

**ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN MODUL
INTERAKTIF BERBASIS *ADOBE FLASH CS 6* DALAM MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-tugas dan Syarat-syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Akuntansi*

Oleh:

YUNNI HARIYANNI

NPM. 1602070057



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

M E D A N

2 0 2 0



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : YUNNI HARIYANNI
NPM : 1602070057
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash Cs 6* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Saya layak di sidangkan:

Medan, 12 Oktober 2020

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing

(Uun Ahmad Saehu, SE., M.Si)

Dekan,

(Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd)

Diketahui oleh :
Ketua Program Studi Pendidikan
Akuntansi

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan skripsi sarjana bagi mahasiswa program strata-1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera
Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam
sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, 27 Oktober 2020, pada pukul
08.00 sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan
memutuskan bahwa:

Nama : YUNNI HARIYANNI
NPM : 1602070057
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Modul Interaktif
Berbasis *Adobe Flash CS 6* Dalam Meningkatkan Minat Belajar
Siswa

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

Ketua

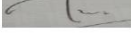


Drs. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd

PANITIA PENGAKSAMA


Sekretaris

Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd

ANGGOTA PENGUJI :

1. Dra. Fatmawarni, M.M 1. 
2. Dr. Faisal Rahman Dongoran, S.E., M.Si 2. 
3. Uun Ahmad Saehu, S.E., M.Pd 3. 

ABSTRAK

YUNNI HARIYANNI, 1602070057 “ Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS 6* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa”

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metodologi penelitian Library Research, dengan tujuan untuk mengetahui manfaat media pembelajaran modul interaktif berbasis *adobe flash cs 6* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti modul interaktif berbasis *adobe flash cs 6* memiliki tantangan tersendiri bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran dan desain modul interaktif berbasis *adobe flash cs 6* yang sesuai. Berdasarkan hasil dari penelitian dengan merujuk pada jurnal dan artikel yang relevan, mengatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran modul interaktif berbasis *adobe flash cs* bermanfaat dan dapat meningkatkan minat belajar siswa di SMK. Modul interaktif pembelajaran sangat membantu siswa dalam berdiskusi dan memecahkan masalah bersama dalam pembelajaran, dan mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi antara sesama siswa maupun guru. Dalam konteks ini proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan daya tarik siswa untuk merangsang kegiatan belajar mengajar, selain itu modul interaktif berbasis *adobe flash cs 6* juga dapat membantu siswa untuk mempermudah pemahaman terhadap materi pelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Kata Kunci: Modul Interaktif , *Adobe Flash CS 6*, dan minat Belajar

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan proposal penelitian ini untuk melengkapi tugas-tugas dan syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana (S.Pd) tepat waktu pada program studi pendidikan akuntansi. Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menyampaikan risalahnya kepada umatnya guna membimbing kegiatan yang diridhoi Allah SWT.

Dalam penulisan skripsi yang berjudul “**Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS 6* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa**”. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan bagi pembaca. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan dan doa dari semua pihak, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampain terimakasih kepada :

1. Bapak **Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak **Dr. H. Elfrianto, S.Pd., M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. Ibu **Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Uun Ahmad Saehu, S.E., M.Si** selaku Dosen Pembimbing Skripsi saya yang telah memberikan bimbingan dan arahan.
6. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Seluruh staff karyawan Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Teristimewa untuk kedua orang tua penulis, **Bapak Hariyanto** dan **Ibu Suminah** yang telah membesarkan dan mengajarkan penulis dengan cinta dan kasih sayang, do'a restu yang selalu mengiringi setiap langkah penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
9. Abang tersayang, **M. Irwansyah** dan **Ari Kurniawan** yang selalu memberi semangat dan doa dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Kakak tersayang, **Irma Wahyuni** dan **Yeni Hariyanti** yang selalu memberi motivasi, semangat serta doa dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Keponakan tersayang penulis, **Aulia Safitri** dan **Irvan Fajar** yang selalu menghibur dan memberi semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

12. Sahabat istimewa penulis, **Wulan Ramadhani, Siti Indriyani Br. Sinuhaji, Zainita Khairunnisa Damanik, Sakinah Eprilia** dan **Yeni** yang selalu mendukung penulis disaat kesulitan dan memberikan motivasi agar skripsi ini dapat terselesaikan
13. Sahabat terkasih penulis, **Khairunnisa, Nurhidayah Br. Naipospos, Annisa Selviana, Fitria Rahmadhani** dan **Siti Sartika Ujiyanti** yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.
14. Teman-teman satu bimbingan penulis **Mutia** dan **Mariani** yang selalu memberikan saran dan motivasi kepada penulis.
15. Teman-teman seperjuangan kelas B Pagi Pendidikan Akuntansi Angkatan 2016 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
16. Dan semua pihak yang telah berkontribusi, menginspirasi dan memotivasi penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Atas dukungan mereka yang sangat berharga, penulis berdo'a semoga Allah SWT, memberikan balasan yang berlipat ganda, Aamiin. Apabila dalam penulisan skripsi ini terdapat kata-kata yang kurang berkenan, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya, penulis menyadari masih banyak kekurangan di dalamnya, dengan demikian penulis menerima kritik dan saran yang membangun.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Medan, 13 Juli 2020



Yunni Hariyanni

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
BERITA ACARA	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
1. Secara Teoritis	5
2. Secara Praktis	5
BAB II LANDASAN TEORITIS	7
A. Kerangka Teoritis	7
1. Media Pembelajaran	7
a. Pengertian Media Pembelajaran	7
b. Manfaat Media Dalam Pembelajaran	8

c. Jenis Media Pembelajaran	10
2. Modul Interaktif	10
a. Penertian Modul	10
b. Pengertian Modul Interaktif	12
3. Multimedia	12
a. Pengertian Multimedia	12
b. Elemen-Elemen Multimedia	13
c. Jenis-Jenis Multimedia	13
4. Program <i>Adobe Flash CS 6</i>	14
a. Pengertian <i>Adobe Flash CS 6</i>	14
5. Minat Belajar	17
a. Pengertian Minat Belajar	17
B. Penelitian Yang Relevan	19
BAB III METODE PENELITIAN	22
A. Lokasi dan Waktu Penetian	22
1. Lokasi Penelitian	22
2. Waktu Penelitian	22
B. Sumber Data dan Data Penelitian	23
C. Intrumen Penelitian	23
D. Teknik Pengumpulan Data	24
E. Teknik Analisis Data	25
F. Rencana Pengujian Keabsahan Data	28

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	29
A. Hasil Penelitian	29
1. Gambaran Umum Modul Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash CS 6</i> .	29
2. Deskripsi Hasil Penelitian	30
3. Hasil Analisis Data	31
B. Pembahasan Hasil Penelitian	40
1. Pengaruh Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash CS 6</i>	40
2. Penggunaan dan Pengaruh Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash CS 6</i>	42
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	45
A. Kesimpulan	45
B. Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	47

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kelompok Media	10
Tebel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	22
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kualitatif Penilaian	24
Tabel 4.1 Tabulasi Data Dari Jurnal-jurnal Yang Relavan	32

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Analisis Data Kualitatif	27
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Media Pembelajaran Modul Interaktif <i>Berbasis Adobe</i>	
CS 6	50
Lampiran 2. Daftar Riwayat Hidup	54
Lampiran 3. Form K-1	56
Lampiran 4. Form K-2	57
Lampiran 5. Form K-3	58
Lampiran 6. Berita Acara Bimbingan Proposal	59
Lampiran 7. Lembar Pengesahan Proposal	60
Lampiran 8. Permohonan Perubahan Judul Skripsi	61
Lampiran 9. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal	62
Lampiran 10. Surat Keterangan Menyelesaikan Seminar Proposal	63
Lampiran 11. Surat Pernyataan Tidak Plagiat	64
Lampiran 12. Surat Permohonan Izin Riset	65
Lampiran 13. Surat Balasan Riset	66
Lampiran 14. Berita Acara Bimbingan Skripsi	67
Lampiran 15. Surat Permohonan Ujian Skripsi	68
Lampiran 16. Surat Pernyataan Permohonan Ujian Skripsi	69
Lampiran 17. Lembar Pengesahan Skripsi	70
Lampiran 18. Lembar Keaslian Skripsi	71

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Permendikbud RI nomor 22 tahun 2016 menyatakan :
“Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”. Proses pembelajaran yang kurang menarik membuat daya serap siswa pada pelajaran tidak optimal. Persoalannya karena guru-guru belum mampu mengembangkan kreativitas mereka untuk menciptakan dan memanfaatkan bahan ajar yang sebenarnya tidak asing bagi siswa. Sebagian besar guru mengajar dengan gaya berceramah dan minim memanfaatkan media pembelajaran.

Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi baik teknologi secara umum maupun perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan misalnya mengembangkan e book, web, modul interaktif dan masih banyak lagi. Media yang digunakan dalam bentuk audio, visual, maupun audio visual. Daryanto (2012:4) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses belajar mengajar di kelas. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk dapat menciptakan

pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan melalui penggunaan berbagai macam model atau metode pembelajaran ataupun dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif sehingga dapat membuat siswa menjadi bersemangat untuk belajar dan lebih mudah memahami materi. Salah satu cara menciptakan pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah semua alat dan bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan, sedangkan interaktif memiliki arti saling aktif. Dengan demikian dapat dipahami bahwa media pembelajaran interaktif adalah semua alat atau bahan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dapat mengajak siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Terkait dengan penelitian yang akan dilakukan maka peneliti melakukan wawancara dan observasi di sekolah yang akan digunakan untuk penelitian. Hasil wawancara yang dilakukan di bulan Februari 2020 dengan guru mata pelajaran Akuntansi Dasar yaitu dengan Ibu Melda Susanti Sihite, S.Pd untuk materi asumsi, prinsip-prinsip, dan konsep dasar akuntansi pada di SMK Sultan Iskandar Muda, bahwa selama ini tidak adanya modul yang mendukung untuk pelajaran tersebut. Modul yang digunakan di sekolah tersebut masih modul yang konvensional yang dimana hanya terdapat materi yang berisi tulisan yang akan membuat siswa jenuh dan bosan serta terdapat soal terkait materi.

