

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH CS6 PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAAN DAGANG KELAS X-AK SMK MUHAMMADIYAH 1 TAMAN

Rina Izlatul Lailiyah

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

Suci Rohayati

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya, email:

Abstrak

Teknologi khususnya komputer saat ini banyak dimanfaatkan praktisi pendidikan sebagai media pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk menarik minat siswa dalam mempelajari materi, terutama materi yang dianggap siswa sulit seperti jurnal penyesuaian perusahaan dagang dalam pelajaran akuntansi. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*, mengetahui kelayakan media yang dikembangkan dan mengetahui respon siswa. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Thiagarajan (4D Models) yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Namun pada pengembangan ini hanya terbatas sampai pada tahap *Develop*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket terbuka, angket tertutup dan lembar observasi. Media ini diujicobakan kepada 20 orang siswa kelas X SMK Muhammadiyah 1 Taman. Berdasarkan angket validasi ahli media dan ahli materi serta angket respon siswa diperoleh kriteria sangat layak sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Berbasis *Adobe Flash CS6*, Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Sudjana dan Rivai (2010) mengatakan bahwa proses belajar-mengajar atau proses pengajaran adalah suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para siswa dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong adanya upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Di era ini para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman. Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi *micro processor* yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif (Seels & Richey, dalam Arsyad 2011). Sementara itu penggunaan media pembelajaran berbasis yang menarik

dan inovatif masih sangat terbatas. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan penulis di SMK Muhammadiyah 1 Taman, sebanyak 72,22% siswa kelas X-Ak mengatakan bahwa materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang itu sulit. Sehingga dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam menjelaskan materi dan dapat digunakan siswa untuk bermain yang bersifat menarik dan menyenangkan serta dapat memberikan gambaran yang konkrit sehingga siswa dapat memahami materi dengan mudah.

Media pembelajaran yang digunakan harus memenuhi kriteria kelayakan. Walker & Hess (dalam Arsyad, 2011) memberikan kriteria dalam mengkaji media pembelajaran perangkat lunak berdasarkan kualitas. Pertama, kualitas isi dan tujuan yang meliputi ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/perhatian, kewajaran dan kesesuaian dengan situasi siswa. Kedua, kualitas instruksional atau pembelajaran yang meliputi : memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksionalnya, hubungan dengan program pengajaran lainnya, kualitas tes dan penilaiannya, dapat memberi dampak pada siswa dan dapat memberi dampak bagi guru dan pembelajaran. Ketiga, kualitas teknis yang

meliputi: keterbacaan, kemudahan menggunakan, kualitas tampilan, kualitas penanganan respon siswa, kualitas pengelolaan programnya, kualitas pendokumentasiannya.

Upaya untuk menambah pemahaman siswa dapat dilakukan dengan memberikan media yang dapat memotivasi siswa untuk belajar dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik. Pemberian media ini bertujuan untuk menambah pemahaman siswa setelah siswa mendapatkan materi tentang *jurnal penyesuaian perusahaan dagang* mengingat dalam pembelajaran akuntansi guru menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan ceramah dan menggunakan papan tulis dan LCD sebagai media belajar siswa. Media yang akan dikembangkan tersebut diharapkan dapat menjadi pengantar pesan yang baik, agar siswa dapat memahami dengan jelas materi yang disampaikan. Menurut Hamalik (Arsyad, 2011) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan menyimpulkan informasi. Selain itu, media pembelajaran merupakan unsur-unsur penunjang dalam proses pembelajaran agar terlaksana dengan lancar dan efektif. Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS6* Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X- Ak SMK Muhammadiyah 1 Taman”.

Penelitian ini bertujuan (1) Untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran Akuntansi SMK pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang berbasis *Adobe Flash CS6*, (2) Untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi, dan (3) untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang.

