

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Model Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah *Research and Development* (R & D) dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik akuntansi pada materi persamaan dasar akuntansi untuk siswa kelas X akuntansi. Dikutip dalam buku *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* oleh Setyosari (2016) tujuan penelitian dan pengembangan adalah untuk menilai apa saja perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu dengan mengamati sekelompok subjek selama beberapa waktu. Pengembangan komik akuntansi dilakukan dengan menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Dick & Carey (1996) dengan model pengembangan ADDIE yakni: Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluate*). Diharapkan keberadaan media komik akuntansi ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi.

3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

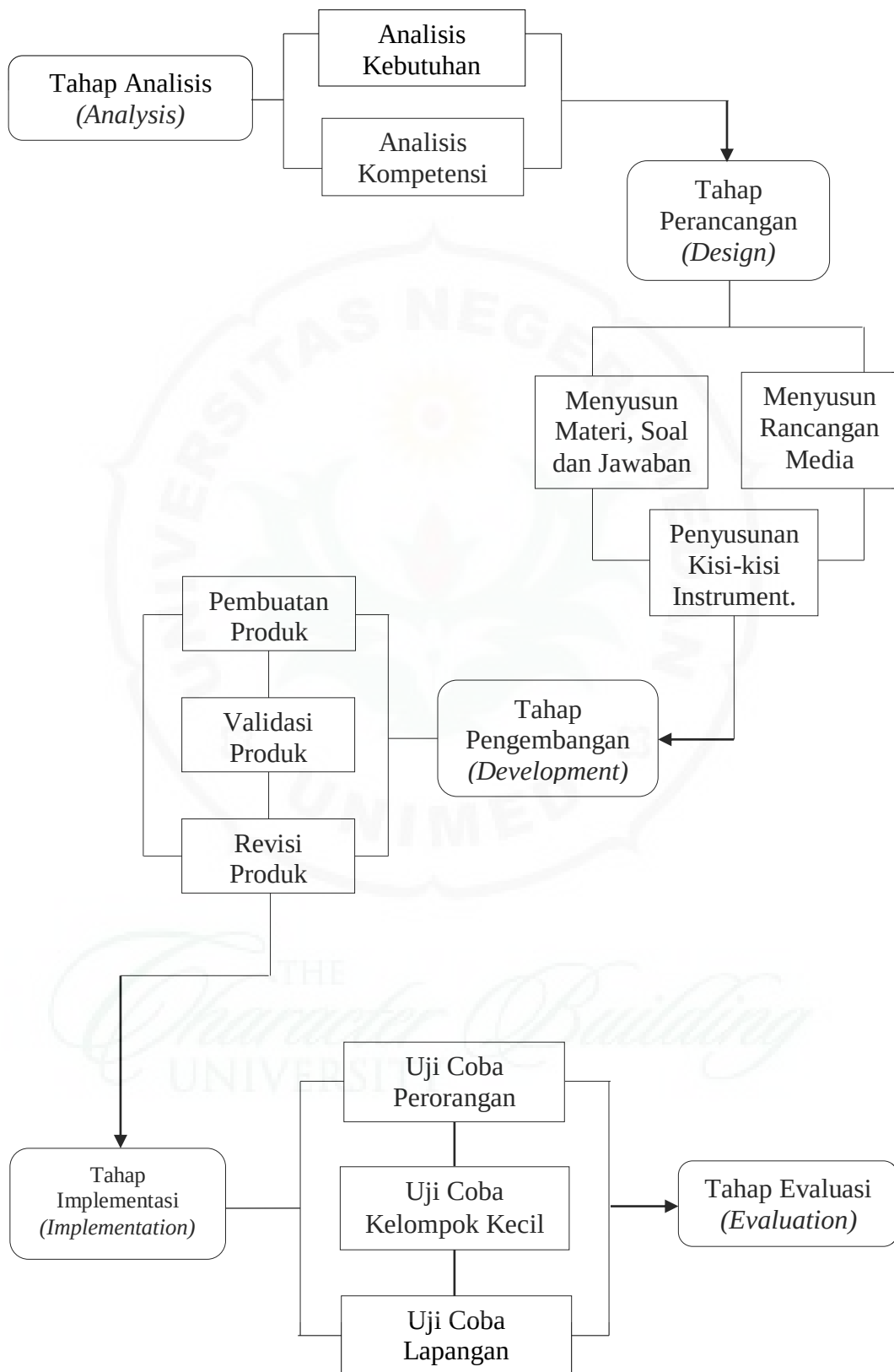
Penelitian dilakukan di SMK Swasta Purta Anda Binjai yang beralamat di Jl. W.R. Mongonsidi No. 22 Binjai Kel. Satria Kec. Binjai Kota. Sumatera Utara Kode Pos. 20714 tepatnya di kelas X Akuntansi. Perencanaan waktu dan pelaksanaan dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 dimulai pada bulan Oktober 2020 s/d Januari 2021.

3.3. Desain Langkah-langkah Penelitian Model Pengembangan ADDIE

Research and Development digunakan untuk mengatasi masalah pendidikan, meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar di kelas dan bukan untuk menguji sebuah teori (Soenarto, 1983 (dalam Ainin, 2013)). Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan dalam rangka mengembangkan dan memvalidasi suatu produk pendidikan (Setyosari, 2016). Penulis memilih melakukan penelitian pengembangan media komik karena sesuai dengan analisis kebutuhan yang ditemukan di sekolah yaitu keterbatasan dalam pemanfaatan media pembelajaran yang berkesan dan menarik bagi siswa, selain itu penulis cukup mampu untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik didukung oleh penghargaan yang diraih oleh penulis yaitu:

- 1) Piagam Penghargaan Sebagai Juara III dalam Lomba Poster Tingkat SLTA Dengan Tema “Dunia Peduli Air” pada Pameran Pembangunan HAPSAK Kota Binjai pada Tanggal 30 Oktober s/d 5 November 2014 di Gedung Olahraga Binjai.
- 2) Piagam Penghargaan Sebagai Juara III pada Penyelenggaraan Festival Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) Tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) Kota Binjai Tahun 2015 Bidang Seni “Kriya Putri”.

Dengan adanya penghargaan yang diraih tersebut, penulis berupaya untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis komik akuntansi dan berikut bagan langkah-langkah model pengembangan ADDIE setelah disesuaikan dengan kebutuhan penulis seperti pada **bagan 3.1** berikut ini:



Bagan 3.1
Bagan Langkah-langkah Pengembangan Model ADDIE

3.4. Prosedur Pengembangan

Dalam metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) terdapat beberapa prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh para ahli, namun dalam penelitian dan pengembangan ini penulis menggunakan langkah-langkah prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh Dick & Carry (1996) dengan model pengembangan ADDIE setelah disesuaikan dengan kebutuhan penulis dan dianggap sebagai model pengembangan yang lebih rasional dan lebih lengkap (Mulyatiningsih, 2013). Proses pengembangan media komik nantinya akan dinilai oleh pihak terpilih dengan kriteria yang ditentukan seperti yang tercantum dalam **tabel 3.1** dan memiliki kompetensi dalam bidangnya masing-masing, model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan meliputi *analysis*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluation*. Berdasarkan bagan langkah-langkah model pengembangan ADDIE yang telah dijabarkan sebelumnya maka, berikut adalah penjabaran prosedur pengembangan yang akan dilakukan penulis dalam penelitian dan pengembangan ini:

3.4.1. Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan untuk menemukan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran akuntansi dasar siswa kelas X akuntansi dan menganalisis tujuan dalam batasan materi yang dikembangkan, kegiatan pada tahap ini yaitu:

1. Analisis kebutuhan dilakukan dengan melihat karakteristik siswa sebagai target sasaran pengguna media komik akuntansi yang menyangkut kemampuan pengetahuan dan keterampilan baik secara psikologi maupun emosional. Melihat ketersediaan media pembelajaran yang selama ini

digunakan guru dan siswa selama proses pembelajaran. Melihat seberapa jauh dibutuhkan media pembelajaran berbasis komik akuntansi dalam proses pembelajaran akuntansi dasar di kelas X akuntansi. Penetapan dasar masalah dilakukan dengan cara observasi dan melakukan wawancara secara terbuka baik dengan guru maupun siswa. Berharap keberadaan media pembelajaran berbasis komik akuntansi yang dikembangkan layak untuk digunakan siswa sebagai media pembelajaran akuntansi.

2. Analisis kompetensi dilakukan dengan melihat kurikulum yang digunakan sekolah serta mengkajian materi yang tercantum dalam Silabus dan RPP pada semester ganjil bertujuan untuk mengetahui sudah sejauh mana materi yang dibahas pada saat itu dan menyesuaikan materi dengan media yang dikembangkan agar materi persamaan dasar akuntansi yang dimasukkan kedalam media komik selanjut dan seiring dengan RPP dan rancangan yang dibuat oleh penulis. Produk yang dihasilkan dalam pengembangan media akan ditujukan pada siswa kelas X akuntansi di SMK Swasta Putra Anda Binjai.

3.4.2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan media komik akuntansi dilakukan secara berkala karena perancangan media ini membutuhkan waktu dalam pengerjaan khususnya pada bagian penyesuaian antara alur cerita dengan materi akuntansi yang tersaji didalam media komik. Tahap perancangan dibuat sebagai acuan yang berupa kerangka-kerangka sebelum melakukan pengembangan media maka kerangka-kerangka yang akan dilakukan adalah dengan:

- a. Penyusunan materi adalah kegiatan yang bertujuan untuk menelaah Silabus dan RPP yang dimiliki guru akuntansi agar materi yang disampaikan mampu mencapai tujuan pembelajaran. Materi persamaan dasar akuntansi yang disajikan bersumber dari buku rujukan yang diberikan guru dan buku referensi lainnya. Kemudian dilanjutkan dengan menyusun soal beserta jawaban sebagai pengukur tingkat pemahaman siswa dengan materi persamaan dasar akuntansi. Soal beserta jawaban yang disajikan didalam media komik sesuai dengan materi persamaan dasar akuntansi yang tersaji didalam buku pedoman serta telah disusun dan dijelaskan secara mendalam di **lampiran 2**.
- b. Penyusunan rancangan media bertujuan agar media komik yang akan dikembangkan sesuai kriteria penilaian. Rancangan media dibuat sebagai pedoman bagi penulis dalam menentukan bentuk, bahasan yang digunakan dan ukuran komik akuntansi yang dikembangkan agar media yang dihasilkan lebih terarah dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Rancangan media pembelajaran tersaji dalam **tabel 4.5**.
- c. Penyusunan kisi-kisi instrument penilaian kelayakan bertujuan agar penilaian yang diberikan tim validator dan siswa sesuai kebutuhan penulis, instrumen ini berupa angket daftar isian (*checklist*), komentar/saran, dan kesimpulan untuk ahli materi, ahli media, ahli desain grafis dan guru akuntansi. Kisi-kisi instrumen penilaian ujicoba ditujukan untuk siswa sebagai pemakai produk berupa angket daftar isian (*checklist*),

komentar/saran perbaikan untuk mengetahui respon/pendapat siswa dengan adanya media komik akuntansi seperti pada **lampiran 5**.