Selain itu, dari hasil observasi dilakukan pada bulan Februari 2020 pada siswa Kelas X Akuntansi SMK Sultan Iskandar Muda bahwa penyampaian materi guru hanya menggunakan media secara konvensional yang sederhana, berupa papan tulis, power point text, buku paket yang tebal membuat siswa malas untuk membawahnya , dan LKPD yang berisikan ringkasan materi dan latihan soal yang diberikan kepada siswa, membuat siswa merasa cepat bosan dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung. Minat belajar siswa yang kurang dikarenakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional bahkan tak jarang beberapa siswa mengeluhkan mengantuk pada saat guru menjelaskan materi. Media pembelajaran buku teks Akuntansi atau Modul Akuntansi yang pada umumnya tebal akan terasa berat jika dibawa kemana-mana. Siswa lebih memilih menggunakan media yang berbasis teknologi yang terkesan praktis. Oleh sebab itu Modul Interaktif menjadi salah satu alternatif dalam membantu guru menyampaikan bahan ajar dan membantu siswa dalam menerima materi yang telah disampaikan.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang sudah ada, media pembelajaran modul interaktif dengan bantuan komputer merupakan media yang sudah banyak memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran dengan memberikan pengertian materi yang lebih jelas dan mudah dimengerti siswa dengan berbagai macam simulasi yang sesuai. Dalam pemanfaatannya, modul modul interaktif dengan bantuan komputer dapat membantu peran guru dalam mempresentasikan informasi, menguji melalui evaluasi serta memberikan

umpan balik seperti dalam pembelajaran berprogram yang melibatkan siswa dalam penyampaian materi. Dalam mengembangkan Modul interaktif dengan bantuan komputer ada beberapa perangkat lunak yang dapat dipakai salah satunya yaitu Adobe Flash. Adobe Flash ini merupakan program yang bersifat open platform yang artinya dapat digunakan di perangkat komputer manapun. Media pembelajaran modul berbasis komputer dengan program Adobe Flash dapat menjadi salah satu alternatif dalam menyiapkan bahan ajar. Program media tersebut merupakan salah satu perangkat lunak yang menyediakan banyak fasilitas dalam mempresentasikan materi yang dituangkan dalam media.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul “**Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS 6* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa**”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka fokus penelitian ini adalah: “Bagaimana manfaat Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS 6* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa”

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS 6* Sebagai Media Pembelajaran Mampu Meningkatkan Minat Belajar Siswa?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diungkapkan di atas, maka Untuk Mengetahui Bagaimana Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS 6* Sebagai Media Pembelajaran Mampu Meningkatkan Minat Belajar Siswa.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis
 - a. Menambah referensi yang relevan untuk penelitian pembuatan rancangan media pembelajaran akuntansi yang menarik, kreatif dan inovatif.
 - b. Memberi kontribusi dibidang pendidikan, khususnya pembuatan rancangan media pembelajaran Akuntansi.
2. Secara Praktis
 - a. Peneliti
 - 1) Menerapkan teori ilmu pengetahuan yang telah dipelajari selama di Perguruan Tinggi dan menerapkannya.

- 2) Memberikan pengalaman bagi peneliti dalam pembuatan rancangan media pembelajaran Akuntansi.
- b. Guru
- 1) Menambah teori guru tentang pentingnya media pembelajaran Akuntansi yang menarik.
 - 2) Memberi dorongan kepada guru terhadap pembuatan media pembelajaran Akuntansi yang menarik, kreatif dan inovatif.
- c. Siswa
- 1) Menambah wawasan siswa tentang sumber belajar yang berbeda dan menarik.
 - 2) Menambah pengetahuan bagi siswa terhadap pembuatan mediapembelajaran

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Iwan Falahudin (2014:108) Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Sementara Danim (Isran Rasyid dan Rohani 2018:93) mengemukakan media pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Sedangkan Ahmad Rohani (Isran Rasyid dan Rohani 2018:93) mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara/alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar).

Bedasarkan pengertian-pengertian yang dikemukakan oleh para ahli tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat atau

sarana sebagai perantara untuk menyampaikan bahan pelajaran dari guru kepada anak didik.

b. Manfaat Media dalam Pembelajaran

Hamalik (Isran Rasyid dan Rohani 2018:94) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton (Isran Rasyid dan Rohani 2018:94) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.

8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton tersebut, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaat-manfaat praktis yang lain.

Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar menurut Isran Rasyid dan Rohani (2018:94) sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

c. Jenis media pembelajaran

Menurut Anderso (Hamdani 2011:187) daftar kelompok media instruksional yaitu:

Table 2.1 Kelompok Media

NO	KELOMPOK MEDIA	MEDIA INSTRUKSIONAL
1	Audio	<ul style="list-style-type: none"> • Pita Audio (Rol Atau Kaset) • Piringan Audio • Radio (Rekaman Siaran)
2	Cetak	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Teks Terprogram (Modul) • Buku Penganan Atau Manual • Buku Tugas
3	Audio-Cetak	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Latihan Dilengkapi Kaset • Gambar Atau Poster (Dilengkapi Audio)
4	Proyek Visual Diam	<ul style="list-style-type: none"> • Flim Bingkai (<i>Slide</i>) • Film Rangkai(Berisi Pesan Verbal)
5	Proyek Visual Diam Dengan Audio	<ul style="list-style-type: none"> • Film Bingkai (<i>Slide</i>) Suara • Film Rangkaian Suara
6	Visual Gerak	<ul style="list-style-type: none"> • Film Bisu Dengan Judul (<i>Caption</i>)
7	Visual Gerak Dengan Suara	<ul style="list-style-type: none"> • Film Suara • Video/Vcd/Dvd
8	Benda	<ul style="list-style-type: none"> • Benda Nyata • Model Tirual (<i>Mock Up</i>)
9	Komputer	<ul style="list-style-type: none"> • Media Berbasis Komputer

2. Modul Interaktif

a. Pengertian Modul

Modul menurut Wijaya (Lestari 2014:155) , dapat dipandang sebagai paket program yang disusun dalam bentuk satuan tertentu guna keperluan

belajar. Departemen Pendidikan (Lestari 2014:155) , mendefinisikan modul sebagai suatu kesatuan bahan belajar yang disajikan dalam bentuk “*self- instruction*”, artinya bahan belajar yang disusun di dalam modul dapat dipelajari siswa secara mandiri dengan bantuan yang terbatas dari guru atau orang lain. Modul merupakan bahan ajar cetak yang dirancang untuk dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta pembelajaran. Modul disebut juga media untuk belajar mandiri karena di dalamnya telah dilengkapi petunjuk untuk belajar sendiri. Artinya, pembaca dapat melakukan kegiatan belajar tanpa kehadiran pengajar secara langsung. Bahasa, pola, dan sifat kelengkapan lainnya yang terdapat dalam modul ini diatur sehingga ia seolah-olah merupakan “bahasa pengajar” atau bahasa guru yang sedang memberikan pengajaran kepada murid-muridnya. Maka dari itulah, media ini sering disebut bahan instruksional mandiri. Pengajar tidak secara langsung memberi pelajaran atau mengajarkan sesuatu kepada para murid-muridnya dengan tatap muka, tetapi cukup dengan modul-modul ini.

Modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya.

b. Pengertian Modul interaktif

Menurut simarmata dkk (2019:1) multimedia merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket. Contohnya suatu modul belajar yang terdiri atas bahan cetak, bahan audio, dan bahan audiovisual. Karakteristik penting dalam dalam kelompok media interaktif adalah siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran.

Menurut Astuti (2016) modul interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat di oprasikan oleh pengguna,sehinga pengguna dapat memilih apa yang di kehendaki untuk proses selanjutnya. Modul interaktif adalah modul yang dikembangkan dan dilengkapi beberapa hasil dari program *software* sehingga modul menjadi interaktif. Pada penelitian ini modul interaktif yang dimaksud adalah modul yang berbasis komputer dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6* sebagai tampilan utama yang memuat teks, gambar, suara, animasi, video dan film sesuai dengan kebutuhan dilengkapi tombol-tombol interaktif.

3. Multimedia

a. Pengertian Multimedia

Menurut Reddi (Sirmamata, dkk 2019:108) multimedia dapat didefinisikan sebagai integrasi berbagai elemen media (audio, video,

grafik, teks, animasi, dan lain-lain) menjadi satu kesatuan sinergis dan simbiotik yang menghasilkan lebih banyak manfaat bagi pengguna akhir pada salah satu elemen media yang dapat menyediakan secara individual.

Multimedia sebagai alat presentasi interaktif dan dinamis dimana penggunaannya akan mengkombinasikan atau menggabungkan beberapa data seperti teks, grafik, video, animasi dan juga audio.

b. Elemen-Element Multimedia

Menurut Sirmamata, dkk (2019:3) elemen-elemen multimedia terdiri yaitu

1. Teks (*ASCII/Unicode*, HTML, PDF, dan *postscript*)
2. Audio (suara, musik, ucapan, dan audio terstruktur)
3. Gambar diam (faksimili, foto, gambar pindaian, foto, menggambar peta, dan *slide*)
4. Grafik (gambar yang dihasilkan komputer)
5. Animasi (rangkaian gambar grafik)

c. Jenis-Jenis Multimedia

Munurut kolong Tikea (2018) jenis-jenis media yaitu:

1. Multimedia Interaktif (*Game*, CD interaktif, aplikasi program, *virtual reality* dan masih banyak lagi yang lainnya)
2. Multimedia Hiperaktif (*world wide web*, *web site*, *mobile banking*, *Game online* dan lain sebagainya)

3. Multimedia *Linear* atau *Sequential* (*Movie* atau *film*, *e-book*, musik dan siaran TV)
4. Multimedia presentasi pembelajaran (*Microsoft Power Point*)
5. *Hypermedia* (foto, audio dan video serta grafis komputer yang berhubungan dengan topik tertentu).

4. Program Adobe Flash CS6

a. Pengertian Adobe Flash CS6

Pengertian dari *Adobe Flash CS6* menurut wahana (Rosmaidah 2017:101) adalah sebagai berikut: *Adobe flash CS6* merupakan versi terbaru dari versi sebelumnya, *adobe flash CS5*. Program ini memiliki banyak fungsi, seperti pembuatan animasi objek, membuat persentasi, animasi iklan, game, pendukung animasi halaman web, hingga dapat digunakan untuk pembuatan film animasi. Pemilihan media animasi berbasis adobe flash dalam penelitian ini karena media ini memiliki kelebihan yaitu mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan animasi ini juga memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks dibandingkan pemaparan hanya dengan gambar atau kata-kata saja. Dengan kemampuan tersebut, maka animasi ini dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat dilihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi pelajaran yang dijelaskan dapat tergambarkan. Media animasi berbasis adobe flash yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif yang

dihasilkan oleh perangkat lunak adobe flash CS6 dan dioperasikan dengan komputer, berisi materi yang terdiri dari gambar, teks, animasi, video dan musik latar. kelebihan animasi berbasis adobe flash dalam penelitian ini yaitu dapat menampilkan struktur tubuh terlihat secara jelas beserta bagian-bagiannya, dan dalam proses metagenesis pada sub materi tumbuhan lumut dan tumbuhan paku terlihat secara terstruktur dan bertahap proses metagenesisnya, dan contoh dari setiap subdivisi berupa gambar gerak dan diperjelaskan bentuk gambarnya. Meskipun secara keseluruhan memiliki tampilan dan proses kerja yang sama dengan versi sebelumnya, namun pada versi baru ini memiliki beberapa penambahan fitur:

1. Memberikan dukungan untuk HTML5
2. Ekspor *symbol* dan urutan animasi yang cepat menghasilkan sprite sheet untuk meningkatkan pengalaman *gaming*, alur kerja, dan performance
3. Memberikan dukungan untuk *Andriod* dan iOS dengan *player* terbaru.

