

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERMUATAN PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK PEMBELAJARAN MATERI MENYUSUN LAPORAN KEUANGAN PERUSAHAAN JASA BAGI SISWA KELAS X SMK

Destri Sambara Sitorus
Universitas Sebelas Maret
Destri.sambara@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik akuntansi bermuatan pendidikan karakter yang layak digunakan siswa kelas X SMK Bidang Keahlian Bisnis dan Manajemen pada pembelajaran materi menyusun laporan keuangan perusahaan jasa. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan langkah-langkah desain program pembelajaran menurut Dick & Carey. Data dikumpulkan dengan kuesioner dan wawancara serta dianalisis secara deskriptif. Hasil penilaian menunjukkan bahwa komik akuntansi yang dikembangkan layak digunakan. Hal ini ditunjukkan oleh: (1) hasil penilaian dari ahli materi termasuk kategori “sangat baik” dengan skor rata-rata sebesar 4,62, (2) hasil penilaian dari ahli media termasuk kategori “baik” dengan skor rata-rata sebesar 3,65, (3) hasil penilaian dari ahli pendidikan karakter termasuk kategori “sangat baik” dengan skor rata-rata sebesar 5,00, (4) hasil penilaian dari guru akuntansi termasuk kategori “sangat baik” dengan skor rata-rata sebesar 4,58, (5) hasil penilaian dari uji coba perorangan termasuk kategori “sangat baik” dengan skor rata-rata sebesar 4,28, (6) hasil penilaian dari uji coba kelompok kecil termasuk kategori “baik” dengan skor rata-rata sebesar 4,00, (7) hasil penilaian dari uji coba lapangan termasuk kategori “sangat baik” dengan skor rata-rata sebesar 4,22.

Kata kunci: Pengembangan, media komik akuntansi, pendidikan karakter.

Abstract

This research aims to develop comic learning media containing educational character building, which was suitable for the tenth grade students of business and management expertise program at Vocational High Schools in mastering the material of arranging financial statement of service company. This is a research and development. The development of comic media was applying the steps of instructional design model by Dick & Carey. The data were gained by applying questionnaires and interviews and were analyzed descriptively. The result of the assessment indicates that the developed accounting comic product is suitable to use for the tenth grade students of SMK. It was indicated through: (1) the assessment result from material expert which reached the category of "very good" with the average score is 4.62, (2) the assessment result of media expert reached the category of "good" with an average score is 3.65, (3) the assessment result of the character education expert reached the category of "very good" with an average score is 5.00, (4) the assessment result from accounting teacher reached the category of "very good" with an average score is 4.58, (5) the assessment result from individual testing reached the category of "very good" with an average score is 4.28, (6) the assessment result of small group testing reached the category of "good" with an average score is 4.00, (7) the assessment result of the field testing reached the category of "very good" with an average score is 4.22.

Keywords: Development, accounting comic media, educational character building.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan tidak akan pernah lepas dari kehidupan manusia karena pendidikan memiliki peran dan fungsi yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan menjadi alat perantara untuk mencapai hidup yang lebih baik serta menjadikan manusia sebagai pribadi yang dapat berguna bagi orang lain dan lingkungannya.

Pendidikan memiliki fungsi untuk menyiapkan sebagai manusia secara utuh, menyiapkan tenaga kerja dan untuk menyiapkan warga negara yang baik. Pendidikan secara formal dapat ditempuh melalui jenjang pendidikan mulai dari TK, SD, SMP, SMA/SMK sampai dengan perguruan tinggi. Keberhasilan dari suatu pendidikan dapat dilihat dari *output* yang dihasilkan. Untuk menghasilkan suatu *output* yang baik diperlukan aspek-aspek pendukung seperti tenaga pengajar yang berkualitas, lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung berlangsungnya proses belajar mengajar, fasilitas pembelajaran seperti perpustakaan, laboratorium, buku pelajaran dan alat peraga, serta cara guru dalam menggunakan media pembelajaran juga sangat penting dalam menghasilkan *output* yang berkualitas.

