



Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Pada Materi Jurnal Penyesuaian Akuntansi Perusahaan Jasa

Hilda Halimatusa'diyah^{1*}, Rochanda Wiradinata², Yopi Nisa Febianti³ 

^{1,2,3} Universitas Swadaya Gunung Jati, Indonesia

*Corresponding author: taniabekker@yahoo.com

Abstrak

Media pembelajaran yang dipakai pada saat pembelajaran di kelas akuntansi masih kurang optimal, karena guru mengajar mata pelajaran akuntansi masih menggunakan metode ceramah dan cara mengajar yang monoton sehingga mengakibatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran akuntansi kurang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran berbasis Adobe Flash pada materi jurnal penyesuaian akuntansi perusahaan jasa. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development). Partisipan dalam penelitian ini melibatkan satu orang ahli media dan satu orang ahli materi (Guru). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa angket. Hasil angket ahli materi mencapai jumlah rata-rata skor 4,20 yang menyatakan layak, hasil angket ahli media mencapai jumlah rata-rata skor 4,40 yang menyatakan sangat layak, dan uji coba penggunaan media ke siswa mencapai jumlah rata-rata skor 4,35 yang menyatakan sangat layak. Hasil respon guru adalah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran bagi seorang guru itu penting, untuk membantu menyampaikan materi dengan cara yang menarik sehingga siswa tidak bosan dan pembelajaran juga tidak monoton. Maka, media pembelajaran berbasis Adobe Flash layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran dan membantu guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Adobe Flash, Materi Jurnal Penyesuaian.

Abstract

The learning media used when learning in accounting classes is still less than optimal, because teachers teaching accounting subjects still use the lecture method and monotonous teaching methods, resulting in less effective student participation in accounting learning. This study aims to create an Adobe Flash-based learning media for accounting adjustment journal materials for service companies. The method used is research and development (Research and Development). Participants in this study involved one media expert and one material expert (Teacher). Data collection is done by using an instrument in the form of a questionnaire. The results of the material expert questionnaire reached an average score of 4.20 which stated that it was feasible, the results of the media expert questionnaire reached an average score of 4.40 which stated that it was very feasible, and the trial of the use of media to students reached an average score of 4, 35 which states it is very feasible. The result of the teacher's response is that learning using learning media for a teacher is important, to help deliver material in an interesting way so that students do not get bored and learning is also not monotonous. Therefore, Adobe Flash-based learning media is feasible and can be used as a learning medium. The implications of this research are expected to help students in the learning process and assist teachers in creating interactive learning media

Keywords: Learning Media, Adobe Flash, Adjustment Journal Material.

History:

Received : January 24, 2022

Revised : January 29, 2022

Accepted : April 23, 2022

Published : July 25, 2022

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu proses dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk kepribadian peserta didik. Selain itu, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat juga membuat dunia pendidikan berusaha dan mengupayakan tingkat mutu pendidikan. Pendidikan itu sendiri memiliki makna yaitu usaha sadar dan terencana yang berupa bantuan untuk diberikan secara sengaja yang berguna dalam mengembangkan segala potensi siswa sebagai tujuan mencapai kedewasaannya (Moma, 2017; Nada et al., 2018). Pendidikan juga mengupayakan sebuah kehidupan kearah yang

