

PEMBELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN MELALUI MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI MAHASISWA

Oleh: Elis Mediawati

Dosen FPEB Universitas Pendidikan Indonesia

Abstract: The use of media in lecturing orientation processes seems to be very helpful in conveying the materials. In addition to enhancing students' motivation and interests, it is also believed that media make it easier for them to understand topics, presenting interesting yet meaningful data, interpreting data, and making appropriate information. This study mainly aims to find out how effective the use of comics is to the students' achievement and employs an experimental method with the randomized pretest-posttest control group design. The data gained are the quantitative ones which are the results of students' pretest and posttest in scores. Based on the data analysis, the initial score of the experimental group is 14 with the minimum score of 30,00, and the final score is 21,6. From the data, it can be concluded that there is improvement of the scores which automatically increases 54,28 % of the students' achievement. The improvement is most likely to be caused by the accounting comical media whose steps and processes are well managed and done.

Key Words: *Teaching and Learning Media, accounting comics, students' achievement, learning motivation, experiment.*

Abstrak: Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi perkuliahan akan sangat membantu keefektifan proses perkuliahan dan penyampaian pesan dan materi perkuliahan. Selain membangkitkan motivasi dan minat mahasiswa, media juga dapat membantu mahasiswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur seberapa besar pengaruh media pembelajaran komik akuntansi terhadap hasil belajar mahasiswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Eksperimen dengan The randomized pretest-posttest control group design (rancangan tes awal-tes akhir kelompok kontrol sampel acak). Jenis data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dalam bentuk skala interval didasarkan pada hasil eksperimen di dalam kelas, hasil eksperimen tersebut berupa hasil belajar mahasiswa dan merupakan hasil dari perhitungan nilai pre-test dan post-test yang dinyatakan dalam skor. Berdasarkan hasil pengolahan data dalam penelitian ini, kelas eksperimen diperoleh rata-rata skor tes awal sebesar 14 dari nilai maksimal 30,00, skor tes akhir sebesar 21,6 dari data tersebut dapat dianalisis bahwasanya telah terjadi peningkatan skor dari tes awal ke tes akhir. Dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan skor dari tes awal ke tes akhir, yang secara otomatis akan menimbulkan peningkatan hasil belajar mahasiswa di kelas eksperimen sebesar 54,28%. Adanya peningkatan hasil belajar tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran komik akuntansi, langkah-langkah atau tahapan-tahapan dalam pelaksanaan pembelajarannya telah tersusun dan terlaksana dengan baik.

Kata kunci: *Media pembelajaran, komik akuntansi, prestasi mahasiswa, motivasi belajar, eksperimen*

PENDAHULUAN

Menurut penganut paham *Ilmu Jiwa Asosiasi* yang lebih jauh lagi: paham Empirisme, yang dipelopori oleh John Locke “Inggris” dan Herbart “Swiss” yang ditulis dalam buku Abin Syamsuddin Makmun (2000:159) menyatakan bahwa ‘belajar merupakan perkayaan materi pengetahuan material dan atau perkayaan pola-pola sambutan (responses) perilaku baru (behaviour)’. Lebih jauh lagi Skinner yang dikutip Barlow (2002:90) menyatakan bahwa:

Belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Pendapat ini diungkapkan dalam pernyataan ringkasnya, bahwa belajar adalah ... *a process of progressive behavior adaptation*.

Hintzman(2002:90) mengemukakan:
Learning is a change in organism due to experience which can affect the organism's behavior. Artinya, belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme (manusia atau hewan) disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut.

Sedangkan menurut Muhibbin Syah (2002:92) yang dimaksud dengan belajar adalah “tahap perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif”. Tahapan perubahan tingkah laku tersebut dijelaskan secara lebih rinci oleh Abin Syamsuddin Makmun (2000:159) bahwa “perubahan dalam konteks belajar itu dapat bersifat fungsional atau *struktural, material* dan *behavioral*, serta keseluruhan pribadi (*gestalt* atau sekurang-kurangnya multidimensional).

Dalam kegiatan belajar, tentunya tidak akan terlepas dari proses pembelajaran. Proses

pembelajaran yang dimaksud merupakan tindak lanjut dari kegiatan belajar, dengan kata lain kegiatan belajar dan pembelajaran ini merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat terpisahkan, karena pembelajaran yang dimaksud merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru terhadap siswanya.

Oemar Hamalik (2004:57) mengungkapkan bahwa “pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan”. Sedangkan Arifin (dalam T. Rahmat, 2003:6) menyatakan ‘pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar ditinjau dari sudut pembelajar yang direncanakan guru untuk dialami pembelajar selama kegiatan belajar mengajar’.