Namun yang sering dijumpai saat ini adalah guru belum memaksimalkan dirinya sebagai seorang pendidik. Proses belajar mengajar masih sering terasa membosankan. Hal ini disebabkan oleh guru tidak mampu memberdayakan sumber daya yang ada dan tidak mengelolanya secara kreatif dan inovatif. Siswa sering merasa bosan di dalam kelas disebabkan oleh metode dan media belajar yang hanya itu-itu saja. Keadaan seperti ini dapat menimbulkan minat belajar siswa menjadi menurun sehingga pada akhirnya siswa tidak mendapatkan ilmu secara penuh dari proses belajar mengajar.

Salah satu pendidikan formal yang ada di Indonesia adalah Sekolah Menengah Kejuruan. Pendidikan kejuruan adalah bagian dari sistem pendidikan yang mempersiapkan seseorang agar lebih mampu bekerja pada suatu kelompok pekerjaan atau satu bidang pekerjaan dari pada bidang-bidang pekerjaan lainnya. Dengan pengertian bahwa setiap bidang studi adalah pendidikan kejuruan sepanjang bidang studi tersebut dipelajari lebih mendalam dan kedalaman tersebut dimaksudkan sebagai bekal memasuki dunia kerja. Oleh karena itu siswa SMK dituntut untuk memahami lebih banyak mengenai materi akuntansi ketimbang siswa SMA.

Bagi siswa SMK jurusan akuntansi yang baru masuk pada kelas X pasti mereka akan merasa terkejut dengan pelajaran akuntansi, karena sebelumnya sebagian besar dari mereka belum pernah mendapatkan pelajaran ini di jenjang SMP. Mereka akan menghadapi kesulitan karena mereka akan banyak mendapat pelajaran akuntansi. Hal ini tentulah menjadi suatu permasalahan apabila guru dalam menyampaikan pelajaran dengan cara yang monoton dan juga tidak didukung dengan buku pelajaran yang menarik.

Oleh sebab itu, belakangan ini banyak dikembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa. Model rancangan sistem yang sering dipakai dalam penelitian dan pengembangan adalah model pendekatan sistem desain pembelajaran yang dikemukakan oleh Dick dan Carey (2003). Dalam model tersebut terdiri atas sepuluh langkah, yaitu (Setyosari, 2013:230-235):

- 1) Analisis kebutuhan dan tujuan
Melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan program atau produk yang akan dikembangkan. Pada kegiatan analisis kebutuhan ini peneliti mengidentifikasi kebutuhan prioritas yang segera perlu untuk dipenuhi.
- 2) Analisis pembelajaran
Langkah berikutnya adalah melakukan analisis pembelajaran, yang mencakup keterampilan, proses, prosedur, dan tugas-tugas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Analisis pembelajaran dan konteks
Menganalisis pembelajaran dan konteks, yang mencakup kemampuan, sikap, dan karakteristik awal siswa dalam latar pembelajaran.
- 4) Merumuskan tujuan performansi
Merumuskan tujuan performansi atau unjuk kerja dilakukan setelah analisis-analisis pembelajaran dan konteks. Merumuskan tujuan unjuk kerja dilakukan dengan cara menjabarkan tujuan umum ke tujuan yang lebih spesifik yang berupa rumusan tujuan unjuk kerja atau operasional.

