapat diperoleh jika semua aspek terpenuhi. Penilaian indikator pencapaian peningkatan nilai karakter pada penelitian pengembangan komik digital berbasis nilai karakter dibatasi pada:

- a) Belum Terlihat (BT): apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator.
- b) Mulai Terlihat (MT): apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten.

Penelitian tersebut didapat dari pusat kurikulum tahun 2010 oleh kemendiknas. Penelitian ini dibatasi karena hanya sebatas pengembangan produk yaitu komik digital berbasis nilai

karakter yang terbatas pada uji pengembangan dan uji validasi. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan maka penilaian peningkatan nilai karakter kerja keras sudah mulai terlihat. Hal ini terlihat ketika ada siswa yang belum bisa mengerjakan, mereka akan mengulang setiap soal dan mencoba untuk membaca kembali dengan kemampuan mereka untuk mencoba mengerjakan dengan penuh antusias.

d. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap *disseminate* yang seharusnya dilakukan adalah dengan menerapkan media yang dikembangkan secara luas. Akan tetapi karena keterbatasan waktu, dana dan perijinan, penelitian ini melakukan tahap *disseminate* ke satu sekolah di kabupaten Purworejo, yaitu SMK Negeri 2 Purworejo kelas XI Akuntansi 1, 2, 3 dan 4.

B. Pembahasan

1. Pelaksanaan Penelitian

Tahap pertama dalam pelaksanaan penelitian yaitu tahap pendefinisian (*define*), dalam tahap ini dilakukan tiga tahap analisis yaitu analisis kebutuhan, analisis siswa, dan analisis tugas.

a. Tahap *Define*

Analisis kebutuhan dalam tahap pendefinisian ini dilakukan dengan melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran akuntansi. Wawancara dilakukan tanggal 2 Oktober 2015 dengan Ibu Sukismi, S.Pd kemudian diperoleh informasi bahwa belum ada pengembangan

media dan nilai karakter belum terintegrasi secara optimal pada mata pelajaran akuntansi. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan kemudian dilakukan analisis siswa. Analisis siswa diperoleh dari hasil wawancara dengan guru yang mengutarakan bahwa siswa kelas XI sudah mendapatkan mata pelajaran praktek komputer dan pengoperasiaannya. Hal ini tentu saja akan mempermudah dalam proses pengembangan karena media yang dikembangkan berbasis komputer. Setelah melakukan tahap analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan spesifikasi tujuan, diperoleh informasi bahwa materi akuntansi persediaan dapat dikembangkan dan diintegrasikan dengan nilai karakter. Berdasarkan observasi yang dilakukan, maka nilai karakter yang akan dikembangkan dalam media adalah nilai karakter jujur, disiplin, mandiri, kreatif, dan kerja keras pada kompetensi dasar akuntansi persediaan.

b. Tahap *Design*

Peneliti melakukan beberapa langkah dalam tahap perancangan, langkah-langkah tersebut yaitu:

1) Penyusunan tes acuan patokan

Berdasarkan hasil pada proses *define*, maka ditetapkan tes acuan patokan awal. Tes acuan patokan pada penelitian ini adalah angket. Angket digunakan untuk mengukur dan mengetahui perubahan perilaku siswa yaitu pada nilai karakter sebelum

pengembangan dan karakter sesudah pengembangan saat pembelajaran berlangsung. Angket karakter sebelum pembelajaran memiliki tujuan untuk mengetahui keadaan awal siswa, yang selanjutnya akan dijadikan patokan dalam mengkategorikan tingkat peningkatan karakter terhadap angket karakter sesudah pembelajaran.

2) Pemilihan media

Pemilihan media pada materi akuntansi persediaan adalah media komik digital berbasis nilai karakter. Media yang dikembangkan berisi menu-menu seperti kompetensi inti, tokoh atau karakter komik, cerita komik, materi, bantuan penggunaan aplikasi, profil peneliti, serta dilengkapi dengan gambar, animasi, *backsound*, latihan soal dan penanaman nilai-nilai karakter yang terintegrasi kedalam percakapan komik. Media komik digital berbasis nilai karakter yang dikembangkan berbentuk aplikasi *flash*. Perangkat yang digunakan dalam pengembangan media berupa perangkat lunak *adobe flash CS6*. Sedangkan perangkat keras yang digunakan untuk pengembangan media adalah laptop *Asus* dengan spesifikasi *Processor Intel Pentium* dengan RAM 2 GB. Selanjutnya penyusunan *storyboard* yang dibuat untuk merancang susunan komponen-komponen setiap layar. *Storyboard* yang dibuat dalam pengembangan media ini secara umum terdiri dari layar utama sebagai pembuka, layar kedua sebagai menu

utama, dan layar terakhir sebagai penutup.

3) Pemilihan format

Pemilihan format dilakukan setelah penetapan bentuk media dan penyusunan *storyboard*. Pemilihan format mencakup gambar komik atau gambar grafis, dan penentuan karakter tokoh komik, animasi, pemilihan desain tombol, *background*, *audio*, dan pemilihan jenis *font*. Beberapa komponen atau bahan komik dibuat oleh pengembang seperti gambar sketsa komik dengan pensil secara manual, men-*scan* gambar komik dengan resolusi 300 *dpi* agar gambar tidak pecah, pewarnaan komik dengan program *flash*, serta mengolah gambar menjadi komik digital.

4) Rancangan awal

Pada tahap ini dilakukan *finishing* dengan penyempurnaan program secara teknis yang menghasilkan *draft* awal. Media komik digital berbasis nilai karakter terdiri dari bagian-bagian seperti 1) Pembuka, yang merupakan bagian awal media yang terdiri dari judul media, tombol mulai, identitas pengguna dan tombol masuk. Jadi siswa yang menggunakan media, menemui tampilan tersebut, ketika siswa mengklik tombol mulai maka akan muncul identitas pengguna yang wajib diisi oleh siswa dan klik tombol masuk 2) Menu utama, yang terdiri dari tombol menu kompetensi inti, tombol menu tokoh atau karakter komik, tombol menu cerita komik, tombol menu materi, tombol menu bantuan,

dan tombol menu profil. Jadi siswa dapat memilih menu sesuai dengan pilihan menu yang tertera di media seperti di atas dan siswa dapat mempelajari materi akuntansi persediaan dengan lebih menyenangkan 3) Penutup, yang merupakan bagian akhir ketika pengguna akan mengakhiri penggunaan media. Jadi ketika siswa sudah cukup dalam menggunakan media maka tekan tombol silang di media bagian kanan atas dan muncul halaman penutup.

c. Tahap *Develop*

Rancangan produk awal komik digital berbasis nilai karakter divalidasi oleh validator ahli dan validator praktisi. Validator ahli terdiri dari satu validator ahli media yang merupakan dosen Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dan satu validator ahli materi yang merupakan dosen Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, sedangkan validator praktisi adalah guru akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo. Ahli media memberikan penilaian media yang dikembangkan dari aspek bahasa, grafika, dan penyajian. Ahli materi memberikan penilaian media pembelajaran yang dikembangkan dari aspek pembelajaran, isi/materi. Guru akuntansi SMK memberikan penilaian media pembelajaran yang dikembangkan dari aspek pembelajaran, isi/materi, bahasa, grafika, dan penyajian. Peneliti memilih dosen dan Guru tersebut karena memiliki kompetensi pada bidangnya.

Selanjutnya uji pengembangan dilaksanakan pada hari Kamis

17 Maret 2016 pada jam pelajaran ke 4, 5, dan 6 yang diawali dengan pemberian angket nilai karakter sebelum. Tujuan adanya angket nilai karakter sebelum adalah untuk mengetahui angket karakter awal yang sudah ada pada setiap siswa. Angket nilai karakter sebelum, terdiri dari 25 pertanyaan dengan waktu mengerjakan 15 menit. Sambil mengerjakan angket nilai karakter sebelum, peneliti di bantu oleh kedua temannya untuk meng-*copy* dan meng-*instal* media pembelajaran yang akan diuji cobakan pada laptop masing-masing siswa. Setelah selesai semua, peneliti memberikan arahan supaya siswa membuka media pembelajaran yang sudah di *copy* dan di *instal*. Siswa mengenal dan mempelajari secara sekilas tentang keseluruhan aplikasi komik digital berbasis nilai karakter selama 15 menit, sesudah itu siswa belajar tentang materi akuntansi persediaan dengan membaca komik yang terdapat dalam aplikasi komik digital berbasis nilai karakter selama 30 menit.

Sesudah siswa selesai mempelajari aplikasi dan membaca cerita komik digital berbasis nilai karakter yang terdapat dalam aplikasi tersebut, hanya terdapat beberapa siswa yang bertanya baik terkait teknis ataupun materi. Secara keseluruhan, siswa sudah memahami cara pengaplikasian media ini. Siswa juga melaksanakan kegiatan yang di perintahkan oleh media, seperti mengerjakan soal pada selemba kertas yang sudah disediakan. Semua bagian dalam media ini dapat dipelajari dalam waktu 45 menit, dan dapat di selesaikan oleh siswa.

Sesudah kegiatan belajar mengajar dengan media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter selesai, dilanjutkan dengan membagikan angket nilai karakter siswa sesudah dan kuisioner angket respon siswa untuk mengetahui peningkatan nilai karakter dan mengetahui respon siswa terhadap media yang diterapkan peneliti.

Berdasarkan angket respon siswa dilihat dari aspek pembelajaran, isi/materi, bahasa, grafika dan penyajian. Skor rata-rata keseluruhan adalah 0,90 yang terletak pada interval $\bar{X} > 0,8$. Jadi dapat disimpulkan, bahwa secara keseluruhan, media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan respon sangat layak dari uji pengembangan.

Hal ini berbanding lurus dengan penilaian aspek nilai karakter jujur, disiplin, mandiri, kreatif dan kerja keras yang sudah mulai terlihat. Seperti halnya pada karakter jujur, ketika ditanya, siswa juga mampu mengungkapkan secara lisan atas permasalahan yang ada pada media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter yang digunakan pada proses pembelajaran. Karakter disiplin, siswa memperhatikan dan mengerjakan dengan baik. Karakter mandiri, siswa antusias dalam mengerjakan soal secara mandiri. Karakter kreatif, siswa mengajukan pendapat atau pertanyaan ketika belum jelas. Karakter kerja keras, siswa berusaha mengerjakan setiap soal dengan baik dan benar.

Selanjutnya uji validasi pada siswa kelas XI Akuntansi 2 SMK

Negeri 2 Purworejo. Teknis pada uji validasi sama dengan uji pengembangan dikelas XI Akuntansi 1. Uji validasi dilaksanakan tanggal 21 Maret 2016 pada jam pelajaran ke 6, 7, dan 8. Tujuan adanya angket nilai karakter sebelum adalah untuk mengetahui angket karakter awal yang sudah ada pada setiap siswa. Angket nilai karakter sebelum, terdiri dari 25 pertanyaan dengan waktu mengerjakan 15 menit. Sambil mengerjakan angket nilai karakter sebelum, peneliti dibantu oleh kedua temannya untuk meng-*copy* dan meng-*instal* media pembelajaran yang akan diuji cobakan pada laptop masing-masing siswa. Setelah selesai semua, peneliti memberikan arahan supaya siswa membuka media pembelajaran yang sudah di *copy* dan di *instal*. Siswa mengenal dan mempelajari secara sekilas tentang keseluruhan aplikasi komik digital berbasis nilai karakter selama 15 menit, sesudah itu siswa belajar tentang materi akuntansi persediaan dengan membaca komik yang terdapat dalam aplikasi komik digital berbasis nilai karakter selama 30 menit.

Sesudah siswa selesai mempelajari aplikasi dan membaca cerita komik digital berbasis nilai karakter yang terdapat dalam aplikasi tersebut, hanya terdapat beberapa siswa yang bertanya baik terkait teknis ataupun materi. Secara keseluruhan, siswa sudah memahami cara pengaplikasian media ini. Siswa juga melaksanakan perintah yang terdapat dalam aplikasi yaitu mengerjakan soal akuntansi persediaan di lembar jawab yang sudah disediakan oleh peneliti. Sesudah kegiatan

belajar mengajar dengan media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter selesai, dilanjutkan dengan membagikan angket nilai karakter siswa sesudah, dan kuisioner angket respon siswa untuk mengetahui peningkatan nilai karakter dan mengetahui respon siswa terhadap media yang diterapkan peneliti. Pada uji validasi ini, siswa yang mempunyai laptop sudah diminta untuk membawa, dan pada pelaksanaannya ada setengah dari jumlah siswa membawa laptop sehingga memungkinkan untuk satu meja terdapat satu laptop. Sedangkan siswa yang tidak membawa atau tidak mempunyai laptop atau yang tidak membawa, bergabung dengan siswa yang membawa dan meng-*copy* media pembelajaran ke dalam *flash disk* yang sudah diberitahukan untuk disiapkan sebelumnya.

Berdasarkan angket respon siswa dilihat dari aspek pembelajaran, isi/materi, bahasa, grafika dan penyajian. Skor rata-rata keseluruhan adalah 0,93 yang terletak pada interval $\bar{X} > 0,8$. Jadi dapat disimpulkan, bahwa secara keseluruhan, media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan respon sangat layak.

Hal ini berbanding lurus dengan penilaian aspek nilai karakter jujur, disiplin, mandiri, kreatif dan kerja keras yang sudah mulai terlihat. seperti halnya pada karakter jujur, saat siswa kesulitan dalam mengerjakan, mereka tidak bertanya apa jawabannya tetapi bagaimana cara mengerjakan atau menjawabnya. Karakter disiplin, siswa memperhatikan dan mengerjakan secara tepat waktu. Karakter mandiri,

siswa antusias dalam mengerjakan soal dengan percaya diri. Karakter kreatif, siswa memiliki inisiatif menyelesaikan pekerjaannya sebelum waktu habis. Karakter kerja keras, siswa berusaha mengerjakan soal sesuai kemampuan dengan penuh semangat.

d. Tahap Disseminate

Tahap penyebaran atau tahap *disseminate* produk dalam penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 2 Purworejo kelas XI Akuntansi 1, 2, 3, dan 4. Penyebaran ini dilakukan di 4 kelas tersebut karena masih belum mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter dan adanya keterbatasan waktu dalam penyebaran. Penyebaran dilakukan dengan cara menyerahkan file aplikasi media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter kepada guru akuntansi sebagai pembelajaran dikelas, dan kepada ketua kelas masing-masing untuk di sebarkan ke teman sekelasnya.

C. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, diantaranya:

1. Materi dalam Komik Digital Berbasis Nilai Karakter hanya penjelasan teori seputar akuntansi persediaan.
2. Uji coba penelitian Komik Digital Berbasis Nilai Karakter hanya dilakukan di dua kelas saja.
3. Tahap *disseminate* hanya dilakukan di SMK Negeri 2 Purworejo.
4. Penerapan pembelajaran Komik Digital hanya berbasis pada nilai karakter.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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

1. Penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter dikembangkan dengan menggunakan 4 tahap yang menunjukkan hasil sebagai berikut:
 - a. *Define*. Tahap *define* menghasilkan produk yang sesuai untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam standar kompetensi akuntansi persediaan yaitu komik digital berbasis nilai karakter.
 - b. *Design*. Tahap *design* terdiri atas tiga hasil, diantaranya 1) tes acuan patokan dengan menggunakan angket, 2) pemilihan media menggunakan komik digital berbasis nilai karakter, 3) pemilihan format menggunakan *software adobe flash CS6*, 4) rancangan awal terdiri dari *finishing* produk sebelum validasi ahli.
 - c. *Develop*. Tahap *develop* menghasilkan komik digital berbasis nilai karakter yang divalidasi oleh ahli, guru akuntansi dan siswa kelas XI Akuntansi 1 dan 2 SMK Negeri 2 Purworejo. Ahli Materi diperoleh rata-rata 4,15 kategori layak, Ahli Media diperoleh rata-rata 4,81 kategori sangat layak, Guru Akuntansi SMK diperoleh rata-rata 4,82 kategori sangat layak, Siswa kelas XI Akuntansi 1 dan 2 diperoleh rata-rata 0,90 dan 0,93 kategori sangat layak, Angket nilai karakter sebelum pengembangan dan sesudah pengembangan diperoleh rata-

- rata peningkatan pada nilai karakter jujur meningkat 19%; disiplin meningkat 4%; mandiri meningkat 10%; kreatif meningkat 26%; kerja keras meningkat 4%. Pada uji validasi, aspek nilai karakter jujur meningkat 15%; disiplin meningkat 8%; mandiri meningkat 12%; kreatif meningkat 18%; kerja keras meningkat 17%.
- d. *Disseminate*. Tahap *disseminate*, menghasilkan penyebaran produk komik digital berbasis nilai karakter di kelas XI Akuntansi 1, 2, 3, dan 4 SMK Negeri 2 Purworejo.
2. Ahli Materi. Berdasarkan penilaian ahli materi adalah layak dengan rata-rata skor sebesar 4,15. Hal ini menunjukkan bahwa dari penilaian ahli materi, media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter layak digunakan dalam pembelajaran akuntansi pada materi akuntansi persediaan kelas XI Akuntansi.
 3. Ahli Media. Berdasarkan penilaian ahli media adalah sangat layak dengan rata-rata skor sebesar 4,81. Hal ini menunjukkan bahwa dari penilaian ahli media, media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter sangat layak digunakan dalam pembelajaran akuntansi pada materi akuntansi persediaan kelas XI Akuntansi.
 4. Guru Akuntansi. Berdasarkan penilaian guru akuntansi adalah sangat layak dengan rata-rata skor sebesar 4,82. Hal ini menunjukkan bahwa dari penilaian guru akuntansi, media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter sangat layak digunakan dalam pembelajaran akuntansi pada materi akuntansi persediaan kelas XI Akuntansi.