3.4.3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan proses pembuatan media komik akuntansi secara bertahap dimulai dari membuat *storyline*, validasi media dan sampai ke tahap revisi produk oleh tim validator. Sebelum penulis membuat produk hal pertama yang dilakukan penulis adalah menentukan skenario (*storyline*) dan membuat serta menentukan penokohan dalam bentuk coreta kasar dalam buku catatan. Deain komik yang sudah selesai nantinya diurutkan berdasarkan halaman agar sesuai dengan alur cerita yang disajikan sebelum dilakukan penusunan dan *finishing*. Adapun serangkaian pengembangan media komik berikut prosedur pengembangan yang dilakukan penulis:

1. Pembuatan produk diawali dengan membuat skenario (*storyline*) yang akan dituangkan kedalam komik akuntansi, dilanjutkan dengan pembuatan sketsa (gambar) yang harus memperhatikan ekspresi wajah dan sudut pandang pembaca, mempertegas sketsa dengan pena, penghapusan garis bantu, pengisian dialog kedalam balon kata, proses pewarnaan yang dilakukan secara manual, penyusunan media sampai proses *finishing* yaitu menjilid media menjadi buku komik akuntansi.
2. Validasi media komik oleh tim validator bertujuan untuk memberikan umpanbalik sesuai instrument penilaian kelayakan yang telah disusun dengan catatan berupa saran perbaikan. Validasi akan dilakukan oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, dosen ahli desain grafis, dan praktisi

pembelajaran akuntansi dengan melampirkan media komik akuntansi beserta angket penilaiannya sekaligus untuk mengkoreksi apakah ditemukan kesalahan atau perlu perbaikan pada media komik yang dikembangkan.

3. Revisi dilakukan sebagai bahan penyempurnaan produk sebelum nantinya media komik akuntansi dinyatakan “Layak” dan komik akuntansi siap untuk diujicobakan ke siswa pada tahap implementasi. Proses revisi bertujuan untuk memperbaiki kesalahan atau ketidaksesuaian media komik akuntansi yang dikembangkan dengan aspek penilaian, revisi yang dilakukan berdasarkan saran perbaikan yang diberikan oleh tim validator.

3.4.4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan setelah media komik akuntansi dinyatakan “Layak” tanpa catatan oleh tim validator dan siap digunakan maka dilanjutkan ketahap uji coba pada situasi yang sebenarnya yaitu kepada siswa kelas X akuntansi. Tahap implementasi dilakukan dengan tiga tahapan yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Uji coba juga dilakukan dengan jumlah subjek yang berbeda, berikut penyebaran tahap uji coba kepada siswa yang diawali dengan:

- a. Uji coba perorangan melibatkan 6 orang siswa, dipilih sesuai kriteria yang ditentukan bersama dengan guru yaitu siswa dengan kemampuan tinggi, sedang dan rendah kemudian media komik akuntansi diberikan kemasing-masing siswa sembari peneliti menjelaskan materi dengan singkat

kemudian siswa diminta untuk mengisi angket sesuai instrumen penilaian yang telah disusun.

- b. Uji coba kelompok kecil melibatkan 9 orang siswa, dipilih sesuai kriteria yang telah ditentukan bersama dengan guru. Prosedur uji coba ini samahalnya dengan uji coba perorangan hanyasaja dengan subjek sasaran lebih banyak sebagai bahan perbandingan dan diakhiri dengan mengisi angket sesuai instrumen penilaian yang telah disusun.
- c. Uji coba lapangan melibatkan seluruh siswa kelas X Akuntansi yang berjumlah 20 orang siswa, dengan prosedur yang sama denga uji coba sebelumnya akan tetapi pada uji coba ini melibatkan seluruh siswa di kelas X Akuntansi dan diakhiri dengan mengisi angket sesuai instrumen penilaian yang teah disusun.

3.4.5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap penyebaran media yang sudah dikembangkan kepada subjek yang lebih luas dengan skala yang lebih besar biasanya dilakukan penyebaran ke instansi pendidikan lain bertujuan untuk memperoleh hasil yang lebih akurat dan lebih terukur. Pengembangan media komik akuntansi ini diperkirakan tidak sampai pada tahap evaluasi secara mendalam. Keterbatasan waktu, biaya dan tenaga juga menjadi faktor pendukung yang membuat penulis tidak melanjutkan prosedur pengembangan ketahap evaluasi dikarenakan media komik akuntansi yang dihasilkan hanya sebatas untuk menilai kelayakan medianya saja yang nantinya akan dikemas dalam bentuk buku komik akuntansi.

3.5. Subjek Penelitian

Subjek penelitian di kategorikan menjadi dua yaitu subjek penelitian dari tim validator dan subjek penelitian dari pemakai produk yaitu siswa. Untuk validasi media komik akuntansi dilakukan oleh 1 dosen ahli materi, 1 dosen ahli media, 1 dosen ahli desain grafis, dan 1 guru Akuntansi serta siswa kelas X akuntansi sebagai subjek uji coba. Berikut akan dijelaskan kriteria subjek penelitian seperti tabel ini:

Tabel 3.1
Kriteria Subjek Tim Validator

Validator	Kriteria	Keahlian
Materi	- Memiliki kemampuan dan pengalaman dalam bidang materi pembelajaran akuntansi. - Tingkat akademik minimal Strata-2 (S2).	Ahli Materi
Media	- Memiliki kemampuan dan pengalaman dalam bidang pengembangan media pembelajaran. - Tingkat akademik minimal Strata-2 (S2).	Ahli Media
Desain Grafis	- Memiliki kemampuan dan pengalaman dalam bidang desain grafis pengembangan media. - Tingkat akademik minimal Strata-2 (S2).	Ahli Desain Grafis
Praktisi Pembelajaran	- Memiliki pengalaman dalam pembelajaran akuntansi yaitu guru mata pelajaran akuntansi. - Tingkat akademik minimal Strata-1 (S1).	Guru Akuntansi

Tabel 3.2
Kriteria Subjek Pemakai Media

Uji Coba	Kriteria	Keterangan
Perorangan	- Siswa kelas X akuntansi berjumlah 6 orang. - Guru memilih siswa berdasarkan kriteria yang ditentukan.	Responden
Kelompok Kecil	- Siswa kelas X akuntansi berjumlah 9 orang. - Guru memilih siswa berdasarkan kriteria yang ditentukan.	Responden
Lapangan	Seluruh siswa kelas X akuntansi berjumlah 20 orang.	Responden

3.6. Penilaian Produk

Proses penilaian produk nantinya akan dinilai berdasarkan kualitas dari media komik akuntansi itu sendiri dengan menilai kelayakan media yang dikembangkan. Penialain produk dilakukan untuk mengumpulkan informasi berkenaan dengan media komik akuntansi dan hasil data tentang kualitas media yang dikembangkan. Bentuk penilaian produk yang dilakukan oleh tim validator dan siswa diantaranya adalah sebagai berikut ini:

3.6.1. Penilaian Kelayakan Oleh Ahli Materi

Media pembelajaran komik yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi untuk menilai kelayakan media sesuai instrument penilaian yang telah ditetapkan berkaitan dengan aspek materi dan aspek isi. Setelah media komik dinilai maka akan dihasilkan data penilaian apakah media komik akuntansi layak atau perlu dilakukan perbaikan sebelum diujicobakan. Jika dibutuhkan perbaikan maka akan dilakukan revisi sesuai saran perbaikan yang diberikan.

3.6.2. Penilaian Kelayakan Oleh Ahli Media

Setelah media komik selesai dikerjakan oleh penulis kemudian divalidasi oleh ahli media untuk menilai kelayakan media sesuai instrument penilaian yang telah ditetapkan berkaitan dengan aspek tampilan, aspek penyajian dan aspek kebahasaan. Proses validasi produk dilakukan untuk melihat apakah media komik akuntansi yang dikembangkan layak atau perlu perbaikan. Jika dibutuhkan perbaikan maka akan dilakukan revisi produk sesuai saran perbaikan sehingga memenuhi kriteria layak untuk digunakan.

3.6.3. Penilaian Kelayakan Oleh Ahli Desain Grafis

Media komik yang dikembangkan nantinya akan divalidasi oleh ahli desain grafis untuk menilai kelayakan media sesuai instrumen penilaian yang telah ditentukan berkaitan dengan aspek desain media dan aspek penyajian. Validasi produk dilakukan untuk melihat apakah media komik akuntansi layak digunakan atau perlu dilakukan perbaikan. Jika dibutuhkan perbaikan maka akan dilakukan revisi sesuai saran perbaikan yang diberikan hingga memenuhi kriteria layak dan dapat digunakan siswa.

3.6.4. Penilaian Kelayakan Oleh Praktisi Pembelajaran

Proses penilaian kelayakan media komik akuntansi oleh praktisi pembelajaran yaitu guru akuntansi untuk menilai apakah media komik yang dikembangkan layak sesuai instrumen penilaian yang telah ditetapkan berkaitan dengan aspek pembelajaran, aspek isi dan aspek kebermanfaatan. Jika media komik akuntansi perlu perbaikan pada bagian tertentu maka akan dilakukan revisi sesuai saran perbaikan yang diberikan hingga memenuhi kriteria layak untuk digunakan siswa sebagai media pembelajara akuntansi.

3.6.5. Tahap 5 Uji Coba Produk Kepada Siswa.

Tahap uji coba dilakukan setelah serangkaian penilaian media selesai dilakukan dan media komik akuntansi dinyatakan layak barulah tahap uji coba dapat dilakukan. Tahap uji coba dilakukan dengan tiga siklus pertama uji coba perorangan terdiri dari 6 orang siswa, kedua uji coba kelompok kecil terdiri dari 9 orang siswa dan ketiga uji coba lapangan terdiri dari 20 orang siswa dengan aspek penilaian berkaitan dengan aspek tampilan, aspek penyajian dan aspek

kebahasaan. Hasil dari penilaian uji coba siswa untuk mengetahui respon/pendapat siswa dengan adanya media komik akuntansi.

3.7. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan data deskriptif kualitatif dan data kuantitatif. Data deskriptif kualitatif adalah jenis data yang tidak berkaitan dengan angka melainkan data dari hasil penjelasan berupa gambaran mengenai media komik yang dikembangkan. Data kualitatif adalah data yang bersumber dari hasil kritikan dan saran perbaikan oleh tim validator dan siswa sementara, data kuantitatif diperoleh melalui skor penilaian dari setiap instrument penilaian yang telah diberikan oleh tim validator dan siswa. Berikut penjabaran teknik pengumpulan data dalam penelitian ini:

1. Observasi adalah kegiatan pengamatan terhadap perilaku manusia dalam kondisi tertentu untuk memperoleh informasi tentang fenomena yang terjadi. Kegiatan observasi dilakukan dengan mengamati dan mencatata fenomena yang terjadi berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan dan perilaku siswa didalam kelas untuk mengetahui masalah yang timbul saat proses pembelajaran akuntansi.
2. Wawancara adalah kegiatan untuk mengetahui keadaan pembelajaran dan kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran. Wawancara yang dilakukan dengan guru dan siswa adalah wawancara tidak terstruktur, dimana dalam hal ini penulis tidak menyediakan pernyataan tertulis yang disusun sistematis lengkap. Wawancara yang dilakukan hanya sebatas

pengumpulan informasi yang berkaitan dengan media pembelajaran dan pengetahuan siswa mengenai komik.

3. Angket/kuesioner adalah perantara dalam teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan maupun pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab sesuai yang diminta (Sugiyono, 2017). Angket yang diberikan kepada tim validator disebarkan sebanyak dua kali, pertama saat proses validasi dan kedua saat proses penilaian kelayakan media. Sementara angket yang diberikan ke siswa dilakukan sebanyak tiga kali yaitu saat dilakukan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan terhadap media yang dihasilkan.

3.8. Instrument Penilaian

Instrumen penilaian yang digunakan penulis sebagai dasar penilaian kelayakan media komik akuntansi adalah instrument berupa lembar observasi, wawancara dan angket/kuesioner penilaian. Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa instrumen penilaian adalah alat untuk mengukur dan mengobservasi sehingga menghasilkan data kuantitatif. Berikut adalah kisi-kisi instrument angket penilaian kualitas media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan:

3.8.1. Kisi-kisi Instrument Penilaian Ahli Materi

Penilaian kelayakan komik akuntansi dilakukan oleh Ibu Rini Herliani, SE., M. Si., AK., Ca. selaku ahli materi melalui penilaian pada aspek materi dan aspek isi dengan 21 butir instrument penilaian yang dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Penilaian oleh Ahli Materi

Aspek Materi

No.	Indikator	Deskripsi
1.	Kesesuaian isi dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.	Materi yang tersaji relevan dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.
2.	Relevansi tujuan dan indikator pembelajaran dengan kompetensi dasar.	Tujuan pembelajaran dan indikator pembelajaran relevan dengan kompetensi dasar.
3.	Kecukupan isi materi dalam mencapai kompetensi dasar.	Materi cukup untuk mencapai kompetensi dasar.
4.	Kejelasan isi materi	Penyajian isi materi dalam komik jelas.
5.	Kelengkapan komponen pembelajaran.	Komponen pembelajaran tersaji dengan jelas seperti tujuan, indikator, materi, dan soal latihan.
6.	Ketuntasan belajar.	Materi yang disajikan mencerminkan keterkaitan isi.
7.	Kelengkapan isi materi.	Materi lengkap dan dibahas secara lengkap.
8.	Kejelasan sasaran pengguna media.	Sasaran penggunaan komik jelas yaitu siswa kelas X akuntansi.
9.	Penyajian apersepsi membantu siswa mengingat materi sebelumnya.	Apersepsi yang ditampilkan menguatkan ingatan siswa pada materi.
10.	Kejelasan contoh kasus dalam materi.	Contoh kasus yang diberikan membantu pemahaman siswa dan memperjelas materi.
11.	Ketepatan dialog dalam memperjelas materi.	Dialog yang disajikan mendukung penjelasan materi.
12.	Kesesuaian materi dan soal dalam mencapai tujuan pembelajaran.	Materi dan soal latihan mampu mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran.
13.	Kesesuaian jumlah dan isi soal.	Jumlah dan soal evaluasi sesuai dengan materi yang dibahas.
Aspek Isi		
1.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari sisi keilmuan.	Definisi dan konsep sesuai yang berlaku dalam bidang ilmu akuntansi.
2.	Kecukupan isi materi dalam mencapai kompetensi dasar.	Materi yang disajikan mampu mencapai kompetensi dasar.
3.	Ketepatan sistematikan penyajian materi.	Penyajian materi runtut dan sistematis.
4.	Ketersediaan contoh kasus membantu pemahaman materi.	Contoh kasus yang diberikan membantu memahami materi yang disajikan.

5.	Kejelasan alur cerita komik.	Alur cerita yang disajikan dalam komik jelas dan mudah dipahami.
6.	Kedalaman materi akuntansi yang diuraikan.	Materi yang diuraikan dalam komik cukup mendalam.
7.	Kejelasan rumusan soal.	Kalimat soal disajikan dengan bahasa yang sederhana dan jelas.
8.	Tingkat kesulitan soal.	Tingkat kesulitan soal evaluasi cukup.

Sumber: Laurent Dian Agustine (2018) dengan modifikasi.

3.8.2. Kisi-kisi Instrument Penilaian Ahli Media

Penilaian kelayakan komik akuntansi dilakukan oleh Bapak Charles Franssiscus Ambarita, S. Pd., M. Pd. selaku ahli media melalui penilaian pada aspek tampilan, aspek penyajian dan aspek kebahasaan dengan 23 butir instrument penilaian berikut ini:

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Penilaian oleh Ahli Media

Aspek Tampilan

No.	Indikator	Deskripsi
1.	Kemenarikan desain sampul.	Kesan positif yang ditampilkan pada desain sampul mampu menarik minat pembaca.
2.	Keteraturan halaman pada komik.	Desain halaman komik teratur dan konsisten.
3.	Kesesuain sampul dengan materi.	Halaman sampul komik akuntansi sesuai dengan materi yang dibahas.
4.	Kemudahan membaca tulisan.	Tek atau tulisan mudah untuk dibaca.
5.	Karakter penokohan diuraikan dengan jelas.	Pengenalan karakter setiap penokohan dalam komik diuraikan dengan jelas.
6.	Kesesuain cerita, gambar dan materi.	Antara alur cerita, penyajian gambar dan materi yang dibahas saling berkesinambungan.
7.	Kesinambungan transisi halaman.	Antara alur cerita dari satu halaman ke halaman berikutnya saling berhubungan.
8.	Kesinambungan gambar dengan alat komunikasi.	Gambar yang disajikan mengandung unsur hiburan dan alat komunikasi pendidikan.
9.	Pemilihan warna sesuai	Warna pada komik akuntansi dengan warna latar belakang kontras.
10.	Gambar dan teks serasi.	Tata letak teks dan gambar serasi.
Aspek Penyajian		
1.	Keruntutan penyajian isi	Penyajian isi pada komik akuntansi disajikan

	komi.	runtut dan sistematis.
2.	Alur cerita ringkas.	Cerita yang disampaikan hanya menyampaikan hal-hal yang penting dan relevan dengan materi.
3.	Kesesuain sampul komik dengan materi.	Bagian sampul komik menarik dan sesuai dengan materi yang disajikan.
4.	Bentuk dan ukuran sesuai.	Bentuk dan ukuran komik akuntansi sesuai untuk digunakan oleh siswa.
5.	Kemenarikan gambar penokohan.	Gambar tokoh dalam komik akuntansi menarik.
6.	Kejelasan alur cerita.	Alur cerita menarik dan mendukung pemahaman siswa.
Aspek Kebahasaan		
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan komik.	Petunjuk penggunaan komik dirumuskan dengan kalimat yang jelas.
2.	Kesesuaian bahasa dengan pola berpikir siswa.	Bahasa yang digunakan dalam komik mampu meningkatkan kemampuan berpikir siswa.
3.	Kebenaran tulisan sesuai EYD.	Penulisan kalimat dalam komik menggunakan ejaan kalimat yang disempurnakan (EYD).
4.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa.	Penggunaan kalimat dalam komik mendorong rasa ingin tahu siswa.
5.	Kemudahan memahami setiap percakapan dalam komik.	Bahasa yang dipilih dalam percakapan antar tokoh mudah dipahami.
6.	Ketetapan dialog dengan materi.	Dialog antar tokoh sesuai dengan alur cerita dan materi yang disampaikan.
7.	Kesantunan penggunaan bahasa.	Kalimat yang digunakan adalah kalimat yang sopan dan berkonotasi positif.

Sumber: Laurent Dian Agustine (2018) dengan modifikasi

3.8.3. Kisi-kisi Instrument Penilaian Ahli Desain Grafis

Penilaian kelayakan komik akuntansi dilakukan oleh Bapak Dr. Rachmat Mulyana, M. Si. selaku ahli desain melalui pada aspek desain media dan aspek penyajian dengan 17 butir instrument penilaian yang dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3.5

Kisi-kisi Instrumen Penilaian oleh Ahli Desain Grafis

Aspek Desain Media

No.	Indikator	Deskripsi
1.	Kesesuain sampul dengan materi yang	Desain sampul komik akuntansi menarik dan sesuai materi yang dikaji.

	disajikan.	
2.	Kemenarikan desain sampul.	Kesan positif yang ditampilkan pada desain sampul mampu menarik minat pembaca.
3.	Pemilihan warna yang harmonis.	Penggunaan warna dan tata letak yang harmonis memperjelas fungsi komik.
4.	Pengenalan tokoh jelas.	Pengenalan karakter setiap tokoh dalam komik diuraikan dengan jelas.
5.	Kesesuaian cerita, gambar dan materi.	Antara alur cerita, penyajian gambar dan materi yang dibahas saling berkesinambungan.
6.	Kesinambungan transisi halaman.	Antara alur cerita dari satu halaman ke halaman berikutnya saling berhubungan.
7.	Penentuan bidang dan margin tepat.	Penentuan bidang dan margin tepat.
8.	Balon kata yang digunakan sesuai.	Pemilihan balon kata yang digunakan sesuai dengan dialog antar tokoh.
9.	Gambar dan teks serasi.	Tata letak gambar dan teks serasi.
10.	Penyelesaian komik.	Hasil cetakan dan jilid komik rapi.
Aspek Penyajian		
1.	Keruntutan penyajian isi komik.	Penyajian isi pada komik akuntansi disajikan runtut dan sistematis.
2.	Alur cerita ringkas.	Cerita yang disampaikan hanya menyampaikan hal-hal yang penting dan relevan dengan materi.
3.	Kejelasan alur cerita.	Alur cerita menarik dan mendukung pemahaman siswa.
4.	Bentuk dan ukuran sesuai.	Bentuk dan ukuran komik akuntansi sesuai untuk digunakan oleh siswa.
5.	Kesesuaian gambar penokohan dengan karakter.	Gambar tokoh dalam komik sesuai dengan karakter yang ditampilkan dalam komik.
6.	Kelengkapan petunjuk penggunaan komik.	Petunjuk penggunaan komik diuraikan secara singkat dan jelas.
7.	Pengenalan tokoh jelas.	Pengenalan tokoh diuraikan secara jelas.

Sumber: Laurent Dian Agustine (2018) dengan modifikasi.

3.8.4. Kisi-kisi Instrument Penilaian Praktisi Pembelajaran

Penilaian kelayakan komik akuntansi dilakukan oleh Ibu Setiani, S. Pd. selaku guru akuntansi melalui aspek materi, aspek isi dan aspek kebermanfaatan dengan 25 butir instrument penilaian yang dijabarkan sebagai berikut ini:

Tabel 3.6
Kisi-kisi Instrumen Penilaian oleh Guru Akuntansi

Aspek Materi

No.	Indikator	Deskripsi
1.	Kesesuaian isi dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.	Materi yang tersaji relevan dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.
2.	Relevansi tujuan dan indikator pembelajaran dengan kompetensi dasar.	Tujuan pembelajaran dan indikator pembelajaran relevan dengan kompetensi dasar.
3.	Kecukupan isi materi dalam mencapai kompetensi dasar.	Materi cukup untuk mencapai kompetensi dasar.
4.	Kejelasan isi materi	Penyajian isi materi dalam komik jelas.
5.	Kelengkapan komponen pembelajaran.	Komponen pembelajaran tersaji dengan jelas seperti tujuan, indikator, materi, dan soal latihan.
6.	Ketuntasan belajar.	Materi yang disajikan mencerminkan keterkaitan isi.
7.	Kejelasan sasaran pengguna media.	Sasaran penggunaan komik jelas yaitu siswa kelas X akuntansi.
8.	Penyajian apersepsi membantu siswa mengingat materi sebelumnya.	Apersepsi yang ditampilkan menguatkan ingatan siswa pada materi.
9.	Kejelasan contoh kasus dalam materi.	Contoh kasus yang diberikan membantu pemahaman siswa dan memperjelas materi.
10.	Ketepatan dialog dalam memperjelas materi.	Dialog yang disajikan mendukung penjelasan materi.
11.	Kesesuaian materi dan soal dalam mencapai tujuan pembelajaran.	Materi dan soal latihan yang disajikan mampu mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran.
12.	Kesesuaian jumlah dan isi soal.	Jumlah dan soal evaluasi sesuai dengan materi yang dibahas.

Aspek Isi

1.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari sisi keilmuan.	Definisi dan konsep sesuai yang berlaku dalam bidang ilmu akuntansi.
2.	Kecukupan isi materi dalam mencapai kompetensi dasar.	Materi yang disajikan mampu mencapai kompetensi dasar.
3.	Kejelasan isi.	Isi materi diuraikan dengan jelas.
4.	Ketepatan sistematika penyajian materi.	Penyajian materi runtut dan sistematis.
5.	Ketersediaan contoh kasus membantu pemahaman materi.	Contoh kasus yang diberikan membantu memahami materi yang disajikan.
6.	Kejelasan alur cerita komik.	Alur cerita yang disajikan dalam komik

		jelas dan mudah dipahami.
7.	Kedalaman materi akuntansi yang diuraikan.	Materi yang diuraikan dalam komik cukup mendalam.
8.	Kejelasan rumusan soal.	Kalimat soal disajikan dengan bahasa yang sederhana dan jelas.
9.	Tingkat kesulitan soal.	Tingkat kesulitan soal evaluasi cukup.
Aspek Kebermanfaatan		
1.	Menarik perhatian siswa.	Media komik akuntansi mampu menarik perhatian siswa.
2.	Mempermudah pemahaman siswa.	Siswa menjadi lebih mudah memahami materi dengan adanya komik akuntansi.
3.	Membantu dalam pembelajaran.	Penggunaan media komik akuntansi dapat membantu porses belajar siswa.
4.	Membantu siswa belajar mandiri.	Penggunaan media pembelajaran mempermudah siswa belajar secara mandiri.

Sumber: Laurent Dian Agustine (2018) dengan modifikasi.

3.8.5. Kisi-kisi Instrument Penilaian Siswa

Penilaian uji coba siswa dilakukan kepada siswa kelas X akuntansi melalui penilaian aspek tampilan, aspek penyajian dan aspek kebahasaan dengan 17 butir instrument penilaian yang dijabarkan sebagai berikut ini:

Tabel 3.7
Kisi-kisi Instrumen Penilaian oleh Siswa

Aspek Tampilan

No.	Indikator	Deskripsi
1.	Kesesuaian sampul dengan materi.	Halaman sampul komik akuntansi sesuai dengan materi yang dibahas.
2.	Kemudahan membaca tulisan.	Tek atau tulisan mudah untuk dibaca.
3.	Karakter penokohan diuraikan dengan jelas.	Pengenalan karakter setiap penokohan dalam komik diuraikan dengan jelas.
4.	Kesinambungan transisi halaman.	Antara alur cerita dari satu halaman ke halaman berikutnya saling berhubungan.
5.	Gambar dan teks serasi.	Tata letak teks dan gambar serasi.
6.	Penyelesaian komik.	Hasil cetakan dan jilid komik rapi.
Aspek Penyajian		
1.	Keruntutan penyajian isi komi.	Penyajian isi pada komik akuntansi disajikan runtut dan sistematis.
2.	Alur cerita ringkas.	Cerita yang disampaikan hanya menyampaikan hal-hal yang penting dan

		relevan dengan materi.
3.	Bentuk dan ukuran sesuai.	Bentuk dan ukuran komik akuntansi sesuai untuk digunakan oleh siswa.
4.	Kelengkapan petunjuk penggunaan komik.	Petunjuk penggunaan komik diuraikan secara singkat dan jelas.
5.	Pengenalan tokoh jelas.	Pengenalan tokoh diuraikan secara jelas.
Aspek Kebahasaan		
1.	Kesesuaian bahasa dengan pola berpikir siswa.	Bahasa yang digunakan dalam komik mampu meningkatkan kemampuan berpikir siswa.
2.	Ketetapan dialog dengan materi.	Dialog antar tokoh sesuai dengan alur cerita dan materi yang disampaikan.
3.	Kemudahan memahami setiap percakapan dalam komik.	Bahasa yang dipilih dalam percakapan antar tokoh mudah dipahami.
4.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa.	Penggunaan kalimat dalam komik mendorong rasa ingin tahu siswa.
5.	Penggunaan bahasa baku.	Komik akuntansi yang disajikan menggunakan bahasa baku.
6.	Kesantunan penggunaan bahasa.	Kalimat yang digunakan adalah kalimat yang sopan dan berkonotasi positif.

Sumber: Laurent Dian Agustine (2018) dengan modifikasi.

3.9. Teknik Analisis Data

Didalam penelitian dan pengembangan besarnya jumlah kegiatan analisis data dipengaruhi pada tingkatan penelitian, jenis penelitian, jumlah hipotesis serta jumlah rumusan masalah yang diangkat (Sugiyono, 2017). Tahapan yang harus dilakukan untuk analisis data kelayakan komik adalah dengan mendeskripsikan dan memaknai hasil data yang bersifat deskriptif kualitatif, sementara data yang bersifat kuantitatif akan dianalisis dan diolah untuk mendapatkan hasil berupa skor penilaian terhadap media komik akuntansi yang dikembangkan dengan menggunakan *skala likert* 4 skala jawaban. Pemilihan *skala likert* dengan 4 skala jawaban bertujuan agar tanggapan yang diberikan responden lebih tegas pada

posisi yang mana, maka penulis tidak menggunakan pilihan netral dalam penelitian ini, berikut kriteria penilaian *skala likert* dengan 4 skala jawaban:

Tabel 3.8
Kriteria Penilaian Skala Likert Pada Instrumen Kuesioner

Penilaian	Keterangan	Skor
SL	Sangat Layak	4
L	Layak	3
TL	Tidak Layak	2
STL	Sangat Tidak Layak	1

Sumber: Sugiyono (2017).

3.9.1. Teknik Analisis Data Deskriptif Kualitatif

Analisis data deskriptif kualitatif merupakan hasil kritik dan saran perbaikan yang bersumber dari dosen ahli materi, dosen ahli media, dosen ahli desain grafis dan guru sebagai praktisi pembelajaran, begitupun hasil saran perbaikan yang diberikan siswa sebagai subjek uji coba berkenaan dengan media komik akuntansi yang kemudian dioleh untuk menghasilkan data penilain yang nantinya dituangkan kedalam hasil pembahasan.