lebih baik sehingga diperlukan di masa yang akan datang (Trisna Angga Semara & Agung, 2021; Sukarini & Manuaba, 2021). Dalam dunia pendidikan, guru diharuskan dapat menemukan inovasi baru dalam pembelajaran di masa sekarang untuk menyeimbangkan diri dengan zaman di era industri 4.0 yang mengharuskan adanya penggunaan media pembelajaran yang baru, inovatif, serta kreatif (Putra, 2019; Rifa Hanifa Mardhiyah et al., 2021). Hal ini sama dengan tantangan abad 21 yang menuntut adanya pemikiran yang berkualitas, sehingga dapat bersaing dengan pendidikan dunia (Mulyadin, 2016; Mustikaningrum et al., 2020). Selain itu, pembelajaran dengan pengembangan potensi diri siswa akan berjalan lebih efektif apabila seorang guru menggunakan media pembelajaran yang tepat (Fauyan, 2019; Widiana et al., 2015; Wulandari & Ndaru Mukti Oktaviani, 2021). Hal tersebut merupakan faktor penentu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat atau perantara penyampaian informasi pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal (Lestari & Ganing, 2017; Mahesti & Koeswanti, 2021; Pramana et al., 2020; Tegeh et al., 2019). Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai pembelajaran (Fitria, 2018; Ponza et al., 2018). Menurut pendapat lain juga dari Lubis & Ikhsan (2015) menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan berbagai bentuk peralatan fisik komunikasi berwujud perangkat lunak dan keras bagian kecil atas teknologi pembelajaran agar wajib dibuat atau dikembangkan, dipergunakan atau dikelola pada kebutuhan pembelajaran agar mencapai efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran (Roza, 2020; Wandini & Lubis, 2021). Dengan begitu, media pembelajaran merupakan sarana alternatif untuk melakukan kegiatan dalam belajar, agar pembelajaran dapat menjadi efektif dan efisien. Proses pembelajaran dari rumah dapat disiasati dengan menggunakan teknologi *smartphone* maupun memanfaatkan perangkat komputer (Pakpahan & Fitriani, 2020; Salsabila et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal diketahui bahwa, media pembelajaran yang dipakai pada saat pembelajaran di kelas XI AKL 1 di SMKN 1 Lemahabang masih kurang optimal, karena guru mengajar mata pelajaran akuntansi masih menggunakan metode ceramah dan cara mengajar juga masih monoton dari tahun ke tahun yang mengakibatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran akuntansi kurang efektif. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berbasis *Adobe Flash* pada mata pelajaran akuntansi pada materi jurnal penyesuaian. Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* ini sangat cocok digunakan untuk penyampaian materi pembelajaran (Ardhiyah & Radia, 2020; Herdiansyah et al., 2019). "*Adobe Flash* merupakan program untuk membuat animasi, seperti animasi kartun, *web*, *movie*, presentasi, *company*, *profile* dan sebagainya (Herdiansyah et al., 2019; Oktafiani et al., 2020; Zela Cahya, 2019). Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* termasuk media *output* teknologi personal komputer, karena memanfaatkan komputer pada proses pengoperasiannya (Afriani & Fitria, 2021; Herdiansyah et al., 2019; Isdayanti, 2020). Selain itu, *Adobe Flash* juga dapat membantu mengembangkan media pembelajaran yang di dalamnya terdapat tujuan, materi, serta evaluasi yang selanjutnya didesain dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan penggunaannya (Herdiansyah et al., 2019; Rahmawati et al., 2019). Dengan demikian penggunaan multimedia pembelajaran interaktif sebagai media belajar siswa dirasa tepat karena multimedia mampu menyajikan materimateri belajar yang lebih jelas, sehingga siswa dapat menerima materi dengan lebih baik (Herdiansyah et al., 2019; Sanusi et al., 2015).

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* sendiri tentunya membutuhkan seorang ahli media dan ahli materi guna menilai kevalidan dan kelayakan media pembelajaran sebelum dapat digunakan dalam proses pembelajaran akuntansi (Dwi agus setiawan & Nur Kumala, 2020; Sumarni et al., 2020). Untuk menghasilkan media yang layak, media harus ditelaah oleh ahli media dan ahli materi. Kelayakan media pembelajaran ditinjau dari kelayakan materi dan kelayakan media. Kelayakan materi, meliputi kesesuaian dari aspek materi, aspek soal, aspek bahasa, dan aspek keterlaksanaan (Hapsari & Zulherman, 2021; Ratna Dewi et al., 2021; T. A Semara & Agung, 2021). Sedangkan kelayakan media, meliputi: kesesuaian dari aspek perangkat lunak dan aspek komunikasi visual. Setelah itu, kelayakan media pembelajaran juga diujicobakan ke siswa, tujuannya untuk mengetahui tanggapan dari siswa sebagai pengguna media pembelajaran serta memperoleh data untuk menganalisis kelayakan materi, media dan kemanfaatan media *Adobe Flash* sebelum disebar luaskan untuk keseluruhan siswa yang ada di sekolah tersebut (Dwi agus setiawan & Nur Kumala, 2020; Sofnidar & Yuliana, 2018; Sudaryono et al., 2018). Kelayakan dari aspek-aspek tersebut dapat menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan dalam proses pembelajaran, karena selama ini penyajian materi akuntansi kurang dapat memvisualisasikan materi, sehingga kurang maksimal. Oleh karena itu, diperlukan adanya media pembelajaran yang lebih menarik disajikan dengan *software Adobe Flash* sesuai dengan isi konsep.