Performannya memberikan pemuatan foto berukuran besar menjadi lebih cepat. Hal ini terwujud berkat adanya *adobe mercury Graphics engine* yang mampu meminimalisir yang rendah .Perangkat lunak *Adobe Flash* yang selanjutnya disebut *Flash* dulunya bernama *Macromedia Flash*, merupakan *software* multimedia unggulan yang dulunya dikembangkan oleh *Macromedia*, tetapi sekarang telah dikembangkan

dan didistribusikan oleh *Adobe System*. Sejak tahun 1996, *Flash* menjadi metode populer untuk membuat animasi dan interaksi *website*. *Flash* digunakan untuk membuat animasi, hiburan, dan berbagai komponen web, diintegritaskan dengan video dalam halaman web sehingga dapat menjadi aplikasi multimedia yang kaya.

Program *Adobe Flash* ini pun bermacam versi, pada penelitian *Adobe Flash* yang digunakan adalah *Adobe Flash CS6 Professional*. *Adobe Flash CS6 Professional* merupakan *software* yang dirancang untuk membuat animasi berbasis *vector* dengan hasil ukuran yang kecil. Awalnya *software* ini memang diarahkan untuk membuat animasi atau aplikasi berbasis internet (*online*). Tapi perkembangannya banyak digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bukan berbasis internet (*offline*). Dengan *actionscript 6.0* yang dibawanya, *Adobe Flash CS6 professional* dapat digunakan untuk mengembangkan game atau bahan ajar seperti kuis/simulasi (Izham, 2012: 2-6).

Berikut ini adalah gambaran umum mengenai isi dari program *Adobe Flash CS6*:

1. Halaman Awal. Halaman awal adalah tampilan yang pertama kali muncul ketika kita mengakses *Adobe Flash CS6 Professional*. Cara mengakses *Adobe Flash CS6 Professional* pertama kali yaitu *double* klik pada *icon* yang ada di desktop atau lihat dari daftar program.

2. Lingkungan Kerja *Adobe Flash CS 6*. Secara garis besar, lingkungan kerja (*Workspace*) *Adobe Flash CS6* terdiri dari beberapa komponen utama Menu Bar, *Timeline*, *Stage*, *Toolbox*, *Properties*, *Panels*.
3. *Toolbox*. Fasilitas *toolbox* seperti telah dijelaskan sekilas diawal adalah sekumpulan *tool* atau alat yang mempunyai fungsi-fungsi tersendiri untuk keperluan desain.
4. *Library*. Fungsi dari *library* adalah sebagai wadah untuk menyimpan program-program terpisah yang sudah jadi, seperti tombol, objek grafis, audio, video, dan lain-lain.
5. *Actionscript*. Salah satu kelebihan *flash* dibanding dengan perangkat lunak animasi lain yaitu adanya *actionscript*. *Actionscript* adalah bahasa pemrograman *Adobe Flash* yang digunakan untuk membuat animasi atau interaksi, *actionscript* mengizinkan untuk membuat intruksi berorientasi *action* (lakukan perintah) dan instruksi berorientasi *logic* (analisis masalah sebelum melakukan perintah). Salah satu fungsi *actionscript* adalah memberikan sebuah konektivitas terhadap sebuah objek, yaitu dengan menuliskan perintah-perintah di dalamnya.

5. Minat belajar

a. Pengertian minat belajar

Menurut Selvy Desiana (Arisanti & Subhan 2018) Minat belajar merupakan kecenderungan individu untuk merasa senang dalam

melakukan sesuatu yang disukainya. Minat belajar berkaitan dengan perasaan suka atau senang dari seseorang terhadap sesuatu objek. Hal ini didukung juga oleh Slameto (Arisanti & Subhan 2018) yang menyatakan bahwa minat sebagai suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Menurut Kartono (Arisanti & Subhan 2018) minat merupakan momen dan kecendrungan yang searah secara intensif kepada suatu objek yang dianggap penting. Sedangkan Slameto (Arisanti & Subhan 2018) menjelaskan bahwa minat adalah yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.

Dari pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwasannya minat merupakan suatu keinginan atau dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang karena adanya faktor tertentu dengan suatu obyek/seseorang tanpa adanya paksaan; jika dikaitkan dengan kegiatan belajar, maka minat belajar adalah suatu dorongan atau ketertarikan yang timbul dari dalam diri siswa untuk lebih mengetahui dan berinteraksi dalam proses pembelajaran, ini ditunjukkan dengan tingkat keaktifan atau kemauan siswa dalam menjalani kegiatan proses pembelajaran dikelas.

B. Penelitian yang Relevan

1. La Husono , Rosliana Eso , dan La Sahara (2019)

Penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Adobe Flash CS6 pada Materi Pokok Fluida Statis untuk Siswa Kelas XI SMA/MA”. Hasil dari penelitian tersebut yaitu Media pembelajaran ini di buat menggunakan *software Adobe Flash CS6* kemudian divalidasi oleh 2 ahli media dengan rata-rata persentase penilaian 87%,2 ahli materi dengan dengan rata-rata persentase penilaian 87,5% dan 2 ahli pembelajaran dengan rata-rata persentase penilaian 89% serta ujicoba terbatas oleh 2 orang guru dan 23 siswa SMAN 1 Barangka yang masing-masing diperoleh hasil rata-rata persentase penilaian sebesar 96,6% dan 86,23%. Hasil pengembangan media pembelajaran fisika berbasis *Adobe Flash CS6* pada materi pokok fluida statis diperoleh kesimpulan bahwa dengan hasil validasi oleh ahli pembelajaran, ahli materi, ahli media masuk dalam kategori “valid” serta hasil dari uji coba terbatas oleh guru dan siswa dengan rata-rata persentase penilaian masuk dalam kategori “ praktis”. Hasil tersebut menunjukkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada materi pokok fluida statis sangat layak digunakan pada pembelajaran fisika. Persamaan dengan penelitian ini adalah penelitian bentuk pengembangan dan prosedur pengembangan yang digunakan sama-sama menggunakan ADDIE. Sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang diampu, La

Husono,dkk mengampu mata pelajaran fisika sedangkan peneliti mengampu mata pelajaran akuntansi.

2. Kadek Aditya Pradipta Yasa (2017)

Penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik Untuk Kelas Xi Mipa Dan Ips Di Sma Negeri 3 Singaraja”. Hasil dari penelitian tersebut yaitu dari ahli materi (guru) 92,85% pada kualifikasi sesuai, dan dari ahli media 100%, pada kategori sesuai. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis adobe flash pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan materi elektro listrik ini sesuai dengan konsep pada materi yang terdapat dimasingmasing mata pelajaran. Persamaan dengan penelitian ini adalah penelitian bentuk pengembangan dan prosedur pengembangan yang digunakan sama-sama menggunakan ADDIE. Sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang diampu, kadek mengampu mata pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan sedangkan peneliti mengampu mata pelajaran akuntansi.

3. Emiasih (2014)

Penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif berbasis Adobe Flash Kompetensi Dasar Membuat Jurnal Penyesuaian untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih”. Hasil dari penelitian ini

disimpulkan bahwa hasil penilaian oleh ahli materi mendapat nilai rata-rata 4,37 dengan kategori “Sangat Layak”, ahli media mendapat nilai rata-rata 3,95 dengan kategori “Layak”, praktisi pembelajaran Akuntansi 4,29 dengan kategori “Sangat Layak”, dan pendapat siswa 4,31 dengan kategori “Sangat Layak”. Selain itu modul interaktif berbasis Adobe Flash juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Pengasih. Terbukti dengan peningkatan sebelum dan setelah menggunakan modul interaktif berbasis *Adobe Flash* sebesar 2,68 kategori “Sedang” menjadi 3,58 kategori “Sangat Tinggi”. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Emiasih adalah sama-sama penelitian pengembangan, media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk modul, dan menggunakan aplikasi *Adobe Flash*. Sedangkan perbedaannya terletak pada prosedur pengembangannya yang menggunakan ADDIE dan terdapat variabel terikat yaitu Motivasi Belajar sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti tidak terdapat variabel terikat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada metode Kajian Pustaka (*Library Research*) yang berlokasi di perpustakaan baik secara *online* maupun *offline*.

2. Waktu Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan dari bulan April sampai dengan bulan Juli 2020. Adapun jadwal penelitian sebagai berikut:

N O	Proses Penelitian	Bulan / Minggu																											
		Februari				Maret				April				Mei				Juli				Agustus				September			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul	■	■	■	■																								
2	Pengesahan Judul				■																								
3	Analisis					■																							
4	Penyusunan Proposal						■	■	■																				
5	Bimbingan Proposal									■	■	■	■																
6	Seminar Proposal													■	■														
7	Library Research																	■	■	■	■								
8	Penyusunan Skripsi																					■	■	■	■				
9	Analisis Hasil dan Pembimbingan																									■	■	■	■
10	Sidang Meja Hijau																												■

B. Sumber Data dan Data Penelitian

Adapun data dalam penelitian ini diambil dari studi literatur (studi kepustakaan), yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data tersebut diperoleh. Apabila peneliti menggunakan dokumentasi, maka dokumen atau catatanlah yang menjadi sumber data, sedangkan isi catatan subjek penelitian atau variabel penelitian (Arikuntoro, 2006:26). Dalam sebuah penelitian terdapat dua sumber data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber pertama, sedangkan sumber data sekunder adalah sumber data yang tidak bisa memberikan informasi langsung kepada pengumpul data.

Dalam penulisan skripsi ini sumber data yang akan peneliti gunakan adalah sumber data primer, yaitu berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung atau artikel-artikel terpercaya yang relevan dan buku teks lain yang berhubungan dengan permasalahan yang menjadi pokok bahasan skripsi ini.

