

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA PEMBELAJARAN AKUNTANSI DI SMK**

Lintang Wulandari, Sudiyanto, Sohidin*

*Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret

Surakarta, Indonesia

lintangwulandari95@gmail.com

ABSTRACT

The objectives of this research are to investigate (1) the feasibility of Adobe Flash-based learning media in accounting learning at State Vocational High School, and (2) the effectiveness of Adobe Flash-based learning media to improve the students learning motivation in accounting at State Vocational High School. This research used the research and development (R&D) method. The validation of the product design was done by a learning media expert, a learning material expert, and a practitioner. The subjects of the product testing included 10 students at the preliminary product testing, 30 students in Grade XI Accounting 2 (experimental class) and 30 students in Grade XI Accounting 1 (control class) of Sejati Vocational High School at the main extended-field testing. The data of research were collected through a questionnaire and documentation. The data were analyzed by using the descriptive analysis and the inferential analysis. The results of the research are as follows. Firstly, the developed Adobe Flash-based learning media is feasible to be used in Accounting learning at State Vocational High School. It's proven of media feasibility assessment average by a learning media expert which received score of 4.833, and was categorized "very feasible", assessment of learning material expert which received score of 3.74, and was categorized "feasible", assessment of practitioner which received score of 4.19, and was categorized "feasible", and assessment of students which received score of 4.324, and was categorized "very feasible". Secondly, the developed Adobe Flash-based learning media in Accounting is effective to improve the students learning motivation at State Vocational High School. The research shown the difference of learning motivation between the experimental class and the class control with the significance value of 0.000 which was smaller than 0.05, the average scores of learning motivation of experimental class is 4.05 and the control class is 3.61 belong to "high" categories. Thus, the developed of Adobe Flash-based learning media is feasible and effective in improving the students learning motivation in accounting at State Vocational High School.

Keywords: Learning Media, Adobe Flash, Learning Motivation.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui: (1) kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* untuk pembelajaran akuntansi di SMK, dan (2) keefektifan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Akuntansi di SMK. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Validasi desain dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi. Subjek uji coba terdiri dari 10 siswa pada uji coba awal, serta 30 siswa pada kelas XI Akuntansi 2 (kelas eksperimen) dan 30 siswa pada kelas XI akuntansi 1 (kelas kontrol) di SMK Sejati* pada uji coba lapangan. Instrumen pengumpulan data terdiri dari angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, *Pertama*, media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dinyatakan layak digunakan pada pembelajaran akuntansi di SMK. Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata validasi dari ahli media sebesar 4,833 dengan kategori "sangat layak, ahli materi sebesar 3,74 dengan kategori "layak", praktisi sebesar 4,19 dengan kategori "layak", serta penilaian siswa sebesar 4,324 dengan kategori "sangat layak". *Kedua*, media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada pembelajaran Akuntansi efektif meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK. Temuan menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan perolehan signifikansi 0,000 atau kurang dari 0,05, dengan rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen 4,05 dan kelas kontrol 3,61 dalam kategori "tinggi". Simpulan penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash* layak dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran akuntansi di SMK.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Adobe Flash*, Motivasi Belajar.

PENDAHULUAN

Motivasi belajar adalah dorongan siswa dalam mengaktifkan dan mempertahankan kegiatan belajarnya untuk mencapai tujuan. Motivasi belajar sangat penting dalam proses pembelajaran. Siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kurangnya kemampuan, melainkan karena tidak adanya motivasi belajar sehingga siswa tidak berusaha mengoptimalkan seluruh kemampuannya (Sanjaya, 2013: 28). Oleh karena itu, adanya motivasi belajar siswa dapat mengoptimalkan seluruh kemampuannya sehingga siswa dapat mencapai tujuan dalam pembelajaran. Hal senada diungkapkan oleh Goleman (2009: 44) bahwa kecerdasan intelektual (IQ) hanya menyumbang 20% bagi kesuksesan, sedangkan 80% adalah sumbangan faktor kekuatan lain yaitu kecerdasan emosi (EQ), salah satu diantaranya adalah kemampuan memotivasi diri. Berdasarkan pernyataan tersebut motivasi belajar merupakan faktor pendorong yang sangat penting dalam terlaksananya proses pembelajaran yang baik, melalui motivasi belajar yang tinggi maka hasil yang dicapai siswa akan baik. Oleh karena itu, dalam pembelajaran harus menumbuhkembangkan motivasi belajar siswa sehingga akan tercapai tujuan yang diharapkan.