METODE PENGEMBANGAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*. Penelitian ini dapat dikembangkan dengan model pengembangan 3D (*Three D Model*). Model ini terdiri dari 3 tahap pengembangan, yaitu *define*, *design*, dan *develop* atau dimodifikasi menjadi model 3-P, yaitu pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Tahap pengembangan yang digunakan dalam pengembangan

media *Adobe Flash CS6* hanya sampai pada tahap pengembangan. Menurut Thiagarajan (dalam Trianto, 2011) terdapat 4 langkah pengembangan, yaitu (1) *Define* (Tahap Pendefinisian) yang terdiri dari empat langkah pokok yaitu : analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran, (2) *Design* (Tahap Perancangan), (3) *Develop* (Tahap Pengembangan), dan (4) *Disseminate* (Tahap Penyebaran). Tahap penyebarluasan (*disseminate*) tidak dilaksanakan oleh peneliti dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya.

Pada *Define* (Tahap Pendefinisian), langkah awal yang dilakukan yaitu analisi ujung depan dengan menganalisis masalah dasar dan tuntutan dimasa depan. Pada langkah menentukan potensi masalah ini peneliti melakukan studi lapangan atau observasi untuk mengetahui kondisi guru dan siswa, media dan sumber belajar yang digunakan. Pada tahap ini juga dilakukan observasi untuk mendukung pemilihan media yang tepat dan sesuai dengan tingkat belajar siswa. Langkah selanjutnya yaitu analisis siswa, pada analisis ini, menganalisis umur siswa sehingga diketahui kemampuan kognitif siswa sesuai teori Piaget. Siswa kelas X Akuntansi juga telah memperoleh materi yang menjadi syarat untuk mempelajari jurnal penyesuaian perusahaan dagang sesuai kurikulum KTSP.

Tahap *Design* (Tahap Perancangan) peneliti melakukan tahap pra produksi yaitu penyusunan materi, soal evaluasi dan skrip program yang nantinya akan dibuat pada program *Adobe Flash CS6*. Kemudian tahap selanjutnya adalah memasukkan skrip program ke dalam komputer dan tahap finishing yaitu mengemas media dalam bentuk *Compact Disc* (CD). Pada *Develop* (Tahap Pengembangan), langkah awal yang dilakukan yaitu membuat desain media pembelajaran *Adobe Flash CS6* (Draft I). Selanjutnya desain media tersebut ditelaah oleh ahli media dan ahli materi. Penilaian ahli akan menjadi masukan dan perbaikan untuk merevisi media sehingga dihasilkan media *Adobe Flash CS6* draft II. Draft II kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Penilaian ahli akan menjadi masukan dan perbaikan untuk merevisi media sehingga dihasilkan media yang termasuk dalam kriteria sangat baik/ sangat layak untuk di uji cobakan di lapangan. Uji coba ini merupakan uji coba terbatas pada 20 siswa SMK Muhammadiyah 1 Taman yang diambil secara acak yang sudah mendapatkan materi yang menjadi syarat untuk mempelajari materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang. Tujuan uji coba ini adalah untuk mengetahui respon siswa selama kegiatan uji coba media berlangsung.

Jenis data yang diperoleh dalam pengembangan ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket, lembar validasi

para ahli, dan respon siswa. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari lembar telaah oleh para ahli mengenai media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* yang dikembangkan. Instrumen pengumpulan data terdiri dari lembar telaah media oleh ahli media dan ahli materi, angket validasi media oleh ahli media dan ahli materi, angket respon siswa, lembar pengamatan aktivitas siswa. Lembar telaah digunakan untuk memperoleh penilaian, pendapat, dan saran dari para ahli mengenai kualitas media. Lembar penilaian ini ditinjau dari beberapa komponen kelayakan, yaitu kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional dan kualitas teknis. Lembar pengamatan aktivitas siswa digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama kegiatan uji coba dan untuk mendukung hasil respon siswa. Sedangkan lembar angket respon siswa digunakan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*.