Indrawati (1999:2) mendefinisikan pembelajaran:

Sebagai pengorganisasian, penciptaan, atau pengaturan suatu kondisi lingkungan sebaik-baiknya yang memungkinkan terjadinya belajar pada siswa. Pembelajaran juga diartikan sebagai proses belajar mengajar, dengan demikian ada dua komponen utama dalam pembelajaran yaitu guru dan siswa yang saling berinteraksi.

Pada dasarnya pembelajaran/perkuliahhan merupakan proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara dosen dengan mahasiswa maupun mahasiswa dengan mahasiswa untuk mencapai tujuan perkuliahan yang telah ditetapkan secara efektif. Dalam hal ini mahasiswa sebagai peserta didik diperlakukan sebagai subjek utama dalam proses perkuliahan dan dosen menempati posisi yang cukup sentral dan strategis untuk menciptakan suasana perkuliahan yang kondusif, sehingga dapat dengan mudah

mengarahkan mahasiswa untuk mencapai tujuan perkuliahan secara optimal. Di samping itu, dengan berkembangnya teknologi maka kegiatan perkuliahan dapat atau bisa dioptimalkan atau dikembangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, agar mahasiswa mudah menyerap materi perkuliahan.

Alat-alat yang dapat dijadikan sebagai perantara antara pengirim pesan kepada penerima pesan disebut media. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Hamalik:1986).

Dalam proses belajar mengajar kedudukan media pembelajaran sangat penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara. Kerumitan bahan ajar dapat lebih disederhanakan dengan bantuan media. Media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu dosen sampaikan melalui kata-kata tertentu. Media pembelajaran juga dapat membantu dalam hal mengkonkretkan bahan yang abstrak. Dengan demikian siswa lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media.

Salah satu media pembelajaran dalam bentuk grafis adalah komik. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting, yakni memiliki kemampuan dalam menciptakan minat belajar para siswa serta membantu siswa dalam mempermudah mengingat

materi pelajaran yang dipelajarinya.

Pengertian tentang komik dikemukakan salah satunya oleh Toni Masdiono (1998:3) yaitu komik merupakan susunan gambar bercerita dan memberikan pesan-pesan pembacanya. Selanjutnya seorang komikus nasional, Koen (dalam Lia, 2006:19), mengatakan komik secara keseluruhan merupakan imaji kisah yang utuh hasil perkawinan gambar dan tulisan, dan secara parsial komik merupakan penekanan karakteristik dari segala subjek yang mampu memperkaya setting cerita, baik aspek wujud, gesture, maupun unsur imaji suara”.

Komik merupakan media yang unik. Komik menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif. Menurut Scott Mc Cloud dalam bukunya “*Understanding comics*,” dijelaskan bahwa komik adalah media yang sanggup menarik perhatian semua orang dari segala usia, karena memiliki kelebihan, yaitu mudah dipahami. Gambar yang sederhana di tambah kata-kata dalam bahasa sehari-hari membuat komik dapat dibaca oleh semua orang.

Jadi komik merupakan media alternatif yang tepat untuk pembelajaran, karena keterlibatan emosi pembacanya akan sangat mempengaruhi memori dan daya ingat akan materi pelajaran yang di dapat, hal tersebut adalah ungkapan dari seorang ilmuwan saraf terkemuka, Dr. Joseph LeDoux (1994, dalam DePorter, dkk, 2000:23).

Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran grafis dalam bentuk komik akan mempermudah untuk menyampaikan dan menerima materi pada mata pelajaran yang dianggap sulit bila disajikan ke dalam bentuk komik. Memang pendapat di atas tidak akan diterima begitu saja oleh beberapa pihak, akan tetapi apabila kita memahami tujuan utamanya adalah untuk menyampaikan informasi/

pesan, maka komik menjadi alternatif media pembelajaran yang sangat efektif. Dengan menggunakan media pembelajaran komik, maka akan tercipta suasana yang menyenangkan dan tidak bosan baik bagi pengajar maupun siswa-siswi. Karena dengan menggunakan media pembelajaran komik, kondisi pembelajaran di kelas akan lebih efektif sehingga materi dapat selesai dengan tepat waktu, dimengerti dan dipahami.

Media pembelajaran komik yang diterapkan dalam bidang akuntansi adalah sebuah media pembelajaran yang digunakan oleh seorang pengajar untuk mempermudah penyampaian materi akuntansi kepada para siswa dengan tujuan mencapai hasil seoptimal mungkin. Media pembelajaran komik akuntansi ini termasuk media grafis, yang diharapkan memberikan motivasi kepada seluruh siswa untuk menyukai dan ingin pintar dalam mata pelajaran akuntansi.