C. Instrumen Penelitian

Sugiyono (2018) mengemukakan bahwa dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen utama adalah peneliti sendiri atau anggota tim peneliti. Maka pada penelitian ini, yang menjadi instrumen utama adalah peneliti sendiri.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kualitatif Penilaian Modul interaktif berbasis adobe flash CS 6 sebagai Media Pembelajaran Siswa

No	Aspek	Indikator	Teknik Evaluasi	Analisis
1	Penyajian / Fitur Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash CS 6	Fitur <i>animasi</i>	Observasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung / artikel-artikel terpercaya yang relevan
2		Fitur Tugas (<i>Assignments</i>)		
3		Penilaian (<i>Grading</i>)		
4		Komunikasi yang lancar		
5		Laporan Orisinalitas		
6		Arsip Pembelajaran		
7		Berbasis computer		
1	Keunggulan Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6	Proses <i>setting</i> pembuatan kelas yang cepat dan nyaman	Observasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung / artikel-artikel terpercaya yang relevan
2		Hemat dan efisiensi waktu		
3		Mampu meningkatkan kerja sama dan komunikasi		
4		Penyajian data yang terpusat		
5		Berbagai sumber daya yang efisien, praktis dan cepat		

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu dengan menelaah penelitian-penelitian yang sudah ada sebelumnya atau studi kepustakaan berisi teori-teori yang relevan berdasarkan teori para ahli dan karya ilmiah yang relevan. Pada bagian ini dilakukan pengkajian mengenai konsep dan teori yang digunakan berdasarkan literatur yang tersedia, terutama dari artikel-artikel yang dipublikasikan dalam berbagai jurnal ilmiah.

Kajian pustaka atau studi pustaka merupakan kegiatan yang diwajibkan dalam penelitian, khususnya penelitian akademik yang tujuan utamanya adalah mengembangkan aspek teoritis maupun aspek manfaat praktis. Menurut Sujarweni

(2014:57) kajian pustaka berfungsi untuk membangun konsep atau teori yang menjadi dasar studi dalam penelitian. Sehingga dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti dapat dengan mudah menyelesaikan masalah yang akan diteliti.

E. Teknik Analisis Data

Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh (Sugiyono, 2018:337). Aktivitas dalam analisis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Peneliti mencatat semua data secara objektif, teliti, terperinci dan apa adanya sesuai dengan hasil pengamatan secara tinjauan pustaka yaitu dari jurnal penelitian yang sudah ada sebelumnya, pendapat para ahli, media massa dan internet.

2. Reduksi Data

Adalah memilih hal-hal pokok yang sesuai dengan fokus penelitian. Data yang diperoleh di lapangan ditulis dalam bentuk uraian rinci yang akan bertambah sejalan dengan bertambahnya waktu penelitian. Untuk itu data tersebut perlu direduksi, dipilah-pilah, dirangkum dan difokuskan kemudian dicari tema atau pola.

Langkah selanjutnya yaitu menyusun data hasil reduksi dalam bentuk satuan-satuan. Satuan adalah bagian terkecil yang mengandung makna yang bulat dan dapat berdiri sendiri terlepas dari bagian yang lainnya. Setelah seluruh data

penelitian tersusun dalam satuan-satuan, langkah penelitian selanjutnya adalah mengkategorikan. Kategori merupakan salah satu tumpukan dari seperangkat tumpukan yang disusun atas dasar intuisi, pendapat ataupun kriteria tertentu.

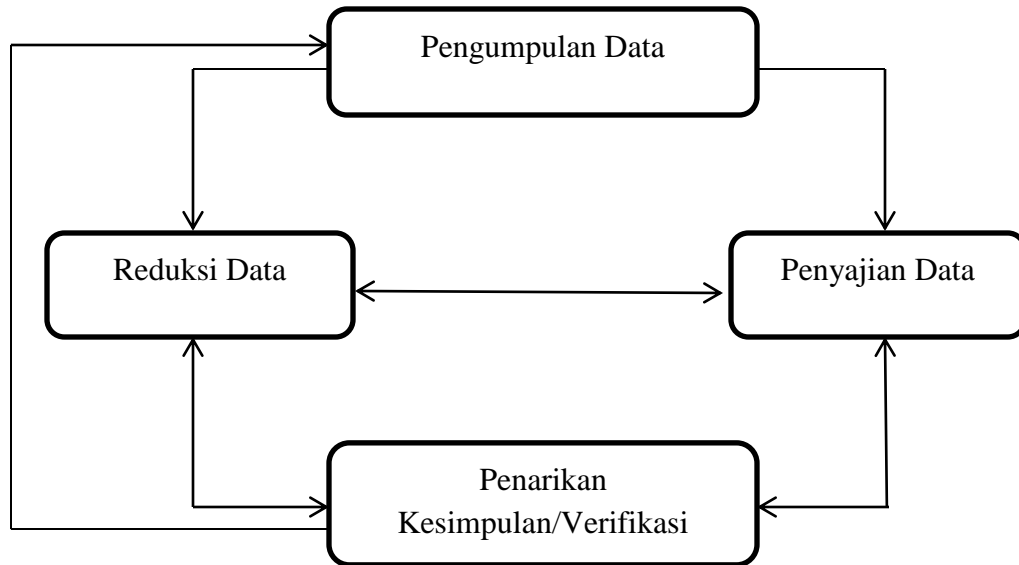
3. Penyajian Data

Penyajian data kualitatif dapat dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, *pie chart*, *pictogram* dan sejenisnya (Sugiyono 2018:341). Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan sehingga akan semakin mudah dipahami. Dalam pelaksanaan penelitian penyajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan keputusan.

4. Pengambilan Keputusan atau Verifikasi

Penarikan kesimpulan merupakan bagian dari suatu kegiatan konfigurasi yang utuh, sehingga kesimpulan yang diperoleh juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Verifikasi data yaitu pemeriksaan tentang besar tidaknya hasil laporan penelitian. Kesimpulan merupakan tinjauan ulang pada catatan di lapangan, apabila kesimpulan yang dimukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten pada saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Sejak awal peneliti mencari makna dari data yang diperoleh, untuk itu peneliti berusaha mencari pola, model, tema, hubungan, permasalahan, hal-hal yang sering muncul dan sebagainya.

Tahapan analisis data kualitatif dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.1 Tahapan Analisis Data Kualitatif, (Sugiyono, 2018:338)

Keempat komponen diatas saling interaktif yaitu saling mempengaruhi dan terkait. Langkah awal yang peneliti yaitu ke lapangan dengan melakukan observasi yang merupakan tahap pengumpulan data. Karena data yang dikumpulkan banyak maka diadakan reduksi data guna mengkategorikan data yang ada. Setelah direduksi kemudian diadakan sajian data, selain itu pengumpulan data juga digunakan untuk penyajian data. Apabila ketiga hal tersebut sudah selesai dilakukan, maka peneliti dapat mengambil suatu keputusan atau verifikasi.

F. Rencana Pengujian Keabsahan Data

Pengujian terhadap keabsahan data merupakan salah satu yang sangat penting dalam penelitian kualitatif, untuk mengetahui *credibility* (derajat kepercayaan) dari hasil penelitian yang dilakukan. Apabila peneliti melaksanakan pemeriksaan terhadap keabsahan data secara cermat dengan teknik yang tepat dapat diperoleh hasil penelitian yang benar-benar dapat di pertanggungjawabkan dari berbagai aspek.

Untuk mendapatkan validitas data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *credibility* (derajat kepercayaan) dengan menggunakan teknik triangulasi sebagai teknik pemeriksaan data. Moloeng (2008:178) mengemukakan bahwa triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding data tersebut. Triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber dan teknik pengumpulan data. Denzim (dalam Moloeng, 2008), membedakan empat macam tringulasi diantaranya dengan memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik dan teori.

Dalam penelitian ini dari keempat macam triangulasi diatas, peneliti hanya menggunakan teknik pemeriksaan dengan memanfaatkan sumber. Triangulasi dengan sumber maksudnya adalah membandingkan dan melakukan pengecekan balik *credibility* (derajat kepercayaan) suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS 6*

Modul adalah salah satu bentuk media cetak yang berisi satu unit pembelajaran, dilengkapi dengan berbagai komponen sehingga memungkinkan siswa-siswa yang mempergunakannya dapat mencapai tujuan secara mandiri, dengan sekecil mungkin bantuan dari guru, mereka dapat mengontrol mengevaluasi kemampuan sendiri, yang selanjutnya dapat menentukan mulai darimana kegiatan belajar selanjutnya dilakukan. Interaktif menciptakan hubungan dua arah sehingga dapat menciptakan situasi dialog antara dua atau lebih pengguna. Interaktif dapat meningkatkan kreativitas dan terjadinya umpan balik terhadap apa yang dimasukkan oleh pengguna sehingga pembelajaran bisa dua arah atau lebih apabila dibantu media lain . Jadi modul interaktif adalah modul yang dikembangkan dan dilengkapi dengan beberapa hasil dari program software komputer sehingga modul menjadi interaktif yaitu dengan berbasis aplikasi *adobe flash* CS 6. Dikatakan interaktif karena pengguna akan mengalami interaksi dan bersikap aktif misalnya aktif memperhatikan gambar, memperhatikan warna atau gerak, suara, animasi, bahkan video dan film. Penggunaan modul interaktif berbasis *adobe flash*

CS 6 secara efektif dan efisien yang sesuai dengan tujuan pembelajaran akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif dan kondusif.

Adapun manfaat dari penggunaan modul interaktif berbasis *adobe flash* CS 6 sebagai media pembelajaran mempunyai peranan yang penting yaitu modul interaktif memiliki kemampuan dalam menciptakan minat belajar siswa, membantu siswa mempermudah memahami materi pelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik, serta modul interaktif memiliki komponen interaktif yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya modul interaktif berbasis *adobe flash* CS 6 menjadi media pembelajaran dapat dijadikan pertimbangan dan alternatif dalam menerapkan kegiatan pembelajaran di kelas dan diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

2. Deskripsi Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menganalisis 10 jurnal - jurnal relevan tentang media pembelajaran modul interaktif berbasis *adobe flash* CS 6. Analisis jurnal yang dilakukan oleh peneliti dilakukan untuk mengetahui bagaimana analisis media pembelajaran modul interaktif berbasis *adobe flash* CS 6 dalam meningkatkan Minat Belajar siswa.

Dengan menetapkan fokus masalah penelitian yang berdasarkan observasi saat peneliti melakukan observasi secara langsung yaitu saat

mengobservasi di sekolah SMK Sultan Iskandar Muda Medan. Dari observasi yang sudah peneliti lakukan menunjukkan bahwa adanya penggunaan media pembelajaran yang masih monoton dan konvensional, sehingga diperlukan adanya perubahan untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan guru saat pembelajaran berlangsung masih menggunakan buku cetak yang tebal yang membuat siswa mudah merasa bosan, sehingga siswa tidak memperhatikan guru dalam menerangkan pembelajaran. Dan media yang diterapkan disekolah tersebut juga masih menggunakan media pembelajaran konvensional, seperti media papan tulis. Padahal terdapat banyak media pembelajaran yang dapat digunakan atau dikembangkan disaat adanya perkembangan teknologi saat ini. Jadi dapat disimpulkan bahwa guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran modul interaktif berbasis *adobe flash CS 6* agar dapat meningkatkan minat belajar siswa.

