

**ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI
BERBASIS *ADOBE FLASH* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat Mencapai
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada
Program Studi Pendidikan Akuntansi

Oleh:

INDAH WIKIYA SARI
1602070029



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
2021**



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

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata-1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, 10 Februari 2021, pada pukul 08:30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama : Indah Wikiya Sari
NPM : 1602070029
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

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

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

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Prof. Dr. H. Efrianto Nasution, M.Pd

Sekretaris

Dra. H. Syamuyurnita, M.Pd

ANGGOTA PENGUJI :

1. Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si
2. Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si
3. Dian Novianti Sitompul, S.Pd, 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



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Indah Wikiya Sari
NPM : 1602070029
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Saya layak di sidangkan:

Medan, 16 Januari 2021

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing

(Dian Novianti Sitompul, S.Pd, M.Si)

Dekan,

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

Diketahui oleh :

Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

ABSTRAK

INDAH WIKIYA SARI. NPM: 1602070029. Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Skripsi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis adanya Pemanfaatan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *library research*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik studi dokumentasi dengan menganalisis 10 jurnal yang relevan atau artikel ilmiah yang terkait dengan analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Berdasarkan dari penelitian-penelitian sebelumnya salah satu hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Lita Aprilia Sutopo dkk dengan Hasil penelitiannya yaitu berdasarkan penilaian: Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 3,92 termasuk kategori Layak, Ahli Media diperoleh rata-rata skor 4 termasuk kategori Layak, dan Guru Akuntansi diperoleh rata-rata skor 4,18 termasuk dalam kategori Sangat Layak. Peningkatan motivasi belajar sebesar dari 2,99 menjadi 3,50. menyatakan bahwa Pemanfaatan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* sangat layak dan baik untuk digunakan dalam pembelajaran dan berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian maka dapat disimpulkan dari analisis yang telah dilakukan bahwa Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* berpengaruh dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Kata kunci: Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash*, Hasil Belajar Siswa.

KATA PENGANTAR



Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Segala puji dan syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, nikmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal yang berjudul “**Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Shalawat dan salam penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang. Semoga syafa'atnya kita peroleh. Amin ya Robbal 'Alamin.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan, hal ini disebabkan karena terbatasnya kemampuan dan masih banyaknya kekurangan penulis. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca.

Dalam penulisan skripsi ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada orang tua tercinta Ayahanda **Rais** dan Ibunda **Sukirah** yang paling penulis sayangi dan hormati yang dengan ikhlasnya membesarkan, mendidik, dan memfasilitasi penulis selama ini. Semoga Allah membalas semuanya. Serta buat kakak-kakak penulis yaitu **Dewi Rosita, Risky Suwiranata, Lenny Herlina** dan

buat Suami Tercinta penulis **Suheri** yang senantiasa mendukung penulis dalam setiap perjalanan yang penulis tempuh sampai saat ini.

Pada kesempatan ini, izinkan penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besanya kepada:

1. Bapak **Dr. Agussani, M.AP.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak **Prof. Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
3. Ibu **Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si.**, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. Bapak **Dr. Faisal Rahman Dongoran, S.E., M.Si.**, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Akuntansi.
5. Ibu **Dian Novianti Sitompul S.Pd M.Si.**, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan masukan yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen & Staf Pengajar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan khususnya pada Program Studi Pendidikan Akuntansi yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
7. Kepada rekan seperjuangan Program Studi Pendidikan Akuntansi Stambuk 2016, khususnya kelas A pagi, terkhusus sahabat penulis yang senantiasa setia sama penulis dari awal ujian masuk sampai berakhirnya kuliah penulis yaitu **Sri Rahayu, Sri Wulan Uswatun Khasanah, Sari Mawardani**, dan

Mahyuni Ujung, terima kasih akan kesediannya untuk berbagi.

8. Buat Sahabat Penulis **Latifah Agustina Siregar, Fitri Ramadhani, Tika, Sumi Arsi Simanulang, Della Irma Apriani, Marisyah Putri, Marsya Dewi Putri, Cindy Syahputri**. Yang selalu menjadi bagian dari mensupport dan menyemangati penulis selama empat tahun lamnya.

Akhir kata penulis akan menerima kritik dan saran yang bersifat konstruktif dari semua pihak. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi kita dan kemajuan pendidikan.