Suatu fenomena menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung saat ini belum mampu menumbuhkembangkan motivasi belajar siswa. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian dari Buana (2012: 353) bahwa proses pembelajaran secara umum baik pada pendidikan dasar dan terutama pendidikan menengah, masih sedikit

sekali dan bahkan jarang ditemukan sebuah proses pembelajaran yang mampu menciptakan dan menumbuhkan motivasi belajar. Irfan (2012: 9) menyatakan bahwa rendahnya motivasi belajar berpengaruh pada strategi belajar yang siswa lakukan sehingga terjadi penyimpangan pada proses dan perilaku belajar siswa yang mengakibatkan hasil yang dicapai tidak optimal. Pendapat di atas menunjukkan bahwa motivasi belajar yang rendah dapat mengakibatkan proses pembelajaran yang berlangsung kurang bermakna dan ketidaktercapaian tujuan yang diharapkan. Ketercapaian tujuan yang diharapkan tersebut tidak terbentuk dengan sendirinya, melainkan terdapat komponen-komponen dalam pembelajaran yang memengaruhinya. Sanjaya (2013: 58) membagi komponen-komponen yang berkaitan dengan proses pembelajaran, diantaranya: 1) tujuan pendidikan, 2) materi Pelajaran, 3) strategi atau metode, 4) alat (media) dan sumber, dan 5) evaluasi. Semua komponen dalam pembelajaran tersebut saling berkaitan dan memegang peranan yang penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran tidak semua komponen dimanfaatkan secara optimal, salah satunya adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan komponen komunikasi yang menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan yang sudah direncanakan sehingga tercipta lingkungan yang kondusif dan efektif untuk melakukan proses belajar (Munadi, 2013:7). Smaldino, S.E., dkk (2005: 9) menyatakan bahwa "...anything that carries information between a source and a receiver". Jadi, pengertian media merujuk pada

apa saja yang membawa informasi antara sumber ke penerima. Selain itu, media digunakan sebagai potensi untuk menarik minat, dan motivasi belajar pada siswa. Pernyataan tersebut sesuai yang dikemukakan oleh Hamalik (Arsyad, 2011: 15) yaitu pemakaian media pembelajaran dalam dapat membangkitkan keinginan, minat, membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Melalui perkembangan teknologi informasi pada bidang elektronik dan komputer yang semakin maju maka media berbasis komputer harus dimanfaatkan secara optimal. Disinilah peran guru sebagai pendidik dapat memanfaatkan media yang disediakan oleh sekolah. Peran guru dalam proses pembelajaran sangat penting, guru dituntut mempunyai pengetahuan dan keterampilan serta informasi yang lebih luas sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru juga sebagai fasilitator harus memanfaatkan media pembelajaran untuk mendesain materi lebih kreatif dan inovatif dalam mengkomunikasikan kepada siswa secara optimal sehingga terjadi ketercapaian tujuan.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Edwards, Williams dan Roderick (Munir, 2012: 24) menyatakan bahwa:

Penggunaan berbagai media dalam memulai proses belajar, menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen yang menggunakan multimedia memperoleh hasil yang signifikan lebih baik pada tahap 0.5 daripada peserta didik kelompok kontrol yang menggunakan media tradisional (buku teks) dalam proses belajarnya.

Pernyataan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media akan cenderung direspon positif oleh siswa, terlebih

menggunakan media pembelajaran berbasis komputer. Media yang berbasis komputer memungkinkan proses belajar menjadi efektif dan efisien dari segi waktu dan pencapaian materi. Siswa akan memiliki daya tarik tersendiri dalam memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru menggunakan media.

Hasil observasi yang dilakukan pada Program Keahlian Akuntansi kelas XI di SMK Sehati pada pembelajaran akuntansi menunjukkan bahwa pembelajaran belum menumbuhkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan observasi awal, tingkat motivasi siswa rendah. Hal ini ditunjukkan oleh sebagian siswa saat pembelajaran kurang fokus, siswa kurang antusias pada pembelajaran dan sibuk sendiri, siswa hanya mengandalkan catatan dari guru, siswa cenderung menanyakan jawaban pada siswa lain termasuk tidak mengerjakan tugas/pekerjaan rumah yang diberikan, serta kemauan untuk berusaha yang rendah. Rendahnya tingkat motivasi belajar siswa didukung dengan hasil angket awal tentang motivasi belajar siswa yang disajikan pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Angket Awal Motivasi Belajar

No	Kelas	Hasil Perolehan Rata-Rata	Kategori
1	XIAkuntansi 1	2,56	Rendah
2	XIAkuntansi 2	2,48	Rendah
Rata-rata Keseluruhan		2,52	Rendah