3.9.2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif merupakan bentuk skor penilaian yang telah diberikan oleh tim validator dan siswa sebagai subjek uji coba dengan berpedoman pada penilaian menggunakan *skala likert* 4 skala jawaban kemudian data yang diperoleh dari jawaban instrument penilaian akan dianalisis dengan langkah berikut:

1. Analisis Data Angket Oleh TimValidator

Perolehan data penilaian dari tim validator berupa daftar *check list* yang dirangkum dalam bentuk tabel penilaian *skala likert* dengan kategori

jawaban sangat layak (4), layak (3), tidak layak (2) dan sangat tidak layak (1) sebagaimana yang tercantum pada **tabel 3.8**.

a) Menghitung kelayakan media komik akuntansi

Adapun langkah-langkah yang digunakan untuk mengukur kelayakan media komik akuntansi yang dikembangkan dengan mengubah penilaian bentuk deskriptif kualitatif kedalam bentuk kuantitatif dengan cara berikut:

- a. Melakukan rekapitulasi data hasil penelitian dari masing-masing validator.
- b. Menghitung rata-rata skor tiap indikator dengan rumus berikut:

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

Sumber: Widoyoko (2011: 237).

Keterangan:

$\bar{X}$ = rata-rata skor

$\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh

n = jumlah indikator

b) Interpretasi rata-rata skor yang diperoleh secara kualitatif

Adapun pedoman untuk melakukan konversi data kualitatif kedalam data kuantitatif dengan menggunakan rumus berikut ini:

Tabel 3.9
Pedoman Konversi Klasifikasi Penilaian

Skala	Rumus	Nilai	Kategori
4	$X > \bar{X} + 1,8 S_{bi}$	A	Sangat Layak
3	$\bar{X} + 0,6 S_{bi} < X \leq \bar{X} + 1,8 S_{bi}$	B	Layak
2	$\bar{X} - 1,8 S_{bi} < X \leq \bar{X} - 0,6 S_{bi}$	C	Tidak Layak
1	$X \leq \bar{X} - 1,8 S_{bi}$	D	Sangat Tidak Layak

Sumber: Widoyoko (2011: 238).

Keterangan:

Skor Maksimal = 4

Skor Minimal = 1

Skor Maksimal Ideal = jumlah butir soal x jumlah skor tertinggi

Skor Minimal Ideal = jumlah butir soal x jumlah skor terendah

X = skor yang diperoleh (skor aktual)

X_i = rerata skor ideal

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

$$= \frac{1}{2} (4 + 1) = 2,5$$

SB_i = simpangan baku ideal

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

$$= \frac{1}{6} (4 - 1) = 0,5$$

c) Kriteria kategori penilaian terhadap kelayakan media komik akuntansi

Tabel 3.10
Kriteria Skor Penilaian Pada Kelayakan Media Komik

Skor	Rentang Skor	Nilai	Kategori
4	$X \geq 3,41$	A	Sangat Layak
3	$2,61 \leq X \leq 3,40$	B	Layak
2	$1,81 \leq X \leq 2,60$	C	Tidak Layak
1	$X < 1,80$	D	Sangat Tidak Layak

Sumber: Sukardjo, (2012; 98).

Konversi data digunakan untuk menentukan kriteria kelayakan media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan. Media pembelajaran berbasis komik dinyatakan layak untuk digunakan apabila hasil penilaian dari tim validator $\geq 2,61$ yang menyatakan bahwa media komik akuntansi termasuk kategori layak.

Berdasarkan **tabel 3.10** berkenaan dengan kriteria skor penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis komik akuntansi akan dijabarkan sebagai berikut:

- a. Apabila kualitas kelayakan komik akuntansi memperoleh rata-rata skor lebih dari atau sama dengan 3,00 dinyatakan sangat layak (A).
- b. Apabila kualitas kelayakan komik akuntansi memperoleh rata-rata skor lebih kecil dari 3,00 atau sama dengan 2,61 dinyatakan layak (B).
- c. Apabila kualitas kelayakan komik akuntansi memperoleh rata-rata skor lebih kecil dari 2,60 sampai dengan 1,81 dinyatakan tidak layak (C).
- d. Apabila kualitas kelayakan komik akuntansi memperoleh rata-rata skor lebih kecil dari 1,80 dinyatakan sangat tidak layak (D).

2. Analisis Data Penilaian Oleh Siswa

Perolehan data penilaian siswa bersumber dari jawaban angket yang diberikan siswa selaku subjek uji coba yang kemudian dianalisis dengan langkah-langkah berikut ini:

1. Diperoleh data daftar *check list* dalam bentuk *skala likert* dengan pilihan jawaban sangat baik (4), baik (3), tidak baik (2) dan sangat tidak baik (1) sebagaimana yang tercantum dalam **tabel 3.11**.
2. Mengelola skor jawaban siswa untuk mengetahui persentase nilai hasil uji coba terhadap media komik akuntansi yang dikembangkan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal yang diperoleh}} \times 100\%$$

Sumber: Arikunto, (2012; 244).

3. Hasil perhitungan menghasilkan angka dalam bentuk persentase kemudian ditafsirkan dengan menggunakan kalimat secara deskriptif kualitatif sesuai kategori pada tabel berikut:

Tabel 3.11
Interpretasi Respon Siswa Terhadap Media Komik Akuntansi

Skala Penilaian	Persentase (%)	Ketagori
4	76% – 100%	Sangat Baik, Diterima
3	51% – 75%	Baik, Diterima
2	26% – 50%	Tidak Baik, Tidak Diterima
1	0 – 25%	Sangat Tidak Baik, Tidak Diterima

Sumber: Widoyoko (2012).