

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI KD 4
TENTANG MEMAHAMI ASUMSI PRINSIP-PRINSIP DAN KONSEP DASAR
AKUNTANSI BERBASIS *ADOBE FLASH CS6* SISWA KELAS X AKUNTANSI
SMK MUHAMMADIYAH
DELANGGU**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I
pada Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan**

Oleh:

NURUL YULYASTIKA

A210150061

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2020

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI KD 4 TENTANG
MEMAHAMI ASUMSI PRINSIP-PRINSIP DAN KONSEP DASAR
AKUNTANSI BERBASIS ADOBE FLASH CS6 SISWA
KELAS X AKUNTANSI SMK MUHAMMADIYAH
DELANGGU**

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

NURUL YULYASTIKA

A210150061

Telah diperiksa dan disetujui oleh:

Dosen Pembimbing,



Dr. Sabar Narimo, M.M., M.Pd.
NIDN. 06-1303-6301

HALAMAN PENGESAHAN




**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI KD 4
TENTANG MEMAHAMI ASUMSI PRINSIP-PRINSIP DAN KONSEP
DASAR AKUNTANSI BERBASIS *ADOBE FLASH CS6* SISWA
KELAS X AKUNTANSI SMK MUHAMMADIYAH
DELANGGU**

Oleh:

NURUL YULYASTIKA
A210150061

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Senin, 10 Februari 2020
dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Dewan Penguji:

1. Dr. Sabar Narimo, M.M., M.Pd
(Ketua Dewan Penguji) ()
2. M. Fahmi Johan Syah., M.Pd
(Anggota I Dewan Penguji) ()
3. Prof. Dr. Harsono., S.U
(Anggota II Dewan Penguji) ()





PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 27 Januari 2020

Penulis,



NURUL YULYASTIKA
A210150061

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI KD 4
TENTANG MEMAHAMI ASUMSI PRINSIP-PRINSIP DAN KONSEP
DASAR AKUNTANSI BERBASIS *ADOBE FLASH CS6* SISWA
KELAS X AKUNTANSI SMK MUHAMMADIYAH
DELANGGU**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengembangkan media pembelajaran akuntansi dengan basis *Adobe Flash CS6*. (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran akuntansi berbasis *Adobe Flash CS6*. (3) Meningkatkan hasil belajar siswa setelah pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis *Adobe Flash CS6*.

Metode penelitian digunakan adalah metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Subjek ini ditujukan untuk ahli media yaitu seseorang yang sudah ahli dan berpengalaman di bidang media *Adobe Flash CS6*. Teknik analisis data dengan menggunakan teknik analisis deskriptif analisis kuantitatif dan uji beda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* di SMK Muhammadiyah Delanggu baik. Tingkat kelayakan produk *Adobe Flash CS6* sebagai media pembelajaran akuntansi diketahui berdasarkan penilaian ahli media kategori sangat layak. Penggunaan media berbasis *Adobe Flash CS6* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Pengembangan, media pembelajaran dan *Adobe Flash CS6*

Abstract

The purpose of this study is to find out (1) To develop accounting learning media based on *Adobe Flash CS6* to improve student learning outcomes. (2) To knowing the feasibility of *Adobe Flash CS6*-based accounting learning media to improve learning outcomes of Grade X Accounting students of SMK Muhammadiyah Delanggu. (3) To improve in student learning outcomes after the development of accounting learning media based on *Adobe Flash CS6*.

The research method using the development model used is the Research and Development (R & D) method. Research and development methods are research methods used to produce certain products, and test the effectiveness of these products. This subject is intended for media experts, someone who is already an expert and experienced in the field of *Adobe Flash CS6*. The data analysis technique in this research is to use descriptive analysis techniques of quantitative analysis and different tests. The results of the discussion showed that the learning process using the learning model based on *Adobe Flash CS6*. The feasibility level of *Adobe Flash CS6* products as an accounting learning media is known based on the assessment of media experts as very feasible

categories. The use of *Adobe Flash CS6* as a learning medium can improve student learning outcomes.