Beberapa temuan penelitian sebelumnya menyatakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* sangat layak dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran (Sasongko, 2017). Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran (Herdiansyah et al., 2019; Oktafiani et al., 2020). Media yang dikembangkan ini akan dinilai oleh para ahli, dan akan sangat bermanfaat sebagai bahan informasi yang dapat dijadikan masukan bagi pengembang untuk merevisi dan memperbaiki media yang dikembangkan, sehingga media tersebut dapat menjadi suatu produk pengembangan yang unggul dan layak untuk dapat dijadikan sebagai media pendukung bagi keberhasilan kegiatan belajar. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang berbasis *Adobe Flash* diharapkan dapat layak digunakan oleh guru untuk memotivasi siswa dalam kegiatan belajar dan dapat membantu keefektifan proses belajar. Sehingga siswa dapat dengan mudah mengingat informasi bila menggunakan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* ini diharapkan dapat membantu guru untuk penyampain materi dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran ini dirancang sesuai dengan isi materi yang akan dibahas dan pebeliti memanfaatkan *software Adobe Flash* sebagai aplikasi yang digunakan untuk media pembelajatrn yang lebih menarik dan bervariasi. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk menciptakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada materi jurnal penyesuaian akuntansi perusahaan jasa.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (RnD)* yang bertujuan menghasilkan atau mengembangkan sebuah produk tertentu dengan metode penelitian dan pengembangan 4D terdiri dari 4 tahap yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran) (Afriani Lola & Yanti Fitriya , 2021; Arif Abdul & Riki Mukhaiyar, 2020; Cintya & Norida 2021) Penelitian ini menitik beratkan pada pengembangan produk media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada mata pelajaran akuntansi untuk siswa di sekolah menengah kejuruan. Prosedur pengembangan yang

digunakan adalah model pengembangan perangkat seperti yang disarankan oleh Thiagarajan, yaitu model 4-D. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*, atau diadaptasikan menjadi model 4-P, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Namun dalam penerapannya, penelitian hanya membatasi sampai pada langkah ketiga yakni pengembangan, karena keterbatasan waktu dan kondisi saat ini. Penjelasan 4 tahap pengembangan pada penelitian ini yaitu Tahap pertama *Define* (Pendefinisian). Dalam tahap *define* ini, pengembangan media pembelajaran disebut dengan tahap analisis kebutuhan, dengan tujuan menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat dalam pengembangan di bahan ajar. Diperlukannya pengembangan dalam bahan ajar adalah sebagai gambaran fakta, harapan, dan alternatif penyelesaian masalah dalam belajar, sehingga dapat memudahkan dalam penentuan pemilihan bahan ajar yang akan dikembangkan. Kedua *Design* (Perancangan), dalam tahap *design* ini, peneliti akan membuat sebuah rancangan untuk produk awal yang akan dikembangkan berupa *storyboard*. Dalam *storyboard* ini didapatkan kerangka-kerangka yang akan dijadikan perancangan dalam media pembelajaran dan menyediakan perangkat pembelajaran, seperti materi yang akan disusun dan dimasukkan ke dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan, membuat instrumen evaluasi media, dan kemudian menyiapkan *software* untuk digunakan dalam proses pembuatan media pembelajaran tersebut. Dalam perancangan ini ada beberapa tahap, diantaranya penyusunan parameter penilaian, pemilihan format, pemilihan media dan perencanaan produk.

Ketiga *Development* (Pengembangan), *development* yakni tahap pengembangan, dimana peneliti melanjutkan pembuatan media pembelajaran pada tahap *design* (perancangan) berdasarkan dengan *design* yang telah dibuat dan disusun pada *storyboard*. Dalam tahap pengembangan ini, media pembelajaran memiliki tiga bagian yang paling utama, yaitu pendahuluan, isi, dan penutup. Kemudian, bagian-bagian tersebut dikembangkan dengan media pembelajaran menggunakan *software* yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash*. Keempat *Disseminate* (Penyebaran), *Disseminate* yakni tahap pengembangan untuk melakukan tes validasi terhadap perangkat pembelajaran yang telah diuji cobakan dan direvisi, kemudian disebarluaskan secara luas ke lapangan. Penelitian ini penggunaan metode 4D sampai pada tahap ketiga, yakni *development* (pengembangan). Ketiga tahap tersebut sudah sepenuhnya mencakup kegiatan dalam proses pengembangan media pembelajaran menggunakan media *Adobe Flash* yang dilakukan.