Media pembelajaran komik akuntansi terdiri dari:

- Penjelasan-penjelasan materi yang tidak membuat pembaca bosan
- Contoh soal
- Kunci jawaban dengan penjelasan jawaban tersebut secara terperinci
- Latihan soal
- Lembar jawaban yang telah disediakan

Dari penjelasan di atas penulis mengambil kesimpulan, tujuan penggunaan media pembelajaran komik akuntansi adalah untuk menarik perhatian mahasiswa dan supaya mahasiswa tidak jenuh pada mata kuliah akuntansi yang kebanyakan materinya menghitung. Selain tujuan di atas, media pembelajaran komik akuntansi juga memiliki tujuan agar seorang pengajar dapat menyampaikan materi mata pelajaran akuntansi sebaik mungkin.

Hal ini diperkuat oleh pernyataan yang dikemukakan oleh Sulaeman (1988) yang menyatakan bahwa:

Penyampaian materi pelajaran yang lebih banyak ditempuh melalui ceramah dan tanya jawab dua arah (guru-siswa) dan berlangsung terus-menerus akan dapat membosankan dan melemahkan aktivitas siswa. Siswa memiliki ketergantungan yang sangat besar kepada guru dalam melakukan kegiatan tulis. Siswa sangat mudah mengabaikan guru-guru yang cara mengajarnya berulang-ulang dan karenanya tidak menarik perhatian mereka. Lebih lanjut dikatakan bahwa berulang-ulang akan menyebabkan penurunan efisiensi belajar.

Lebih lanjut berdasarkan hasil penelitian Jelarwin Dabutar (2008) dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda menyatakan bahwa:

Pengujian hipotesis dari sebanyak 64 sampel siswa kelas I otomotif SMK Swasta 1 Trisakti Laguboti - Kabupaten Toba Samosir (32 siswa berprestasi tinggi dan 32 siswa berprestasi rendah) dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Media program Power Point berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang berprestasi tinggi pada prosedur pengelasan; (2) Media program Power Point berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang berprestasi rendah pada prosedur pengelasan; dan (3) Terdapat interaksi antara media belajar dan prestasi belajar siswa pada sub kompetensi prosedur pengelasan, baik dengan media program Power oint maupun tidak menggunakan media program power point Konvensional, terhadap siswa dengan prestasi tinggi maupun terhadap siswa dengan prestasi rendah.

Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa yang memiliki prestasi tinggi maupun siswa yang rendah akan lebih terkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran prosedur

pelaksanaan pengelasan menggunakan media program power point dibanding dengan cara konvensional, sehingga program ini sangat cocok untuk diterapkan di SMK Swasa-1 Trisakti Laguboti - Toba Samosir.

Dalam melaksanakan suatu kegiatan belajar mengajar, prestasi belajar mahasiswa merupakan output yang selalu diharapkan oleh orang-orang yang terlibat dalam proses belajar mengajar tersebut, baik itu bagi mahasiswa, dosen, maupun bagi orang tua yang secara tidak langsung ikut andil dalam pembelajaran tersebut. Prestasi belajar ini merupakan hasil dari usaha dosen yang bertugas untuk mengajar dan siswa yang berfungsi sebagai subjek pengajaran.

Merujuk kepada Nana Sudjana (1987:49), maka dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi belajar dapat diartikan sebagai hasil yang diperoleh setiap individu sebagai taraf kemampuan yang di tuangkan dalam bentuk nilai atau angka kumulatif maupun perubahan sikap yang lebih baik yang diperoleh mahasiswa.

Tiwi Wuryani (2007:16) mendefinisikan 'hasil belajar adalah identifikasi wujud perubahan perilaku dan pribadi yang bersifat fungsional, struktural materiil substansial'.

Syaiful Bakri (1994:21) memberikan batasan bahwa:

Prestasi belajar adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan murid yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum.

Nana Sudjana (1987:49) memberikan batasan bahwa :

prestasi belajar adalah *merupakan keseluruhan pola perilaku baik yang bersifat kognitif, afektif, maupun psikomotor, yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.*

Merujuk pada pendapat di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa pada hakekatnya prestasi belajar harus ditandai dengan adanya perubahan perilaku pada diri siswa setelah selesai mengikuti proses pembelajaran yang berupa adanya perubahan positif mengenai pengetahuan, sikap dan keterampilan psikomotor (*skills*).

