

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR AKUNTANSI BERBENTUK KOMIK DIGITAL PADA MATERI SIKLUS AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG

Joko Triono

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya, email: joko.3ono@gmail.com

Susanti

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

Abstrak

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar akuntansi berbentuk komik digital pada materi siklus akuntansi perusahaan dagang ayat jurnal penyesuaian yang layak untuk siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Kebomas Gresik; Mengetahui kelayakan produk bahan ajar akuntansi berbentuk komik digital; dan Mengetahui respon siswa mengenai bahan ajar akuntansi berbentuk komik digital. Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan Thiagarajan, Semmel dan Semmel yaitu *Four D Models (4-D Models)* yang terdiri dari *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Namun dalam penelitian *disseminate* (penyebaran) tidak dilakukan dikarenakan terbatasnya waktu dan biaya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Hasil penelitian diperoleh skor persentase 76.18% dari ahli bahan ajar, 86.50% dari ahli materi, dan 86% dari hasil uji coba terbatas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar akuntansi berbentuk komik digital pada materi siklus akuntansi perusahaan dagang ayat jurnal penyesuaian sangat layak digunakan.

Kata Kunci: *Bahan Ajar Akuntansi, Komik Digital, Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang Ayat Jurnal Penyesuaian*

PENDAHULUAN

Akuntansi merupakan salah satu cabang ilmu sosial yang cukup unik dibandingkan dengan ilmu sosial yang lain karena di dalamnya dipelajari seni dalam pencatatan keuangan. Menurut *American Institute of Certified Public Accountant (AICPA)* dalam Soemarso (2002), akuntansi adalah seni pencatatan, penggolongan dan pengikhtisaran dengan cara tertentu dalam ukuran moneter, transaksi dan kejadian-kejadian yang umumnya bersifat keuangan dan termasuk menafsirkan hasil-hasilnya.

Akuntansi merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SMA, akan tetapi masih menjadi bagian dari mata pelajaran Ekonomi. Tujuan pembelajaran akuntansi untuk SMA adalah membekali tamatan SMA dalam berbagai kompetensi dasar agar mereka menguasai dan mampu menerapkan konsep-konsep dasar, prinsip dan prosedur akuntansi yang benar, baik untuk kepentingan melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi maupun untuk terjun ke masyarakat, sehingga memberikan manfaat bagi kehidupan siswa (Depdiknas: 2003). Salah satu materi yang ada dalam pembelajaran akuntansi di SMA yaitu siklus akuntansi perusahaan dagang ayat jurnal penyesuaian. Materi tersebut dipelajari di kelas XII IPS.

Materi siklus akuntansi perusahaan dagang ayat jurnal penyesuaian memerlukan pemahaman yang mendalam di bidang matematika dan logika. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru akuntansi di SMA Negeri 1 Kebomas Gresik, menyatakan bahwa materi siklus akuntansi perusahaan dagang ayat jurnal penyesuaian dagang merupakan salah satu materi yang sulit dipahami oleh siswa. Hal ini didukung dengan hasil observasi yang dilakukan di kelas XII IPS SMA Negeri 1 Kebomas Gresik, sebanyak 83% siswa menganggap materi siklus akuntansi perusahaan dagang ayat jurnal penyesuaian itu sulit. Untuk memahaminya diperlukan suatu usaha dari siswa salah satunya dengan adanya minat membaca yang tinggi. Akan tetapi, minat membaca siswa terhadap buku-buku pelajaran khususnya buku akuntansi masih tergolong rendah, yaitu hanya 19% siswa yang gemar membaca buku pelajaran terutama pelajaran akuntansi setiap harinya.

Menurut Tiemensma (2009) mengatakan bahwa membaca adalah komponen terpenting di abad 21 agar bisa bertahan di era globalisme saat ini. Keberhasilan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah banyak ditentukan kemampuannya dalam membaca. Sebagaimana diketahui bahwa sebagian besar pengetahuan disajikan dalam bentuk bahasa tulis sehingga menuntut anak harus melakukan aktivitas

membaca guna memperoleh pengetahuan. Ada berbagai macam bahan bacaan terutama buku pelajaran yang dapat digunakan oleh siswa untuk belajar salah satunya yaitu berupa bahan ajar. Bahan ajar bagian dari sumber belajar sebagai seperangkat materi keilmuan yang terdiri dari fakta, konsep, prinsip, generalisasi suatu ilmu pengetahuan yang bersumber pada kurikulum dan dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran (Sudjana & Rivai, 2013).

