

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS NILAI KARAKTER
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA
KOMPETENSI DASAR MENYUSUN LAPORAN KEUANGAN
PERUSAHAAN JASA UNTUK SMA KELAS XI**

SKRIPSI

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



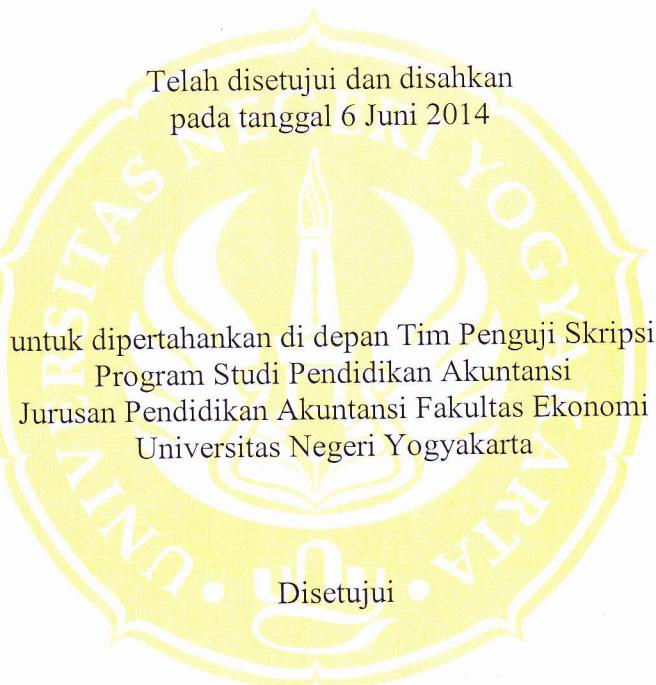
Oleh:
UJI SITI BAROKAH
10403241005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS NILAI KARAKTER
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA
KOMPETENSI DASAR MENYUSUN LAPORAN KEUANGAN
PERUSAHAAN JASA UNTUK SMA KELAS XI**

SKRIPSI

Oleh:
UJI SITI BAROKAH
NIM 10403241005



Dosen Pembimbing



Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.
NIP. 19831120 200812 1 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

“PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS NILAI KARAKTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA KOMPETENSI DASAR MENYUSUN LAPORAN KEUANGAN PERUSAHAAN JASA UNTUK SMA KELAS XI”

Yang disusun oleh:

UJI SITI BAROKAH
NIM 10403241005

telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji pada tanggal 20 Juni 2014
dan dinyatakan lulus.

Nama
Prof. Sukirno, M. Si., Ph.D
Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.
Annisa Ratna Sari, M.S.Ed

Jabatan
Ketua Pengaji
Pengaji Pendamping Merangkap Sekretaris
Pengaji Utama

Tanda Tangan




Tanggal
1.2014
1.2014
1.2014

Yogyakarta, 2 Juli 2014
Dekan Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan



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

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Uji Siti Barokah

NIM : 10403241005

Prgram Studi : Pendidikan Akuntansi

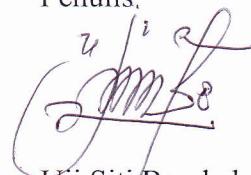
Fakultas : Ekonomi

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS NILAI
KARAKTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
AKUNTANSI PADA KOMPETENSI DASAR MENYUSUN
LAPORAN KEUANGAN PERUSAHAAN JASA UNTUK SMA
KELAS XI

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri.

Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 20 Juni 2014
Penulis.



Uji Siti Barokah
NIM.10403241005

MOTTO

“...Cukuplah Allah bagiku, tidak ada Tuhan selain Dia...”
(Q.S. At-Taubah: 129)

Hidup adalah sebuah proses belajar, niatkan yang terbaik,
usaha terbaik, dan doa terbaik,
untuk hasil cukup Allah yang menentukan.
(Penulis)

PERSEMBAHAN

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua Bapak Hadi Wikarto dan Ibu Narsiyah yang selalu mendukung dalam segala kondisi dengan doa dan usaha terbaiknya.
2. Almarhumah Ibundaku tercinta yang selalu menginspirasi dan menjadi motivasi hidupku.
3. Kakakku Ganjar Prastyawan, kedua adikku Hani Marwanti dan M. Wahyu Pembudiawan.
4. Prodi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS NILAI KARAKTER
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA
KOMPETENSI DASAR MENYUSUN LAPORAN KEUANGAN
PERUSAHAAN JASA UNTUK SMA KELAS XI**

Oleh:
Uji Siti Barokah
10403241005

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan pengembangan produk media pembelajaran akuntansi berupa komik digital akuntansi untuk siswa SMA Kelas XI kompetensi dasar menyusun laporan keuangan perusahaan jasa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui i) mengembangkan komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran akuntansi untuk SMA kelas XI;ii) mengetahui kelayakan komik digital akuntansi oleh ahli media, materi dan guru akuntansi; iii) mengetahui besarnya penguatan nilai karakter siswa dalam pembelajaran akuntansi terhadap komik digital berbasis nilai karakter.

Pengembangan media dilakukan menggunakan model 4-D yang terdiri dari tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Pada tahap *define* terdiri dari analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan spesifikasi tujuan. Pada tahap *design* penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, rancangan awal. Pada tahap *develop* dilakukan penilaian penilaian ahli, uji pengembangan dan uji validasi yang melibatkan 1 guru SMA dan 60 siswa SMA Kelas XI. Pada tahap *disseminate* dilakukan penyebaran di SMA N 1 Rembang dan SMA Ma'arif Karanganyar.

Berdasarkan penelitian ahli media, ahli materi, guru akuntansi SMA, dan siswa kelas XI, kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan dikategorikan sangat layak dengan skor rata-rata 4,25 oleh ahli media, 4,52 oleh ahli materi dan 4,21 oleh guru. Media komik digital akuntansi berbasis nilai karakter dapat meningkatkan penguatan nilai karakter siswa dengan hasil yang bervariasi. Hasil angket nilai karakter 1 (sebelum) dan 2 (sesudah) dari siswa menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran menguatkan nilai karakter siswa. Penguatan tersebut diperoleh dari hasil analisis *standar gain* yaitu jujur pada uji pengembangan 0,82 dan uji validasi 0,63; mandiri pada uji pengembangan 0,65 dan uji validasi 0,67;disiplin pada uji pengembangan 0,78 dan uji validasi 1,00;kreatif pada uji pengembangan 0,10 dan uji validasi 0,87;kerjakeras pada uji pengembangan 0,29 dan uji validasi 0,64.

Kata kunci: *laporan keuangan, media berbasis nilai karakter, komik digital,*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas karunia yang diberikan kepada penulis sehingga karya tulis tugas akhir skripsi berjudul “Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk SMA Kelas XI” dapat selesai dengan lengkap dan baik. Tugas akhir skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini, penulis mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menghaturkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Sugiharsono, M. Si, Dekan Fakultas Ekonomi.
2. Bapak Prof. Sukirno, M. Si., Ph.D., yang telah memberikan banyak bantuan demi kelancaran penyelesaian skripsi.
3. Bapak Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc, selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penelitian dan penyusunan skripsi.
4. Ibu Annisa Ratna Sari M. Ed sebagai narasumber tugas akhir yang telah memberikan bimbingannya.
5. Bapak Pujiyanto, M.Pd, selaku dosen ahli media yang telah membimbing dan memberikan saran yang sangat membangun pada skripsi saya.
6. Bapak Herman Dwi Surjono, Ph. D, selaku dosen ahli media yang telah membimbing dan memberikan saran terbaiknya kepada skripsi saya.

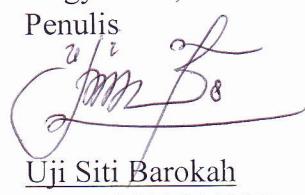
7. Ibu Adeng Pustikaningsih, M.Si, selaku dosen ahli materi yang telah membimbing dan memberikan saran terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
8. Ibu Ani Khasbiyah, S.Pd, selaku guru mata pelajaran akuntansi dan validator yang telah memberikan motivasi dan dukungannya pada saat penelitian.
9. Kepala SMA Negeri 1 Rembang dan staf serta siswa SMA Kelas XI IPS 3 dan 4 yang telah memberikan izin dan fasilitas kepada penulis untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Rembang
10. Rio Nurtantyana, Suratno, Anik Alfiani, Tama yang telah memberikan kesediaan waktu untuk menmbimbing dalam pembuatan media.
11. Sahabat terbaikku yang senantiasa memotivasi dalam hidupku Nadiya, Erisya, Rila, Ika, Tita, Asri, Hindun, Galih, Oyin,Surya, Dicky, Pak Ican, Ratna, Mbak Ulya, Mbak Dyput, Arin, Landia, Ilyana, Mas Rivan Amri terimakasih telah menjadi sahabat dan saudara terbaik.
12. Sahabat terbaik Diksi X-Code 2010 A yang telah bersama dalam suka dan duka, semoga tiap ilmu yang kita peroleh dapat bermanfaat untuk agama, nusa dan bangsa.
13. UKMF SCREEN periode 2011, UKMF KRISTAL periode 2012 dan 2013.
14. Teman-teman kos F4 Kuningan Yogyakarta khususnya mba menik, mb vitha, mbak ami, mbak hesty, mbak mita, mbak linda, nurul, atmi, afina, ijah, mayang, lia, susi dan yodya.

15. Teman-teman KKN PPL 2013 khususnya untuk NadiyaHubba Rahmani, Shofyan Adi, Isni Pawening Cahyani, Addien Yudhie Pratiwi, dan Sabriana.
16. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah sangat

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Semoga semua yang terkandung dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 20 Juni 2014

Penulis



Uji Siti Barokah

NIM 10403241005

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I. PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Pengembangan	7
F. Manfaat Pengembangan	7
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	 10
A. KajianTeori	10
1. Pembelajaran Akuntansi	10
a. Hakikat Pembelajaran Akuntansi.....	10
b. Ruang Lingkup Materi Pembelajaran Akuntansi di SMA.....	12
2. Media Pembelajaran	15
a. Pengertian Media Pembelajaran	15
b. Fungsi dan Kegunaan Media dalam Pembelajaran	15
c. Penilaian Media Pembelajaran.....	17
1) Aspek Rekayasa Perangkat Lunak.....	17
2) Aspek Komunikasi Visual	18
d. Media Pembelajaran Komik Digital	19
1) Pengertian Komik.....	19
2) Pengertian Komik Digital	20
3) Elemen-elemen Desain dalam Komik.....	22
4) Aplikasi Pembuatan Komik Digital	25
5) <i>Game</i> Edukasi	26
3. Nilai-nilai Karakter	29
a. Pendidikan Karakter	29
b. Nilai Karakter	30
c. Langkah-langkah Pembentukan Karakter	33

d. Integrasi Pendidikan Karakter Bangsa dalam Pembelajaran SMA.....	34
e. Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa dalam Proses Pembelajaran	35
f. Penilaian Hasil Belajar Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa	36
g. Peta Nilai-Nilai yang ditanamkan melalui Pendidikan dan Karakter Bangsa dalam Pembelajaran Akuntansi	37
B. Penelitian yang Relevan	39
C. Kerangka Pikir	40
D. Pertanyaan Penelitian	42
 BAB III. METODE PENELITIAN	44
A. JenisPenelitian.....	44
B. Tempat dan Waktu Penelitian	44
C. ProsedurPenelitian.....	44
D. Subjek dan ObjekPenelitian	50
E. Teknik Pengumpulan Data	50
F. Instrumen Pengumpulan Data	51
G. Teknik Analisis Data	54
 BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
A. HasilPenelitian	58
1. Pelaksanaan Penelitian	58
2. Data Hasil Penelitian	58
B. Pembahasan.....	78
1. Pelaksanaan Penelitian	78
a. Tahap <i>Define</i>	78
b. Tahap <i>Design</i>	79
c. Tahap <i>Develop</i>	83
d. Tahap <i>Disseminate</i>	91
2. Hasil Penilaian Penguatan Nilai Karakter Siswa	92
 BAB V. KESIMPULAN, KETERBATASAN DAN SARAN	101
A. Kesimpulan.....	100
B. Keterbatasan	102
C. Saran	104
 DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN	109

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SMA Akuntansi	13
Tabel 2. Nilai dan Deskripsi Nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa.....	31
Tabel3. Nilai dan Indikator karakter yang dikembangkan.....	37
Tabel4. Kisi-kisi Instrumen untuk ahli media, ahli materi dan guru	51
Tabel5. Kisi-kisi Instrumen untuk ahli media, ahli materi dan guru	52
Tabel6. Kisi-kisi Instrumen untuk ahli media, ahli materi dan guru	53
Tabel 7. Kisi-kisi kuesioner angket nilai karakter siswa	54
Tabel 8. Kisi-kisi kuesioner angket respon siswa.....	54
Tabel 9. Kategori Penilaian Skala Lima menurut Sukarjo (2006: 89).....	55
Tabel 10. Konversi Skor Aktual Menjadi Kategori Kualitatif untuk Interval 1 sampai 5.....	55
Tabel 11. Konversi Skor Aktual Menjadi Kategori Kualitatif untuk Interval 0 dan 1	57
Tabel 12. Kriteria Nilai <i>Gain</i> menurut Hake (2012).....	57
Tabel 13. Waktu pelaksanaan penelitian	58
Tabel 14. Hasil Analisis Tugas Kelas XI Semester 2 Materi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa	62
Tabel 15. Nama-nama <i>reviewer</i> dalam validasi ahli.....	63
Tabel 16. Hasil validasi oleh ahli media aspek bahasa.....	64
Tabel 17. Hasil validasi oleh ahli media aspek grafika	65
Tabel 18. Hasil validasi oleh ahli media aspek penyajian	65
Tabel 19. Hasil Rata-Rata Penilaian oleh Ahli Media	66
Tabel 20. Hasil validasi oleh ahli materi aspek pembelajaran	66
Tabel 21. Hasil validasi oleh ahli materi aspek isi materi	67
Tabel 22. Hasil Rata-Rata Penilaian oleh Ahli Materi	67
Tabel 23. Hasil validasi oleh guru aspek pembelajaran.....	67
Tabel 24. Hasil validasi oleh guru aspek isi/ materi	68
Tabel 25. Hasil validasi oleh guru aspek bahasa	68
Tabel 26. Hasil validasi oleh guru aspek grafika	68
Tabel 27. Hasil validasi oleh guru aspek penyajian.....	69
Tabel 28. Hasil Rata-Rata Penilaian oleh guru	69
Tabel 29. Hasil Rata-Rata Penilaian Respon Media oleh Siswa Uji Pengembangan kelas XI SMA Negeri 1 Rembang.....	72
Tabel 30. <i>Absolut Gain</i> Nilai karakter Siswa Uji Pengembangan kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Rembang.....	73
Tabel 31. Hasil analisis <i>Standar Gain</i> nilai karakter Pada Uji Pengembangan di SMA Negeri 1 Rembang	74
Tabel 32. Hasil Rata-Rata Penilaian Media oleh Siswa pada Uji validasi di SMA Negeri 1 Rembang	75
Tabel 34. <i>Absolut Gain</i> Nilai karakter Siswa kelas Uji validsasi kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Rembang.....	76

Tabel 35.	Hasil analisis <i>Standar Gain</i> nilai karakter Pada Uji validasi di SMA Negeri 1 Rembang	77
-----------	--	----

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Pengembangan Nilai Budaya dan Karakter Bangsa melalui setiap Mata Pelajaran, sumber data dari Kemendiknas, Pusat Kurikulum (2010: 12)	35
Gambar 2. Alur Pengembangan dan Penelitian yang dilakukan	45
Gambar 3. Revisi oleh ahli media dan materi	86
Gambar 4. Revisi oleh ahli media dan materi	87
Gambar 5. Tampilan cek jawaban revisi oleh Siswa.....	89
Gambar 6. Perbandingan hasil angket nilai karakter 1 dan 2 pada Uji pengembangan di SMA Negeri 1 Rembang (dalam persen).....	92
Gambar 7. Perbandingan hasil angket nilai karakter 1 dan 2 pada Uji pengembangan di SMA Negeri 1 Rembang (dalam persen).....	93

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1.	<i>Storybaords Pengembangan Media Pembelajaran</i>
Lampiran 2.	Lembar Penilaian Validitas Instrumen Penelitian.....
Lampiran 3.	Kisi-Kisi Instrumen untuk Penilaian Ahli Media, Ahli Materi dan Guru
Lampiran 4.	Kisi-kisi kuesioner angket nilai karakter siswa.....
Lampiran 5.	Kisi-kisi kuesioner angket respon siswa
Lampiran 6.	Lembar Validasi Ahli Media.....
Lampiran 7.	Lembar Validasi Ahli Materi
Lampiran 8.	Lembar Validasi Guru
Lampiran 9.	Lembar angket nilai karakter 1
Lampiran 10.	Lembar angket nilai karakter 2
Lampiran 11.	Angket Respon Siswa
Lampiran 12.	Hasil Penilaian Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Nilai Karakter oleh Ahli Media.....
Lampiran 13.	Hasil Penilaian Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Nilai Karakter oleh Ahli Materi
Lampiran 14.	Hasil Penilaian Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Nilai Karakter oleh Guru.....
Lampiran 15.	Hasil Penilaian Media Pembelajaran Komik Digital Akuntansi Uji Pengembangan melalui kusisioner respon siswa kelas XI IPS 4 di SMA Negeri 1 Rembang.....
Lampiran 16.	Hasil Penilaian Media Pembelajaran Komik Digital Akuntansi Uji Validasi melalui kusisioner respon siswa kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Rembang.....
Lampiran 17.	Hasil Penilaian Angket nilai karakter 1 dan 2 dikelas XI IPS 4
Lampiran 18.	Hasil Penilaian Angket nilai karakter 1 dan 2 dikelas XI IPS 3
Lampiran 19.	Foto Penelitian
Lampiran 20	Administrasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap manusia. Salah satu dampak yang terasa dari perkembangan teknologi dan informasi yaitu perkembangan dalam dunia pendidikan. Adanya perkembangan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan mengakibatkan terjadinya transisi proses interaksi, apalagi setelah dikembangkannya internet. Internet sangat berperan besar dalam dunia pendidikan terutama sebagai alat komunikasi dan media kolaborasi untuk mengakses bahan ajar ataupun infromasi terkait kegiatan pembelajaran. Hal ini senadadengan (BSNP, 2010: 46) yang menyebutkan bahwa perkembangan dalam pendidikan telah berhasil didigitalisasikan oleh 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 memberikan kemudahan terhadap proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran terjadi adanya penyampaian informasi, dimana dalam penyampaiannya dapat menggunakan alat-alat sebagai penyampai informasi atau materi yang menjadi tujuan instruksional. Alat-alat penyampai informasi inilah yang disebut dengan media pembelajaran. Dalam penelitian Elis Mediawati (2011: 69) menjelaskan bahwa

penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi proses pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan pada materi pembelajaran. Di sisi lain media mampu membangkitkan motivasi dan minat siswa, media juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik, terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Maka perlu adanya pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, karena motivasi belajar siswa dan minat siswa dalam proses pembelajaran merupakan salah satu indikasi dari tersampaikannya informasi serta berhasilnya tujuan instruksional dalam proses pembelajaran.

Pada kenyatannya kemajuan teknologi belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran, terutama dalam penggunaan media pembelajaran. Hal ini terbukti penggunaan TIK di sekolah masih 20%, hanya untuk pengenalan penggunaan komputer, lebih lanjut 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 canggih dan mahal, guru tidak terampil menggunakan media, media itu hiburan sedangkan belajar itu serius, tidak tersedia disekolah, kebiasaan ceramah, kurangnya penghargaan dari atasan.

Kurangnya pemanfataan 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 dilakukan oleh guru masih dalam lingkup sebatas penyampaian materi yang ada dalam SK ataupun KD tertentu. Akibatnya pembelajaran cenderung untuk penguasaan nilai-nilai kognitif saja dan kurang dalam 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 ke dalam pengenalan nilai secara kognitif, penghayatan nilai secara afektif dan akhirnya kepengalaman nilai secara nyata. Dalam pengembangan pendidikan karakter, materi pembelajaran dipahami sebagai integrasi pesan dan alat yaitu sebagai wahana pembudayaan dan pemberdayaan individu. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya dilakukan sekedar untuk penyampaian materi saja tetapi perlu adanya transformasi nilai pada setiap materi yang diajarkan.

Berdasarkan wawancara dan hasil observasi dengan guru akuntansi SMA Negeri 1 Rembang pada tanggal 6 November 2013 menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran akuntansi sudah dilakukan, namun dalam praktiknya masih belum optimal, peserta didik masih terfokus pada guru. Hal ini dikarenakan guru dalam penyampaian materi akuntansi kurang memanfaatkan teknologi yang ada sebagai media pembelajaran. Fokus utama guru lebih kepada penguasaan kognitif pada mata pelajaran akuntansi. Kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran juga tidak diimbangi dengan penanaman nilai karakter pada mata pelajaran akuntansi. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa guru sudah menanamkan nilai-nilai karakter pada setiap materi pembelajaran

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

Oleh karena itu, perlu untuk mengintegrasikan nilai karakter dan teknologi ke dalam 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, di sisi lain komik dapat digunakan untuk belajar sendiri bagi siswa. Penanaman nilai-nilai karakter positif tersusun dalam komik melalui dialog, penggambaran tokoh dan *game* edukatif. Penelitian Eka Arif Nugraha, dkk (2013:62) menjelaskan bahwa tujuan pengembangan nilai karakter dalam komik digital yaitu agar peserta didik mampu memahami pesan-pesan positif yang terkandung di dalam komik digital serta mampu mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Ditegaskan dalam penelitian Ijang Permana Sidik (2013: 80) mengukur keefektifan media komik digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif, bahwa komik digital efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Lebih lanjut penelitian Eka Arif Nugraha,dkk (2013: 67) menjelaskan bahwa komik mampu untuk mengembangkan nilai karakter pada diri siswa nilai karakter yang dikembangkan yaitu peduli lingkungan, peduli sosial, religius, rasa ingin tahu, disiplin dan kreatif. Pendidikan karakter berupa nilai karakter yang diterapkan dalam lingkungan pendidikan akan memiliki dampak langsung pada prestasi belajar. Meningkatnya hasil belajar afektif memicu pula meningkatnya hasil

belajar kognitif. Hal ini sesuai dengan pendapat Juhartutik (2010) dalam Eka Arif Nugraha, dkk (2013:63) yang menyatakan bahwa meningkatnya hasil belajar afektif berupa karakter dapat meningkatkan hasil belajarkognitif siswa.

Pentingnya pendidikan karakter dalam kegiatan pembelajaran menarik peneliti untuk mengembangkan komik digital berbasis nilai karakter jujur, disiplin, kerjakeras, kreatif dan mandiri, pada pembelajaran akuntansi di SMA kelas XI pada kompetensi menyusun laporan keuangan perusahaan jasa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

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

C. Pembatasan Masalah

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

1. Pengembangan komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran akuntansi pada kompetensi dasar menyusun laporan keuangan perusahaan jasa untuk SMA kelas XI studi kasus di SMA Negeri Rembang, kabupaten Purbalingga provinsi Jawa Tengah.
2. Penyisipan nilai karakter pada pembelajaran akuntansi yaitu nilai jujur, disiplin, kerja keras, kreatif dan mandiri, untuk memberikan penguatan terhadap nilai karakter pada diri siswa. Nilai karakter yang dikembangkan bersifat umum pada mata pelajaran akuntansi dengan kompetensi dasar menyusun laporan keuangan perusahaan jasa.
3. Penilaian penguatan dibatasi hanya pada kategori BT (Belum Terlihat) dan MT (Mulai Terlihat) hal ini karena penelitian hanya dibatasi pada uji coba produk.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana cara mengembangkan komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran akuntansi untuk SMA kelas XI?
2. Bagaimana tingkat kelayakan ahli materi, ahli media, dan guru akuntansi mengenai kelayakan komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran pada kompetensi dasar menyusun laporan keuangan perusahaan jasa untuk SMA kelas XI?
3. Seberapa besar penguatan nilai karakter siswa terhadap komik digital berbasis nilai karakter jujur, mandiri, disiplin, kreatif dan kerjakeras

sebagai media pembelajaran pada kompetensi dasar menyusun laporan keuangan perusahaan jasa untuk SMA kelas XI?

E. Tujuan Pengembangan

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

1. Mengembangkan komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran akuntansi untuk SMA kelas XI.
2. Mengetahui kelayakan komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran akuntansi berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan guru akuntansi.
3. Mengetahui besarnya penguatan nilai karakter siswa dalam pembelajaran akuntansi terhadap komik digital berbasis nilai karakter pada kompetensi dasar menyusun laporan keuangan perusahaan jasa untuk SMA kelas XI.

F. Manfaat Pengembangan

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

1. Manfaat teoritis

Memberikan referensi teori terkait dengan komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran pada kompetensi dasar menyusun laporan keuangan perusahaan jasa untuk SMA kelas XI.

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) Meningkatkan nilai karakter pada diri siswa.
- 4) 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 kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya dalam media digital.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter yang sesuai dengan kompetensi dasar menyusun laporan keuangan perusahaan jasa.
2. Media komik digital berbasis nilai karakter disimpan dalam bentuk *software (.swf)*. Komik digital akuntansi ini memuat materi, soal akuntansi dan soal karakter.
3. Komik Akuntansi berbasis nilai karakter menyajikan tokoh yang memiliki nilai-nilai karakter yang pada akhirnya mampu untuk mengajarkan nilai karakter kepada siswa.

4. Komik akuntansi 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. 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 aktivitas dan kondisi ekonomi perusahaan. Akuntansi menurut Sony Warsono, dkk (2009: 2) adalah proses sistematis untuk mengolah transaksi menjadi informasi keuangan yang bermanfaat bagi para penggunanya. Dari pengertian beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa akuntansi adalah proses sistematis yang diawali dari identifikasi, pengukuran transaksi kemudian dilaporkan dalam bentuk informasi yang digunakan oleh para pengguna untuk pengambilan keputusan.

Pembelajaran 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 yaitu sebagai berikut: 1). Menyediakan pengalaman belajar; 2). Menyediakan berbagai alternatif pengalaman belajar; 3). Mengintegrasikan pembelajaran dengan situasi yang realistik dan relevan dengan melibatkan pengalaman konkret; 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 Dimyati dan Mudjiono dalam (Syaiful Sagala,2011: 62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Dalam Elis Mediawati (2011: 69) menjelaskan pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2004:57) yaitu suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi yang terjadi antara guru dan murid serta sumber belajar dan

media yang terjadi secara sistematis untuk tujuan instruksional dalam suatu lingkungan belajar tertentu sehingga mengakibatkan adanya perubahan perilaku dan tingkah laku tertentu. Berdasarkan beberapa pengertian ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran akuntansi adalah proses penyampaian informasi yang terjadi secara sistematis antara guru dan murid serta sumber belajar yang mempelajari proses identifikasi, pengukuran transaksi kemudian dilaporkan dalam bentuk informasi pelaporan keuangan sehingga dapat digunakan untuk pengambilan keputusan.

b. Ruang Lingkup Materi Pembelajaran Akuntansi di SMA

Dalam ruang lingkup materi pembelajaran akuntansi di SMA, materi Ekonomi dan Akuntansi SMA/MA tergabung menjadi satu, berikut standar kompetensi lulusannya dalam Kemendiknas (2006):

- 1) Menganalisis permasalahan ekonomi dalam kaitannya dengan kebutuhan manusia dan sistem ekonomi
- 2) Mendeskripsikan kegiatan ekonomi produsen, konsumen, permintaan, penawaran dan harga keseimbangan melalui mekanisme pasar
- 3) Mendeskripsikan kebijakan pemerintah dalam bidang ekonomi dalam kaitannya dengan pendapatan nasional, konsumsi, tabungan dan investasi, uang dan perbankan
- 4) Memahami pembangunan ekonomi suatu negara dalam kaitannya dengan ketenagakerjaan, APBN, pasar modal dan ekonomi terbuka
- 5) Menyusun siklus akuntansi perusahaan jasa dan perusahaan dagang
- 6) Memahami fungsi-fungsi manajemen badan usaha, koperasi dan kewirausahaan

Standar Kompetensi untuk akuntansi di SMA adalah Menyusun Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa.