Partisipasi dalam penelitian ini dilaksanakan dengan melibatkan ahli media sebagai subjek uji coba yang terdiri dari satu orang ahli media (Dosen) dan melibatkan ahli materi sebagai subjek uji coba yang terdiri dari satu orang ahli materi (Guru). Kemudian media pembelajaran diuji cobakan ke siswa, tujuannya untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran atau tanggapan dari siswa sebagai pengguna media pembelajaran tersebut. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah dengan menggunakan angket dan wawancara. Teknik pengumpulan data dengan angket ini dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kelayakan suatu produk yang akan digunakan. Tujuannya karena angket ini dapat digunakan sebagai teknik pengumpulan data yang efisien dari ahli media dan ahli materi untuk memberikan penilaian pada media pembelajaran. Teknik pengumpulan data dengan wawancara ini dapat mempermudah dalam mendapatkan dan melengkapi data yang ingin diperoleh. Tujuannya karena wawancara ini sebagai penemu masalah yang akan diteliti dengan mengetahui permasalahan-permasalahan yang mendalam dengan menggunakan teknik wawancara. Data yang telah diperoleh akan dianalisis untuk mengetahui penilaian dari produk yang dihasilkan. Kegiatan dalam teknik analisis data tersebut dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Data yang diperoleh akan dianalisis untuk mengetahui penilaian dan pendapat dari produk yang dihasilkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media pembelajaran untuk materi jurnal penyesuaian dalam mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa dikembangkan dengan mempergunakan media yang inovatif yang bertujuan untuk dapat memicu siswa semangat belajar dan memotivasi siswa dapat lebih aktif didalam proses belajar berlangsung sehingga dapat meningkatkan hasil belajar (Azimi & Sulhadi, 2017; Mustofa & Syafi'ah, 2018). Maka dari itu, adaptasi yang digunakan pada model pengembangan yaitu 4D yang terdiri atas empat tahap. Keempat tahap tersebut, yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*dissemination*). Namun dalam penerapannya, peneliti hanya membatasi sampai pada langkah ketiga yakni pengembangan, karena keterbatasan waktu dan kondisi saat ini. Tahap *define* (pendefinisian), tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan analisis kebutuhan dan analisis siswa. Analisis kebutuhan bertujuan untuk menetapkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran akuntansi, sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan observasi untuk mengetahui kegiatan pembelajaran di sekolah SMKN 1 Lemahabang yang meliputi kurikulum, metode pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk melaksanakan KBM. Tahap *design* (perancangan), tahap ini berfungsi untuk mempersiapkan rancangan awal dari media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap perancangan ini seperti; tahap perancangan *desain* produk berupa *storyboard* dan informasi materi yang disampaikan dalam media pembelajaran *Adobe Flash* diperoleh dari silabus yang digunakan di sekolah serta perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) digunakan oleh peneliti untuk mengidentifikasi pembuatan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash*. Tahap *development* (pengembangan), tahap ini memproduksi media pembelajaran yang akan dibuat, yang akan dijadikan sebagai media dalam pembelajaran. *Development* dalam model pengembangan 4D berisi kegiatan realisasi produk. Pada tahap ini, media dibuat dengan menggunakan *hardware* dengan spesifikasi *harddisk* 500GB, RAM 4GB, dan sistem operasi *Windows* 8. Seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain kemudian dirangkai menjadi satu kesatuan dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6*. Seluruh komponen dirangkai menjadi satu kesatuan dengan *storyboard* yang sudah dibuat sebelumnya.

Produk akhir dari media pembelajaran untuk materi jurnal penyesuaian yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Flash* adalah sebuah aplikasi dengan format "SWF" dengan kapasitas 2,9 MB. Media pembelajaran ini dapat diakses melalui perangkat komputer dengan aplikasi *flash player* dan *Android* dengan aplikasi perantara untuk membuka *Adobe Flash*. Media pembelajaran untuk materi jurnal penyesuaian memiliki petunjuk penggunaan, kompetensi, materi pelajaran, soal evaluasi, daftar pustaka, dan profil. Menu petunjuk penggunaan berisi petunjuk penggunaan media pembelajaran melalui penjabaran fungsi setiap tombol yang ada; Menu kompetensi berisi informasi tentang kompetensi dasar dan materi pokok; Menu materi pembelajaran berisi materi-materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, dan audio; Menu soal evaluasi berisi soal-soal evaluasi dari keseluruhan materi dengan bentuk pilihan ganda; Menu daftar pustaka berisi referensi-referensi yang digunakan sebagai bahan penyusun materi dalam media pembelajaran; Dan menu profil berisi profil tentang pengembang. Kelayakan media pembelajaran untuk materi jurnal penyesuaian dilakukan melalui penilaian atau validasi oleh satu ahli materi dan satu ahli media. Hasil penilaian oleh para ahli dapat disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Data Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media

