

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
MATERI PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI PADA
SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 1 SAMBAS**

ARTIKEL PENELITIAN

**Oleh:
ZAINAL
NIM F1031131032**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA PONTIANAK
2017**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
MATERI PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI PADA
SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 1 SAMBAS**

**ZAINAL
F1031131032**

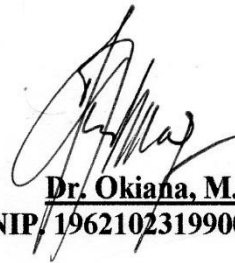
Disetujui,

Pembimbing Pertama



**Dr. Parijo, M.Si
NIP. 195308181987031002**

Pembimbing Kedua



**Dr. Okiana, M.Si
NIP. 196210231990022001**


Mengetahui,

Dekan FKIP Untan



**Dr. H. Martono, M.Pd
NIP. 196803161994031014**

Ketua Jurusan PIIS



**Dr. Hj. Sulistyarini, M.Si
NIP. 196511171990032001**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MATERI PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI PADA SISWA KELAS XI DI SMAN 1 SAMBAS

Zainal

Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Untan
Email: zainalkuno@gmail.com

Abstract

The purpose of this research is to develop learning media comic matter the fundamental equation accounting to their students class XI at SMA Negeri 1 Sambas and to know the effectiveness of learning media comic in improving the study results students class X at SMA Negeri Sambas 1. Methods used in this research is research and development (R&D). While for measuring effectiveness of media be held on a students class XI IIS 1 (30 students). For data collection in this research used technique questioner and tests (pre-test and post-test). The data collected from chief and tests analyzed qualitatively. The result of this research is: The effectiveness of learning media comic results of the try out analyzed of tests before and after learning comic media uses, where first trial students passed KKM increased from 43,33% be 93,33%, while the trial two students passed KKM increased from 60% be 93,33%. From the pilot implemented times as many as 2 , it can be argued that the media learning comic matter the fundamental equation of accounting effective in improving the study results students subjects economic class XI SMA Negeri 1 Sambas.

Keywords: Learning Media, Comic, Fundamental Equation Accounting

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) menuntut semua bidang kehidupan untuk menyesuaikan visi, misi, tujuan dan strateginya untuk dapat menyesuaikan dengan kebutuhan kehidupan manusia. IPTEK mempengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia tidak terkecuali pendidikan. Pendidikan merupakan wadah bagi manusia untuk mengembangkan potensi dan meningkatkan kualitas diri. Pendidikan sangat penting dalam kemajuan suatu bangsa. Bangsa dapat maju apabila masyarakatnya memiliki tingkat pendidikan yang tinggi. Oleh karena itu, pendidikan merupakan unsur yang paling utama dalam kehidupan. Apabila kualitas pendidikan baik, maka sumber daya manusia pun berkualitas.

Dalam meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas baik, dapat dimulai dari proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Proses pembelajaran yang diharapkan dalam meningkatkan sumber daya manusia

yang berkualitas adalah pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan mengesankan bagi siswa. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara siswa dan guru yang di bantu dengan sumber belajar yang menarik sehingga guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik dan berkesan. Namun nyatanya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Untuk itu, peran guru sangat diperlukan dalam proses pembelajaran agar siswa lebih mudah menerima informasi yang disampaikan. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Mulyasa (2008: 54), yang mengatakan bahwa “tugas guru tidak hanya menyampaikan informasi kepada siswa, tetapi menjadi fasilitator yang bertugas memberikan kemudahan belajar kepada seluruh siswa, agar siswa dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan”.

Salah satu cara agar dapat terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, menarik

dan berkesan dapat mulai dari pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan cara memanfaatkan media pembelajaran. Menurut Arsyad (2015: 2), "Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya". Media merupakan alat bantu yang dipergunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik, seorang guru tidak hanya selalu berpatokan dengan cara konvensional seperti dengan menggunakan media papan tulis dan metode ceramah saja. Akan tetapi, seharusnya ditambah dengan bantuan media lain yang bisa membuat penyampaian materi pembelajaran yang disampaikan guru menjadi menarik sehingga siswa lebih mudah menerima informasi yang disampaikan dalam proses belajar mengajar.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu media grafis (gambar). Media grafis ialah media berupa gambar. Menurut Sudjana dan Rivai (2013: 20), "media grafis didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, kuat, terpadu, melalui kombinasi penggunaan kata-kata dan gambar". Ada berbagai macam jenis-jenis media grafis, salah satunya komik. Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Daryanto, 2012: 127).