Bahan ajar sekarang lebih banyak berupa *textbook*. Meskipun sudah ada variasi penambahan ilustrasi di dalamnya, tetapi belum memberikan pengaruh yang cukup terhadap peningkatan minat baca siswa terhadap bahan ajar. Wahyuningsih (2011) berpendapat bahwa siswa cenderung tertarik membaca buku cerita bergambar (seperti komik) dibanding buku pelajaran. Hal ini dikarenakan komik memiliki alur cerita yang runtut dan teratur memudahkan untuk diingat kembali. Dari sinilah muncul gagasan untuk menggabungkan antara daya tarik komik, diantaranya penampilannya menarik, alurnya runtut dan mudah dipahami, dengan bahan ajar yang cenderung *textbook* sehingga siswa tertarik untuk membacanya. Minat timbul jika peserta didik tertarik akan sesuatu yang dibutuhkan atau yang dipelajari bermakna bagi dirinya (Ginting, 2005).

Komik sebagai bahan ajar tentu memiliki keunggulan tersendiri bagi para penggunanya dalam hal ini yaitu siswa. Komik dapat meningkatkan minat baca dan mengembangkan perbendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca para siswa (Sudjana & Rivai, 2013). Selain itu, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lesmono dkk. (2011) menyatakan bahwa bahan ajar berupa komik dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran.

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, sekarang komik tidak hanya berbentuk cetakan tapi juga dapat berbentuk digital. Bahan ajar berupa komik dewasa ini sudah mulai banyak dikembangkan baik di disiplin Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) maupun Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Akan tetapi, pengembangan bahan ajar berupa komik digital masih sedikit dilakukan. Padahal bahan ajar berupa komik digital memiliki beberapa kelebihan jika dibandingkan dengan yang berbentuk cetakan.

Kelebihan bahan ajar berbentuk komik digital dibandingkan yang berbentuk cetakan, diantaranya: 1) Bahan ajar komik digital lebih tahan lama jika dibandingkan dengan yang cetakan. Hal ini karena data bahan ajar komik digital berupa file yang biasanya disajikan dalam bentuk *e-book*; 2) Pembuatan komik digital lebih murah dan efisien karena tidak perlu dilakukan pencetakan. Akan tetapi, tidak menutup kemungkinan si pengguna bahan ajar komik digital juga dapat mencetak bahan ajar komik tersebut; 3) Bagi guru, bahan ajar berbentuk komik digital akan lebih mudah untuk dilakukan penyebaran kepada siswanya yaitu melalui komputer atau laptop.

Masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana mengembangkan bahan ajar akuntansi berbentuk komik digital pada materi siklus akuntansi perusahaan dagang ayat jurnal penyesuaian, 2) Bagaimana kelayakan bahan ajar akuntansi berbentuk komik digital pada materi siklus akuntansi perusahaan dagang ayat jurnal penyesuaian yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli bahan ajar dan ahli materi, 3) Bagaimana respon siswa terhadap bahan ajar akuntansi berbentuk komik digital pada materi siklus akuntansi perusahaan dagang ayat jurnal penyesuaian yang dikembangkan.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini adalah 1) Untuk mengembangkan bahan ajar akuntansi berbentuk komik digital pada materi siklus akuntansi perusahaan dagang ayat jurnal penyesuaian, 2) Untuk mendeskripsikan kelayakan bahan ajar akuntansi berbentuk komik digital pada materi siklus akuntansi perusahaan dagang ayat jurnal penyesuaian yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli bahan ajar dan ahli materi, 3) Untuk mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar akuntansi berbentuk komik digital pada materi siklus akuntansi perusahaan dagang ayat jurnal penyesuaian yang dikembangkan.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 4-D (*four D models*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel dan Semmel (dalam Trianto, 2013). Model pengembangan ini terdiri dari 4 tahap yaitu pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Disseminate*). Pengembangan ini hanya sampai pada tahap pengembangan saja, karena tahap keempat tidak dilakukan mengingat keterbatasan waktu dan biaya.