Keyword: Development, Learning Media And Adobe Flash CS6

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya dalam mengembangkan mutu sumber daya manusia yang dimiliki oleh tiap individu, dalam mempersiapkan peningkatan mutu sumber daya manusia maka diperlukan cara untuk meningkatkan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan menjadi tanggung jawab bersama baik pemerintah, sekolah, masyarakat serta komponen pendidikan lainnya. Berhasil tidaknya pendidikan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia salah satunya dapat dipengaruhi oleh metode penyampaian materi yang dilakukan guru.

Guru dalam menyampaikan pembelajaran kurang inovasi akan membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Inovasi yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. I Gede, P. S., & AA Gede, Y. P. (2018) menyatakan bahwa keberhasilan dalam kegiatan proses belajar antara lain ditentukan oleh metode penyampaian materi yang digunakan oleh guru untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Guru dan siswa merupakan dua komponen yang dianalogikan seperti teori simbiosis mutualisme, apabila salah satu komponen tidak aktif maka dampak yang dihasilkan kurang maksimal. Untuk itu, guru dan siswa perlu melakukan komunikasi interpersonal supaya apa yang diinginkan siswa dapat terpenuhi. Belajar adalah komponen pendidikan. Pendidikan adalah proses pembelajaran berkelanjutan untuk meningkatkan kemampuan seseorang (Harsono et.al,2019) . Guru dituntut memiliki keahlian dan keterampilan untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, karena guru merupakan salah satu sumber belajar peserta didik. Guru dikatakan profesional ketika mereka 1) sepenuhnya memahami pengetahuan subjek yang diajar; 2) memiliki keterampilan mengelola kelas; 3) selalu meningkatkan kemampuan mereka dengan belajar mandiri atau mengambil pendidikan tambahan; 4) melakukan penelitian untuk menghasilkan pengetahuan baru; 5) sadar akan kemajuan

siswa (Harsono, et al, 2018:328). Guru menjadi tokoh penting dalam pencapaian dan pengendalian tujuan dari pembelajaran, ketika seseorang guru mampu memahami kondisi belajar yang diinginkan oleh siswa maka proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif.

Media pembelajaran interaktif yang bersifat dinamis sangat mendukung jika digunakan dalam proses pembelajaran, karena mampu menjelaskan materi yang mempunyai daya abstraksi tinggi dan rumit. Media pembelajaran interaktif dapat dikemas sedemikian rupa sehingga dapat membuat peserta didik mau mempelajari sendiri materi yang disediakan dalam media tersebut. Media pembelajaran interaktif dapat diisi banyak sekali materi teori, praktik, maupun benda asli dalam bentuk text maupun visual yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan mampu mengurangi hambatan yang sering dialami guru maupun peserta didik dalam proses belajar mengajar di kelas dan belajar mandiri.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan oleh guru dalam penyampaian materi pelajaran sehingga diharapkan pembelajaran menjadi menyenangkan dan memberikan gambaran secara jelas mengenai materi yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu inovasi untuk peserta didik dalam memahami secara detail materi yang disampaikan oleh guru sehingga mereka termotivasi untuk selalu mengikuti proses pembelajaran tanpa mengalami kejenuhan. Penyampaian materi yang dilakukan oleh guru pada saat pembelajaran menggunakan metode ceramah secara dominan dan guru belum melakukan inovasi dalam penyampaian materi. Penggunaan metode ceramah yang dominan mengakibatkan siswa cenderung pasif karena aktivitas siswa hanya mencatat dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru tanpa diikuti dengan instruksi balikan dari siswa kepada guru, sehingga hal tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung.

SMK Muhammadiyah Delanggu merupakan sekolah yang dalam proses belajar mengajarnya masih menggunakan media konvensional sehingga siswa

merasa kurang mengerti tentang mata pelajaran ekonomi. Media pembelajaran diharapkan menjadi solusi dalam mengembangkan hasil belajar siswa karena dari hasil belajar yang didapatkan melalui wawancara terhadap beberapa siswa, mereka menginginkan susunan pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Sebagian besar siswa hanya menghafal pembelajaran yang diberikan tanpa memahami sehingga pada saat evaluasi siswa tidak mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan baik.