Metode telaah ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang pendapat dan masukan para ahli terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*. Metode angket digunakan untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran yang dilakukan di sekolah pada tahap studi pendahuluan dan digunakan untuk mengetahui hasil respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*. Kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* ditinjau berdasarkan komponen kelayakan Walker & Hess (Arsyad, 2011) yang terdiri dari kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional dan kualitas teknis. Media pembelajaran *Adobe Flash CS6* dikatakan layak secara teoritis sebagai media pembelajaran jika skor rata-rata dari validasi sebesar $\geq 61\%$ (Riduwan, 2012). Perhitungan persentase menurut Riduwan yaitu

$$\text{Persentase \%} = \frac{\text{Jumlah skor total } (X)}{\text{Skor maksimal } (Xi)} \times 100\%$$

Hasil respon siswa yang diperoleh melalui angket respons siswa dan dikategorikan baik sebagai media pembelajaran, jika skor penilaian berdasarkan respon siswa sebesar $\geq 61\%$ (Riduwan, 2012).

Data hasil observasi aktivitas siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif, yaitu memberikan penilaian tentang aktifitas siswa saat menggunakan media, dengan teknik persentase. Analisis dilakukan dengan menggunakan skala Guttman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada tahap potensi dan masalah, dilakukan dengan cara observasi di SMK Muhammadiyah 1 Taman. Observasi yang dilakukan meliputi studi pendapat siswa

mengenai materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang dan media belajar yang digunakan. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa masih menganggap sulit materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang dan membutuhkan waktu lama dalam memahami soal hitungan, namun berdasarkan hasil observasi dengan guru akuntansi didapatkan informasi bahwa penggunaan media pembelajaran belum maksimal. Guru masih menggunakan media power point dimana dari segi tampilan menurut siswa masih kurang menarik dan membosankan, sehingga media interaktif yang berbasis *Adobe Flash* menjadi media pembelajaran yang dapat mengurangi kebosanan siswa agar siswa lebih tertarik dalam proses belajar mengajar.

Setelah diketahui permasalahan yang timbul maka tahap selanjutnya yaitu menganalisis karakteristik siswa melalui umur yang didapatkan rata-rata siswa kelas X berumur 16-17 tahun dimana sudah dapat berpikir logis dan abstrak yang nantinya mempengaruhi media yang dibutuhkan siswa. Selain itu, siswa kelas X Akuntansi di SMK Muhammadiyah 1 Taman pada semester ini telah memperoleh materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang. Tahap selanjutnya yaitu analisis tugas, berdasarkan standart kompetensi menyelesaikan siklus akuntansi perusahaan dagang dan kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian perusahaan dagang, ada beberapa indikator yang harus dilakukan siswa dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*. Analisis konsep berisi peta konsep materi yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* materi telah disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Perumusan tujuan pembelajaran, berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar ada tujuan dari segi aspek kognitif, aspek psikomotor, dan aspek afektif yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*. Setelah diketahui syarat-syarat pembelajaran, tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan dimana mulai langkah awal adalah merumuskan konsep materi dan soal evaluasi yang akan dimasukkan dalam media. Selain itu merancang skrip program dan diagram flow yang berupa konsep media yang akan dibuat yang berisi halaman pendahuluan, isi, dan penutup. Tahap produksi yaitu mulai memproduksi media menggunakan program adobe flash CS6. Finishing yaitu mengemas media dalam bentuk Compact Disc (CD) dalam format SWF atau EXE. Tahap perancangan menghasilkan media draft I.

Pada tahap pengembangan, setelah desain media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* draft I selesai, maka dilakukan telaah media dengan tujuan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan media yang dibuat dengan memberikan saran dan masukan dari 3

penelaah meliputi ahli media (dosen game teknologi) dan ahli materi (dosen akuntansi dan guru) untuk kesempurnaan media pembelajaran pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* yang dibuat. Hasil telaah diperoleh beberapa saran yaitu (1) background media dibuat diam, sehingga (2) pada halaman menu utama belum ada menu petunjuk penggunaan media, (3) Gambar bukti transaksi terlihat pecah, formatnya diganti jpg. Hasil telaah media oleh ahli materi didapatkan (1) No akun diurutkan mulai asset sampai dengan beban lain-lain, (2) setiap item pada menu tujuan pembelajaran ditambahkan bullet and numbering, (3) konsistensi penulisan Inggris-Indonesia pada tulisan asset. Dari hasil telaah yang diperoleh maka dilakukan revisi media, media ini direvisi sesuai saran dan masukan yang diperoleh dari para penelaah.

Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*., media yang sudah direvisi kemudian divalidasi. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*. yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh 3 validator meliputi ahli media (dosen game teknologi) dan ahli materi (dosen akuntansi dan guru) yang menilai kelayakan media dari tiga komponen kelayakan yaitu kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis. Masing-masing komponen tersebut terdapat indikator yang harus dinilai.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Validasi Media Dari Ahli Media

No	Komponen Kelayakan	(%)	Kriteria
1	Kualitas isi dan tujuan	80	Layak
2	Kualitas Instruksional	85	Sangat Layak
3	Kualitas Teknis	82	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan		82,22	Sangat Layak

Hasil validasi media oleh ahli media, kualitas isi dan tujuan memperoleh persentase sebesar 80%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media *Adobe Flash CS6* memenuhi kriteria layak (Riduwan, 2012). Aspek yang dinilai dalam komponen kualitas isi dan tujuan ini ada 4 aspek. Keempat aspek tersebut adalah ketepatan, kepentingan, keseimbangan dan kesesuaian (Riduwan, 2012).

Media pembelajaran pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang yang dikembangkan juga telah memenuhi kelayakan dari kualitas instruksionalnya, hal ini ditunjukkan dengan persentase keseluruhan untuk

kelayakan kualitas instruksional sebesar 85% yang tergolong dalam kriteria sangat layak (Riduwan, 2012). Penilaian dalam kualitas instruksional ini didasarkan pada 4 aspek, yaitu memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan belajar memperoleh penilaian kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksionalnya (Riduwan, 2012).

Kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* dari komponen kualitas teknis ini mendapatkan persentase sebesar 82%, artinya media ini mendapatkan kriteria sangat layak (Riduwan, 2012). Beberapa aspek yang digunakan untuk menilai kualitas teknis pada media ini, yaitu keterbacaan memperoleh penilaian sebesar, mudah digunakan, kualitas tampilan/tayangan, kualitas pengelolaan programnya (Riduwan, 2012).

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Validasi Media Oleh Ahli Materi

No	Komponen Kelayakan	(%)	Kriteria
1	Kualitas isi dan tujuan	82,5	Layak
2	Kualitas Instruksional	85	Layak
3	Kualitas Teknis	81,42	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan		83	Sangat Layak

Hasil validasi media oleh ahli materi, kualitas isi dan tujuan memperoleh persentase sebesar 82,5%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* memenuhi kriteria sangat layak (Riduwan, 2012). Aspek yang dinilai dalam komponen kualitas isi dan tujuan ini ada 5 aspek. Kelima aspek tersebut adalah ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan dan kesesuaian.

Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang yang dikembangkan juga telah memenuhi kelayakan dari kualitas instruksionalnya, hal ini ditunjukkan dengan persentase keseluruhan untuk kelayakan kualitas instruksional sebesar 85% yang tergolong dalam kriteria sangat layak (Riduwan, 2012). Penilaian dalam kualitas instruksional ini didasarkan pada 4 aspek, yaitu memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksionalnya.

Kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* dari komponen kualitas teknis ini mendapatkan persentase sebesar 81,42%, artinya media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* ini mendapatkan kriteria sangat layak (Riduwan, 2012). Beberapa aspek

yang digunakan untuk menilai kualitas teknis pada media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*, yaitu keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan/tayangan, kualitas pengelolaan programnya.

Uji coba produk dilakukan dengan melakukan uji coba terbatas pada 20 siswa kelas X-AK SMK Muhammadiyah 1 Taman. Pada kegiatan uji coba terbatas ini, kegiatan awal yang dilakukan peneliti yaitu menjelaskan tentang media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* yang telah dikembangkan, Kegiatan selanjutnya yaitu guru menjelaskan dan mendemonstrasikan materi menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*, diikuti siswa juga berinteraksi langsung dengan media melalui komputer yang dipegang oleh siswa. Pada kegiatan penerapan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* ini aktivitas siswa diamati oleh pengamat. Terdapat 2 aspek yang harus diamati oleh pengamat yaitu (1) mengetahui ketertarikan siswa terhadap media *Adobe Flash CS6* aktivitas siswa yang diamati adalah siswa merasa semangat mengikuti kegiatan belajar dan siswa merasa senang dan tertarik menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*.