Validator	Rata-rata Skor	Kategori
Ahli Materi	4,20	Layak
Ahli Media	4,40	Sangat Layak
Uji Coba XI AKL 1	4,35	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, penilaian media pembelajaran untuk materi jurnal penyesuaian oleh ahli materi memperoleh rata-rata skor sebesar 4,20 yang berarti masuk pada kategori layak. Sedangkan untuk penilaian oleh ahli media untuk media pembelajaran materi jurnal penyesuaian memperoleh rata-rata skor 4,40 yang masuk pada kategori sangat layak. Sehingga secara keseluruhan penilaian validasi terhadap media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut layak untuk digunakan. Berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media tersebut, maka peneliti melakukan revisi sebanyak 1 kali. Penilaian media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada materi jurnal penyesuaian hasil uji coba ke siswa memperoleh rata-rata skor sebesar 4,35 yang berarti masuk pada kategori sangat layak. Berdasarkan seluruh penilaian yang dilakukan baik oleh ahli materi, ahli media, dan uji coba ke siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Kemudian, dari hasil respon guru mata pelajaran akuntansi kelas XI melalui data wawancara menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa dengan baik. Hal ini bisa dilihat dari salah satu respon guru akuntansi kelas XI tersebut yang menyatakan bahwa, pembelajaran dengan menggunakan sebuah media pembelajaran bagi seorang guru itu penting, karena untuk membantu dalam menyampaikan materi dengan cara yang menarik, sehingga tidak membuat siswa menjadi bosan dan pembelajaran juga tidak monoton. Jika sekolah menyediakan fasilitas yang lengkap dan memadai, guru-guru pun dapat membuat media pembelajaran dengan baik, karena kegiatan belajar mengajar dapat efektif jika menggunakan media pembelajaran yang menarik. Tampilan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* yang dibuat disajikan pada Gambar 1.





Gambar 1. Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada materi jurnal penyesuaian akuntansi perusahaan jasa memiliki berbagai kompetensi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan prosedur dan tahapan pengembangan dengan model 4D yang terdiri atas empat tahap. Tahap pendefinisian (*define*) menetapkan dan mendefinisikan analisis kebutuhan dan analisis siswa, Tahap perancangan (*design*) untuk mempersiapkan rancangan awal (*story board*) dari media pembelajaran yang akan dikembangkan, Tahap pengembangan (*development*) tahap ini memproduksi media pembelajaran yang akan dibuat yang akan dijadikan sebagai media dalam pembelajaran, dan Tahap penyebaran (*dissemination*). Akan tetapi untuk tahap keempat, yakni penyebaran tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya saat ini. Berdasarkan data-data tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran untuk materi akuntansi jurnal penyesuaian perusahaan jasa berbasis *Adobe Flash* dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Pertama dilihat dari aspek materi, media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran, khususnya materi akuntansi jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* memudahkan guru dalam menyajikan materi. Mudah artinya bahwa konten atau materi dapat dengan mudah dimengerti, mudah diingat, dan mudah diakses secara teknis melalui jaringan internet (Prayitno & Mardianto, 2020; Wardani & Syofyan, 2018). Selain itu, dengan media pembelajaran mengefesienkan kegiatan pembelajaran. Efisien artinya bahwa dengan durasi online yang terbatas siswa dapat mencapai tujuan yang telah distandarkan pada tujuan pembelajaran (Maharani, 2015; Ziden & Abdul Rahman, 2013). Sehingga media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kedua dilihat dari aspek desain, hasil produk dari pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* ini berformat "swf" dengan ukuran file sebesar 2,9 MB. media dibuat dengan menggunakan *hardware* dengan spesifikasi *harddisk* 500GB, RAM 4GB, dan sistem operasi *Windows* 8. Seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain kemudian dirangkai menjadi satu kesatuan dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6*. Program *Adobe Flash* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan karena berisi teks, gambar, suara, dan animasi. Program *Adobe Flash* ini adalah yang paling fleksibel atau presisi dibandingkan dengan program *Adobe Flash* lainnya. Karena program *Adobe Flash* dapat membuat program interaktif berbasis animasi seperti dokumen tubuh manusia yang bergerak (Nuryani, 2020; Raharjo et al., 2017). Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini dipekuat dengan temuan sebelumnya yang menyatakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* sangat layak dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran (Sasongko, 2017). Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dinyatakan layak