Subjek uji coba meliputi bahan ajar selaku orang yang berkompeten dalam bidang perancangan/ pengembangan produk bahan ajar (satu orang dosen matematika), ahli materi selaku orang yang berkompetensi dalam bidang akuntansi (satu orang dosen akuntansi dan satu orang guru mata pelajaran akuntansi), siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Kebomas Gresik yang diambil 20 siswa untuk ujicoba terbatas, karena menurut Sadiman (2012) bahwa uji coba kelompok kecil diberikan kepada 10-20 orang siswa yang dapat mewakili populasi target. Jenis data yang diperoleh adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Jenis data yang diperoleh dalam pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari angket telaah para ahli, sedangkan data kuantitatif didapatkan dari hasil validasi berupa angket lembar validasi yang diberikan kepada para ahli, dan angket respon siswa yang dianalisis dengan teknik persentase.

Dalam penelitian ini terdapat tiga instrumen penelitian yang digunakan, yaitu: 1) lembar telaah, 2) lembar angket validasi, dan 3) lembar angket respon siswa. Lembar telaah dan lembar validasi diberikan

kepada satu ahli bahan ajar dan dua ahli materi. Angket tertutup atau angket validasi oleh ahli materi dan ahli evaluasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Persentase tersebut diperoleh dengan berdasarkan perhitungan skor menurut Skala Likert (Riduwan, 2013) dengan keterangan skala penilaian untuk validasi ahli yaitu “5” bernilai sangat baik, “4” bernilai baik, “3” bernilai sedang, “2” bernilai tidak baik dan “1” bernilai sangat tidak baik.

Angket tertutup mengenai respon siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Persentase tersebut diperoleh berdasarkan perhitungan Skala Guttman (Riduwan, 2013) dengan keterangan skala penilaian untuk pendapat siswa yaitu “Ya” dengan nilai satu dan “Tidak” dengan nilai nol. Dari hasil analisis angket respon siswa dapat dilakukan penarikan kesimpulan bahwa bahan ajar dianggap layak untuk digunakan bila interpretasinya $\geq 61\%$.

Hasil perhitungan nilai dari ahli bahan ajar, ahli materi, dan respon siswa diinterpretasikan ke dalam kategori sebagai berikut:

Tabel 1. Interpretasi Skor Kelayakan Bahan Ajar

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0%-20%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Tidak Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Diadaptasi dari Riduwan (2013)

Berdasarkan kriteria tersebut, bahan ajar dalam penelitian ini dikatakan layak apabila persentase $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 3-D (*three D models*). Model pengembangan ini terdiri dari 3 tahap yaitu pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*). Tahap Pendefinisian (*define*), pada tahap ini ditetapkan dan didefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Ada lima langkah dalam tahap ini yang terdiri dari analisis masalah dasar, analisis karakteristik siswa, analisis penyelesaian tugas (tugas-tugas dalam bahan ajar), analisis konsep materi (peta konsep), dan perumusan tujuan pembelajaran.

Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang bahan ajar akuntansi berbentuk komik digital pada materi siklus akuntansi perusahaan dagang ayat jurnal penyesuaian di kelas XII IPS. Tahap perancangan ini meliputi rancangan desain bahan ajar yang berbentuk komik digital. Struktur ini meliputi menyusun pendahuluan, halaman isi, halaman pelatihan, dan halaman belakang.

Tahap pengembangan dilakukan dengan tujuan menghasilkan bahan ajar akuntansi berbentuk komik digital yang layak pada pelajaran ekonomi akuntansi pada kompetensi dasar siklus akuntansi perusahaan dagang ayat jurnal penyesuaian berdasarkan masukan dari ahli bahan ajar dan ahli materi. Keefektifan bahan ajar diukur melalui hasil respon siswa setelah menggunakan bahan ajar yang diperoleh dari pengisian angket pada saat ujicoba terbatas. Telaah bahan ajar akuntansi berbentuk komik digital pada materi siklus akuntansi perusahaan dagang ayat jurnal penyesuaian dilakukan untuk memperoleh masukan untuk perbaikan bahan ajar yang dikembangkan. Perbaikan yang dilakukan pada bahan ajar berdasarkan masukan dari ahli bahan ajar antara lain: 1) Penulisan kata-kata harus disesuaikan dengan bahasa Indonesia EYD; 2) Penggambaran tokoh harus sesuai dan konsisten; 3) Pemberian nomer halaman harus sesuai dengan aturan penulisan bahan ajar; 4) Sumber rujukan bahan ajar harus ditambah.