Ketiga ranah yang dimaksudkan oleh Bloom tersebut, dapat penulis jelaskan sebagai berikut:

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif yaitu kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip-prinsip yang telah dipelajari dan kemampuan pengembangan keterampilan intelektual (*knowledge*) dalam berbagai tingkatan, yaitu: (a) *Recall of data* (Hapalan/C1); (b) *Comprehension* (Pemahaman/C2); (c) *Application* (Penerapan/C3); (d) *Analysis* (Analisis/C4); (e) *Synthesis* (Sintesis/C5); dan (f) *Evaluation* (Evaluasi/C6)

2. Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan perkembangan emosional individu siswa seperti sikap (*attitude*), apresiasi (*appreciation*), minat, perhatian, penghargaan, proses internalisasi dan pembentukan karakter diri. Hasil belajar pada ranah afektif dapat ditunjukkan dengan adanya perubahan positif pada tingkah laku siswa, seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman, kebiasaan belajar dan hubungan sosial yang baik. Bloom membagi ranah

afektif dalam lima kategori, yaitu: (a) *Receiving* (Penerimaan); (b) *Responding* (Pemberian respon); (c) *Valueing* (Penilaian); (d) *Organization* (Pengorganisasian); dan (e) *Characterization* (Karakterisasi)

3. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor berhubungan dengan kemampuan gerak siswa atau manipulasi yang bukan disebabkan oleh kematangan biologis. Kemampuan gerak atau manipulasi tersebut akan terkendali oleh kematangan psikologis siswa itu sendiri.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Eksperimen dengan *The randomized pretest-posttest control group design* (rancangan tes awal-tes akhir kelompok kontrol sampel acak). Sedangkan sumber data diperoleh dari satu kelas eksperimen yang terdiri dari 40 orang mahasiswa dan satu kelas sebagai kontrol yang terdiri dari 40 orang mahasiswa pula.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengolahan data dalam penelitian ini, kelas eksperimen diperoleh rata-rata skor tes awal sebesar 14 dari nilai maksimal 30,00, skor tes akhir sebesar 21,6 dari data tersebut dapat dianalisis bahwasanya telah terjadi peningkatan skor dari tes awal ke tes akhir. Sedangkan hasil pengolahan data dalam penelitian ini, kelas kontrol diperoleh rata-rata skor tes awal sebesar 15,17 skor tes akhir sebesar 15,21, dari data tersebut dapat dianalisis bahwasanya telah terjadi peningkatan skor dari tes awal ke tes akhir.

Dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan skor dari tes awal ke tes akhir, yang secara otomatis akan menimbulkan peningkatan

hasil belajar mahasiswa di kelas eksperimen sebesar 54,28%. Adanya peningkatan hasil belajar tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang menggunakan *media pembelajaran komik akuntansi*. Langkah-langkah atau tahapan-tahapan dalam pelaksanaan pembelajarannya telah tersusun dan terlaksana dengan baik.

Selain peningkatan hasil belajar siswa, dari analisis skor tes awal dan tes akhir dapat dihitung indeks prestasi sampel di kelas eksperimen, yaitu sebesar 48,29 untuk tes awal dan 70,86 untuk tes akhir serta indeks prestasi sampel di kelas kontrol yaitu sebesar 52,64 untuk tes awal dan 52,76 untuk tes akhir

Berdasarkan data tersebut indeks prestasi sampel di kelas eksperimen mengalami peningkatan, tetapi jika dianalisis dari interpretasinya maka tes awal memiliki interpretasi yang rendah, sedangkan tes akhir memiliki interpretasi sedang. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman mahasiswa terhadap materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa yang diteskan pada tes awal, karena pada saat dilakukan tes awal mahasiswa hanya memahami materi siklus akuntansi perusahaan jasa, baru sampai buku besar sedangkan ketika dilaksanakan tes akhir, mahasiswa merasa lebih siap karena sebelumnya siswa telah mempelajari materi yang telah disampaikan oleh dosen dengan menggunakan *media pembelajaran komik akuntansi*. Sedangkan indeks prestasi sampel di kelas kontrol mengalami sedikit peningkatan, tetapi jika dianalisis dari interpretasinya maka tes awal memiliki interpretasi yang rendah, sedangkan tes akhir memiliki interpretasi rendah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman mahasiswa terhadap materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa yang diteskan pada tes awal, karena pada saat dilakukan tes awal

mahasiswa hanya memahami materi siklus akuntansi perusahaan jasa baru sampai buku besar, sedangkan ketika dilaksanakan tes akhir, Mahasiswa merasa lebih siap karena sebelumnya mahasiswa telah mempelajari materi yang telah disampaikan oleh dosen yang tidak menggunakan *media pembelajaran komik akuntansi*.

Setelah dosen menyampaikan materi dengan menggunakan *media pembelajaran komik akuntansi* maka dapat dilihat hasil pembelajarannya terbukti lebih efektif dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran komik akuntansi yang diberlakukan kepada kontrol. Pembelajaran dengan menggunakan *media pembelajaran komik akuntansi* memberikan tanggapan positif terhadap mahasiswa, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna. Selain hal tersebut, pembelajaran dengan menggunakan *media pembelajaran komik akuntansi* memberikan kemudahan bagi dosen untuk menyampaikan materi dan mampu memotivasi mahasiswa untuk belajar dan mau berpikir, sehingga dosen akan lebih mudah dalam membimbing dan melatih mahasiswa.

Jadi komik merupakan media alternatif yang tepat untuk pembelajaran, karena keterlibatan emosi pembacanya akan sangat mempengaruhi memori dan daya ingat akan materi pelajaran yang di dapat, hal tersebut sama seperti yang diungkapkan oleh seorang ilmuan saraf terkemuka, Dr. Joseph LeDoux.

Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran grafis dalam bentuk komik akan

mempermudah untuk menyampaikan dan menerima materi pada mata pelajaran yang dianggap sulit bila disajikan ke dalam bentuk komik. Memang pendapat di atas tidak akan diterima begitu saja oleh beberapa pihak, akan tetapi apabila kita memahami tujuan utamanya adalah untuk menyampaikan informasi/pesan, maka komik menjadi alternatif media pembelajaran yang sangat efektif. Dengan menggunakan media pembelajaran komik, maka akan tercipta suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi pengajar maupun peserta didik. Karena dengan menggunakan media pembelajaran komik, kondisi pembelajaran di kelas akan lebih efektif sehingga materi dapat selesai dengan tepat waktu, dimengerti dan dipahami.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dari penelitian yang dilaksanakan, penulis dapat menarik beberapa point penting sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik akuntansi yang diterapkan di kelas Akuntansi mendapat respon baik dari mahasiswa.
2. Hasil belajar yang diperoleh mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran komik akuntansi mengalami peningkatan yang berarti.
3. Hasil belajar yang diperoleh mahasiswa yang tidak menggunakan media pembelajaran komik akuntansi tidak mengalami peningkatan yang berarti.

DAFTAR PUSTAKA

- Abin Syamsuddin Makmun. (2000). *Psikologi Kependidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya. (1997). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan dan manfaat*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- DePorter, Dkk, B. (2000). *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa.
- Gordon Dryden dan Jeannette Vos. (2000). *The Learning Revolution*. (Terj: Ahmad Baiiquni). Bandung : Kaifa.
- Harjanto. (2005). *Perencanaan Pengajaran*. Bandung : -
- Hassan Shadily. (1987). *Ensiklopedia Indonesia*. Jakarta: PT. Ihtiar Baru-Van Hoeve.
- Indrawati. (1999). *Model-model Pembelajaran*. Bandung: PPPG IPA.
- Jelarwin, Dabutar. 2008. *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap hasil Belajar SMK Swasta 1 Trisakti Lagobumto*. Toba SamisirL <http://re-searchengines.com/0408jelarwin.html>
- Marcell Bonneff. (1998). *Komic Indonesia* Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia
- Masdiono, Toni (1998). *Empat Belas Jurus Membuat Komik* Jakarta: Creative Media Jakarta
- Mulyasa, E (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- M.Subana dan Sudrajat. (2005). *Dasar-dasar Penelitian Ilmiah*. Bandung: Pustaka Setia.
- Muhibbin Syah. (2002). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. (1987). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nana Sudjana. (1992). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (1991). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Nicolaus Fransisko.(2004). *Cara Mudah Menyajikan dan Memahami Laporan Keuangan Neraca Lajur* Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Oemar Hamalik. (2003). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Oemar Hamalik. (1986). *Metode Belajar dan Kesulitan-kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito.
- Oemar Hamalik. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- R Angkowo dan A Kosasih . (2007). *Optimalisasi media pembelajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2005). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sulaeman, D. 1988. *Teknologi/Metodologi Pengajaran*, Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Syaiful Bakri Djamarah.. (1994). *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Syamsuddin dan Vismaia. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Theo Riyanto. (2002). *Pembelajaran Sebagai Proses Bimbingan Pribadi*. Jakarta: Grasindo.
- Wayan dan Sumartana. (1986). *Pengelolaan Data Statistik*. Bandung Angkasa.
- White, T. (1988). *The Animator's Workbook*. New York: Walson-Guption Publications.

BIODATA SINGKAT

Penulis adalah Dosen pada FPEB Universtias Pendidikan Indonesia