(Sumber: Data Primer yang diolah, 2016)

Selanjutnya, hasil observasi juga menunjukkan bahwa pada SMK tersebut mempunyai sarana dan prasarana lengkap, namun guru belum memanfaatkan secara optimal terlebih berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran. Selama ini guru hanya memanfaatkan media

cetak dan *power point* dalam proses pembelajaran. Media *power point* digunakan untuk membantu menjelaskan materi yang diajarkan oleh guru. Media *power point* yang digunakan guru dalam menyampaikan materi ajar kurang mendukung dan menarik respon siswa. Media *power point* yang digunakan tidak menampilkan tujuan pembelajaran, kurang menampilkan evaluasi, memiliki tampilan yang kurang bervariasi, dan secara langsung hanya menampilkan materi yang diajarkan sehingga media tersebut kurang mampu mendukung keoptimalan proses pembelajaran.

Berdasarkan kondisi yang telah diuraikan di atas maka sebagai salah satu alternatif solusinya adalah melalui pengembangan media pembelajaran. Pembuatan dan pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang dapat membantu mempermudah proses pembelajaran adalah multimedia. Munir (2013: 2) mengatakan bahwa multimedia adalah perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik.

Salah satu multimedia yang mendukung dan cocok digunakan untuk menyampaikan materi ajar pada pembelajaran adalah aplikasi *adobe flash*. Madcoms (2012) menyatakan bahwa *adobe flash* merupakan salah satu *software* animasi yang fasilitas didalamnya lengkap sehingga dapat membantu dan memudahkan pemakai da-

lam menyelesaikan pekerjaan, terutama pekerjaan dalam bidang animasi, pembuatan *game*, membangun *web*, pembuatan film dan presentasi yang interaktif. Media pembelajaran berbasis *adobe flash* termasuk dalam media hasil teknologi komputer karena memanfaatkan komputer dalam proses pengoperasiannya. Selain itu, media berbasis *adobe flash* dapat mendukung pembuatan komponen-komponen seperti: tujuan, materi, dan evaluasi yang selanjutnya dirancang dan dikembangkan di dalam aplikasi tersebut yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Yusuf (2015:59) mengungkapkan bahwa pemanfaatan teknologi multimedia mampu menyediakan konteks dan variasi pada media pembelajaran yang secara teoretis yang dapat diarahkan untuk menumbuhkan motivasi.

Sehubungan pernyataan di atas, maka pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe flash* diharapkan mampu membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar siswa, dapat membantu keefektifan proses pembelajaran, dapat mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran, dapat memahami dan mengingat informasi, dan pembelajaran menjadi lebih menarik serta membawa kesegaran dan variasi baru bagi pengalaman belajar siswa sehingga dapat mencapai tujuan yang dihendaki.

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu: (1) untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe flash* untuk pembelajaran akuntansi di SMK; (2) untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis *Adobe flash* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran

akuntansi di SMK.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Borg & Gall yang telah dimodifikasi. Tahap-tahap penelitian pengembangan meliputi penelitian dan pengumpulan data perencanaan, pengembangan draf produk, uji lapangan awal, revisi hasil uji coba, uji coba lapangan, revisi hasil uji lapangan, uji pelaksanaan lapangan, dan penyempurnaan produk akhir. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Sehati tahun pelajaran 2015/2016. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI Keahlian Akuntansi. Subjek penelitian terdiri dari kelas X1 Akuntansi 1 (kelas kontrol) dan X1 Akuntansi 2 (kelas eksperimen). Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi, dengan instrumen berupa angket motivasi belajar, angket validasi media pembelajaran, angket validasi materi pembelajaran, penilaian praktisi, dan angket lembar respon siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dengan uji statistik *independent samples t-test* dan *paired samples t-test* dengan berbantuan SPSS 23 dengan risiko kesalahan atau taraf signifikansi (α) yang ditetapkan = 0,05.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pengembangan Produk

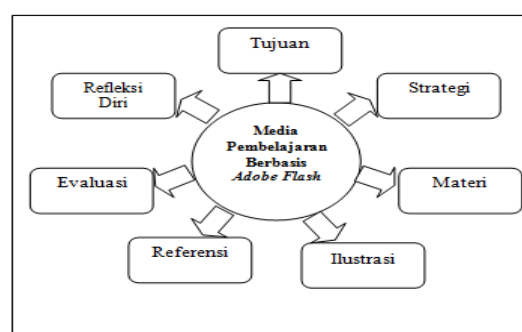
Pada tahap pengembangan produk dilakukan melalui tiga tahap utama yaitu penyusunan draft produk, uji coba produk, dan hasil uji

coba produk. Berikut disajikan penjelasan dari setiap tahap pengembangan produk:

Tahap 1: Penyusunan Draft Produk

Dalam penyusunan draft produk dilakukan melalui dua tahap yaitu perencanaan dan pengembangan.