5. Berdasarkan hasil pengembangan, dihasilkan skor rata-rata respon siswa uji pengembangan di kelas XI Akuntansi 1 terhadap media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter sebesar 0,90 termasuk dalam kategori sangat layak dan skor rata-rata respon siswa uji validasi di kelas XI Akuntansi 2 terhadap media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter sebesar 0,93 termasuk dalam kategori sangat layak. Sehingga media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter dapat digunakan dalam pembelajaran akuntansi pada materi akuntansi persediaan kelas XI Akuntansi.
6. Media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter hasil pengembangan dapat meningkatkan nilai karakter siswa, hal ini dapat diketahui dari aspek tiap nilai karakter pada siswa yang menunjukkan sudah mulai terlihat walaupun peningkatan yang dilakukan bermacam-macam. Media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter dapat meningkatkan nilai-nilai karakter yang ada pada setiap individu siswa yang meliputi aspek sebagai berikut:
 - a. Aspek jujur, pada uji pengembangan meningkat sebesar 19% dengan *standar gain* 0,73 tergolong peningkatan kategori tinggi, sedangkan pada uji validasi meningkat sebesar 8% dengan *standar gain* 0,79 tergolong peningkatan kategori tinggi dan nilai karakter pada siswa mulai terlihat.
 - b. Aspek disiplin, pada uji pengembangan meningkat sebesar 4% dengan *standar gain* 0,40 tergolong peningkatan kategori sedang, sedangkan

pada uji validasi meningkat sebesar 8% dengan *standar gain* 0,60 tergolong peningkatan kategori sedang dan nilai karakter pada siswa mulai terlihat.

- c. Aspek mandiri, pada uji pengembangan meningkat sebesar 10% dengan *standar gain* 0,33 tergolong peningkatan kategori sedang, sedangkan pada uji validasi meningkat sebesar 12% dengan *standar gain* 0,38 tergolong peningkatan kategori sedang dan nilai karakter pada siswa mulai terlihat.
- d. Aspek kreatif, pada uji pengembangan meningkat sebesar 26% dengan *standar gain* 0,56 tergolong peningkatan kategori sedang, sedangkan pada uji validasi meningkat sebesar 18% dengan *standar gain* 0,57 tergolong peningkatan kategori sedang dan nilai karakter pada siswa mulai terlihat.
- e. Aspek kerja keras, pada uji pengembangan meningkat sebesar 4% dengan *standar gain* 0,12 tergolong peningkatan kategori rendah, sedangkan pada uji validasi meningkat sebesar 17% dengan *standar gain* 0,38 tergolong peningkatan kategori sedang dan nilai karakter pada siswa mulai terlihat.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dibahas sebelumnya, media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter masih banyak terdapat kelemahan. Oleh sebab itu, dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran lebih lanjut sangat diperlukan,

sehingga materi yang terkandung dalam komik digital berbasis nilai karakter tidak hanya materi akuntansi persediaan, tetapi juga materi akuntansi yang lainnya seperti siklus akuntansi perusahaan jasa, akuntansi kas kecil dan investasi.

2. Penerapan media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter sebaiknya dilakukan lebih dari dua kelas sehingga dapat mengetahui perbedaan nilai karakter lebih banyak. Jadi kegunaan produk dapat dimaksimalkan manfaatnya dalam proses pembelajaran akuntansi di sekolah.
3. Diperlukan adanya pengembangan lebih lanjut mengenai pengoperasian media di *smartphone*. Sehingga aplikasi ini dapat diinstal pada semua sistem operasi, seperti *android*, *blackberry*, dan *iphone*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariesto Hadi Sutopo. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Asrori, Muhammad.(2008). *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres
- Borg, W. R and Gall, M.D. (1983). *Educational Research: an introduction. 4th.Edition*. New York: logman Inc
- BSNP. (2007). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta
- BSNP. (2010). *Paradigma Pendidikan Nasional Abad 21*. Jakarta
- Dedy Izham. (2012). *Cara Cepat Belajar Adobe Flash*. Ilmu Komputer.org
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran Peranannya sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dharma Kesuma, Cepi Triatna dan Johar Permana. (2011). *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Eka Arif Nugraha, dkk. (2013). *Pembuatan Bahan Ajar Komik Sains Inkuiri Materi Benda untuk Mengembangkan Karakter Siswa Kelas VI SD*. Jurnal Unnes Physics Education Journal Vol 2 No. 1 (2013)
- Elis Mediawati. (2011). *Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa*. Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 12 No.1
- Ghea Putri FD. (2012). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dalam Bahasa Inggris sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Hafiz Ahmad. (2009). *Kenapa Komik Digital. Resum dari materi yang disampaikan pada workshop komik digital pada Indonesia ICT Award 2009 (INAICTA 2009), 29 Juli 2009, di Jakarta Hilton Convention Center*.

- Hake, Richard. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Diakses dari <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>. Diakses 10 Desember 2015
- Ijang Permana Sidik. (2013). *Efektivitas Media Komik Digital Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah*. Universitas Pendidikan Indonesia. Repository.upi.edu: Diakses 18 September 2015
- Imansyah Lubis. (2011). *Sejarah Komik Menuju Masa Depan*. <http://www.slideshare.net/bapakranger/02-sejarah-komik-menuju-masa-depan>. Diakses 11 Maret 2016
- Kemendiknas. (2006). *Permendiknas RI No. 23 Tahun 2006 Standar Kompetensi Lulusan*. Diakses 18 September 2015
- Kemendiknas. (2010). *Desain Induk Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kemendiknas
- Liana Efi Septiana. (2013). *Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran Remedial pada Siswa SMK kelas XI Materi Dinamika Rotasi dan Keseimbangan Benda Tegar*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Marihot Manullang, Dearlina Sinaga. (2005). *Pengantar Manajemen Keuangan*. Yogyakarta .ANDI
- M Havis. (2013). “*Research and Development*” Penelitian di Bidang Kependidikan yang Inovatif, Produktif dan Bermakna”. *Jurnal Ta’dib* (volume 16 nomor 1 edisi Juni 2013)
- MS. Gumelar. (2011). *Comic Making*. Jakarta: PT. Indeks
- M. Reeve, James. (2009). *Pengantar Akuntansi Adaptasi Indonesia Principles of Accounting – Indonesia Adaptation Buku 1*. Jakarta: Salemba Empat.
- Masnur Muslich. (2011). *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Kritis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara
- Materi Komputer. (2012). *Comic Life*. Materi Computer Comic Life.com. Diakses 14 Maret 2015
- Miftah Fahmi Firmansyah. (2012). *Pengembangan Modul Digital Pembelajaran untuk Kompetensi Menggunakan Internet pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas XI SMK Negeri 11 Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Nana Syaodih. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya

- Nina Ul Istiqomah. (2012). Pengembangan Modul Matematika Materi Ruang Dimensi Tiga Berbasis Pendidikan Pendidikan Karakter dengan pendekatan Kontekstual untuk SMK Kelas X. *Skripsi*. Yogyakarta: FMIPA UNY
- Nusa Putra. (2015). Research Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Oemar Hamalik. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Pusat Kurikulum. (2010). *Panduan Penerapan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa Pedoman Sekolah*. Jakarta: Kemendiknas
- Rita Eka Izzanty, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press
- Romi Satria Wahono. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*, diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>, pada 07 Oktober 2015
- Saepuloh. (2008). *Balajar Corel Draw*. Ilmu Komputer.org
- Saptono. (2011). *Dimensi-dimensi Pendidikan Karakter*. Jakarta: Esensi Erlangga Grup
- Sofan Amri, dkk. (2011). *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Sony Warsono, dkk. (2009). *Akuntansi Pengantar 1 Berbasis Matematika*. Yogyakarta: Asgard Chapter.
- Sri Narwanti. (2011). *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Familia
- Suara Pembaharuan. (2013). *Pornografi di Kalangan Remaja Mengerikan*. Alamat situs. www.suarapembaharuan.com. Diakses 15 November 2015
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta
- Suindarti. (2011). *Game Edukasi Meningkatkan Daya Ingat Anak Bermain Bersama Dido dengan Macromedia Director*. *Skripsi*. Yogyakarta. STIMIK Amikom
- Sukarjo. (2006). *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana UNY.

Sunarto dan B. Agung Hartono.(2006).*Perkembangan Peserta Didik*.Jakarta: Rineka Cipta

Syaiful Sagala. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta

Tahiyatul Izza. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek (Cerpén) Kelas IX Semester Ganjil di SMP Negeri 4 Malang

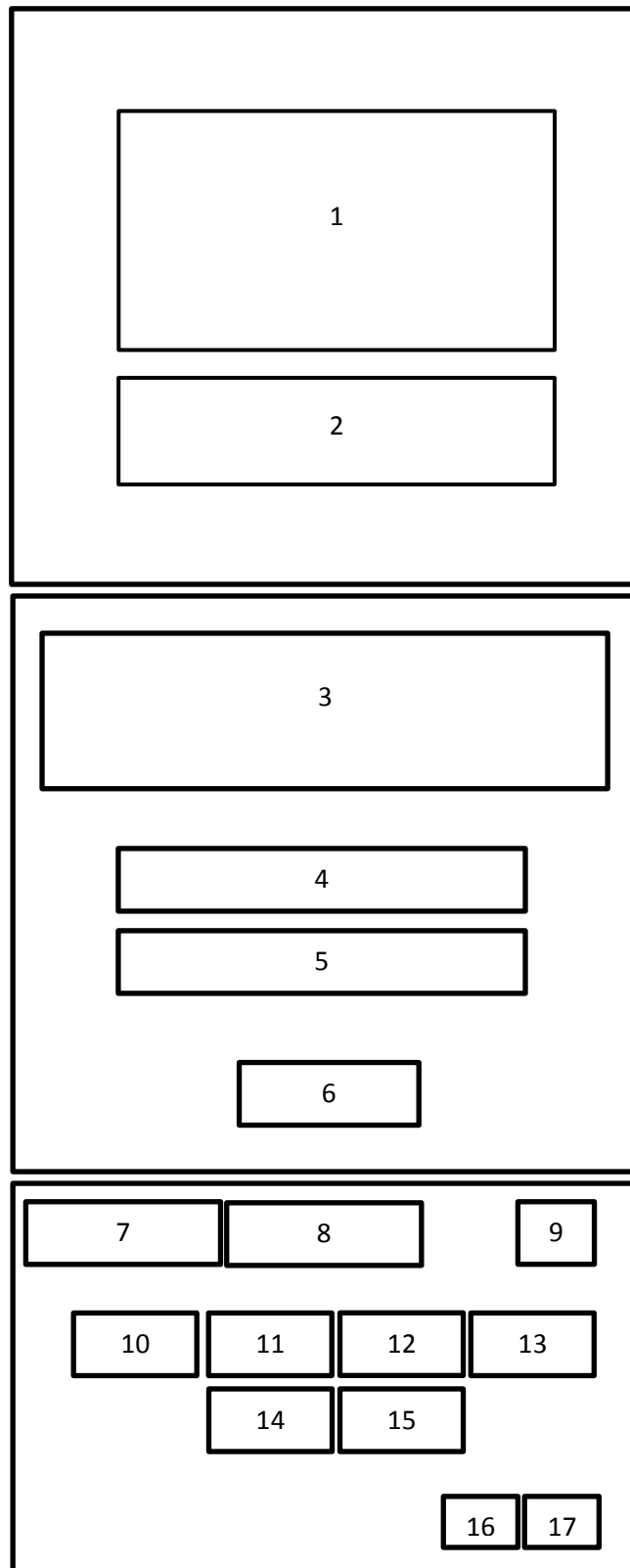
Thiagarajan, dkk. (1974). *Instruktional Development for Training Theacher of Exceptional Children*. Minnesota: Indiana University

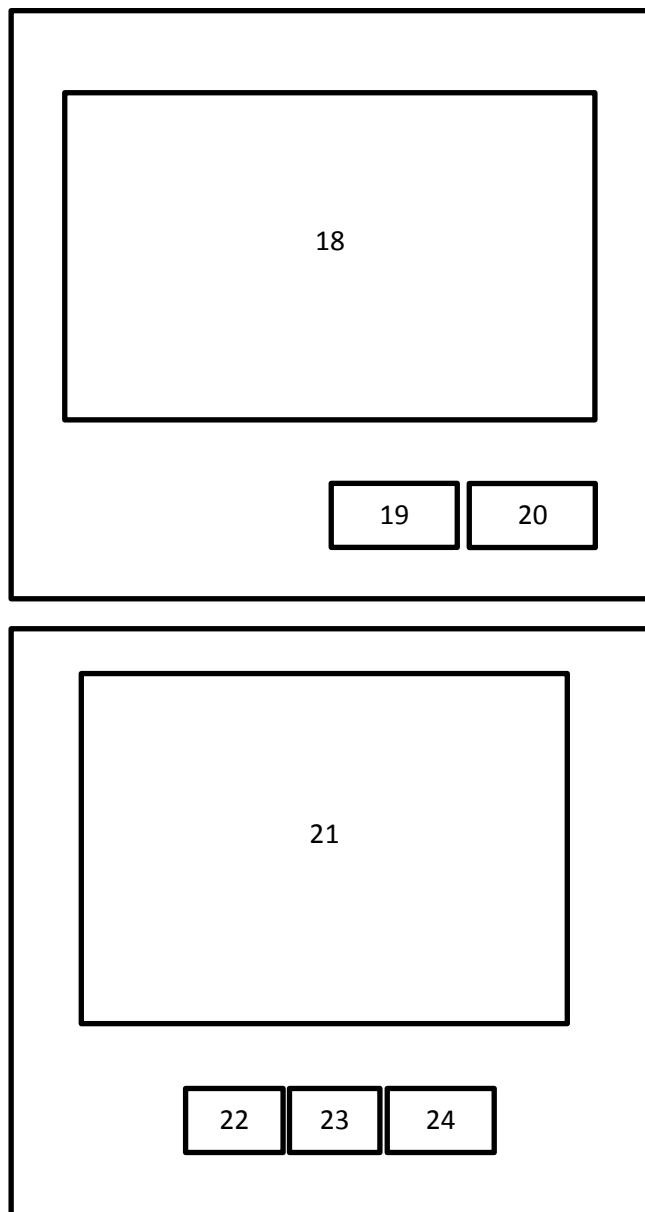
Thomas Wibowo Agung S. (2005). *Pendayagunaan Media Pembelajaran*. Tasikmalaya: BPK PENABUR

Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara

Uji Siti Barokah.(2014).Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk SMA Kelas XI.Skripsi.Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1***Storyboards Pengembangan Media Pembelajaran***



Keterangan :

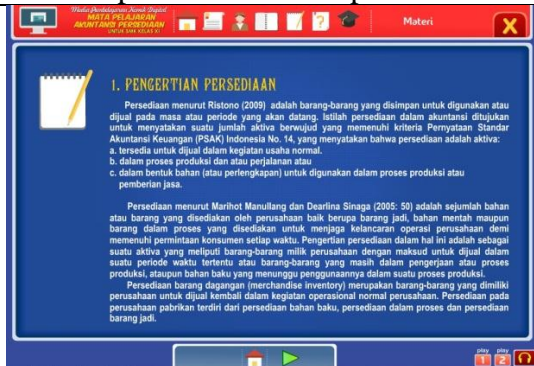
1. Judul Aplikasi Komik
2. Tombol masuk
3. Judul Aplikasi Komik
4. Nama Siswa
5. Nomor Presensi
6. Tombol Masuk
7. Judul Aplikasi di Menu Utama
8. Tombol Home Menu Utama
9. Tombol Keluar
10. Kompetensi Inti
11. Tokoh Komik
12. Cerita Komik
13. Materi
14. Bantuan
15. Profil
16. Tombol Musik 1
17. Tombol Musik 2
18. Kompetensi Inti/Karakter Komik/Bantuan/Profil
19. Tombol Navigasi Kembali
20. Tombol Navigasi Lanjut
21. Cerita Komik/Materi dan Soal
22. Tombol Navigasi Kembali
23. Tombol Navigasi Menu Utama
24. Tombol Navigasi Lanjut

Lampiran 2

Komik Digital Berbasis Nilai Karakter



Tampilan Halaman Depan Materi



Tampilan Halaman Bantuan



Tampilan Halaman Data Pribadi



Tampilan Halaman Penutup



Lampiran 3

LEMBAR PENILAIAN VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Akuntansi Persediaan di Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016

Materi Pelajaran : Akuntansi

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI

Penyusun : Habibie Bagus Sambada

Validator : Dra. Sukanti, M. Pd.,

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksud untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap instrumen penelitian.
2. Penilaian dilakukan dengan tanda centang (v) pada kolom yang sesuai.
3. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang sudah disediakan.
4. Penilaian instrumen penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.
5. Kriteria penilaian:

Skor 1	Tidak Valid
Skor 2	Kurang Valid
Skor 3	Cukup Valid
Skor 4	Valid
Skor 5	Sangat Valid

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi angket ini, diucapkan terima kasih.

A. Aspek yang divalidasi

No	Aspek yang divalidasi	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian pernyataan dengan kisi-kisi instrumen respon siswa					
2	Kesesuaian pernyataan dengan kisi-kisi instrumen nilai karakter					
3	Berdasarkan aspek pembelajaran, instrumen dapat mengungkap kualitas pembelajaran sehingga mendukung adanya saran perbaikan					
4	Berdasarkan aspek isi/materi, instrumen dapat mengungkap kualitas pembelajaran sehingga mendukung adanya saran perbaikan					
5	Berdasarkan aspek kebahasaan, instrumen dapat mengungkap kualitas pembelajaran sehingga mendukung adanya saran perbaikan					
6	Berdasarkan aspek kegrafikan, instrumen dapat mengungkap kualitas pembelajaran sehingga mendukung adanya saran perbaikan					
7	Berdasarkan aspek penyajian, instrumen dapat mengungkap kualitas pembelajaran sehingga mendukung adanya saran perbaikan					

B. Koreksi Instrumen Penelitian

Komentar atau Saran

C. Kesimpulan

Instrumen penelitian ini dinyatakan *):

- Layak diuji coba lapangan tanpa revisi
- Layak diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak diuji coba lapangan

*) Lingkari salah satu

Dosen Validator

NIP.