Medan, November 2021

Penulis

Indah Wikiya Sari

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	3
C. Rumusan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II STUDI KEPUSTAKAAN	5
A. Deskripsi Teori.....	5
B. Penelitian yang Relevan	16
BAB III METODE PENELITIAN	20
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	20
B. Sumber dan Data Penelitian	20
C. Teknik Pengumpulan Data	23
D. Teknik Analisis Data.....	24
E. Rencana Pengujian dan Keabsahan Data	26

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	29
A. Hasil Penelitian	29
B. Pembahasan	38
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	51
A. Kesimpulan.....	51
B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	20
Table 4.1	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup.....	56
Lampiran 2. Form K1.....	58
Lampiran 3. Form K2.....	59
Lampiran 4. Form K3.....	60
Lampiran 5. Berita Acara Bimbingan Proposal.....	61
Lampiran 6. Lembar Pengesahan Proposal	62
Lampiran 7. Permohonan Perubahan Judul Skripsi	63
Lampiran 8. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal	64
Lampiran 9. Surat Keterangan Menyelesaikan Seminar Proposal	65
Lampiran 10. SurAT Permohonan izin Riset	66
Lampiran 11. Surat Balasan Riset	67
Lampiran 12. Berita Acara Bimbingan Skripsi	68
Lampiran 13. Surat Permohonan Ujian Skripsi	69
Lampiran 14. Lembar Pengesahan Skripsi	70

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan tantangan bagi guru dalam melakukan proses pembelajaran di dalam dunia pendidikan. Terjadinya kemajuan yang pesat ini setidaknya mampu mengiringi kemajuan dunia pendidikan secara umum. Tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan di Indonesia ini sendiri masih diselimuti problematika yang belum terpecahkan dari masa ke masa. Di antara problematika selama ini yang mengiringi pendidikan di Indonesia adalah metode dan proses pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran menjadi faktor penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan tersebut. Pembelajaran menuntut keaktifan kedua belah pihak yang sama-sama menjadi subjek pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran adalah proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan. Salah satu strategi pembelajaran adalah strategi penyampaian pembelajaran. Strategi pembelajaran ini erat kaitannya dengan penggunaan media saat proses pembelajaran.

Sarana dan alat pendidikan sebagai salah satu faktor dalam pendidikan memiliki peran yang penting untuk keberhasilan proses belajar mengajar. Keberadaan media akan lebih membantu tercapainya tujuan secara efektif dan efisien para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang telah disediakan oleh sekolah dan tidak tertutup bahwa alat-alat

tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Media pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi maupun komunikasi antara guru dengan siswa serta interaksi antara siswa dengan lingkungan belajarnya. Salah satu manfaat penggunaan media pembelajaran adalah menumbuhkan motivasi belajar serta meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, untuk membangkitkan motivasi dan hasil belajar yang merupakan salah satu peran dan tugas guru dalam setiap proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian peneliti pada saat melaksanakan magang di sekolah SMK Swasta Budisatrya Medan diketahui bahwa sekolah telah memfasilitasi guru dengan berbagai macam perangkat pembelajaran yang bisa menjadi salah satu penunjang dalam membuat media pembelajaran, di antaranya *LCD*, *projector*, dan komputer. Bahkan tidak jarang sekolah telah menyediakan laboratorium khusus komputer bagi guru dan siswa untuk lebih menunjang proses pembelajaran. Fasilitas-fasilitas tersebut telah disediakan oleh sekolah, tetapi ternyata masih kurang dimanfaatkan guru secara optimal. Sehingga membuat hasil belajar siswa masih banyak yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan. Hal ini terbukti berdasarkan data hasil belajar siswa yang telah mengikuti ujian pada mata pelajaran akuntansi perbankan yang mendapatkan nilai dibawah kkm. rendahnya hasil belajar tersebut diakibatkan KBM tidak terlaksana dengan baik. Ada beberapa permasalahan antara lain, kebanyakan siswa lebih bersifat pasif, enggan, takut atau malu untuk mengemukakan pendapatnya. Selain itu, kurang bervariasinya pola pengajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar akuntansi. Hal ini

tentu sangat berpengaruh terhadap pemahaman hasil belajar siswa akuntansi.

Permasalahan ini timbul akibat dari belum optimalnya proses komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. guru cenderung menggunakan metode ceramah. Serta Diduga kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang akan menempatkan siswa sebagai individu yang kurang aktif. Hal ini menjadikan proses pembelajaran kurang menggairahkan, siswa cenderung bosan dan terkesan monoton tanpa adanya variasi. Sehingga dampaknya juga akan mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi menurun.

Dengan kondisi yang telah disebutkan diatas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “**Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe flash* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**”.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada **pemanfaatan media pembelajaran akuntansi berbasis *Adobe flash* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.**

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan fokus masalah yang telah diuraikan, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah **Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran akuntansi berbasis *Adobe flash* untuk meningkatkan hasil siswa?**

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan pengembangan yang akan dicapai adalah **Untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran akuntansi berbasis *Adobe flash* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.**

E. Manfaat Penelitian

Media pembelajaran ini diharapkan memberikan manfaat di antaranya sebagai berikut.

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan sarana bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah, serta menambah pengetahuan dan wawasan sebagai bekal untuk seorang pendidik.

2. Bagi Siswa

- a. Media pembelajaran interaktif yang menarik akan meningkatkan gairah belajar siswa secara mandiri.
- b. Media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran akan tersampaikan secara optimal.
- c. Siswa akan termotivasi dalam melakukan aktivitas belajar dalam pembelajaran dengan menggunakan media yang interaktif, kreatif, dan menyenangkan.

BAB II

STUDI KEPUSTAKAAN

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Belajar

a. Pengertian belajar

Menurut Oemar Hamalik (2011:154) belajar adalah perubahan tingkah laku berkat latihan dan pengalaman. Belajar dalam hal ini harus dilakukan dengan sengaja, direncanakan sebelumnya dengan struktur tertentu, agar proses belajar dan hasil-hasil yang dicapai dapat dikontrol secara cermat.

Menurut Baharudin dan Esa NW (2010:11) belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, ketrampilan dan sikap. Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman.

Belajar merupakan kegiatan yang paling banyak dilakukan oleh orang. Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman Baharuddin, (2009: 162).

Dalam definisi lain, belajar adalah proses aktif dimana siswa menggunakan masukan sensorik dan membangun makna dari itu Sudarwan Danim dan Khairil, (2010: 163). Belajar bukanlah menghafal sejumlah fakta atau informasi. Belajar adalah berbuat atau memperoleh pengalaman tertentu seseuai

dengan tujuan yang diharapkan Wina Sanjaya, (2011: 132).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar adalah cara diri seseorang untuk melakukan perubahan pada sikap dan pengetahuan untuk kegiatan pembelajaran.

b. Pengertian pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Menurut Oemar Hamalik (2011: 54) dalam Emiasih (Tahun Skripsi: 2014), kegiatan pembelajaran diselenggarakan untuk membentuk watak, peradaban, dan meningkatkan mutu kehidupan peserta didik. Berikut komponen-komponen yang terdapat dalam pembelajaran:

- a. Tujuan pembelajaran.
- b. Siswa yang belajar.
- c. Guru yang mengajar.
- d. Metode pembelajaran.
- e. Alat bantu atau media pembelajaran.
- f. Penilaian.
- g. Situasi pembelajaran.

Pembelajaran menggambarkan usaha guru/pendidik untuk membuat siswa melakukan proses belajar. Pembelajaran menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 157) adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan,

dan sikap.

Kegiatan pembelajaran tidak akan berarti jika tidak menghasilkan kegiatan belajar pada siswanya. Kegiatan belajar hanya akan berhasil jika siswa belajar secara aktif mengalami sendiri proses belajar. Pembelajaran merupakan pengaturan dan penciptaan kondisi-kondisi ekstern sedemikian rupa, sehingga menunjang proses belajar siswa dan tidak menghambatnya Siregar dan Nara, (2010: 12).

Jadi, dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam proses pembelajaran, guru harus kreatif dalam menerapkan strategi dan metode pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Sadiman dkk. (2008: 6) menjelaskan bahwa kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau penghantar. Sedangkan menurut Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2011: 3) bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Setyono dkk. (2013: 120) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa), sehingga

dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar.

Sementara itu, Asyhar (2011: 7) menyatakan media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Manfaat media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran agar dapat memperlancar proses interaksi antara guru dan siswa. Seperti halnya yang diungkapkan Indriana (2011: 47-48), media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu:

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih mencapai standar.
- b. Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Waktu pembelajaran dapat dipersingkat dengan menerapkan teori belajar.
- e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan di mana pun diperlukan.
- g. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru berubah ke arah yang lebih positif.