Observasi yang dilakukan peneliti ketika guru menyampaikan mata pelajaran dengan metode pembelajaran secara konvensional dapat ditemukan fakta bahwa siswa Nampak memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru, namun memasuki jam kedua motivasi belajar siswa mulai menurun, hal tersebut terbukti bahwa ada beberapa siswa yang menyenderkan kepalanya diatas meja selanjutnya siswa yang duduk bagian belakang terlihat mengobrol dengan teman sebangkunya dan siswa sangat pasif bertanya dalam kegiatan belajar mengajar. Begitu juga saat kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa yang bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru setiap kali pertemuan hanya sekitar 1-3 siswa tertentu saja.

Kegiatan metode pembelajaran secara konvensional mengakibatkan kurang antusias mengikuti pelajaran di kelas. Salah satu strategi yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dengan mata pelajaran ekonomi adalah media *Adobe Flash CS6*. *Adobe Flash CS6* merupakan software yang mampu menghasilkan presentasi, game, film, CD interaktif, maupun CD pembelajaran, serta untuk membuat situs web yang interaktif, menarik, dan dinamis.

Media *Adobe Flash CS6* ini sangat baik digunakan pada pelajaran Alat dan Mesin Pertanian karena media *Adobe Flash CS6* ini mempunyai unsur gambar, efek suara, animasi serta tampilan menarik yang mapu menggugah perasaan dan pemikiran siswa. Software *Adobe Flash CS 6 Profesional* menghasilkan produk dalam bentuk exe (Saselah, dkk, 2017). Sebagaimana hasil penelitian sebelumnya Rina Izatul Lailiya (2015) yang mengemukakan bahwa penerapan media *Adobe Flash CS6* ini sangat layak sebagai media pembelajaran.

Adobe Flash CS6 merupakan suatu aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan oleh sparkol yang digunakan untuk merangkai gambar, kalimat, suara menjadi animasi bergerak yang memudahkan siswa dalam pemahaman mengenai materi yang disampaikan. Cara pembuatan *Adobe Flash CS6* dapat dikategorikan mudah dilakukan karena guru cukup mendownload aplikasi tersebut lalu menginstalnya ke PC dan memasukkan materi serta mendesain animasi yang diinginkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Nia Widiyastuti, Slameto, & Elvira Hoesein Radia, (2018) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash. Latar belakang penelitian tersebut adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang lebih canggih dan menarik untuk memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, guru kurang dapat memanfaatkan komputer dalam pembelajaran, siswa kurang dapat membayangkan proses fisis pada akuntansi, dan akuntansi kurang diminati.

Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Adobe Flash CS6* karena mampu berfungsi sebagai media presentasi informasi dalam bentuk teks, grafik, simulasi, animasi, latihan-latihan, analisis kuantitatif, dan umpan balik langsung. Peningkatan pemahaman konsep siswa diketahui nilai rata-rata pre-test siswa adalah 70,93, setelah menggunakan media yang dikembangkan, hasil perolehan rata-rata posttest siswa sebesar 88,40. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6* layak untuk diterapkan.

2. METODE

Model pengembangan yang digunakan adalah metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Populasi adalah seluruh siswa kelas X sebanyak 30 siswa dengan jumlah sampel sebanyak 15 siswa. Data merupakan serangkaian informasi berupa wawancara, kejadian yang diamati etnograf dan dokumen (Harsono, 2016). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui metode observasi dan metode tes hasil belajar. Teknik analisis data ini menggunakan teknik analisis deskriptif analisis kuantitatif dan uji beda (uji t).