Sedangkan perbaikan yang dilakukan pada bahan ajar berdasarkan masukan dari ahli materi, antara lain: 1) Silabus yang semula KTSP diganti dengan Kurikulum 2013; 2) Pembuatan jurnal penyesuaian diperbaiki; 3) Penempatan urutan halaman peta konsep, daftar pustaka, dan glosarium disesuaikan dengan aturan penulisan bahan ajar; 4) Sumber rujukan bahan ajar harus ditambah dengan rujukan yang terbaru.

Kelayakan bahan akuntansi berbentuk komik digital yang dikembangkan dapat diketahui dari hasil validasi para ahli. Hasil validasi dapat berupa skala penilaian dan saran perbaikan dari masing-masing validator. Validasi ahli diperoleh dari angket tertutup untuk menilai bahan ajar setelah direvisi berdasarkan telaah ahli. Hasil validasi berupa data kuantitatif yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan kualitas atau kelayakan bahan ajar.

Tabel 2. Analisis Validasi Bahan Ajar dari Ahli Bahan Ajar

No	Komponen Kelayakan	(%)	Kriteria
1	Kebahasaan Bahan Ajar	74.28%	Layak
2	Kegrafikan Bahan Ajar	78.09%	Layak
Presentase		152.37%	-
Rata-rata Presentase		76.18%	Layak

Sumber: Data diolah (2014)

Berdasarkan Tabel 2 rata-rata keseluruhan persentase kelayakan kebahasaan dan kegrafikan bahan ajar dari ahli bahan ajar adalah 76.18%. Sehingga dapat

disimpulkan bahwa kelayakan bahan ajar berdasarkan kebahasaan dan kegrafikan dikategorikan "Layak".

Tabel 3. Analisis Validasi Bahan Ajar dari Ahli Materi

No	Komponen Kelayakan	(%)	Kriteria
1	Isi Bahan Ajar	85%	Sangat Layak
2	Penyajian Bahan Ajar	88%	Sangat Layak
Presentase		173%	
Rata-rata Presentase		86.50%	Sangat Layak

Sumber: Data diolah (2014)

Berdasarkan Tabel 3 rata-rata keseluruhan persentase kelayakan isi dan penyajian bahan ajar dari ahli materi adalah 86.50%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelayakan bahan ajar berdasarkan isi dan penyajian dikategorikan "Sangat Layak"

Ujicoba 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. Angket respon siswa berisi kriteria ketertarikan siswa terhadap bahan ajar akuntansi berbentuk komik digital.

Tabel 4. Analisis Angket Respon Siswa

No.	Kriteria yang dinilai	Persentase (%)
1.	Tampilan halaman muka komik menarik	90%
2.	Judul komik menarik	75%
3.	Huruf mudah dibaca	80%
4.	Huruf yang dipakai menarik	85%
5.	Ilustrasi gambar menarik	80%
6.	Penggambaran tokoh menarik	90%
7.	Materi mudah dipahami	100%
8.	Kalimat yang jelas	90%
9.	Jalan cerita mudah dimengerti	95%
10.	Jalan cerita menarik	75%
Rata-rata Persentase		86%
Keterangan		Sangat Layak

Sumber: Data diolah (2014)

Berdasarkan angket respon siswa, pendapat siswa mengenai bahan ajar akuntansi berbentuk komik digital berdasarkan kriteria ketertarikan diperoleh rata-rata persentase 86% dikategorikan "Sangat Layak".

Pembahasan

Proses pengembangan bahan ajar akuntansi berbentuk komik digital yang dilaksanakan oleh peneliti mengikuti model pengembangan 4D yaitu melalui tahap

pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Akan tetapi proses pengembangan yang dilakukan oleh peneliti disesuaikan lagi dengan kebutuhan peneliti dan tidak melaksanakan tahap penyebaran (*disseminate*).