Tahap perencanaan desain meliputi pengembangan desain di awal produk. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Desain awal model media pembelajaran

Desain awal produk pada media pembelajaran yang telah disusun terdiri atas tujuh komponen, yaitu tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, materi pembelajaran, ilustrasi, referensi, evaluasi, dan refleksi diri.

Pada tahap pengembangan dilakukan realisasi rancangan produk dengan memasukkan segala unsur dan komponen yang dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran yang menggunakan aplikasi *adobe flash*. Setelah direalisasikan, hasil pengembangan produk awal media pembelajaran berbasis *adobe flash* yang dirancang terdiri dari 10 komponen, meliputi: Judul, menu utama, petunjuk, tujuan pembelajaran, pendahuluan, materi, latihan, evaluasi, referensi dan penyusun.

Tahap 2: Uji Coba Draft Produk

Hasil Validasi Ahli Media

Penilaian dari ahli media mencakup tiga aspek, yaitu aspek performa tampilan, aspek pemrograman dan aspek penyajian media. Hasil penilaian kelayakan media oleh ahli media dapat disajikan pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Indikator	Jumlah Skor Diperoleh	Jumlah Skor Maksimum	Rata-rata	Kategori
1	Aspek Performa Tampilan	16	76	80	4,75	Sangat Layak
2	Aspek Pemrograman	8	38	40	4,75	Sangat Layak
3	Aspek Penyajian Media	2	10	10	5	Sangat Layak
Total		26	124	130		Sangat Layak
Rata-rata					4,83333	Layak

(Sumber: Data Primer yang Diolah,2016)

Hasil Validasi Ahli Materi

Penilaian dari ahli materi mencakup tiga aspek, yaitu aspek pembelajaran, aspek kelayakan isi dan aspek penyajian materi. Hasil penilaian kelayakan materi oleh ahli materi dapat disajikan pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Indikator	Jumlah Skor Diperoleh	Jumlah Skor Maksimum	Rata-rata	Kategori
1	Aspek Pembelajaran	8	30	40	3,75	Layak
2	Aspek Kelayakan Isi	10	39	50	3,9	Layak
3	Aspek Penyajian Materi	7	25	35	3,57	Layak
Total		25	94	125		Layak
Rata-rata					3,74	

(Sumber: Data Primer yang Diolah,2016)

Hasil Validasi Praktisi

Penilaian dari ahli materi mencakup enam aspek, yaitu aspek pembelajaran, aspek ke-

layakan isi, aspek penyajian materi, aspek performa tampilan, aspek pemrograman, dan aspek penyajian media. Hasil penilaian kelayakan materi oleh praktisi dapat disajikan pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Praktisi

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Indikator	Jumlah Skor Diperoleh	Jumlah Skor Maksimum	Rata-rata	Kategori
1	Aspek Pembelajaran	9	41	45	4,56	Sangat Layak
2	Aspek Kelayakan Isi	6	26	30	4,33	Sangat Layak
3	Aspek Penyajian Materi	3	12	15	4	Layak
4	Aspek Performa Tampilan	6	27	30	4,5	Sangat Layak
5	Aspek Pemrograman	4	15	20	3,75	Layak
6	Aspek Penyajian Media	2	8	10	4	Layak
Total		30	129	150		Layak
Rata-rata					4,19	

(Sumber: Data Primer yang Diolah,2016)

Revisi Produk

Revisi produk awal dari para ahli meliputi durasi tampilan animasi, kesalahan penulisan istilah pada materi ajar, tombol navigasi di menu evaluasi kurang, soal latihan yang kurang, dan font yang terdapat di halaman pendahuluan diganti dan diringkas.