Tabel 1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SMA Akuntansi

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Memahami penyusunan siklus akuntansi perusahaan jasa	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mendeskripsikan akuntansi sebagai sistem informasi 2) Menafsirkan persamaan akuntansi 3) Mencatat transaksi berdasarkan mekanisme debit dan kredit 4) Mencatat transaksi/dokumen ke dalam jurnal umum 5) Melakukan <i>posting</i> dari jurnal ke buku besar 6) Membuat ikhtisar siklus akuntansi perusahaan jasa 7) Menyusun laporan keuangan perusahaan jasa

Data SK dan KD dimodifikasi peneliti (2013)

Laporan keuangan atau *financial statements* adalah laporan akuntansi yang menyediakan informasi keuangan. Laporan keuangan bagi perusahaan dalam Agus Mahfudz (2007: 249-260) yaitu :

1) Laporan laba rugi menyajikan pendapatan dan beban untuk suatu periode waktu tertentu. Laporan laba/rugi dapat disusun dalam dua langkah.

a) *Single step* (langkah tunggal)

Penyajiannya dibuat dengan menjumlahkan semua pendapatan kemudian dikurangi seluruh beban yang ada pada periode laporan.

b) *Multi step* (langkah ganda)

Penyajiannya dibuat dengan mengelompokkan pendapatan atas pendapatan usaha dan pendapatan di luar usaha. Beban

dikelompokkan menjadi beban usaha dan di luar usaha. Dari penyajian dengan langkah ganda akan dapat dilihat laba yang diperoleh dari usaha dan laba yang diperoleh dari luar usaha.

- 2) Laporan perubahan modal menyajikan perubahan dalam ekuitas pemilik untuk suatu waktu tertentu. Laporan ini dibuat setelah laporan laba rugi karena laba bersih atau rugi bersih periode harus dilaporkan di laporan ini. Laporan perubahan modal berisi beberapa hal, yaitu:
 - a) modal awal, yaitu modal pada awal tahun;
 - b) tambahan investasi pemilik, yaitu setoran modal dari pemilik selama satu periode akuntansi;
 - c) perolehan laba atau rugi, yaitu hasil bersih perusahaan selama satu periode akuntansi;
 - d) pengambilan pribadi, yaitu pengambilan uang untuk keperluan pribadi pemilik perusahaan selama satu periode akuntansi;
 - e) modal akhir, yaitu modal yang terdapat pada akhir tahun.
- 3) Neraca menyajikan jumlah aset, kewajibandan ekuitas pemilik pada waktu tertentu, biasanya pada tanggal terakhir dari bulan atau tahun tertentu. Penyusunan neraca dapat dilakukan dalam dua cara:
 - a) bentuk laporan (stafel), dan
 - b) bentuk skontro (sebelah-menyebelah).

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebagai penyampai pesan (*the carriers of messages*) dari beberapa sumber saluran ke penerima pesan (*the receiver of the messages*) (Trianto, 2010: 113). Dalam konteks pendidikan atau pembelajaran, Gagne dan Briggs mengungkapkan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari anatara lain buku, *tape recorder*, kaset, video camera, *videorecorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar grafik, televisi dan komputer sehingga dengan kata lain, media dapat diartikan sebagai komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Azhar Arsyad, 2011: 4). Dari penjelasan terkait media pembelajaran oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang didalamnya 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 keinginan dan minat yang baru, membangkitkan

motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan 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 terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika 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 terkandung 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 terstrandar.
- 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 ke arah 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 sebagai berikut.

1) Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

- a) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran.

- b) *Reliable* (handal)
- c) *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)
- d) Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
- e) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/ *software/ tool* untuk pengembangan
- f) Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai *hardware* dan *software* yang ada)
- g) Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi.
- h) Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), *trouble shooting* (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program).
- i) *Reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain).

2) Aspek 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 menarik bagi siswa agar fokus utamanya yaitu penyajian materi tetap jelas.
- d) Unsur audio (narasi, *sound effect*, *backsound*, musik) 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 mensimulasi materi pelajaran.
- g) *Layout Interactive* (ikon navigasi); navigasi disusun dengan bentuk yang familiar dan konsisten.

d. Media Pembelajaran Komik Digital

1) Pengertian Komik

Komik menurut Scott McCloud 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 yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik dari pembaca. M.S. 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 *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Komik didefiniskan 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-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 penyampaiannya.

2) Pengertian Komik Digital

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 multimedia 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, pembeli). Istilahnya *only one clicks 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 akan 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 *game*, 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 didalamnya dapat disispkan *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:

a) *Space*

Komik memerlukan *space* (ruang) seperti kertas, ruang dikanvas, ruang dimedia 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 gambar goresan tangan (*hand drawing* atau *free hand*).

c) *Teks*

Teks sebenarnya adalah *image* dari lambang atau simbol dari suara dan angka. Dan 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, segitiga kecil, ellips 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 2 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. Gradiasi, *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 *screentone*.

k) *Texture*

l) *Voice, Sound dan Audio*

4) Aplikasi Pembuatan Komik Digital

Terdapat 4 aplikasi *software* yang digunakan dalam mengembangkan komik digital akuntansi, 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 web, 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 vektor yang dikembangkan oleh *Corel*, sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermakas di Ottawa, Kanada. *Corel Draw* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Corel Draw X5* saepuloh (2008).
- 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 komputer.com, 2012).
- d) *Adobe Photoshop*, atau biasa disebut *Photoshop*, adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe Systems* yang dikhkusukan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek Yudha Yudhanto(2007). *Adobe Photoshop* yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu *Adobe Photoshop Cs 5*.

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 tujuan *refreshing*. Jenis-jenis *game* edukasi dalam Suindarti (2011) diantaranya:

- a) *Shooting* (tembak-tembakan): Video *game* jenis ini sangat memerlukan kecepatan refleks, 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 refleks 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, Konstruksi, Manajemen. Video *Game* jenis ini seringkali menggambarkan dunia di dalamnya sedekat mungkin dengan dunia nyata dan memperhatikan dengan detil berbagai faktor. Contoh: *The Sims*

- e) **Strategi:** *Game* jenis ini memerlukan koordinasi dan 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 ketrampilan 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 ini peneliti mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter dengan menggunakan game edukasi.

Pengembangan media komik digital akuntansi sebagai media pembelajaran, peneliti menggunakan 4 program yaitu *Corel Draw X5* untuk mempermudah proses dalam menggabungkan gambar, *Photoshop CS 5* untuk mempermudah dalam proses mengedit gambar dan memperjelas gambar, *Comic Life 2* untuk membuat *ballon* percakapan dan *Adobe Flash CS 6* untuk membuat *software* gambar menjadi komik digital akuntansi. Komik digital akuntansi merupakan jenis komik dengan menambahkan sepotong *game* edukasi berupa soal laporan keuangan yang dapat digunakan sebagai latihan dalam pembelajaran akuntansi. Penyimpanan *software* aplikasi peneliti menggunakan, multi versi yaitu dapat digunakan diandroid ataupun didesktop untuk mepermudah 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 mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya. Sri Narwanti (2011: 14) menjelaskan pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman 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 mengembangkan karakter yang baik (*good character*) berlandaskan kebijakan-kebijakan inti (*core virtues*) yang secara objektif baik bagi individu maupun masyarakat. Masnur Muslich (2011: 84) menyatakan bahwa pendidikan karakter adalah suatu sistem 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 diatas 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 individu masyarakat dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Dalam pendidikan nilai-nilai dan 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 bermasyarakat. 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 didalam 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 2. Nilai dan Deskripsi Nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa

No	Nilai	Deskripsi
1	Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakanajaran agama yang dianutnya, toleran terhadappelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukundengan pemeluk agama lain.
2	Jujur	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikandirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercayadalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
3	Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaanagama, suku, etnis,

No	Nilai	Deskripsi
		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.
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 berpikir, 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 memperlakukan 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 kebaikan bagi dirinya.
16	Peduli Lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
17	Peduli Sosial	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberikan bantuan 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 Sukamto dalam (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; dan l) Keadilan dan kasih sayang.

c. Langkah-langkah Pembentukan Karakter

Dalam implementasinya terdapat langkah-langkah dalam pembentukan karakter menurut Najib Sulham (2010: 20) dalam Sofan Amri, dkk (2011: 43) adalah sebagai berikut:

- 1) Memasukkan konsep karakter pada setiap pembelajaran dengan cara:
 - a) Menanamkan nilai kebaikan pada anak (*knowing the good*) menanamkan konsep 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 perbuatanbaik (*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 karakter dalam proses pembelajaran selama disekolah.

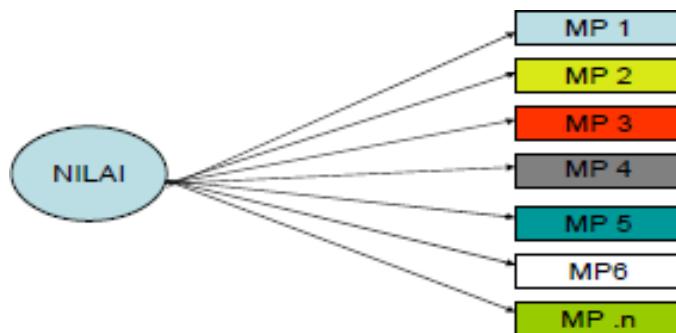
- 2) Membuat slogan yang mampu menumbuhkan kebiasaan dalam segala tingkah laku masyarakat sekolah.
- 3) Pemantauan secara kontinu merupakan wujud dari pelaksanaan pembangunan berkarakter.
- 4) Penilaian orang tua memiliki peranan yang besar membangun karakter anak.

d. Integrasi Pendidikan Karakter Bangsa dalam Pembelajaran SMA

Dalam Panduan penerapan pendidikan budaya dan karakter bangsa (Pusat kurikulum, 2010: 18-19) dijelaskan mengenai pengintegrasian pendidikan karakter dalam proses pembelajaran. Pengembangan nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa 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 Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) pada Standar Isi (SI) untuk menentukan apakah nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang tercantum itu sudah tercakup di dalamnya;
- 2) menggunakan tabel 1 yang memperlihatkan keterkaitan antara SK dan KD dengan nilai dan indikator untuk menentukan nilai yang akan dikembangkan;

- 3) mencantumkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa 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 menunjukkannya 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 Bangsa 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 dikelas 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 Bangsa

Penilaian dilakukan secara terus menerus, setiap saat guru berada di kelas atau di sekolah. Model *anecdotal record* atau, catatan anekdotal (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 anekdotal, tugas, laporan, dan sebagainya, gurudapat memberikan kesimpulan atau pertimbangan tentang pencapaian suatu indikator atau bahkan suatu nilai. Kesimpulan atau pertimbangan itu dapat dinyatakan dalam pernyataan 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 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: Membudaya (apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten)

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

Dalam proses pembelajaran akuntansi di SMA, ada beberapa nilai-nilai karakter yang akan peneliti kembangkan diantaranya yaitu:

Tabel 3. 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.

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

Kemendiknas, Panduan Penerapan Pendidikan Karakter Bangsa (2010)

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”. Pengambilan 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.
2. Tahiyyatul 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 berbentuk angket kepada ahli media, ahli materi, dan *audiens* (siswa). Data tersebut diolah untuk dianalisis dan disimpulkan tingkat kevalidan dan efektivitasnya. Metode pengembangan yang digunakan dengan menggunakan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang pada tahapannya hanya dilakukan

beberapa tahapan saja, antara lain (1) *analysis*, (2) *design*, dan (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 dikelas. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pengembangan komik digital. Perbedaannya dalam hal model pengembangan dan peningkatan, dalam hal ini peneliti komik digital yang dikembangkan oleh peneliti adalah komik yang berbasis nilai karakter yang diharapkan dapat menguatkan nilai karakter peserta didik.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran akuntansi merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang sangat penting, dimana dalam proses pembelajaran ini terjadi proses interaksi antara guru dan siswa dalam penyampaian tujuan instruksional suatu mata pelajaran tertentu. Dalam proses pembelajaran penyampaian tujuan instruksional pelajaran disampaikan melalui alat bantu yang dapat menyampaikan informasi untuk dapat diterima dengan baik dan benar oleh seluruh siswa. Alat bantu yang dapat digunakan dalam penyampaian informasi tersebut disebut dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran yang penting, dalam proses pembelajaran, yaitu mampu untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Selain itu dengan adanya media pembelajaran maka waktu penyampain

informasi dapat lebih efektif dan efisien, mengurangi hambatan yang bersifat verbalistik. Adanya peran teknologi dan informasi yang mengalami perubahan yang begitu pesat maka kemudian muncul media pembelajaran yang berbasis pada alat elektronik yang bersifat *paperless*, salah satunya yaitu komik digital.

Komik digital merupakan media yang berbasis elektronik, yang memiliki keuntungan mudah digunakan, mudah dalam proses penyampaian informasi dan lebih efektif. Selain itu dalam pengaplikasiannya komik digital ini juga diimbangi dengan *mini game* berbasis nilai karakter yaitu yang berisi soal akuntansi dan pertanyaan terkait nilai karakter sehingga menciptakan komik digital berbasis nilai karakter.

Pengembangan media komik digital berbasis nilai karakter, digunakan untuk pembelajaran akuntansi SMA Kelas XI, yaitu pada kompetensi dasar menyusun laporan keuangan perusahaan jasa. Media ini dikembangkan sebagai alternatif solusi dalam penanaman nilai karakter yang terintegrasi pada pembelajaran akuntansi. Nilai karakter yang dikembangkan yaitu jujur, mandiri, disiplin, kreatif dan kerjakeras. Alasan utama pengembangan media berbasis karakter yaitu belum dikembangkan media pembelajaran yang khusus dalam menanamkan nilai karakter pada diri siswa. Kurangnya integrasi nilai karakter secara nyata dalam pembelajaran, sehingga fokus dari pembelajaran masih terbatas pada peningkatan aspek kognitif, padahal dalam kenyataannya nilai karakter sudah ada pada setiap mata pelajaran namun masih belum optimal dalam pengembangan dan penanaman nilai karakter tersebut. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media berbasis nilai karakter untuk menguatkan nilai

karakter yang sudah ada dan mengembangkan dalam proses pembelajaran melalui media pembelajaran akuntansi.

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 SK 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 penyebarluasan produk akhir kebeberapa 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 SMA kelas XI?
2. Bagaimana tingkat kelayakan ahli materi, ahli media, dan guru akuntansi mengenai kelayakan komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran pada kompetensi dasar menyusun laporan keuangan perusahaan jasa untuk SMA kelas XI?
3. Seberapa besar penguatan nilai karakter siswa terhadap komik digital berbasis nilai karakter jujur, mandiri, disiplin , kreatif dan kerjakeras

sebagai media pembelajaran pada kompetensi dasar menyusun laporan keuangan perusahaan jasa untuk SMA kelas XI?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

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

Nana Syaodih (2009: 164) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Berdasarkan pengertian di atas kita dapat menyimpulkan 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.

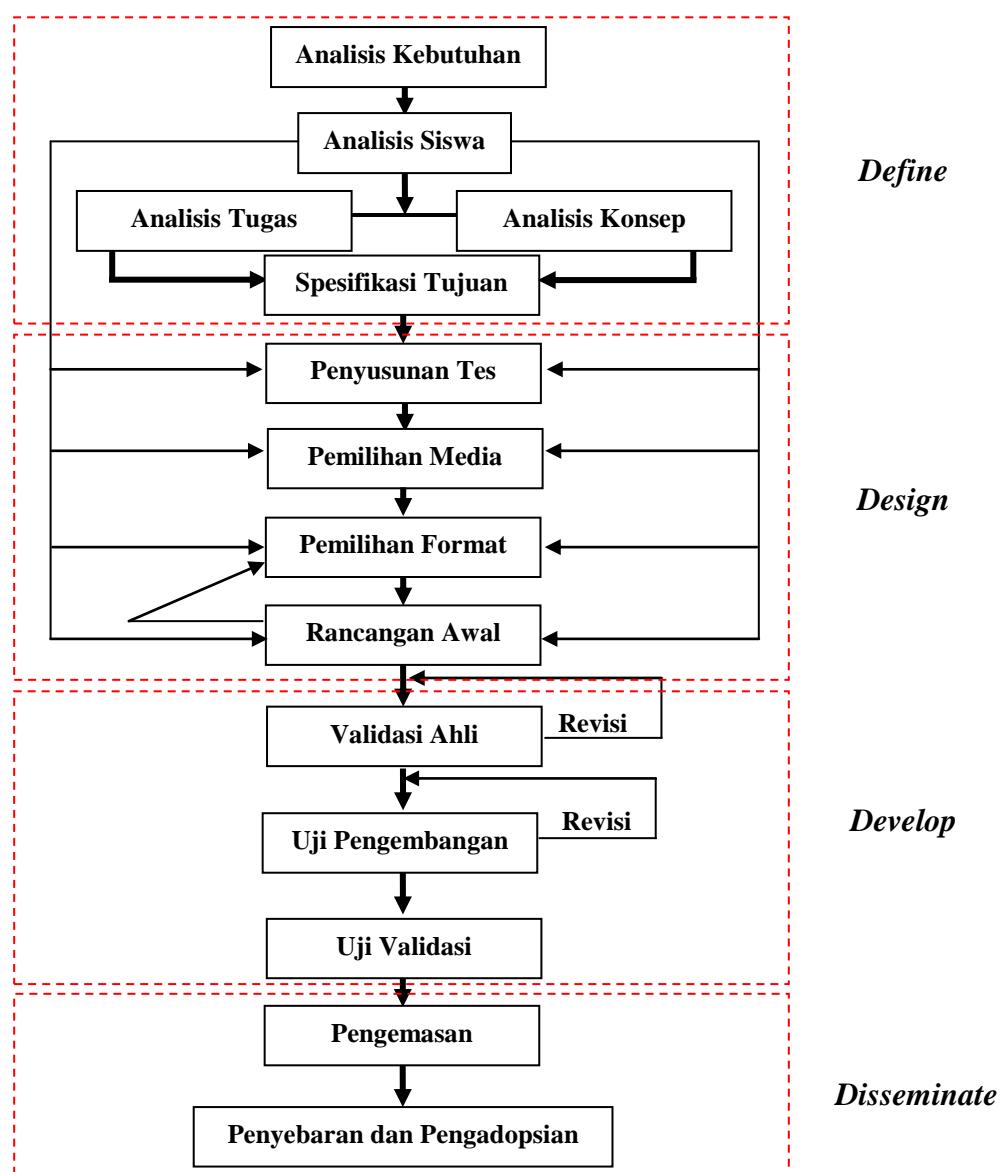
B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI IPS 3 dan 4 SMA Negeri 1 Rembang yang beralamat di Jl. Monumen Jendral Soedirman, Kec. Rembang, Kab. Purbalingga Provinsi Jawa Tengah kode pos 53356. Penelitian dilakukan bertahap dari bulan Desember 2013 – Mei 2014.

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*

(pendefinisian); (2) *Design* (perancangan); (3) *Develop* (pengembangan); (4) *Disseminate* (penyebaran). Untuk memudahkan proses penelitian, maka disusunlah sebuah alur penelitian yang memuat tahapan penelitian. Alur penelitian dan pengembangan dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 2. Alur Pengembangan dan Penelitian yang dilakukan

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap *Define* bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap ini meliputi lima langkah pokok, namun untuk analisis konsep dan spesifikasi tujuan atau perumusan tujuan didapatkan melalui analisis tugas. Berikut penjelasannya:

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran akuntansi SMA sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, dilakukan studi lapangan di SMA Negeri 1 Rembang. Pada tahap studi lapangan dilaksanakan observasi dan wawancara dengan guru untuk mengetahui kegiatan pembelajaran di sekolah, termasuk di dalamnya kurikulum yang digunakan, metode pembelajaran 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 awal perencanaan, analisis ini dilakukan dengan mempertimbangkan ciri, kemampuan dan pengalaman siswa, baik sebagai kelompok maupun individu. Analisis siswa meliputi kemampuan akademik, usia, tingkat kedewasaan, motivasi belajar terhadap mata pelajaran akuntansi. Pada usia ini anak

sudah berfikir operasional formal, dalam arti 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 isi materi ajar dalam bentuk garis besar. Analisis ini mencakup: (1) analisis struktur isi, (2) analisis prosedural, (3) analisis proses informasi, (4) analisis konsep, dan (5) perumusan tujuan.

d. **Analisis konsep.**

e. **Spesifikasi tujuan.**

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tujuan tahap ini adalah menyiapkan desain awal media pembelajaran atau desain produk. Tahap ini terdiri dari 3 langkah yaitu:

a. 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 acuan patokan pada penelitian ini adalah angket.

b. **Pemilihan Media**

Pemilihan media disesuaikan dengan tujuannya untuk menyampaikan materi pelajaran dan faktor kemudahan di dalam

penyediaan peralatan yang diperlukan sehingga memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran akuntansi tentang Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa, akan digunakan media pembelajaran berupa komik digital berbasis nilai karakter. Komik digital berbasis nilai karakter dibuat menggunakan program desain grafis yaitu *Corel Draw Graphics Suite X5*, *Adobe Flash Cs 6*, *Comic Life 2*, dan *PhotoShop CS 5*. Dalam pemilihan media terdapat *storyboard*. *Storyboard* merupakan deskripsi tiap tampilan, memuat komponen apa saja yang ada pada tampilan satu layar tertentu (Luther dalam Ariesto Hadi Sutopo, 2003: 36).

c. Pemilihan format

Di dalam pemilihan format ini 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 (desain awal)

Rancangan awal atau desain awal ini merupakan hasil awal rancangan produk yang akan dikembangkan.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan terdiri dari validasi ahli dan uji pengembangan. Berikut penjelasan dari validasi ahli dan uji pengembangan:

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 dan materi serta guru akuntansi. Validasi dosen ahli dilakukan oleh dosen UNY, sedangkan validasi guru dilakukan oleh guru akuntansi SMA N 1 Rembang. Teknik validasi yaitu dengan pemberian angket (lembar validasi) kemudian peneliti merevisi komik digital berbasis nilai karakter sesuai dengan komentar, saran dan penilaian yang diberikan oleh validator sehingga menghasilkan desain revisi (desain awal yang sudah di revisi).

b. Uji Pengembangan

Uji pengembangan dilakukan setelah dilakukan validasi ahli dan tahap revisi. Uji pengembangan dilakukan di kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Rembang dengan jumlah siswa 30 siswa. Tahap pada uji pengembangan ini peneliti memberikan angket penguatan nilai karakter siswa terhadap penggunaan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter. Untuk mengetahui penguatan 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 IPS 3 SMA Negeri 1 Rembang dengan jumlah siswa 30 siswa. Uji validasi menghasilkan produk hasil penelitian berupa Komik Digital Akuntansi Berbasis Nilai Karakter.

4. Tahap Penyebaran(*Disseminate*)

Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala lebih luas misalnya dikelas lain, atau di sekolah lain. Tahap penyebaran (*disseminate*) ada 2 yaitu pengemasan dan penyebarluasan dan pengadopsian. Pengemasan dilakukan dengan menentukan format penyimpanan berupa aplikasi yang berbentuk *software* dan untuk penyebarluasan dan pengadopsian dilakukan di 2 sekolah yaitu SMA Negeri 1 Rembang kelas XI IPS 1 dan 2 serta SMA Ma'arif Karanganyar.

D. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 3 dan IPS 4 di SMA Negeri 1 Rembang masing -masing kelas terdiri dari 30 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran siswa SMA kelas XI.

E. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan beberapa cara yaitu Angket. Menurut Sugiyono (2011: 199) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi

seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan komik digital akuntansi yang diberikan kepada para ahli media, ahli materi, guru akuntansi, dan siswa sebagai subjek uji coba.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

1. Lembar validasi untuk dosen ahli dan guru akuntansi. Lembar ini digunakan untuk penilaian terhadap kualitas media pembelajaran komik. Penilaian terdiri dari aspek pembelajaran, kebenaran isi/materi, bahasa, grafika dan penyajian. Dengan skor 1-5: 1 Sangat Kurang Layak, 2 Kurang Layak, 3 Cukup, 4 Layak, 5 Sangat Layak.

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen untuk ahli media, ahli materi dan guru

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 SMA	1
Kemudahan memahami ilustrasi media	1
Total	7

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen untuk ahli media, ahli materi dan guru

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 kerjakers 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 SMA	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
Ketertautan makna antardialog 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 6. Kisi-kisi Instrumen untuk ahli media, ahli materi dan guru

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 (<i>opening</i>)	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 file tidak besar	1
Animasi yang digunakan menarik	1
Pengoperasian sederhana	1
Kesesuaian waktu dalam media	1
Total	22

2. Angket penguatan nilai karakter siswa terdiri dari angket karakter 1 dan 2. Lembar angket dibuat dengan menggunakan alternatif jawaban “ya” jawaban ya berarti skor 1 dan “tidak” jawaban tidak berarti skor 0. Dengan membandingkan angket karakter 1 dan 2 dapat diketahui penguatan nilai karakter siswa. Penilaian yang dilakukan pada angket nilai karakter yaitu Belum Terlihat (BT) dan Mulai Terlihat (MT).

Tabel 7. Kisi-kisi kuesioner angket nilai karakter siswa

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

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

Tabel 8. Kisi-kisi kuesioner angket respon siswa

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

4. Media pembelajaran berupa komik digital akuntansi berbasis nilai karakter.

G. Teknik Analisis Data

1. 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 sebagai berikut:
 - a. Langkah pertama adalah mencari skor rata -rata penilaian produk. Rumus yang digunakan adalah:

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

Keterangan:

- \bar{X} : skor rata-rata
 n : jumlah butir, dan
 $\sum x$: jumlah skor butir.

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

Pedoman konversi ditunjukkan pada Tabel 10.

Tabel 9. 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 9, 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 9 maka akan diperoleh pedoman konversi seperti disajikan pada Tabel 10.

Tabel 10. 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

\bar{X}_i : rerata skor ideal = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)
 $= \frac{1}{2} (5+1)$
 $= 3$

$$\begin{aligned}
 SBI &: \text{simpangan baku ideal} = 1/6 \text{ (Skor maksimal ideal-skor minimal ideal)} \\
 &= 1/6 (5-1) \\
 &= 0,67
 \end{aligned}$$

2. Data hasil angket penguatan nilai karakter siswa.

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

- Langkah pertama adalah mengubah pernyataan “ya” dan “tidak” menjadi skor 0 dan 1. Untuk pertanyaan negatif, jawaban “ya” = 0 dan jawaban “tidak” = 1. Sedangkan pertanyaan positif, jawaban “ya” = 1 dan jawaban “tidak” = 0
- Berikutnya 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, dan

$\sum x$: merupakan jumlah skor butir.

- Nilai rata-rata total skor masing-masing komponen yang diperoleh dikonversikan menjadi data kualitatif berupa hasil angket penguatan nilai karakter siswa. Pedoman konversi pada Tabel 11.

Berdasarkan rumus pada Tabel 9, dapat diperoleh pedoman pengkonversian nilai kuantitatif interval 0 sampai 1 menjadi kategori kualitatif untuk menyimpulkan bagaimana kualitas media yang

dikembangkan. Jika nilai \bar{X}_i dan SBi disubstitusikan pada rumus yang ada di Tabel 9 maka akan diperoleh pedoman konversi seperti disajikan pada Tabel 11.

Tabel 11. Konversi Skor Aktual Menjadi Kategori Kualitatif untuk Interval 0 dan 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	Sangatkurang layak

Keterangan:

\bar{X} : Skor aktual

$$\begin{aligned}\bar{X}_i &: \text{rerata skor ideal} &= \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal}) \\ &= \frac{1}{2} (1+0) \\ &= 0,5\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}SBi &: \text{simpangan baku ideal} = \frac{1}{6} (\text{Skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal}) \\ &= \frac{1}{6} (1-0) \\ &= 0,17\end{aligned}$$

3. Data angket karakter 1 dan angket karakter 2 (untuk mengukur angket nilai karakter sesudah dan sebelum)

Teknik analisis data untuk angket karakter 1 dan angket karakter 2 menggunakan *gain-test*. Teknik analisis data *gain-test* adalah dengan menghitung nilai *gain* (*g*) (Knight, 2004: 9).

$$g = \frac{\text{skor angket karakter1} - \text{skor angket karakter 2}}{\text{skor maksimum} - \text{skor angket karakter1}}$$

Interpretasi nilai *gain* disajikan dalam kriteria pada Tabel 12.