<p style="text-align: center;">Asumsi Dasar Konsep Dasar Akuntansi Prinsip Dasar Akuntansi</p> <p>Prinsip Dasar Akuntansi</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Prinsip Biaya Historis (Historical Cost Principle) Prinsip ini menginginkan bahwa digunakannya harga perolehan dalam pencatatan aktiva, utang, modal dan biaya. Harga perolehan merupakan harga pertukaran yang disetujui oleh pihak-pihak yang melakukan transaksi (harga saat terjadinya transaksi). ■ Prinsip Pengakuan Pendapatan (Revenue Recognition Principle) Pendapatan merupakan aliran masuk aktiva yang timbul dari penyerahan barang/ jasa yang dilakukan oleh pihak-pihak yang melakukan transaksi pada suatu periode. Tetapi di dalam prinsip ini pendapatan diartikan dalam istilah yang lebih luas yang meliputi pendapatan sewa, pendapatan bunga, laba penjualan dan lain-lain. ■ Prinsip Mempertemukan (Matching Principle) Prinsip mempertemukan ini adalah merupakan mempertemukan antara biaya dengan pendapatan yang timbul dari biaya yang dikeluarkan tersebut. ■ Prinsip Konsistensi (Consistency Principle) Di dalam Tujuan Akuntansi disebutkan bahwa laporan harus mempunyai daya banding misalnya komparatif dengan tahun sebelumnya, maka metoda dan prosedur yang digunakan dalam proses akuntansi haruslah konsisten dari tahun ke tahun. ■ Prinsip Pengungkapan Lengkap (Full Disclosure Principle) Maksudnya dari prinsip ini adalah menyajikan informasi secara lengkap dalam laporan keuangannya. <p style="text-align: right;"><i>Prinsip Dasar Akuntansi</i></p>	<p>Isi dari materi prinsip dasar akuntansi telah menguraikan pengertian prinsip-prinsip.</p>	<p>Penulisan topik materi terlalu mengumpul dan tidak bervariasi maka perlu dibuat variasi.</p>
--	--	---

Uji Beda (uji t)

Teknik analisis uji paired t-tes untuk mengetahui apakah ada perbedaan nilai rata – rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran berbasis Adobe Flash Cs6.

Tabel 2 Uji Varian Dua Arah

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
				F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
										Lower
Nilai Hasil Belajar	Equal variances assumed	5,668	,021	14,719	58	,000	17,467	1,187	15,091	19,842
	Equal variances not assumed			14,719	53,327	,000	17,467	1,187	15,087	19,846

Sumber Data: Diolah Program SPSS Versi 21.00

Group Statistics

	Strategi Pembelajaran	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai Hasil Belajar	Posttest	30	88,40	3,856	,704
	Pretest	30	70,93	5,232	,955

Berdasarkan hasil analisis uji beda menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak sedangkan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima. Pada

pengujian uji t diperoleh t hitung sebesar 14,719 dan t tabel sebesar 2,002. Berdasarkan perhitungan tersebut t hitung $14,719 > t$ tabel 2,002 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

3.2 Kelayakan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* pada pelajaran akuntansi dasar kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah Delanggu

Berdasarkan perhitungan hasil penilaian dari ahli media diperoleh presentase kelayakan produk yang dihasilkan sebesar 85% dimana presentase tersebut masuk dalam kategori Sangat Layak. Berdasarkan perhitungan hasil penilaian dari ahli materi diperoleh presentase kelayakan produk yang dihasilkan sebesar 75% dimana presentase tersebut masuk dalam kategori Layak. Berdasarkan perhitungan hasil penilaian dari siswa diperoleh presentase kelayakan produk yang dihasilkan sebesar 75% dimana presentase tersebut masuk dalam kategori Layak

Media pembelajaran *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran akuntansi dikemas dengan konten yang menarik baik dari aspek pemilihan ukuran huruf, jenis huruf, warna, dan gambar, sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam menentukan penilaian kelayakan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* dapat dilakukan melalui validasi ahli media dan ahli materi. Menurut ahli media memberikan penilaian kelayakan produk dengan presentase 75% dengan kategori layak, sedangkan penilaian ahli materi memberikan penilaian kelayakan produk dengan presentase 75% dengan kategori layak. Uraian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Adobe Flash CS6* dapat digunakan dalam mata pelajaran akuntansi karena dianggap valid dan layak dijelaskan media pendukung dalam proses pembelajaran di kelas.