3. Hasil Analisis Data

Dalam penelitian ini analisis data yang peneliti peroleh ialah dengan mendeskripsikan 10 jurnal yang berhubungan tentang media pembelajaran modul interaktif berbasis *adobe flash CS 6*. Tujuan dari analisis data ini ialah untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran modul interaktif berbasis *adobe flash CS 6* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Adapun hasil analisis data dalam penelitian ini dapat dalam penelitian ini

dapat dilihat pada Tabel Tabulasi data jurnal – jurnal yang relevan dibawah ini:

Tabel 4.1 Tabulasi Data Dari Jurnal-Jurnal Yang Relevan Tentang Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS 6*

Aspek Pengamatan	Judul Jurnal/ Artikel Peneliti	Penulis /Peneliti	Data/ Informasi
Kelayakan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash CS 6</i>	1. Penerapan Media Pembelajaran <i>Adobe Flash CS 6</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Atph pada Mata Pelajaran Alat dan Mesin Pertanian Di Smkn 4 Jeneponto	Amirah Mustarin, Dkk	Penelitian yang dilakukan oleh Amirah Mustarin, Dkk ini menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran <i>Adobe Flash CS 6</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X ATPH SMK Negeri 4 Jeneponto dari siklus I ke siklus II serta terjadi peningkatan positif aktivitas siswa kelas X ATPH SMK Negeri 4 Jeneponto. Hasil tes siklus I menunjukkan ketuntasan belajar sebesar 52,94% dan tes siklus II menunjukkan semua siswa yang berjumlah 34 siswa dinyatakan 100% tuntas.
	2. Penggunaan Media Pembelajaran <i>Adobe Flash CS 6</i> Untuk Meningkatkan Minat	Ali Ahmad Farhan, Dkk	Penelitian yang dilakukan oleh Ali Ahmad Farhan, Dkk menyatakan bahwa Penggunaan media pembelajaran <i>Adobe Flash CS 6</i> dapat meningkatkan minat

	<p>Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran</p>		<p>belajar siswa. Minat belajar siswa sebelum tindakan sebesar 1,26 masuk pada kategori “rendah”, setelah pelaksanaan siklus 1 minat belajar siswa meningkat menjadi 2,91 masuk pada kategori “sedang” dan pada siklus 2 meningkat kembali menjadi 3,4 masuk pada kategori “tinggi”. Penggunaan media <i>Adobe Flash CS 6</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan presentase siswa yang mendapat nilai di atas KKM pada sebelum tindakan sebesar 55,3%, setelah pelaksanaan siklus 1 meningkat menjadi 74% dan pada siklus 2 meningkat kembali menjadi 85,18%.</p>
	<p>3. Pengembangan <i>E-Modul</i> Berbasis <i>Adobe Flash CS 6</i> pada Mata Pelajaran Penataan Barang Dagang</p>	<p>Indah Zahrotul Fauziah, Dkk.</p>	<p>Penelitian yang dilakukan oleh Indah Zahrotul Fauziah, Dkk ini menyatakan bahwa Pemanfaatan <i>e-modul</i> menjadi alternatif dalam membantu pembelajaran siswa di kelas untuk memahami materi dan dapat digunakan sebagai sumber</p>

			<p>belajar siswa. Berikut adalah hasil yang diperoleh pada tahap terakhir validasi, diantaranya validasi ahli media sebesar 99,31%, validasi ahli materi sebesar 98,61%, dan validasi siswa 90,03%. Berdasarkan hasil tersebut maka <i>e-modul</i> yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai sumber belajar pada mata pelajaran penataan barang dagang.</p>
	<p>4. Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan</p>	<p>Hadi Heryadi, Dkk.</p>	<p>Penelitian yang dilakukan oleh Hadi Heryadi, Dkk menyatakan bahwa Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash</i> dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari uji validitas yang diperoleh yaitu untuk peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen pada umumnya mengalami peningkatan termasuk kategori sedang sebanyak 48%; sedangkan yang mengalami peningkatan kategori rendah dan tinggi</p>

			berturut-turut sebanyak 16% dan 36%. Untuk peningkatan motivasi belajar kelas <i>control</i> pada umumnya mengalami peningkatan termasuk kategori rendah yaitu sebanyak 59,1%; sedangkan yang lainnya mengalami peningkatan kategori sedang sebanyak 40,9%.
	5. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Aplikasi <i>Adobe Flash CS 6</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Peran, Fungsi Dan Manfaat Pajak (Studi Kasus Siswa Kelas Xi IPS 1 Man 1 Jember Semester Genap	Sofiyatul Hidayah, Dkk	Penelitian yang dilakukan oleh Sofiyatul Hidayah, Dkk, menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi <i>Adobe Flash CS 6</i> dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI IPS 1 MAN 1 Jember pada kompetensi dasar menganalisis peran, fungsi dan manfaat pajak Semester Genap Tahun Pelajaran 2016/2017. Hal ini dapat dilihat dari siklus I dan siklus II. Motivasi belajar pada siklus I sebesar 3,04 dan siklus II 3,47 , meningkat 0.5.

	Tahun ajaran 2016/2017)		
	6. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash CS 6 Professional</i> Pada Pembelajaran Kesetimbangan Kimia	Yeni R. Saselah, Dkk.	Penelitian yang dilakukan oleh Yeni R. Saselah, Dkk, ini menyatakan bahwa Penelitian ini berhasil menghasilkan produk multimedia interaktif pada konsep kesetimbangan kimia dengan hasil sangat layak. Sehingga multimedia yang dihasilkan layak digunakan pada pembelajaran kimia, baik di kelas maupun belajar mandiri. Hasil respon positif siswa pada uji coba terbatas sebesar 88,2% dan setelah mengalami beberapa revisi, pada uji diperluas respon siswa menjadi sebesar 97,8% yang termasuk pada kategori sangat baik.
	7. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Adobe Flash CS 6</i> Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang	Suci Rohayati	Penelitian yang dilakukan oleh Suci Rohayati menyatakan bahwa Media <i>Adobe Flash CS 6</i> yang dikembangkan sangat layak berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran

	Kelas X-Ak Smk Muhammad iyah 1 Taman		akuntansi pada materi menyusun jurnal penyesuaian perusahaan dagang. Dari hasil uji coba yang telah dilaksanakan, respon siswa sangatlah baik terhadap media pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash CS 6</i> pada materi menyusun jurnal penyesuaian perusahaan dagang di SMK Muhammadiyah 1 Taman.
	8. Pemanfaatan <i>Adobe Flash CS 6</i> Berbasis <i>Problem Based Learning</i> Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Fungsi Invers	Sri rezeki	Penelitian yang dilakukan oleh Sri rezeki menyatakan bahwa Pemanfaatan <i>Adobe Flash CS6</i> dalam pembelajaran matematika berbasis <i>Problem Based Learning</i> dapat menghasilkan multimedia interaktif yang dapat meningkatkan motivasi, minat, pemahaman konsep dan aktivitas peserta didik terhadap pembelajaran matematika. Dengan <i>Software</i> ini Peserta didik lebih aktif dalam mencari dan menemukan sendiri pengetahuan yang mereka miliki. Peserta didik tidak hanya

			diposisikan sebagai objek pembelajaran yang hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi lebih kepada subjek pembelajaran dimana peserta didik membentuk sendiri pengetahuannya.
	9. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan <i>Adobe Flash</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn	Farida Hasan Rahmaibu, Dkk.	Penelitian yang dilakukan oleh Farida Hasan Rahmaibu, Dkk, ini menyatakan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan <i>Adobe Flash</i> dapat meningkatkan hasil belajar PKn. Hal ini dapat dilihat dari evaluasi oleh ahli materi, produk memperoleh kelayakan dengan persentase sebesar 90% yang berarti sangat layak digunakan.
	10. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan <i>Adobe Flash</i> Mengenal Konsep Dan Lambang Bilangan	Nurdiansah Dwi Sasongko	Penelitian yang dilakukan oleh Nurdiansah Dwi Sasongko ini menyatakan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran menggunakan <i>adobe flash</i> layak digunakan pada materi mengenal konsep dan lambang bilangan paud. Hal ini

	Paud	<p>dapat dilihat dari (1) jumlah skor rata-rata validasi ahli materi adalah 0,9 atau 90 % dengan kategori —sangat layak (2) jumlah skor rata-rata validasi ahli media adalah 0,94 atau 94% dengan kategori —sangat layak (3) jumlah skor rata-rata hasil uji coba lapangan adalah 93,3 % dengan kategori —sangat layak. Data-data tersebut menyimpulkan bahwa produk multimedia yang dikembangkan —layak digunakan dalam proses pembelajaran mengenal konsep dan lambang bilangan anak usia dini.</p>
--	------	---

Berdasarkan dari hasil tabulasi data jurnal-jurnal yang relevan diatas, maka peneliti mendapat hasil tentang analisis media pembelajaran modul interaktif berbasis *adobe flash* CS 6 dari hasil penelitian diatas yang telah melakukan penelitian bahwa media pembelajaran modul interaktif berbasis *adobe flash* CS 6 ini layak digunakan sebagai media untuk membantu proses belajar mengajar dalam materi pembelajaran apapun. Modul interaktif pembelajaran sangat membantu siswa dalam berdiskusi

dan memecahkan masalah bersama dalam pembelajaran, dan mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi antara sesama siswa maupun guru. Sedangkan aplikasi *adobe flash CS 6* mempunyai kelebihan dimana media ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat membantu guru dalam menjelaskan materi yang lebih dalam kepada siswa. Dimana siswa juga dapat pengalaman baru dalam mengerjakan soal dengan menggunakan teknologi, media ini juga memiliki kelebihan yang mana dapat digunakan dimana dan kapan saja. Jadi media pembelajaran modul interaktif berbasis *adobe flash CS 6* layak digunakan untuk digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengaruh Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS 6*

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa rendahnya minat belajar siswa sebelum digunakan media pembelajaran modul interaktif berbasis *adobe flash cs 6* disebabkan kurangnya penggunaan media serta siswa yang masih sulit memahami materi sehingga menyebabkan siswa kurang mandiri dan tidak termotivasi untuk belajar, sehingga minat belajar siswa pun rendah. Banyak faktor yang mempengaruhi minat belajar, baik berasal dari guru maupun siswa. Faktor- faktor tersebut dapat saling

mendukung sehingga dapat tercipta kegiatan pembelajaran yang kondusif. Hasil penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran modul interaktif berbasis *adobe flash cs 6* sebagai modul interaktif dan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa berpengaruh positif. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran modul interaktif berbasis *adobe flash cs 6* sangat layak digunakan dan dapat dijadikan pertimbangan dan alternatif dalam menerapkan pembelajaran dikelas. Modul intraktif berbasis *adobe flash cs 6* ini juga sudah di uji adanya pengaruh oleh peneliti sebelumnya dan mendapatkan hasil yang layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil analisis tentang Modul intraktif berbasis *adobe flash cs 6* maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh ialah:

- a. Media pembelajaran modul interaktif berbasis *adobe flash cs 6* sangat menarik untuk digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa
- b. Media pembelajaran modul interaktif berbasis *adobe flash cs 6* sangat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran, karena penyampaian materi menggunakan video pembelajaran yang menarik.
- c. Media pembelajaran modul interaktif berbasis *adobe flash cs 6* membantu guru dalam menghemat waktu dalam proses evaluasi siswa.