Lampiran 4

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Akuntansi Persediaan di Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016

Materi Pelajaran : Akuntansi

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI

Penyusun : Habibie Bagus Sambada

Validator : Dhyah Setyorini, M.Si., Ak.

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini diisi oleh dosen ahli materi.
2. Lembar validasi ini dimaksud untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai dosen ahli materi, terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
3. Penilaian dilakukan dengan tanda centang (v) pada kolom yang sesuai.
4. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang sudah disediakan.
5. Penilaian media terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.

Kriteria peilaian:

Skor 1	Tidak Valid
Skor 2	Kurang Valid
Skor 3	Cukup Valid
Skor 4	Valid
Skor 5	Sangat Valid

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi angket ini, diucapkan terima kasih.

A. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar					
2	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran					
3	Kesesuaian bentuk media dengan karakteristik materi					
4	Kelengkapan materi dalam media					
5	Kemudahan memahami materi dalam media					
6	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa SMK					
7	Kemudahan memahami ilustrasi media					

B. Aspek Isi/Materi

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan materi dalam media					
2	Kesesuaian ilustrasi dengan materi terkait					
3	Kebenaran dan ketepatan penggunaan istilah akuntansi					
4	Kesesuaian aplikasi dengan konsep materi					
5	Kesesuaian nilai karakter jujur dengan materi					
6	Kesesuaian nilai karakter disiplin dengan materi					
7	Kesesuaian nilai karakter kerja keras dengan materi					
8	Kesesuaian nilai karakter kreatif dengan materi					
9	Kesesuaian nilai karakter mandiri dengan materi					
10	Kesesuaian materi dengan pengembangan TIK					

C. Koreksi Media Komik

Petunjuk :

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek media mohon dituliskan halaman yang salah pada kolom 2
2. Pada kolom 3 mohon dituliskan kesalahan
3. Pada kolom 4 mohon dituliskan untuk saran perbaikan

No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4

Komentar atau Saran

D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan *):

- a. Layak diuji coba lapangan tanpa revisi
- b. Layak diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak diuji coba lapangan

*) Lingkari salah satu

Dosen Ahli

Dhyah Setyorini, M.Si., Ak.
NIP. 19771107 200501 2 001

Lampiran 5

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Akuntansi Persediaan di Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016

Materi Pelajaran : Akuntansi

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI

Penyusun : Habibie Bagus Sambada

Validator : Adeng Pustikaningsih, S.E, M.Si

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini diisi oleh dosen ahli media.
2. Lembar validasi ini dimaksud untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai dosen ahli media, terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
3. Penilaian dilakukan dengan tanda centang (v) pada kolom yang sesuai.
4. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang sudah disediakan.
5. Penilaian media terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.

Kriteria penilaian:

Skor 1	Tidak Valid
Skor 2	Kurang Valid
Skor 3	Cukup Valid
Skor 4	Valid
Skor 5	Sangat Valid

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi angket ini, diucapkan terima kasih.

A. Aspek Bahasa

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SMK					
2	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan					
3	Tidak terdapat penafsiran ganda dari bahasa yang digunakan					
4	Ketepatan penulisan ejaan dan istilah					
5	Ketepatan penulisan tanda baca					
6	Konsistensi penggunaan istilah akuntansi dan bahasa asing					
7	Keterkaitan makna antar dialog percakapan					
8	Kesesuaian bahasa percakapan dengan tokoh					

B. Aspek Grafika

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan ukuran gambar dan ilustrasi					
2	Ketepatan bentuk gambar dan ilustrasi					
3	Keseimbangan proporsi gambar, ilustrasi dan teks					
4	Keterbacaan teks					
5	Kejelasan tata letak urutan cerita					
6	Ketepatan tata letak urutan cerita					
7	Kerapian tata letak urutan cerita					

C. Aspek Penyajian

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan alur cerita					
2	Ketepatan pemilihan karakter tokoh					
3	Kesesuaian gambar dengan cerita					
4	Kemenarikan gambar					
5	Ketepatan pemilihan jenis huruf					
6	Ketepatan pemilihan ukuran huruf					
7	Ketepatan peletakan balon percakapan					
8	Kualitas gambar (warna dan backgraund)					
9	Kemudahan aplikasi dalam penggunaan media					
10	Kesesuaian tombol navigasi dalam media					
11	Kesesuaian penggunaan efek suara					
12	Tampilan desain setiap layar					
13	Tampilan desain pembuka					
14	Kesesuaian warna tulisan dengan backgraund					
15	Kemudahan penggunaan menu					
16	Kejelasan petunjuk penggunaan media					
17	Kemudahan penggunaan tombol navigasi					
18	Media komik digital mudah dalam proses instalasi					
19	Ukuran file tidak besar					
20	Animasi yang digunakan menarik					
21	Pengoperasian yang sederhana					
22	Kesesuaian waktu dalam media					

D. Koreksi Media Komik

Petunjuk :

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek media mohon dituliskan halaman yang salah pada kolom 2
2. Pada kolom 3 mohon dituliskan kesalahan
3. Pada kolom 4 mohon dituliskan untuk saran perbaikan

No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4

Komentar atau Saran

E. Kesimpulan

Media ini dinyatakan *):

- a. Layak diuji coba lapangan tanpa revisi
- b. Layak diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak diuji coba lapangan

*) Lingkari salah satu

Dosen Ahli

Adeng Pustikaningsih, S.E, M.Si.
NIP. 197508252009122001

Lampiran 6

LEMBAR VALIDASI GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Akuntansi Persediaan di Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016

Materi Pelajaran : Akuntansi

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI

Penyusun : Habibie Bagus Sambada

Validator : Sukismi, S.Pd

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini diisi oleh dosen guru.
2. Lembar validasi ini dimaksud untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai guru, terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
3. Penilaian dilakukan dengan tanda centang (v) pada kolom yang sesuai.
4. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang sudah disediakan.
5. Penilaian media terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.

Kriteria peilaian:

Skor 1	Tidak Valid
Skor 2	Kurang Valid
Skor 3	Cukup Valid
Skor 4	Valid
Skor 5	Sangat Valid

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi angket ini, diucapkan terima kasih.

A. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar					
2	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran					
3	Kesesuaian bentuk media dengan karakteristik materi					
4	Kelengkapan materi dalam media					
5	Kemudahan memahami materi dalam media					
6	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa SMK					
7	Kemudahan memahami ilustrasi media					

B. Aspek Isi/Materi

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan materi dalam media					
2	Kesesuaian ilustrasi dengan materi terkait					
3	Kebenaran dan ketepatan penggunaan istilah akuntansi					
4	Kesesuaian aplikasi dengan konsep materi					
5	Kesesuaian nilai karakter jujur dengan materi					
6	Kesesuaian nilai karakter disiplin dengan materi					
7	Kesesuaian nilai karakter kerja keras dengan materi					
8	Kesesuaian nilai karakter kreatif dengan materi					
9	Kesesuaian nilai karakter mandiri dengan materi					
10	Kesesuaian materi dengan pengembangan TIK					

C. Aspek Bahasa

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SMK					
2	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan					
3	Tidak terdapat penafsiran ganda dari bahasa yang digunakan					
4	Ketepatan penulisan ejaan dan istilah					
5	Ketepatan penulisan tanda baca					
6	Konsistensi penggunaan istilah akuntansi dan bahasa asing					
7	Keterkaitan makna antar dialog percakapan					
8	Kesesuaian bahasa percakapan dengan tokoh					

D. Aspek Grafika

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan ukuran gambar dan ilustrasi					
2	Ketepatan bentuk gambar dan ilustrasi					
3	Keseimbangan proporsi gambar, ilustrasi dan teks					
4	Keterbacaan teks					
5	Kejelasan tata letak urutan cerita					
6	Ketepatan tata letak urutan cerita					
7	Kerapian tata letak urutan cerita					

E. Aspek Penyajian

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan alur cerita					
2	Ketepatan pemilihan karakter tokoh					
3	Kesesuaian gambar dengan cerita					
4	Kemenarikan gambar					
5	Ketepatan pemilihan jenis huruf					
6	Ketepatan pemilihan ukuran huruf					
7	Ketepatan peletakan balon percakapan					
8	Kualitas gambar (warna dan background)					
9	Kemudahan aplikasi dalam penggunaan media					
10	Kesesuaian tombol navigasi dalam media					
11	Kesesuaian penggunaan efek suara					

12	Tampilan desain setiap layar						
13	Tampilan desain pembuka						
14	Kesesuaian warna tulisan dengan background						
15	Kemudahan penggunaan menu						
16	Kejelasan petunjuk penggunaan media						
17	Kemudahan penggunaan tombol navigasi						
18	Media komik digital mudah dalam proses instalasi						
19	Ukuran file tidak besar						
20	Animasi yang digunakan menarik						
21	Pengoperasian yang sederhana						
22	Kesesuaian waktu dalam media						

F. Koreksi Media Komik

Petunjuk :

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek media mohon dituliskan halaman yang salah pada kolom 2
2. Pada kolom 3 mohon dituliskan kesalahan
3. Pada kolom 4 mohon dituliskan untuk saran perbaikan

No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4

Komentar atau Saran

G. Kesimpulan

Media ini dinyatakan *):

- d. Layak diuji coba lapangan tanpa revisi
- e. Layak diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- f. Tidak layak diuji coba lapangan

*) Lingkari salah satu

Guru Akuntansi

Sukismi, S.Pd

NIP. 19640110 199403 2 004

Lampiran 7**ANGKET SISWA****Lembar Angket Nilai Karakter Sebelum Pengembangan**

PETUNJUK: Berikan tanda centang (√) pada pilihan jawaban yang tepat
(sesuai kondisi yang sebenarnya).

IDENTITAS RESPONDEN:

Nama :
 Presensi :
 Kelas :
 Sekolah :

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah anda akan mengemukakan kesulitan dalam mengerjakan soal akuntansi pada guru?		
2	Apakah anda mengerjakan soal akuntansi sesuai dengan prosedur yang ditetapkan?		
3	Apakah anda mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru akuntansi?		
4	Apakah anda mengerjakan soal akuntansi sesuai dengan instruksi yang diberikan?		
5	Apakah anda akan menyelesaikan semua soal yang sudah ditentukan?		
6	Apakah anda mematuhi setiap tugas yang terdapat dalam materi akuntansi?		
7	Apakah anda mematuhi aturan penulisan pengisian jawaban yang terdapat pada materi akuntansi?		
8	Apakah guru akuntansi membantu anda untuk mengerjakan soal akuntansi dengan baik?		
9	Apakah guru akuntansi membantu anda untuk mengerjakan soal akuntansi secara tertib?		
10	Apakah guru akuntansi membantu anda untuk mengerjakan soal akuntansi secara teliti?		
11	Jika anda mendapatkan tugas dari guru akuntansi, apakah anda mengerjakan tugas yang diberikan?		
12	Jika guru akuntansi tidak memberikan tugas, apakah anda akan mencari tugas untuk dikerjakan?		
13	Apakah materi akuntansi di kelas belum cukup sebagai sumber belajar materi akuntansi?		
14	Apakah istilah asing dalam pelajaran akuntansi mempermudah anda memahami materi akuntansi?		

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
15	Apakah pembelajaran akuntansi di kelas membantu anda untuk mengerjakan tugas secara mandiri?		
16	Jika anda menjadi guru akuntansi, apakah anda akan membaca setiap petunjuk dalam materi akuntansi?		
17	Jika anda belum paham dengan petunjuk dalam materi akuntansi, apakah anda akan bertanya?		
18	Apakah materi akuntansi menginspirasi anda untuk menyampaikan pendapat?		
19	Apakah anda mendapatkan informasi baru setelah mempelajari materi akuntansi?		
20	Apakah guru membantu anda dalam menyampaikan data keuangan kepada pihak lain?		
21	Apakah anda akan mengeluh saat mendapatkan tugas dari guru?		
22	Apakah anda akan mengerjakan tugas dari guru, walaupun anda masih belum jelas?		
23	Apakah anda mencari sumber belajar selain buku akuntansi untuk memahami materi akuntansi?		
24	Apakah anda mengerjakan tugas akuntansi secara sungguh-sungguh?		
25	Cukupkah waktu dalam pelajaran akuntansi untuk mengerjakan soal akuntansi?		

Lampiran 8**ANGKET SISWA****Lembar Angket Nilai Karakter Sesudah Pengembangan**

PETUNJUK: Berikan tanda centang (√) pada pilihan jawaban yang tepat
(sesuai kondisi yang sebenarnya).

IDENTITAS RESPONDEN:

Nama :
 Presensi :
 Kelas :
 Sekolah :

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah anda akan mengungkapkan kesulitan dalam mengerjakan soal akuntansi persediaan yang ada pada komik digital?		
2	Apakah anda mengerjakan soal yang ada pada komik digital?		
3	Apakah anda mengerjakan soal akuntansi persediaan dalam komik digital sesuai dengan prosedur yang ditetapkan?		
4	Apakah anda akan mengerjakan soal akuntansi persediaan sesuai dengan yang dijelaskan oleh Raden Karakter (Raka)?		
5	Apakah anda akan menyelesaikan semua soal yang sudah ditentukan dalam komik digital?		
6	Apakah anda mematuhi setiap wasiat yang terdapat dalam komik digital?		
7	Apakah anda mematuhi aturan penulisan pengisian jawaban akuntansi persediaan yang terdapat pada komik digital?		
8	Apakah komik digital membantu anda untuk mengerjakan soal akuntansi persediaan dengan baik?		
9	Apakah komik digital membantu anda untuk mengerjakan soal akuntansi persediaan secara tertib?		
10	Apakah komik digital membantu anda untuk mengerjakan soal akuntansi persediaan secara teliti?		
11	Jika anda menjadi teman Raden Karakter (Raka), apakah anda menjalankan wasiat yang diberikan?		
12	Jika Raden Karakter (Raka) tidak memberikan wasiat, apakah anda akan mencari jalan keluar untuk melaksanakan wasiat?		

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
13	Apakah komik digital belum cukup sebagai sumber belajar materi akuntansi persediaan?		
14	Apakah istilah asing dalam komik digital mempermudah anda memahami materi akuntansi persediaan?		
15	Apakah komik digital membantu anda untuk mengerjakan tugas secara mandiri?		
16	Jika anda menjadi tokoh komik digital, apakah anda akan membaca setiap petunjuk dalam komik?		
17	Jika anda belum paham dengan petunjuk dalam komik digital, apakah anda akan bertanya?		
18	Apakah tokoh dalam komik digital menginspirasi anda untuk mengemukakan pendapat?		
19	Apakah anda mendapatkan informasi baru setelah mempelajari materi akuntansi persediaan dengan bantuan komik digital ini?		
20	Apakah komik digital ini memudahkan anda dalam menyampaikan informasi akuntansi persediaan kepada orang lain?		
21	Apakah anda akan mengeluh saat mendapatkan wasiat dari Raden Karakter (Raka) ?		
22	Apakah anda akan mengerjakan wasiat walaupun perjalanan yang ditempuh masih jauh?		
23	Apakah anda mencari sumber belajar selain komik digital ini untuk memahami materi akuntansi persediaan?		
24	Apakah anda mengerjakan soal yang terdapat dalam komik digital ini secara sungguh-sungguh?		
25	Cukupkah waktu yang diberikan dalam media pembelajaran komik digital untuk mengerjakan soal akuntansi persediaan?		

Lampiran 9

ANGKET RESPON SISWA

PETUNJUK: Berikan tanda centang (√) pada pilihan jawaban yang tepat
(sesuai kondisi yang sebenarnya).

IDENTITAS RESPONDEN:

Nama :
 Presensi :
 Kelas :
 Sekolah :

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter memberikan kesempatan belajar sesuai dengan kecepatan berfikir anda?		
2	Apakah terdapat materi pokok yang asing dalam komik digital berbasis nilai karakter?		
3	Apakah materi akuntansi persediaan dapat membantu anda memahami nilai-nilai kejujuran?		
4	Apakah materi akuntansi persediaan dapat membantu anda memahami nilai-nilai kedisiplinan?		
5	Apakah materi akuntansi persediaan dapat membantu anda memahami nilai dan sikap kreatif?		
6	Apakah materi akuntansi persediaan dapat membantu anda memahami nilai-nilai kerja keras?		
7	Apakah materi akuntansi persediaan dapat membantu anda memahami nilai dan sikap mandiri?		
8	Apakah penjelasan materi pokok dalam media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter kurang efektif?		
9	Apakah adanya media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter mampu menjelaskan konsep akuntansi persediaan dengan baik?		
10	Apakah karakter tokoh pada media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter meningkatkan ketertarikan anda untuk mempelajari materi akuntansi persediaan?		
11	Apakah media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter meningkatkan minat belajar anda?		
12	Apakah bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter jelas?		
13	Apakah anda menjumpai kesulitan dalam menemukan urutan cerita pada saat membaca media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter?		

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
14	Apakah alur cerita dalam media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter jelas dan membuat anda ingin membaca sampai akhir cerita?		
15	Apakah penggambaran karakter tokoh dalam media pembelajaran ini membuat anda tertarik dengan media komik digital berbasis nilai karakter?		
16	Apakah kualitas gambar membuat anda tertarik untuk membaca media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter?		
17	Apakah huruf yang terdapat dalam media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter mudah dibaca?		
18	Apakah teks yang terdapat dalam media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter mudah di pahami?		

Lampiran 12

Hasil Penilaian Angket Nilai Karakter "Sebelum Pengembangan " di kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Purworejo

No	Nama Siswa	Jujur					Jumlah	Presentase (%)	Disiplin					Jumlah	Presentase (%)	Mandiri					Jumlah	Presentase (%)	Kreatif					Jumlah	Presentase (%)	Kerja Keras					Jumlah	Presentase (%)
		1	2	3	4	5			6	7	8	9	10			11	12	13	14	15			16	17	18	19	20			21	22	23	24	25		
1	AN	1	0	1	0	1	3	60%	0	1	1	1	1	4	80%	1	0	0	1	1	3	60%	1	0	0	1	0	2	40%	1	0	1	0	0	2	40%
2	BM	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	1	1	0	3	60%	1	1	1	1	0	4	80%
3	DM	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	0	1	4	80%	1	0	0	1	0	2	40%	1	1	1	1	0	4	80%
4	DM	0	1	1	1	1	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	0	0	1	3	60%	1	0	1	1	0	3	60%	0	1	1	1	0	3	60%
5	DH	1	1	1	1	0	4	80%	0	1	1	1	1	4	80%	1	1	0	1	1	4	80%	1	0	1	1	1	4	80%	1	0	1	1	0	3	60%
6	DD	0	1	1	1	1	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	0	0	0	2	40%	1	1	0	1	1	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%
7	DP	0	0	1	1	1	3	60%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	0	0	1	3	60%	1	0	1	1	0	3	60%	0	1	1	1	0	3	60%
8	EDS	0	1	0	1	1	3	60%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	0	1	4	80%	0	0	0	1	0	1	20%	1	1	1	1	0	4	80%
9	F	1	1	1	0	1	4	80%	1	0	1	1	1	4	80%	1	1	0	0	1	3	60%	0	0	0	1	1	2	40%	1	0	1	1	0	3	60%
10	FM	1	0	1	1	1	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	0	0	3	60%	1	0	1	1	1	4	80%	1	1	1	0	0	3	60%
11	IEP	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	0	1	4	80%	1	0	1	1	1	4	80%	0	1	1	1	1	4	80%
12	IKPT	1	0	0	1	0	2	40%	0	1	0	0	1	2	40%	1	1	0	0	0	2	40%	0	1	1	1	0	3	60%	1	0	1	1	0	3	60%
13	LA	0	1	1	1	1	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	0	1	4	80%	0	0	1	1	0	2	40%	1	0	1	1	0	3	60%
14	M	0	1	0	1	0	2	40%	1	1	0	1	1	4	80%	1	1	0	0	1	3	60%	1	0	0	1	1	3	60%	1	1	0	1	1	4	80%
15	ML	0	0	1	1	1	3	60%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	0	0	1	3	60%	1	0	1	1	0	3	60%	1	0	1	1	0	3	60%
16	NS	0	1	1	1	0	3	60%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	0	0	0	2	40%	1	0	1	1	1	4	80%	1	0	1	1	0	3	60%
17	NKW	1	1	1	1	1	5	100%	0	1	1	1	1	4	80%	1	1	1	0	1	4	80%	1	0	1	1	0	3	60%	0	0	1	1	1	3	60%
18	NS	1	0	1	1	0	3	60%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	1	0	1	3	60%	1	0	1	1	0	3	60%	0	1	1	1	0	3	60%
19	PMS	1	0	0	1	0	2	40%	1	0	1	1	1	4	80%	1	1	0	1	1	4	80%	0	0	0	1	0	1	20%	1	1	1	0	0	3	60%
20	RW	0	1	1	1	1	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	0	0	1	3	60%	1	0	1	1	0	3	60%	0	1	1	1	0	3	60%
21	RP	1	1	1	1	0	4	80%	1	1	0	0	1	3	60%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	0	1	0	2	40%	1	0	1	1	0	3	60%
22	RA	0	1	1	0	0	2	40%	0	1	1	1	1	4	80%	1	1	1	0	1	4	80%	1	0	0	1	0	2	40%	1	1	1	1	1	5	100%
23	RNB	0	1	1	1	0	3	60%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	0	0	1	3	60%	1	0	0	1	0	2	40%	1	1	0	1	0	3	60%
24	RWW	1	0	1	0	1	3	60%	0	1	1	1	1	4	80%	1	0	0	1	1	3	60%	0	0	0	1	0	1	20%	1	0	1	0	0	2	40%
25	SQ	1	0	1	1	1	4	80%	0	1	1	1	1	4	80%	1	1	0	1	1	4	80%	1	0	0	1	0	2	40%	1	1	1	1	0	4	80%
26	SNR	1	1	1	1	1	5	100%	0	1	1	1	1	4	80%	1	1	0	0	1	3	60%	1	0	0	1	1	3	60%	1	0	1	1	0	3	60%
27	SKS	0	1	1	1	1	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	0	0	1	3	60%	1	0	1	1	0	3	60%	0	1	1	1	0	3	60%
28	SPL	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	1	1	0	3	60%	1	1	1	0	0	3	60%
29	VL	1	1	0	1	0	3	60%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	0	1	4	80%	1	0	0	1	0	2	40%	1	1	1	1	0	4	80%
30	WBU	0	1	1	1	1	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	0	1	4	80%	0	0	0	1	0	1	20%	1	1	1	1	0	4	80%
31	YR	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	0	0	1	3	60%	1	0	1	1	1	4	80%	0	1	1	1	0	3	60%
Jumlah		18	22	26	27	21			23	29	28	29	31			31	28	13	8	27			24	2	16	31	9			23	20	29	26	5		
Presentase (%)		58%	71%	84%	87%	68%			74%	94%	90%	94%	100%			100%	90%	42%	26%	87%			77%	6%	52%	100%	29%			74%	65%	94%	84%	16%		
Rata-rata		74%					3,677419355		90%					4,516129032		69%					3,451612903		53%					2,64516129		66%					3,322580645	

Lampiran 13

Hasil Penilaian Angket Nilai Karakter "Sesudah Pengembangan " di kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Purworejo

No	Nama Siswa	Jujur					Jumlah	Presentase (%)	Disiplin					Jumlah	Presentase (%)	Mandiri					Jumlah	Presentase (%)	Kreatif					Jumlah	Presentase (%)	Kerja Keras					Jumlah	Presentase (%)
		1	2	3	4	5			6	7	8	9	10			11	12	13	14	15			16	17	18	19	20			21	22	23	24	25		
1	AN	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	0	4	80%	1	0	1	1	1	4	80%	1	0	1	1	1	4	80%	0	0	1	1	1	3	60%
2	BM	0	1	1	1	1	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	1	1	1	4	80%	1	0	1	1	1	4	80%	0	1	1	1	1	4	80%
3	DM	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	1	1	1	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%	0	1	1	1	1	4	80%
4	DM	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	0	1	4	80%	0	0	1	1	1	3	60%	0	1	1	1	1	4	80%
5	DH	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	1	0	1	3	60%	1	0	1	1	1	4	80%	0	1	1	1	1	4	80%
6	DD	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	1	0	1	3	60%	1	0	0	1	1	3	60%	1	1	1	1	1	5	100%
7	DP	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	1	1	1	4	80%	0	1	1	1	1	4	80%
8	EDS	0	1	1	1	1	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	1	1	1	4	80%	1	0	0	1	1	3	60%	0	1	1	1	1	4	80%
9	F	0	1	1	1	1	4	80%	1	1	1	0	1	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	0	1	1	4	80%	1	0	0	1	1	3	60%
10	FM	0	1	0	1	1	3	60%	1	1	1	1	0	4	80%	0	1	1	0	1	3	60%	0	0	1	1	0	2	40%	0	0	1	0	1	2	40%
11	IEP	1	1	0	1	1	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	1	1	1	4	80%	1	0	1	1	1	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%
12	IKPT	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	0	0	1	2	40%	1	1	1	1	1	5	100%	0	1	1	1	1	4	80%
13	LA	0	1	1	1	1	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	1	1	1	4	80%	0	1	1	1	0	3	60%
14	M	1	1	1	0	1	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%	0	1	1	1	1	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%	0	0	1	1	1	3	60%
15	ML	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	1	1	1	4	80%	0	1	1	1	0	3	60%
16	NS	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	1	0	1	3	60%	1	0	1	1	1	4	80%	0	1	1	1	0	3	60%
17	NKW	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	0	1	4	80%	1	0	1	1	1	4	80%	0	0	1	1	1	3	60%
18	NS	1	1	1	1	0	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	1	1	1	4	80%	1	0	1	1	1	4	80%	0	1	1	1	1	4	80%
19	PMS	1	1	1	0	1	4	80%	0	1	1	1	1	4	80%	0	1	1	1	1	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%	0	0	0	0	1	1	20%
20	RW	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	0	1	4	80%	0	0	1	1	1	3	60%	0	1	1	1	1	4	80%
21	RP	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	1	1	1	4	80%	0	1	1	1	0	3	60%
22	RA	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	0	1	4	80%	1	0	1	1	1	4	80%	1	0	1	1	1	4	80%	1	1	0	1	1	4	80%
23	RNB	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	0	0	1	1	1	3	60%
24	RWW	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	0	1	1	1	1	4	80%	1	0	1	1	1	4	80%	0	1	1	1	1	4	80%
25	SQ	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	0	0	3	60%	1	0	1	1	0	3	60%	1	0	1	1	1	4	80%	0	1	1	1	0	3	60%
26	SNR	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	1	1	1	4	80%	1	0	1	1	1	4	80%	0	1	1	1	1	4	80%
27	SKS	0	1	1	1	1	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	1	1	1	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%	0	1	1	1	1	4	80%
28	SPL	1	1	1	1	1	5	100%	0	1	1	1	1	4	80%	1	0	0	1	1	3	60%	1	0	1	1	1	4	80%	0	1	1	0	0	2	40%
29	VL	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	0	1	1	4	80%	0	1	1	1	1	4	80%
30	WBU	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	1	1	1	4	80%	1	0	0	1	1	3	60%	0	1	1	1	1	4	80%
31	YR	1	1	1	1	1	5	100%	0	1	1	1	1	4	80%	1	0	1	1	1	4	80%	1	0	1	1	1	4	80%	0	1	1	1	1	4	80%
Jumlah		25	31	29	29	30			28	31	31	28	28			27	14	29	23	30			28	8	26	31	30			4	24	28	28	25		
Presentase (%)		81%	100%	94%	94%	97%			90%	100%	100%	90%	90%			87%	45%	94%	74%	97%			90%	26%	84%	100%	97%			13%	77%	90%	90%	81%		
Rata-rata		93%					4,64516129	94%					4,709677419	79%					3,967741935	79%					3,967741935	70%					3,516129032					

Lampiran 14

Hasil Penilaian Angket Nilai Karakter "Sebelum Pengembangan " di kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Purworejo

No	Nama Siswa	Jujur					Jumlah	Presentase (%)	Disiplin					Jumlah	Presentase (%)	Mandiri					Jumlah	Presentase (%)	Kreatif					Jumlah	Presentase (%)	Kerja Keras					Jumlah	Presentase (%)															
		1	2	3	4	5			6	7	8	9	10			11	12	13	14	15			16	17	18	19	20			21	22	23	24	25																	
1	AD	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	0	0	1	2	40%	1	0	1	1	1	4	80%	0	0	1	1	0	2	40%															
2	ADW	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	0	0	1	2	40%	1	0	1	1	1	4	80%	0	0	1	1	0	2	40%															
3	AN	0	1	1	1	0	3	60%	0	1	1	1	1	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	0	1	1	4	80%	1	0	0	0	0	1	20%															
4	AB	1	0	1	1	1	4	80%	1	1	1	0	0	3	60%	1	1	0	0	1	3	60%	1	0	1	1	1	4	80%	0	1	1	1	0	3	60%															
5	CWS	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	0	0	3	60%	1	1	0	0	1	3	60%	1	0	1	1	1	4	80%	0	1	1	1	0	3	60%															
6	CS	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	0	0	1	3	60%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	0	0	1	2	40%															
7	D	0	0	1	1	1	3	60%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	1	0	1	3	60%	1	0	1	1	1	4	80%	0	1	0	1	0	2	40%															
8	DPA	0	0	1	1	1	3	60%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	0	1	1	4	80%	1	0	0	1	0	2	40%	1	1	1	0	0	3	60%															
9	DS	0	0	1	1	1	3	60%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	0	0	0	1	1	2	40%	0	0	1	1	1	3	60%															
10	EF	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	1	1	1	4	80%	1	1	1	0	1	4	80%	1	0	0	1	0	2	40%	1	1	1	1	0	4	80%															
11	ES	0	1	1	1	1	4	80%	1	0	1	1	1	4	80%	1	1	0	1	1	4	80%	1	0	1	1	1	4	80%	0	1	1	1	0	3	60%															
12	FK	1	0	1	1	1	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	0	0	1	3	60%	1	0	1	1	1	4	80%	0	1	1	1	1	4	80%															
13	FGF	1	0	1	1	0	3	60%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	0	1	1	4	80%	1	0	1	1	1	4	80%	0	1	1	1	0	3	60%															
14	F	1	0	1	1	1	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	1	0	1	3	60%	1	0	1	1	1	4	80%	0	0	0	1	0	1	20%															
15	GAS	0	0	1	1	0	2	40%	0	0	1	1	1	3	60%	1	1	0	1	1	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	0	0	3	60%															
16	IKD	1	0	1	1	1	4	80%	1	1	0	0	0	2	40%	1	1	0	1	0	3	60%	1	0	1	1	1	4	80%	1	1	1	1	0	4	80%															
17	IH	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	0	0	1	3	60%	1	0	1	1	1	4	80%	0	1	1	1	1	4	80%															
18	IAR	0	1	1	1	1	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	0	1	4	80%	1	0	1	0	1	3	60%	1	1	1	1	0	4	80%															
19	JTH	0	0	1	1	1	3	60%	1	0	1	1	1	4	80%	1	1	0	1	1	4	80%	1	0	1	1	1	4	80%	0	1	1	1	0	3	60%															
20	KK	1	0	1	1	1	4	80%	1	0	1	1	1	4	80%	1	1	0	1	1	4	80%	1	0	1	0	0	2	40%	0	0	1	1	1	3	60%															
21	MS	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	0	0	1	3	60%	1	0	1	1	1	4	80%	1	1	1	1	0	4	80%															
22	NF	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	1	1	1	4	80%	1	1	0	0	1	3	60%	1	0	0	0	1	2	40%	0	1	1	1	0	3	60%															
23	N	1	0	0	1	0	2	40%	1	0	1	1	1	4	80%	1	1	0	1	1	4	80%	0	0	1	0	1	2	40%	0	1	1	1	0	3	60%															
24	NHU	1	0	1	1	1	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	0	1	4	80%	1	0	1	0	0	2	40%	0	0	0	1	0	1	20%															
25	PH	1	0	1	1	1	4	80%	1	1	1	0	1	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%	0	0	0	1	1	2	40%	0	0	1	1	1	3	60%															
26	PI	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	0	0	1	3	60%	1	0	1	0	1	3	60%	0	1	1	1	1	4	80%															
27	RSK	1	0	1	1	1	4	80%	1	1	1	0	1	4	80%	1	1	0	0	1	3	60%	1	0	1	0	0	2	40%	1	1	1	1	0	4	80%															
28	SN	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	1	0	1	3	60%	1	0	1	1	1	4	80%	0	0	1	1	0	2	40%															
29	TA	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	0	1	4	80%	1	0	0	0	1	2	40%	1	0	1	1	1	4	80%	0	0	1	1	0	2	40%															
30	YS	1	1	1	1	0	4	80%	1	1	1	0	1	4	80%	1	1	0	0	1	3	60%	1	0	1	1	1	4	80%	0	0	1	1	0	2	40%															
31	ZM	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	0	0	1	2	40%	1	0	1	1	1	4	80%	0	0	1	1	0	2	40%															
Jumlah		23	16	30	31	26			29	24	30	24	28			31	24	9	11	30			28	3	25	24	26			9	18	26	27	7																	
Presentase (%)		74%	52%	97%	100%	84%			94%	77%	97%	77%	90%			100%	77%	29%	35%	97%			90%	10%	81%	77%	84%			29%	58%	84%	87%	23%																	
Rata-rata		81%					4,064516129					87%					4,35483871					68%					3,387096774					68%					3,419354839					56%					2,806451613				

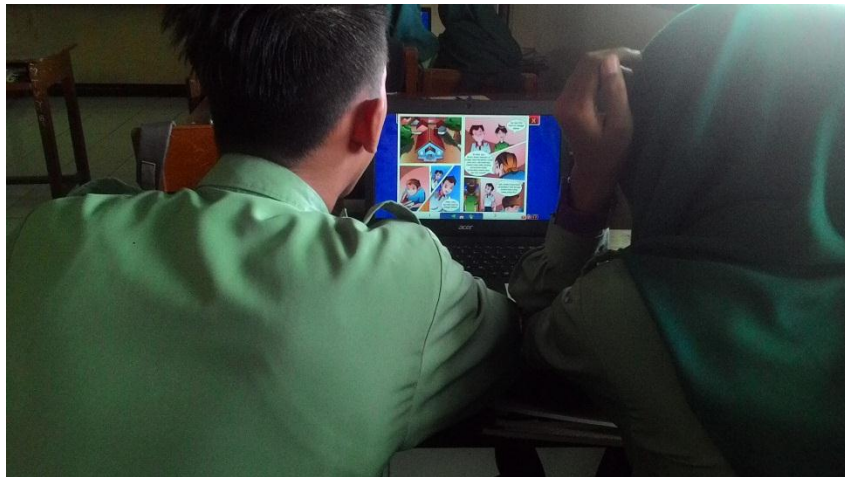
Lampiran 15

Hasil Penilaian Angket Nilai Karakter "Sesudah Pengembangan " di kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Purworejo