3.3 Hasil Penerapan pembelajaran media *Adobe Flash CS6* pada pelajaran akuntansi dasar siswa kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah Delanggu

Berdasarkan hasil pembahasan dari analisis diatas menunjukkan bahwa adanya Nia Widiyastuti, Slameto, & Elvira Hoesein Radia (2018) dan Farida Hasan Rahmaibu (2016) yang menyatakan bahwa Pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* memberikan peran dalam peningkatan wawasan tentang cara belajar yang

efektif dan peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif matematik siswa menunjukkan assosiasi yang cukup kuat terhadap mata pelajaran akuntansi dasar

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran akuntansi dasar di SMK Muhammadiyah Delanggu, dalam strategi pembelajaran dengan Berbasis *Adobe Flash CS6 (DL)* yaitu dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pelajaran (RPP). Setiap perencanaan memproyeksikan apa yang harus guru lakukan, materi apa yang akan disampaikan hingga penilaian yang harus diberikan.

Berdasarkan hasil analisis pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* di SMK Muhammadiyah Delanggu menunjukkan bahwa Penerapan Pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* di SMK Muhammadiyah Delanggu bertujuan untuk mempersiapkan mutu pelajaran siswa. Persiapan dengan pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* dengan tujuan meningkatkan mutu pendidikan. Guru profesional harus mampu mengembangkan persiapan mengajar yang baik, logis dan sistematis karena disamping untuk melaksanakan pembelajaran persiapan tersebut mengemban sehingga guru dapat di pertanggungjawabkan apa yang dilakukannya. Persiapan kurikulum dengan persiapan baik dengan difasilitasi pemerintah bagi kepala sekolah dan guru melalui diklat tentang Pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*. Untuk memperlancar jalannya kurikulum ini juga dilakukan pendampingan. Pemberian motivasi kepada guru dengan mempersiapkan dengan tujuan memberikan pemahaman serta merubah pandangan dari pembelajaran konvensional ke keilmuan (*scientific*) dan meningkatkan kemampuan mengajar dengan diadakan diklat serta kerjasama dengan komite sekolah.

Penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* ini membuat motivasi belajar siswa meningkat dalam mengikuti proses pembelajaran dan hal tersebut berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa karena dengan penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* siswa berinteraksi dengan media sehingga siswa mendapatkan pengetahuan tentang materi yang sedang dipelajari. Aktivitas siswa tersebut merupakan aktivitas belajar sesuai dengan teori yang dikemukakan Gagne dimana belajar merupakan sebuah proses pengembangan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang terjadi saat

seseorang melakukan interaksi secara intensif dengan sumber-sumber belajar (Istiani Hardini dan Dewi Puspitasari, 2012:4).

3.4 Perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok yang menerapkan media *Adobe Flash CS6* dibandingkan dengan kelompok yang menerapkan pembelajaran berbasis konvensional

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan program SPSS versi 21.00 menunjukkan bahwa paired samples statistics dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *pre-test* sebesar 70,93 sedangkan untuk nilai *post-test* sebesar 88,40 karena nilai rata-rata hasil belajar pada *pre-test* 70,93 < *post-test* 88,40 maka artinya secara deskriptif ada perbedaan rata-rata antara *pre-test* dengan *post-test*. Sedangkan paired samples test t samples test diketahui t hitung yaitu sebesar 14,719. Dalam tabel tersebut t hitung bernilai positif disebabkan karena nilai rata-rata hasil belajar *pre-test* lebih rendah dari pada nilai rata-rata hasil belajar *post-test*, sehingga dalam konteks kasus seperti ini t hitung positif dapat bermakna positif.