- d. Media pembelajaran modul interaktif berbasis *adobe flash cs 6* membantu siswa dalam berkomunikasi antara sesama siswa maupun guru.
- e. Media pembelajaran modul interaktif berbasis *adobe flash cs 6* dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Penggunaan dan Pengaruh Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS 6*

Modul interaktif merupakan jenis kesatuan kegiatan belajar yang terencana, dirancang untuk membantu para siswa secara individual dalam mencapai tujuan belajarnya. Para siswa dapat mengikuti program pengajaran sesuai dengan kecepatan dan kemampuan sendiri, banyak belajar mandiri, dapat mengetahui hasil belajarnya sendiri. Dan media pembelajaran berbasis *adobe flash cs 6* salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis teknologi. Modul interaktif berbasis *adobe flash cs 6* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media juga sangat berperan penting dalam pendidikan. Modul interaktif berbasis *adobe flash cs 6* memberikan manfaat dan kemudahan kepada siswa untuk memahami materi pembelajaran dengan menarik yaitu siswa bisa belajar melalui video,

gambar, grafik, dan animasi yang dilengkapi dengan penjelasan yang terkait dengan pembelajaran sehingga tidak hanya membangkitkan respon siswa dengan indra penglihatan saja, tetapi dengan adanya proses pembelajaran yang menggunakan modul interaktif berbasis *adobe flash cs 6* siswa dapat mendengar dan membangkitkan indra pendengaran serta berimajinasi dengan video dan animasi pembelajaran yang diberikan oleh guru melalui media pembelajaran modul interaktif berbasis *adobe flash cs 6*, sehingga siswa akan termotivasi untuk belajar dan itu akan meningkatkan minat belajar siswa. Desain tampilan media pembelajaran modul interaktif berbasis *adobe flash cs 6* sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, guru dapat memberikan materi berupa video, gambar, grafik, dan animasi pembelajaran ke siswa. Guru dapat mendesain modul pembelajaran dengan sekreatif mungkin sehingga siswa akan tertarik untuk melihat modul yang di berikan ke siswa sehingga siswa akan fokus untuk memperhatikan pembelajaran tersebut. Modul interaktif berbasis *adobe flash cs 6* tidak hanya dapat digunakan dengan laptop yang dihubungkan dengan *LCD Projector* tetapi modul interaktif tersebut bisa juga dilihat melalui *smartphone*. Kelayakan modul interaktif berbasis *adobe flash cs* sebagai media pembelajaran dapat di katakatakkn layak, hal tersebut sesuai dengan data observasi studi dokumentasi yang diperoleh oleh peneliti, semakin baik penggunaan modul interaktif berbasis *adobe flash cs 6* maka akan meningkatkan kualitas belajar siswa

dan minat belajar siswa juga akan meningkat. Penggunaan modul interaktif berbasis *adobe flash cs* dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, daya tarik dan juga semangat yang tinggi untuk belajar. Selain itu penggunaan modul interaktif berbasis *adobe flash cs* dapat membantu siswa untuk mempermudah pemahaman terhadap materi pelajaran sehingga minat belajar siswa pun meningkat. Dengan demikian, adanya manfaat modul interaktif berbasis *adobe flash cs 6* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa dapat di jadikan pertimbangan untuk menerapkan media ini dan akan bermanfaat pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dan dapat mendorong siswa dalam mengikuti pembelajaran berbasis teknologi

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan serangkaian penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa beberapa hal diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media pembelajaran modul interaktif berbasis *adobe flash cs 6* bermanfaat dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMK
2. Media pembelajaran modul interaktif berbasis *adobe flash cs 6* layak digunakan sebagai media pembelajaran disekolah, karena penggunaan media pembelajaran modul interaktif berbasis *adobe flash cs 6* dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan daya tarik dan motivasi belajar dan merangsang kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa, selain itu penggunaan media pembelajaran modul interaktif berbasis *adobe flash cs 6* dapat membantu siswa mempermudah pemahaman terhadap materi pelajaran.
3. Keunggulan penggunaan media pembelajaran modul interaktif berbasis *adobe flash cs* sebagai media pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif, efektif dengan tampilan media yang menarik, proses belajar siswa menjadi

lebih interaktif, kondusif, hemat waktu, dan semangat siswa dalam belajar meningkat sehingga kualitas belajar siswa meningkat dengan baik.

B. Saran

1. Untuk penelitian selanjutnya dalam membahas penelitian yang sejenis, hendaknya dapat menggali beberapa artikel atau jurnal relevan lebih banyak agar data yang diperoleh lebih teruji.
2. Penelitian selanjutnya agar melihat lebih dalam lagi mengenai sekolah yang akan diteliti dalam penggunaan dan melihat kelayakan media pembelajaran modul interaktif berbasis *adobe flash cs 6* di sekolah tersebut.
3. Untuk peneliti selanjutnya meneliti dengan melihat keunggulan dari media pembelajaran modul interaktif berbasis *adobe flash cs 6* dalam proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien dengan mengadakan penelitian langsung ke sekolah yang di tuju.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, DR. 2016. *Artikel Media Pembelajaran Modul Interaktif Untuk Meningkatkan Belajar Peserta Didik*. <http://rikapgmic.blogspot.com/2016/11/media-pembelajaran-modul-interaktif.html/> Diakses 13 April 2020
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung. Sarana Tutorial Nurani Sejatera
- Falahudin, I. 2014. *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan. Edisi 1 No. 4, 2014, Hal 104-117
- Hamdani. 2011. *Strategi belajar mengajar*. Bandung. Cv pustaka setia
- Izham, D. 2012. *Cara cepat belajar adobe flash*. https://ilmukomputer.org/wp-content/uploads/2012/11/BAB_1_Pengenalan-Adobe-Flash.pdf/ Diakses 13 April 2020
- Lestari, SD. 2014. *Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Modul Pada Matakuliah Media Pembelajaran Di Jurusan Tarbiyah Stain Sultan Qaimuddin Kendari*. Jurnal Pendidikan. Vol. 7, no.2 hal 154-175
- Mulyaningsih, E. 2012. *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Bandung. Alfabeta
- Rasyid, I. Dkk. 2018. *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan.. Vol. VII, No. 1, Hal 91-96
- Rosmaidah, I. Dkk. 2017. *Perancangan Animasi Interaktif Belajar Mengenal Huruf Hijaiyah Pada TKQ Al-Khoiriyah*. Jurnal pendidikan. Vol. III, No. 1 hal 100-105
- Tikea. K. 2017. *Apa saja jenis, elemen, fungsi dan sifat multimedia*. <http://www.beercannews.com/technology/apa-aja-jenis-elemen-fungsi-dan-sifat-multimedia-ini-jawabannya/> Diakses 13 April 2020
- Simarmata, J. Dkk. 2019. *Multimedia pembelajaran*. Bandung. Alfabeta
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung. Alfabeta

- Mustarin, A. Dkk. 2019. *Penerapan Media Pembelajaran Adobe Flash Cs6 Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Atph Pada Mata Pelajaran Alat Dan Mesin Pertanian Di Smkn 4 Jeneponto*. Jurnal Pendidikan. Volume 5 Nomor 1. Hal 1-8
- Farhan, AA. Dkk. 2018. *Penggunaan Media Pembelajaran Adobe Flash Cs 6 Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran*. Jurnal Pendidikan. Volume 12 Nomor 2. Hal 236-241
- Fauziah, IZ. Dkk. 2016. *Pengembangan E-Modul Berbasis Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Penataan Barang Dagang*. Jurnal Pendidikan. Volume 2 Nomor 2. Hal 154-159
- Heryadi, H. Dkk. 2017. *Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan*. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran. Volume 2 Nomor 1. Hal 142-150
- Hidayah, S. Dkk. 2017. *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Adobe Flash Cs6 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Peran, Fungsi Dan Manfaat Pajak (Studi Kasus Siswa Kelas Xi Ips 1 Man 1 Jember Semester Genap Tahunajaran 2016/2017)*. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial. Volume11 Nomor1. Hal 117-123
- Saselah, YR. Dkk. 2017. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6 Professional Pada Pembelajaran Kesetimbangan Kimia*. Jurnal Pendidikan. Vol. 2 No. 2. Hal 80-89
- Lailiyah, RI. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs6 Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X-Ak Smk Muhammadiyah 1 Taman*. Jurnal Pendidikan. Hal 1-7
- Rezeki, S. Dkk. 2018. *Pemanfaatan Adobe Flash Cs6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Fungsi Invers*. Jurnal Pendidikan. Volume 2 Nomor 4. Hal 856-864

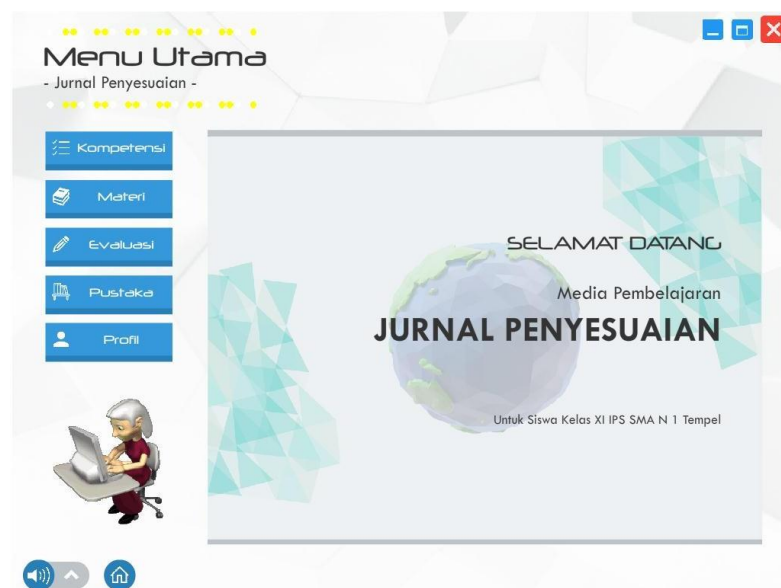
- Wati, LI. Dkk. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran. Volume 9 Nomor 1. Hal 65-76
- Sasongko, ND. 2017. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Mengenal Konsep Dan Lambang Bilangan Paud*. Jurnal Pendidikan. Volume 4 Nomor 2. Hal 82-170

Lampiran 1. Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS 6*

1. Halaman Awal



2. Halaman Menu



3. Halaman Kompetensi

Kompetensi
- Jurnal Penyesuaian -

Kompetensi Dasar
Pencatatan Jurnal Penyesuaian dalam siklus akuntansi Perusahaan Jasa.