No	Nama Siswa	Jujur					Jumlah	Presentase (%)	Disiplin					Jumlah	Presentase (%)	Mandiri					Jumlah	Presentase (%)	Kreatif					Jumlah	Presentase (%)	Karja Keras					Jumlah	Presentase (%)															
		1	2	3	4	5			6	7	8	9	10			11	12	13	14	15			16	17	18	19	20			21	22	23	24	25																	
1	AD	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	0	1	4	80%	1	0	1	1	1	4	80%	0	1	1	1	1	4	80%															
2	ADW	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	0	0	1	2	40%	1	0	1	1	1	4	80%	0	1	1	1	1	4	80%															
3	AN	1	1	0	1	0	3	60%	1	0	1	1	1	4	80%	0	1	1	1	1	4	80%	1	1	0	1	1	4	80%	0	1	1	1	1	4	80%															
4	AB	1	1	1	1	1	5	100%	0	1	1	1	1	4	80%	0	1	1	0	1	3	60%	1	0	1	1	1	4	80%	0	1	1	1	1	4	80%															
5	CWS	1	1	1	1	1	5	100%	0	1	1	1	1	4	80%	0	1	1	0	1	3	60%	1	0	1	1	1	4	80%	0	1	1	1	1	4	80%															
6	CS	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	1	1	1	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	0	4	80%															
7	D	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	0	1	1	3	60%	1	1	1	1	1	5	100%	0	1	1	1	1	4	80%															
8	DPA	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	0	1	4	80%	1	1	0	1	1	4	80%	0	1	1	1	1	4	80%															
9	DS	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	0	4	80%	0	1	0	1	1	3	60%	0	0	1	1	1	3	60%															
10	EF	0	1	1	1	1	4	80%	0	1	1	1	1	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	1	1	1	4	80%	0	0	0	1	1	2	40%															
11	ES	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	1	1	1	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%	0	1	1	1	1	4	80%															
12	FK	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	1	1	1	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	1	1	1	4	80%	0	1	1	1	1	4	80%															
13	FGF	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	0	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	1	1	1	4	80%	0	1	1	1	0	3	60%															
14	F	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	0	1	4	80%	1	1	1	1	0	4	80%	0	1	1	1	1	4	80%															
15	GAS	0	1	1	1	1	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%	0	1	1	1	1	4	80%	1	1	0	1	1	4	80%	0	0	1	1	1	3	60%															
16	IKD	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	0	1	4	80%	1	0	1	1	1	4	80%	0	1	1	1	0	3	60%															
17	IH	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	0	1	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%	0	1	0	1	1	3	60%															
18	IAR	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	0	1	1	3	60%	1	0	1	1	1	4	80%	0	1	1	1	1	4	80%															
19	JTH	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	0	1	1	1	1	4	80%															
20	KK	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	1	1	1	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%	0	1	1	1	1	4	80%															
21	MS	1	1	0	1	1	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	0	1	1	1	1	4	80%															
22	NF	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	0	1	1	1	1	4	80%															
23	N	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	0	1	1	1	0	3	60%															
24	NHU	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	1	0	1	3	60%	1	1	1	1	1	5	100%	0	1	1	1	1	4	80%															
25	PH	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	0	1	1	4	80%	0	1	0	1	0	2	40%	0	0	1	1	1	3	60%															
26	PI	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	0	1	1	1	1	4	80%															
27	RSK	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	0	1	4	80%	1	1	0	1	1	4	80%	0	1	0	1	1	3	60%															
28	SN	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	1	1	1	4	80%	0	1	1	0	1	3	60%	1	1	1	1	1	5	100%	0	1	1	1	1	4	80%															
29	TA	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	0	0	1	3	60%	1	0	1	1	1	4	80%	0	1	1	1	1	4	80%															
30	YS	1	1	1	0	1	4	80%	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	1	1	1	4	80%	0	1	1	1	0	3	60%															
31	ZM	1	1	1	1	1	5	100%	1	1	1	1	1	5	100%	1	0	1	0	1	3	60%	1	1	1	1	1	5	100%	0	1	1	1	1	4	80%															
Jumlah		29	31	29	30	30			28	27	31	31	30			26	24	26	18	30			29	20	25	31	29			1	27	28	31	26																	
Presentase (%)		94%	100%	94%	97%	97%			90%	87%	100%	100%	97%			84%	77%	84%	58%	97%			94%	65%	81%	100%	94%			3%	87%	90%	100%	84%																	
Rata-rata		96%					4,806451613					95%					4,741935484					80%					4					86%					4,322580645					73%					3,64516129				

Lampiran 16**Dokumentasi Penelitian**

Siswa sedang mengerjakan latihan soal media pembelajaran komik digital



Siswa sedang membaca dan mempelajari media pembelajaran komik digital



Siswa sedang mengerjakan angket

Lampiran 17**Administrasi Penelitian**

1. Bukti *Disseminate*
2. Surat Izin Penelitian
3. Contoh Lampiran Isian Angkat
4. Lampiran Hasil Penilaian Ahli
5. Presensi Siswa
6. RPP dan Materi Pembelajaran

SURAT TANDA TERIMA

Telah diterima produk media pembelajaran akuntansi berupa komik digital berbasis nilai karakter untuk kompetensi dasar akuntansi persediaan di kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo sebagai upaya penyebaran produk pengembangan pada tahap *disseminate* dari hasil penelitian Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan judul “Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Akuntansi Persediaan di Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016” atas nama:

Nama : Habibie Bagus Sambada

NIM : 12803244018

Prodi/Fakultas/Univ : Pendidikan Akuntansi/Fakultas Ekonomi/UNY

Demikian surat tanda terima ini kami buat sebenarnya agar dapat dimanfaatkan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,

Guru Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo

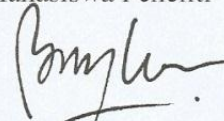


Sukismi, S. Pd

NIP. 19640110 199403 2 004

Yogyakarta, April 2016

Mahasiswa Peneliti



Habibie Bagus Sambada

NIM. 12803244018



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 554902, 586168 pesawat 817, 296 Fax (0274) 554902
Laman: fe.uny.ac.id E-mail: fe@uny.ac.id

Nomor : 116 /UN34.18/LT/2016
Lampiran : 1 Bendel Proposal
Ha : Izin Penelitian

Yogyakarta, 18 Januari 2016

Yth. Kepala Kantor Penanaman Modal dan Perijinan Terpadu
Jl. Urip Sumoharjo, No. 6 Purworejo
Purworejo-Jawa Tengah

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa dari Jurusan Pendidikan Akuntansi/Prodi Pendidikan Akuntansi angkatan 2012 bermaksud mencari data untuk Tugas Akhir Skripsi, adapun nama mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Habibie Bagus Sambada
NIM : 12803244018
Jurusan/Prodi : Pendidikan Akuntansi/Pendidikan Akuntansi
Judul : Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Akuntansi Persediaan di Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan I,

Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D.
NIP. 19690414 199403 1 002

Tembusan Yth :

1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan ;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO
KANTOR PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU

Jl. Urip Sumoharjo No. 6 Purworejo Kode Pos 54111
 Telp. (0275) 325202 Fax. (0275) 325202 Email : kpmpt@purworejokab.go.id

IZIN RISET / SURVEY / PKL

NOMOR : 072/070/2016

- I. Dasar : 1. Peraturan Daerah Kabupaten Purworejo Nomor 18 Tahun 2012 tentang Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah Kabupaten Purworejo (Lembaran Daerah Kabupaten Purworejo Tahun 2012 Nomor 17).
 2. Peraturan Bupati Purworejo Nomor 44 Tahun 2014 tentang Pendegelasan Wewenang Penerbitan Beberapa Jenis Izin Kepada Kantor Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu Kabupaten Purworejo.
- II. Menunjuk : Surat dari Fak. Ekonomi UNY Nomor:116/UN34.18/LT/2016 Tanggal 18 Januari 2016
- III. Bupati Purworejo memberi Izin untuk melaksanakan Riset/ Survey/ PKL dalam Wilayah Kabupaten Purworejo kepada :

- | | |
|---------------------------------|--|
| ❖ Nama | : Habibie Bagus Sambada |
| ❖ Pekerjaan | : Mahasiswa |
| ❖ NIM/NIP/KTP/ dll. | : 12803244018 |
| ❖ Instansi / Univ/ Perg. Tinggi | : Universitas Negeri Yogyakarta |
| ❖ Jurusan | : Pendidikan Akuntansi |
| ❖ Program Studi | : Pendidikan Akuntansi |
| ❖ Alamat | : Wasiat RT.003 RW.002 Kec. Ngombol Kab. Purworejo |
| ❖ No. Telp. | : 085643040395 |
| ❖ Penanggung Jawab | : Amanita Novi Yushita,SE,M.Si |
| ❖ Maksud / Tujuan | : Penelitian |
| ❖ Judul | : Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Akuntansi Persediaan di Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016 |
| ❖ Lokasi | : SMK Negeri 2 Purworejo |
| ❖ Lama Penelitian | : 3 Bulan |
| ❖ Jumlah Peserta | : |

Dengan ketentuan - ketentuan sebagai berikut :

- Pelaksanaan tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu stabilitas daerah.
- Sebelum langsung kepada responden maka terlebih dahulu melapor kepada :
 - Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Purworejo
 - Kepala Pemerintahan setempat (Camat, Kades / Lurah)
- Sesudah selesai mengadakan Penelitian supaya melaporkan hasilnya Kepada Yth. Bupati Purworejo Cq. Kepala KPMPT, dengan tembusan BAPPEDA Kab. Purworejo

Surat Ijin ini berlaku tanggal 10 Februari 2016 sampai dengan tanggal 10 Mei 2016.

Tembusan , dikirim kepada Yth :

- Kepala Bappeda Kabupaten Purworejo;
- Kepala Kesbangpol Kab. Purworejo;
- Ka. Dindikbudpora Kab. Purworejo;
- Ka. SMK Negeri 2 Purworejo;
- Dekan Fak. Ekonomi UNY;

Dikeluarkan : Purworejo

Pada Tanggal : 10 Februari 2016

a.n. BUPATI PURWOREJO
KEPALA KANTOR
PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU
KABUPATEN PURWOREJO



TJATUR PRIYO UTOMO, S.Sos

Pembina Tk. I



**PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO
DINAS PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2 PURWOREJO**

Jalan Krajan I, Semawungdaleman Kutoarjo 54213
Fax & ☎ (0275) 641102 E-mail : smkn2_pwr@yahoo.com web : smkn2



Management
System
ISO 9001:2008
www.tuv.com
ID 9105046784

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070 / 304.a / 2016

Saya yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Purworejo menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Habibie Bagus Sambada
NIM : 12803244018
Jurusan / Prodi : Pendidikan Akuntansi

Yang bersangkutan benar – benar telah melaksanakan penelitian untuk penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Akuntansi Persediaan di Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Pelajaran 2015/2016 ” pada tanggal 1 s.d 30 Maret 2016

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kutoarjo, 30 Maret 2016



Kepala Sekolah

Drs. Suhirman, M.Pd

Pembina

NIP 19590816 198703 1 011

**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
NOMOR : 75 TAHUN 2016**

TENTANG

**PENGANGKATAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

DEKAN FAKULTAS EKONOMI

- Membaca : Surat dari jurusan Pendidikan Akuntansi/Pendidikan Akuntansi nomor 054/UN34.18/P.AKT/2016 tanggal 20 Januari 2016
- Menimbang : a. Bahwa untuk pembimbingan Tugas Akhir Skripsi perlu ditetapkan pembimbingnya.
b. Bahwa untuk keperluan di atas perlu ditetapkan dengan Keputusan Dekan.
- Mengingat : 1. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003
2. Peraturan Pemerintah RI Nomor 20 Tahun 2010
3. Keputusan Presiden RI Nomor 23 Tahun 1999
4. Keputusan Mendiknas RI :
a. Nomor 23 Tahun 2011
b. Nomor 34 Tahun 2011
5. Surat Keputusan Rektor UNY
a. Nomor 221 Tahun 2011
b. Nomor 766/UN.34/KP/2015

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
Pertama : Dosen sebagai berikut :

Nama : Amanita Novi Yushita, S.E., M.Si.
NIP : 19770810 200604 2 002

sebagai **Pembimbing** dalam menyusun Tugas Akhir Skripsi mahasiswa :

Nama : HABIBIE BAGUS SAMBADA
NIM : 12803244018
Prodi Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul : Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Akuntansi Persediaan di Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016

- Kedua : Dosen Pembimbing bertugas membimbing dan menilai Skripsi mahasiswa
Ketiga : Biaya yang diperlukan dengan adanya keputusan ini dibebankan pada DIPA BLU UNY Tahun 2016
Keempat : Segala sesuatu akan diubah dan dibetulkan sebagaimana mestinya, apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Keputusan ini.

Ditetapkan di : Yogyakarta
Tanggal : 20 Januari 2016



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

Tembusan Yth.

1. Wakil Dekan I
2. Wakil Dekan II
3. Yang Bersangkutan

LEMBAR PENILAIAN VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Akuntansi Persediaan di Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016

Materi Pelajaran : Akuntansi

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI

Penyusun : Habibie Bagus Sambada

Validator : Sukanti, M. Pd

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

6. Lembar validasi ini dimaksud untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap instrumen penelitian.
7. Penilaian dilakukan dengan tanda centang (v) pada kolom yang sesuai.
8. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang sudah disediakan.
9. Penilaian instrumen penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.
10. Kriteria peilaian:

Skor 1	Tidak Valid
Skor 2	Kurang Valid
Skor 3	Cukup Valid
Skor 4	Valid
Skor 5	Sangat Valid

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi angket ini, diucapkan terima kasih.

A. Aspek yang divalidasi

No	Aspek yang divalidasi	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian pernyataan dengan kisi-kisi instrumen respon siswa					✓
2	Kesesuaian pernyataan dengan kisi-kisi instrumen nilai karakter					✓
3	Berdasarkan aspek pembelajaran, instrumen dapat mengungkap kualitas pembelajaran sehingga mendukung adanya saran perbaikan					✓
4	Berdasarkan aspek isi/materi, instrumen dapat mengungkap kualitas pembelajaran sehingga mendukung adanya saran perbaikan					✓
5	Berdasarkan aspek kebahasaan, instrumen dapat mengungkap kualitas pembelajaran sehingga mendukung adanya saran perbaikan					✓
6	Berdasarkan aspek kegrafikan, instrumen dapat mengungkap kualitas pembelajaran sehingga mendukung adanya saran perbaikan				✓	
7	Berdasarkan aspek penyajian, instrumen dapat mengungkap kualitas pembelajaran sehingga mendukung adanya saran perbaikan					✓

B. Koreksi Instrumen Penelitian

Komentar atau Saran

C. Kesimpulan

Instrumen penelitian ini dinyatakan *):

- Layak diuji coba lapangan tanpa revisi
- Layak diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak diuji coba lapangan

*) Lingkari salah satu

Dosen Validator

Sukanti, M.Pd

NIP. 195401011979032001

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Akuntansi Persediaan di Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016

Materi Pelajaran : Akuntansi

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI

Penyusun : Habibie Bagus Sambada

Validator : Dhyah Setyorini, M.Si., Ak.

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

6. Lembar validasi ini diisi oleh dosen ahli materi.
7. Lembar validasi ini dimaksud untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai dosen ahli materi, terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
8. Penilaian dilakukan dengan tanda centang (v) pada kolom yang sesuai.
9. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang sudah disediakan.
10. Penilaian media terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.

Kriteria peilaian:

Skor 1	Tidak Valid
Skor 2	Kurang Valid
Skor 3	Cukup Valid
Skor 4	Valid
Skor 5	Sangat Valid

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi angket ini, diucapkan terima kasih.

A. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓	
2	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran				✓	
3	Kesesuaian bentuk media dengan karakteristik materi				✓	
4	Kelengkapan materi dalam media				✓	
5	Kemudahan memahami materi dalam media				✓	
6	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa SMK				✓	
7	Kemudahan memahami ilustrasi media				✓	

B. Aspek Isi/Materi

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan materi dalam media					✓
2	Kesesuaian ilustrasi dengan materi terkait				✓	
3	Kebenaran dan ketepatan penggunaan istilah akuntansi					✓
4	Kesesuaian aplikasi dengan konsep materi					✓
5	Kesesuaian nilai karakter jujur dengan materi				✓	
6	Kesesuaian nilai karakter disiplin dengan materi				✓	
7	Kesesuaian nilai karakter kerja keras dengan materi				✓	
8	Kesesuaian nilai karakter kreatif dengan materi				✓	
9	Kesesuaian nilai karakter mandiri dengan materi				✓	
10	Kesesuaian materi dengan pengembangan TIK				✓	

C. Koreksi Media Komik

Petunjuk :

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek media mohon dituliskan halaman yang salah pada kolom 2
2. Pada kolom 3 mohon dituliskan kesalahan
3. Pada kolom 4 mohon dituliskan untuk saran perbaikan

No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4

Komentar atau Saran

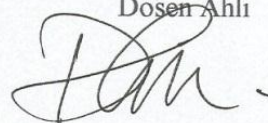
D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan *):

- ☒ a. Layak diuji coba lapangan tanpa revisi
- b. Layak diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak diuji coba lapangan

*) Lingkari salah satu

Dosen Ahli



Dhyah Setyorini, M.Si., Ak.
NIP. 19771107 200501 2 001

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Akuntansi Persediaan di Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016

Materi Pelajaran : Akuntansi

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI

Penyusun : Habibie Bagus Sambada

Validator : Adeng Pustikaningsih, S.E, M.Si

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

6. Lembar validasi ini diisi oleh dosen ahli media.
7. Lembar validasi ini dimaksud untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai dosen ahli media, terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
8. Penilaian dilakukan dengan tanda centang (v) pada kolom yang sesuai.
9. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang sudah disediakan.
10. Penilaian media terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.

Kriteria penilaian:

Skor 1	Tidak Valid
Skor 2	Kurang Valid
Skor 3	Cukup Valid
Skor 4	Valid
Skor 5	Sangat Valid

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi angket ini, diucapkan terima kasih.

A. Aspek Bahasa

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SMK					✓
2	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan					✓
3	Tidak terdapat penafsiran ganda dari bahasa yang digunakan					✓
4	Ketepatan penulisan ejaan dan istilah				✓	
5	Ketepatan penulisan tanda baca				✓	
6	Konsistensi penggunaan istilah akuntansi dan bahasa asing					✓
7	Keterkaitan makna antar dialog percakapan					✓
8	Kesesuaian bahasa percakapan dengan tokoh					✓

B. Aspek Grafika

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan ukuran gambar dan ilustrasi					✓
2	Ketepatan bentuk gambar dan ilustrasi					✓
3	Keseimbangan proporsi gambar, ilustrasi dan teks					✓
4	Keterbacaan teks					✓
5	Kejelasan tata letak urutan cerita					✓
6	Ketepatan tata letak urutan cerita				✓	
7	Kerapian tata letak urutan cerita					✓

C. Aspek Penyajian

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan alur cerita				✓	
2	Ketepatan pemilihan karakter tokoh					✓
3	Kesesuaian gambar dengan cerita					✓
4	Kemenarikan gambar					✓
5	Ketepatan pemilihan jenis huruf					✓
6	Ketepatan pemilihan ukuran huruf					✓
7	Ketepatan peletakan balon percakapan				✓	
8	Kualitas gambar (warna dan background)					✓
9	Kemudahan aplikasi dalam penggunaan media					✓
10	Kesesuaian tombol navigasi dalam media					✓
11	Kesesuaian penggunaan efek suara					✓
12	Tampilan desain setiap layar					✓
13	Tampilan desain pembuka					✓
14	Kesesuaian warna tulisan dengan background				✓	
15	Kemudahan penggunaan menu					✓
16	Kejelasan petunjuk penggunaan media					✓
17	Kemudahan penggunaan tombol navigasi					✓
18	Media komik digital mudah dalam proses instalasi					✓
19	Ukuran file tidak besar					✓
20	Animasi yang digunakan menarik				✓	
21	Pengoperasian yang sederhana					✓
22	Kesesuaian waktu dalam media					✓

D. Koreksi Media Komik

Petunjuk :

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek media mohon dituliskan halaman yang salah pada kolom 2
2. Pada kolom 3 mohon dituliskan kesalahan
3. Pada kolom 4 mohon dituliskan untuk saran perbaikan

No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4
	Komik materi	- ukuran uruf - tata letak - percaatapan - alur	huruf diperbesar dan alur cerita serta materi diperbaiki

Komentar atau Saran

~ Dengan semakin banyaknya media pembelajaran yang menarik dalam aksentansi akan memudahkan anak dalam belajar aksentansi

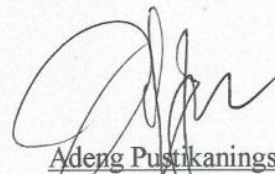
E. Kesimpulan

Media ini dinyatakan *):

- a. Layak diuji coba lapangan tanpa revisi
- ☒ b. Layak diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak diuji coba lapangan

*) Lingkari salah satu

Dosen Ahli



Adeng Pustikaningsih, S.E., M.Si.

NIP. 197508252009122001

LEMBAR VALIDASI GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Akuntansi Persediaan di Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016

Materi Pelajaran : Akuntansi

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI

Penyusun : Habibie Bagus Sambada

Validator : Sukismi, S.Pd

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

6. Lembar validasi ini diisi oleh dosen guru.
7. Lembar validasi ini dimaksud untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai guru, terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
8. Penilaian dilakukan dengan tanda centang (v) pada kolom yang sesuai.
9. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang sudah disediakan.
10. Penilaian media terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.

Kriteria peilaian:

Skor 1	Tidak Valid
Skor 2	Kurang Valid
Skor 3	Cukup Valid
Skor 4	Valid
Skor 5	Sangat Valid

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi angket ini, diucapkan terima kasih.

A. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar					✓
2	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran					✓
3	Kesesuaian bentuk media dengan karakteristik materi					✓
4	Kelengkapan materi dalam media				✓	
5	Kemudahan memahami materi dalam media					✓
6	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa SMK					✓
7	Kemudahan memahami ilustrasi media					✓

B. Aspek Isi/Materi

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan materi dalam media					✓
2	Kesesuaian ilustrasi dengan materi terkait					✓
3	Kebenaran dan ketepatan penggunaan istilah akuntansi					✓
4	Kesesuaian aplikasi dengan konsep materi					✓
5	Kesesuaian nilai karakter jujur dengan materi				✓	
6	Kesesuaian nilai karakter disiplin dengan materi					✓
7	Kesesuaian nilai karakter kerja keras dengan materi					✓
8	Kesesuaian nilai karakter kreatif dengan materi					✓
9	Kesesuaian nilai karakter mandiri dengan materi					✓
10	Kesesuaian materi dengan pengembangan TIK					✓

C. Aspek Bahasa

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SMK				✓	
2	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan					✓
3	Tidak terdapat penafsiran ganda dari bahasa yang digunakan					✓
4	Ketepatan penulisan ejaan dan istilah					✓
5	Ketepatan penulisan tanda baca				✓	
6	Konsistensi penggunaan istilah akuntansi dan bahasa asing					✓
7	Keterkaitan makna antar dialog percakapan					✓
8	Kesesuaian bahasa percakapan dengan tokoh					✓

D. Aspek Grafika

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan ukuran gambar dan ilustrasi					✓
2	Ketepatan bentuk gambar dan ilustrasi					✓
3	Keseimbangan proporsi gambar, ilustrasi dan teks				✓	
4	Keterbacaan teks				✓	
5	Kejelasan tata letak urutan cerita					✓
6	Ketepatan tata letak urutan cerita					✓
7	Kerapian tata letak urutan cerita					✓

E. Aspek Penyajian

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan alur cerita					✓
2	Ketepatan pemilihan karakter tokoh					✓
3	Kesesuaian gambar dengan cerita					✓
4	Kemenarikan gambar					✓
5	Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓	
6	Ketepatan pemilihan ukuran huruf				✓	
7	Ketepatan peletakan balon percakapan					✓
8	Kualitas gambar (warna dan background)					✓
9	Kemudahan aplikasi dalam penggunaan media					✓
10	Kesesuaian tombol navigasi dalam media					✓
11	Kesesuaian penggunaan efek suara					✓
12	Tampilan desain setiap layar					✓
13	Tampilan desain pembuka					✓
14	Kesesuaian warna tulisan dengan background					✓
15	Kemudahan penggunaan menu					✓
16	Kejelasan petunjuk penggunaan media					✓
17	Kemudahan penggunaan tombol navigasi					✓
18	Media komik digital mudah dalam proses instalasi					✓
19	Ukuran file tidak besar					✓
20	Animasi yang digunakan menarik					✓
21	Pengoperasian yang sederhana					✓
22	Kesesuaian waktu dalam media				✓	

F. Koreksi Media Komik

Petunjuk :

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek media mohon dituliskan halaman yang salah pada kolom 2
2. Pada kolom 3 mohon dituliskan kesalahan
3. Pada kolom 4 mohon dituliskan untuk saran perbaikan

No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4
1.	Tata tulis	- Kurang spasi - Huruf terlalu kecil	- Perhatikan spasi - Agak diperbesar supaya terbaca

Komentar atau Saran

~ Media seperti ini perlu dikembangkan lebih banyak lagi agar pembelajaran menjadi lebih menarik

G. Kesimpulan

Media ini dinyatakan *):

- a. Layak diuji coba lapangan tanpa revisi
- (b) Layak diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak diuji coba lapangan

*) Lingkari salah satu

Guru Akuntansi

Sukismi, S.Pd

NIP. 19640110 199403 2 004

ANGKET SISWA Lembar Angket Nilai Karakter Sebelum

PETUNJUK: Berikan tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang tepat (sesuai kondisi yang sebenarnya).

IDENTITAS RESPONDEN:

Nama : ILHAM EKA PADMA
 Presensi : 11
 Kelas : XI AKUNTANSI 1
 Sekolah : SMKN 2 PURWOREJO

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah anda akan mengemukakan kesulitan dalam mengerjakan soal akuntansi pada guru?	✓	
2	Apakah anda mengerjakan soal akuntansi sesuai dengan prosedur yang ditetapkan?	✓	
3	Apakah anda mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru akuntansi?	✓	
4	Apakah anda mengerjakan soal akuntansi sesuai dengan instruksi yang diberikan?	✓	
5	Apakah anda akan menyelesaikan semua soal yang sudah ditentukan?	✓	
6	Apakah anda mematuhi setiap tugas yang terdapat dalam materi akuntansi?	✓	
7	Apakah anda mematuhi aturan penulisan pengisian jawaban yang terdapat pada materi akuntansi?	✓	
8	Apakah guru akuntansi membantu anda untuk mengerjakan soal akuntansi dengan baik?	✓	
9	Apakah guru akuntansi membantu anda untuk mengerjakan soal akuntansi secara tertib?	✓	
10	Apakah guru akuntansi membantu anda untuk mengerjakan soal akuntansi secara teliti?	✓	
11	Jika anda mendapatkan tugas dari guru akuntansi, apakah anda mengerjakan tugas yang diberikan?	✓	
12	Jika guru akuntansi tidak memberikan tugas, apakah anda akan mencari tugas untuk dikerjakan?		✓
13	Apakah materi akuntansi di kelas belum cukup sebagai sumber belajar materi akuntansi?		✓
14	Apakah istilah asing dalam pelajaran akuntansi mempermudah anda memahami materi akuntansi?		✓
15	Apakah pembelajaran akuntansi di kelas membantu anda untuk mengerjakan tugas secara mandiri?	✓	
16	Jika anda menjadi guru akuntansi, apakah anda akan membaca setiap petunjuk dalam materi akuntansi?	✓	

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
17	Jika anda belum paham dengan petunjuk dalam materi akuntansi, apakah anda akan bertanya?	✓	
18	Apakah materi akuntansi menginspirasi anda untuk menyampaikan pendapat?	✓	
19	Apakah anda mendapatkan informasi baru setelah mempelajari materi akuntansi?	✓	
20	Apakah guru membantu anda dalam menyampaikan data keuangan kepada pihak lain?	✓	
21	Apakah anda akan mengeluh saat mendapatkan tugas dari guru?		✓
22	Apakah anda akan mengerjakan tugas dari guru, walaupun anda masih belum jelas?	✓	
23	Apakah anda mencari sumber belajar selain buku akuntansi untuk memahami materi akuntansi?	✓	
24	Apakah anda mengerjakan tugas akuntansi secara sungguh-sungguh?	✓	
25	Cukupkah waktu dalam pelajaran akuntansi untuk mengerjakan soal akuntansi?	✓	

ANGKET SISWA
Lembar Angket Nilai Karakter Sesudah

PETUNJUK: Berikan tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang tepat
(sesuai kondisi yang sebenarnya).

IDENTITAS RESPONDEN:

Nama : Ilham Eka Padma
Presensi : II
Kelas : XI AK 1
Sekolah : SMKN 2 PURWOREJO

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah anda ingin mengungkapkan kesulitan dalam mengerjakan soal akuntansi persediaan pada komik digital?	✓	
2	Apakah anda mengerjakan soal akuntansi persediaan dalam komik digital sesuai dengan prosedur yang ditetapkan?	✓	
3	Apakah anda mengerjakan soal yang ada pada komik digital?		✓
4	Apakah anda akan mengerjakan soal akuntansi persediaan sesuai dengan yang dijelaskan oleh Raden Karakter (Raka)?	✓	
5	Apakah anda akan menyelesaikan semua soal yang sudah ditentukan dalam komik digital?	✓	
6	Apakah anda mematuhi setiap wasiat yang terdapat dalam komik digital?	✓	
7	Apakah anda mematuhi aturan penulisan pengisian jawaban akuntansi persediaan yang terdapat pada komik digital?	✓	
8	Apakah komik digital membantu anda untuk mengerjakan soal akuntansi persediaan dengan baik?	✓	
9	Apakah komik digital membantu anda untuk mengerjakan soal akuntansi persediaan secara tertib?	✓	
10	Apakah komik digital membantu anda untuk mengerjakan soal akuntansi persediaan secara teliti?	✓	
11	Jika anda menjadi teman Raden Karakter (Raka), apakah anda menjalankan wasiat yang diberikan?	✓	
12	Jika Raden Karakter (Raka) tidak memberikan wasiat, apakah anda akan mencari jalan keluar untuk melaksanakan wasiat?	✓	
13	Apakah komik digital belum cukup sebagai sumber belajar materi akuntansi persediaan?	✓	
14	Apakah istilah asing dalam komik digital mempermudah anda memahami materi akuntansi persediaan?	✓	

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
15	Apakah komik digital membantu anda untuk mengerjakan tugas secara mandiri?	✓	
16	Jika anda menjadi tokoh komik digital, apakah anda akan membaca setiap petunjuk dalam komik?	✓	
17	Jika anda belum paham dengan petunjuk dalam komik digital, apakah anda akan bertanya?	✓	
18	Apakah tokoh dalam komik digital menginspirasi anda untuk mengemukakan pendapat?	✓	
19	Apakah anda mendapatkan informasi baru setelah mempelajari materi akuntansi persediaan dengan bantuan komik digital ini?	✓	
20	Apakah komik digital ini memudahkan anda dalam menyampaikan informasi akuntansi persediaan kepada orang lain?	✓	
21	Apakah anda akan mengeluh saat mendapatkan wasiat dari Raden Karakter (Raka) ?	✓	
22	Apakah anda akan mengerjakan wasiat walaupun perjalanan yang ditempuh masih jauh?	✓	
23	Apakah anda mencari sumber belajar selain komik digital ini untuk memahami materi akuntansi persediaan?	✓	
24	Apakah anda mengerjakan soal yang terdapat dalam komik digital ini secara sungguh-sungguh?	✓	
25	Cukupkah waktu yang diberikan dalam media pembelajaran komik digital untuk mengerjakan soal akuntansi persediaan?	✓	

ANGKET RESPON SISWA

PETUNJUK: Berikan tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang tepat (sesuai kondisi yang sebenarnya).

IDENTITAS RESPONDEN:

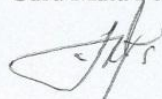
Nama : Ilham Eka Padma
 Presensi : 11
 Kelas : XI AK 1
 Sekolah : SMK N 2 Purworejo

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter memberikan kesempatan belajar sesuai dengan kecepatan berfikir anda?	✓	
2	Apakah terdapat materi pokok yang asing dalam komik digital berbasis nilai karakter?	✓	
3	Apakah materi akuntansi persediaan dapat membantu anda memahami nilai-nilai kejujuran?	✓	
4	Apakah materi akuntansi persediaan dapat membantu anda memahami nilai-nilai kedisiplinan?	✓	
5	Apakah materi akuntansi persediaan dapat membantu anda memahami nilai dan sikap kreatif?	✓	
6	Apakah materi akuntansi persediaan dapat membantu anda memahami nilai-nilai kerja keras?	✓	
7	Apakah materi akuntansi persediaan dapat membantu anda memahami nilai dan sikap mandiri?	✓	
8	Apakah penjelasan materi pokok dalam media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter kurang efektif?		✓
9	Apakah adanya media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter mampu menjelaskan konsep akuntansi persediaan dengan baik?	✓	
10	Apakah karakter tokoh pada media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter meningkatkan ketertarikan anda untuk mempelajari materi akuntansi persediaan?	✓	
11	Apakah media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter meningkatkan minat belajar anda?	✓	
12	Apakah bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter jelas?	✓	
13	Apakah anda menjumpai kesulitan dalam menemukan urutan cerita pada saat membaca media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter?	✓	
14	Apakah alur cerita dalam media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter jelas dan membuat anda ingin membaca sampai akhir cerita?	✓	
15	Apakah penggambaran karakter tokoh dalam media pembelajaran ini membuat anda tertarik dengan media komik digital berbasis nilai karakter?	✓	
16	Apakah kualitas gambar membuat anda tertarik untuk membaca media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter?	✓	
17	Apakah huruf yang terdapat dalam media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter mudah dibaca?	✓	
18	Apakah teks yang terdapat dalam media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter mudah di pahami?	✓	

PRESENSI SISWA
Kelas XI AK 1
Tahun Ajaran 2015/2016

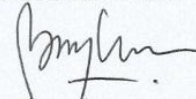
No	NIS	Nama	Pertemuan ke <u>1</u>													
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	14516	Atina Nurchasanah	•													
2	14517	Bunga Nabila	•													
3	14518	Desi Munitasari	•													
4	14519	Dewi Masitoh	•													
5	14520	Dinda Herdianingsih	•													
6	14521	Dwi Devistasari	•													
7	14522	Dwi Pangestuti	•													
8	14523	Elsa Desi Saputri	•													
9	14524	Farhana	•													
10	14525	Fatkhul Mubarak	•													
11	14526	Ilham Eka Padma	•													
12	14527	Indah Kartika Puspaning Tyas	•													
13	14528	Lisa Aprilia	•													
14	14529	Martini	•													
15	14530	Mia Larasati	•													
16	14531	Novi Setiyani	•													
17	14532	Nur Khoiru Wakhid	•													
18	14533	Nur Sidik	•													
19	14534	Putri Melianan Sari	•													
20	14535	Rahayu Wijayanti	•													
21	14536	Reni Prasetyowati	•													
22	14537	Reta Ainalusi	•													
23	14538	Rizki Nur Barokah	•													
24	14539	Rizki Wahyu Widayati	•													
25	14540	Shafa Qonita	•													
26	14541	Silfi Nurifani Rahmawati	•													
27	14542	Siti Khalimatu Sha'diyah	•													
28	14543	Sholikhah Puji Lestari	•													
29	14544	Vury Lissetyoningrum	•													
30	14545	Wiji Bakti Utami	•													
31	14546	Yuyun Rokhayahti	•													
		S	•													
		I	•													
		A	•													
		Jumlah	31													

Guru Mata Pelajaran



Sukismi, S. Pd
 NIP. 19640110 199403 2 004

Purworejo, 17 Maret 2016
 Mahasiswa Peneliti



Habibie Bagus Sambada
 NIM. 12803244018

PRESENSI SISWA
Kelas XI AK 2
Tahun Ajaran 2015/2016

No	NIS	Nama	Pertemuan ke <u>1</u>													
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	14547	Adita Damayanti	-													
2	14548	Afifah Dea Wardani	-													
3	14549	Ailivan Novsela	-													
4	14550	Ari Budimulyati	-													
5	14551	Cahya Wahyuning Sollikhah	-													
6	14552	Cici Setianingrum	-													
7	14553	Dianto	-													
8	14554	Dwi Putri Amaliya	-													
9	14555	Dwi Setyorini	-													
10	14556	Eka Fitriarningsih	-													
11	14557	Erna Safitrlningrum	-													
12	14558	Fatkul Karimah	-													
13	14559	Ferlia Galuh Fitriana	-													
14	14560	Fitriyah	-													
15	14561	Gustina Ayu Safitri	-													
16	14562	Ida Khusuma Dewi	-													
17	14563	Ine Hastiani	-													
18	14564	Intan Awal Rohmaniah	-													
19	14565	Julianti Tri Hidayati	-													
20	14566	Khafidatul Khasanah	-													
21	14567	Muhorobatus Sholikhah	-													
22	14568	Nevi Febriana	-													
23	14569	Nurlela	-													
24	14570	Nurul Hidayah ulfah	-													
25	14571	Puji Hartono	-													
26	14572	Puspita Indriatuti	-													
27	14573	Ratna Sekar Kinasih	-													
28	14574	Siti Nurjanah	-													
29	14575	Tri Alviani	-													
30	14576	Yeni Setyoningsih	-													
31	14577	Zulfatul Maisyaroh	-													
		S	-													
		I	-													
		A	-													
		Jumlah	31													

Guru Mata Pelajaran

Sukismi, S. Pd
 NIP. 19640110 199403 2 004

Purworejo, 21 Maret 2016
 Mahasiswa Peneliti

Habibie Bagus Sambada
 NIM. 12803244018

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK Negeri 2 Purworejo
 Mata Pelajaran : Akuntansi Keuangan
 Kelas / Semester : XI Akuntansi / 2
 Materi Pokok : Akuntansi Persediaan
 Alokasi Waktu : 3 x 45 menit

A. 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, 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, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

- a.1 Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi
- a.2 Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi
- b.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran akuntansi keuangan
- b.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam melakukan kegiatan pengelolaan keuangan perusahaan
- c. Menjelaskan pengertian, klasifikasi, dan sistem pencatatan persediaan
- d. Mengidentifikasi klasifikasi persediaan dan sistem pencatatannya

Indikator:

- 1. Peserta didik terlibat aktif selama mengikuti proses pembelajaran klasifikasi, dan sistem pencatatan persediaan.
- 2. Peserta didik dapat bekerjasama dengan peserta didik lainnya.
- 3. Peserta didik menunjukkan sikap toleran terhadap pemecahan masalah yang berbeda.
- 4. Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan pengertian, klasifikasi, dan sistem pencatatan persediaan.
- 5. Peserta didik mampu mengidentifikasi persediaan dan sistem pencatatannya.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran peserta didik dapat :

- 1. Aktif dalam pembelajaran pengertian, klasifikasi, dan sistem pencatatan persediaan.
- 2. Bekerjasama dengan peserta didik lainnya dalam kegiatan kelompok.

3. Toleran terhadap pemecahan masalah yang berbeda.
4. Memahami dan menjelaskan pengertian, klasifikasi, dan sistem pencatatan persediaan.
5. Mengidentifikasi persediaan dan sistem pencatatannya.

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian Persediaan
2. Klasifikasi Persediaan

Klasifikasi persediaan dapat dibedakan menjadi dua , yaitu :

- a. Menurut PSAK no.14 (2007)
- b. Menurut jenis perusahaan

Berdasarkan klasifikasi di atas, persediaan mencakup lima unsur sebagai berikut:

- a. Barang dagangan
- b. Bahan baku
- c. Bahan pembantu
- d. Barang dalam proses
- e. Barang jadi

3. Sistem Pencatatan Persediaan

Pencatatan persediaan memiliki dua cara yaitu:

- a. Sistem Perpetual (Metode Buku),
- b. Sistem Periodik (Metode Fisik),

Adapun untuk menilai persediaan barang dagang perpetual, ini dapat dihitung dengan 3 metode harga pokok yaitu:

- a. Metode FIFO,
- b. Metode LIFO,
- c. Metode Rata-rata,

Adapun untuk menilai persediaan barang dagang sistem periodik, ini dapat dihitung dengan 6 metode harga pokok yaitu:

- a. Metode Tanda Pengenal Khusus
- b. Metode FIFO,
- c. Metode LIFO,

- d. Metode Rata-rata,
- e. Metode Persediaan Dasar
- f. Metode Taksiran
- 4. Pengendalian Internal Persediaan
- 5. Kepemilikan Persediaan
- 6. Menentukan Biaya Persediaan
- 7. Harga Pokok Penjualan
(materi lengkap terlampir)
- E. Pendekatan / Metode Pembelajaran
 - 1. Pendekatan : Scientific
 - 2. Metode : Diskusi, penugasan
- F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
Pendahuluan	1. Memberikan salam, mengondisikan kelas dan pembiasaan, mengajak dan memimpin berdoa, menanyakan kondisi siswa, dan mempresensi. 2. Memberi motivasi pada siswa tentang mata pelajaran yang akan dipelajari 3. Melakukan apersespsi mengenai akuntansi persediaan 4. Menyampaikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, metode, dan penilaian	1. Menjawab salam, menertibkan tempat duduk dan menertibkan diri, berdoa, menjawab keadaan kondisinya, dan menjawab siswa yang tidak hadir hari tersebut. 2. Termotivasi dengan penjelasan yang diberikan oleh guru. 3. Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan yang diberikan guru. 4. Memperhatikan, mendengarkan, dan menyimak penjelasan	15 menit

		yang diberikan oleh guru.	
Inti	Mengamati 1. Mempelajari komik digital, buku teks, atau sumber lain tentang pengertian persediaan, klasifikasi persediaan, sistem pencatatan persediaan	Mengamati 1. Siswa membaca komik digital, buku teks atau sumber belajar lain dan membuat pertanyaan.	105 menit
	Menanya 1. Meminta siswa untuk berdiskusi dengan temannya untuk mengumpulkan data tentang pengertian persediaan, klasifikasi persediaan, sistem pencatatan persediaan 2. Mengamati, dan menilai kegiatan siswa	Menanya 1. Melakukan diskusi untuk mengumpulkan data tentang pengertian persediaan, klasifikasi persediaan, sistem pencatatan persediaan	
	Mengasosiasi 1. Mengarahkan siswa supaya menggali informasi / mengumpulkan data, menganalisa dan membuat kesimpulan 2. Mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan siswa.	Mengasosiasi 1. Mengumpulkan informasi / data, melakukan analisis, dan menyimpulkan	
	Mengkomunikasikan 1. Meminta beberapa siswa untuk menyampaikan hasil	Mengkomunikasikan 1. Beberapa siswa menyampaikan hasil	

	diskusi di depan kelas 2. Mengamati, dan menilai kegiatan siswa	diskusi di depan kelas	
	Mencipta 1. Meminta setiap siswa untuk menyimpulkan dengan mengisi angket nilai karakter dan angket respon atas media komik digital secara individu	Mencipta 1. Menyimpulkan dengan mengisi angket nilai karakter dan angket respon atas media komik digital yang diberikan oleh guru	
Penutup	1. Menyimpulkan kegiatan belajar yang sudah dilaksanakan 2. Menyampaikan materi pelajaran berikutnya dan meminta siswa untuk mempelajari dan mempersiapkan materi 3. Menutup pembelajaran dengan do'a dan salam	1. Menyimak, mendengarkan, dan memperhatikan guru 2. Berdo'a dan menjawab salam yang diberikan guru	15 menit

G. Alat, Media, dan Sumber Belajar

Alat : Laptop atau Komputer, Spidol, dan Penghapus

Media : Komik digital akuntansi persediaan

Sumber Belajar : Buku Ajar Akutansi SMK kelas XI, Internet

H. Penilaian

1. Tes tertulis bentuk soal essay (soal terlampir)
2. Observasi (keaktifan, kerjasama, toleransi) untuk menilai kemampuan non akademik dan penilaian penyelesaian tugas (pedoman penilaian terlampir).

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap a. Terlibat aktif dalam pembelajaran b. Bekerja sama dalam kegiatan kelompok. c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda.	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2.	Pengetahuan a. Menjelaskan kembali pengertian persediaan b. Menjelaskan kembali klasifikasi persediaan c. Menjelaskan kembali sistem pencatatan persediaan	Pengamatan dan tes	Penyelesaian tugas individu dan kelompok
3.	Keterampilan a. Terampil memecahkan masalah bersama kelompok saat diskusi mengenai materi tentang pengertian persediaan, klasifikasi persediaan, dan sistem pencatatan persediaan	Pengamatan	Penyelesaian tugas (baik individu maupun kelompok) dan saat diskusi

Purworejo, 17 Maret 2016

Mengesahkan

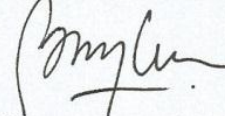
Guru Mata Pelajaran



Sukismi, S.Pd.

NIP. 19640110 199403 2 004

Mahasiswa Peneliti



Habibie Bagus Sambada

NIM. 12803244018

Lampiran 1. Materi

1. PENGERTIAN PERSEDIAAN

Persediaan menurut Ristono (2009) adalah barang-barang yang disimpan untuk digunakan atau dijual pada masa atau periode yang akan datang. Istilah persediaan dalam akuntansi ditujukan untuk menyatakan suatu jumlah aktiva berwujud yang memenuhi kriteria Pernyataan Standar Akuntansi Keuangan (PSAK) Indonesia No. 14, yang menyatakan bahwa persediaan adalah aktiva:

- a. tersedia untuk dijual dalam kegiatan usaha normal.
- b. dalam proses produksi dan atau perjalanan atau
- c. dalam bentuk bahan (atau perlengkapan) untuk digunakan dalam proses produksi atau pemberian jasa.

Persediaan menurut Marihot Manullang dan Dearlina Sinaga (2005: 50) adalah sejumlah bahan atau barang yang disediakan oleh perusahaan baik berupa barang jadi, bahan mentah maupun barang dalam proses yang disediakan untuk menjaga kelancaran operasi perusahaan demi memenuhi permintaan konsumen setiap waktu. Pengertian persediaan dalam hal ini adalah sebagai suatu aktiva yang meliputi barang-barang milik perusahaan dengan maksud untuk dijual dalam suatu periode waktu tertentu atau barang-barang yang masih dalam pengerjaan atau proses produksi, ataupun bahan baku yang menunggu penggunaannya dalam suatu proses produksi.

Persediaan barang dagangan (*merchandise inventory*) merupakan barang-barang yang dimiliki perusahaan untuk dijual kembali dalam kegiatan operasional normal perusahaan. Persediaan pada perusahaan pabrikan terdiri dari persediaan bahan baku, persediaan dalam proses dan persediaan barang jadi.

2. KLASIFIKASI PERSEDIAAN

Klasifikasi persediaan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu :

- a. Menurut PSAK no.14 (2007)

Istilah persediaan dalam akuntansi ditujukan untuk menyatakan suatu

jumlah aktiva berwujud yang memenuhi kriteria (PSAK : Pernyataan Standar Akuntansi Keuangan Indonesia No. 14 tahun 2017) yang menyatakan bahwa persediaan adalah aktiva: (1) tersedia untuk dijual dalam kegiatan usaha normal, (2) dalam proses produksi dan atau perjalanan atau, (3) dalam bentuk bahan (atau perlengkapan) untuk digunakan dalam proses produksi.

b. Menurut jenis perusahaan

Persediaan barang diklasifikasikan sesuai dengan jenis usaha perusahaan tersebut. Dalam perusahaan perdagangan persediaan barang merupakan aktiva dalam bentuk siap dijual kembali dan yang paling aktif dalam operasi usahanya. Sedangkan dalam perusahaan pabrikasi atau manufaktur, persediaan barang dapat diklasifikasikan sebagai berikut : persediaan bahan baku, barang dalam proses, dan barang jadi. Terdapatnya klasifikasi persediaan yang berbeda antara perusahaan perdagangan dengan perusahaan manufaktur adalah karena fungsi dua perusahaan itu memang berbeda. Fungsi perusahaan perdagangan adalah menjual barang yang diperolehnya dalam bentuk sudah jadi. Dengan kata lain, tidak ada proses pengolahan seandainya terjadi pengolahan maka pengolahan tersebut terbatas pada pembungkusan atau pemberian kemasan agar barang lebih menarik selera konsumen. Sedangkan fungsi perusahaan manufaktur adalah mengolah bahan mentah menjadi produk selesai.

Berdasarkan klasifikasi di atas, persediaan mencakup lima unsur sebagai berikut:

- a. Barang dagangan yaitu barang yang dibeli oleh perusahaan dari pihak lain dalam kondisi sudah siap untuk dijual tanpa melakukan pemrosesan lebih lanjut. Contoh barang dagangan: persediaan pedagang mobil akan terdiri dari mobil, persediaan toko bahan

makanan akan terdiri dari sayur, daging, makanan/minuman dalam kaleng, bahan roti dan kue, dan lain-lain.

- b. Bahan baku adalah barang-barang yang dibeli oleh perusahaan dalam keadaan harus dikembangkan/diproses lebih lanjut yang akan menjadi bagian utama dari barang jadi. Contoh bahan baku: untuk memproduksi sepeda maka bahan baku yang dibutuhkan adalah pipa baja.
- c. Bahan pembantu adalah barang-barang yang dibeli oleh perusahaan dalam rangka mendukung proses produksi sampai menjadi barang jadi. Contoh bahan pembantu: perlengkapan penunjang pembuatan sepeda merupakan bahan pembantu bagi pembuatan sepeda, misal: cat, pilok sepeda.
- d. Barang dalam proses adalah bahan yang sudah dimasukkan dalam suatu proses produksi tetapi belum selesai diolah, sehingga baru menyerap sebagian biaya bahan, biaya tenaga kerja dan biaya pabrik. Barang dalam proses dapat dilihat ketika anda berkunjung ke sebuah pabrik yang sedang dalam proses produksi. Contoh barang dalam proses: pipa baja yang sedang diproses dengan mesin agar menjadi bentuk yang diharapkan.
- e. Barang jadi adalah produk selesai yang dihasilkan dari suatu pengolahan produk dan telah menyerap biaya bahan, biaya tenaga kerja serta biaya pabrik secara tuntas. Contoh barang jadi: penyelesaian akhir dari sebuah sepeda sehingga menjadi sepeda yang siap untuk dijual.

3. SISTEM PENCATATAN PERSEDIAAN

Pencatatan persediaan memiliki dua cara yaitu:

- a. Sistem Perpetual (Metode Buku), adalah pencatatan persediaan setiap terjadinya transaksi, persediaan yang masuk dan keluar dicatat dalam pembukuan.
- b. Sistem Periodik (Metode Fisik), adalah pencatatan persediaan beserta nilainya dilakukan hanya pada akhir periode.

Adapun untuk menilai persediaan barang dagang sistem perpetual, ini dapat dihitung dengan 3 metode harga pokok yaitu:

- a. Metode FIFO, yaitu barang yang lebih awal masuk yang dikeluarkan kali pertama sehingga saldo akhir persediaan ini menunjukkan barang yang dibeli terakhir.
- b. Metode LIFO, yaitu barang yang lebih akhir masuk yang dikeluarkan kali pertama sehingga saldo akhir persediaan ini menunjukkan barang yang dibeli terawal.
- c. Metode Rata-rata, yaitu pengeluaran barang ditentukan secara rawak atau acak sehingga penentuan harga pokok untuk metode ini dicari nilai rata-ratanya.

Akan tetapi ketiga metode tersebut tidak digunakan lagi di Indonesia. Jika perusahaan menganut sistem persediaan Perpetual, perusahaan akan memerlukan buku besar pembantu khusus untuk persediaan barang dagang yang lazim dinamakan dengan Kartu Stok dan Mutasi Barang.

Adapun untuk menilai persediaan barang dagang sistem periodik, ini dapat dihitung dengan 6 metode harga pokok yaitu:

- a. Metode Tanda Pengenal Khusus
- b. Metode FIFO,
- c. Metode LIFO,
- d. Metode Rata-rata,
- e. Metode Persediaan Dasar
- f. Metode Taksiran

4. PENGENDALIAN INTERNAL PERSEDIAAN

Pengendalian internal atas persediaan merupakan hal yang penting, terutama bagi perusahaan dagang karena nilainya sangat material. Oleh karena itu umumnya perusahaan menerapkan pengendalian internal atas persediaan sebagai berikut:

- a. Perhitungan fisik persediaan dilakukan paling tidak satu tahun sekali, apapun sistem pencatatan persediaan yang digunakan.

- b. Membuat prosedur pembelian, penerimaan, dan pengiriman yang seefektif mungkin.
- c. Menyimpan persediaan dengan baik, untuk menghindari persediaan dari pencurian, kerusakan atau penyusutan nilai persediaan.
- d. Membatasi akses persediaan pada orang yang tidak mempunyai akses pada pencatatan persediaan.
- e. Menggunakan sistem perpetual untuk persediaan yang mempunyai nilai tinggi.
- f. Membeli persediaan dalam jumlah ekonomis.
- g. Menyimpan persediaan dalam jumlah yang memadai sehingga menghindari terjadi kekurangan persediaan yang menyebabkan hilangnya penjualan namun juga tidak menyimpan persediaan terlalu banyak sehingga menimbun dana pada persediaan.