Hasil Pengujian Tahap II

Pada tahap ini dilakukan uji lapangan dengan skala kecil, yaitu melibatkan 10 siswa pada kelas eksperimen yang dipilih secara *random* pada kelas eksperimen. Penilaian angket yang diisi oleh siswa terdiri dari enam aspek meliputi: aspek pembelajaran, aspek kelayakan isi, aspek penyajian materi, aspek performa tampilan, aspek pemrograman, dan aspek penyajian media. Hasil penilaian respon siswa pada uji coba skala kecil dapat disajikan pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Penilaian Respon Siswa Pada Uji Coba Skala Kecil

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Indikator	Jumlah siswa	Jumlah Skor Diperoleh	Jumlah Skor Maksimum	Rata-rata	Kategori
1	Aspek Pembelajaran	6	10	245	300	4,083	Layak
2	Aspek Kelayakan Isi	4	10	157	200	3,925	Layak
3	Aspek Penyajian Materi	2	10	83	100	4,15	Layak
4	Aspek Performa Tampilan	3	10	123	150	4,1	Layak
5	Aspek Pemrograman	3	10	118	150	3,933	Layak
6	Aspek Penyajian Media	2	10	84	100	4,2	Layak
Total		20	60	810	1000		
Rata-rata						4,065	Layak

(Sumber: Data Primer yang Diolah,2016)

Selanjutnya, revisi produk pada tahap II dilakukan berdasarkan komentar dan saran hasil pengujian skala kecil. Komentar dan saran yang diberikan oleh siswa diantaranya adalah mengganti musik instrumental pengiring media pembelajaran dan pemberian keterangan pada awal pembuka media pembelajaran. Perbaikan yang dilakukan dengan mengganti musik instrumental pengiring media pembelajaran dan memberikan keterangan pada halaman pembuka di media pembelajaran berbasis *adobe flash*.

Pengujian Tahap Ke III

Tahap ini merupakan uji lapangan utama yaitu uji skala luas yang melibatkan 30 siswa pada kelas eksperimen. Penilaian angket oleh siswa tersebut berisi enam aspek meliputi: aspek pembelajaran, aspek kelayakan isi, aspek penyajian materi, aspek performa tampilan, aspek pemrograman, dan aspek penyajian media. Hasil penilaian respon siswa pada uji coba skala luas dapat disajikan pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Penilaian Respon Siswa Pada Uji Coba Skala luas

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Indikator	Jumlah siswa	Jumlah Skor Diperoleh	Jumlah Skor Maksimum	Rata-rata	Kategori
1	Aspek Pembelajaran	6	30	778	900	4,322	Sangat Layak
2	Aspek Kelayakan Isi	4	30	501	600	4,175	Layak
3	Aspek Penyajian Materi	2	30	267	300	4,45	Sangat Layak
4	Aspek Performa Tampilan	3	30	381	450	4,233	Sangat Layak
5	Aspek Pemrograman	3	30	375	450	4,167	Layak
6	Aspek Penyajian Media	2	30	248	300	4,133	Layak
Total		20	60	2550	3000		
Rata-rata						4,247	Sangat Layak

(Sumber: Data Primer yang Diolah,2016)

Selanjutnya, setelah dilaksanakan uji coba skala luas maka dilakukan penyempurnaan produk. Pada tahap ini produk dipublish setelah dilakukan revisi sebelumnya dan produk dikemas di *Compact Disc* (CD) sebagai produk akhir. Tujuan dilakukannya tahap ini adalah untuk menghasilkan produk yang dapat digunakan dimana dan kapan saja pada pembelajaran akuntansi sehingga terjadi keefektifan.

Tahap 3: Hasil Uji Coba Draft Produk/Produk Akhir

Berdasarkan tahap studi pustaka mengenai desain instruksional yang terdapat pada media memuat empat komponen, yaitu: tujuan, strategi, materi, dan evaluasi.

Selanjutnya, komponen tersebut dikembangkan pada desain awal produk media pembelajaran cakupannya meliputi: tujuan, strategi, materi, ilustrasi, referensi, evaluasi, dan refleksi diri. Setelah melalui tahap validasi, uji coba, dan revisi maka produk akhir media berbasis *adobe flash* yang terealisasi memuat 10 komponen, diantaranya: judul, menu utama, petunjuk, tujuan pembelajaran (SK, KD, dan Tujuan Pembelajaran), pendahuluan, materi penyajian, soal latihan, evaluasi (soal & refleksi diri), referensi dan penyusun.

Pembahasan

Sebelum dilakukan pengembangan media pembelajaran, terlebih dahulu dilakukan studi pendahuluan dengan melalui observasi, studi pustaka, dan angket. Berdasarkan hasil studi pendahuluan didapatkan informasi tentang media ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran dan kondisi motivasi belajar siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa fasilitas sekolah dan kelas lengkap. Sekolah memiliki laboratorium komputer dan pada kelas terdapat LCD dan proyektor, namun fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal untuk mendukung proses pembelajaran.

Media yang sering digunakan pada proses pembelajaran adalah *power point*. Media pembelajaran yang digunakan tersebut memiliki banyak kekurangan sehingga proses pembelajaran kurang maksimal, seperti media yang ditampilkan tidak memuat tujuan pembelajaran, evaluasi yang ditampilkan pada media kurang karena hanya terdiri dari beberapa soal dan kurang variatif, tidak memuat referensi, dan tampilan desain pada media kurang variasi dan monoton. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang berminat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal itu ditunjukkan dengan siswa yang tidak bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran, siswa terlihat bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa cenderung jarang memperhatikan materi yang diajarkan oleh guru dan sibuk sendiri, siswa kurang mandiri serta kemauan siswa untuk berusaha rendah.

Berdasarkan hasil identifikasi potensi dan masalah yang ada di sekolah tersebut, maka terdapat potensi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, yaitu dengan mengembangkan media

pembelajaran yang lengkap, menarik dan mudah untuk dipelajari sehingga dapat menumbuhkan antusias siswa dalam belajar dan memudahkan siswa-siswa untuk memahami materi ajar. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang praktis, mandiri, menarik dan mudah dipelajari oleh siswa dimana saja dan kapan saja. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media yang berbasis *adobe flash* yang diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Setelah tahap pendahuluan dilakukan tahap perencanaan. Tahap ini dilakukan untuk mempersiapkan dan merencanakan segala sesuatu yang berhubungan dengan produk yang dibuat. Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan meliputi: merencanakan desain, langkah penelitian, pendataan kebutuhan pembuatan media berbasis *adobe flash* serta membuat desain media pembelajaran yang dikembangkan. Selanjutnya adalah tahap validasi desain. Validasi desain meliputi penilaian kelayakan media pembelajaran. Penilaian ini dilakukan oleh para ahli diantaranya: ahli media, ahli materi dan praktisi. Penilaian ini berupa angket dengan skala lima serta komentar dan saran yang digunakan sebagai acuan perbaikan pada media pembelajaran ini. Selanjutnya, hasil penilaian yang telah diperoleh kemudian diolah dan dikonsultasikan ke data kualitatif berupa pernyataan kategori yang merujuk pada tabel konversi Sukardjo (2005) dengan modifikasi. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan media pembelajaran oleh ahli media, diketahui bahwa aspek penyajian media memperoleh skor yang maksimal. Hal ini dikarenakan kemenarikan dan interaktivitas

dalam media pembelajaran dianggap dapat memberikan semangat dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan penilaian ahli materi bahwa aspek kelayakan isi memperoleh skor yang tinggi. Hal ini dikarenakan kejelasan struktur materi, akurasi materi, kejelasan materi, dan kesesuaian soal dianggap lengkap dan mudah dipahami oleh siswa. Hasil dari penilaian praktisi bahwa aspek pembelajaran memperoleh skor yang paling tinggi. Hal ini dikarenakan bahwa perumusan tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, petunjuk pembelajaran, dan motivasi belajar dianggap baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pada uji coba skala kecil diketahui bahwa aspek penyajian media memperoleh skor yang tinggi karena siswa merasa tampilan pada media pembelajaran menarik dan memberikan motivasi belajar pada siswa. Berdasarkan uji coba skala luas aspek pembelajaran memperoleh skor yang tinggi. Hal tersebut dikarenakan bahwa aspek pembelajaran dianggap baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga dapat membantu memudahkan siswa dalam belajar. Secara umum, hasil dari penilaian ahli dan uji coba siswa pada kelas eksperimen dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *adobe flash* layak digunakan dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa setelah dilakukan revisi berdasarkan komentar, masukan dan saran dari para ahli dan siswa. Melalui media pembelajaran berbasis *adobe flash* yang menarik dan bervariasi dapat memberikan semangat dan memudahkan siswa dalam memahami materi ajar.

Tahap terakhir yaitu tahap penyempurnaan produk. Produk media pembelajaran akhir terdiri

dari 10 komponen, meliputi: judul, menu utama, petunjuk penggunaan, tujuan, pendahuluan, materi, latihan soal, evaluasi, referensi, dan penyusun. Selanjutnya produk akhir media pembelajaran berbasis *adobe flash* siap diujicobakan pada pembelajaran akuntansi. Produk tersebut dipublish dan dikemas *Compact Disc (CD)*. Selain itu, produk ini juga dilengkapi dengan buku pedoman penggunaan media (guru dan siswa) sehingga lebih memudahkan pengguna dalam menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji keefektifan menggunakan analisis *Paired-Samples T-Test* dan analisis *Independent Sample T-Test*, maka dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *adobe flash* efektif dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran akuntansi. Sebelum melakukan uji keefektifan pada media pembelajaran berbasis *adobe flash*, maka langkah ini diawali dari menganalisis motivasi belajar siswa terlebih dahulu. Berdasarkan hasil analisis awal tingkat motivasi belajar siswa menunjukkan kategori "rendah" dengan rata-rata perolehan 2,52. Tingkat rata-rata perolehan motivasi awal kelas kontrol sebesar 2,56 dalam kategori "rendah", sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 2,48 dalam kategori "rendah".

Setelah diketahui hasil analisis awal tingkat motivasi belajar siswa, dilakukan uji prasyarat dengan melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas pada data angket motivasi belajar awal menggunakan uji statistik *Kolmogorov-Smirnov* dengan berbantuan SPSS 23 dengan tingkat signifikansi 0,05. Hasil uji normalitas pada kelas eksperimen menunjukkan

bahwa $p > 0,05$ atau $0,91 > 0,05$ maka H_0 diterima dan pada kelas kontrol menunjukkan bahwa $p > 0,05$ atau $0,189 > 0,05$ maka H_0 diterima. Maka dapat dinyatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya adalah uji homogenitas pada data angket motivasi belajar awal, uji homogenitas yang dilakukan dengan menggunakan uji statistik *Lavene Statistic* dengan berbantuan SPSS 23 dengan tingkat signifikansi 0,05. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa $p > 0,05$ atau $0,076 > 0,05$ maka H_0 diterima, maka dapat dinyatakan bahwa pada kelompok sampel memiliki varian yang sama atau homogen.

Setelah dilakukan uji prasyarat awal pada angket motivasi belajar siswa dan menunjukkan hasil data yang normal dan homogen, kemudian data angket motivasi belajar akhir juga dilakukan analisis yang sama sebelum diuji keefektifannya dengan menggunakan *Paired-Samples T-Test* dan analisis *Independent Sample T-Test*.

Berdasarkan hasil analisis akhir setelah diberikan perlakuan, tingkat motivasi siswa belajar dalam kategori "tinggi" dengan rata-rata perolehan 3,83. Tingkat rata-rata perolehan motivasi akhir kelas kontrol sebesar 3,61 dalam kategori "tinggi", sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 4,05 dalam kategori "tinggi".

Hasil analisis akhir tingkat motivasi belajar siswa juga diuji menggunakan uji prasyarat, yaitu melalui uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji statistik *Kolmogorov* dengan berbantuan SPSS 23 dengan tingkat signifikansi 0,05. Hasil dari uji normalitas pada kelas eksperimen

menunjukkan bahwa $p > 0,05$ atau $0,120 > 0,05$ maka H_0 diterima dan pada kelas kontrol menunjukkan bahwa $p > 0,05$ atau $0,056 > 0,05$ maka H_0 diterima. Maka dapat dinyatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Pada uji homogenitas yang dilakukan dengan menggunakan uji statistik *Lavene Statistic* dengan berbantuan SPSS 23 dengan tingkat signifikansi 0,05. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa $p > 0,05$ atau $0,223 > 0,05$ maka H_0 diterima, maka dapat dinyatakan bahwa pada kelompok sampel memiliki varian yang sama atau homogen.

Setelah diketahui hasil dari uji prasyarat bahwa data angket motivasi belajar normal dan homogen, untuk langkah selanjutnya adalah uji keefektifan dengan menggunakan statistik *independent sample t-test* dan *paired samples t-test*. Hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Hal tersebut dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selanjutnya, untuk hasil uji *paired samples t-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Hal tersebut dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan media pembelajaran berbasis *adobe flash* pada kelas eksperimen. Hasilnya bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen. Penelitian dari Yusuf (2015) juga menunjukkan bahwa hasilnya terdapat peningkatan motivasi siswa setelah menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan. Menurut Usyanti & Susanti (2015) menyatakan bahwa media pembela-

ajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar dan mempermudah siswa memahami materi ajar. Berdasarkan data di atas, maka dapat dikatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran akuntansi.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *adobe flash* membuat siswa antusias dan tertarik mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *adobe flash* pada penelitian ini dilengkapi dengan tujuan pembelajaran, materi, evaluasi, dan tampilan yang variatif. Selain dari komponen pembelajaran yang lengkap, media ini praktis dan dapat digunakan secara mandiri oleh siswa, dimana saja dan kapan saja sehingga membantu keefektifan pada proses pembelajaran. Antusiasme siswa dalam belajar terlihat dari siswa semangat dan fokus saat menggunakan media pembelajaran berbasis *adobe flash* ini. Menu evaluasi pada media pembelajaran ini terdiri dari dua variasi soal yaitu pilihan ganda dan esai. Pada soal pilihan ganda didesain secara acak, dan hanya satu kali kesempatan menjawabnya sehingga siswa kelihatan fokus menjawab soal pada komputer masing-masing, sedangkan untuk soal esai disediakan lembar jawaban pada media pembelajaran tersebut sehingga memudahkan siswa dalam menjawab soal tersebut. Selain itu, untuk soal pilihan ganda penskorannya didesain secara otomatis, sedangkan untuk soal esai terdapat kotak untuk diisi oleh guru setelah siswa menjawab soal tersebut, setelah itu muncul tampilan rata-rata skor penilaian yang diperoleh siswa apakah siswa tersebut berhasil atau tidak terdapat *statement* dibawah penilaian.

Hal tersebut mendorong siswa untuk belajar sehingga siswa dapat mencapai hasil yang optimal.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Simpulan dari penelitian ini adalah melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash* untuk pembelajaran akuntansi di SMK, motivasi belajar siswa dapat meningkat. Secara rinci kesimpulan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *adobe flash* layak digunakan pada pembelajaran akuntansi di SMK. Hasil validasi dari ahli media, ahli materi, praktisi, dan penilaian siswa menunjukkan bahwa rata-rata perolehan validasi ahli media sebesar 4,833, ahli materi sebesar 3,74, dalam kategori "layak", praktisi sebesar 4,19, dan hasil penilaian dari siswa dari uji coba luas sebesar 4,3247 dengan kategori "layak" dan "sangat layak".
2. Media pembelajaran berbasis *adobe flash* efektif untuk meningkatkan motivasi siswa belajar pada pembelajaran akuntansi di SMK. Berdasarkan hasil perolehan rata-rata motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *adobe flash* pada kelas eksperimen menunjukkan sebesar 4,05 lebih tinggi dari kelas kontrol sebesar 3,61.

Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan, maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa, media pembelajaran berbasis *adobe flash* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang alternatif, praktis, dan mandiri untuk siswa dalam rangka menumbuhkan antusiasme dan meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran akuntansi.
2. Bagi guru, media pembelajaran berbasis *adobe flash* dapat digunakan guru sebagai penunjang proses pembelajaran dan membantu mempermudah menyampaikan materi ajar.
3. Bagi peneliti lainnya, peneliti dapat mengatasi permasalahan keterbatasan pengembangan media pembelajaran sehingga dapat mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT. Rajawali Pers.

Buana, M. F. (2012). *Penerapan CTL dengan Kooperatif NHT Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA Muhammadiyah 1 Malang.* Prosiding Seminar Biologi: 9 (1), 353-359. Diperoleh pada 27 Agustus 2016, <http://unsri.portalgaruda.org/?ref=browse&mod=viewarticle&article=50852>.

Goleman, D. (2009). *Emotional Intelligence. Kecerdasan Emosional Mengapa EI*

Lebih Penting daripada IQ. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama

Irfan, Muh. (2012) *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Mata Kuliah Konsep Dasar Ipa I.* Univesitas Negeri Makassar. Jurnal(1), 7-15. Diperoleh pada 4 Agustus 2016, <http://ojs.unm.ac.id>

Madcoms. (2012). *Panduan Lengkap Adobe Flash CS6 Professional.* Madiun: CV Andi Offset.

Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru).* Jakarta : Referensi (GP Press Group).

Munir. (2013). *Multimedia : Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Sukardjo. (2005). *Evaluasi Pembelajaran. Diklat Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran.* Yogyakarta: TP PPs UNY

Sanjaya, Wina. (2013a). *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran.* Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Sanjaya, Wina. (2013b). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Smaldino, S.E., dkk. (2005). *Instructional Tecnology and Media For Learning: Eighth Edition*. Pearson: Merill Pretice Hall.

Usyanti, Nunik & Susanti. (2015). *Pengebangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Rekonsiliasi Bank Untuk Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Lamongan*. Universitas Negeri Surabaya. Jurnal: 03 (03), 1- 9. Diperoleh pada 1 Mei 2016, dari <http://ejournal.unesa.ac.id>.

Yusuf, M. A. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Untuk Mata Kuliah Fisika Modern Materi Radiasi Benda Hitam*. Universitas Negeri Makassar. Jurnal: 11 (1), 57-71. Diperoleh pada 27 April 2016, dari (<http://ojs.unm.ac.id>).