Hasil dari tahap pendefinisian adalah penerapan kurikulum yang berlaku di kelas XII IPS SMA Negeri 1 Kebomas Gresik yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), yang pada dasarnya dalam kegiatan pembelajaran siswa dituntut lebih aktif untuk membangun pengetahuannya sendiri, guru tidak lagi menjadi satu-satunya pusat pembelajaran. Tuntutan kurikulum untuk menjadikan siswa aktif selama proses belajar mengajar menjadikan pertimbangan untuk mengembangkan bahan ajar yang dapat meningkatkan minat membaca siswa. Selain itu pemilihan materi siklus akuntansi perusahaan dagang ayat jurnal penyesuaian menjadi alasan pengambilan materi ini untuk dikembangkan dalam bahan ajar akuntansi berbentuk komik digital.

Penggunaan komik sebagai bahan ajar dapat meningkatkan minat baca siswa. Menurut Widiyanto (2013), bahan ajar berbentuk komik dapat meningkatkan minat siswa untuk membaca buku pelajaran. Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, komik juga bisa dikembangkan dalam bentuk digital. Penerapan bahan ajar akuntansi berbentuk komik digital tidak jauh dari seringnya aktivitas siswa berinteraksi dengan teknologi komputer. Adanya pembelajaran berbasis komputer dapat meningkatkan minat membaca siswa terhadap bahan ajar. Menurut Sari (2013), belajar dengan menggunakan komputer dapat membuat suatu konsep materi lebih menarik sehingga menambah motivasi siswa untuk mempelajari dan memahaminya.

Dengan adanya konsep materi yang berbentuk komik digital di dalam bahan ajar ini diharapkan dapat meningkatkan minat membaca siswa terhadap bahan ajar akuntansi serta mencapai tujuan pembelajaran pada kompetensi dasar siklus akuntansi perusahaan dagang ayat jurnal penyesuaian.

Tahap kedua yaitu tahap perancangan. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang bahan ajar akuntansi berbentuk komik digital pada materi siklus akuntansi perusahaan dagang ayat jurnal penyesuaian di kelas XII IPS. Tahap perancangan ini meliputi rancangan desain bahan ajar yang berbentuk komik digital. Struktur ini meliputi menyusun pendahuluan, halaman isi, halaman pelatihan, dan halaman belakang.

Pada tahap pengembangan banyak dilakukan perbaikan-perbaikan agar bahan ajar layak digunakan

sebagai bahan ajar pendukung. Tahap pengembangan diawali dengan mengajukan rancangan bahan ajar untuk ditelaah oleh para ahli, kemudian menghasilkan revisi sesuai dengan masukan telaah para ahli sehingga menjadi bahan ajar setelah direvisi. Setelah bahan ajar direvisi sesuai telaah ahli, langkah selanjutnya dilakukan validasi untuk mengetahui kelayakan bahan ajar akuntansi berbentuk komik digital sebelum dilakukan uji coba terbatas. Ketika bahan ajar dinyatakan valid oleh para ahli, peneliti melakukan uji coba terbatas dengan 20 siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Kebomas Gresik. Berdasarkan hasil validasi para ahli, data yang disajikan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu dengan cara mengubah data kuantitatif menjadi bentuk persentase yang kemudian diinterpretasikan dengan kalimat yang bersifat kualitatif, terdiri dari ahli bahan ajar dan ahli materi.

Hasil validasi bahan ajar akuntansi berbentuk komik digital dari ahli bahan ajar masuk dalam kategori layak dengan rata-rata persentase 76.18%. Hal tersebut didukung dengan penggambaran tokoh dalam komik yang menarik, penentuan cerita komik yang sudah sesuai dengan kebiasaan siswa, dan pemilihan warna yang sudah tepat.

Pada hasil validasi dari ahli materi masuk dalam kategori layak dengan rata-rata persentase 76.18%. Hal tersebut dikarenakan bahan ajar yang dikembangkan memuat konsep maupun teori yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar, serta indikator pembelajaran, selain itu materi yang disampaikan didukung dengan gambar-gambar penokohan dalam cerita komik yang menarik.

Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar akuntansi yang telah dikembangkan ditinjau dari kriteria ketertarikan. Keseluruhan analisis hasil uji coba terbatas bahan ajar akuntansi berbentuk komik digital dari pendapat siswa diperoleh rata-rata persentase sebesar 86.50%, maka pengembangan bahan ajar akuntansi berbentuk komik digital pada materi siklus akuntansi perusahaan dagang ayat jurnal penyesuaian dinyatakan "Sangat Layak".