digunakan dalam pembelajaran (Herdiansyah et al., 2019; Oktafiani et al., 2020). Implikasi penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran dan membantu guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif.

4. SIMPULAN

Berdasarkan data-data tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran untuk materi akuntansi jurnal penyesuaian perusahaan jasa berbasis *Adobe Flash* dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran ini juga mendapat respon dari guru mata pelajaran akuntansi. Respon yang disampaikan adalah bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* ini dapat digunakan untuk membantu menyampaikan materi ke siswa dengan baik. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan sebuah media pembelajaran bagi seorang guru itu penting, karena selain dapat membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada para siswa, materi yang disampaikan juga tidak membuat siswa menjadi bosan dan pembelajaran menjadi tidak terlalu monoton.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Afriani, L., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbantuan Adobe Flash Cs6 Untuk Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2141–2148. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1171>.
- Ardhiyah, M. A., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash Materi Pecahan Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 479–485. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.28258>.
- Azimi, R., & Sulhadi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Literasi Sains untuk Siswa Sekolah Dasar. *Pancasakti Science Education Journal*, 2(2), 145–157. <https://doi.org/10.24905/psej.v2i2.754>.
- Dwi agus setiawan, & Nur Kumala, F. (2020). Multimedia Interaktif Tipe Adobe Flash CS6 Berbasis Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Literasi Verbal Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 32–49. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i1.14358>.
- Fauyan, M. (2019). Developing Interactive Multimedia Through Ispring on Indonesian Language Learning with The Insights of Islamic Values in Madrasah Ibtidaiyah. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 6(2), 177. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v6i2.4173>.
- Fitria, A. (2018). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.
- Herdiansyah, H., Cholily, Y. M., & Cahyono, H. (2019). The Development of Interactive Instructional Media Using Adobe Flash in a Form of Game on the Geometry Lesson (Cube and Cuboid) for Secondary School. *Mathematics Education Journal*, 3(1), 32. <https://doi.org/10.22219/mej.v3i1.8418>.
- Isdayanti, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Adobe Flash Pada Materi Daur Hidup Hewan. *JIPP (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 4(2), 390–406. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i2.27320>.

- Lestari, N., & Ganing. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantuan Media Lingkungan terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2), 9. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v5i2.10731> .
- Maharani, Y. S. (2015). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 3(1), 31–40. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v3i1.8683>.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 30. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i1.33586>.
- Moma. (2017). Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Pemecahan Masalah Matematis Mahasiswa Melalui Metode Diskusi. *Cakrawala Pendidikan*, 31(1), 130–139. <https://doi.org/10.21831/cp.v36i1.10402>.
- Mulyadin. (2016). Mulyadin. (2016). Implementasi Kebijakan Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Di SDN Kauman 1 Malang Dan Sd Muhammadiyah 1 Malang. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 3(2), 31 – 48. <https://doi.org/10.30734/jpe.v3i2.35>.
- Mustikaningrum, G., Pramusinta, L., Ayu, S., & Umar, M. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter Terintegrasi Kurikulum Dan Metode Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(2), 154–164. <https://doi.org/10.24252/10.24252/auladuna.v7i2a5.2020>.
- Mustofa, R., & Syafi'ah, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Materi Pokok Kenampakan Permukaan Bumi pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SDN 1 Banaran Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 30–41. <https://doi.org/10.30651/else.v2i2.1723>.
- Nada, I., Utaminingsih, S., & Ardianti, S. D. (2018). Penerapan Model Open Ended Problems Berbantuan Cd Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Iv Sd 1 Golantepus. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 216. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v4i2.3856> .
- Nuryani, E. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Aksara Jawa Berbasis Adobe Flash Untuk Siswa Kelas Iv. *Joyful Learning Journal*, 9(2), 78–83. <https://doi.org/10.15294/jlj.v9i2.39560>.
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash pada Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 527–540. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v8i3.29261>.
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 4(2), 30–36. <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/181>.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>.
- Pramana, Jampel, & Pudjawan. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui E-Modul Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 18–32. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28921>.
- Prayitno, & Mardianto, M. F. F. (2020). Peningkatan Hasil Evaluasi Pembelajaran Daring saat Pandemi Covid-19 Berdasarkan Media Powerpoint Interaktif. *MUST: Journal of*