Hasil persentase untuk aspek ini sebesar 100% yang termasuk dalam kriteria sangat baik (Riduwan, 2012), (2) mengetahui kemampuan siswa menggunakan dan memahami media untuk mengetahui aspek ini aktivitas siswa yang diamati adalah siswa dapat memahami petunjuk dalam media. Aspek ini mendapatkan persentase sebesar 95%, yang masuk dalam kategori sangat baik (Riduwan, 2012), (3) siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengoperasikan media. Persentase yang didapatkan dalam aspek ini yaitu sebesar 90% yang termasuk kategori sangat baik (Riduwan, 2012), (4) siswa terlihat mempelajari seluruh tampilan media. Aspek ini mendapatkan persentase sebesar 95% yang termasuk kategori sangat baik (Riduwan, 2012), (5) siswa tidak bertanya tentang soal evaluasi. Hasil persentase aspek ini sebesar 85% yang termasuk dalam kategori sangat baik (Riduwan, 2012), dan (6) siswa tidak hanya bermain dengan media dan mempelajari media. Persentase yang didapatkan dalam aktivitas ini yaitu sebesar 90%, termasuk dalam kategori sangat baik (Riduwan, 2012). (7) Siswa mengerjakan semua soal pada media. Persentase yang didapatkan dalam aktivitas ini yaitu sebesar 100%, termasuk dalam kategori sangat baik (Riduwan, 2012). (8) siswa menguasai dan memahami media dengan sangat baik. Persentase yang didapatkan dalam aktivitas ini yaitu sebesar 96%, termasuk dalam kategori sangat baik (Riduwan, 2012)

Setelah guru menjelaskan materi, siswa diberikan angket respon siswa terhadap media *Puzzle*.

Hasil angket respon siswa dari 10 indikator pertanyaan menunjukkan respon yang positif. Respon positif siswa terdiri dari beberapa komponen yaitu kualitas isi dan tujuan, yang terdiri dari aspek ketepatan dan kesesuaian. Kualitas instruksional, yang terdiri dari aspek memberikan bantuan belajar dan kualitas memotivasi. Kualitas teknis, terdiri dari aspek keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan/tayangan, dan kualitas pengelolaan program. Untuk kualitas isi dan tujuan, mendapatkan persentase sebesar 82,5%. Pada kualitas instruksional, mendapatkan persentase sebesar 96,66%. Pada kualitas teknis, mendapatkan persentase sebesar 96,66%. Adapun rekapitulasi hasil penilaian pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* dapat disajikan pada tabel 3 berikut

Tabel 3 Hasil Penilaian Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle*

Validasi	Persentase	Kriteria
Ahli Media	82,22%	Sangat layak
Ahli Materi	83%	Sangat layak
Respon Siswa	94,3%	Sangat Baik
Rata – rata Kelayakan	86,5%	Sangat Layak

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media telah memenuhi aspek kelayakan dan respon siswa sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi kelas X Akuntansi pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang.

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D dari Thiagarajan, dkk (dalam Trianto, 2009). Terdapat empat tahap, yaitu tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan dan tahap penyebaran. Pada tahap penyebaran tidak dilakukan karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya. Pada tahap pendefinisian, masalah yang terjadi yaitu siswa masih kesulitan dalam memahami materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang dan media yang digunakan yaitu power point masih dianggap kurang menarik. Tahap perancangan, menyusun konsep materi dan soal evaluasi serta membuat skrip program *Adobe Flash CS6* yang terdiri dari halaman pendahuluan, isi dan penutup dan memproduksi media *Adobe Flash CS6* menggunakan *adobe flash* dan dikemas dalam CD. Tahap pengembangan, media pembelajaran *Adobe Flash CS6* sebelum digunakan untuk uji coba, maka harus diuji