Pengambilan keputusan jika t hitung > t tabel maka H₀ ditolak sedangkan jika t hitung < t tabel maka H₀ diterima. Pada pengujian uji t diperoleh t hitung sebesar 14,719 dan t tabel sebesar 2,002. Berdasarkan perhitungan tersebut t hitung 14,719 > t tabel 2,002 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H₀ ditolak dan H₁ diterima yang berarti ada perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok yang menerapkan media *Adobe Flash CS6* dibandingkan dengan kelompok yang menerapkan pembelajaran berbasis konvensional .

4. PENUTUP

Kelayakan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* pada pelajaran ekonomi kelas X SMK Muhammadiyah Delanggu. Berdasarkan ahli media memberikan penilaian kelayakan produk dengan presentase 85% dengan kategori sangat layak, sedangkan penilaian ahli materi memberikan penilaian kelayakan produk dengan presentase 90% dengan kategori sangat layak. Dari hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Adobe Flash CS6* dapat digunakan

dalam mata pelajaran akuntansi karena dianggap valid dan sangat layak dijadikan media pendukung dalam proses pembelajaran di kelas.

Hasil belajar siswa setelah menggunakan media *Adobe Flash CS6* pada pelajaran ekonomi siswa kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah Delanggu. Penelitian dan pengembangan pembelajaran sebagai media pembelajaran dengan basis *Adobe Flash CS6* untuk meningkat hasil belajar siswa melalui 6 tahap yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk. Hasil ini dibuktikan dengan nilai rata-rata menggunakan pembelajaran konvensional sebesar 70,93 sedangkan untuk nilai rata-rata menggunakan media *Adobe Flash CS6* sebesar 88,40. Ini membuktikan bahwa hasil nilai menggunakan media *Adobe Flash CS6* sebesar 88,40 mengalami peningkatan dari 70,93.

Perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok yang menerapkan media *Adobe Flash CS6* dibandingkan dengan kelompok yang menerapkan pembelajaran berbasis konvensional. Hal tersebut dapat dibuktikan berdasarkan perhitungan uji paired t tes yang di peroleh t_{hitung} sebesar 14,719 dan t_{tabel} sebesar 2,002 yang berarti ada perbedaan nilai rata-rata sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash CS6*.

DAFTAR PUSTAKA

- Farida Hasan Rahmaibu, 2016, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Studi Kasus: Sdi Al Madina Semarang.
- Harsono, M.Fahmi Johan Syah, dan Muhammad Yahya. 2018. "Burnout Among Teachers and Their Profesional Development Case Study in Boyolali, Indonesia". *Proceeding of International Conference On Child-Friendly Education*, ISSN: 2503-5185
- Harsono, Susi Yulia Rosanti, dan Noor Aslina Abu Seman. 2019. "The Effectiveness of Posters as a Learning Media to Improve Student Learning Quality". *The Journal of Social Science Research* 5(4): 1046-1052.
- Harsono. 2016. *Etnografi Pendidikan: Suatu Desain Penelitian Kualitatif*. Surakarta:gumpang Agung III.

- I Gede,P.S., & AA Gede , Y.P. 2018. Keberhasilan Dalam Kegiatan Proses Belajar Yang Dengan Metode Untuk Membangkitkan Hasil Belajar.
- Istiani Hardini dan Dewi Puspitasari. 2012. Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep dan Implementasi). Yogyakarta: *Familia Group Relasi Inti Media*.
- Nia Widiyastuti, Slameto, & Elvira Hoesein Radia. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash Materi Bumi Dan Alam Semesta.
- Rina Izlatul Lailiya. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs6 Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X-AK SMK Muhammadiyah Taman. Jurnal pendidikan Akuntansi. Vol.3, No.1.2.10.
- Saselah, dkk. 2017. Pengembangan Multimedia Interaksi Berbasis Adobe Flash Cs6 Profesional Pada Pembelajaran Keseimbangan Kimia. Jurnal Kimia Dan Pendidikan Kimia. Vol.2,No.2:17.