Tabel 12. Kriteria Nilai *Gain* menurut Hake (2012)

Nilai <i>g</i>	Kriteria
$0,7 \leq g$	Tinggi (<i>high</i>)
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang (<i>medium</i>)
$g < 0,3$	Rendah (<i>low</i>)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian pengembangan media komik digital akuntansi berbasis nilai karakter ini dilaksanakan selama 7 bulan dari bulan November 2013 sampai Mei 2014. Prosedur atau langkah yang dikembangkan terdiri dari beberapa langkah berikut:

Tabel 13. Waktu pelaksanaan penelitian

Tahap	Pelaksanaan
1. <i>Define</i> a. Analisis Kebutuhan b. Analisis Siswa c. Analisis Tugas d. Analisis Konsep e. Spesifikasi Tujuan	November-Desember 2013
2. <i>Design</i> a. Penyusunan tes patokan awal b. Pemilihan media. c. Pemilihan format. d. Rancangan awal.	Januari-Maret 2014
3. <i>Develop</i> a. Tahap validasi ahli b. Revisi c. Uji Pengembangan d. Uji Validasi e. Produk	Maret-April 2014
4. <i>Disseminate</i>	Mei 2014

2. Data Hasil Penelitian

a. Tahap pendefinisian (*define*)

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

1) Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan mengacu pada kondisi yang ada di lapangan. Analisis ini diperlukan untuk mengetahui apakah media memang perlu dikembangkan atau tidak. Analisis kebutuhan pada penelitian ini didasarkan pada pengamatan di lapangan ketika wawancara terhadap guru. Analisis kebutuhan dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu observasi kegiatan pembelajaran, wawancara dengan guru akuntansi, observasi perangkat pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan 6 November 2013 diperoleh informasi bahwa penanaman nilai karakter sudah ditanamkan tetapi belum optimal pada penggunaan media pembelajaran berbasis karakter masih rendahnya penggunaan media yang berbasis pada teknologi. Padahal dapat disisipkan atau diintegrasikan antara materi yang diajarkan dengan teknologi dan penanaman nilai-nilai karakter. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran akuntansi yang terintegrasi dengan teknologi dan nilai karakter. Berikut adalah nilai karakter yang akan dikembangkan:

- a) Jujur indikatornya yaitu 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 dan mengembalikan barang yang dipinjam atau ditemukan di tempat umum.

- b) Disiplin indikatornya yaitu 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 dan tertib dalam menerapkan aturan penulisan untuk karya tulis ilmiah.
- c) Kerja keras indikatornya yaitu mengerjakan tugas dengan teliti dan rapi, menggunakan waktu secara efektif untuk menyelesaikan tugas-tugas di kelas dan luar kelas dan selalu berusaha untuk mencari informasi tentang materi pelajaran dari berbagai sumber.
- d) Kreatif indikatornya yaitu mengajukan suatu pikiran baru tentang suatu pokok bahasan dan menerapkan hukum/teori/prinsip yang sedang dipelajari dalam aspek kehidupan masyarakat.
- e) Mandiri indikatornya yaitu mencari sumber di perpustakaan untuk menyelesaikan tugas sekolah tanpa bantuan pustakawan dan menerjemahkan sendiri kalimat bahasa indonesia ke bahasa asing atau sebaliknya.

2) Analisis siswa

Analisis siswa diperlukan sebab media dan materi perlu disesuaikan dengan sasaran pengguna yaitu siswa SMA. Siswa SMA termasuk pada fase operasional formal. Pada fase tersebut mereka dapat berpikir secara abstrak dan bermain logika. Dengan fase perkembangan tersebut, siswa dapat diajak untuk mempelajari materi yang sifatnya abstrak. Pada materi menyusun laporan keuangan siswa belajar untuk memahami konsep sebagai penyusun laporan keuangan untuk digunakan oleh pihak lain, disini siswa dituntut untuk mampu menggunakan logika sebagai penyusun laporan keuangan perusahaan jasa yang bertanggungjawab untuk menyampaikan informasi yang ada dalam laporan. Siswa SMA telah familiar dengan perkembangan teknologi sehingga mereka tidak akan banyak mengalami kesulitan ketika harus belajar menggunakan media komputer.

3) Analisis tugas

Pada analisis tugas dilakukan analisis standar kompetensi dan kompetensi dasar kemudian menjabarkan indikator pembelajaran. Analisis tugas akan membantu menetapkan bentuk dan format media yang akan dikembangkan. Dalam analisis tugas didapatkan juga analisis konsep dan perumusan tujuan.

Tabel 14. Hasil Analisis Tugas Kelas XI Semester 2 Materi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa

No	Bagian Analisis	Hasil Analisis
1.	Standar Kompetensi	Memahami penyusunan siklus akuntansi perusahaan jasa
2.	Kompetensi Standar	Menyusun laporan keuangan perusahaan jasa
3.	Indikator	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat laporan laba-rugi berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja 2. Membuat laporan perubahan modal berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja 3. Menyusun neraca berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja
4	Materi Pokok	Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa

b. Tahap perancangan (*design*)

Tahap perancangan media dilakukan untuk memudahkan dalam proses pengembangan media. Media yang akan dikembangkan yaitu komik digital akuntansi berbasis nilai karakter. Dalam tahap perancangan meliputi:

- e. Penyusunan tes patokan awal berupa persiapan angket nilai karakter 1 dan 2
- f. Pemilihan media.
- g. Pemilihan format.
- h. Rancangan awal.

c. Tahap pengembangan (*develop*)

Pada tahap pengembangan ini dilakukan validasi media pembelajaran oleh validator ahli dan validator praktisi (guru). Selanjutnya merevisi berdasarkan saran dari validator ahli dan validator

praktisi (guru). Melakukan uji pengembangan media pembelajaran di SMA N 1 Rembang dilanjutkan dengan revisi berdasarkan hasil uji pengembangan. Melakukan uji validasi media pembelajaran di SMA N 1 Rembang dilanjutkan dengan revisi berdasarkan hasil uji validasi. Uraian hasil penelitian pada tahap ini yakni sebagai berikut:

1) Validasi ahli

Desain awal media pembelajaran, sebelum digunakan harus melalui tahap validasi ahli dan validasi praktisi yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan desain awal tersebut. Validasi dilakukan oleh beberapa dosen ahli media dan materi serta guru akuntansi. Validasi dosen ahli dilakukan oleh dosen FMIPA UNY bagian media, dosen FT UNY bagian media pembelajaran, dosen ahli materi dari FE UNY, sedangkan validasi praktisi dilakukan oleh guru akuntansi SMA N 1 Rembang. Nama-nama *reviewer* dalam validasi ahli dapat dilihat pada

Tabel 15. Nama-nama *reviewer* dalam validasi ahli

No	Nama	Jabatan
1.	Pujianto, M.Pd	Dosen Ahli Media I
2.	Herman Dwi Surjono, Ph. D	Dosen Ahli Media II
3.	Adeng Pustikaningsih, M. Si	Dosen Ahli Materi
4.	Ani Khasbiyah, S. Pd	Guru SMA N 1 Rembang

Berikut merupakan hasil penilaian dari ahli media, ahli materi dan ahli praktisi (guru):

a) Hasil penilaian oleh ahli media

Komik digital akuntansi berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran akuntansi untuk SMA kelas XI dengan materi

menyusun laporan keuangan perusahaan jasa dinilai dan di-review oleh ahli media. Ahli media yang menilai media ini adalah Pujiyanto, M.Pd dosen jurusan Pendidikan Fisika dan Herman Dwi Surjono, Ph.D dosen Pasca Sarjana dan Pendidikan Teknik Informasi Universitas Negeri Yogyakarta. Penilaian oleh ahli media dikedepankan pada aspek bahasa, grafik dan tampilan. Hasil penilaian berupa data kuantitatif skor setiap butir aspek dan uraian saran. Data kuantitatif kemudian dikonversikan menjadi kualitas setiap aspek. Hasil rata-rata penilaian media disajikan pada:

Tabel 16. Hasil validasi oleh ahli media aspek bahasa

No	Kriteria	Skor	
		Validator 1	Validator 2
1	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SMA	5	4
2	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	4	4
3	Tidak terdapat penafsiran ganda dari bahasa yang digunakan	4	4
4	Ketepatan penulisan ejaan dan istilah	4	4
5	Ketepatan penulisan tanda baca	4	4
6	Konsistensi penggunaan istilah akuntansi dan bahasa asing	4	4
7	Ketertautan makna antar dialog percakapan	4	4
8	Kesesuaian bahasa percakapan dengan tokoh	4	4
Rata-rata		4,13	4
Rata - rata skor praktisi dosen ahli		4,07	

Tabel 17. Hasil validasi oleh ahli media aspek grafika

No	Kriteria	Skor	
		Validator 1	Validator 2
1	Ketepatan ukuran gambar dan ilustrasi	4	4
2	Ketepatan bentuk gambar dan ilustrasi	5	4
3	Keseimbangan proporsi gambar, ilustrasi dan teks	5	4
4	Keterbacaan teks	4	5
5	Kejelasan tata letak urutan cerita	4	4
6	Ketepatan tata letak urutan cerita	4	4
7	Kerapian tata letak urutan cerita	4	4
Rata-rata		4,29	4,14
Rata - rata skor praktisi dosen ahli		4,23	

Tabel 18. Hasil validasi oleh ahli media aspek penyajian

No	Kriteria	Skor	
		Validator 1	Validator 2
1	Kejelasan alur cerita	5	4
2	Ketepatan pemilihan karakter tokoh	4	4
3	Kesesuaian gambar dengan cerita	4	4
4	Kemenarikan gambar	4	5
5	Ketepatan pemilihan jenis huruf	4	5
6	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	4	5
7	Ketepatan peletakan balon percakapan	5	4
8	Kualitas gambar (warna dan <i>background</i>)	5	4
9	Kemudahan aplikasi dalam penggunaan media	4	5
10	Kesesuaian tombol navigasi dalam media	4	4
11	Kesesuaian penggunaan efek suara	5	5
12	Tampilan desain setiap layar	5	4
13	Tampilan desain pembuka (<i>opening</i>)	5	4
14	Kesesuaian warna tulisan dengan <i>background</i>	4	5
15	Kemudahan penggunaan menu	4	4
16	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4	5
17	Kemudahan penggunaan tombol navigasi	4	5
18	Media komik digital mudah dalam proses instalasi	4	5
19	Ukuran file tidak besar	5	5
20	Animasi yang digunakan menarik	4	4
21	Pengoperasian sederhana	5	5
22	Kesesuaian waktu dalam media	5	5
Rata-rata		4,40	4,5
Rata - rata skor praktisi dosen ahli		4,45	

Tabel 19. Hasil Rata-Rata Penilaian oleh Ahli Media

No	Aspek	Nilai Rata-Rata	Kategori
1	Bahasa	4,07	Layak
2	Grafika	4,23	Sangat Layak
3	Tampilan	4,45	Sangat Layak
	Rata-Rata	4,25	Sangat Layak

b) Hasil penilaian oleh ahli materi

Ahli materi yang menilai isi media pembelajaran yang dikembangkan adalah Adeng Pustikaningsih, M. Si, dosen jurusan pendidikan akuntansi. Penilaian oleh ahli materi dikedepankan pada aspek pembelajaran dan isi materi. Data yang didapatkan dari penilaian ahli materi berupa data kuantitatif skor setiap butir aspek dan uraian saran. Skor kuantitatif kemudian dikonversikan dalam kategori kualitas setiap aspek.

Tabel 20. Hasil validasi oleh ahli materi aspek pembelajaran

No	Kriteria	skor
		validator
1	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	5
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 SMA	5
7	Kemudahan memahami ilustrasi media	5
	Rata-rata	4,43

Tabel 21. Hasil validasi oleh ahli materi aspek isi materi

No	Kriteria	skor
		validator
1	Kejelasan materi dalam media	4
2	Kesesuaian ilustrasi dengan materi terkait	4
3	Kebenaran dan ketepatan penggunaan istilah akuntansi	4
4	Kesesuaian aplikasi dengan konsep materi	5
5	Kesesuaian nilai karakter jujur dengan materi	5
6	Kesesuaian nilai karakter disiplin dengan materi	5
7	Kesesuaian nilai karakter kerjakeras 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	4
Rata-rata		4,6

Tabel 22. Hasil Rata-Rata Penilaian oleh Ahli Materi

No	Aspek	Nilai Rata-Rata	Kategori
1	Pembelajaran	4,43	Sangat Layak
2	Isi/ materi	4,6	Sangat Layak
	Rata-Rata	4,52	Sangat Layak

c) Hasil penilaian oleh guru

Aspek yang dinilai oleh guru SMA meliputi aspek pembelajaran, isi/materi, bahasa, grafika dan tampilan. Hasil penilaian secara lengkap dapat dilihat di tabel berikut :

Tabel 23. Hasil validasi oleh guru aspek pembelajaran

No	Kriteria	Skor
		Guru
1	Kesesuaian maeri 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	3
5	Kemudahan memahami materi dalam media	3
6	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa SMA	4
7	Kemudahan memahami ilustrasi media	4
Rata-rata		3,71

Tabel 24. Hasil validasi oleh guru aspek isi/ materi

No	Kriteria	Skor
		Guru
1	Kejelasan materi dalam media	4
2	Kesesuaian ilustrasi dengan materi terkait	4
3	Kebenaran dan ketepatan penggunaan istilah akuntansi	4
4	Kesesuaian aplikasi dengan konsep materi	5
5	Kesesuaian nilai karakter jujur dengan materi	5
6	Kesesuaian nilai karakter disiplin dengan materi	4
7	Kesesuaian nilai karakter kerjakeras dengan materi	4
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		4,5

Tabel 25. Hasil validasi oleh guru aspek bahasa

No	Kriteria	Skor
		Guru
1	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SMA	4
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	4
7	Ketertautan makna antar dialog percakapan	4
8	Kesesuaian bahasa percakapan dengan tokoh	4
Rata-rata		4,25

Tabel 26. Hasil validasi oleh guru aspek grafika

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

Tabel 27. Hasil validasi oleh guru aspek penyajian

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

Tabel 28. Hasil Rata-Rata Penilaian oleh guru

No	Aspek	Nilai Rata-Rata	Kategori
1	Pembelajaran	3,71	Layak
2	Isi/Materi	4,5	Sangat Layak
3	Bahasa	4,25	Sangat Layak
4	Grafik	4	Layak
5	Tampilan	4,6	Sangat Layak
Rata-Rata		4,21	Sangat Layak

d) Data Revisi oleh ahli

Adapun revisi dan saran yang disampaikan terhadap media yang dikembangkan yaitu sebagai berikut:

(1) Revisi Ahli Media I

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

- (a) Penggunaan huruf arial, ada yang kapital dihapus.
- (b) Slide I Prabu Karakter salah ketik.
- (c) Koreksi kata depan (di)
- (d) Laporan keuangan Laba Rugi warna tulisan
- (e) Soal judul diganti warna.
- (f) *Background* menu utama diperjelas ada *shadow*.

Saran yang diberikan yaitu sebagai berikut:

- (a) Media sangat mendukung pembelajaran berbasis ICT namun demikian dalam distribusinya harus memperhatikan karakteristik siswa (disesuaikan dengan siswa yang telah memiliki ketrampilan ICT).
- (b) Jika akan dipublish lengkapi dengan *password* untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan terkait hak cipta.

(2) Revisi oleh Ahli Media II

Revisi yang diberikan oleh media II semuanya dituliskan kedalam saran.

Saran yang diberikan yaitu:

- (a) Efek loading diawal sebaiknya dibuang.
- (b) Di *title page* ada identitas pembuat.
- (c) Tujuan pembelajaran perlu dimasukkan.
- (d) Setiap halaman materi perlu tombol navigasi: *back*, *home*, *next*.
- (e) Setiap halaman materi perlu identitas nomor halaman.

(f) Animasi bermimpi sebaiknya diganti.

(g) Mekanisme cek jawaban di latihan soal perlu disempurnakan.

(3) Revisi oleh Ahli Materi

Revisi yang diberikan oleh ahli materi yaitu sebagai berikut:

(a) Perbaikan dan penambahan penjelasan untuk masing-masing bentuk laporan keuangan.

(b) Koreksi kesalahan dalam penulisan laporan keuangan sebelumnya laporan keuangan.

Saran yang diberikan oleh dosen ahli materi terkait media yang dikembangkan yaitu jadikan program ini untuk pembelajaran akuntansi biar lebih mudah.

(4) Revisi oleh guru

Adapun saran yang diberikan oleh guru adalah sebagai berikut.

(a) Media bagus perlu dikembangkan untuk materi-materi yang lain.

(b) Perlu peningkatan kualitas gambar dan kejelasan tokoh biar lebih mudah diterima oleh siswa.

e) Data Uji Pengembangan

Sebelum media diujikan secara langsung pada pengguna yaitu siswa SMA kelas XI, media terlebih dahulu di-*review* oleh guru. Tujuan dari tahap ini adalah supaya *reviewer* yang telah

cukup familiar dengan karakteristik siswa SMA dapat memberikan masukan-masukan dan penilaian terhadap media hingga akhirnya media benar-benar siap untuk uji pengembangan pada siswa SMA kelas XI IPS 4. Hasil dari penilaian guru dijadikan pedoman revisi sebelum uji pengembangan pada siswa. Uji coba pada siswa dibagi menjadi dua tahap yaitu uji pengembangan dan uji validasi. Uji pengembangan melibatkan 30 siswa di SMA Negeri 1 Rembang. Dari uji pengembangan ini diperoleh data penguatan nilai karakter dan respon pengguna pada media dari angket dan data angket nilai karakter 1 dan angket nilai karakter 2. Hasil dari uji pengembangan kelompok I akan menjadi pertimbangan dalam revisi produk sebelum dilakukan uji validasi pada siswa.

Tabel 29. Hasil Rata-Rata Penilaian Respon Media oleh Siswa Uji Pengembangan kelas XI SMA Negeri 1 Rembang

Aspek	Nilai Rata-Rata	Kriteria
Pembelajaran	0,99	sangat layak
Isi/ Materi	0,76	layak
Bahasa	0,85	sangat layak
Grafika	0,84	sangat layak
Tampilan	1,00	sangat layak
Rata-rata	0,88	sangat layak

Untuk mengetahui penguatan nilai karakter dilakukan dengan menggunakan menghitung besarnya *Absolut Gain* berdasarkan hasil angket nilai karakter 1 dan hasil angket nilai karakter 2. Adanya penguatan nilai karakter siswa sebagai salah satu gambaran keberhasilan pembelajaran berbasis nilai karakter pada mata pelajaran akuntansi. Besarnyanya kualitas penguatan nilai karakter secara keseluruhan diperoleh dari nilai *Standar Gain*. Hasil analisis

Absolut Gain nilai karakter SMA N 1 Rembang secara ringkas disajikan dalam Tabel 30

Tabel 30. *Absolut Gain* Nilai karakter Siswa Uji Pengembangan kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Rembang

No	Nama Siswa	Jujur (%)	Mandiri (%)	Disiplin %	Kreatif %	Kerjakeras (%)
1	MAP	20,00	0,00	0,00	0,00	20,00
2	RR	-20,00	20,00	40,00	0,00	20,00
3	RS	20,00	20,00	-20,00	0,00	0,00
4	AL	20,00	20,00	20,00	20,00	20,00
5	DM	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
6	M	20,00	60,00	0,00	-60,00	0,00
7	NK	0,00	40,00	0,00	0,00	0,00
8	NH	20,00	40,00	0,00	-40,00	20,00
9	DDB	20,00	60,00	0,00	-20,00	20,00
10	RP	40,00	20,00	0,00	40,00	0,00
11	DYP	40,00	60,00	0,00	20,00	-20,00
12	WAP	40,00	40,00	0,00	0,00	20,00
13	SM	60,00	20,00	100,00	40,00	-20,00
14	MKW	40,00	40,00	0,00	0,00	-20,00
15	RNF	20,00	20,00	20,00	20,00	20,00
16	PFM	20,00	40,00	0,00	0,00	-40,00
17	RR	40,00	0,00	0,00	0,00	20,00
18	KA	20,00	40,00	0,00	0,00	-40,00
19	SJ	20,00	0,00	0,00	-20,00	0,00
20	DK	20,00	40,00	0,00	-20,00	20,00
21	SNF	20,00	-20,00	0,00	0,00	0,00
22	MR	40,00	20,00	0,00	-20,00	40,00
23	EF	40,00	40,00	20,00	-40,00	60,00
24	DP	80,00	20,00	0,00	20,00	60,00
25	YAH	20,00	20,00	20,00	-20,00	40,00
26	VS	0,00	0,00	40,00	0,00	60,00
27	BP	80,00	60,00	0,00	20,00	20,00
28	SM	40,00	40,00	0,00	20,00	80,00
29	NIF	60,00	40,00	0,00	60,00	60,00
30	RS	60,00	40,00	40,00	40,00	20,00
Rata-rata (%)		30,00	28,00	9,33	2,00	16,00

Dari Tabel 30 dilihat bahwa secara rata-rata semua aspek nilai karakter mengalami penguatan yaitu aspek nilai karakter jujur menguat 30,00 %, aspek nilai karakter mandiri menguat 28,00 %, aspek disiplin menguat 9,33%, aspek kreatif menguat 2,00% dan aspek kerja keras menguat 16,00%. Penguatan tersebut terjadi setelah pembelajaran terlaksana. Kemudian untuk melihat hasil analisis Standar Gain dapat dilihat di tabel berikut:

Tabel 31. Hasil analisis *Standar Gain* nilai karakter Pada Uji Pengembangan di SMA Negeri 1 Rembang

STANDAR GAIN	INDIKATOR				
	Jujur	Mandiri	Disiplin	Kreatif	Kerja Keras
	0,82	0,65	0,78	0,10	0,29

Dari Tabel 25 diketahui bahwa *Standar Gain* di SMA N 1 Rembang dari masing-masing aspek nilai karakter adalah aspek jujur sebesar 0,82 yang artinya memiliki penguatan tinggi, aspek mandiri sebesar 0,65 yang artinya memiliki penguatan sedang, aspek disiplin sebesar 0,78 yang artinya memiliki penguatan tinggi, aspek kreatif sebesar 0,10 yang artinya memiliki penguatan rendah dan aspek kerjakeras sebesar 0,29 yang artinya mengalami penguatan rendah.

f) Data Uji validasi

Uji validasi pada siswa kelompok II dilakukan dengan melibatkan siswa dalam satu kelas di SMA Negeri 1 Rembang. Hasil dari uji validasi kelompok II akan menjadi pertimbangan

dalam revisi produk akhir. Uji validasi dilakukan pada siswa kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Rembang dengan responden siswa satu kelas yang terdiri dari 30 anak. Tabel 32 menyajikan hasil rata-rata yang diperoleh melalui kuesioner pada uji validasi di SMA Negeri 1 Rembang, sedangkan Tabel 33 menyajikan data hasil rata-rata angket nilai karakter 1 dan angket nilai karakter 2 pada uji validasi di SMA Negeri 1 Rembang.

Tabel 32. Hasil Rata-Rata Penilaian Media oleh Siswa pada Uji validasi di SMA Negeri 1 Rembang

Aspek	Nilai Rata-Rata	Kriteria
Pembelajaran	1,00	sangat layak
Isi/ materi	0,75	Layak
Bahasa	0,93	sangat layak
Grafika	0,97	sangat layak
Tampilan	0,93	sangat layak
Rata-Rata	0,92	sangat layak

Untuk mengetahui penguatan nilai karakter dilakukan dengan menggunakan menghitung besarnya *Absolut Gain* berdasarkan hasil angket nilai karakter 1 dan hasil angket nilai karakter 2. Adanya penguatan nilai karakter siswa sebagai salah satu gambaran keberhasilan pembelajaran berbasis nilai karakter pada mata pelajaran akuntansi. Besarnyanya kualitas penguatan nilai karakter secara keseluruhan diperoleh dari nilai *Standar Gain*. Hasil analisis *Absolut Gain* nilai karakter SMA N 1 Rembang secara ringkas disajikan dalam Tabel 33.

Tabel 33. *Absolut Gain* Nilai karakter Siswa kelas Uji validsasi kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Rembang

No	Nama Siswa	Jujur (%)	Mandiri (%)	Disiplin %	Kreatif %	Kerjakeras (%)
1	HJ	40,00	40,00	20,00	0,00	40,00
2	AOA	20,00	60,00	20,00	60,00	60,00
3	EN	0,00	40,00	0,00	20,00	40,00
4	TWR	0,00	40,00	20,00	20,00	40,00
5	LNS	40,00	40,00	0,00	40,00	60,00
6	RWS	40,00	20,00	20,00	40,00	80,00
7	FS	0,00	20,00	0,00	20,00	20,00
8	SMD	20,00	40,00	0,00	20,00	60,00
9	TPP	0,00	20,00	0,00	40,00	20,00
10	AT	40,00	60,00	20,00	0,00	0,00
11	ARL	-20,00	40,00	20,00	40,00	40,00
12	N	0,00	20,00	0,00	40,00	60,00
13	FH	0,00	0,00	0,00	20,00	60,00
14	S	20,00	20,00	0,00	20,00	0,00
15	SR	20,00	20,00	0,00	20,00	0,00
16	RP	20,00	60,00	40,00	40,00	20,00
17	AI	20,00	20,00	40,00	20,00	20,00
18	RAP	0,00	0,00	0,00	40,00	60,00
19	IS	40,00	40,00	0,00	40,00	20,00
20	LA	-20,00	-20,00	0,00	0,00	20,00
21	NTD	0,00	40,00	20,00	0,00	40,00
22	UUA	0,00	0,00	0,00	0,00	40,00
23	RS	0,00	40,00	0,00	0,00	20,00
24	LS	0,00	0,00	0,00	40,00	20,00
25	NIM	0,00	0,00	20,00	20,00	20,00
26	T	20,00	20,00	40,00	40,00	20,00
27	TAS	-20,00	20,00	0,00	-20,00	60,00
28	ASM	40,00	40,00	0,00	40,00	60,00
29	M	40,00	20,00	20,00	20,00	40,00
30	DA	40,00	20,00	0,00	0,00	40,00
Rata-rata (%)		13,33	26,00	10,00	22,67	36,00

Dari Tabel 33 dilihat bahwa secara rata-rata semua aspek

nilai karakter mengalami penguatan yaitu aspek nilai karakter jujur menguat 13,33 %, aspek nilai karakter mandiri menguat 26,00 %,

aspek disiplin menguat 10,00%, aspek kreatif menguat 22,67% dan aspek kerja keras menguat 36,00%. Penguatan tersebut terjadi setelah pembelajaran terlaksana. Kemudian untuk melihat hasil analisis *Standar Gain* dapat dilihat di tabel berikut:

Tabel 34. Hasil analisis *Standar Gain* nilai karakter Pada Uji validasi di SMA Negeri 1 Rembang

STANDAR GAIN	INDIKATOR				
	Jujur	Mandiri	Disiplin	Kreatif	Kerja Keras
	0,63	0,67	1,00	0,87	0,64

Dari Tabel 35 diketahui bahwa *Standar Gain* di SMA N 1

Rembang dari masing-masing aspek nilai karakter adalah aspek jujur sebesar 0,63 yang artinya memiliki penguatan sedang, aspek mandiri sebesar 0,67 yang artinya memiliki penguatan sedang, aspek disiplin sebesar 1,00 yang artinya memiliki penguatan tinggi, aspek kreatif sebesar 0,87 yang artinya memiliki penguatan tinggi dan aspek kerjakeras sebesar 0,64 yang artinya mengalami penguatan sedang.

d. Tahap penyebarluasan (*disseminate*)

Pada tahap *disseminate* yang seharusnya dilakukan adalah penerapan media yang dikembangkan secara luas. Pada penelitian ini tahap *disseminate* dilakukan ke dua sekolah di kabupaten purbalingga diantaranya yaitu SMA N 1 Rembang penyebaran dilakukan dikelas XI IPS 1 dan 2 serta di SMA Ma'arif Karanganyar.