- 5) Mengembangkan instrumen
Langkah selanjutnya adalah mengembangkan instrumen *assessment*, yang secara langsung berkaitan dengan tujuan khusus, operasional. Instrumen dalam hal ini bisa berkaitan langsung dengan tujuan operasional yang ingin dicapai berdasarkan indikator-indikator tertentu, dan juga instrumen untuk mengukur perangkat produk atau desain yang dikembangkan.
- 6) Mengembangkan strategi pembelajaran
Strategi pembelajaran tertentu yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan dinyatakan secara eksplisit oleh pengembang. Strategi pembelajaran yang dirancang haruslah berkaitan dengan produk atau desain yang ingin dikembangkan.
- 7) Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran
Langkah ini merupakan kegiatan nyata yang dilakukan oleh pengembang. Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, dalam hal ini dapat berupa: bahan cetak, manual baik untuk pembelajaran, dan media lain yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan.
- 8) Merancang dan melakukan evaluasi formatif
Merancang dan melakukan evaluasi formatif, yaitu evaluasi yang dilaksanakan oleh pengembang selama proses, prosedur, program, atau produk dikembangkan. Sebelum melakukan evaluasi formatif, pengembang terlebih dahulu melakukan tinjauan terbatas dan validasi ahli.
 - a. Tinjauan terbatas, maksudnya adalah tinjauan keseluruhan komponen system yang dilakukan sendiri oleh pengembang dengan melibatkan teman sejawat dan orang-orang yang dianggap dapat memperbaiki kesalahan-kesalahan teknis sebagai *proffreader*.
 - b. Validasi ahli, setelah rancangan (*draft*) bahan pembelajaran dibuat dan dikembangkan, perlu dilakukan tinjauan terhadap ketepatan dan kelengkapan konten yang dilakukan oleh para ahli konten atau ahli kurikulum. Selain ahli konten, diperlukan juga ahli teknologi pembelajaran untuk meninjau berbagai aktivitas, bahan, metode, media dan teknologi, serta instrument-instrumen penilaian termasuk dalam menilai kesesuaian antara semua komponen yang terbangun dalam rancangan tersebut dengan tujuan pembelajaran.
Dick & Carey (2003) merekomendasikan suatu proses evaluasi formatif yang terdiri atas tiga langkah:
 - c. Uji coba perorangan, terdiri dari tiga orang siswa atau lebih
 - d. Uji coba kelompok kecil, terdiri dari 8-20 orang siswa
 - e. Uji coba lapangan, terdiri dari dua puluh orang siswa atau lebih
- 9) Melakukan revisi
Revisi dilakukan terhadap proses (pembelajaran), prosedur, program atau produk dikaitkan dengan langkah-langkah sebelumnya. Revisi dilakukan terhadap tujuh langkah pertama, yaitu: tujuan umum pembelajaran, analisis pembelajaran, perilaku awal, tujuan performansi, butir tes, strategi pembelajaran, dan bahan-bahan pembelajaran.
- 10) Evaluasi sumatif
Setelah suatu produk, program atau proses pengembangan selesai dikembangkan, langkah berikutnya adalah melakukan evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif dilaksanakan dengan tujuan untuk menentukan tingkat efektifitas produk, program atau proses secara keseluruhan.

Salah satu media yang banyak dikembangkan adalah komik sebagai media pembelajaran. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 2007: 15). Levie & Lenz (Arsyad, 2007: 16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- 1) Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif, yaitu gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- 3) Fungsi kognitif, yaitu lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

- 4) Fungsi kompensatoris, yaitu media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Seperti yang kita ketahui bahwa komik adalah buku yang di dalamnya terdapat gambar yang menarik dan memiliki alur cerita. Komik sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Sudjana dan Rivai, 1990: 64). Media komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah dipahami dan lebih bersifat personal sehingga bersifat informatif dan edukatif (Rohani, 1997: 21). Waluyanto (2005: 51) menyatakan:

Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara pelajar (siswa) dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran). Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik.

Kelebihan dari komik sebagai media pembelajaran adalah penyajian materi yang disajikan dengan cara yang ringan, tidak monoton seperti buku pelajaran kebanyakan, penggunaan bahasa yang mudah dipahami serta situasi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari semakin mempermudah pemahaman siswa, selain itu alur cerita yang runtut juga dapat membantu siswa dalam memahami materi akuntansi yang merupakan sebuah siklus. Hasil penelitian yang dilakukan oleh beberapa ahli juga menunjukkan bahwa produk komik yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Tujuan dari dikembangkannya komik akuntansi bermuatan pendidikan karakter sebagai media pembelajaran adalah untuk membantu siswa lebih mudah memahami akuntansi khususnya pada materi menyusun laporan keuangan perusahaan jasa dan melalui pendidikan karakter yang terdapat di dalamnya diharapkan mampu menumbuhkan sifat dan karakter yang baik dalam diri siswa serta muatan pendidikan karakter dalam komik akuntansi ini sebagai implementasi dari kurikulum 2013 yang menekankan pada aspek sosial dan kepribadian, dimana kita ketahui masih jarang ditemukan buku-buku pelajaran yang memiliki konten pendidikan karakter di dalamnya.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di SMK Negeri 1 Godean dan SMK Sanjaya Pakem pada bulan Juni 2016. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian R&D dengan model Dick dan Carey. Penelitian ini memiliki 9 tahap, yaitu: 1) Melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan produk yang akan dikembangkan. 2) Melakukan analisis pembelajaran, yaitu menentukan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan materi yang akan dikembangkan. 3) Analisis siswa, yaitu pemahaman terhadap keterampilan spesifik, karakteristik awal, dan sikap dalam proses pembelajaran. 4) Merumuskan tujuan performansi, yaitu perumusan indikator, tujuan pembelajaran sebagai dasar dalam mengembangkan kisi-kisi tes pembelajaran. 5) Mengembangkan instrumen, yaitu untuk mengukur hasil pencapaian belajar siswa. Instrumen yang digunakan berupa butir soal. 6) Mengembangkan strategi pembelajaran, yaitu dengan merancang kegiatan pembelajaran yang dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). 7) Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, penyiapan bahan-bahan pembelajaran, komik akuntansi dan alat evaluasi. 8) Merancang dan melakukan evaluasi formatif, digunakan sebagai masukan memperbaiki produk. Empat langkah evaluasi formatif terdiri atas:

- a. Validasi ahli media, ahli materi, dan ahli pendidikan karakter
- b. Uji coba perorangan yang terdiri dari 5 siswa
- c. Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa
- d. Uji coba lapangan yang terdiri dari 51 siswa

9) Melakukan revisi, Data yang diperoleh dari evaluasi formatif dirangkum kemudian digunakan untuk merevisi produk.

Data penelitian dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif. Komik yang dikembangkan dinyatakan dapat digunakan apabila berada pada kategori “sangat baik” ($x > 4,21$) atau berada pada kategori “baik” ($3,40 < x \leq 4,21$). Komik yang dikembangkan dinyatakan tidak dapat digunakan apabila berada pada kategori “cukup baik” ($2,60 < x \leq 3,40$), kategori “kurang baik” ($1,79 < x \leq 2,60$), atau kategori “sangat kurang baik” ($x < 1,79$).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penilaian komik akuntansi oleh ahli materi, ahli media, ahli pendidikan karakter, dan hasil penilaian uji coba lapangan ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1 Rekapitulasi Hasil Penilaian Produk Komik Akuntansi (Pada Aspek Pembelajaran dan Aspek Isi) oleh Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Rata-rata skor	Kriteria
1.	Aspek Pembelajaran	4,85	Sangat Baik
2.	Aspek Isi	4,30	Sangat Baik
	Rata-rata Gabungan	4,62	Sangat Baik

Rerata gabungan yang tertera pada Tabel 3.1 menunjukkan bahwa hasil penilaian komik akuntansi yang dilakukan oleh ahli materi sebesar 4,62. Skor ini tergolong dalam kriteria ”sangat baik” menurut tabel pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala lima. Jadi berdasarkan penilaian dari ahli materi, produk komik akuntansi ini dapat diujicobakan tanpa revisi.

Tabel 3.2 Rekapitulasi Hasil Penilaian Produk Komik Akuntansi (Pada Aspek Penyajian, Aspek Kebahasaan, dan Aspek Tampilan) oleh Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Rata-rata Skor	Kriteria
1.	Aspek Tampilan	3,33	Cukup baik
2.	Aspek Penyajian	4,20	Baik
3.	Aspek Kebahasaan	3,66	Baik
4.	Rata-rata Gabungan	3,65	Baik

Rata-rata gabungan yang tertera pada Tabel 3.2 menunjukkan bahwa hasil penilaian komik akuntansi yang dilakukan oleh ahli media sebesar 3,65. Skor ini tergolong dalam kriteria ”baik” menurut tabel pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala lima. Jadi berdasarkan penilaian dari ahli media, produk komik akuntansi ini dapat diujicobakan setelah revisi sesuai dengan saran yang diberikan.

Tabel 3.3 Hasil Penilaian Produk Komik Akuntansi Pada Aspek Muatan Pendidikan Karakter oleh Ahli Pendidikan Karakter

No	Keterangan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
1.	Kesesuaian nilai-nilai karakter dengan tingkat perkembangan siswa					√
2.	Kesesuaian jenis karakter yang dikembangkan dengan nilai-nilai karakter dalam kurikulum					√