kelayakannya terlebih dahulu oleh para ahli. Tahap uji kelayakan media *Adobe Flash CS6* yang sudah didesain ini meliputi telaah, revisi dan kemudian dilakukan validasi, ketiga tahap ini sudah dijelaskan di hasil penelitian. Hasil validasi media oleh ahli media untuk semua kriteria kelayakan media *Adobe Flash CS6* memperoleh persentase sebesar 82,22% yang termasuk dalam kriteria sangat layak dijadikan sebagai media pembelajaran menurut kriteria Riduwan (2012). Hasil validasi media dari ahli materi memperoleh persentase 83% yang termasuk kriteria sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran menurut kriteria Riduwan (2012). Hasil respon siswa memperoleh persentase 94,3% yang termasuk sangat baik terhadap media *Adobe Flash CS 6* menurut Riduwan (2012).

Observasi yang dilakukan pada uji coba media pembelajaran *Adobe Flash CS6* pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang di kelas X Akuntansi di SMK Muhammadiyah 1 Taman merupakan observasi sistematis yaitu observasi yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan instrumen lembar observasi. Pengamat ini bertugas untuk mengamati setiap aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung menggunakan media *Adobe Flash CS6*. Hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan bahwa rata-rata hasil observasi aktivitas siswa secara keseluruhan mendapatkan persentase sebesar 81,25% yang termasuk dalam kriteria sangat baik menurut Riduwan (2012). Hasil ini tidak mempengaruhi kelayakan media *Adobe Flash CS6* sebagai media pembelajaran, karena hasil ini hanya digunakan untuk mendukung hasil angket respon siswa.

Untuk menganalisis kelayakan media *Adobe Flash CS6* berdasarkan respon siswa, maka digunakan angket respon siswa. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa persentase keseluruhan respon siswa terhadap penggunaan media *Adobe Flash CS6* sebesar 94,3%. Persentase tersebut diperoleh dari kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional dan kualitas teknis. Hasil persentase tersebut jika diinterpretasikan akan memperoleh kategori dengan kriteria sangat baik (Riduwan, 2012). Kategori tersebut menunjukkan bahwa media *Adobe Flash CS6* sangat direspon baik sebagai media pembelajaran akuntansi pada materi *jurnal penyesuaian perusahaan dagang*.

Hasil respon siswa juga didukung oleh hasil observasi aktivitas siswa yang mendapatkan persentase sebesar 81,25%. Persentase tersebut jika diinterpretasikan akan memperoleh kategori sangat baik (Riduwan, 2012). Kesenambungan hasil keduanya menunjukkan terdapat hubungan yang sesuai antara angket respon siswa dengan hasil observasi aktivitas siswa. Jadi berdasarkan

pembahasan di atas, media *Adobe Flash CS6* yang dikembangkan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi kelas X pada materi *jurnal penyesuaian perusahaan dagang*.

PENUTUP

Simpulan

Pengembangan media *Adobe Flash CS6* ini mengacu pada model pengembangan Thiagarajan, yang terdiri dari tiga tahap, tahap pendefinisian, tahap perancangan, dan tahap pengembangan. Pada tahap penyebaran tidak dilaksanakan karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya.

Media *Adobe Flash CS6* yang dikembangkan sangat layak berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran akuntansi pada materi menyusun *jurnal penyesuaian perusahaan dagang*.

Dari hasil uji coba yang telah dilaksanakan, respon siswa sangatlah baik terhadap media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada materi menyusun *jurnal penyesuaian perusahaan dagang* di SMK Muhammadiyah 1 Taman.

Saran

Pengembangan media diharapkan dapat dilanjutkan pada tahap penyebaran dengan mengadakan seminar dan sosialisasi mengenai media pembelajaran *Adobe Flash CS6* di sekolah-sekolah lain secara meluas.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Raya
- Muhson, Ali. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol VIII No. 2 Hal 1-10
- Purwantoko. 2010. Kefektifan Pembelajaran dengan Menggunakan Media *Adobe Flash CS6* Terhadap Pemahaman IPA Pokok Bahasan Kalor Pada Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika (Online)*. (<http://journal.unnes.ac.id>, diakses tanggal 14 Februari 2014)
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sadiman, Arief S. dkk. 2012. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada

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

Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Konsep, Landasan dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