B. Pembahasan

1. Pelaksanaan Penelitian

Tahap pertama dalam pelaksanaan penelitian yaitu tahap pendefinisian dalam tahap pendefinisian dilakukan tiga tahap analisis yaitu analisis kebutuhan, analisis siswa dan analisis tugas.

a. Tahap *Define*

Dalam tahap *define* analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran akuntansi. Wawancara dilakukan tanggal 6 November 2013 dengan ibu Ani Khasbiyah, S.Pd kemudian diperoleh informasi bahwa media belum dikembangkan dan integrasi nilai karakter masih belum terintegrasi secara menyeluruh pada mata pelajaran akuntansi. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan kemudian dilakukan analisis siswa, analisis siswa didapatkan dari hasil wawancara dengan guru, yang menyebutkan siswa kelas XI sudah mendapatkan mata pelajaran terkait komputer dan penggunaannya. Hal ini mempermudah dalam proses pengembangan karena media yang dikembangkan berbasis dengan komputer. Setelah melakukan analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan spesifikasi tujuan diperoleh informasi bahwa materi menyusun laporan keuangan perusahaan jasa dapat dikembangkan dan diintegrasikan dengan nilai karakter. Dari observasi yang dilakukan nilai karakter yang akan dikembangkan

dalam media yaitu nilai jujur, mandiri, disiplin, kreatif dan kerjakeras, pada kompetensi dasar menyusun laporan keuangan perusahaan jasa.

b. Tahap *Design*

Dalam tahap *design* peneliti melakukan beberapa langkah berikut yaitu:

1) Penyusunan tes acuan patokan

Berdasarkan hasil pada proses *define*, ditetapkan tes acuan patokan awal. Tes acuan patokan pada penelitian ini adalah angket. Angket ini digunakan untuk mengukur perubahan perilaku siswa, dalam hal ini penguatan nilai karakter sesudah pembelajaran berlangsung. Angket di berikan 2 kali yaitu sesudah dan sebelum. Angket sebelum bertujuan untuk mengetahui keadaan awal siswa, yang kemudian dijadikan patokan dalam mengkategorikan tingkat penguatan karakter pada angket sesudah pembelajaran.

2) Pemilihan media

Pemilihan media pada materi menyusun laporan keuangan perusahaan jasa adalah media komik digital berbasis nilai karakter. Media yang dikembangkan berisi materi yang dilengkapi dengan gambar, animasi, latihan soal, dan penilaian karakter. Media berbasis nilai karakter yang dikembangkan adalah media dalam bentuk aplikasi *flash*.

Perangkat yang digunakan dalam pengembangan media ini berupa perangkat lunak *Adobe Flash CS 6* dibantu dengan beberapa perangkat lunak pendukung lain seperti *Corel Draw X5*, *Comic Life 2*, dan *Adobe PhotoShop (Ps) CS 5*. Sedangkan perangkat keras yang digunakan dalam pengembangan media adalah laptop *Lenovo* dengan spesifikasi *processor Intel Core i3* dan *RAM 2GB*. Selanjutnya penyusunan *storyboard* dibuat untuk merancang susunan komponen-komponen setiap layar. *Storyboard* yang dibuat dalam pengembangan media ini secara umum yaitu terdiri dari layar utama sebagai *opening*, layar kedua adalah menu utama, dan terakhir penutup.

3) Pemilihan format

Pemilihan format dilakukan setelah penetapan bentuk media dan penyusunan *storyboard*. Pemilihan format berupa gambar komik atau gambar grafis dan penentuan karakter tokoh komik, animasi, pemilihan desain tombol, *background*, *audio*, dan pemilihan jenis *font*. Beberapa komponen atau bahan dibuat oleh pengembang di antaranya gambar komik dibuat oleh pengembang. Gambar dilukis dengan tangan, selanjutnya melalui tahap pewarnaan, dan akhirnya pada tahap *scanning* untuk mengolah gambar menjadi komik digital.

4) Rancangan awal (desain awal)

Tahap terakhir dalam *design* adalah rancangan awal.

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

Komik digital akuntansi berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran akuntansi untuk SMA kelas XI dikembangkan menggunakan *software Adobe Flash CS 6*. Media yang dibuat mencakup materi tentang penyusunan laporan keuangan perusahaan jasa. Media ini didesain dengan berbasis nilai karakter pada materi laporan keuangan. Tujuan pengembangan media ini adalah sebagai media pembelajaran yang berbasis pada nilai karakter yang mampu untuk menumbuhkan dan menguatkan nilai karakter dalam materi laporan keuangan perusahaan jasa. Selain itu media ini dilengkapi dengan materi, latihan soal, dan animasi. Berikut adalah bagian-bagian media beserta penjelasannya:

a) Pembukaan (*opening*)

Opening merupakan bagian paling awal ketika pengguna membuka media. Pada bagian ini berisi judul media, identitas pengembang, tombol masuk dan menu bantuan.

b) Menu Utama

Menu utama berisi beberapa tombol, diantaranya:

1) Kompetensi Dasar

Dalam kompetensi dasar terdapat kompetensi dasar pembelajaran yaitu Menyusun laporan keuangan perusahaan jasa. Terdapat juga indikator dan tujuan pembelajaran.

2) Bantuan

Bantuan berisi cara penggunaan media pembelajaran komik digital akuntansi.

3) Tokoh komik

Berisi nama tokoh utama yang ada dalam pembelajaran akuntansi.

4) Cerita komik

Cerita komik merupakan rangkaian cerita yang menjadi pokok dalam media pembelajaran, dimana dalam cerita komik terdapat latian soal yang berupa *mini game*.

5) Rangkuman

Isi dari rangkuman adalah penjelasan-penjelasan singkat terkait materi dalam media pembelajaran.

6) Profil

Profil berisi identitas pembuat media pembelajaran,

c) Penutup atau *Closing*

Bagian penutup terdiri dari rangkuman untuk mempermudah dalam mengingat materi yang telah selesai.

c. Tahap *Develop*

Pada tahap pengembangan ini dilakukan validasi media pembelajaran oleh validator ahli dan validator praktisi.

1) Ahli media

Penilaian oleh ahli media ditekankan pada aspek bahasa, grafika dan tampilan media yang dikembangkan. Pada aspek bahasa, dosen ahli media memberikan skor rata-rata sebesar 4,07. Nilai tersebut terletak pada interval $4,34 < X \leq 4,2$. Dengan demikian, media dinilai baik dari segi bahasa. Skor rata-rata pada aspek grafika yang diberikan adalah 4,23. Nilai tersebut terletak pada interval $4,2 < \bar{X}$, sehingga media dikatakan sangat layak dari segi grafika. Skor rata-rata pada aspek tampilan yang diberikan adalah 4,45. Nilai tersebut terletak pada interval $4,2 < \bar{X}$, sehingga media dikatakan sangat layak dari segi tampilan. Secara keseluruhan, berdasarkan

penilaian dari ahli media, media yang dikembangkan sudah sangat layak untuk diterapkan pada siswa SMA dengan skor rata-rata 4,25.

2) Ahli materi

Ahli materi memberikan penilaian media pembelajaran yang dikembangkan dari aspek pembelajaran dan isi/ materi. Media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata 4,43 pada aspek pembelajaran, dan 4,6 pada aspek isi/ materi. Skor rata-rata setiap aspek 4,52 yang dinilai berada pada interval $4,2 < \bar{X}$. Dengan demikian, media pembelajaran dinilai sangat baik dari aspek pembelajaran dan isi/ materi. Ahli materi juga menyatakan bahwa media yang dikembangkan sangat layak untuk diterapkan pada siswa SMA.

3) Penilaian guru SMA

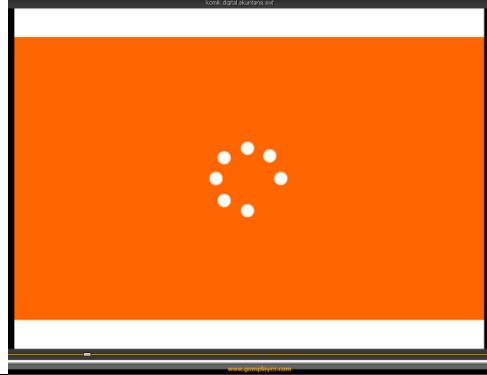
Aspek yang dinilai oleh guru SMA terhadap media pembelajaran yang dikembangkan meliputi aspek pembelajaran, isi/materi, bahasa, grafika dan tampilan. Skor rata-rata pada aspek pembelajaran adalah 3,71, sehingga media dinilai layak dari aspek pembelajaran sebab terletak pada interval $3,4 < X \leq 4,2$. Pada aspek isi/ materi, skor rata-rata yang diperoleh adalah 4,5. Skor tersebut terletak pada interval $X > 4,2$ sehingga media pembelajaran ini dinilai sangat layak dari aspek isi/ materi. Pada bahasa, skor rata-rata yang

diperoleh adalah 4,25. Skor tersebut terletak pada interval $X > 4,2$ sehingga media pembelajaran ini dinilai sangat layak dari aspek bahasa. Pada aspek grafika, skor rata-rata yang diperoleh adalah 4. Skor tersebut terletak pada interval $3,4 < X \leq 4,2$ sehingga media pembelajaran ini dinilai layak dari aspek grafika. Pada aspek tampilan, skor rata-rata yang diperoleh adalah 4,6. Skor tersebut terletak pada interval $X > 4,2$ sehingga media pembelajaran ini dinilai sangat layak dari aspek tampilan. Hasil skor rata-rata pada kelima aspek 4,21 dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dinilai sangat layak dari seluruh aspek sebab skor rata-rata berada pada interval $X > 4,2$.

Dari penilaian para ahli, maka media komik digital akuntansi ini sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa SMA kelas XI dengan kompetensi dasar menyusun laporan keuangan perusahaan jasa.

4) Revisi

Dosen ahli media dan ahli materi menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak diujicobakan dengan revisi sesuai dengan koreksi dan saran yang dianggap relevan. Perbaikan yang dilakukan antara lain adalah sebagai berikut :

Tampilan <i>loading</i> sebelum direvisi	Tampilan <i>loading</i> dihilangkan																																																																											
																																																																												
Tampilan menu utama sebelum revisi	Tampilan menu utama setelah direvisi																																																																											
Penambahan rumus tiap laporan keuangan laba rugi	<table border="1"> <tr> <td colspan="3" data-bbox="493 1096 679 1176"> NAMA PERUSAHAAN LAPORAN LABA RUGI PER 31 DESEMBER 2004 (DALAM RIBUAN RUPIAH) </td></tr> <tr> <td data-bbox="366 1185 493 1230">Pendapatan</td> <td data-bbox="493 1185 679 1230"></td> <td data-bbox="679 1185 822 1230"></td></tr> <tr> <td data-bbox="366 1239 493 1284">Pendapatan Jasa</td> <td data-bbox="493 1239 679 1284">A</td> <td data-bbox="679 1239 822 1284"></td></tr> <tr> <td data-bbox="366 1293 493 1338">Pendapatan Bunga</td> <td data-bbox="493 1293 679 1338">B</td> <td data-bbox="679 1293 822 1338"></td></tr> <tr> <td data-bbox="366 1347 493 1392">Total Pendapatan</td> <td data-bbox="493 1347 679 1392"></td> <td data-bbox="679 1347 822 1392">C</td></tr> <tr> <td data-bbox="366 1401 493 1446">Beban-beban</td> <td data-bbox="493 1401 679 1446"></td> <td data-bbox="679 1401 822 1446"></td></tr> <tr> <td data-bbox="366 1455 493 1500">Beban Sewa</td> <td data-bbox="493 1455 679 1500">D</td> <td data-bbox="679 1455 822 1500"></td></tr> <tr> <td data-bbox="366 1509 493 1554">Beban Gaji</td> <td data-bbox="493 1509 679 1554">E</td> <td data-bbox="679 1509 822 1554"></td></tr> <tr> <td data-bbox="366 1563 493 1608">Beban Asuransi</td> <td data-bbox="493 1563 679 1608">F</td> <td data-bbox="679 1563 822 1608"></td></tr> <tr> <td data-bbox="366 1617 493 1662">Beban Listrik</td> <td data-bbox="493 1617 679 1662">G</td> <td data-bbox="679 1617 822 1662"></td></tr> <tr> <td data-bbox="366 1671 493 1715">Total Beban</td> <td data-bbox="493 1671 679 1715"></td> <td data-bbox="679 1671 822 1715">(H)</td></tr> <tr> <td data-bbox="366 1724 493 1769">Laba/Rugi Bersih</td> <td data-bbox="493 1724 679 1769"></td> <td data-bbox="679 1724 822 1769">I</td></tr> </table> <table border="1"> <tr> <td colspan="3" data-bbox="986 1096 1235 1176"> NAMA PERUSAHAAN LAPORAN LABA RUGI PER 31 DESEMBER 2004 (DALAM RIBUAN RUPIAH) </td></tr> <tr> <td data-bbox="890 1185 986 1230">Pendapatan Jasa</td> <td data-bbox="986 1185 1129 1230"></td> <td data-bbox="1129 1185 1287 1230">A</td></tr> <tr> <td data-bbox="890 1239 986 1284">Beban Usaha</td> <td data-bbox="986 1239 1129 1284"></td> <td data-bbox="1129 1239 1287 1284"></td></tr> <tr> <td data-bbox="890 1293 986 1338">Beban Gaji</td> <td data-bbox="986 1293 1129 1338">B</td> <td data-bbox="1129 1293 1287 1338"></td></tr> <tr> <td data-bbox="890 1347 986 1392">Beban Listrik</td> <td data-bbox="986 1347 1129 1392">C</td> <td data-bbox="1129 1347 1287 1392"></td></tr> <tr> <td data-bbox="890 1401 986 1446">Total Beban Usaha</td> <td data-bbox="986 1401 1129 1446"></td> <td data-bbox="1129 1401 1287 1446">(D)</td></tr> <tr> <td data-bbox="890 1455 986 1500">Laba/Rugi Usaha</td> <td data-bbox="986 1455 1129 1500"></td> <td data-bbox="1129 1455 1287 1500">E</td></tr> <tr> <td data-bbox="890 1509 986 1554">Pendapatan di Luar Usaha</td> <td data-bbox="986 1509 1129 1554"></td> <td data-bbox="1129 1509 1287 1554"></td></tr> <tr> <td data-bbox="890 1563 986 1608">Pendapatan Bunga</td> <td data-bbox="986 1563 1129 1608">F</td> <td data-bbox="1129 1563 1287 1608"></td></tr> <tr> <td data-bbox="890 1617 986 1662">Beban Diluar Usaha</td> <td data-bbox="986 1617 1129 1662"></td> <td data-bbox="1129 1617 1287 1662"></td></tr> <tr> <td data-bbox="890 1671 986 1715">Beban Sewa</td> <td data-bbox="986 1671 1129 1715"></td> <td data-bbox="1129 1671 1287 1715">(G)</td></tr> <tr> <td data-bbox="890 1724 986 1769">Laba/Rugi di Luar Usaha</td> <td data-bbox="986 1724 1129 1769"></td> <td data-bbox="1129 1724 1287 1769">H</td></tr> <tr> <td data-bbox="890 1778 986 1823">Laba/Rugi Bersih</td> <td data-bbox="986 1778 1129 1823"></td> <td data-bbox="1129 1778 1287 1823">I</td></tr> </table>	NAMA PERUSAHAAN LAPORAN LABA RUGI PER 31 DESEMBER 2004 (DALAM RIBUAN RUPIAH)			Pendapatan			Pendapatan Jasa	A		Pendapatan Bunga	B		Total Pendapatan		C	Beban-beban			Beban Sewa	D		Beban Gaji	E		Beban Asuransi	F		Beban Listrik	G		Total Beban		(H)	Laba/Rugi Bersih		I	NAMA PERUSAHAAN LAPORAN LABA RUGI PER 31 DESEMBER 2004 (DALAM RIBUAN RUPIAH)			Pendapatan Jasa		A	Beban Usaha			Beban Gaji	B		Beban Listrik	C		Total Beban Usaha		(D)	Laba/Rugi Usaha		E	Pendapatan di Luar Usaha			Pendapatan Bunga	F		Beban Diluar Usaha			Beban Sewa		(G)	Laba/Rugi di Luar Usaha		H	Laba/Rugi Bersih		I
NAMA PERUSAHAAN LAPORAN LABA RUGI PER 31 DESEMBER 2004 (DALAM RIBUAN RUPIAH)																																																																												
Pendapatan																																																																												
Pendapatan Jasa	A																																																																											
Pendapatan Bunga	B																																																																											
Total Pendapatan		C																																																																										
Beban-beban																																																																												
Beban Sewa	D																																																																											
Beban Gaji	E																																																																											
Beban Asuransi	F																																																																											
Beban Listrik	G																																																																											
Total Beban		(H)																																																																										
Laba/Rugi Bersih		I																																																																										
NAMA PERUSAHAAN LAPORAN LABA RUGI PER 31 DESEMBER 2004 (DALAM RIBUAN RUPIAH)																																																																												
Pendapatan Jasa		A																																																																										
Beban Usaha																																																																												
Beban Gaji	B																																																																											
Beban Listrik	C																																																																											
Total Beban Usaha		(D)																																																																										
Laba/Rugi Usaha		E																																																																										
Pendapatan di Luar Usaha																																																																												
Pendapatan Bunga	F																																																																											
Beban Diluar Usaha																																																																												
Beban Sewa		(G)																																																																										
Laba/Rugi di Luar Usaha		H																																																																										
Laba/Rugi Bersih		I																																																																										

Gambar 3. Revisi oleh ahli media dan materi

NAMA PERUSAHAAN NERACA PER 31 DESEMBER 20xx (DALAM RIBUAN RUPIAH)								
Aktiva			Kewajiban dan Modal					
Aktiva Lancar			Kewajiban Jangka Pendek					
Total Aktiva Lancar			Kewajiban Jangka Panjang					
Aktiva Tetap			Total Kewajiban					
Total Aktiva tetap			Modal					
Total Aktiva			Total Modal					
			Total Kewajiban dan Modal					
Keterangan: C= A+B F= D+E C=F								
NAMA PERUSAHAAN NERACA PER 31 DESEMBER 20xx (DALAM RIBUAN RUPIAH)								
AKTIVA			A					
Aktiva Lancar			B					
Aktiva Tetap			<hr/> C					
Total Aktiva								
KEWAJIBAN DAN MODAL								
Kewajiban Jangka Pendek			D					
Kewajiban Jangka Panjang								
Total Kewajiban								
Modal			E					
Total Modal			<hr/> F					
Total Kewajiban dan Modal								
Keterangan: C=A+B F=D+E C=F								

Gambar 4. Revisi oleh ahli media dan materi

5) Uji Pengembangan

Uji pengembangan dilaksanakan pada Sabtu 5 April 2014 pada jam terakhir diawali dengan pemberian angket nilai karakter siswa I. Tujuan diadakan adanya angket nilai karakter adalah untuk mengetahui nilai karakter awal yang sudah ada pada diri siswa. Angket nilai karakter I terdiri dari 25 pertanyaan dengan waktu mengerjakan 15 menit. Setelah Angket nilai karakter I selesai dilaksanakan, selanjutnya siswa meng-copy media pembelajaran yang akan diujicobakan pada

laptop masing-masing siswa. Setelah itu peneliti memberikan arahan supaya siswa membuka media pembelajaran yang telah diberikan sesuai dengan panduan yang ada. Siswa belajar menggunakan media yang diberikan selama 60 menit.

Selama menggunakan media yang diberikan, beberapa siswa bertanya tentang materi maupun teknis penggunaan, akan tetapi jumlah pertanyaan tidak begitu banyak. Mereka telah memahami secara teknis penggunaan media ini. Siswa juga melakukan kegiatan-kegiatan yang diperintahkan pada media, seperti membuat grafik pada kertas yang telah disediakan. Semua bagian dalam media ini dapat dipelajari dalam waktu 60 menit, dan dapat diselesaikan oleh siswa. Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik digital akuntansi berbasis nilai karakter, peneliti membagikan kuesioner respon pengguna dan angket nilai karakter siswa II untuk mengetahui hasil penguatan nilai karakter pada siswa dan juga angket respon siswa.

Angket respon pengguna terdiri dari 18 pertanyaan tertutup dengan jawaban “ya” atau “tidak”. Skor masing-masing butir adalah 0 atau 1. Pertanyaan-pertanyaan yang disajikan adalah penjabaran respon pengguna dilihat dari aspek pembelajaran, isi/ materi, bahasa, grafika dan tampilan.. Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek pembelajaran adalah 0,9.

Aspek isi/materi mendapatkan skor rata-rata sebesar 0,76. Pada aspek bahasa, skor rata-rata yang diberikan adalah 0,85. Skor rata-rata pada aspek grafikaa adalah 0,84, demikian juga pada aspek tampilan mendapat skor sebesar 1,00. Skor masing-masing aspek terletak pada interval $\bar{X} > 0,8$ dan $0,6 < \bar{X} \leq 0,8$. Sedangkan untuk keseluruhan rata-rata yaitu 0,88 terletak pada interval $\bar{X} > 0,8$, dengan demikian dapat disimpulkan, secara keseluruhan media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan respon sangat layak dari uji pengembangan.

6) Revisi II

Revisi tahap kedua dilakukan setelah uji pengembangan, dalam uji pengembangan hasil revisi oleh siswa yaitu terkait masalah cek jawaban.

Gamabar 5. Tampilan cek jawaban revisi oleh Siswa

7) Uji validasi

Teknis uji validasi pada siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri

1 Rembang sama dengan uji pengembangan dikelas XI IPS 4,

uji validasi dilaksanakan pada 7 April 2014. Siswa diberi angket nilai karakter 1 selama 15 menit, kemudian selama 60 menit berikutnya siswa menggunakan media yang telah di-*copy* pada laptop masing-masing. Selesai kegiatan pembelajaran siswa diberi angket nilai karakter siswa 2 dan kuesioner respon pengguna terhadap media pembelajaran ini. Pada uji coba media ini, sebelumnya siswa sudah diminta untuk membawa laptop. Pada pelaksanaannya siswa yang membawa laptop lebih dari separuh jumlah siswa, sehingga memungkinkan satu bangku setidaknya terdapat satu laptop. Siswa lain yang tidak membawa laptop bergabung dengan teman yang membawa dan meng-*copy* media pembelajaran menggunakan *flash disk* telah disiapkan sebelumnya.

Ketika pelaksanaan uji coba media di sekolah, siswa terlihat antusias dan sangat bersemangat mengikuti pembelajaran. Mereka mengajukan beberapa pertanyaan terkait materi dan teknis penggunaan. Akan tetapi, secara umum mereka sudah dapat menggunakan media pembelajaran ini dengan lancar.

Data kuesioner kemudian dianalisis pada setiap aspek, aspek pembelajaran memperoleh skor rata-rata 1,00, yang artinya media juga dikatakan sangat layak dari aspek pembelajaran. Hasil skor rata-rata pada aspek tampilan adalah

0,75 sehingga termasuk kategori layak. Aspek bahasa mendapatkan skor rata-rata 0,93 sehingga termasuk kategori sangat layak. Aspek grafika mendapatkan skor 0,97 sehingga termasuk kategori sangat layak, termasuk kategori sangat layak. Sedangkan untuk skor rata-rata adalah 0,92 skor tersebut terletak pada interval $X > 0,8$ sehingga media dikatakan memperoleh respon yang sangat layak .

8) Revisi III

Setelah dilakukan uji validasi media yang dikembangkan kemudian dilakukan revisi 3, revisi ini dilakukan jika masih ada perbaikan terkait pengembangan media. Pada tahap revisi 3 ini sudah tidak ada revisi, baik oleh siswa ataupun oleh guru, sehingga produk siap untuk disebarluaskan.

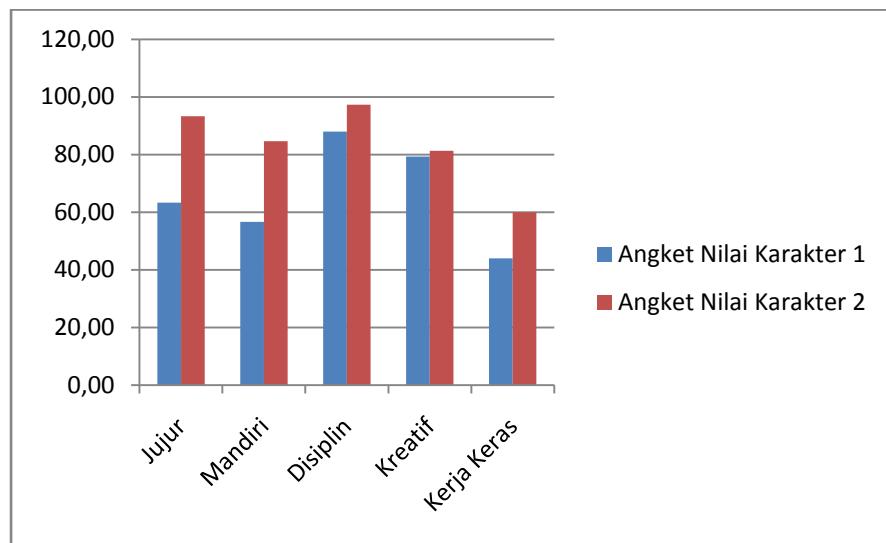
d. Tahap *Disseminate*

Tahap disseminate atau tahap penyebaran dalam penelitian dilakukan ke dua sekolah yaitu: SMA N 1 Rembang dikelas IPS 1 dan 2 serta SMA Ma’arif Karanganyar alasan utama penyebaran dilakukan di dua sekolah tersebut adalah dua sekolah tersebut masih belum mengembangkan media yang berbasis nilai karakter dan adanya keterbatasan waktu dalam penyebaran. Penyebaran yang dilakukan yaitu dengan menyerahkan file komik digital akuntansi ke tiap-tiap guru akuntansi sebagai bahan dalam pembelajaran dikelas.

2. Hasil Penilaian Penguatan Nilai Karakter Siswa

Pada tahap uji pengembangan dan uji validasi peneliti melakukan pengamatan juga terhadap penguatan nilai karakter melalui media pembelajaran dan juga angket nilai karakter 1 dan 2 pada setiap pelaksanaan uji coba dan perhitungan besarnya standar *gain* dapat dilihat dengan menggunakan tabel 7. Sedangkan untuk mengetahui hasil nilai rata-rata dapat dilihat pada gambar berikut:

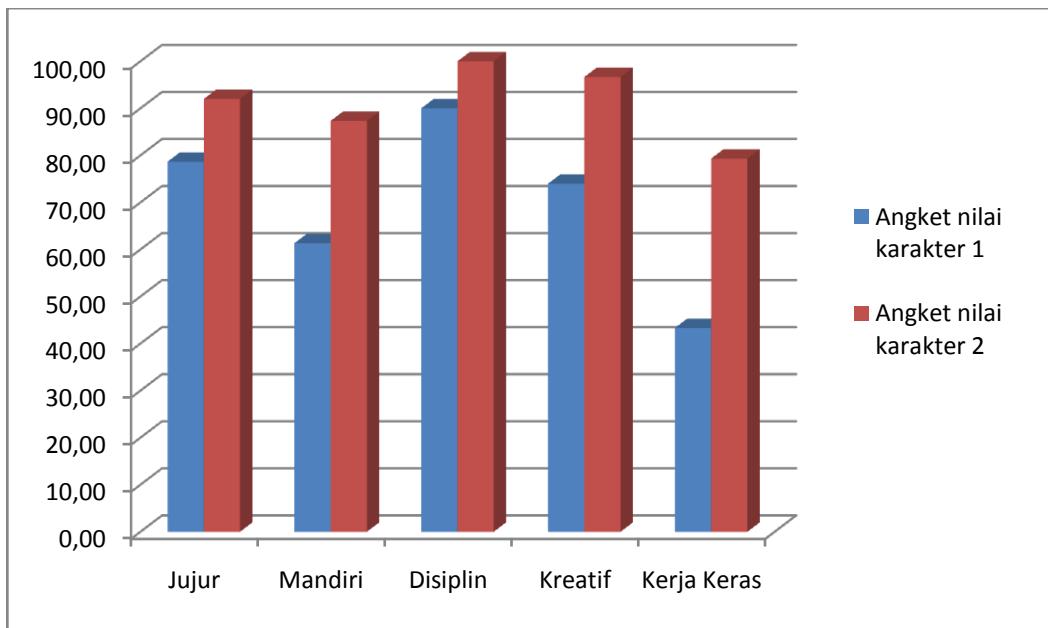
1. Nilai hasil angket nilai karakter 1 dan 2 pada uji pengembangan dikelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Rembang



Gambar 6. Perbandingan hasil angket nilai karakter 1 dan 2 pada Uji pengembangan di SMA Negeri 1 Rembang (dalam persen)

2. Nilai hasil angket nilai karakter 1 dan 2 pada uji validasi dikelas XI IPS 3

SMA Negeri 1 Rembang



Gambar 7. Perbandingan standar gain angket nilai karakter 1 dan 2 pada Uji validasi di SMA Negeri 1 Rembang (dalam persen)

Berdasarkan pada pengamatan yang dilakukan pada uji pengembangan dan uji validasi melalui angket nilai karakter 1 dan 2 maka dapat diketahui terjadi penguatan siswa dapat dilihat dari kondisi:

1. Jujur pada uji pengembangan didapatkan dari angket nilai karakter 1 dan angket nilai karakter 2. Berdasarkan hasil uji coba Angket nilai karakter 1 mendapatkan skor 63,33% dan hasil dari angket nilai karakter 2 mendapatkan skor 93,33%, mengalami peningkatan sebesar 30,00% dengan standar gain sebesar 0,82 sehingga dapat dikatakan nilai karakter jujur mengalami penguatan dengan kategori tinggi. Sedangkan uji validasi angket nilai karakter 1 mendapatkan skor 78,67% dan hasil dari angket nilai karakter 2 mendapatkan skor 92,00%, mengalami peningkatan

sebesar 13,33% dengan standar gain sebesar 0,63 sehingga dapat dikatakan nilai karakter jujur mengalami penguatan dengan kategori sedang. Berdasarkan kriteria aspek jujur yang didapatkan dari kemendiknas pada Tabel 3.

Berdasarkan indikator tersebut penguatan nilai karakter jujur dapat diperoleh jika semua asepk terpenuhi. Penilaian indikator pencapaian penguatan nilai karakter pada penelitian pengembangan komik digital akuntansi berbasis nilai karakter dibatasi pada aspek:

- 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 adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten.

Penilaian tersebut didapatkan dari pusat kurikulum tahun 2010 oleh kemendiknas. Alasan dibatasinya aspek penilaian karena penelitian pengembangan ini dilakukan hanya sebatas pengembangan produk yaitu komik digital berbasis nilai karakter, yang terbatas pada proses uji pengembangan dan uji validasi. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan maka penilaian penguatan nilai karakter jujur sudah Mulai Terlihat. Dapat dilihat pada saat mengerjakan siswa terlihat mengerjakan sesuai dengan prosedur yang sudah ditentukan dalam media komik digital akuntansi, siswa juga mampu untuk menyebutkan dan memberikan saran terhadap media komik digital yang digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Mandiri pada uji pengembangan didapatkan dari angket nilai karakter 1 dan angket nilai karakter 2. Berdasarkan hasil uji coba angket nilai karakter 1 mendapatkan skor 56,67% dan hasil dari angket nilai karakter 2 mendapatkan skor 84,67%, mengalami peningkatan sebesar 28,00% dengan *standar gain* sebesar 0,65 sehingga dapat dikatakan nilai karakter mandiri mengalami penguatan dengan kategori sedang. Sedangkan uji validasi angket nilai karakter 1 mendapatkan skor 61,33% dan hasil dari angket nilai karakter 2 mendapatkan skor 87,33%, mengalami peningkatan sebesar 26,00% dengan standar gain sebesar 0,67 sehingga dapat dikatakan nilai karakter mandiri mengalami penguatan dengan kategori sedang. Berdasarkan kriteria aspek mandiri yang didapatkan dari kemendiknas pada Tabel 3 .

Berdasarkan indikator tersebut penguatan nilai karakter mandiri dapat diperoleh jika semua aspek terpenuhi. Penilaian indikator pencapaian penguatan nilai karakter pada penelitian pengembangan komik digital akuntansi berbasis nilai karakter dibatasi pada aspek:

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

Penilaian tersebut didapatkan dari pusat kurikulum tahun 2010 oleh kemendiknas. Alasan dibatasinya aspek penilaian karena penelitian

pengembangan ini dilakukan hanya sebatas pengembangan produk yaitu komik digital berbasis nilai karakter, yang terbatas pada proses uji pengembangan dan uji validasi. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan maka penilaian penguatan nilai karakter mandiri sudah Mulai Terlihat. Dapat dilihat pada saat uji coba siswa antusias untuk mengerjakan soal secara mandiri dan tidak tergantung pada temannya.

3. Displin pada uji pengembangan didapatkan dari angket nilai karakter 1 dan angket nilai karakter 2. Berdasarkan hasil uji coba angket nilai karakter 1 mendapatkan skor 88,00% dan hasil dari angket nilai karakter 2 mendapatkan skor 97,33%, mengalami peningkatan sebesar 9,33% dengan *standar gain* sebesar 0,78 sehingga dapat dikatakan nilai karakter disiplin mengalami penguatan dengan kategori tinggi. Sedangkan uji validasi angket nilai karakter 1 mendapatkan skor 90,00% dan hasil dari angket nilai karakter 2 mendapatkan skor 100,00%, mengalami peningkatan sebesar 10,00% dengan *standar gain* sebesar 1,00 sehingga dapat dikatakan nilai karakter disiplin mengalami penguatan dengan kategori tinggi. Berdasarkan kriteria aspek disiplin yang didapatkan dari kemendiknas pada Tabel 3 .

Berdasarkan indikator tersebut penguatan nilai karakter disiplin dapat diperoleh jika semua aspek terpenuhi. Penilaian indikator pencapaian penguatan nilai karakter pada penelitian pengembangan komik digital akuntansi berbasis nilai karakter dibatasi pada aspek:

- 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 adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten.

Penilaian tersebut didapatkan dari pusat kurikulum tahun 2010 oleh kemendiknas. Alasan dibatasinya aspek penilaian karena penelitian pengembangan ini dilakukan hanya sebatas pengembangan produk yaitu komik digital berbasis nilai karakter, yang terbatas pada proses uji pengembangan dan uji validasi. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan maka penilaian penguatan nilai karakter disiplin sudah Mulai Terlihat. Dapat dilihat dalam uji coba siswa berusaha mengerjakan seetiap soal dalam kuis sesuai dengan waktu yang telah ditentukan secara tepat dan teliti.

4. Kreatif pada uji coba I didapatkan dari angket nilai karakter 1 dan angket nilai karakter 2. Berdasarkan hasil uji pengembangan angket nilai karakter 1 mendapatkan skor 79,33% dan hasil dari angket nilai karakter 2 mendapatkan skor 81,33%, mengalami peningkatan sebesar 2,00% dengan *standar gain* sebesar 0,10 sehingga dapat dikatakan nilai karakter kreatif mengalami penguatan dengan kategori rendah. Sedangkan uji validasi angket nilai karakter 1 mendapatkan skor 74,00% dan hasil dari angket nilai karakter 2 mendapatkan skor 96,67%, mengalami peningkatan sebesar 22,67% dengan *standar gain* sebesar 0,87 sehingga dapat dikatakan

nilai karakter disiplin mengalami penguatan dengan kategori tinggi. Berdasarkan kriteria aspek disiplin yang didapatkan dari kemendiknas pada Tabel 3 .

Berdasarkan indikator tersebut penguatan nilai karakter disiplin dapat diperoleh jika semua aspek terpenuhi. Penilaian indikator pencapaian penguatan nilai karakter pada penelitian pengembangan komik digital akuntansi berbasis nilai karakter dibatasi pada aspek:

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

Penilaian tersebut didapatkan dari pusat kurikulum tahun 2010 oleh kemendiknas. Alasan dibatasinya aspek penilaian karena penelitian pengembangan ini dilakukan hanya sebatas pengembangan produk yaitu komik digital berbasis nilai karakter, yang terbatas pada proses uji pengembangan dan uji validasi. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan maka penilaian penguatan nilai karakter kreatif sudah Mulai Terlihat. Nilai karakter kreatif dapat dilihat pada saat siswa mengerjakan ketika belum jelas siswa akan bertanya dan berinisiatif untuk menyelesaikan sebelum waktu mengerjakan selesai.

5. Kerjakeras pada uji pengembangan didapatkan dari angket nilai karakter 1 dan angket nilai karakter 2. Berdasarkan hasil uji coba angket nilai

karakter 1 mendapatkan skor 44,00% dan hasil dari angket nilai karakter 2 mendapatkan skor 60,00%, mengalami peningkatan sebesar 16,00% dengan *standar gain* sebesar 0,29 sehingga dapat dikatakan nilai karakter kerjakeras mengalami penguatan dengan kategori rendah. Sedangkan uji validasi angket nilai karakter 1 mendapatkan skor 43,33% dan hasil dari angket nilai karakter 2 mendapatkan skor 79,33%, mengalami peningkatan sebesar 36,00% dengan *standar gain* sebesar 0,64 sehingga dapat dikatakan nilai karakter disiplin mengalami penguatan dengan kategori sedang. Berdasarkan kriteria aspek kerjakeras yang didapatkan dari kemendiknas pada Tabel 3 .

Berdasarkan indikator tersebut penguatan nilai karakter disiplin dapat diperoleh jika semua asepk terpenuhi. Penilaian indikator pencapaian penguatan nilai karakter pada penelitian pengembangan komik digital akuntansi berbasis nilai karakter dibatasi pada aspek:

- 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 adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten.

Penilaian tersebut didapatkan dari pusat kurikulum tahun 2010 oleh kemendiknas. Alasan dibatasinya aspek penilaian karena penelitian pengembangan ini dilakukan hanya sebatas pengembangan produk yaitu komik digital berbasis nilai karakter, yang terbatas pada proses uji

pengembangan dan uji validasi. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan maka penilaian penguatan nilai karakter kerjakeras sudah Mulai Terlihat. Dapat dilihat pada uji coba, siswa yang masih belum bisa masih mengulang setiap soal dan membacanya untuk kemudian mencoba mengerjakan lagi dengan penuh antusias.

BAB V

KESIMPULAN, KETERBATASAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini berdasarkan hasil pengembangan 4D terdapat beberapa hal :

1. Pengembangan komik digital akuntansi berbasis nilai karakter dikembangkan melalui 4 tahap yaitu, tahap *define, design, develop* dan *disseminate*.
2. Dari hasil pengembangan dihasilkan media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter dengan kategori sangat layak dengan skor rata-rata yang diberikan oleh ahli media yaitu 4,25 kategori sangat layak, ahli materi 4,52 dengan kategori sangat layak dan penilaian guru 4,21 kategori sangat layak. Sehingga media komik digital akuntansi dapat digunakan dalam pembelajaran akuntansi materi menyusun laporan keuangan perusahaan jasa.
3. Media komik digital akuntansi berbasis nilai karakter hasil pengembangan dapat menguatkan nilai karakter siswa, hal ini dapat dilihat dari aspek tiap nilai karakter pada siswa sudah mulai terlihat walaupun penguatan yang dilakukan bervariasi. Media pembelajaran komik digital akuntansi berbasis nilai karakter dapat menguatkan nilai-nilai karakter yang ada pada diri siswa dengan kategori yaitu:
 - a. Jujur pada uji pengembangan meningkat sebesar 30% dengan *standar gain* 0,82 yaitu penguatan kategori tinggi sedangkan untuk uji validasi II meningkat sebesar 13,33% dengan *standar gain* 0,63 yaitu yaitu

penguatan kategori sedang dan nilai karakter pada diri siswa Mulai Terlihat.

- b. Mandiri pada uji pengembangan meningkat sebesar 28% dengan *standar gain* 0,65 yaitu yaitu penguatan kategori sedang sedangkan untuk uji validasi meningkat sebesar 26% dengan *standar gain* 0,67 yaitu yaitu penguatan kategori sedang dan nilai karakter pada diri siswa Mulai Terlihat.
- c. Disiplin pada uji pengembangan meningkat sebesar 9,33% dengan *standar gain* 0,78 yaitu yaitu penguatan kategori tinggi sedangkan untuk uji validasi meningkat sebesar 10% dengan *standar gain* 1,00 yaitu yaitu penguatan kategori tinggi dan nilai karakter pada diri siswa Mulai Terlihat.
- d. Kreatif pada uji pengembangan meningkat sebesar 2% dengan *standar gain* 0,10 yaitu yaitu penguatan kategori rendah sedangkan untuk uji validasi meningkat sebesar 22,67% dengan *standar gain* 0,87 yaitu yaitu penguatan kategori tinggi dan nilai karakter pada diri siswa Mulai Terlihat.
- e. Kerjakeras pada uji pengembangan meningkat sebesar 16% dengan *standar gain* 0,29 yaitu yaitu penguatan kategori rendah sedangkan untuk uji validasi meningkat sebesar 36% dengan *standar gain* 0,64 yaitu yaitu penguatan kategori sedang dan nilai karakter pada diri siswa Mulai Terlihat.

B. Keterbatasan

Adapun keterbatasan penggunaan media pembelajaran komik digital akuntansi berbasis nilai karakter dengan materi menyusun laporan keuangan

perusahaan jasa berdasarkan penelitian yang telah dilakukan antara lain sebagai berikut:

1. Penggunaan media hanya dapat diterapkan pada sekolah yang memiliki fasilitas komputer yang cukup.
2. Peran media pembelajaran dalam penguatan nilai karakter masih kurang hal ini dikarenakan media hanya untuk satu materi saja, maka perlu adanya pengembangan media pada materi yang lain agar penguatan karakter yang didapatkan lebih maksimal.
3. SMA yang menjadi subjek penelitian belum pernah melaksanakan pembelajaran berbasis nilai karakter khusus untuk penggunaan media pembelajarannya.
4. Nilai karakter yang dikembangkan hanya mampu dinilai dengan kategori Belum Terlihat dan Mulai Terlihat. Hal ini karena keterbatasan waktu dalam uji coba dan pengembangan.
5. Uji coba produk dilakukan hanya di satu sekolah di dua kelas yaitu IPS 3 dan 4 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 60 siswa, sehingga perlu dilakukan uji coba produk secara luas.
6. Produk komik digital akuntansi dapat ditampilkan dengan baik melalui aplikasi *gom palyer*.

Di samping keterbatasan, penggunaan media yang dikembangkan juga memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter, dapat digunakan oleh siswa sebagai saran belajar dan latian secara mandiri.

2. Media pembelajaran berbasis nilai karakter dapat diaplikasikan dengan mudah, dan memiliki ukuran yang kecil sehingga mudah dalam proses instalasinya. Selain itu media ini dapat juga dioperasikan di *gadget* yang berbasis android.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat disarankan hal-hal berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan untuk materi akuntansi yang lain, agar lebih mempermudah siswa dan guru dalam proses pembelajaran.
2. Perlu dilakukan penelitian dan pengembangan lebih lanjut dan pelatihan kepada guru-guru tingkat SMA agar dapat mengembangkan sendiri media pembelajaran yang berbasis pada TI.
3. Perlu adanya uji validasi lebih luas untuk mengembangkan produk agar kegunaan produk dapat dirasakan lebih luas dalam pembelajaran akuntansi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariesto Hadi Sutopo. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Borg, W.R. & 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*. IlmuKomputer.org
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Dharma Kesuma, Cepi Triatna & 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 Inkuiiri Materi Benda Untuk Mengembangkan Karakter Siswa Kelas IV 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 April 2011
- Ghea Putri FD. (2012). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Naman Hewan dalam Bahasa Inggris sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash. *Skripsi*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Hafiz Ahmad. (2009). *Kenapa Komik Digital*. resume dari materi yang disampaikan pada workshop komik digital pada Indonesia ICT Award 2009 (INAICTA 2009), 29 Juli 2009, di Jakarta Hilton Convention Center. Diakses 12 November 2013
- Hake, Richard. (2012). *Analyzing Change/Gain Scores*. Diakses dari www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf

- 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 November 2013
- Kemendiknas. (2006). *Permendiknas RI No. 23 Tahun 2006 Standar Kompetensi Lulusan*. Diakses 12 November 2013
- Kemendiknas. (2010). *Desain Induk Pendidikan Karakter*. Jakrta : Kemendiknas
- Liana Efi Septiana. (2013). Pengembangan media komik untuk pembelajaran remedial pad siswa SMA kelas XI Materi Dinamika Rotasi dan Kesetimbangan Benda Tegar. *Skripsi*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- 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 Krisis Multidimensional*. Jakrta : Bumi Aksara
- Materi komputer.(2012). *Comic Life*. Materi Komputer Comic LIfe.com. Diakses 14 Maret 2014 Pukul 12:02
- Miftah Fahmi Firmansyah. (2012). Pengembangan Modul Digital Pembelajaran untuk Kompetensi Menggunakan Internet pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas XI SMA Negeri 11 Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta :Universatas Negeri Yogyakarta
- Nana Syaodih. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Nisa Ul Istiqomah. (2012). Pengembangan Modul Matematika Materi Ruang Dimensi Tiga Berbasis Pendidikan Karakter dengan Pendekatan Kontekstual untuk SMA Kelas X. *Skripsi*. Yogyakarta: FMIPA UNY
- 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 Izzaty, 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 2013
- Saepuloh. (2008). *Belajar Corel Draw*. IlmuKomputer.org
- Saptono. (2011). *Dimensi – dimensi Pendidikan Karakter*. Jakarta: Esensi Erlangga grup.
- Sofan Amri, dkk. (2011). *Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran*. Jakrata : Prestasi Pustaka Raya.
- Sony Warsono, Arif Darmawan & Arsyadi Ridha. (2009). *Akuntansi Pengantar 1 Berbasis Matematika*. Yogyakarta: Asgard Chapter.
- Sri Narwanti. (2011). *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta : Familia
- Suara Pembaharuan. (2013). *Pornografi dikalangan pelajar mengerikan*. Alamat situs. www.suarapembaharuan.com. Diakses 15 November 2013.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press
- Sugiyono. (2013). *Metode PenelitianKuantitatif, Kualitatif dan R n D*. 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.
- 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 (Cerpen) Kelas IX Semester Ganjil Di SMP Negeri 4 Malang.
- Thiagarajan, Sivasailam, Dorothy S. Semmel & Melvyn I Semmel. (1974). *Instructional Development for Training Theacher of exceptional Children*. Minnesota: Indiana University.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : Bumi Aksara
- Uki Inawati Rizki Amalia. (2012). Pengembangan Komik Digital Untuk Pembelajaran Perawatan Periferal Bagi Siswa Kelas X SMKN 3 Malang

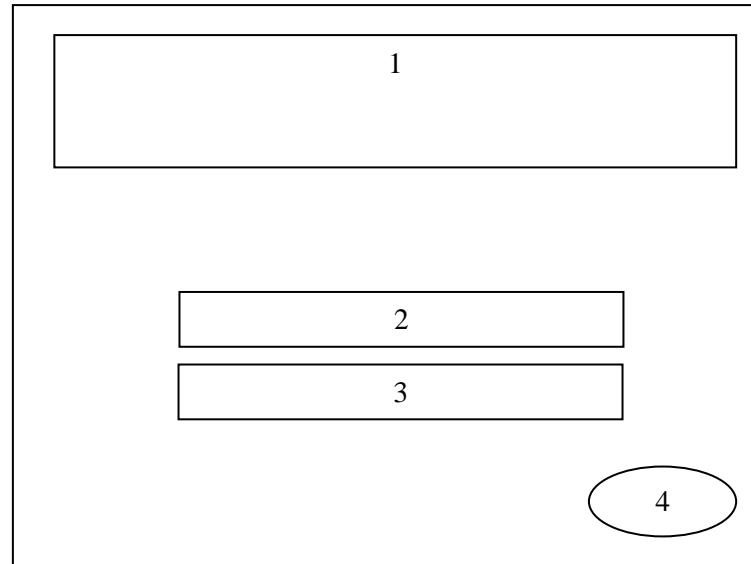
Semester Genap Tahun Ajaran 2011/2012. *Skripsi*. Universitas Negeri Malang

Yudha Yudhanto. (2007). *Kecanggihan dan Kelebihan Adobe Photoshop*. IlmuKomputer.org.

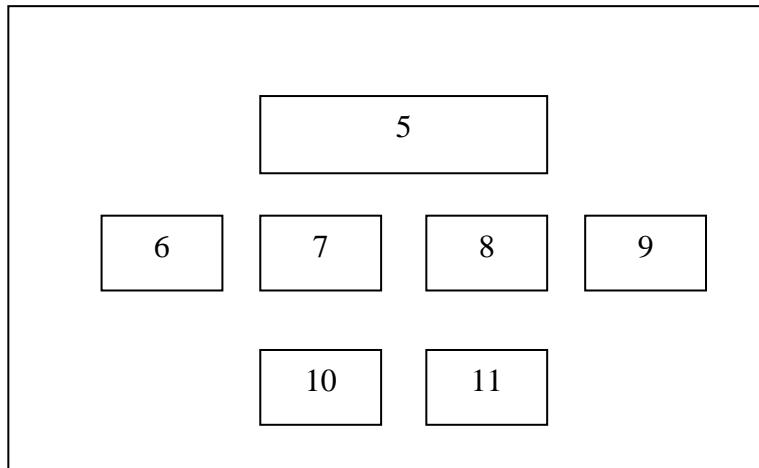
Yudi Rahmat. (2013). *65 Persen Pengguna Internet adalah Remaja*. <http://infopublik.kominfo.go.id/read/58911/65-persen-pengguna-internet-adalah-remaja-.html> Diakses 17 November 2013

Yulian Handoko, dkk. (2005). *Akuntansi untuk SMA Kelas 2*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.

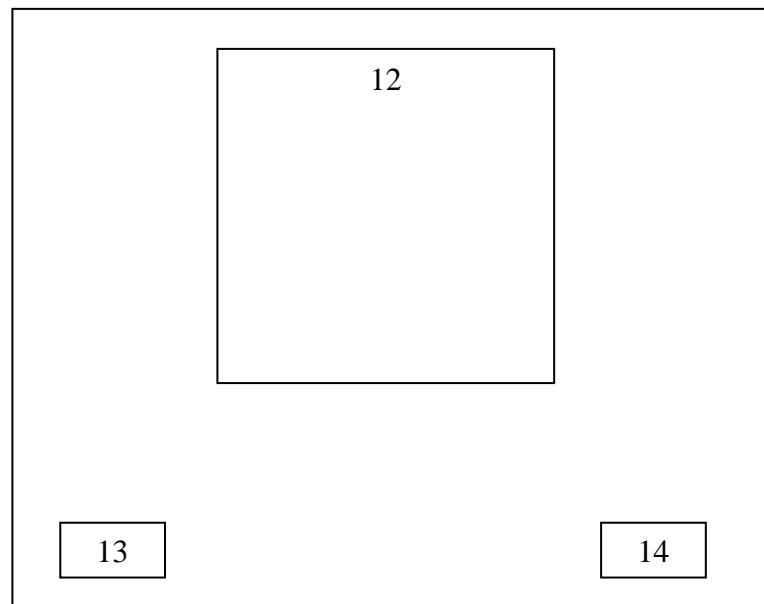
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1**Storybaords Pengembangan Media Pembelajaran****Keterangan:**

1. Judul
2. Nama Siswa
3. No. Absen
4. Tombol Masuk

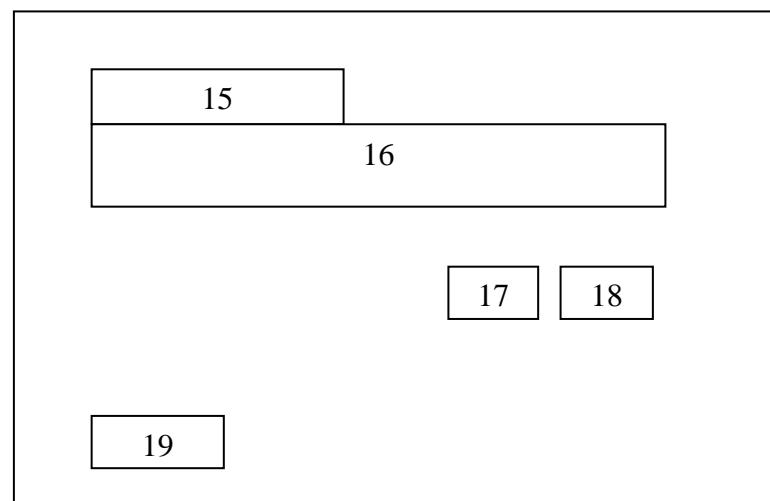
**Keterangan:**

5. Menu Utama
6. Kompetensi Dasar
7. Tokoh Komik
8. Cerita Komik
9. Rangkuman
10. Bantuan
11. Profil



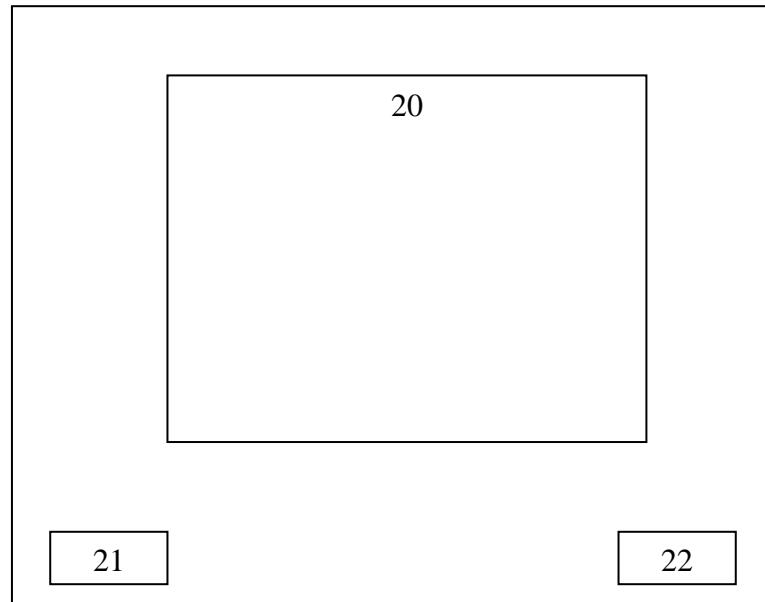
Keterangan:

- 12. Cerita Komik/ Materi
- 13. Tombol Navigasi Kembali
- 14. Tombol Navigasi Lanjut



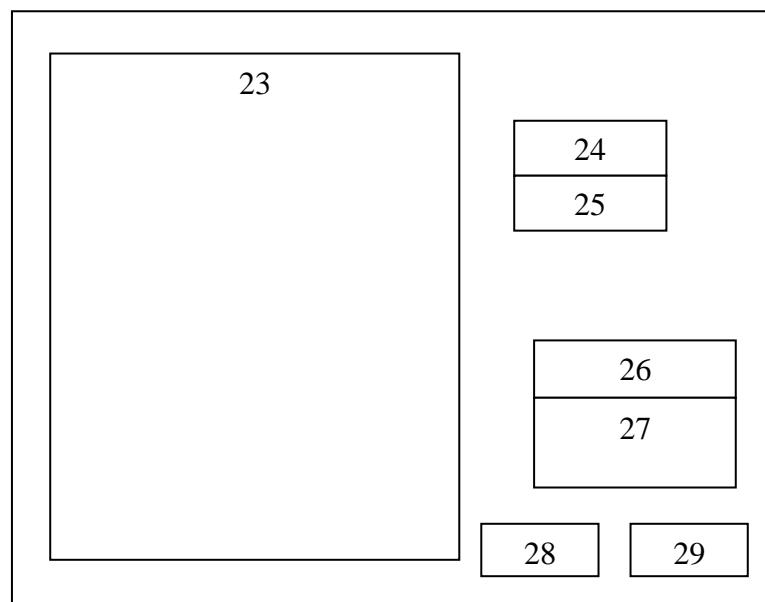
Keterangan:

- 15. Nilai Karakter
- 16. Pertanyaan Nilai Karakter
- 17. Jawaban Ya
- 18. Jawaban Tidak
- 19. Tombol Navigasi Kembali



Keterangan:

- 20. Soal
- 21. Tombol Navigasi Kembali
- 22. Tombol Navigasi Lanjut



Keterangan:

- 23. Kolom Jawabn
- 24. Skor
- 25. Time
- 26. Soal
- 27. Cek Jawaban
- 28. Tombol Navigasi Kembali
- 29. Tombol Navigasi Lanjut

Lampiran 2

LEMBAR PENILAIAN
VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN

Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa
Materi Pelajaran	:	Akuntansi
Sasaran Program	:	Siswa SMA Kelas XI
Penyusun	:	Uji Siti Barokah
Validator	:	
Hari/Tanggal	:	

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan 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 telah 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 karkater					
3	Berdasarkan aspek pembelajaran, instrumen dapat mengungkap kualitas pembelajaran sehingga mendukung adanya saran perbaikan					
4	Berdasarkan aspek isi/ materi, instrumen dapat mengungkap kualitas isi dan mengungkap kesalahan materi sehingga mendukung adanya saran perbaikan					
5	Berdasarkan aspek kebahasaan, instrumen dapat mengungkap kualitas bahasa sehingga mendukung adanya saran perbaikan					
6	Berdasarkan aspek kegrafikan, instrumen dapat mengungkap kualitas grafik sehingga mendukung adanya saran perbaikan					
7	Berdasarkan aspek penyajian, instrumen dapat mengungkap kualitas penyajian sehingga mendukung adanya saran perbaikan					

B. Koreksi Instrumen Penelitian

Komentar atau Saran Umum

C. Kesimpulan

Instrumen penlitian ini dinyatakan *):

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

*) Lingkari salah satu

Dosen Validator

NIP.

Lampiran 3

Kisi-kisi Instrumen untuk ahli media, ahli materi dan guru

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 SMA	1
Kemudahan memahami ilustrasi media	1
Total	7
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 kerjakeras 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 SMA	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
Ketertautan makna antardialog percakapan	1
Kesesuaian bahasa percakapan dengan tokoh	1
Total	8

Kisi-kisi Instrumen untuk ahli media, ahli materi dan guru

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
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 (<i>opening</i>)	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 file tidak besar	1
Animasi yang digunakan menarik	1
Pengoperasian sederhana	1
Kesesuaian waktu dalam media	1
Total	22

Lampiran 4

Kisi-kisi kuesioner angket nilai karakter siswa

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

Lampiran 5

Kisi-kisi kuesioner angket respon siswa

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

Lampiran 6

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk SMA Kelas X

Materi Pelajaran : Akuntansi

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XI

Penyusun : Uji Siti Barokah

Ahli Media :

Hari/ Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini untuk diisi oleh dosen ahli media.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan 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 dituliskan pada lembar yang telah disediakan.
5. Penilaian media terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.

Kriteria Penilaian :

- | | |
|--------|---------------------|
| Skor 1 | Sangat Kurang Layak |
| Skor 2 | Kurang Layak |
| Skor 3 | Cukup |
| Skor 4 | Layak |
| Skor 5 | Sangat Layak |

Atas kesediaan Bapak / Ibu untuk mengisi lembar validasi 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 SMA					
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	Ketertautan makna antardialog 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 <i>background</i>)					
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 (<i>opening</i>)					
14	Kesesuaian warna tulisan dengan <i>background</i>					
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 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 saran untuk perbaikan

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

Komentar atau Saran Umum**E. Kesimpulan**

Media ini dinyatakan *):

- a. Layak untuk diujicoba lapangan tanpa revisi
- b. Layak untuk diujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak diujicoba lapangan

*) Lingkari salah satu

Dosen Ahli

NIP.

Lampiran 7**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk SMA Kelas X
Materi Pelajaran	: Akuntansi
Sasaran Program	: Siswa SMA Kelas XI
Penyusun	: Uji Siti Barokah
Ahli Media	:
Hari/ Tanggal	:

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini untuk diisi oleh dosen ahli materi.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan 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 telah disediakan.
5. Penilaian media terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.

Kriteria Penilaian :

Skor 1	Sangat Kurang Layak
Skor 2	Kurang Layak
Skor 3	Cukup
Skor 4	Layak
Skor 5	Sangat Layak

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

A. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi 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 SMA					
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 kerjakeras 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 saran untuk perbaikan

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

Komentar atau Saran Umum**D. Kesimpulan**

Media ini dinyatakan *):

- a. Layak untuk diujicoba lapangan tanpa revisi
- b. Layak untuk diujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak diujicoba lapangan

*) Lingkari salah satu

Dosen Ahli

NIP.

Lampiran 8**LEMBAR VALIDASI GURU**

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk SMA Kelas X
Materi Pelajaran	: Akuntansi
Sasaran Program	: Siswa SMA Kelas XI
Penyusun	: Uji Siti Barokah
Ahli Media	:
Hari/ Tanggal	:

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini untuk diisi oleh guru.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai guru, terhadap materi dan 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 telah disediakan.
5. Penilaian media terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.

Kriteria Penilaian :

Skor 1	Sangat Kurang Layak
Skor 2	Kurang Layak
Skor 3	Cukup
Skor 4	Layak
Skor 5	Sangat Layak

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

A. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi 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 SMA					
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 kerjakeras 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 SMA					
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	Ketertautan makna antardialog 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	Kemendarikan gambar					
5	Ketepatan pemilihan jenis huruf					
6	Ketepatan pemilihan ukuran huruf					
7	Ketepatan peletakan balon percakapan					
8	Kualitas gambar (warna dan <i>background</i>)					
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 (<i>opening</i>)					
14	Kesesuaian warna tulisan dengan <i>background</i>					
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 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 saran untuk perbaikan.

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

Komentar atau Saran Umum

G. Kesimpulan

Media ini dinyatakan *):

- a. Layak untuk diujicoba lapangan tanpa revisi
- b. Layak untuk diujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak diujicoba lapangan

*) Lingkari salah satu

Guru Akuntansi

NIP.

Lampiran 9**Lembar angket nilai karakter 1
ANGKET SISWA**

PETUNJUK : Berikan tanda centang (V) pada pilihan jawaban yang tepat (sesuai kondisinya yang sebenarnya).

IDENTITAS RESPONDEN :

Nama : _____

Kelas : _____

Nama Sekolah : _____

Alamat Sekolah : _____

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Jika Anda mendapatkan tugas dari guru akuntansi apakah Anda mengerjakan tugas yang diberikan?		
2	Jika guru akuntansi tidak memberikan tugas apakah Anda akan mencari tugas untuk dikerjakan?		
3	Apakah Anda akan mengeluh pada saat mendapatkan tugas dari guru?		
4	Apakah Anda mematuhi setiap tugas yang terdapat dalam materi menyusun laporan keuangan untuk perusahaan jasa?		
5	Jika Anda menjadi guru akuntansi apakah Anda akan membaca setiap petunjuk dalam materi menyusun laporan keuangan?		
6	Apakah Anda akan mengerjakan tugas, walaupun Anda masih belum jelas?		
7	Jika Anda belum paham dengan petunjuk dalam materi menyusun laporan keuangan, apakah Anda akan bertanya?		
8	Apakah materi akuntansi dikelas belum cukup sebagai sumber belajar materi laporan keuangan?		
9	Apakah istilah asing dalam pelajaran akuntansi mempermudah Anda memahami materi Laporan Keuangan?		
10	Apakah pembelajaran akuntansi di kelas membantu Anda untuk mengerjakan tugas secara mandiri?		
11	Apakah materi akuntansi menyusun laporan keuangan menginspirasi Anda untuk mengemukakan pendapat?		
12	Apakah Anda akan mengungkapkan kesulitan dalam mengerjakan laporan keuangan pada guru?		

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
13	Apakah Anda mengerjakan Laporan Keuangan sesuai dengan prosedur yang ditetapkan?		
14	Apakah Anda mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru akuntansi?		
15	Apakah Anda mematuhi aturan penulisan pengisian jawaban Laporan Keuangan yang terdapat dalam materi laporan keuangan?		
16	Apakah Anda mengerjakan Laporan Keuangan sesuai dengan prosedur yang ditetapkan?		
17	Apakah guru akuntansi membantu Anda untuk mengerjakan Laporan Keuangan secara rinci?		
18	Apakah guru akuntansi membantu Anda untuk mengerjakan Laporan Keuangan secara tertib?		
19	Apakah guru akuntansi membantu Anda untuk mengerjakan Laporan Keuangan secara teliti?		
20	Apakah Anda mendapatkan informasi baru setelah mempelajari materi Laporan Keuangan?		
21	Apakah guru membantu Anda dalam menyampaikan data keuangan kepada pihak lain?		
22	Apakah Anda mencari sumber belajar selain buku akuntansi untuk memahami materi laporan keuangan?		
23	Apakah Anda mengerjakan tugas akuntansi secara sungguh-sungguh?		
24	Cukupkah waktu dalam pelajaran akuntansi untuk mengerjakan laporan keuangan?		
25	Apakah Anda akan menyelesaikan semua soal yang telah ditentukan?		

Lampiran 10

Lembar angket nilai karakter 2 ANGKET SISWA

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

IDENTITAS RESPONDEN :

Nama : _____

Kelas : _____

Nama Sekolah : _____

Alamat Sekolah : _____

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Jika Anda menjadi anak Prabu Karakter apakah Anda menjalankan wasiat yang diberikan?		
2	Jika Prabu Karakter tidak memberikan wasiat apakah Anda akan mencari jalan keluar untuk melaksanakan wasiat?		
3	Apakah Anda akan mengeluh pada saat mendapatkan tugas dari Prabu Karakter?		
4	Apakah Anda mematuhi setiap wasiat yang terdapat dalam komik digital akuntansi?		
5	Jika Anda menjadi tokoh komik digital akuntansi, apakah Anda akan membaca setiap petunjuk dalam komik?		
6	Apakah Anda akan mengerjakan wasiat, walaupun tau perjalanan yang ditempuh sangat jauh?		
7	Jika Anda belum paham dengan petunjuk dalam komik digital akuntansi, apakah Anda akan bertanya?		
8	Apakah komik digital akuntansi belum cukup sebagai sumber belajar materi laporan keuangan?		
9	Apakah istilah asing dalam komik digital akuntansi mempermudah Anda memahami materi Laporan Keuangan?		
10	Apakah komik digital akuntansi membantu Anda untuk mengerjakan tugas secara mandiri?		
11	Apakah tokoh dalam komik digital akuntansi menginspirasi Anda untuk mengemukakan pendapat?		
12	Apakah Anda akan mengungkapkan kesulitan dalam mengerjakan laporan keuangan pada komik digital akuntansi?		

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
13	Apakah Anda mengerjakan Laporan Keuangan dalam komik digital sesuai dengan prosedur yang ditetapkan?		
14	Apakah Anda mengerjakan tugas yang ada dalam komik digital akuntansi?		
15	Apakah Anda mematuhi aturan penulisan pengisian jawaban Laporan Keuangan yang terdapat dalam komik digital akuntansi?		
16	Apakah Anda akan mengerjakan Laporan Keuangan sesuai dengan prosedur yang ditetapkan oleh Prabu Karakter?		
17	Apakah komik digital akuntansi membantu Anda untuk mengerjakan Laporan Keuangan secara rinci?		
18	Apakah komik digital akuntansi membantu Anda untuk mengerjakan Laporan Keuangan secara tertib?		
19	Apakah komik digital akuntansi membantu Anda untuk mengerjakan Laporan Keuangan secara teliti?		
20	Apakah Anda mendapatkan informasi baru setelah mempelajari materi Laporan Keuangan dengan bantuan komik digital akuntansi?		
21	Apakah komik digital akuntansi membantu Anda dalam menyampaikan data keuangan kepada pihak lain?		
22	Apakah Anda mencari sumber belajar selain komik digital akuntansi untuk memahami materi laporan keuangan?		
23	Apakah Anda mengerjakan tugas yang terdapat dalam komik digital akuntansi secara sungguh-sungguh?		
24	Cukupkah waktu dalam komik digital akuntansi untuk mengerjakan laporan keuangan?		
25	Apakah Anda akan menyelesaikan semua soal yang telah ditentukan?		

Lampiran 11
ANGKET RESPON SISWA

PETUNJUK : Berikan tanda centang (V) pada pilihan jawaban yang tepat (sesuai kondisiyang sebenarnya).

IDENTITAS RESPONDEN :

Nama : _____

Kelas : _____

Nama Sekolah : _____

Alamat Sekolah : _____

No.	PERTANYAAN	JAWABAN	
		YA	TIDAK
1	Apakah media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter memberikan kesempatan belajar sesuai dengan kecepatan berpikir anda?		
2	Apakah anda dapat mengulang materi yang belum anda pahami dengan media komik digital berbasis nilai karakter?		
3	Apakah penjelasan materi pokok dalam media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter kurang efektif ?		
4	Apakah adanya media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter mampu menjelaskan konsep menyusun laporan keuangan perusahaan jasa dengan baik ?		
5	Apakah karakter tokoh yang terdapat dalam media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter meningkatkan ketertarikan anda untuk mempelajari materi menyusun laporan keuangan?		
6	Apakah terdapat materi pokok yang asing dalam komik digital berbasis nilai karakter?		
7	Apakah materi menyusun laporan keuangan dapat membantu Anda memahami nilai-nilai kejujuran ?		
8	Apakah materi menyusun laporan keuangan dapat membantu Anda memahami nilai-nilai kedisiplinan ?		
9	Apakah materi menyusun laporan keuangan dapat membantu Anda memahami nilai dan sikap kreatif?		
10	Apakah n materi menyusun laporan keuangan dapat membantu Anda memahami nilai kerja keras?		
11	Apakah materi menyusun laporan keuangan dapat membantu Anda memahami nilai dan sikap mandiri?		
12	Apakah bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter jelas?		
13	Apakah karakter tokoh dalam media pembelajaran ini membuat anda tertarik dengan media komik digital berbasis nilai karakter?		

No.	PERTANYAAN	JAWABAN	
		YA	TIDAK
14	Apakah anda menemui kesulitan menemukan urutan cerita pada saat membaca media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter?		
15	Apakah alur cerita dalam media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter jelas dan membuat anda ingin membaca sampai akhir cerita?		
16	Apakah teks yang terdapat dalam media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter mudah dibaca?		
17	Apakah kualitas gambar membuat anda tertarik untuk membaca media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter?		
18	Apakah media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter meningkatkan minat belajar anda?		

Lampiran 12

Hasil Penilaian Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Nilai Karakter oleh Ahli Media

Aspek	Kriteria	Skor	
		Validator 1	Validator 2
Bahasa	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SMA	5	4
	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	4	4
	Tidak terdapat penafsiran ganda dari bahasa yang digunakan	4	4
	Ketepatan penulisan ejaan dan istilah	4	4
	Ketepatan penulisan tanda baca	4	4
	Konsistensi penggunaan istilah akuntansi dan bahasa asing	4	4
	Ketertautan makna antar dialog percakapan	4	4
	Kesesuaian bahasa percakapan dengan tokoh	4	4
	Rata-rata	4,13	4
	Rata - rata skor praktisi dosen ahli	4,07	
Grafika	Ketepatan ukuran gambar dan ilustrasi	4	4
	Ketepatan bentuk gambar dan ilustrasi	5	4
	Keseimbangan proporsi gambar, ilustrasi dan teks	5	4
	Keterbacaan teks	4	5
	Kejelasan tata letak urutan cerita	4	4
	Ketepatan tata letak urutan cerita	4	4
	Kerapian tata letak urutan cerita	4	4
	Rata-rata	4,29	4,14
	Rata - rata skor praktisi dosen ahli	4,23	
Penyajian	Kejelasan alur cerita	5	4
	Ketepatan pemilihan karakter tokoh	4	4
	Kesesuaian gambar dengan cerita	4	4
	Kemenarikan gambar	4	5
	Ketepatan pemilihan jenis huruf	4	5
	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	4	5
	Ketepatan peletakan balon	5	4

	percakapan		
	Kualitas gambar (warna dan <i>background</i>)	5	4
	Kemudahan aplikasi dalam penggunaan media	4	5
	Kesesuaian tombol navigasi dalam media	4	4
	Kesesuaian penggunaan efek suara	5	5
	Tampilan desain setiap layar	5	4
	Tampilan desain pembuka (<i>opening</i>)	5	4
	Kesesuaian warna tulisan dengan <i>background</i>	4	5
	Kemudahan penggunaan menu	4	4
	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4	5
	Kemudahan penggunaan tombol navigasi	4	4
	Media komik digital mudah dalam proses instalasi	4	5
	Ukuran file tidak besar	5	5
	Animasi yang digunakan menarik	4	4
	Pengoperasian sederhana	5	5
	Kesesuaian waktu dalam media	5	5
	Rata-rata	4,40	4,5
	Rata - rata skor praktisi dosen ahli	4,45	

Lampiran 13

**Hasil Penilaian Media Pembelajaran
Komik Berbasis Nilai Karakter oleh Ahli Materi**

Aspek	Kriteria	skor
		validator
Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	5
	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	4
	Kesesuaian bentuk media dengan karakteristik materi	4
	Kelengkapan materi dalam media	4
	Kemudahan memahami materi dalam media	4
	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa SMA	5
	Kemudahan memahami ilustrasi media	5
Isi/ materi	Rata-rata	4,43
	Kejelasan materi dalam media	4
	Kesesuaian ilustrasi dengan materi terkait	4
	Kebenaran dan ketepatan penggunaan istilah akuntansi	4
	Kesesuaian aplikasi dengan konsep materi	5
	Kesesuaian nilai karakter jujur dengan materi	5
	Kesesuaian nilai karakter disiplin dengan materi	5
	Kesesuaian nilai karakter kerjakeras dengan materi	5
	Kesesuaian nilai karakter kreatif dengan materi	5
	Kesesuaian nilai karakter mandiri dengan materi	5
	Kesesuaian materi dengan pengembangan TIK	4
	Rata-rata	4,6

Lampiran 14

Hasil Penilaian Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Nilai Karakter oleh Guru

Aspek	Kriteria	Skor
		Guru
Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	4
	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	4
	Kesesuaian bentuk media dengan karakteristik materi	4
	Kelengkapan materi dalam media	3
	Kemudahan memahami materi dalam media	3
	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa SMA	4
	Kemudahan memahami ilustrasi media	4
	Rata-rata	3,71
Isi/materi	Kejelasan materi dalam media	4
	Kesesuaian ilustrasi dengan materi terkait	4
	Kebenaran dan ketepatan penggunaan istilah akuntansi	4
	Kesesuaian aplikasi dengan konsep materi	5
	Kesesuaian nilai karakter jujur dengan materi	5
	Kesesuaian nilai karakter disiplin dengan materi	4
	Kesesuaian nilai karakter kerjakeras dengan materi	4
	Kesesuaian nilai karakter kreatif dengan materi	5
	Kesesuaian nilai karakter mandiri dengan materi	5
	Kesesuaian materi dengan pengembangan TIK	5
	Rata-rata	4,5
Bahasa	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SMA	4
	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	5
	Tidak terdapat penafsiran ganda dari bahasa yang digunakan	5
	Ketepatan penulisan ejaan dan istilah	4
	Ketepatan penulisan tanda baca	4
	Konsistensi penggunaan istilah akuntansi dan bahasa asing	4
	Ketertautan makna antar dialog percakapan	4
	Kesesuaian bahasa percakapan dengan tokoh	4
	Rata-rata	4,25

Aspek	Kriteria	Skor
		Guru
Grafika	Ketepatan ukuran gambar dan ilustrasi	4
	Ketepatan bentuk gambar dan ilustrasi	4
	Keseimbangan proporsi gambar, ilustrasi dan teks	4
	Keterbacaan teks	4
	Kejelasan tata letak urutan cerita	4
	Ketepatan tata letak urutan cerita	4
	Kerapian tata letak urutan cerita	4
	Rata-rata	4
Penyajian	Kejelasan alur cerita	5
	Ketepatan pemilihan karakter tokoh	4
	Kesesuaian gambar dengan cerita	4
	Kemenarikan gambar	4
	Ketepatan pemilihan jenis huruf	4
	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	4
	Ketepatan peletakan balon percakapan	4
	Kualitas gambar (warna dan <i>background</i>)	5
	Kemudahan aplikasi dalam penggunaan media	4
	Kesesuaian tombol navigasi dalam media	5
	Kesesuaian penggunaan efek suara	5
	Tampilan desain setiap layar	5
	Tampilan desain pembuka (<i>opening</i>)	4
	Kesesuaian warna tulisan dengan <i>background</i>	5
	Kemudahan penggunaan menu	5
	Kejelasan petunjuk penggunaan media	5
	Kemudahan penggunaan tombol navigasi	4
	Media komik digital mudah dalam proses instalasi	4
	Ukuran file tidak besar	5
	Animasi yang digunakan menarik	5
	Pengoperasian sederhana	5
	Kesesuaian waktu dalam media	5
	Rata-rata	4,6

Lampiran 15

Hasil Penilaian Media Pembelajaran Komik Digital Akuntansi Uji Pengembangan melalui kusioner respon siswa kelas XI IPS 4 di SMA Negeri 1 Rembang

Aspek	Butir	Responden																														Total	Rata-rata	Kriteria	
		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	26	27	28	29	30				
Pembelajaran	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	0,87	Sangat Layak	
	2	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	0,87	Sangat Layak	
	6	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	16	0,53	Cukup		
	7	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	28	0,93	Sangat Layak	
	8	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	27	0,90	Sangat Layak
	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	28	0,93	Sangat Layak	
	10	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	0,87	Sangat Layak	
	11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	1,00	Sangat Layak	
																																	0,99	Sangat Layak	
Isi/Materi	3	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	0,20	Kurang		
	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	0,97	Sangat Layak	
	5	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	0,87	Sangat Layak		
	18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	1,00	Sangat Layak		
Bahasa																																	0,76	Layak	
	12	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	0,93	Sangat Layak		
	14	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	0,73	Layak		
Grafika	15	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	0,90	Sangat Layak		
																															0	0,85	Sangat Layak		
	13	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	26	0,87	Sangat Layak		
Penyajian	17	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	24	0,80	Sangat Layak		
																																0,84	Sangat Layak		
	16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	1,00	Sangat Layak		
																																1,00	Sangat Layak		

Lampiran 16

Hasil Penilaian Media Pembelajaran Komik Digital Akuntansi Uji Validasi melalui kusisioner respon siswa kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Rembang

Aspek	Butir	Responden																														Total	Rata-rata	Kriteria			
		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	26	27	28	29	30						
Pembelajaran	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	26	0,87	Sangat Layak			
	2	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	0,90	Sangat Layak			
	6	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	20	0,67	Layak			
	7	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	26	0,87	Sangat Layak			
	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	29	0,97	Sangat Layak			
	9	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	26	0,87	Sangat Layak			
	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	26	0,87	Sangat Layak			
	11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	1,00	Sangat Layak			
																																		1,00	Sangat Layak		
Isi/Materi	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0,00	Sangat Kurang			
	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	1,00	Sangat Layak			
	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	1,00	Sangat Layak			
	18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	1,00	Sangat Layak			
																																				0,75	Layak
Bahasa	12	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	0,97	Sangat Layak			
	14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	26	0,87	Layak			
	15	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	0,97	Sangat Layak			
Grafika																																			0	0,85	Sangat Layak
	13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	0,97	Sangat Layak			
	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	0,97	Sangat Layak			
Penyajian																																			0,84	Sangat Layak	
	16	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	0,93	Sangat Layak			
																																			1,00	Sangat Layak	

Lampiran 17

Hasil Penilaian Angket nilai karakter 1 dan 2 dikelas XI IPS 4

No	Nama Siswa	Jujur					Jumlah	Prosentase (%)	Mandiri					Jumlah	Prosentase (%)	Disiplin					Jumlah	Prosentase (%)	Kreatif					Jumlah	Prosentase (%)							
		12	13	14	16	25			1	2	8	9	10			4	15	17	18	19			5	7	11	20	21									
1	MAP	1	1	1	1	1	5	100.00	1	0	1	0	1	3	60.00	1	1	1	0	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	0	4	80.00		
2	RR	0	0	1	0	1	2	40.00	1	0	1	1	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	0	1	1	0	3	60.00	1	1	0	1	0	3	60.00
3	RS	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	0	1	0	3	60.00	0	1	1	1	1	4	80.00	1	1	0	1	1	4	80.00	0	0	0	1	0	1	20.00
4	AL	1	1	1	1	1	5	100.00	1	0	1	1	0	3	60.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	0	1	1	4	80.00	1	1	1	0	0	3	60.00
5	DM	1	1	1	0	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	1	1	0	3	60.00
6	M	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	0	0	0	2	40.00	0	1	1	1	0	3	60.00
7	NK	0	1	1	1	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	1	1	0	3	60.00
8	NH	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	0	1	0	3	60.00	0	1	1	1	0	3	60.00
9	DOB	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	0	4	80.00	0	1	1	1	0	3	60.00
10	RP	1	1	1	1	1	5	100.00	1	0	1	1	1	4	80.00	1	1	0	1	0	3	60.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	0	1	0	3	60.00
11	DYP	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	1	1	0	3	60.00
12	WAP	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	1	1	0	3	60.00
13	SM	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	0	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	0	1	0	0	1	20.00
14	MKW	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	0	1	1	4	80.00	0	1	1	0	0	2	40.00
15	RNF	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	0	1	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	1	1	0	3	60.00
16	PFM	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	0	1	1	4	80.00	0	1	1	0	0	2	40.00
17	RR	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	0	1	0	3	60.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	0	1	4	80.00	0	1	0	1	0	2	40.00
18	KA	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	0	1	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	0	1	0	2	40.00
19	SJ	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	0	1	1	1	4	80.00	0	1	0	1	0	2	40.00
20	DK	0	1	1	1	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	0	1	0	3	60.00	0	1	1	1	0	3	60.00
21	SNF	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	0	0	3	60.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	0	1	0	2	40.00
22	MR	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	0	1	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	0	1	1	3	60.00	1	0	1	1	1	4	80.00
23	EF	0	1	1	1	1	4	80.00	1	1	1	1	0	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00
24	DP	1	1	1	1	1	5	100.00	1	0	1	1	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	1	0	1	3	60.00	0	1	1	1	1	4	80.00
25	YAH	0	1	1	1	1	4	80.00	1	1	1	1	0	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	0	1	1	1	3	60.00	1	1	0	0	1	3	60.00
26	VS	0	1	1	1	1	4	80.00	1	0	1	1	0	3	60.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	1	1	1	4	80.00	0	1	1	1	1	4	80.00
27	BP	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	0	4	80.00	0	1	1	1	1	4	80.00
28	SM	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00
29	NIF	1	1	0	1	1	4	80.00	1	0	1	1	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	1	1	1	4	80.00
30	RS	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	0	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	0	1	1	4	80.00	1	0	1	0	1	3	60.00
Jumlah		24	29	29	28	30		30	23	25	28	21			29	30	29	30	28		26	26	21	26	23		9	26	22	24	9					
Prosentase (%)		80	97	97	93	100		100	77	83	93	70			97	100	97	100	93		87	87	70	87	77		30	87	73	80	30					
Rata-rata		93.333333333						84.666666667							97.333333333						81.333333333						60									

Hasil Penilaian Angket nilai karakter 1 dan 2 dikelas XI IPS 4

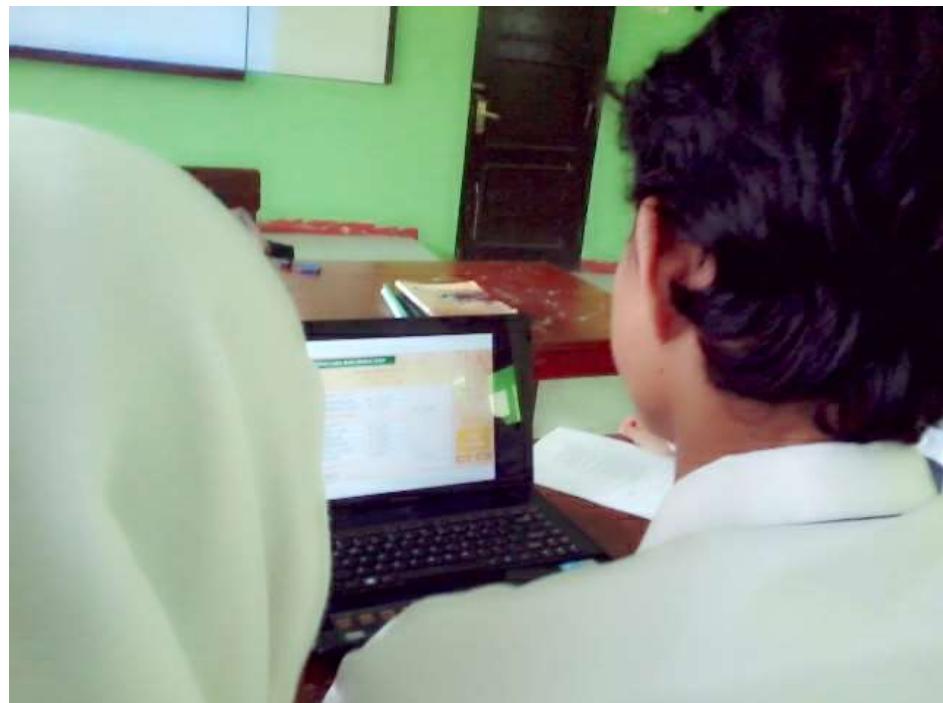
No	Nama Siswa	Jujur					Jumlah	Prosentase (%)	Mandiri					Jumlah	Prosentase (%)	Disiplin					Jumlah	Prosentase (%)	Kreatif					Jumlah	Prosentase (%)	Kerja Keras									
		12	13	14	16	25			1	2	8	9	10			4	15	17	18	19	5	7	11	20	21	3	6	22	23	24									
1	MAP	1	1	1	0	1	4	80.00	1	0	1	0	1	3	60.00	1	1	0	1	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	0	1	1	1	3	60.00			
2	RR	1	1	1	0	0	3	60.00	1	0	1	1	0	3	60.00	1	1	0	0	1	3	60.00	1	1	0	1	0	3	60.00	1	0	0	0	1	2	40.00			
3	RS	1	1	1	0	1	4	80.00	1	0	0	0	1	2	40.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	0	4	80.00	0	0	0	1	0	1	20.00			
4	AL	1	1	1	0	1	4	80.00	1	0	0	1	0	2	40.00	1	1	1	0	1	4	80.00	1	1	0	1	0	3	60.00	0	1	0	1	0	2	40.00			
5	DM	1	1	1	0	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	1	1	0	3	60.00			
6	M	1	1	1	0	1	4	80.00	1	0	1	0	0	2	40.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	0	1	0	3	60.00			
7	NK	1	1	1	0	1	4	80.00	1	0	1	0	1	3	60.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	1	1	0	3	60.00			
8	NH	1	1	1	0	1	4	80.00	1	0	0	1	1	3	60.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	0	1	0	2	40.00			
9	DOB	1	1	1	0	1	4	80.00	1	0	0	1	2	40.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	0	1	0	2	40.00				
10	RP	1	1	1	0	0	3	60.00	1	0	1	0	1	3	60.00	1	1	0	0	1	3	60.00	1	1	0	1	0	3	60.00	0	0	1	1	1	3	60.00			
11	DYP	0	1	1	0	1	3	60.00	1	0	0	0	1	2	40.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	0	1	1	4	80.00	1	1	1	1	0	4	80.00			
12	WAP	0	1	1	0	1	3	60.00	1	1	0	1	0	3	60.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	0	1	1	0	2	40.00			
13	SM	0	0	1	0	1	2	40.00	1	1	0	1	0	3	60.00	0	0	0	0	0	0	0.00	1	0	0	1	1	3	60.00	0	0	1	1	0	2	40.00			
14	MKW	0	1	1	0	1	3	60.00	1	0	1	0	1	3	60.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	0	4	80.00	1	0	1	1	0	3	60.00			
15	RNF	1	1	1	0	1	4	80.00	1	1	0	0	1	3	60.00	0	1	1	1	1	4	80.00	1	1	0	1	1	4	80.00	0	0	1	1	0	2	40.00			
16	PFM	1	1	1	0	1	4	80.00	1	0	1	0	1	3	60.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	0	4	80.00	1	1	1	1	0	4	80.00			
17	RR	0	1	1	0	1	3	60.00	1	0	1	0	1	3	60.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	0	1	1	1	4	80.00	0	0	0	1	0	1	20.00			
18	KA	1	1	1	0	1	4	80.00	1	0	0	0	1	2	40.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	0	4	80.00			
19	SJ	1	1	1	0	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	0	1	0	2	40.00			
20	DK	1	1	1	0	0	3	60.00	1	0	0	1	1	3	60.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	0	4	80.00	0	1	0	1	0	2	40.00			
21	SNF	1	1	1	1	4	80.00	1	1	0	1	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	0	1	0	2	40.00				
22	MR	1	1	1	0	0	3	60.00	1	0	1	0	1	3	60.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	0	1	1	1	4	80.00	1	0	0	1	0	2	40.00			
23	EF	1	0	1	0	0	2	40.00	1	0	1	0	0	2	40.00	1	1	0	1	1	4	80.00	1	1	1	1	0	4	80.00	1	0	0	1	0	2	40.00			
24	DP	0	0	1	0	0	1	20.00	1	0	1	0	1	3	60.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	0	1	0	0	2	40.00	0	0	0	1	0	1	20.00			
25	YAH	1	0	1	0	1	3	60.00	1	0	0	1	1	3	60.00	1	1	0	1	1	4	80.00	1	1	1	1	0	4	80.00	0	1	0	0	0	1	20.00			
26	VS	1	1	1	0	1	4	80.00	1	0	0	1	1	3	60.00	0	1	0	1	1	3	60.00	1	1	1	1	0	4	80.00	1	0	0	0	0	1	20.00			
27	BP	0	0	1	0	0	1	20.00	1	0	0	0	1	2	40.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	0	0	3	60.00	0	1	1	1	0	3	60.00			
28	SM	1	0	1	0	1	3	60.00	1	1	1	0	0	3	60.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	0	4	80.00	0	0	0	1	0	1	20.00			
29	NIF	0	0	1	0	0	1	20.00	1	0	0	0	1	2	40.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	0	1	0	0	2	40.00	0	0	0	1	0	1	20.00			
30	RS	0	1	0	0	1	2	40.00	1	0	0	0	1	2	40.00	0	1	0	1	1	3	60.00	1	1	0	0	0	2	40.00	0	1	0	1	0	2	40.00			
		Jumlah	21	23	29	0	22											30	7	14	11	23											9	15	12	27	3		
		Prosentase (%)	70	77	97	0	73											100	23	47	37	77											30	50	40	90	10		
		Rata-rata	63.333333333					56.666666667																				79.333333333					44						

Lampiran 18

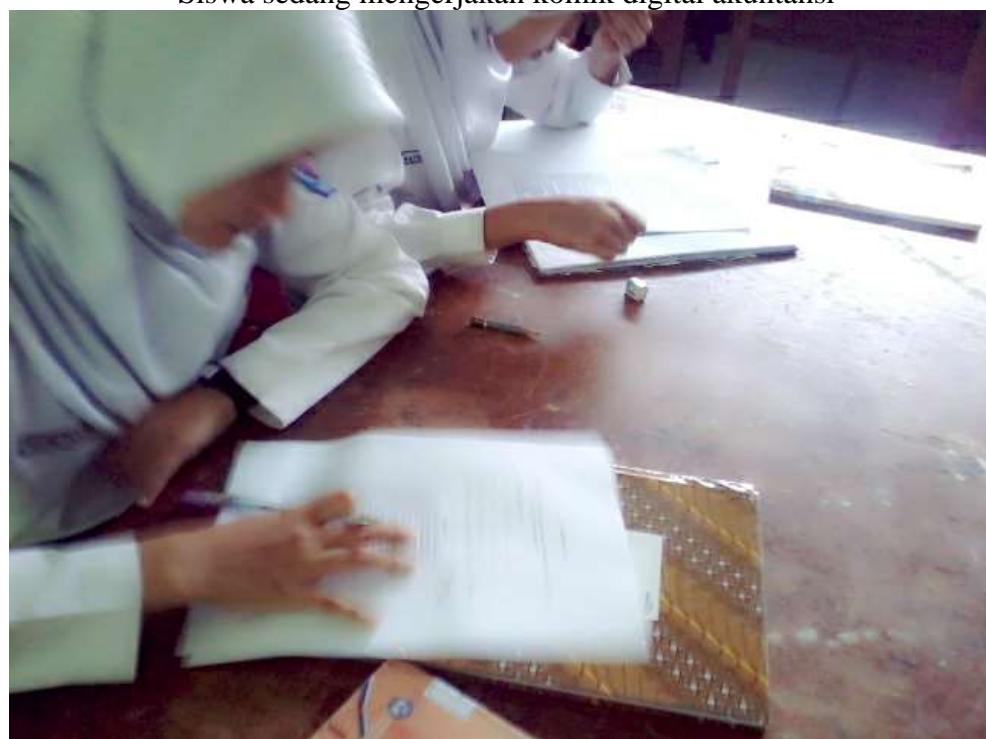
Hasil Penilaian Angket nilai karakter 1 dan 2 dikelas XI IPS 3

No	Nama Siswa	Jujur					Jumlah	Prosentase (%)	Mandiri					Jumlah	Prosentase (%)	Disiplin					Jumlah	Prosentase (%)	Kreatif					Jumlah	Prosentase (%)									
		12	13	14	16	25			1	2	8	9	10			4	15	17	18	19			5	7	11	20	21											
1	HJ	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	1	1	4	80.00			
2	AOA	0	1	1	1	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	0	1	1	1	4	80.00	0	1	1	1	1	4	80.00		
3	EN	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	0	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	1	1	1	4	80.00		
4	TWR	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	0	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	1	1	1	4	80.00		
5	LNS	1	1	1	1	0	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	1	1	1	4	80.00		
6	RWS	1	1	1	1	0	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	0	1	1	1	4	80.00	0	1	1	1	1	4	80.00		
7	FS	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	0	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00		
8	SMD	0	1	1	1	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	1	1	1	4	80.00		
9	TPP	1	1	1	1	0	4	80.00	1	1	1	0	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	1	1	1	4	80.00		
10	AT	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	0	1	1	1	4	80.00	1	1	0	1	1	4	80.00		
11	ARL	0	1	1	1	1	4	80.00	1	1	1	0	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	1	1	1	4	80.00		
12	N	1	1	1	1	0	4	80.00	1	1	1	0	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	1	1	1	4	80.00		
13	FH	1	1	1	1	0	4	80.00	1	1	1	0	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	1	1	1	4	80.00		
14	S	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	0	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	1	1	1	4	80.00		
15	SR	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	0	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	1	1	1	4	80.00		
16	RP	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	1	1	1	4	80.00		
17	AI	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	0	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	1	1	1	4	80.00		
18	RAP	1	1	1	1	0	4	80.00	1	1	1	0	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	1	1	1	4	80.00		
19	IS	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	1	1	1	4	80.00		
20	LA	1	1	1	1	0	4	80.00	1	1	0	1	0	3	60.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	0	4	80.00	0	1	0	1	0	2	40.00	
21	NTD	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	0	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	4	80.00	0	1	1	1	1	4	80.00		
22	UUA	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	0	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	4	80.00	0	1	1	1	1	4	80.00		
23	RS	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	1	1	1	4	80.00		
24	LS	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	0	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	1	1	1	4	80.00		
25	NIM	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	0	0	1	3	60.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	1	1	1	4	80.00		
26	T	1	1	1	1	0	4	80.00	1	1	1	0	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	4	80.00	0	1	1	1	1	4	80.00		
27	TAS	1	1	1	1	0	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	0	1	1	4	80.00	1	1	0	1	1	4	80.00		
28	ASM	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	1	1	1	4	80.00		
29	M	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	1	1	1	4	80.00		
30	DA	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	1	1	1	4	80.00		
Jumlah		27	30	30	30	21						30	30	28	14	29						30	28	28	30	29						3	30	27	30	29		
Persentase (%)		90	100	100	100	70						100	100	93.3	46.7	96.7						100	93.3	93.3	100	96.7						10	100	90	100	96.7		
Rata-rata		92										87.33333333										100					96.66666667					79.33333333						

No	Nama Siswa	Jujur					Jumlah	Prosentase (%)	Mandiri					Jumlah	Prosentase (%)	Disiplin					Jumlah	Prosentase (%)	Kreatif					Jumlah	Prosentase (%)							
		12	13	14	16	25			1	2	8	9	10			4	15	17	18	19			5	7	11	20	21									
1	HJ	0	1	1	1	0	3	60.00	1	0	1	0	1	3	60.00	1	1	0	1	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	0	1	1	0	2	40.00
2	AOA	0	1	1	1	0	3	60.00	1	0	0	0	1	2	40.00	0	1	1	1	1	4	80.00	0	0	0	1	0	1	20.00	0	1	0	0	0	1	20.00
3	EN	1	1	1	1	1	5	100.00	1	0	0	0	1	2	40.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	0	1	1	4	80.00	1	0	0	1	0	2	40.00
4	TWR	1	1	1	1	1	5	100.00	1	0	0	0	1	2	40.00	1	1	0	1	1	4	80.00	1	1	1	1	0	4	80.00	1	0	0	1	0	2	40.00
5	LNS	0	1	0	1	0	2	40.00	1	0	1	0	1	3	60.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	0	1	0	3	60.00	0	0	0	1	0	1	20.00
6	RWS	0	1	1	0	0	2	40.00	1	1	1	0	1	4	80.00	0	1	1	1	1	4	80.00	0	1	0	1	0	2	40.00	0	0	0	0	0	0	0.00
7	FS	1	1	1	1	1	5	100.00	1	0	0	1	1	3	60.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	0	1	1	4	80.00	1	1	0	1	1	4	80.00
8	SMD	0	1	1	1	0	3	60.00	1	0	1	0	1	3	60.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	0	1	1	1	4	80.00	0	0	0	1	0	1	20.00
9	TPP	1	1	0	1	1	4	80.00	1	0	1	0	1	3	60.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	0	1	1	0	3	60.00	0	1	1	1	0	3	60.00
10	AT	0	1	1	1	0	3	60.00	1	1	0	0	0	2	40.00	0	1	1	1	1	4	80.00	1	0	1	1	1	4	80.00	1	0	1	1	1	4	80.00
11	ARL	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	0	0	0	2	40.00	0	1	1	1	1	4	80.00	1	0	0	1	1	3	60.00	1	1	0	0	0	2	40.00
12	N	1	1	1	1	0	4	80.00	1	0	0	1	1	3	60.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	0	0	3	60.00	0	0	0	1	0	1	20.00
13	FH	1	1	1	1	0	4	80.00	1	0	1	1	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	0	4	80.00	1	0	0	0	0	1	20.00
14	S	1	1	1	1	0	4	80.00	1	0	1	0	1	3	60.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	0	4	80.00	0	1	1	1	1	4	80.00
15	SR	1	1	1	1	0	4	80.00	1	0	1	0	1	3	60.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	0	4	80.00	0	1	1	1	1	4	80.00
16	RP	1	1	1	1	0	4	80.00	1	0	1	0	0	2	40.00	0	1	0	1	1	3	60.00	1	0	1	1	0	3	60.00	1	1	0	1	0	3	60.00
17	AI	1	1	1	1	0	4	80.00	1	0	0	1	1	3	60.00	1	1	0	1	0	3	60.00	1	1	1	1	0	4	80.00	1	1	0	1	0	3	60.00
18	RAP	1	1	1	1	0	4	80.00	1	1	1	0	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	0	3	60.00	1	0	0	0	1	20.00	
19	IS	0	1	1	1	0	3	60.00	1	0	0	1	1	3	60.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	1	0	1	3	60.00	0	1	1	1	0	3	60.00
20	LA	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	0	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	0	1	1	4	80.00	0	0	0	1	0	1	20.00
21	NTD	1	1	1	1	1	5	100.00	1	0	0	0	1	2	40.00	0	1	1	1	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	0	1	1	0	2	40.00
22	UUA	1	1	1	1	1	5	100.00	1	0	1	1	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	0	0	1	1	2	40.00
23	RS	1	1	1	1	1	5	100.00	1	0	1	0	1	3	60.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	0	1	1	1	3	60.00
24	LS	1	1	1	1	1	5	100.00	1	0	1	1	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	0	1	0	3	60.00	0	1	0	1	1	3	60.00
25	NIM	1	1	1	1	1	5	100.00	1	0	0	1	1	3	60.00	1	0	1	1	1	4	80.00	1	1	1	1	0	4	80.00	1	0	1	1	0	3	60.00
26	T	1	0	1	1	0	3	60.00	1	0	1	0	1	3	60.00	1	0	0	1	1	3	60.00	0	1	1	1	0	3	60.00	0	1	0	1	1	3	60.00
27	TAS	1	1	1	1	1	5	100.00	1	0	1	1	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	0	0	1	0	1	20.00
28	ASM	0	1	1	1	0	3	60.00	1	1	0	0	1	3	60.00	1	1	1	1	1	5	100.00	0	1	0	1	1	3	60.00	0	0	0	1	0	1	20.00
29	M	0	1	1	1	0	3	60.00	1	0	1	1	1	4	80.00	0	1	1	1	1	4	80.00	1	1	0	1	1	4	80.00	1	0	0	1	0	2	40.00
30	DA	0	1	1	1	0	3	60.00	1	0	1	1	1	4	80.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	1	1	1	5	100.00	1	1	0	0	0	2	40.00
	Jumlah	20	29	28	29	12			30	6	18	11	27			23	28	25	30	29			25	24	20	27	15			12	12	9	24	8		
	Prosentase (%)	66.7	96.7	93.3	96.7	40			100	20	60	36.7	90			76.7	93.3	83.3	100	96.7			83.3	80	66.7	90	50			40	40	30	80	26.7		
	Rata-rata	78.66666667							61.33333333							90							74							43.33333333						

Lampiran 19

Siswa sedang mengerjakan komik digital akuntansi



Siswa sedang mengerjakan angket



Siswa mengerjakan soal yang ada pada komik digital

Lampiran 20

Adminstrasi Penelitian

1. Bukti *Disseminate*
2. Surat Izin
3. Lampiran Contoh Isian Angket
4. Lampiran Penilaian Hasil Penilaian Ahli
5. RPP
6. Materi Pembelajaran

SURAT TANDA TERIMA

Telah diterima produk media pembelajaran akuntansi berupa komik digital akuntansi berbasis nilai karakter untuk kompetensi dasar menyusun laporan keuangan perusahaan jasa di SMA Ma'arif Karanganyar sebagai upaya penyebarluasan produk pengembangan pada tahap *disseminate* dari hasil penelitian Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan judul "Pengembangan Komik Digital Akuntansi Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk SMA Kelas XI" atas nama :

Nama : Uji Siti Barokah

NIM : 10403241005

Prodi : Pendidikan Akuntansi

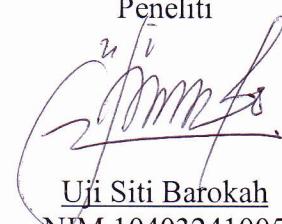
Demikian surat tanda terima ini kami buat dengan sebenarnya agar dapat dimanfaatkan sebagaimana mestinya.

Mengetahui
Guru Akuntansi SMA Ma'arif
Karanganyar

Rini Riziana Dewi, S.Pd
NIP.

Yogyakarta, Mei 2014

Peneliti



Uji Siti Barokah
NIM.10403241005



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI
Alamat: Karangmalang Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Ext. 817 Fax. (0274) 554902
Website : <http://www.fe.uny.ac.id> e-mail : fe@uny.ac.id

Nomor : 03/UN34.18/LT/2014
Lampiran : 1 Bendel Proposal
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

15 Januari 2014

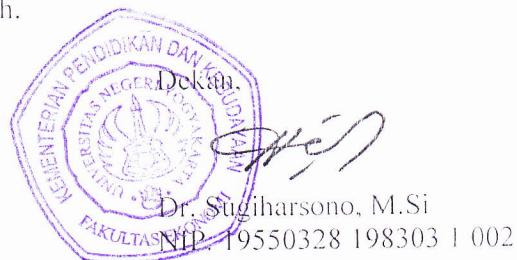
Yth.

1. Kepala Bakesbangpol
Jl. Jambu Karang No. 2
Purbalingga
2. Kepala BAPPEDA
Jl. Jambu Karang No. 8
Purbalingga
3. Kepala Dinas Pendidikan
Jl. Letjend S. Parman 3-5
Purbalingga
4. Kepala SMA N 1 Rembang
Jl. Monumen Jendral Soedirman
Purbalingga

Kami sampaikan dengan hormat permohonan uji coba instrumen tugas akhir skripsi bagi mahasiswa :

Nama : Uji Siti Barokah
NIM : 10403241005
Jurusan/Prodi : Pendidikan Akuntansi/Pendidikan Akuntansi
Judul : Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Mengirim Laporan Keuangan Perusahaan Jasa di SMA Kelas XI

Atas kerjasama dan ijinnya diucapkan terima kasih.



Tembusan :

1. Sub. Bagian Pendidikan
2. Mahasiswa yang bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA
KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. Jambu Karang No. 2 Purbalingga Pswt. 247 Telp. (0281) 893117
PURBALINGGA - 53311

Purbalingga, 20^{Januari} 2014

Nomor : 071/063/2014
Lampiran :
Perihal : Research/ Survey

Yth. Kepala BAPPEDA Kab. Purbalingga
di -

PURBALINGGA.

Berdasarkan Surat dari Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 03/UN34.1*/LT/2014 Tanggal : 15 Januari 2014
Di wilayah Kabupaten Purbalingga akan dilaksanakan research/ survey tentang :
Penelitian

(Photo Copy) teralampir oleh :

1. Nama : UJI SITI BAROKAH
2. N I M : 10403241005
3. Pekerjaan : Mahasiswa
4. Alamat : Jl Raya Makam Rt.02/09 Rembang, Purbalingga
5. Tujuan Research/survey : untuk menyusun Skripsi berjudul :
Peneguhan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Mengelirir Laporan - Keuangan Perusahaan Jasa Di SMA Kelas XI.

6. Waktu : Januari s/d Februari 2014
7. Lokasi : Kab. Purbalingga

Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon tidak berkeberatan untuk menerbitkan surat ijinnya.

AN.KEPALA KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
KABUPATEN PURBALINGGA
Kepala Seksi Pembinaan Sosial Politik



ZAMHARI YUNIR.S.IP
PENATA TK,I
NIP.19580930 198103 1 009.

Tembusan Kepada Yth.:

1. Bupati Purbalingga
2. Wakil Bupati Purbalingga.
3. Sekretaris Daerah Kab. Purbalingga.



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
Jl. Jambukarang No. 8 Telepon (0281) 891450 Fax (0281) 895194
PURBALINGGA - 53311

Nomor : 071/059/2014
Lampiran : 1 (satu) lembar
Perihal : Research /Survey

Purbalingga, 20 Januari 2014

Kepada Yth :

Kepala Dinas Pendidikan Kab. Purbalingga

di

PURBALINGGA

Menindaklanjuti surat rekomendasi Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Purbalingga Nomor : 071/063/2014 tanggal 20 Januari 2014, perihal sebagaimana tersebut pada pokok surat, dengan hormat diberitahukan bahwa pada Instansi Bapak/Ibu akan dilaksanakan Penelitian / Survey oleh :

Nama/NIM : Uji Siti Barokah NIM. 10403241005
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Jl. Raya Makam Rt. 02/09 Rembang, Purbalingga
Lokasi : SMA Negeri 1 Rembang
Judul/ Tujuan : Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Penelitian Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa Untuk SMA Kelas XI
Waktu : Januari s/d. Februari 2014

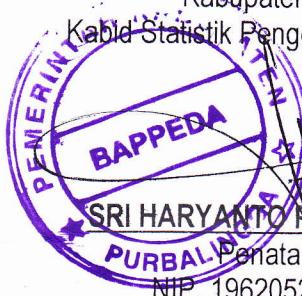
Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon perkenan Bapak/Ibu agar yang bersangkutan untuk dapat kiranya difasilitasi. Setelah selesai, yang bersangkutan berkewajiban melaporkan hasilnya ke pada BAPPEDA Kabupaten Purbalingga dengan menyerahkan satu eksemplar laporan hasil Penelitian/Pra Survey untuk didokumentasikan dan dimanfaatkan seperlunya.

Demikian untuk menjadikan maklum, atas bantuan dan kerja sama yang baik disampaikan terima kasih.

A.n. KEPALA BAPPEDA

Kabupaten Purbalingga

Kabid Statistik Pengendalian dan Evaluasi,



Penata Tingkat I

NIP. 19620522 198611 1 001

TEMBUSAN : disampaikan kepada Yth.

1. Kepala Kantor Kesbang dan Pol Kabupaten Purbalingga;
2. Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta :
3. Mahasiswa Yang bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA
DINAS PENDIDIKAN

Jałan S. Parman No. 345 Telepon (0281) 891004, 891616
PURBALINGGA Kode Pos 53313

Purbalingga, 24 Januari 2014

Nomor : 071/102 / 2014

Lamp :

Perihal : Penelitian / Survey

Kepada.

Yth. Ka. SMA N 1 Rembang

di

Tempat

Berdasarkan Surat dari Kepala BAPPEDA Kab. Purbalingga Nomor . 071/059 /2014 Tanggal 20 Januari 2014 perihal tersebut pada pokok surat, dengan ini beritahukan bahwa, di Satuan Pendidikan/ Sekolah Saudara akan dilaksanakan penelitian / survey oleh :

Nama : UJI SITI BAROKAH
Universitas/Fakultas : Universitas Negeri Yogyakarta
Pekerjaan : Mahasiswa
NIM : 10403241005
Tempat Tinggal : Jl.Raya Makam RT. 02 RW.09 Kec. Rembang Kab. Purbalingga
Judul Penelitian : Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk SMA Kelas XI
Waktu : Januari s/d Februari 2014

Schubungan dengan maksud tersebut pada prinsipnya kami tidak keberatan yang bersangkutan melaksanakan kegiatan penelitian, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Kegiatan dilaksanakan sesuai dengan proposal serta wajib menaati semua ketentuan / peraturan yang ditetapkan dan berkenaan dengan penelitian.
2. Terlebih dahulu menghubungi Pimpinan Satuan Pendidikan /Sekolah yang bersangkutan.
3. Hasil penelitian tidak untuk disajikan kepada pihak luar
4. Kegiatan berakhir selambat-lambatnya Pebruari 2014 serta yang bersangkutan wajib menyampaikan laporan kepada Ka. Dinas Pendidikan Kab. Purbalingga

Demikian untuk menjadikan maklum dan agar dibantu seperlunya.

An. Kepala Dinas Pendidikan

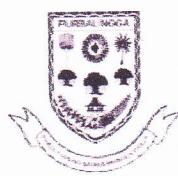
Kabupaten Purbalingga

Sekretaris



Tembusan :

1. Kepala BAPPEDA Kabupaten Purbalingga.
2. Dekan FE UNY
3. Kepala Kantor Kesbang dan Pol Kabupaten Purbalingga
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
5. Pertinggal



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 1 REMBANG *

Jln. Monumen Jenderal Soedirman Rembang, Purbalingga 53356, Tlp. 081548801675
e-mail: smansarpurbalingga@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421/408/2014

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Joko Mulyanto, S.Pd.

NIP : 19651023 198901 1 001

Pangkat, Gol. : Pembina, IV/a

Jabatan : Kepala SMA Negeri 1 Rembang

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Ekonomi Program Studi Pendidikan Akuntansi,

Nama : Uji Siti Barokah

NIM : 10403241005

Semester : VIII

Telah melaksanakan penelitian untuk menyusun skripsi dengan judul “Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk SMA Kelas XI” di Kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4 SMA Negeri 1 Rembang” pada tanggal 01 s.d 30 April 2014 bertempat di SMA Negeri 1 Rembang Purbalingga.

Surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Rembang, 12 Juni 2014 Al

Kepala Sekolah,



JokoMulyanto, S.Pd.

NIP 19651023 198901 1 001

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
NOMOR : 3 TAHUN 2014

TENTANG

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

DEKAN FAKULTAS EKONOMI

- Membaca : Surat dari jurusan Pendidikan Akuntansi/Pendidikan Akuntansi nomor 05/UN34.18/P.AKT/2014 tanggal 2 Januari 2014
- Menimbang : a. Bawa untuk pembimbingan Tugas Akhir Skripsi perlu ditetapkan pembimbingnya.
b. Bawa 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 1161 Tahun 2011

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

Pertama : Dosen sebagai berikut :

Nama : **Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.**
NIP : **19831120 200812 1 002**

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

Nama : **Uji Siti Barokah**
NIM : **10403241005**
Prodi Studi : **Pendidikan Akuntansi**
Judul : **Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk SMA Kelas XI**

- Kedua : Dosen Pembimbing bertugas membimbing dan menilai Skripsi mahasiswa
Ketiga : Biaya yang diperlukan dengan adanya keputusan ini dibebankan pada DIPA BLU UNY Tahun 2014
Keempat : Segala sesuatu akan diubah dan dibetulkan sebagaimana mestinya, apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Keputusan ini.

Ditetapkan di : Yogyakarta
Tanggal : 2 Januari 2014
Dekan,



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

Tembusan Yth.

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

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
NOMOR : 719 TAHUN 2014

TENTANG
PENGANGKATAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

DEKAN FAKULTAS EKONOMI

Menimbang :
a. Bahwa untuk menguji Tugas Akhir Skripsi Mahasiswa perlu ditetapkan Tim Pengujinya.
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 1161 Tahun 2011

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
Pertama : Mengangkat Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Mahasiswa Fakultas Ekonomi yang namanya tersebut di bawah ini, dengan susunan sebagai berikut :

1. Nama	:	Sukirno, M.Si., Ph.D.	
NIP	:	19690414 199403 1 002	Sebagai Ketua merangkap Penguji
2. Nama	:	Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.	
NIP	:	19831120 200812 1 002	Sebagai Penguji Pendamping merangkap Sekretaris
3. Nama	:	Annisa Ratna Sari, MS.Ed	
NIP	:	19800912 200501 2 002	Sebagai Penguji Utama

bagi Ujian Tugas Akhir Skripsi mahasiswa :

Nama	:	Uji Siti Barokah
NIM	:	10403241005
Prodi	:	Pendidikan Akuntansi
Judul	:	"Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk SMA Kelas XI

Kedua : Keputusan ini berlaku sejak tanggal 20 Juni 2014
Ketiga : Biaya yang diperlukan dengan adanya keputusan ini dibebankan pada DIPA BLU UNY Tahun 2014
Keempat : Segala sesuatu akan diubah dan dibetulkan sebagaimana mestinya, apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Keputusan ini.