3.	Kandungan contoh-contoh karakter					√
4.	Fasilitas untuk mempraktikkan karakter					√
5.	Fasilitas untuk merefleksikan karakter					√
6.	Pengembangan karakter diri					√
7.	Pengembangan karakter sosial					√
8.	Pengembangan karakter yang menunjang pembentukan kompetensi					√
9.	Kesesuaian karakter yang dikembangkan dengan tujuan pembelajaran					√
10.	Kesesuaian karakter yang dikembangkan dengan lingkungan					√
	Jumlah					50
	Total Skor	50				
	Rata-rata Skor	5				
	Kriteria	Sangat Baik				

Berdasarkan Tabel 3.3 menunjukkan bahwa hasil penilaian komik akuntansi yang dilakukan oleh ahli pendidikan karakter diperoleh rata-rata skor sebesar 5. Skor ini tergolong dalam kriteria "sangat baik" menurut tabel pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala lima. Jadi berdasarkan penilaian dari ahli pendidikan karakter, produk komik akuntansi ini dapat diujicobakan setelah revisi sesuai dengan saran yang diberikan.

Tabel 3.4 Data Penilaian Produk oleh Siswa pada Uji Coba Lapangan

NO	Aspek yang Dinilai	Rata-rata Skor	Kriteria
1.	Aspek Tampilan	4,11	Baik
2.	Aspek Penyajian	4,13	Baik
3.	Aspek Kebahasaan	4,17	Baik
4.	Aspek Pembelajaran	4,24	Sangat Baik
5.	Aspek Isi	4,19	Baik
6.	Aspek Muatan Pendidikan Karakter	4,48	Sangat Baik
	Total keseluruhan	25,32	
	Rata-rata keseluruhan	4,22	Sangat baik

Berdasarkan Tabel 3.4 menunjukkan bahwa hasil penilaian komik pada uji coba lapangan diperoleh rata-rata skor sebesar 4,22. Skor ini tergolong dalam kriteria "sangat baik" menurut tabel pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala lima. Jadi berdasarkan penilaian pada uji coba lapangan, komik akuntansi yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

IV. KESIMPULAN

Hasil penelitian dengan judul "Pengembangan Media Komik Bermuatan Pendidikan Karakter untuk Pembelajaran Materi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa Bagi Siswa Kelas X SMK" menghasilkan produk komik akuntansi yang layak digunakan dan dapat dijadikan media pendukung dalam proses belajar mengajar. Penelitian tersebut telah melalui tahap validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli pendidikan karakter, guru mata pelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yesus Kristus untuk kesehatan, kesempatan, kekuatan, dan pertolongan yang telah diberikan kepada saya. Terima kasih untuk orang tua dan adik-adikku yang selalu mendoakan, mendukung, dan menjadi tempat berkeluh kesah dan berbagi canda tawa. Terima kasih untuk ibu B. Indah Nugraheni, S.Pd., S.I.P., M. Pd yang telah dengan sabar membimbing dan membagikan ilmu serta pengalamannya.

REFERENSI

- Angkowo, Robertus, A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Koesnandar, Ade. 2004. *Unsur-unsur Pokok dalam Penilaian Kualitas Program Multimedia*. Jakarta: Pustekkom.
- Latuheru, J.D. 1988. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Indriana, M.L., Ani Widayati. 2012. "Pengembangan komik sebagai media pembelajaran akuntansi pada kompetensi dasar persamaan dasar akuntansi untuk siswa SMA kelas XI". *Jurnal Akuntansi Indonesia*. Vol. 10 no. 2, Pp:19-31.
- Rohani. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanaky, Hujair. 2015. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Kencana Predana media Group.
- Smaldino, S.E, dkk. 2008. *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Sudjana, Nana, Ahmad Rivai. 1990. *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Sinar Baru.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, Muhibiddin. 2010. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Tiodora, Pinalis. 2014. *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa SMK Kelas X*. Yogyakarta: FKIP Universitas Sanata Dharma.
- Waluyanto, H.D. 2005. "Komik sebagai media komunikasi visual pembelajaran". *Jurnal Pendidikan*. Vol. 7 no. 1, Pp:45-55.
- Widoyoko, S.E.P. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widyaningrum, Y.Y. 2015. *Pengembangan Media Komik Akuntansi untuk Menumbuhkan Motivasi Siswa SMA Kelas XI IPS Pada Pembelajaran Materi Laporan Keuangan Perusahaan Jasa*. Yogyakarta: FKIP Universitas Sanata Dharma.

Yaumi, Muhammad. 2013. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.

Zubaedi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.