Indikator

1. Memahami pengertian jurnal penyesuaian untuk perusahaan jasa.
2. Membuat jurnal penyesuaian untuk penyusutan aset tetap.
3. Membuat jurnal penyesuaian untuk perlengkapan yang digunakan.
4. Membuat jurnal penyesuaian untuk beban yang dibayar dimuka.
5. Membuat jurnal penyesuaian untuk beban yang masih harus dibayar.
6. Membuat jurnal penyesuaian untuk pendapatan diterima dimuka.
7. Membuat jurnal penyesuaian untuk pendapatan yang masih harus diterima.
8. Membuat jurnal penyesuaian untuk taksiran kerugian piutang.

4. Halaman Materi

Materi
- Jurnal Penyesuaian -

Jurnal Penyesuaian

- Koreksi Kesalahan Pencatatan
- Jenis-jenis Penyesuaian
 - Penyusutan aset tetap
 - Perlengkapan yang digunakan
 - Beban yang dibayar dimuka
 - Beban yang masih harus dibayar
 - Pendapatan diterima dimuka
 - Pendapatan yang masih harus diterima
 - Taksiran kerugian piutang
 - Metode langsung
 - Metode tidak langsung

5. Halaman dalam Materi

Materi
- Jurnal Penyesuaian -

Kompetensi
Materi
Evaluasi
Pustaka
Profil

Pengakuan biaya yang berasal dari biaya dibayar dimuka / Beban yang dibayar dimuka (Prepaid expense)

c. Pengakuan biaya yang berasal dari biaya dibayar dimuka / Beban yang dibayar dimuka (Prepaid expense)
Beban dibayar dimuka adalah berbagai beban yang dikeluarkan terlebih dahulu kasnya, tetapi manfaat ekonomisnya baru akan dinikmati di waktu yang akan datang.

1. Pada saat pembayaran dicatat sebagai Asset		2. Pada saat pembayaran dicatat sebagai Beban	
<u>Saat Pembayaran:</u>		<u>Saat Pembayaran:</u>	
Sewa dibayar dimuka	XX	Beban Sewa	XX
Kas	XX	Kas	XX
<u>Jurnal Penyesuaian:</u>		<u>Jurnal Penyesuaian:</u>	
Beban Sewa	XX	Sewa dibayar dimuka	XX
Sewa dibayar dimuka	XX	Beban Sewa	XX

Peta Konsep

6. Halaman Latihan Soal dalam Materi

Latihan Soal
- Jurnal Penyesuaian -

Kompetensi
Materi
Evaluasi
Pustaka
Profil

Soal Latihan Pengakuan biaya yang belum dicatat / Beban yang masih harus dibayar (accrued expense)

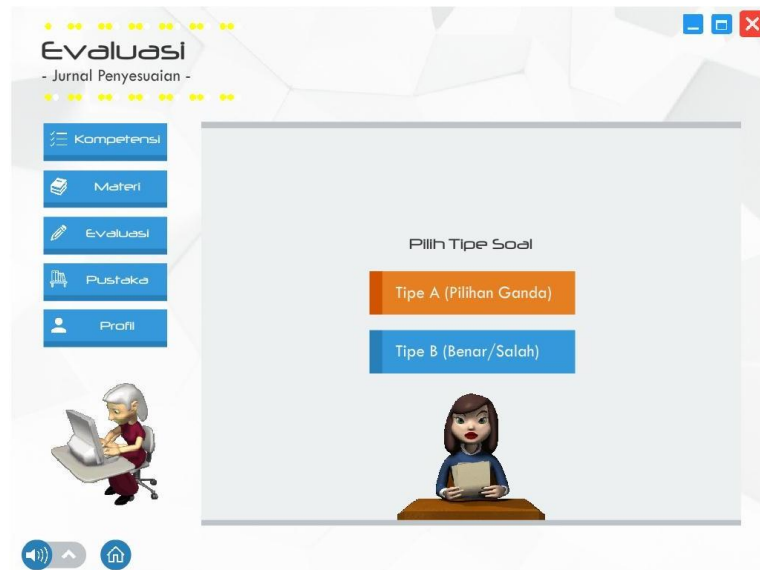
Suatu perusahaan pada akhir periode 31 Desember 2016 memiliki saldo akun Beban Iklan sebesar Rp2.000.000,00 dan diketahui masih memiliki biaya iklan yang belum dibayar sebesar Rp800.000,00. Jurnal penyesuaian yang dibuat perusahaan pada tanggal 31 Desember 2016 adalah...

Kolom jawaban:

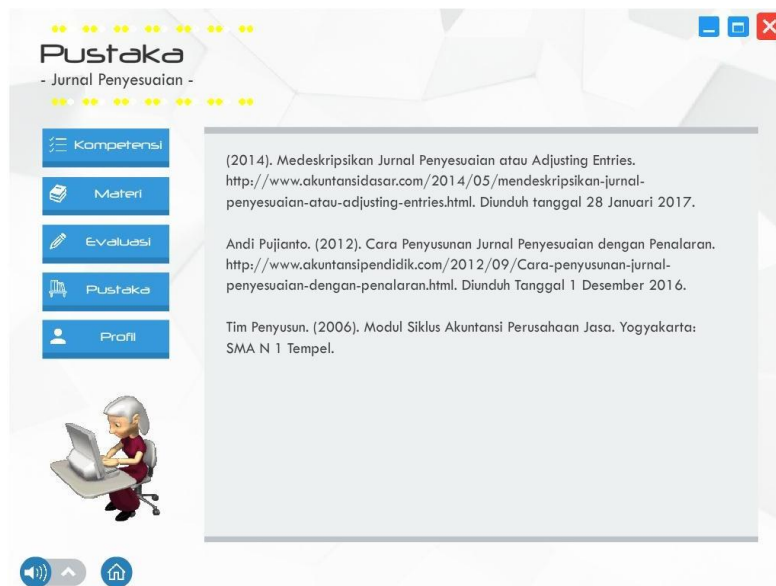
Tanggal	Keterangan	Debet (Rp)	Kredit (Rp)
Des 31 2016	<input type="text"/>	<input type="text"/>	-
	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>

Reset Submit

7. Halaman Evaluasi



8. Halaman Pustaka



Lampiran 2. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Data pribadi

Nama : Yunni Hariyanni
NPM : 1602070057
Tempat/ Tanggal Lahir : Medan Senembah / 23 April 1997
Jenis Kelamin : Perempuan
Anak Ke : 4 dari 4 bersaudara
Agama : Islam
Warga Negara : Indonesia
Alamat : Dusun VII Medan Senembah, Kec. Tanjung
Morawa Kab. Deli Serdang
Jurusan : Pendidikan Akuntansi

2. Data Orang Tua

Ayah : Harianto
Ibu : Suminah
Alamat : Dusun VII Medan Senembah, Kec. Tanjung
Morawa Kab. Deli Serdang

3. Jenjang Pendidikan

2003-2009 : SDN 106179 Limau Manis, Tanjung Morawa
2009-2012 : SMP N 2 Tanjung Morawa
2012-2015 : SMA N 1 Tanjung Morawa
2016-2020 : Tercatat Sebagai Mahasiswa Program
Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Sumatera Utara.

Medan, November 2020



Yuni Hariyanni

Lampiran 3. From K-1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form : K – 1

Kepada Yth: Ibu/Bapak Ketua & Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Akuntansi
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Yunni Hariyanni
 NPM : 1602070057
 Prog. Studi : Pendidikan Akuntansi
 Kredit Kumulatif : 140 SKS IPK = 3,61

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Power Point Interaktif</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas X Akuntansi SMK Sultan Iskandar Muda Tahun Ajaran 2020/2021	
	Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash CS 6</i> Di kelas X Akuntansi SMK Sultan Iskandar Muda Tahun Ajaran 2020/2021	
	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Think Pair Share (TPS)</i> Terhadap Minat Belajar Di Kelas X Akuntansi SMK Sultan Iskandar Muda Tahun Ajaran 2020/2021	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Ibu/Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 11 Maret 2020
 Hormat Pemohon,

Yunni Hariyanni

Keterangan:

- Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 4. From K-2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form : K - 2

Kepada Yth: Ibu/Bapak Ketua & Sekretaris
Program Studi Pendidikan Akuntansi
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Yuni Hariyanni
NPM : 1602070057
Prog. Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash* CS 6 Dikelas X
Akuntansi SMK Sultan Iskandar Muda Tahun Ajaran 2020/2021

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak/Ibu:
Uun Ahmad Saehu, S.E., M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Ibu/Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 11 Maret 2020
Hormat Pemohon,

Yuni Hariyanni

Keterangan:

Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 5. From K-3

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3**

Nomor : *571* /II.3-AU /UMSU-02/F/2020
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Yunni Haryanni
N P M : 1602070057
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS 6* di Kelas X Akuntansi SMK Sultan Iskandar Muda Tahun Ajaran 2020/2021

Pembimbing : Uun Ahmad Saehu.,SE.,M.Si

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 12 **Maret 2021**

Medan, 17 Rajab 1441 H
12 Maret 2020 M

Wassalam
Dekan


Dr. H. Efrianto.,M.Pd.
NIDN 0115057302

Dibuat rangkap 4 (Empat) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan :
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR

Lampiran 6. Berita Acara Bimbingan Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Yunni Hariyanni
NPM : 1602070057
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Pengembangan Media Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS 6* Di Kelas X Akuntansi SMK Sultan Iskandar Muda Tahun Ajaran 2020/2021

Dosen Pembimbing : Uun Ahmad Saehu, S.E., M.Pd

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
01-04-2020	1. Permasalahan belum tampak, dipertajam dan lebih spesifik serta didukung data yg relevan 2. Identifikasi masalah hrs sesuai dgn isi LBM 3. Rumusan masalah diperbaiki	
11-04-2020	1. Istilah asing ditulis miring 2. Perbaiki tata cara penulisan kutipan langsung dan tidak langsung 3. Perbaiki hipotesis penelitian	
18-04-2020	1. Jenis dan disain penelitian tidak ada 2. Perbaiki teknik analisis data	
23-04-2020	Acc seminar proposal	

Medan, April 2020

Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Dosen Pembimbing

(Uun Ahmad Saehu, S.E., M.Pd)

Lampiran 7. Lembar Pengesahan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id>E-mail: fkip@umsu.ac.id

PENGESAHAN PROPOSAL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Prodi Pendidikan Akuntansi Yang Diselenggarakan Pada Hari Rabu Tanggal 11 Juli 2020 Menerangkan Bahwa:

Nama : YUNNI HARIYANNI
NPM : 1602070057
ProgramStudi : PendidikanAkuntansi
JudulProposal : Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS 6* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Proposal dinyatakan sah dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke skripsi