Penghitungan fisik setidaknya setiap tahun harus dilakukan karena kita akan dapat mengetahui secara pasti jumlah persediaan yang masih ada di tangan. Hal ini perlu karena sistem akuntansi yang baik pun masih mungkin terjadi kesalahan, misalnya karena ketidaksengajaan terjadi kesalahan pencatatan. Oleh karena itu penghitungan fisik persediaan dimaksudkan untuk mengoreksi kesalahan tersebut. Jika terjadi kesalahan pencatatan maka akan dibuat penyesuaian sehingga pada akhirnya saldo persediaan menurut pencatatan akan sama dengan perhitungan fisik.

Pemisahan antara pegawai yang menangani persediaan dari catatan akuntansi merupakan hal yang penting, karena petugas yang mempunyai akses pada persediaan dan juga akuntansinya akan dapat mencuri barang dari gudang dan mengubah catatan akuntansinya untuk menutupi kecurangannya. Sistem persediaan yang terkomputerisasi dapat membantu perusahaan menjaga jumlah persediaan sehingga tidak kekurangan dan tidak pula terlalu banyak.

5. KEPEMILIKAN PERSEDIAAN

Suatu barang dikatakan sebagai persediaan jika barang tersebut benar-benar dimiliki oleh perusahaan tanpa memandang lokasi persediaan tersebut. Agar dapat disusun laporan keuangan secara wajar, maka harus ditentukan apakah suatu elemen persediaan sudah secara sah menjadi hak milik perusahaan. Masalah yang mungkin terjadi pada akhir periode dalam rangka menentukan status kepemilikan persediaan, yakni antara lain:

a. Barang dalam perjalanan (*Goods in transit*)

Masalah yang timbul apabila barang masih dalam perjalanan adalah sulitnya menentukan apakah barang tersebut masih menjadi hak milik penjual atau sudah menjadi hak milik pembeli. Untuk mengatasi hal ini, maka dua syarat penyerahan barang digunakan sebagai dasar penentuan, yaitu *FOB Shipping Point* atau *FOB Destination*, yang memiliki arti:

- 1) *FOB Shipping Point*, artinya biaya angkut barang dimulai dari gudang penjual sampai gudang pembeli ditanggung oleh pihak pembeli, ini berarti pembeli adalah pemilik dari barang-barang yang masih dalam perjalanan. Oleh karena itu dalam menentukan saldo persediaan untuk satu periode perusahaan harus mencatat jumlah barang dagangan dalam perjalanan.
- 2) *FOB Destination Point*, artinya biaya angkut barang dimulai dari gudang penjual sampai gudang pembeli ditanggung oleh pihak penjual. Ini berarti bahwa barang-barang dalam perjalanan masih merupakan hak milik penjual.

b. Barang Konsinyasi

Perjanjian konsinyasi mengizinkan suatu perusahaan lain untuk menyimpan persediaan dalam gudang mereka namun mereka tidak harus membeli persediaan tersebut. Dengan perjanjian ini, pemasok memberikan persediaan untuk dijual

kembali dengan menahan kepemilikan persediaan sampai terjualnya persediaan tersebut. Barang-barang konsinyasi masih tetap dilaporkan sebagai bagian dari persediaan pemiliknya sampai barang tersebut dijual kepada pihak ketiga. Barang-barang ini dilaporkan sebesar harga perolehannya (*cost*) di tambah biaya-biaya yang dikeluarkan untuk memindahkan barang tersebut dari gudang pemilik ke gudang perusahaan yang menjualkannya.

6. MENENTUKAN BIAAYA PERSEDIAAN

Persediaan yang dimiliki oleh suatu perusahaan akan tergantung dari jenis usahanya. Misalnya suatu perusahaan dagang hanya memiliki satu jenis persediaan yaitu persediaan barang dagangan, sedang perusahaan industri akan memiliki lebih dari satu jenis persediaan. Oleh karena itu adalah penting untuk mengetahui apa yang dimaksud dengan harga perolehan persediaan atau biaya persediaan. Menurut PSAK no 14 biaya persediaan harus meliputi semua biaya pembelian, biaya konversi, dan biaya lain yang timbul sampai persediaan berada dalam kondisi dan tempat yang siap untuk dijual atau dipakai (*present location and condition*). Sedangkan biaya pembelian persediaan meliputi harga pembelian, bea masuk dan pajak lainnya (kecuali yang kemudian dapat ditagih kembali oleh perusahaan kepada kantor pajak) dan biaya pengangkutan, penanganan dan biaya lainnya secara langsung dapat distribusikan pada perolehan barang jadi, bahan dan jasa. Diskon dagang (*trade discount*), rabat dan pos lain yang serupa di kurangkan dalam menentukan biaya pembelian.

Dalam hal persediaan adalah bahan baku atau barang yang diperoleh untuk dijual kembali maka biaya termasuk didalamnya adalah harga pembelian, biaya angkut, biaya asuransi, pajak dan biaya penyimpanan. Dalam hal persediaan adalah barang dalam proses maka biaya terdiri dari bahan baku, tenaga kerja produksi dan sebagian overhead pabrik yang diharuskan untuk menjaga pabrik tetap berjalan. Dalam hal persediaan adalah barang jadi maka biaya terdiri dari bahan

baku, tenaga kerja, dan biaya overhead yang digunakan dalam proses produksi barang tersebut.

7. HARGA POKOK PENJUALAN

Tujuan pokok akuntansi persediaan adalah menetapkan secara layak hasil usaha selama satu periode dengan mengaitkan pendapatan terhadap biaya untuk memperoleh dan mempertahankan penghasilan tersebut. Dalam akuntansi persediaan harus ditentukan apakah suatu persediaan merupakan beban atau merupakan aktiva. Jika persediaan telah terjual maka persediaan tersebut akan dilaporkan sebagai beban atau merupakan komponen dari harga pokok penjualan, sebaliknya jika persediaan tersebut masih merupakan milik perusahaan (belum terjual) maka akan dilaporkan sebagai aktiva lancar perusahaan.

Menurut PSAK no 14, jika barang dalam persediaan di jual, maka nilai tercatat persediaan tersebut harus diakui sebagai beban pada periode diakuinya pendapatan atas penjualan tersebut. Proses pengakuan nilai tercatat persediaan yang telah dijual sebagai beban menghasilkan pengaitan (*matching*) beban dengan pendapatan. Oleh karena itu dalam menentukan besarnya laba harus dihitung terlebih dahulu besarnya harga pokok penjualan. Persediaan yang dibeli atau dibuat selama suatu periode ditambahkan ke persediaan awal dan jumlah biaya persediaan ini disebut dengan harga pokok barang tersedia untuk dijual. Pada akhir periode akuntansi, jumlah biaya yang tersedia untuk dijual dialokasikan antara persediaan yang masih tersisa (dicatat di neraca sebagai aktiva) dan persediaan yang dijual selama periode (dilaporkan dalam laba rugi sebagai biaya, harga pokok penjualan). Secara ringkas dapat kita ilustrasikan sebagai berikut:

Penjualan barang dagangan	xxx
Harga pokok penjualan terdiri dari:	
Persediaan 1 Januari 2015	xxx
Pembelian	xxx
Beban angkut pembelian	xxx
(Retur pembelian)	(xxx)
(Potongan pembelian)	(xxx)
Pembelian bersih	<u>xxx</u>
Persediaan tersedia untuk dijual	xxx
Persediaan 31 Desember 2015	<u>(xxx)</u>
Harga pokok penjualan barang dagangan	(<u>xxx</u>)
Laba/(rugi) kotor	xxx

Dalam menentukan harga perolehan dan harga pokok persediaan akan dipengaruhi oleh sistem pencatatan dan sistem penilaian persediaan yang digunakan oleh perusahaan.

Lampiran 2

1. Instrumen Penilaian Pengetahuan

Aspek	Indikator	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
Pengetahuan	a. Menjelaskan pengertian persediaan, klasifikasi persediaan, sistem pencatatan persediaan	Tes Tertulis	Pada saat akhir kegiatan pembelajaran

Tes tertulis

Latihan soal

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan persediaan menurut Pernyataan Standar Akuntansi Keuangan (PSAK) No.14 tahun 2007 dan berikan contohnya!
2. Sebutkan lima macam unsur persediaan! Jelaskan!
3. Sebutkan tiga metode penilaian persediaan barang dagang perpetual yang terdapat dalam sistem pencatatan persediaan! Jelaskan!
4. Jelaskan perbedaan antara FOB Shipping Point dan FOB Destination dalam kaitannya dengan status kepemilikan barang!
5. Identifikasikan biaya-biaya yang harus dimasukkan dalam persediaan.

Kunci jawaban latihan soal

1. Persediaan adalah aktiva:
 - a. Tersedia untuk dijual dalam kegiatan usaha normal.
 - b. Dalam proses produksi dan atau perjalanan atau,
 - c. Dalam bentuk bahan atau perlengkapan (supplies) untuk digunakan dalam proses produksi atau pemberian jasa.

Contoh persediaan bagi toko buku adalah alat-alat tulis, majalah, dan buku-buku teks

2. Lima macam unsur persediaan, diantaranya:
 - a. Barang dagangan yaitu barang yang dibeli oleh perusahaan dari pihak lain dalam kondisi sudah siap untuk dijual tanpa melakukan pemrosesan lebih lanjut.
 - b. Bahan baku adalah barang-barang yang dibeli oleh perusahaan dalam keadaan harus dikembangkan/diproses lebih lanjut yang akan menjadi bagian utama dari barang jadi
 - c. Bahan pembantu adalah barang-barang yang dibeli oleh perusahaan dalam rangka mendukung proses produksi sampai menjadi barang jadi.
 - d. Barang dalam proses adalah bahan yang sudah dimasukkan dalam suatu proses produksi tetapi belum selesai diolah, sehingga baru menyerap sebagian biaya bahan, biaya tenaga kerja dan biaya pabrik. Barang dalam proses dapat dilihat ketika anda berkunjung ke sebuah pabrik yang sedang dalam proses produksi.
 - e. Barang jadi adalah produk selesai yang dihasilkan dari suatu pengolahan produk dan telah menyerap biaya bahan, biaya tenaga kerja serta biaya pabrik secara tuntas.
3. Adapun untuk menilai persediaan barang dagang perpetual dapat dihitung dengan 3 metode harga pokok yaitu:
 - a. Metode FIFO, yaitu barang yang lebih awal masuk yang dikeluarkan kali pertama sehingga saldo akhir persediaan ini menunjukkan barang yang dibeli terakhir.
 - b. Metode LIFO, yaitu barang yang lebih akhir masuk yang dikeluarkan kali pertama sehingga saldo akhir persediaan ini menunjukkan barang yang dibeli terawal.
 - c. Metode Rata-rata, yaitu pengeluaran barang ditentukan secara rawak atau acak sehingga penentuan harga pokok untuk metode ini dicari nilai rata-ratanya.

4. Perbedaan syarat pengiriman *FOB Shipping Point* dengan *FOB Destination* adalah:

- a. *FOB Shipping Point*, biaya angkut barang dimulai dari gudang penjual sampai gudang pembeli ditanggung oleh pihak pembeli, ini berarti pembeli adalah pemilik dari barang-barang yang masih dalam perjalanan, sedangkan
- b. *FOB Destination*, biaya angkut barang dimulai dari gudang penjual sampai gudang pembeli ditanggung oleh pihak penjual, ini berarti bahwa barang-barang dalam perjalanan masih merupakan hak milik penjual.

5. Harga pokok penjualan terdiri dari:

Persediaan awal	xxx
Pembelian	xxx
Beban angkut pembelian	xxx
(Retur pembelian)	(xxx)
(Potongan pembelian)	(xxx)
Pembelian bersih	<u>xxx</u>
Persediaan tersedia untuk dijual	xxx
Persediaan akhir	(<u>xxx</u>)

2. Instrumen Penilaian Sikap

Aspek	Indikator	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
Sikap	<ol style="list-style-type: none"> a. Memiliki perilaku santun dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran akuntansi. b. Proaktif dalam melakukan kegiatan pembelajaran akuntansi. 	Observasi, Penilaian diri, Penilaian antar teman, dan Jurnal	Selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan pada saat diskusi

a. Observasi

LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN SIKAP

Mata Pelajaran :
 Materi Pokok :
 Kelas/semester :

No	Nama	Sikap		Total skor	Nilai
		Santun	Proaktif		
1.					
2.					

Nilai = Total skor/jumlah sikap X 100

Rubrik penilaian sikap:

1. Santun

Skor	Rubrik
4	Peserta didik menunjukkan 4 indikator: a. Menghormati guru, teman, dan warga sekolah lainnya b. Bertutur kata, berperilaku, dan berpakaian sesuai dengan norma agama dan sosial. c. Rendah hati, tidak menyombongkan diri, tidak meremehkan orang lain. d. Bersikap ramah dan sabar
3	Peserta didik menunjukkan 3 dari 4 indikator
2	Peserta didik menunjukkan 2 dari 4 indikator
1	Peserta didik menunjukkan 1 dari 4 indikator

2. Proaktif

Skor	Rubrik
4	Peserta didik menunjukkan 4 indikator: a. Berinisiatif dalam bertindak terkait dengan tugas b. Mampu memanfaatkan peluang yang ada untuk menggali informasi dari berbagai sumber. c. Memiliki motivasi untuk terus maju dan berkembang. d. Fokus pada hal-hal yang memungkinkan untuk diubah/diperbaiki
3	Peserta didik menunjukkan 3 dari 4 indikator
2	Peserta didik menunjukkan 2 dari 4 indikator
1	Peserta didik menunjukkan 1 dari 4 indikator

b. Penilaian Diri

LEMBAR PENILAIAN DIRI

Mata Pelajaran :
Materi Pokok :
Nama :
Kelas/semester :

No	Aspek yang dinilai	Hasil Pengamatan			
		Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
	Santun				
1.	Saya menghormati guru, teman, dan warga sekolah lainnya				
2.	Saya bertutur kata, berperilaku, dan berpakaian sesuai dengan norma agama dan sosial.				
3.	Saya rendah hati, tidak menyombongkan diri, tidak meremehkan orang lain				
4.	Saya bersikap ramah dan sabar				
	Proaktif				
5.	Saya berinisiatif dalam bertindak terkait dengan tugas				
6.	Saya mampu memanfaatkan peluang yang ada untuk menggali informasi dari berbagai sumber.				
7.	Saya memiliki motivasi untuk terus maju dan berkembang				
8.	Saya fokus pada hal-hal yang memungkinkan untuk diubah/diperbaiki				

Penilaiannya : Selalu = 4

Sering = 3

Kadang-kadang = 2

Tidak pernah = 1

Nilai : $\frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

c. Penilaian Antar Teman

LEMBAR PENILAIAN ANTAR TEMAN

Mata Pelajaran :

Materi Pokok :

Nama Penilai :

Nama yang Dinilai :

Kelas/semester :

No	Aspek yang dinilai	Hasil Pengamatan			
		Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
	Santun				
1.	Teman saya menghormati guru, teman, dan warga sekolah lainnya				
2.	Teman saya bertutur kata, berperilaku, dan berpakaian sesuai dengan norma agama dan sosial.				
3.	Teman saya rendah hati, tidak menyombongkan diri, tidak meremehkan orang lain				
4.	Teman saya bersikap ramah dan sabar				
	Proaktif				
5.	Teman saya berinisiatif dalam bertindak terkait dengan tugas				
6.	Teman saya mampu memanfaatkan peluang yang ada untuk menggali informasi dari berbagai sumber.				
7.	Teman saya memiliki motivasi untuk terus maju dan berkembang				
8.	Teman saya fokus pada hal-hal yang memungkinkan untuk diubah/diperbaiki				

Penilaiannya : Selalu = 4

Sering = 3

Kadang-kadang = 2

Tidak pernah = 1

Nilai : $\frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Skor maksimal

d. Jurnal merupakan catatan yang dibuat oleh guru.

REKAP PENILAIAN SIKAP

Mata Pelajaran :

Materi Pokok :

Kelas/semester :

No.	Nama	Penilaian				Nilai Akhir	Kriteria
		Observasi (Bobot 60%)	Diri (Bobot 15%)	Antar Teman (Bobot 15%)	Jurnal (Bobot 10%)		
1.							
2.							
3.							

Kriteria Penilaian Sikap :

Rentang Nilai	Nilai Huruf	Kriteria
91-100	A	Sangat Baik
81-90	A-	
71-80	B+	Baik
61-70	B	
51-60	B-	
41-50	C+	Cukup
31-40	C	
21-30	C-	
11-20	D+	Kurang
1-10	D	

3. Instrumen Penilaian Keterampilan

Aspek	Indikator	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
Keterampilan	Terampil dalam menjelaskan pengertian persediaan, klasifikasi persediaan, sistem pencatatan persediaan	Observasi	Selama kegiatan pembelajaran berlangsung

LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN KETERAMPILAN

Mata Pelajaran : Akuntansi Keuangan

Kelas/Semester : XI/2

Tahun Pelajaran : 2015/2016

Waktu Pengamatan :

Indikator terampil menerapkan konsep/ prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan pengertian persediaan, klasifikasi persediaan, sistem pencatatan persediaan.

1. Kurang terampil *jika* sama sekali tidak dapat menerapkan konsep/ prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan pengertian persediaan, klasifikasi persediaan, sistem pencatatan persediaan.
2. Terampil *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk menerapkan konsep/ prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan pengertian persediaan, klasifikasi persediaan, sistem pencatatan persediaan.
3. Sangat terampil *jika* menunjukkan adanya usaha untuk menerapkan konsep/ prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan pengertian persediaan, klasifikasi persediaan, sistem pencatatan persediaan.

Bubuhkan tanda \checkmark pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No	Nama Siswa	Keterampilan		
		menerapkan konsep/ prinsip dan strategi pemecahan masalah		
		KT	T	ST
1				
2				
3				

Keterangan:

KT : Kurang terampil

T : Terampil

ST : Sangat terampil