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang diambil, simpulan pengembangan bahan ajar akuntansi berbentuk komik digital pada materi siklus akuntansi perusahaan dagang, yaitu:

Pengembangan bahan ajar akuntansi berbentuk komik digital mengadaptasi model pengembangan 4-D dari Thiagarajan, Semmel dan Semmel. Model pengembangan yang digunakan terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), dan

tahap pengembangan (*develop*). Pada tahap pengembangan (*develop*), bahan ajar akuntansi berbentuk komik digital pada materi siklus akuntansi perusahaan dagang ayat jurnal penyesuaian ditelaah dan divalidasi oleh satu ahli bahan ajar dan dua ahli materi.

Bahan ajar akuntansi berbentuk komik digital pada materi siklus akuntansi perusahaan dagang ayat jurnal penyesuaian layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung bagi kelas XII IPS SMA. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli bahan ajar dinyatakan layak, dan hasil validasi ahli materi menyatakan sangat layak..

Hasil respon siswa terhadap penggunaan bahan ajar akuntansi berbentuk komik digital pada materi siklus akuntansi perusahaan dagang ayat jurnal penyesuaian yang dikembangkan adalah sangat layak.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengemukakan beberapa saran antara lain:

Pengembangan bahan ajar akuntansi berbentuk komik digital masih terbatas pada materi siklus akuntansi perusahaan dagang ayat jurnal penyesuaian. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang pengembangan bahan ajar akuntansi berbentuk komik digital untuk materi yang lain, seperti persamaan dasar akuntansi, mekanisme debit kredit, siklus akuntansi perusahaan jasa, dan materi akuntansi yang lainnya.

Untuk penelitian selanjutnya disarankan agar bahan ajar akuntansi berbentuk komik digital pada materi siklus akuntansi perusahaan dagang ayat jurnal penyesuaian diuji cobakan untuk evaluasi skala besar dan diterapkan pada proses pembelajaran akuntansi di kelas, serta dilakukan tahap penyebaran (*disseminate*).

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2003. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Akuntansi SMA/MA* (Online), (<http://www.kemdikbud.go.id/kemdikbud/>), diakses tanggal 10 Maret 2014)
- Ginting, Vera. 2005. *Penguatan Membaca, Fasilitas Lingkungan Sekolah dan Keterampilan Dasar Membaca Bahasa Indonesia serta Minat Baca Murid*, Jurnal Pendidikan Penabur, (Online), Vol. 4, No.4, (<http://www.bpkpenabur.or.id/files/Hal.1735%20Penguatan%20Membaca.pdf>), diakses tanggal 21 Mei 2014)
- Lesmono, dkk. 2012. *Pengembangan Bahan Ajar Fisika Berupa Komik Pada Materi Cahaya Di SMP*. Jurnal Pembelajaran Fisika, (Online), Vol. 1, No. 1, (<http://library.unej.ac.id/client/search/asset/269>), diakses tanggal 9 Maret 2014)
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sari, Dian Maya. 2013. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan Berbasis Komputer Program Studi Tata Rias Rambut*, Jurnal Teknologi Pendidikan, (Online), Vol. 6, No. 1, (digilib.unimed.ac.id/public/UNIMED-Article-28701-ARTIKEL%20DIAN%20MAYA-SARI-OK%2011.pdf, diakses tanggal 26 Juli 2014)

Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Soemarso, S.R. 2002. *Pengantar Akuntansi*. Edisi Kelima. Jakarta: Penerbit Salemba Empat.

Tiemensma, L. 2009. *Visual literacy: to comics or not to comics? Promoting literacy using comics*. World Library And Information Congress 75th IFLA General Conference And Council, Midrand Graduate Institute, (Online), (<http://www.ifla.org/annualconference/ifla75/index.htm>, diakses tanggal 8 Maret 2014)

Trianto. 2013. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada KTSP*. Jakarta: Prenada Media Group.

Wahyuningsih, Ary Nur. 2011. *Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, (Online), Vol. 1, No.2, (<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jise:19-27>, diakses tanggal 8 Maret 2014)