Medan, 24 Agustus 2020

TIM SEMINAR

Ketua

Sekretaris

(Dra. Ijan Mulyani Sihotang, M.Si)

(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)

Pembimbing

Pembahas

(Uun Ahmad Saehu, S.E., M.Si)

(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)

Lampiran 8. Permohonan perubahan judul



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Ibu Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Akuntansi
FKIP UMSU

Perihal : Permohonan Perubahan Judul Skripsi

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat, yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yunni Hariyanni
NPM : 1602070057
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan perubahan judul Skripsi sebagaimana tercantum di bawah ini :

Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash Cs 6* Di Kelas X
Smk Sultan Iskandar Muda Tahun Ajaran 2020/2021

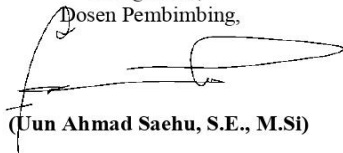
Menjadi :

Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS 6*
Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa

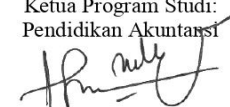
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 23 Juli 2020

Hormat Pemohon,

Mengetahui,
Dosen Pembimbing,

(Un Ahmad Saehu, S.E., M.Si)


(Yunni Hariyanni)

Ketua Program Studi:
Pendidikan Akuntansi

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Lampiran 9. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL
PRODI PENDIDIKAN AKUNTANSI

Pada hari ini Jum'at Tanggal 11 Juli 2020 telah diselenggarakan Seminar Prodi Pendidikan Akuntansi menerangkan bahwa:

Nama : YUNNI HARIYANNI
 NPM : 1602070057
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs 6 Di Kelas X Smk Sultan Iskandar Muda Tahun Ajaran 2020/2021

Disetujui/tidak disetujui*)

No	Argument/Komentar/Saran
Judul	Judul disempurnakan
Bab I	1. Pada LBM boleh mengambil kutipan dari penelitian orang lain untuk menguatkan pentingnya penelitian ini dilakukan 2. Identifikasi masalah diambil dari masalah-masalah yang dipaparkan dalam latar belakang masalah dan setiap 1 point berisi 1 masalah tidak boleh lebih dari 1 contoh poin no. 1 dan no.2 3. Batasan masalahnya apa knp sampai 4 point. Yang perlu dibatasi materi apa yang akan dibuat kedalam adobe flash dan adobe flash versi berapa (kalau ada) dan batasi juga model pengembangannya (lihat teori pengembangan) 4. Rumusan masalah dan tujuan penelitian harus sinkron
Bab II	Pertanyaan Penelitian letakkan pada bab 3
Bab III	1. Tidak pakai instrument untuk siswa 2. Teknik analisis data perbaiki
Lainnya	1. Daftar isi untuk kerangka teori buat sub-sub garis besar materi 2. Perhatikan cara penulisan
Ksimpulan	<input type="checkbox"/> Disetujui <input type="checkbox"/> Ditolak <input checked="" type="checkbox"/> Disetujui Dengan Adanya Perbaikan

Medan, 11 Juli 2020

TIM SEMINAR

Ketua

Dra. Ijah Mulvani Sihotang, M.Si

Sekretaris

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Pembimbing

Uun Ahmad Saehu, S.E., M.Si

Pembahas

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Lampiran 10. Surat Keterangan Menyelesaikan Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT KETERANGAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : YUNNI HARIYANNI
NPM : 1602070057
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi pada :

Hari : Sabtu
Tanggal : 11 Juli 2020

Dengan Judul Proposal :

Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis
Adobe Flash CS 6 Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Demikianlah surat keterangan ini kami keluarkan/diberikan Kepada Mahasiswa yang bersangkutan, semoga Bapak/Ibu Pimpinan Fakultas dapat segera mengeluarkan surat izin riset mahasiswa tersebut. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik kami ucapkan banyak terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Dikeluarkan di : Medan
Pada Tanggal : 28 Juli 2020
Wassaalam
Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi

Dra Ijah Mulyani Sihotang.,M.SI

Lampiran 11. Surat pernyataan Tidak Plagiat



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Yunni Harianni
N.P.M : 1602070057
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis
Adobe Flash CS 6 dalam meningkatkan Minat Belajar Siswa

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, November 2020
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,


Yunni Harianni

Lampiran 12. Surat Permohonan Izin Riset



Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
Website: <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@yahoo.co.id

Nomor : 1210/II.3/UMSU-02/F2020 Medan, 18 Dzulhijjah 1441 H
Lamp. : -- 08 Agustus 2020 M
Hal : **Mohon Izin Riset**

Kepada Yth.:
Bapak/Ibu **Kepala Perpustakaan UMSU**
Di

Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat yang Bapak/Ibu Pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

N a m a : **Yunni Hariyanni**
NPM : 1602070057
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Penelitian : Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash CS 6 Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa.

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamu'alikum Warahmatullahi Barakatuh


Dekan
Dr. H. Elfrianto S.Pd., M.Pd.
NIDN : 0115057302

Tembusan :
- Pertiinggal

Jika anda melakukan riset hendaknya anda memperhatikan prosedur keselamatan dimasa Pandemi Covid-19, jangan terlalu memaksakan diri, utamakan keselamatan. #dirumahaja.

Lampiran 13. Surat balasan riset



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
UPT PERPUSTAKAAN

Jl. Kapt. Mukhtar Basri No. 3 Telp. 6624567 - Ext. 113 Medan 20238
Website: <http://perpustakaan.umsu.ac.id>

SURAT KETERANGAN

Nomor: *161A*.../KET/IL.9-AU/UMSU-P/M/2020

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan :

Nama : Yunni Hariyanni
NPM : 1602070057
Univ./Fakultas : UMSU/ Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/P.Studi : Pendidikan Akuntansi/ S1

adalah benar telah melakukan kunjungan/penelitian pustaka guna menyelesaikan tugas akhir / skripsi dengan judul :

"Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa"

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 22 Muharram 1442 H
10 September 2020 M

Kepala UPT Perpustakaan,



Muhammad Arifin, S.Pd, M.Pd

Lampiran 14. Berita Acara Bimbingan Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA
UTARA

UMSU FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Telp (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : YUNNI HARIYANNI
NPM : 1602070057
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash Cs 6* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Dosen Pembimbing : Uun Ahmad Saehu, SE., M.Si

Tanggal	Materi Bimbingan Skripsi	Paraf
07 Oktober 2020	Deskripsi hasil penelitian Kesimpulan dan Saran	
08 Oktober 2020	Daftar Pustaka Abstrak	
10 Oktober 2020	ACC SIDANG	

Medan, 12 Oktober 2020

Diketahui oleh :
Ketua Program Studi

Dosen Pembimbing

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Uun Ahmad Saehu, SE., M.Si

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 15. Surat Permohonan Bimbingan Skripsi

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

PERMOHONAN UJIAN SKRIPSI

Kepada Yth : Medan, Oktober 2020
Bapak/Ibu Dekan *)
di
Medan

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **YUNNI HARIYANNI**
NPM : 1602070057
Program studi : Pendidikan Akuntansi
Alamat : Dusun VII Medan Senembah Tanjung Morawa

Mengajukan permohonan mengikuti ujian skripsi, bersama ini saya lampirkan persyaratan:

1. Transkrip/Daftar nilai kumulatif (membawa KHS asli Sem 1 s/d terakhir dan Nilai Semester Pendek (kalau ada sp). Apabila KHS asli hilang, maka KHS Foto Copy harus dileges di Biro FKIP UMSU).
2. Foto copy STTB/Ijazah terakhir dilegalisir 3 rangkap (Boleh yang baru dan boleh yang lama)
3. Pas foto ukuran 4 x 6 cm, 15 lembar.
4. Bukti lunas SPP tahap berjalan (difotocopy rangkap 3)
5. Foto copy compri 3 lembar
6. Foto copy toefl 3 lembar
7. Foto copy kompetensi kewirausahaan 3 lembar
8. Surat keterangan bebas perpustakaan
9. Surat permohonan sidang yang sudah ditanda tangani oleh pimpinan Fakultas
10. Skripsi yang telah ACC Ketua dan Sekretaris Program Studi serta sudah ditandatangani oleh dekan fakultas.

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Terima kasih, wassalam.

Pemohon,



YUNNI HARIYANNI

Medan, Oktober 2020
Disetujui oleh:
A.n. Rektor
Wakil Rektor I

Dr. Muhammad Arifin, S.H., M.Hum

Medan, Oktober 2020

Dekan



Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd

Lampiran 16. Surat Pernyataan Permohonan Ujian Skripsi

SURAT PERNYATAAN

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Nama lengkap : **YUNNI HARIYANNI**
Tempat/ Tgl. Lahir : Medan Senembah, 23 April 1997
Agama : Islam
Status Perkawinan : Kawin/Belum Kawin/Duda/Janda*)
No. Pokok Mahasiswa : 1602070057
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Alamat Rumah : Dusun VII Medan Senembah Tanjung Morawa
Telp/Hp: 0822-8332-4870

Pekerjaan/ Instansi : -
Alamat Kantor : -

Melalui surat permohonan tertanggal Oktober 2020 telah mengajukan permohonan menempuh ujian skripsi. Untuk ujian skripsi yang akan saya tempuh, menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa saya,;

1. Dalam keadaan sehat jasmani maupun rohani
2. Siap secara optimal dan berada dalam kondisi baik untuk memberikan jawaban atas pertanyaan penguji,
3. Bersedia menerima keputusan Panitia Ujian Skripsi dengan ikhlas tanpa mengadakan gugatan apapun;
4. Menyadari bahwa keputusan Panitia Ujian ini bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

Demikianlah surat pernyataan ini saya perbuat dengan kesadaran tanpa paksaan dan tekanan dalam bentuk apapun dan dari siapapun, untuk dipergunakan bilamana dipandang perlu. Semoga Allah SWT meridhoi saya. Amin.

SAYA YANG MENYATAKAN,



YUNNI HARIYANNI

Lampiran 17. Lembar Pengesahan Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : YUNNI HARIYANNI
NPM : 1602070057
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash Cs 6* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Saya layak di sidangkan:

Medan, 12 Oktober 2020

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing

(Uun Ahmad Saehu, SE., M.Si)

Dekan,

(Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd)

Diketahui oleh :
Ketua Program Studi Pendidikan
Akuntansi

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Lampiran 18. Lembar Keaslian Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website : ww.fkip.umsu.ac.id E-mail : fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan dibawah in:

Nama : Yuni Hariyanni
NPM : 1602070057
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Analisis Efektifitas Praktek Kerja Lapangan Pada Dunia Usaha Dan Industri Untuk Keahlian Akuntansi Siswa” adalah benar bersifat asli (*original*) , bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhamamdiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

UMSU
YANG MENYATAKAN,

(YUNNI HARIYANNI)

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya