

PENGEMBANGAN KOMIK LIPAT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI MATERI MENGANALISIS DOKUMEN TRANSAKSI

Nurlaili Latifah

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya, email: Chocolate_enake@yahoo.co.id

Luqman Hakim

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya, email: luqmanhakimb114@gmail.com

Abstrak

Artikel ini berisi tentang pengembangan media komik lipat pada materi menganalisis dokumen transaksi di kelas X Akuntansi SMK Negeri 2 Tuban. Tujuan penelitian ini adalah a). menghasilkan komik lipat sebagai media pembelajaran yang layak, b). mendeskripsikan kelayakan komik lipat, c) mendeskripsikan respon siswa terhadap lembar komik lipat. Jenis penelitian ini adalah pengembangan yang mengacu pada model 4-D dengan tahapan *Define*, *Design*, dan *Develop* tanpa tahap *Disseminate*. Tahap *Develop* meliputi uji coba terbatas kepada 20 siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 2 Tuban. Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan kualitatif. Kedua jenis data yang diperoleh dari penilaian para ahli baik ahli media, ahli materi maupun hasil ujicoba terbatas. Data kuantitatif yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis persentase dan memperoleh hasil 83,92% untuk penilaian ahli media, 79,58 % untuk penilaian ahli materi dan 92,5% untuk uji coba terbatas, sehingga secara keseluruhan diperoleh skor 85,33%

Kata Kunci : Media pembelajaran, komik, analisis dokumen transaksi

PENDAHULUAN

Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh ketiga aspek utama yaitu pesertadidik (siswa), pendidik (guru) dan sumber belajar (materi). Namun, saat ini yang sering menjadi masalah adalah belum terdapatnya keselarasan antara ketiga aspek dalam proses pembelajaran tersebut. Beberapa bentuk dari ketidakselarasan ini diantaranya verbalisme, salah tafsir, perhatian tidak berpusat dan tidak terjadinya pemahaman.

Berbagai permasalahan di atas merupakan akibat dari belum optimalnya proses komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung pada suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Posisi media ini akan berlaku pada proses pembelajaran di semua cabang ilmu pengetahuan sesuai dengan karakteristik masing-masing ilmu.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas X SMK Negeri 2 Tuban menyatakan bahwa kebanyakan siswa kurang memahami mata pelajaran akuntansi, khususnya materi menganalisis dokumen transaksi. Selain itu akuntansi merupakan salah satu

cabang ilmu sosial yang cukup unik dibandingkan dengan ilmu sosial yang lain karena kurang adanya kepastian empiris yang mudah dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari. Selain faktor yang telah di sebutkan di atas, hal lain yang tidak kalah penting yang membuat pembelajaran akuntansi kurang optimal adalah penggunaan media dalam pembelajaran akuntansi yang masih terbatas pada penjelasan guru yang hanya di media power point yang di gunakan dalam pembelajaran.

Upaya mengatasi masalah – masalah yang ada di SMK Negeri 2 Tuban tersebut, perlu adanya alternatif media dimana penggunaan media ini di harapkan dapat membantu mengurangi resiko kegagalan dalam proses pembelajaran serta dapat menjadikan proses pembelajaran akuntansi lebih menarik sehingga siswa tidak merasa bosan. Dewasa ini telah dikembangkan berbagai bentuk media yang berupaya untuk menghasilkan suatu media yang mendukung pembelajaran yang menyenangkan, tentunya dengan tidak meninggalkan tujuan utama dari penggunaan media yaitu sebagai alat bantu penyampaian pesan pembelajaran kepada siswa sehingga mudah dipahami.

Beberapa jenis media dapat di gunakan dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran. Media dapat digolongkan menjadi media yang tidak di

proyeksikan, media yang di proyeksikan, media grafis, media tiga dimensi, media audio, media video dan lingkungan sebagai media pengajaran. Dalam penggunaannya tidak ada media yang mutlak digunakan dalam pelajaran tertentu. Penggunaan media pada mata pelajaran tergantung pada kebutuhan bahan ajar dan tujuan pembelajaran itu sendiri (Rivai, 2011).

Media grafis termasuk dalam media visual. Media grafis dapat mengkombinasikan fakta-fakta, gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara ungkapan kata-kata dan gambar (Rivai, 2011). Nilai media grafis terletak pada kemampuan dalam menarik perhatian, minat dalam menyampaikan jenis informasi tertentu secara cepat. Salah satu media pembelajaran dalam bentuk grafis adalah komik. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran mempunyai peranan yang penting yaitu komik memiliki kemampuan dalam menciptakan minat belajar siswa serta membantu siswa mempermudah memahami materi pelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik (Rivai, 2011). Keberadaan komik dapat dijadikan solusi terhadap adanya resiko kegagalan dalam proses pembelajaran.

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Indriyana (2012) dengan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk Komik Akuntansi ini sangat layak untuk digunakan, terbukti dengan skor penilaian oleh ahli materi dengan jumlah 131,11 atau sebesar 87,54% (sangat baik), skor penilaian ahli media jumlah 105,50 atau sebesar 92% (sangat baik) dan skor penilaian oleh praktisi pembelajaran dengan jumlah 169 atau sebesar 99,39% (sangat baik). Pada uji coba lapangan pembelajaran dengan menggunakan komik akuntansi, berhasil meningkatkan rata-rata nilai test siswa dari 51,88 menjadi 92,5. Dengan demikian, media pembelajaran berbentuk komik ini sangat layak digunakan untuk pembelajaran akuntansi di SMA Kelas XI.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mencoba mengadakan penelitian berjudul **“Pengembangan komik lipat sebagai media pembelajaran akuntansi SMK materi menganalisis dokumen transaksi pada siswa SMK Negeri 2 Tuban”**.

METODE

Model Pengembangan

Pengembangan komik lipat ini menggunakan model pengembangan menurut teori Thiagarajan (dalam Trianto, 2009:189-192) yaitu model pengembangan 4-D (*four D Models*). Model pengembangan ini terdiri dari empat tahap: pertama, tahap pendefinisian (*define*), yaitu tahap yang bertujuan untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan pelajaran; kedua, tahap perancangan (*design*), yaitu tahap perancangan prototipe perangkat pembelajaran; ketiga, tahap pengembangan (*develop*), yaitu tahap yang bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran; keempat, tahap penyebaran

(*disseminate*), yaitu tahap penggunaan perangkat yang dikembangkan.

Pengembangan ini hanya sampai pada tahap pengembangan saja, tahap keempat tidak dilakukan mengingat keterbatasan waktu dan dana, tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas, misalnya di kelas lain, di sekolah lain, oleh guru lain.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan 4-D (*four D models*). Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Tetapi dalam pengembangan komik lipat ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*Develop*) saja.

Tahap pertama yaitu tahap pendefinisian. Dalam tahap ini peneliti akan menganalisa kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan sebelum merancang media komik lipat. Antara lain : analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, perumusan tujuan . Tahap kedua yaitu tahap perancangan. Tahap ini bertujuan untuk merancang komik lipat. Tahap ini dimulai dari menentukan ide cerita, menyusun karakter tokoh, membuat sinopsis cerita, membuat skenario, storyboard, proses komputer dan pencetakan. Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan komik lipat yang sudah direvisi berdasarkan usulan para ahli. Adapun kegiatan dari tahap ini antara lain: telaah komik lipat oleh ahli media dan ahli materi, revisi komik lipat, validasi komik lipat oleh ahli media dan ahli materi, uji coba terbatas. Analisis data validasi dan uji coba terbatas, dan penulisan laporan. Tahap keempat yaitu tahap penyebaran. Pada tahap ini komik lipat yang dikembangkan nantinya digunakan pada skala yang lebih luas misalnya di kelas lain, di sekolah lain, oleh guru lain dan sebagainya. Tahap penyebaran tidak dilakukan oleh peneliti. Dalam pengembangan ini peneliti hanya sampai pada tahap pengembangan saja. Uji coba produk bertujuan untuk mendapatkan saran maupun tanggapan melalui penilaian terhadap media komik tersebut, kemudian di lakukan revisi untuk mencapai kelayakan produk yang akan di kembangkan. Pada tahap desain uji coba media komik lipat pembelajaran akuntansi, pengembang membuat suatu rancangan kegiatan yang akan di lakukan selama proses pengembangan sesuai prosedur penelitian model 4-D yang telah di rancang. Subjek dalam pengembangan media komik lipat pembelajaran akuntansi ini adalah sejumlah individu yang turut serta dalam uji coba yang di lakukan oleh peneliti. Dalam pengembangan ini, subjek uji coba pengembangan media komik lipat ini terdiri atas: Ahli materi selaku orang yang berkompeten dalam mata pelajaran akuntansi. Ahli media selaku orang yang berkompetensi dalam bidang grafis. Siswa kelas X di SMKN 2 Tuban yang di ambil 20 siswa untuk uji coba terbatas. Jenis data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif untuk menganalisis data

yang di peroleh dari saran dan komentar. Data kuantitatif di peroleh dari lembar validasi yang di berikan kepada ahli media, ahli materi, guru akuntansi dan pendapat siswa. Instrumen pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah angket. Angket digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah angket terbuka dan angket tertutup. Angket telaah ahli media dan ahli materi di analisis secara deskriptif kualitatif untuk memberikan gambaran dari saran yang telah di berikan sehingga kekurangan media terkait dengan format dan kualitas media, dan konsep /materi yang di gunakan dalam media pembelajaran. Sedangkan Angket validasi oleh ahli media dan ahli materi dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Presentase tersebut di peroleh dengan berdasarkan perhitungan skor menurut Skala Likert.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Penyajian hasil pengembangan ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Data-data yang akan disajikan merupakan serangkaian kegiatan/proses pengembangan komik lipat, kelayakan komik lipat yang dikembangkan dan respon siswa terhadap komik lipat yang dikembangkan. Berikut penyajian hasil penelitian pengembangan komik lipat. Pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4-D (*define, design, develop, dan disseminate*). Namun, dalam penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan (*develop*) saja, dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya. Hasil pengembangan Komik Lipat Materi Menganalisis Dokumen Transaksi di Kelas X Akuntansi adalah sebagai berikut: 1) Tahap Pendefinisian. Analisis siswa bertujuan untuk mengetahui karakteristik yang dimiliki siswa pada saat menggunakan media pembelajaran komik lipat pada materi menganalisis dokumen transaksi. Karakteristik yang dimiliki siswa kelas X Akuntansi adalah sebagai berikut: Siswa rata-rata berusia diatas 15 tahun. Siswa kelas X Akuntansi telah memenuhi persyaratan untuk penelitian karena telah memperoleh materi menganalisis dokumen transaksi. Dipilih 20 siswa dengan tingkat kemampuan yang heterogen. Dalam analisis tugas peneliti mempersiapkan materi menganalisis dokumen transaksi yang akan di sampaikan melalui media komik lipat. Materi komik pembelajaran yang di kembangkan disesuaikan dengan materi pembelajaran dikelas X Akuntansi 1 yang mengacu pada SK dan KD. Analisis konsep dilakukan dengan mengidentifikasi konsep-konsep utama yang akan diajarkan dan menyusun secara sistematis dengan merinci konsep-konsep yang relevan dalam materi menganalisis dokumen transaksi. Perumusan indikator ini dilakukan untuk merumuskan hasil analisis tugas dan analisis konsep menjadi indikator pencapaian. Indikator tersebut selanjutnya akan menjadi tujuan pembelajaran. Hal ini digunakan sebagai dasar dalam penyusunan

materi, pada komik lipat akuntansi berbasis pada materi menganalisis dokumen transaksi di kelas X Akuntansi yang dikembangkan. 2) Tahap Perancangan. Tahap perancangan ini dimulai dari penyusunan desain awal perangkat yang hasil akhirnya berupa draft I. Untuk menghasilkan draft I yakni sebuah produk awal komik lipat pembelajaran, langkah-langkah yang ditempuh meliputi. Cerita diambil dari masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari namun masalah ini dihubungkan dengan materi menganalisis dokumen transaksi. Ide cerita dalam komik lipat pembelajaran ini bertema seorang siswa yang sedang mempelajari menganalisis dokumen transaksi yaitu mencatat dokumen transaksi ke dalam jurnal pada sebuah supermarket. Karakter tokoh yang dipilih disesuaikan dengan karakter siswa SMK. Ada dua karakter yang muncul yaitu Seorang siswa SMK yang diidentitaskan memakai baju seragam sekolah. Seorang akuntan pada sebuah supermarket.

Sinopsis digunakan untuk memberi gambaran ringkas dan padat tentang tema atau pokok bahasan pada komik lipat. Sinopsis dibuat berdasarkan pada ide-ide cerita yang dibuat. Sinopsis yang dibuat yaitu : Sebuah cerita yang berawal dari kisah seorang siswa yang bernama Icha mengalami kesulitan saat mempersiapkan ulangan harian akuntansi. Bersamaan dengan itu, dia berinisiatif untuk mampir ke supermarket saat pulang sekolah di keesokan harinya. Sesampai di supermarket, dia langsung menemui seseorang yang dikenalnya, yaitu akuntan di supermarket itu yang kebetulan sedang mengerjakan tugasnya. Akuntan tersebut bernama Ryan. Melalui perbincangan singkat, akhirnya Ryan memutuskan untuk mengajari Icha belajar analisis dokumen transaksi dengan memberikan transaksi transaksi yang terjadi dalam supermarket itu untuk di catat dalam jurnal. Skenario dibuat berdasarkan pada sinopsis cerita. Pembuatan skenario bertujuan sebagai petunjuk operasional dalam pelaksanaan operasional. Setelah pembuatan skenario selanjutnya pembuatan story board mengacu pada skenario yang ada. Story board berisi rancangan gambar yang akan dibuat yang masih dalam tahap kasar, hal ini bertujuan untuk mempermudah proses menggambar komik lipat yang lebih sempurna, yakni pada tahap proses komputer. Proses komputer ini melalui proses *coloring* atau pewarnaan gambar, *lettering* atau pemberian teks, *layout* atau pengaturan tata letak panel dan *finishing* atau pengaturan akhir pembuatan komik menggunakan program Adobe photoshop CS3. Hasil komik kemudian dicetak. 3) Tahap Pengembangan. Tahap pengembangan ini dilakukan pada awal bulan April. Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan komik lipat materi menganalisis dokumen transaksi untuk siswa SMK kelas X Akuntansi yang layak. Kualitas komik lipat ini diukur melalui telaah berupa saran/masukan dan validasi para ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Sedangkan untuk keefektifan komik lipat diukur melalui hasil

pendapat siswa setelah menggunakan komik lipat ini yang didapat dari pengisian angket melalui uji coba terbatas. Kemudian hasil validasi dan uji coba terbatas dianalisis yang selanjutnya komik lipat materi menganalisis dokumen transaksi ini direvisi untuk menghasilkan komik lipat yang sempurna.

Berikut disajikan hasil pengumpulan data dari tanggapan ahli media dan ahli grafis mengenai produk yang dikembangkan. Dalam halaman judul, "Komik belajar akuntansi Analisis dokumen Transaksi" sebaiknya menggunakan desain warna hitam agar jelas untuk dibaca. Tokoh dalam halaman judul sebaiknya menggunakan tokoh yang ada dalam cerita komik lipat sehingga dengan melihat halaman judul bisa mengetahui gambaran dari isi komik lipat. Ukuran komik lipat 10 cm x 7 cm dirasa terlalu kecil karena tulisan susah untuk di baca sehingga harus diperbesar 2 kali lipat.

Kelayakan Komik Lipat pada Materi Menganalisis Dokumen Transaksi di Kelas X Akuntansi SMK yang dikembangkan

Kualitas komik akuntansi yang dikembangkan dapat diketahui dari hasil validasi. Hasil validasi berupa skala penilaian dan saran perbaikan dari masing-masing validator. Saran-saran tersebut digabungkan untuk menjadi bahan pertimbangan dalam revisi 2 dan editing komik lipat yang nantinya menjadi draft final. Validasi ahli diperoleh dari angket tertutup untuk menilai draft akhir dari komik lipat yang dikembangkan. Hasil validasi ini berupa data kuantitatif. Data ini digunakan sebagai dasar menentukan kualitas/kelayakan komik lipat. Validasi draft 1 dilakukan oleh ahli media yaitu Ibu Utari Dewi, S.Sn, M.Pd, beliau adalah dosen teknologi pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Berdasarkan penilaian ahli media diperoleh presentase sebesar 83,92% dengan kriteria kelayakan "sangat layak". Untuk validasi draft 1 dilakukan oleh validator ahli materi yaitu oleh ahli materi yaitu satu dosen akuntansi Universitas Negeri Surabaya dan satu guru mata pelajaran akuntansi di SMK Negeri 2 Tuban. Berdasarkan penilaian ahli materi, diperoleh presentase sebesar 79,58% dengan kriteria kelayakan "layak".

Keseluruhan analisis hasil uji coba terbatas komik lipat dari pendapat siswa diperoleh rata-rata persentase sebesar 92,5%,

Pembahasan

Pembahasan ini memaparkan keseluruhan dari hasil pengembangan secara rinci dan jelas. Pembahasan yang dipaparkan berupa proses, kelayakan, dan respon siswa terhadap pengembangan komik lipat pada materi menganalisis dokumen transaksi di Kelas X Akuntansi.

Tahap Pendefinisian dalam tahap ini, pada mulanya peneliti melakukan analisis masalah

Tabel 1. Analisis Validasi Para Ahli

No.	Komponen Kualitas	Persentase	Kriteria
1.	Rata-rata validasi ahli media	83,92%	Sangat Layak
2.	Rata-rata validasi ahli materi	79,58%	Layak
	Rata-rata	81,75%	Sangat Layak

Sumber : Data diolah (2014)

Keseluruhan hasil validasi komik lipat dari para ahli diperoleh rata-rata persentase sebesar 81,75%, sehingga dapat disimpulkan bahwa kelayakan komik lipat keseluruhan dikategorikan "sangat layak".

Respon Siswa terhadap LKS Berbasis CTL pada Materi Jurnal Umum di Kelas X Akuntansi SMK yang dikembangkan.

Komik lipat pada materi menganalisis dokumen transaksi ini dilakukan uji coba terbatas kepada 20 siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 2 Tuban pada bulan Mei 2014. Uji coba terbatas bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan cara meminta siswa untuk mengisi angket respon siswa.

Tabel 2. Analisis Respon Siswa

No.	Komponen Kualitas	Persentase	Kriteria
1.	Daya tarik	92,5%	Sangat Layak
2.	Materi	100%	Sangat Layak
3.	Cerita	85%	Sangat Layak
	Rata-rata	92,5%	Sangat Layak

Sumber : Data diolah (2014)

sehingga dapat disimpulkan bahwa komik lipat dinyatakan "sangat layak".

dasar yakni menganalisis karakter dari siswa dan pengetahuan awal siswa tentang materi menganalisis dokumen transaksi. Mereka masih mengalami kesulitan dalam menganalisis akun dan menjurnal akun. Kedua, peneliti melakukan analisis tugas yaitu kumpulan prosedur untuk menentukan isi dalam satuan pembelajaran. Pada analisis tugas ini, peneliti akan mempersiapkan materi yang akan digunakan dalam komik lipat. Ketiga, analisis konsep dilakukan dengan cara mengidentifikasi konsep-konsep yang akan

dikembangkan secara sistematis dan terperinci. Keempat, merupakan tahap akhir dari pendefinisian, yaitu analisis perumusan tujuan pembelajaran. Tahap ini dilakukan dengan mengkonversikan hasil analisis tugas dan analisis konsep menjadi tujuan pembelajaran.

Tahap Perancangan tahap ini dimulai dari penyusunan desain awal perangkat yang hasil akhirnya berupa draft I. Dalam penyusunan desain awal, langkah – langkah yang ditempuh meliputi: menentukan ide cerita, menyusun karakter tokoh, membuat sinopsis cerita, membuat skenario, pembuatan skenario, proses komputer dan pencetakan. Setelah itu akan menghasilkan draf 1 yang nantinya akan disempurnakan pada tahap pengembangan.

Tahap Pengembangan tahap ini diawali dengan desain awal komik lipat akuntansi di telaah oleh para ahli yang kemudian dilakukan revisi atau perbaikan sehingga menghasilkan draf 2. Setelah menjadi draf 2 maka dilakukan uji validasi oleh para ahli yang kemudian mendapatkan data yang berupa hasil validasi untuk selanjutnya dianalisis hasilnya. Setelah itu komik lipat diuji cobakan kepada siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 2 Tuban untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan yakni menggunakan angket respon siswa yang kemudian dianalisis hasilnya.

Kelayakan Komik Lipat pada materi Menganalisis Dokumen Transaksi di Kelas X Akuntansi yang dikembangkan. Keseluruhan hasil validasi komik lipat dari para ahli diperoleh rata-rata persentase sebesar 81,75%, maka pengembangan komik lipat pada materi menganalisis dokumen transaksi untuk Kelas X Akuntansi SMK dinyatakan “sangat layak”.

Respon Siswa terhadap komik lipat pada materi menganalisis dokumen transaksi di Kelas X Akuntansi yang dikembangkan. Berdasarkan validasi hasil respon siswa terhadap media komik lipat akuntansi yang dikembangkan maka secara keseluruhan, siswa berpendapat bahwa media komik lipat akuntansi sebagai media pembelajaran akuntansi SMK materi menganalisis dokumen transaksi pada siswa SMK Negeri 2 Tuban mendapatkan kategori sangat layak dengan presentase 92,5%. Menurut Riduwan presentase 92,5% termasuk kategori sangat layak. Maka berdasarkan data dari respon siswa media komik lipat akuntansi layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi

PENUTUP

Simpulan

1)Produk yang dihasilkan adalah komik lipat pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran akuntansi SMK materi menganalisis dokumen transaksi. Media pembelajaran komik lipat

ini dikembangkan dengan menggunakan modifikasi model 4-D Thiagarajan yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Namun pengembangan ini hanya sampai pada tahap pengembangan, maka tahap keempat tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dan dana. 2)Rata-rata penilaian yang diperoleh dari para ahli baik ahli media maupun ahli materi komik lipat akuntansi mendapatkan penilaian sebesar 81,75%. Menurut Riduwan presentase sebesar 81,75% termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menyatakan bahwa komik lipat akuntansi sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. 3)Berdasarkan pemaparan hasil respon siswa terhadap media komik lipat akuntansi yang dikembangkan maka secara keseluruhan, siswa berpendapat bahwa media komik lipat akuntansi sebagai media pembelajaran akuntansi SMK materi menganalisis dokumen transaksi pada siswa SMK Negeri 2 Tuban mendapatkan kategori sangat layak dengan presentase 92,5%.

Saran

1)Bagi peneliti selanjutnya diharapkan lebih mengembangkan cerita dalam komik sehingga materi dapat dijelaskan lebih terperinci kepada siswa. Selain itu, diharap untuk dapat mengembangkan komik akuntansi tidak hanya sebatas pada materi analisis dokumen transaksi, serta melakukan penelitian tidak hanya di satu sekolah agar diketahui minat siswa terhadap komik media pembelajaran. 2)Penelitian pengembangan ini juga diharapkan tidak hanya berhenti sampai tahap pengembangan, tetapi dilanjutkan dengan penelitian mengenai efektifitas penggunaan media komik ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Muslimin, Ibrahim. 2001. *Model Pengembangan Menurut Jerolt, E. Kemp&Thiagarajan*. Surabaya:FMIPA Unesa.
- Riduwan. 2011. *Skala Pengukuran Vatiabe-Variabel Penelitian*. Bandung: Cv.alfabeta.
- Sadiman, A. S,dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaataanya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Sagala, Syaiful. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. alfabeta

Susilana, Riyana, dkk. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.

Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