Ditetapkan di : Yogyakarta
Tanggal : 11 Juni 2014
Dekan,



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 Media Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa
Materi Pelajaran	: Akuntansi
Sasaran Program	: Siswa SMA Kelas XI
Penyusun	: Uji Siti Barokah
Validator	:
Hari/Tanggal	:

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan 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 telah 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 karkater					✓
3	Berdasarkan aspek pembelajaran, instrumen dapat mengungkap kualitas pembelajaran sehingga mendukung adanya saran perbaikan					✓
4	Berdasarkan aspek isi/ materi, instrumen dapat mengungkap kualitas isi dan mengungkap kesalahan materi sehingga mendukung adanya saran perbaikan					✓
5	Berdasarkan aspek kebahasaan, instrumen dapat mengungkap kualitas bahasa sehingga mendukung adanya saran perbaikan					✓
6	Berdasarkan aspek kegrafikan, instrumen dapat mengungkap kualitas grafik sehingga mendukung adanya saran perbaikan					✓
7	Berdasarkan aspek penyajian, instrumen dapat mengungkap kualitas penyajian sehingga mendukung adanya saran perbaikan					✓

B. Koreksi Instrumen Penelitian

Komentar atau Saran Umum

C. Kesimpulan

Instrumen penlitian ini dinyatakan *):

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

*) Lingkari salah satu

Dosen Validator


Sukarni
NIP. 195401011979012001

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk SMA Kelas X

Materi Pelajaran : Akuntansi

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XI

Penyusun : Uji Siti Barokah

Ahli Media :

Hari/ Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini untuk diisi oleh dosen ahli media.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan 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 dituliskan pada lembar yang telah disediakan.
5. Penilaian media terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.

Kriteria Penilaian :

- | | |
|--------|---------------------|
| Skor 1 | Sangat Kurang Layak |
| Skor 2 | Kurang Layak |
| Skor 3 | Cukup |
| Skor 4 | Layak |
| Skor 5 | Sangat Layak |

Atas kesediaan Bapak / Ibu untuk mengisi lembar validasi 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 SMA				v	
2	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan				v	
3	Tidak terdapat penafsiran ganda dari bahasa yang digunakan				v	
4	Ketepatan penulisan ejaan dan istilah				v	
5	Ketepatan penulisan tanda baca				v	
6	Konsistensi penggunaan istilah akuntansi dan bahasa asing				v	
7	Ketertautan makna antardialog percakapan				v	
8	Kesesuaian bahasa percakapan dengan tokoh				v	

B. Aspek Grafika

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

C. Aspek Penyajian

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

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 saran untuk perbaikan

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

Komentar atau Saran Umum

- Efek load di awal sebaiknya dibuang.
- Di title page perlu ada identitas pembuat.
- Tanda pembelajaran perlu dimasukkan.
- Setting halaman materi perlu tambah navigasi : back, menu/home, next.
- Setiap hal materi perlu identitas no halaman.
- Animasi berhenti sebaiknya diganti.
- Mekanisme Cek jawaban di latihan soal perlu disempurnakan.

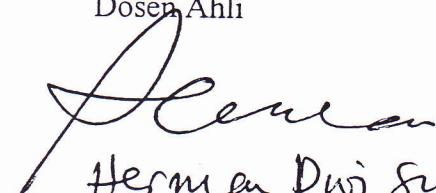
G. Kesimpulan

Media ini dinyatakan *):

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

*) Lingakri salah satu

Dosen Ahli


Herman Dwi Sugiharto
NIP.

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk SMA Kelas X

Materi Pelajaran : Akuntansi

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XI

Penyusun : Uji Siti Barokah

Ahli Media :

Hari/ Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini untuk diisi oleh dosen ahli media.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan 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 dituliskan pada lembar yang telah disediakan.
5. Penilaian media terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.

Kriteria Penilaian :

- | | |
|--------|---------------------|
| Skor 1 | Sangat Kurang Layak |
| Skor 2 | Kurang Layak |
| Skor 3 | Cukup |
| Skor 4 | Layak |
| Skor 5 | Sangat Layak |

Atas kesediaan Bapak / Ibu untuk mengisi lembar validasi 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 SMA					v
2	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan					v
3	Tidak terdapat penafsiran ganda dari bahasa yang digunakan					v
4	Ketepatan penulisan ejaan dan istilah					v
5	Ketepatan penulisan tanda baca					v
6	Konsistensi penggunaan istilah akuntansi dan bahasa asing					v
7	Ketertautan makna antardialog percakapan					v
8	Kesesuaian bahasa percakapan dengan tokoh					v

B. Aspek Grafika

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

C. Aspek Penyajian

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

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 saran untuk perbaikan

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

Komentar atau Saran Umum

- ① Media sangat mendukung pembelajaran berbasis ICT namun demikian dalam distribusinya harus memperhatikan keterbatasan tili siswa (disesuaikan dengan siswa yg telah memiliki keterampilan ICT).
- ② Jika akan dipublish lengkap dengan password untuk menghindari hal-hal yg tidak diinginkan tercetak hak cipta.

G. Kesimpulan

Media ini dinyatakan *):

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

*) Lingakri salah satu

Dosen Ahli



Pujianto, M.Pd.
NIP. 19770323 200212 1 007

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk SMA Kelas X

Materi Pelajaran : Akuntansi

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XI

Penyusun : Uji Siti Barokah

Ahli Media :

Hari/ Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini untuk diisi oleh dosen ahli materi.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan 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 telah disediakan.
5. Penilaian media terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.

Kriteria Penilaian :

- | | |
|--------|---------------------|
| Skor 1 | Sangat Kurang Layak |
| Skor 2 | Kurang Layak |
| Skor 3 | Cukup |
| Skor 4 | Layak |
| Skor 5 | Sangat Layak |

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

A. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar					v
2	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran					v
3	Kesesuaian bentuk media dengan karakteristik materi					v
4	Kelengkapan materi dalam media					v
5	Kemudahan memahami materi dalam media					v
6	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa SMA					v
7	Kemudahan memahami ilustrasi media					v

B. Aspek Isi/ Materi

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

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 saran untuk perbaikan

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

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

Komentar atau Saran Umum

Jadikan program ini untuk
pembelajaran akuntansi agar
lebih mudah

G. Kesimpulan

Media ini dinyatakan *):

- Layak untuk diujicoba lapangan tanpa revisi
- Layak untuk diujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak diujicoba lapangan

*) Lingakri salah satu

Dosen Ahli



Adeng Pustikaningsih
NIP. 19750825 2009122

LEMBAR VALIDASI GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk SMA Kelas X

Materi Pelajaran : Akuntansi

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XI

Penyusun : Uji Siti Barokah

Ahli Media :

Hari/ Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini untuk diisi oleh guru.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai guru, terhadap materi dan 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 telah disediakan.
5. Penilaian media terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.

Kriteria Penilaian :

- | | |
|--------|---------------------|
| Skor 1 | Sangat Kurang Layak |
| Skor 2 | Kurang Layak |
| Skor 3 | Cukup |
| Skor 4 | Layak |
| Skor 5 | Sangat Layak |

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

A. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar				v	
2	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran				v	
3	Kesesuaian bentuk media dengan karakteristik materi				v	
4	Kelengkapan materi dalam media			v		
5	Kemudahan memahami materi dalam media		v			
6	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa SMA			v		
7	Kemudahan memahami ilustrasi media			v		

B. Aspek Isi/ Materi

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

C. Aspek Bahasa

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

D. Aspek Grafika

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

E. Aspek Penyajian

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

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 saran untuk perbaikan.

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

Komentar atau Saran Umum

1. Media bagus perlu dikembangkan untuk Materi - materi yang lain.
2. Perlu peningkatan kualitas gambar dan keplasan tokoh. Biar lebih mudah diterima oleh siswa.

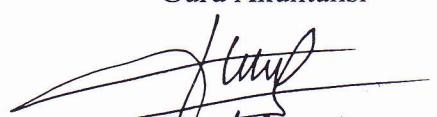
G. Kesimpulan

Media ini dinyatakan *):

- a. Layak untuk diujicoba lapangan tanpa revisi
- b. Layak untuk diujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak diujicoba lapangan

*) Lingkari salah satu

Guru Akuntansi


 Ani Khasbullah, S.Pd.
 NIP. 1976053020050120

ANGKET SISWA

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

IDENTITAS RESPONDEN :

Nama : Rizqi Pangestu
Kelas : XI IPS 3
Nama Sekolah : SMA N 1 Rembang
Alamat Sekolah : Jl. Jend. Soedirman

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Jika Anda mendapatkan tugas dari guru akuntansi apakah Anda mengerjakan tugas yang diberikan?	V	
2	Jika guru akuntansi tidak memberikan tugas apakah Anda akan mencari tugas untuk dikerjakan?		V
3	Apakah Anda akan mengeluh pada saat mendapatkan tugas dari guru?	V	
4	Apakah Anda mematuhi setiap tugas yang terdapat dalam materi menyusun laporan keuangan untuk perusahaan jasa?		V
5	Jika Anda menjadi guru akuntansi apakah Anda akan membaca setiap petunjuk dalam materi menyusun laporan keuangan?	V	
6	Apakah Anda akan mengerjakan tugas, walaupun Anda masih belum jelas?	V	
7	Jika Anda belum paham dengan petunjuk dalam materi menyusun laporan keuangan, apakah Anda akan bertanya?		V
8	Apakah materi akuntansi dikelas belum cukup sebagai sumber belajar materi laporan keuangan?	V	
9	Apakah istilah asing dalam pelajaran akuntansi mempermudah Anda memahami materi Laporan Keuangan?		V
10	Apakah pembelajaran akuntansi di kelas membantu Anda untuk mengerjakan tugas secara mandiri?	V	
11	Apakah materi akuntansi menyusun laporan keuangan menginspirasi Anda untuk mengemukakan pendapat?		V
12	Apakah Anda akan mengungkapkan kesulitan dalam mengerjakan laporan keuangan pada guru?	V	

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
13	Apakah Anda mengerjakan Laporan Keuangan sesuai dengan prosedur yang ditetapkan?	V	
14	Apakah Anda mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru akuntansi?	V	
15	Apakah Anda mematuhi aturan penulisan pengisian jawaban Laporan Keuangan yang terdapat dalam materi laporan keuangan?	V	
16	Apakah Anda mengerjakan Laporan Keuangan sesuai dengan prosedur yang ditetapkan?	V	
17	Apakah guru akuntansi membantu Anda untuk mengerjakan Laporan Keuangan secara rinci?		V
18	Apakah guru akuntansi membantu Anda untuk mengerjakan Laporan Keuangan secara tertib?	V	
19	Apakah guru akuntansi membantu Anda untuk mengerjakan Laporan Keuangan secara teliti?	V	
20	Apakah Anda mendapatkan informasi baru setelah mempelajari materi Laporan Keuangan?	V	
21	Apakah guru membantu Anda dalam menyampaikan data keuangan kepada pihak lain?		V
22	Apakah Anda mencari sumber belajar selain buku akuntansi untuk memahami materi laporan keuangan?		V
23	Apakah Anda mengerjakan tugas akuntansi secara sungguh-sungguh?	V	
24	Cukupkah waktu dalam pelajaran akuntansi untuk mengerjakan laporan keuangan?		V
25	Apakah Anda akan menyelesaikan semua soal yang telah ditentukan?	V	

ANGKET SISWA

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

IDENTITAS RESPONDEN :

Nama : Titik Putri Pangesti
Kelas : XI IPS 3
Nama Sekolah : SMA N 1 Rembang
Alamat Sekolah : Jl. Jend Soedirman

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Jika Anda menjadi anak Prabu Karakter apakah Anda menjalankan wasiat yang diberikan?	V	
2	Jika Prabu Karakter tidak memberikan wasiat apakah Anda akan mencari jalan keluar untuk melaksanakan wasiat?	V	
3	Apakah Anda akan mengeluh pada saat mendapatkan tugas dari Prabu Karakter?		V
4	Apakah Anda mematuhi setiap wasiat yang terdapat dalam komik digital akuntansi?	V	
5	Jika Anda menjadi tokoh komik digital akuntansi, apakah Anda akan membaca setiap petunjuk dalam komik?	V	
6	Apakah Anda akan mengerjakan wasiat, walaupun tau perjalanan yang ditempuh sangat jauh?	V	
7	Jika Anda belum paham dengan petunjuk dalam komik digital akuntansi, apakah Anda akan bertanya?	V	
8	Apakah komik digital akuntansi belum cukup sebagai sumber belajar materi laporan keuangan?	V	
9	Apakah istilah asing dalam komik digital akuntansi mempermudah Anda memahami materi Laporan Keuangan?		V
10	Apakah komik digital akuntansi membantu Anda untuk mengerjakan tugas secara mandiri?	V	
11	Apakah tokoh dalam komik digital akuntansi menginspirasi Anda untuk mengemukakan pendapat?	V	
12	Apakah Anda akan mengungkapkan kesulitan dalam mengerjakan laporan keuangan pada komik digital akuntansi?	V	

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
13	Apakah Anda mengerjakan Laporan Keuangan dalam komik digital sesuai dengan prosedur yang ditetapkan?	V	
14	Apakah Anda mengerjakan tugas yang ada dalam komik digital akuntansi?	V	
15	Apakah Anda mematuhi aturan penulisan pengisian jawaban Laporan Keuangan yang terdapat dalam komik digital akuntansi?	V	
16	Apakah Anda akan mengerjakan Laporan Keuangan sesuai dengan prosedur yang ditetapkan oleh Prabu Karakter?	V	
17	Apakah komik digital akuntansi membantu Anda untuk mengerjakan Laporan Keuangan secara rinci?	V	
18	Apakah komik digital akuntansi membantu Anda untuk mengerjakan Laporan Keuangan secara tertib?	V	
19	Apakah komik digital akuntansi membantu Anda untuk mengerjakan Laporan Keuangan secara teliti?	V	
20	Apakah Anda mendapatkan informasi baru setelah mempelajari materi Laporan Keuangan dengan bantuan komik digital akuntansi?	V	
21	Apakah komik digital akuntansi membantu Anda dalam menyampaikan data keuangan kepada pihak lain?	V	
22	Apakah Anda mencari sumber belajar selain komik digital akuntansi untuk memahami materi laporan keuangan?	V	
23	Apakah Anda mengerjakan tugas yang terdapat dalam komik digital akuntansi secara sungguh-sungguh?	V	
24	Cukupkah waktu dalam komik digital akuntansi untuk mengerjakan laporan keuangan?	V	
25	Apakah Anda akan menyelesaikan semua soal yang telah ditentukan?	V	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SMA Negeri 1 Rembang

Mata Pelajaran : Akuntansi

Kelas/Semester : XI / 2

Pertemuan Ke : 1

Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit

I. Standar Kompetensi :

1. Memahami penyusunan siklus akuntansi perusahaan jasa

II. Kompetensi Dasar

Menyusun laporan keuangan perusahaan jasa

III. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Membuat laporan laba-rugi berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja
2. Membuat laporan perubahan modal berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja
3. Menyusun neraca berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mempelajari persamaan akuntansi, diharapkan siswa dapat :
 - a. Membuat laporan laba-rugi berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja
 - b. Membuat laporan perubahan modal berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja
 - c. Menyusun neraca berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja

V. Materi Ajar

(Lampiran 1)

VI. Metode Pembelajaran

1. Diskusi

VII. Langkah-langkah Pembelajaran :

1. Kegiatan awal
 - a. Guru membuka pelajaran dengan berdo'a
 - b. Guru mengecek kehadiran siswa dan mengecek kesiapan kelas
 - c. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan kembali tentang materi yang telah lalu

- d. Guru meyampaikan tujuan pembelajaran
- e. Guru memberi motivasi kepada siswa bahwa pemahaman materi pada kali ini dapat memudahkan pemahaman materi selanjutnya.

2. Kegiatan Inti

a. *Eksplorasi*

Dalam kegiatan eksplorasi :

- 1) Dengan tanya jawab, guru membimbing siswa untuk memahami konsep dasar pengrtian laporan keuangan.
- 2) Dengan tanya jawab, guru membimbing siswa untuk menjelaskan jenis-jenis laporan keuangan.

b. *Elaborasi*

Dalam kegiatan elaborasi :

- 1) Guru menjelaskan konsep laporan keuangan.
- 2) Guru memberikan contoh laporan keuangan perusahaan jasa.

Menggunakan metode diskusi untuk kegiatan *review* :

- 1) Guru menampilkan komik digital akuntansi di LCD .
- 2) Guru menyiapakan file komik digital akuntansi untuk dicopy di masing-masing komputer siswa.
- 3) Guru meminta siswa berpasangan untuk mengerjakan soal dan memahami tentang materi laporan keuangan yang ada dalam komik digital akuntansi.
- 4) Siswa mengerjakan soal latihan dan angket nilai karkater.

c. *Konfirmasi*

Dalam kegiatan konfirmasi :

- 1) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- 2) Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahpemahaman
- 3) Guru memberikan penguatan tentang materi yang disampaikan
- 4) Guru memberikan motivasi terhadap siswa yang belum berpartisipasi aktif

3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup :

- d. Guru bersama-sama dengan siswa menarik kesimpulan dari pembelajaran hari ini
- e. Guru dan peserta didik mengadakan refleksi pembelajaran pada pertemuan hari ini
- f. Guru memberikan pekerjaan rumah (Soal-soal transaksi untuk dicatat ke Persamaan Akuntansi).
- g. Guru menginformasikan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.

VIII. Alat/Bahan dan Sumber Belajar

1. Alat/Bahan

Komik Digital Akuntansi Berbasis Nilai Karakter.

IX. Penilaian

1. Penilaian Karakter

No.	Nama Siswa	Aspek yang dinilai				
		Jujur	Disiplin	Mandiri	Kreatif	Kerja keras
1.						
2.						
3.						
Dst.						

Keterangan : Penilaian karakter dinilai menggunakan angket nilai karakter

Purbalingga, April 2014

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran,

Praktikan,



Ani Khasbiyah, S. Pd

NIP: 19760530 20050 1 200



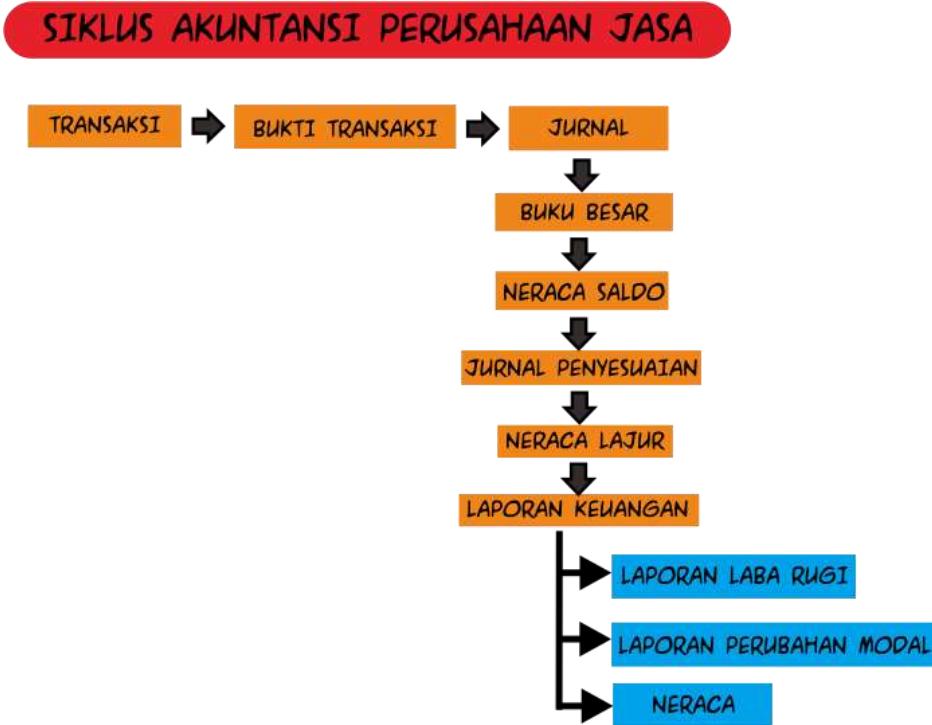
Uji Siti Barokah

NIM.10403241005

Laporan Keuangan

Laporan keuangan atau *financial statements* adalah laporan akuntansi yang menyediakan informasi keuangan.

Berikut merupakan alur penyusunan siklus akuntansi perusahaan jasa



Laporan keuangan terdiri dari :

1. Laporan Laba Rugi
2. Laporan Perubahan Modal
3. Neraca

Laporan Laba Rugi

(1) *Single step*

Penyajiannya dibuat dengan menjumlahkan semua pendapatan kemudian dikurangi seluruh beban yang ada pada periode laporan.

NAMA PERUSAHAAN
LAPORAN LABA RUGI
PER 31 DESEMBER 20XX
(DALAM RIBUAN RUPIAH)

Pendapatan		
Pendapatan Jasa	A	
Pendapatan Bunga	B	
Total Pendapatan		C
Beban-beban		
Beban Sewa	D	
Beban Gaji	E	
Beban Asuransi	F	
Beban Listrik	G	
Total Beban		(H)
Laba (Rugi) Bersih		I

Keterangan

$$C = A + B$$

$$H = D + E + F + G$$

$$I = C - H$$

(2) Multiple Step

Penyusunan laporan laba rugi dalam bentuk ini disusun secara bertahap, dari kelompok pendapatan dan beban usaha, pendapatan luar usaha dan beban luar usaha, sampai dengan kelompok pendapatan lain-lain dan beban lain-lain.

NAMA PERUSAHAAN
LAPORAN LABA RUGI
PER 31 DESEMBER 20XX
(DALAM RIBUAN RUPIAH)

Pendapatan Usaha		
Pendapatan Jasa		A
Beban Usaha		
Beban Gaji	B	
Beban Listrik	C	
Total Beban Usaha		(D)
Laba (Rugi) Usaha		E
Pendapatan di Luar usaha		
Pendapatan Bunga	F	
Beban di Luar Usaha		
Beban Sewa	(G)	
Laba (Rugi) di Luar Usaha		H
Laba (Rugi) Bersih		I

Keterangan

$$D = B + C$$

$$E = A - D$$

$$H = F + G$$

$$I = E + H$$

Laporan Perubahan Modal

Laporan ekuitas pemilik (*statements of owner's equity*) menyajikan perubahan dalam ekuitas pemilik untuk suatu waktu tertentu.

Neraca

Menyajikan jumlah aset, kewajiban dan ekuitas pemilik pada waktu tertentu, biasanya pada tanggal terakhir dari bulan atau tahun tertentu.

Neraca ada 2 yaitu bentuk staffel dan skontro.

1. Neraca bentuk Staffel

Bentuk staffel merupakan laporan keuangan yang dibuat dengan bentuk seperti laporan, atau lebih dikenal atas bawah.

**NAMA PERUSAHAAN
NERACA
PER 31 DESEMBER 20XX
(DALAM RIBUAN RUPIAH)**

Aktiva

Aktiva Lancar

A

Aktiva Tetap

B

Total Aktiva

C

KEWAJIBAN DAN MODAL

Kewajiban Jangka Pendek

Kewajiban Jangka Panjang

Total Kewajiban

D

Modal

E

Total Modal

F

Total Kewajiban dan Modal

$$C = A + B$$

$$F = D + E$$

$$C = F$$

2. Neraca bentuk Skontro

Bentuk skontro merupakan laporan keuangan yang dibuat sebelah-menyebelah antara kelompok Aktiva, Kewajiban dan Modal

NAMA PERUSAHAAN
NERACA
PER 31 DESEMBER 20XX
(DALAM RIBUAN RUPIAH)

Aktiva		Kewajiban dan Modal	
Aktiva Lancar		Kewajiban Jangka Pendek	
Total Aktiva Lancar	A	Kewajiban Jangka Panjang	
Aktiva Tetap		Total Kewajiban	D
Total Aktiva tetap	B	Modal	
Total Aktiva	C	Total Modal	E
		Total Kewajiban dan Modal	F

Keterangan:

C= A+B

F= D+E

C=F

Soal latihan

Bengkel Mobil Maverick
Kertas Kerja
Per 31 Desember 2005 (dalam ribuan)

Akun	Neraca Saldo		Ayat Jurnal Penyesuaian		Neraca Saldo Disesuaikan		Laba/Rugi		Neraca	
	Debit (Rp)	Kredit (Rp)	Debit (Rp)	Kredit (Rp)	Debit (Rp)	Kredit (Rp)	Debit (Rp)	Kredit (Rp)	Debit (Rp)	Kredit (Rp)
Kas	500,00	—	—	—	500,00	—	—	—	500,00	—
Piutang usaha	1.400,00	—	—	—	1.400,00	—	—	—	1.400,00	—
Perlengkapan service	200,00	—	—	40,00	160,00	—	—	—	160,00	—
Persekut. asuransi	300,00	—	—	50,00	250,00	—	—	—	250,00	—
Peralatan servis	1.500,00	—	—	—	1.500,00	—	—	—	1.500,00	—
Akm. peny. peralatan servis	—	50,00	—	80,00	—	130,00	—	—	—	130,00
Utang usaha	—	700,00	—	—	—	700,00	—	—	—	700,00
Modal Ryan	—	2.230,00	—	—	—	2.230,00	—	—	—	2.230,00
Pribadi Ryan	100,00	—	—	—	100,00	—	—	—	100,00	—
Pendapatan jasa servis	—	1.000,00	—	—	—	1.000,00	—	1.000,00	—	—
Pendapatan bunga	—	120,00	—	—	—	120,00	—	120,00	—	—
Beban bunga	40,00	—	—	—	40,00	—	40,00	—	—	—
Beban gaji	60,00	—	140,00	—	200,00	—	200,00	—	—	—
	4.100,00	4.100,00								
Beban perlengkapan			40,00	—	40,00	—	40,00	—	—	—
Beban asuransi			50,00	—	50,00	—	50,00	—	—	—
Beban peny. peralatan			80,00	—	80,00	—	80,00	—	—	—
Utang gaji			—	140,00	—	140,00	—	—	—	140,00
	310,00	310,00	4.320,00	4.320,00						
Saldo laba bersih							410,00	1.120,00		710,00
									3.910,00	3.910,00

Jawaban

Bengkel Mobil Maverick
Laporan Laba/Rugi
Per 31 Desember 2005

Pendapatan Usaha		
1. Pendapatan jasa servis	Rp 1.000.000,00	
2. Pendapatan bunga	Rp 120.000,00	
Jumlah Pendapatan		Rp 1.120.000,00
Beban Usaha		
1. Beban gaji	Rp 200.000,00	
2. Beban penyusutan	Rp 80.000,00	
3. Beban asuransi	Rp 50.000,00	
4. Beban perlengkapan	Rp 40.000,00	
Beban bunga	Rp 40.000,00	
Jumlah beban usaha		(Rp 410.000,00)
Laba bersih		Rp 710.000,00

Bengkel Mobil Maverick
Laporan Perubahan Modal
Per 31 Desember 2005

Modal awal		Rp2.230.000,00
Laba bersih	Rp710.000,00	
Pengambilan pribadi	(Rp100.000,00)	
Tambahan modal selama bulan Desember 2005		Rp 610.000,00
Modal akhir (31 Desember 2005)		Rp2.840.000,00
(31 Desember 2005) Rp2.840.000,00		<hr/> <hr/>

Bengkel Mobil Maverick
Neraca
Per 31 Desember 2005 (dalam ribuan rupiah)

Aktiva		Kewajiban	
Aktiva Lancar			
Kas	500,00	Utang usaha 700,00	
Piutang usaha	1.400,00	Utang gaji 140,00	
Perlengkapan servis	160,00	Jumlah kewajiban	840,00
Persekot asuransi	250,00		
Jumlah Aktiva Lancar	2.310,00	Modal	
Aktiva Tetap		Modal Hadian	2.840,00
Peralatan servis	1.500,00		
Akm. peny. peralatan	(130,00)		
Jumlah Aktiva Tetap	1.370,00		
Jumlah Aktiva	3.680,00	Jumlah Kewajiban dan Modal	3.680,00