Komik sangat berhubungan erat dengan kartun. Karena komik berisi tentang berbagai situasi cerita bersambung dalam berbentuk kartun. Dengan adanya gambar kartun dan cerita bersambung yang terdapat di dalam sebuah komik, menjadikan komik sebagai bahan bacaan yang menarik dan menghibur. Lebih lanjut, saat ini komik tidak hanya digunakan sebagai bahan bacaan hiburan saja, namun juga digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

Berdasarkan pra riset yang peneliti lakukan dengan mewawancarai Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Sambas yaitu Erlina S.Pd, ia mengatakan sangat jarang sekali

menggunakan media pembelajaran dengan alasan kerumitan dalam menggunakan media tersebut, contohnya menggunakan media infocus/proyektor akan memakan waktu yang cukup lama untuk mempersiapkan media tersebut, dikarenakan media infocus di SMA Negeri 1 Sambas tidak terpasang permanen dikelas sehingga guru mata pelajaran lebih cenderung untuk menggunakan media papan tulis dengan metode konvensional yaitu ceramah yang di rasa sangat simpel melaksanakannya. Selain itu hambatan guru dalam proses pembelajaran untuk menggunakan media ialah kurangnya pemahaman guru untuk mengoperasikan media tersebut. Tidak adanya variasi media pembelajaran yang digunakan saat proses belajar mengajar membuat siswa merasa bosan dan jenuh saat jam pelajaran berlangsung, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti memilih media pembelajaran komik yang lebih mudah digunakan dan menarik untuk siswa baca sehingga mempermudah siswa dalam proses menerima informasi yang disampaikan.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Meteri Persamaan Dasar Akuntansi pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Sambas".

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2016:1), "Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut." Produk yang dihasilkan menurut Sujadi (2003: 164) "dapat berupa produk baru maupun produk pengembangan atau penyempurnaan dari produk yang telah ada sebelumnya agar lebih efektif".

Dalam penelitian ini, prosedur yang digunakan adalah modifikasi dari model pengembangan Borg & Gall. Prosedur pengembangan ini meliputi lima tahapan yaitu : (1) Tahap Perencanaan; (2) Tahap

Pengembangan Produk; (3) Tahap Validasi; (4) Tahap Revisi Produk; dan (5) Tahap Uji Coba.

Subjek dalam penelitian ini meliputi 1 orang ahli media yaitu Dr. Warneri, M.Si, 1 orang ahli materi yaitu Dr. Achmadi, M.Si, 1 orang guru mata pelajaran yaitu Erlina, S.Pd dan 30 siswa pada uji coba yaitu siswa kelas XI IIS 1 SMA Negeri 1 Sambas. Objek uji coba yang diteliti adalah kualitas media pembelajaran komik yang meliputi aspek materi, aspek bahasa, aspek pembelajaran, aspek komunikasi visual dan aspek rekayasa.

Data yang akan diambil dalam penelitian ini untuk memenuhi kebutuhan peneliti dalam menganalisis data penelitian dan pengembangan yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Adapun teknik pengambilan data yang peneliti lakukan untuk mendapatkan data kualitatif dan data kuantitatif berupa kuesioner (angket) dan test.

Adapun instrumen yang peneliti gunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah menggunakan instrument *non-test* dan *test*. Instrument *non-test* berupa kuesioner/angket yang diberikan kepada validator (ahli mareri, ahli media, dan guru mata pelajaran), sedangkan instrument *test* yaitu berupa soal *test* yang diberikan pada saat uji coba yaitu *pre-test* dan *post-test*.

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Analisis data kuantitatif dari hasil angket penilaian Media Pembelajaran Komik oleh Ahli Materi, Ahli Media, dan Guru Mata Pelajaran diperoleh data kuantitatif; dan (2) Analisis data kualitatif dari hasil wawancara terhadap guru mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Sambas dan hasil tes soal pada saat uji

coba pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sambas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur yang diadaptasi dan dimodifikasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan oleh Borg & Gall (1989) yaitu: (1) tahap perencanaan; (2) tahap pengembangan produk; (3) tahap validasi; (4) tahap evaluasi; (5) tahap uji coba produk akhir.

Adapun pada tahap perencanaan ada dua langkah yang dilakukan, yaitu analisis tujuan dan fungsi serta analisis silabus. Pada tahap pengembangan produk penulis memodifikasi komik yang sudah di download dan di rancang sesuai kebutuhan akan media pembelajaran komik yang menarik dan dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada tahap validasi komik yang telah siap, divalidasi kelayakannya oleh ahli dan guru mata pelajaran untuk mengetahui hasil kelayakan terhadap media pembelajaran komik yang di hasilkan. Penilaian kelayakan media pembelajaran komik dilakukan dengan meminta pendapat kepada 1 Ahli Materi (Dosen FKIP UNTAN Prodi Ekonomi), 1 Ahli Media (Dosen FKIP UNTAN Prodi Ekonomi), dan 1 Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Sambas.

Berikut hasil analisis skor kelayakan produk yang telah di nilai oleh ahli materi:

Tabel 1. Hasil Penilaian Kelayakan Media untuk Ahli Materi

Aspek	Indikator	Skor
Aspek Materi	1. Kesesuaian Materi dengan Kompetensi Dasar	5
	2. Kejelasan Perumusan Tujuan Pembelajaran	5
	3. Kebenaran Materi ditinjau dari Aspek Keilmuan	5
	4. Kesesuaian Materi dengan Indikator	5
	5. Kejelasan Penyampaian Materi	4
	6. Penyampaian Materi Secara Sistematis	4

	7. Aktualisasi Materi	5
Aspek Bahasa	8. Bahasa yang digunakan Mudah Dipahami	5
Aspek Pembelajaran	9. Media Pembelajaran Membuat Siswa Aktif	4
	10. Media Pembelajaran Mebuat Siswa Belajar Secara Mandiri	4
	Total	46
	Rata-Rata	4,6
	Persentase Penilaian	92%

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo, maka skor rata-rata penilaian ini termasuk ke dalam rentang nilai $X > 4,21$ dengan kriteria A (sangat layak). Perhitungan skor rata-rata dari hasil penilaian kelayakan media pembelajaran komik untuk ahli materi yang dilihat dari aspek materi, aspek bahasa dan aspek pembelajaran dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{n} \dots \dots \dots (1)$$

Perhitungan:

$$\text{Skor Rata-rata Ahli Materi} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Buir}}$$

$$\text{Skor Rata-rata Ahli Materi} = \frac{46}{10}$$

Skor Rata-rata Ahli Materi = 4,6

Perhitungan persentase kelayakan dari hasil penilaian ahli materi dengan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\sum \text{rerata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rerata skor ideal}} \times 100\% \dots \dots \dots (2)$$

Perhitungan:

$$\text{Persentase kelayakan ahli materi (\%)} = \frac{4,6}{5} \times 100\%$$

$$\text{Persentase kelayakan ahli materi (\%)} = 92\%$$

Hasil rata-rata penilaian kelayakan media pembelajaran komik untuk ahli media disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian Kelayakan Media untuk Ahli Media

Aspek	Indikator	Skor
Aspek Rekayasa Perangkat	1. Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media	4
	2. Media dapat bertahan lama dan dapat dipelihara	4
	3. Mudah digunakan dalam pengoprasian	4
	4. Media dapat digunakan kembali	4
Aspek Komunikasi Visual	5. Media pebelajaran bersifat komunikatif	4
	6. Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan	4
	7. Sederhana dan memikat	4
	8. Menggunakan kombinasi warna yang menarik	4
	Total	32
	Rata-Rata	4
	Persentase Penilaian	80%

Sumber: data penelitian yang diolah

Berdasarkan perhitungan tabel konversi sukardjo, skor rata-rata ini termasuk rentang nilai $3,41 \leq X \leq 4,20$ dengan kriteria B (layak). Perhitungan persentase kelayakan media

pembelajaran komik dari hasil penilaian ahli media diperoleh sebesar 80%.

Hasil penilaian media pembelajaran komik untuk guru mata pelajaran disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Penilaian Kelayakan Media untuk Guru Mata Pelajaran

Aspek	Indikator	Skor
Aspek Materi	1. Kesesuaian Materi dengan Kompetensi Dasar	5
	2. Kejelasan Perumusan Tujuan Pembelajaran	4
	3. Kebenaran Materi ditinjau dari Aspek Keilmuan	5
	4. Kesesuaian Materi dengan Indikator	5
	5. Kejelasan Penyampaian Materi	4
	6. Penyampaian Materi Secara Sistematis	4
	7. Aktualisasi Materi	5
Aspek Bahasa	8. Bahasa yang digunakan Mudah Dipahami	5
Aspek Pembelajaran	9. Media Pembelajaran Membuat Siswa Aktif	4
	10. Media Pembelajaran Membuat Siswa Belajar Secara Mandiri	4
Total		45
Rata-Rata		4,5
Persentase Penilaian		90%

Sumber: Data penelitian yang diperoleh

Berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo, maka skor rata-rata penilaian ini termasuk ke dalam rentang nilai $X > 4,21$ dengan kriteria A (sangat layak). Perhitungan persentase kelayakan media pembelajaran komik dari hasil penilaian guru mata pelajaran diperoleh sebesar 90%.

Selanjutnya pada tahap revisi produk, terdapat tahapan dalam proses revisi yaitu ahli materi dan ahli media memberikan komentar/saran perbaikan, sedangkan guru mata pelajaran tidak memberikan komentar/saran, yang selanjutnya penelitian pengembangan ini dilanjutkan dengan tahap produk akhir. Setelah produk media pembelajaran komik lolos dari proses validasi dan telah di revisi dan di anggap media pembelajaran komik yang telah dibuat

siap untuk di uji cobakan pada tahap uji coba produk akhir. Uji coba produk dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sambas selama 2 minggu sebanyak 4 kali pertemuan dengan 2 pertemuan pertama peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan metode konvensional dan 2 pertemuan lagi peneliti melaksanakan uji coba pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik. Uji coba produk dilaksanakan dengan memberikan *pre-test* dan *post-test* kepada siswa kelas XI IIS di SMA Negeri 1 Sambas.

Dari hasil uji coba pertama yang peneliti lakukan, dapat disimpulkan terdapat peningkatan yang signifikan nilai rata-rata siswa yaitu 70,97 menjadi 91,57. Peningkatan tersebut juga dapat kita ketahui dengan ditandai jumlah

siswa yang mencapai KKM saat pre-test sebesar 43,33% yaitu 13 siswa menjadi 93,33% yaitu 28 siswa. Hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pada tahap uji coba yang pertama, media pembelajaran komik efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Sambas. Dari hasil uji coba kedua yang peneliti lakukan, dapat disimpulkan terdapat peningkatan yang signifikan nilai rata-rata siswa yaitu 68,75 menjadi 87,97. Peningkatan tersebut juga dapat kita ketahui dengan ditandai jumlah siswa yang mencapai KKM saat pre-test sebesar 60% yaitu 18 siswa menjadi 93,33% yaitu 28 siswa. Hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pada tahap uji coba yang kedua, media pembelajaran komik efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Sambas.

Pembahasan Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Persamaan Dasar Akuntansi

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini merupakan modifikasi prosedur penelitian dan pengembangan oleh Borg & Gall yaitu: (1) Tahap Perencanaan; (2) Tahap Pengembangan Produk; (3) Tahap Validasi; (4) Tahap Revisi Produk; dan (5) Tahap Uji Coba. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik ini melalui beberapa tahap, yang pertama tahap perencanaan media pembelajaran komik yaitu dengan menentukan tujuan, fungsi, dan analisis silabus mata pelajaran ekonomi semester 2 SMA Negeri 1 Sambas. Selanjutnya dilanjutkan dengan tahap pengembangan produk dengan mencari komik yang cocok untuk dikembangkan dalam media pembelajaran dan melakukan editing dengan bantuan aplikasi Adobe Photoshop CS6 Portable. Setelah selesai melakukan editing sesuai dengan materi yang ingin disampaikan komik di cetak sesuai kebutuhan. Jadilah produk berupa media pembelajaran komik dengan materi pokok persamaan dasar akuntansi dengan urutan sebagai berikut: (a) Judul Komik Pembelajaran Ekonomi dengan materi pokok persamaan dasar akuntansi; (b) Pengenalan tokoh memberikan gambaran awal kepada pembaca mengenai

karakter masing-masing tokoh. Tokoh dalam cerita komik terdiri dari 3 orang yaitu; Dinda, Aila dan Deni; (c) Pembahasan materi pokok persamaan dasar akuntansi berdasarkan kehidupan sehari-hari yang disertai tabel penjelasan; (d) Didalam alur cerita komik terdapat soal-soal pertanyaan yang harus dijawab pembaca untuk memperdalam pemahaman pembaca.

Setelah media pembelajaran komik sudah di cetak, tahap selanjutnya adalah melakukan validasi media. Validasi media ini meminta bantuan kepada 3 validator yaitu 1 orang ahli media (Dosen Pendidikan Ekonomi FKIP UNTAN), 1 orang ahli materi (Dosen Pendidikan Ekonomi FKIP UNTAN) dan 1 orang guru mata pelajaran ekonomi (Guru mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 1 Sambas). Proses validasi media berupa penilaian kelayakan dan saran/komentar perbaikan. Tahap selanjutnya setelah tahap validasi dilaksanakan adalah tahap revisi, tahap revisi ini berdasarkan komentar/saran perbaikan dari para validator pada saat validasi media. Revisi dari ahli materi yaitu pada bagian isi materi transaksi yaitu tabel persamaan dasar akuntansi yang terpisah dibuat rangkumannya jadi satu, Revisi dari ahli media juga memberikan komentar yang sama dengan ahli materi yaitu tabel transaksi keuangan dibuat rangkumannya, sedangkan guru mata pelajaran memberikan komentar cover komik yang dibuat tidak menandakan komik yang berisi bacaan untuk siswa sekolah menengah atas sehingga guru mata pelajaran memberikan komentar cover harus diganti dengan memberikan identitas komik untuk dibaca anak sekolah menengah atas.

Setelah revisi komik selesai, selanjutnya tahap uji coba yang dilakukan sebanyak dua kali uji coba. Sebelum media pembelajaran di uji cobakan peneliti memberikan pembelajaran di kelas dengan metode konvensional yaitu metode ceramah dan media papan tulis yang biasa guru mata pelajaran laksanakan selama proses belajar mengajar dengan siswa di SMA Negeri 1 Sambas. Proses pembelajaran dengan metode konvensional dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan yaitu pada hari Selasa tanggal 9 Mei 2017 dan hari Sabtu tanggal 13 Mei 2017. Setiap kali pertemuan peneliti memberikan pre-test

untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan. Setelah pembelajaran dengan metode konvensional dilaksanakan dan hasilnya sudah ketahu, peneliti memberikan pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran komik. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik ini juga peneliti laksanakan sebanyak 2 kali yaitu pada hari selasa tanggal 16 mei 2017 dan hari sabtu tanggal 20 mei 2017. Setiap kali pertemuan pembelajaran dengan media pembelajaran komik, peneliti memberikan post-test untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.

Prosedur Validasi Media Pembelajaran Komik

Dari data penilaian kelayakan media pembelajaran komik dari ahli materi yaitu Dr. Achmadi, M.Si, mendapat nilai rata-rata sebesar 4,6 dengan skor maksimal 5, maka hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang nilai $X > 4,21$ dengan kategori A (sangat layak). Apabila skala dijadikan persentase penilaian total skor rata-rata adalah sebesar 92%. Berdasarkan persentase menurut Suharsimi Arikunto (2014: 44), skor uji kelayakan media pembelajar komik tergolong kedalam kategori sangat layak. Dari data penilaian kelayakan media pembelajaran komik dari ahli media yaitu Dr. Warneri, M.Si, mendapat nilai rata-rata sebesar 4 dengan skor maksimal 5, maka hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang nilai $3,41 \leq X \leq 4,20$ dengan kategori B (layak). Apabila skala dijadikan persentase penilaian total skor rata-rata adalah sebesar 80%. Dari data penilaian kelayakan media pembelajaran komik dari guru mata pelajaran yaitu Erlina, S.Pd, mendapat nilai rata-rata sebesar 4,5 dengan skor maksimal 5, maka hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang nilai $X > 4,21$ dengan kategori A (sangat layak). Apabila skala dijadikan persentase penilaian total skor rata-rata adalah sebesar 90%.

Prosedur Uji Coba Media Pembelajaran Komik sebagai Media Pembelajaran di Dalam Kelas

Media pembelajaran komik yang sudah melewati proses validasi dan sudah direvisi berdasarkan komentar/saran dari validator akan

diuji cobakan. Proses uji coba dilaksanakan bertempat di SMA Negeri 1 Sambas yang beralamat di Jalan Ahmad Sood, Desa Tumuk Manggis, Kecamatan Sambas, Kabupten Sambas, Kalimantan Barat. Proses uji coba dilakukan pada siswa kelas XI IIS 1 dengan jumlah siswa 30 orang. Uji coba media pembelajaran komik dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan, namun sebelum pelaksanaan uji coba peneliti melakukan pembelajaran di kelas dengan menggunakan metode konvensional yaitu dengan metode ceramah dan media papan tulis dan LKS sebanyak 2 kali pertemuan. Setiap pertemuan dengan metode konvensional memberikan pre-test untuk mengetahui tingkat pemahaman pertama siswa. setiap kali pertemuan siswa di beri soal pre-test untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Setelah selesai dengan metode konvensional dan hasilnya sudah di tes, peneliti melaksanakan pembelajaran dengan media pembelajaran komik dan hasilnya siswa di beri soal post-test. Hasil rekapitulasi perbandingan nilai pre-test pada uji coba pertama dengan nilai rata-rata siswa 70,97 sebelum menggunakan media pembelajaran komik terjadi peningkatan pada hasil post-test dengan nilai rata-rata siswa yaitu 91,57. Hasil tersebut terjadi peningkatan yang signifikan terhadap nilai rata-rata siswa yaitu 70,97 menjadi 91,57. Selain itu, peningkatan dapat juga diketahui dengan melihat peningkatan siswa yang mencapai KKM yaitu dari 13 siswa atau 43,33% pada saat pre-test menjadi 28 siswa atau 93,33. Selanjutnya uji coba yang kedua dengan hasil rekapitulasi perbandingan nilai pre-test dengan nilai rata-rata siswa 68,75 sebelum menggunakan media pembelajaran komik terjadi peningkatan pada hasil post-test dengan nilai rata-rata siswa yaitu 87,97. Hasil tersebut terjadi peningkatan yang signifikan terhadap nilai rata-rata siswa yaitu 68,75 menjadi 87,97. Selain itu, peningkatan dapat juga diketahui dengan melihat peningkatan siswa yang mencapai KKM yaitu dari 18 siswa atau 60% pada saat pre-test menjadi 28 siswa atau 93,33. Dari hasil uji coba pertama dan uji coba kedua selalu mengalami peningkatan baik peningkatan nilai rata-rata siswa maupun peningkatan siswa yang mencapai KKM, hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik efektif dalam

meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IIS di SMA Negeri 1 Sambas.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Pengembangan Media Pembelajaran Komik ini memodifikasi dari teori Borg dan Gall, yang meliputi tahap pengembangan yaitu: (a) Tahap Perencanaan; (b) Tahap pengembangan produk; (c) Tahap validasi; (d) Tahap Revisi; dan (e) Tahap uji coba; (2) Berdasarkan uji coba yang dilakukan, media pembelajaran komik efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IIS di SMA Negeri 1 Sambas. Hal tersebut terlihat pada hasil uji coba pertama yang memperoleh nilai rata-rata saat pre-test sebesar 70,97 meningkat menjadi 91,57 setelah post-test dengan menggunakan media pembelajaran komik. Selain itu peningkatan juga dapat dilihat dari banyaknya siswa yang lulus KKM pada saat pre-test sebanyak 13 siswa (43,33%) menjadi 28 siswa (93,33%). Selanjutnya pada uji coba kedua nilai rata-rata saat pre-test sebesar 68,75 meningkat menjadi 87,97 setelah post-test dengan menggunakan media pembelajaran komik. Selain itu peningkatan juga dapat dilihat dari banyaknya siswa yang lulus KKM pada saat pre-test sebanyak 16 siswa (60%) menjadi 28 siswa (93,33%). Dari hasil perolehan uji coba yang dilaksanakan sebanyak 2 kali, maka media pembelajaran komik efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Sambas.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan dan keterbatasan pengembangan seperti yang telah dijelaskan, pengembangan media pembelajaran komik masih memiliki banyak kelemahan. Oleh karena itu, perlu saran perbaikan untuk pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut: (1) Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut lagi untuk memperoleh data, masukan dan saran yang lebih banyak lagi agar menggunakan media pembelajaran komik yang dikembangkan lebih maksimal; (2) Perlu adanya pengembangan lebih

lanjut media pembelajaran komik dengan materi yang berbeda; (3) Perlu adanya pihak yang memfasilitasi para pendidik untuk mengikuti pelatihan pengembangan media pembelajaran guna memperluas wawasan; (4) Pihak sekolah perlu meningkatkan fasilitas pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah. Perlu adanya motivasi para pendidik untuk menerapkan metode-metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariani, dan Haryanto. (2010). **Pembelajaran Multi Media di Sekolah**. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya
- Arsyad, Azhar. (2015). **Media Pembelajaran**. Jakarta: Rajawali Pers.
- Baridwan, Zaki. (2008). **Intermediet Accounting**. Yogyakarta: BPFE.
- Daryanto. (2013). **Media Pembelajaran**. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati, dan Mujiono (2009). **Belajar dan Pembelajaran**. Jakarta: PT. Rineka citra.
- Fuad, Prahmadia, Ade. (2016: 30 Maret). **Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyudan Tahun Ajaran 2015/2016**. Skripsi. UNY. (Online).http://eprints.uny.ac.id/31973/1/SKRIPSI_Ade%20Prahmadia%20Fuad_12803244008.pdf. diakses pada tanggal 1 april 2017
- Kustandi, Cecep. & Sutjipto, Bambang. (2011). **Media Pembelajaran Manual dan Digital**. Bogor: Ghalia Indonesia
- Larasti. (2016: 28 November). **Penggunaan Media Komik Terhadap Minat, Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Geografi Kelas VII SMPN 7 Metro Tahun 2015/2016**. Skripsi. Universitas Lampung. (Online).<http://digilib.unila.ac.id/24966/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf>. diakses pada tanggal 1 april 2017
- Majid, Abdul. (2013). **Strategi Pembelajaran**. Bandung: PT. Rosdakarya Offset

- Mulyasa. (2008). **Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru**. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rohani, Ahmad. (2014). **Media Instruksional Edukatif**. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanaky, Hujair. (2011). **Media Pembelajaran**. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sardiman, dkk. (2014). **Media Pendidikan**. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugihartono, dkk. (2007). **Psikologi Pendidikan**. Yogyakarta: UNY Press.
- Sunardi. & Sunyoto, Danang. (2011). **Akuntansi Internasional**. Yogyakarta: Amara Books
- Setyosari, Punaji. (2010). **Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan**. Jakarta: Prenada Media
- Sudjana, Nana. & Rivai, Ahmad. (2013). **Media Pengajaran**. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. (2016). **Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D**. Bandung: Alfabeta
- Sujadi. (2003). **Metodologi Penelitian Pendidikan**. Jakarta: Rineka Cipta.
- Putra, Nusa. (2011). **Research & Development Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar**. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Zaini, Hisyam. dkk. (2008). **Strategi Pembelajaran Aktif**. Yogyakarta: Pustaka Insan Mandiri