- Mathematics Education, Science and Technology*, 5(2), 171 – 181.
<https://doi.org/10.30651/must.v5i2.6119>.
- Putra, P. H. (2019). Tantangan Pendidikan Islam dalam Menghadapi Society 5.0. *Islamika : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 19(02), 99–110.
<https://doi.org/10.32939/islamika.v19i02.458>.
- Raharjo, M. W. C., Suryati, S., & Khery, Y. (2017). Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Materi Ikatan Kimia Untuk Mendorong Literasi Sains Siswa. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 5(1), 8.
<https://doi.org/10.33394/hjkk.v5i1.102>.
- Rahmawati, E., Irdamurni, I., & Amini, R. (2019). Pengembangan Modul Berbasis Pendekatan Kontekstual dengan Adobe Flash untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.29>.
- Ratna Dewi, N. W. U., Asril, N. M., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 99.
<https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36800>.
- Rifa Hanifa Mardhiyah, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani, Febyana Chitta, & Muhamad Rizal Zulfikar. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>.
- Roza, M. A. (2020). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kontekstual Pada Pelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Research*, 1(3), 87–92.
<https://doi.org/10.37251/jber.v1i3.108>.
- Salsabila, U. H., Sari, L. I., Lathif, K. H., Lestari, A. P., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188–198.
<https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i2.138>.
- Sanusi, S., Suprpto, E., & Apriandi, D. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Pokok Bahasan Dimensi Tiga Di Sekolah Menengah Atas (Sma). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 3(2), 398–416.
<https://doi.org/10.25273/jipm.v3i2.510>.
- Sasongko, N. D. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Mengenal Konsep dan Lambang Bilangan PAUD. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 4(2), 82.
<https://doi.org/10.21107/jpgpaud.v4i2.3571>.
- Semara, T. A., & Agung, A. A. (2021). Pengembangan Video Animasi pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 99–107.
<https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.32104>.
- Semara, Trisna Angga, & Agung, A. A. G. (2021). Pengembangan Video Animasi pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu Undiksha*, 26(1), 99–107. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.32104>.
- Sofnidar, S., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan Media Melalui Aplikasi Adobe Flash Dan Photoshop Berbasis Pendekatan Saintifik. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 257–275. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6761>.
- Sudaryono, Desrianti, D. I., & Maulida, S. N. (2018). Media Animasi Interaktif Untuk Anak Usia Dini Pada Ra Yasir Tangerang. *ICIT Journal*, 4(2), 168–179.
<https://doi.org/10.33050/icit.v4i2.91>.
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 48–56.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>.

- Sumarni, R. A., Bhakti, Y. B., Astuti, I. A. D., Sulisworo, D., & Toifur, M. (2020). The Development of Animation Videos Based Flipped Classroom Learning on Heat and Temperature Topics. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 3(3), 304–315. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v3i2.7017>.
- Tegeh, Simamora, & Dwipayana. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2), 158–166. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>.
- Wandini, A. S., & Lubis, F. Y. (2021). Pelaksanaan evaluasi pembelajaran secara daring pada belajar dari rumah (BDR) jenjang sekolah menengah pertama (SMP). *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1985–1997. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1113>.
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>.
- Widiana, I. N. A., Murda, I. N., & Margunayasa, I. G. (2015). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw 1 dengan bantuan media konkret terhadap hasil belajar IPA kelas V di SD gugus XIV, kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2014/2015. *Mimbar PGSD Undiksha*, 3(1). <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v3i1.5675>.
- Wulandari, I., & Ndaru Mukti Oktaviani. (2021). Validitas Bahan Ajar Kurikulum Pembelajaran untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v7i1.2456>.
- Zela Cahya, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran *AL-Ahya*, 01(01), 219–232.
- Ziden, A. A., & Abdul Rahman, M. F. (2013). The effectiveness of web-based multimedia applications simulation in teaching and learning. *International Journal of Instruction*, 6(2), 211–222.