Beberapa fungsi media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar menurut Suherman (2009: 69) adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak didik 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.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Arsyad (2011: 29) mengklasifikasi media ke dalam empat kelompok, yaitu:

- a. media hasil teknologi cetak,
- b. media hasil teknologi audio-visual,
- c. media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan
- d. media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Sanaky (2013: 44) mengklasifikasikan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Bahan-bahan yang mengutamakan kegiatan membaca atau dengan menggunakan simbol-simbol kata dan visual berupa bahan-bahan cetakan dan bacaan.
2. Alat-alat audio visual:
 - a) Media proyeksi, seperti: *overhead projector*, *slide*, film, dan *LCD*.

- b) Media non-proyeksi, seperti: papan tulis, poster, papan tempel, kartun, papan panel, komik, bagan, diagram, gambar, grafik, dan lain-lain.
 - c) Benda tiga dimensi antara lain benda tiruan, diorama, boneka, topeng, lembaran balik, peta globe, pameran, dan museum sekolah.
3. Media yang menggunakan teknik atau masinal, yaitu *slide*, *filmstrip*, film rekaman, radio, televisi, video, *VCD*, laboratorium elektronik, perkakas otoinstruksi, ruang kelas otomatis, sistem interkomunikasi, komputer, internet.
 4. Kumpulan benda-benda, yaitu berupa peninggalan sejarah, dokumentasi, bahan-bahan yang memiliki nilai sejarah, jenis kehidupan, mata pencaharian, industri, perbankan, perdagangan, pemerintahan, agama, kebudayaan, politik, dan lain-lain.
 5. Contoh-contoh kelakuan, perilaku mengajar, guru memberi contoh perilaku atau perbuatan.

Dari beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat-alat yang dapat mengantarkan pesan seperti *overhead projector*, radio, televisi, dan sebagainya. yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram, dan lain sebagainya.

3. Pengertian Adobe flash

Flash merupakan program grafis yang diproduksi oleh *Macromedia corp.*, yaitu sebuah *vendor software* yang bergerak di bidang animasi *web*. *Macromedia*

Flash pertama kali diproduksi pada tahun 1996. *Macromedia Flash* telah diproduksi dalam beberapa versi. Versi terakhir dari *Macromedia Flash* adalah *Macromedia Flash 8*. Dan sekarang *Flash* telah berpindah *vendor* menjadi Adobe.

Flash adalah *software* yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya. *Flash* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini *Flash* juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan *game*, presentasi, membangun *web*, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film.

Animasi yang dihasilkan *Flash* adalah animasi berupa *file movie*. *Movie* yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud di sini adalah grafik yang berbasis vektor, sehingga saat diakses melalui internet, animasi akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus. Selain itu *Flash* juga memiliki kemampuan untuk mengimpor *file* suara, video maupun *file* gambar dari aplikasi lain.

Adobe adalah *vendor software* yang membeli *Flash* dari *vendor* sebelumnya yaitu *Macromedia*. Sejak itu, *Macromedia Flash* berganti nama menjadi *Adobe flash*. Versi terbaru dari *Adobe flash* saat ini adalah *Adobe flash CS6*. Dalam pembuatan animasi ini penulis menggunakan *Adobe flash CS6* sebagai aplikasinya.

Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi atau 3 dimensi yang handal dan ringan sehingga *Flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu *software* ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi

logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs *website* atau *blog*, tombol animasi, *banner*, menu interaktif, interaktif *form* isian, *e-card*, *screen saver*, dan pembuatan aplikasi-aplikasi *website* lainnya.

Berikut ini adalah gambaran umum mengenai isi dari program *Adobe flash CS6*.

- a. Halaman Awal. Halaman awal adalah tampilan yang pertama kali muncul ketika kita mengakses *Adobe flash C6 Professional*. Cara mengakses *Adobe flash CS6 Professional* pertama kali yaitu *double* klik pada *icon* yang ada di desktop atau lihat dari daftar program.
- b. Lingkungan Kerja *Adobe flash C6*. Secara garis besar, lingkungan kerja (*Workspace*) *Adobe flash CS6* terdiri dari beberapa komponen utama Menu Bar, *Timeline*, *Stage*, *Toolbox*, *Properties*, *Panels*.
- c. *Toolbox*. Fasilitas *toolbox* seperti telah dijelaskan sekilas di awal adalah sekumpulan *tool* atau alat yang mempunyai fungsi-fungsi tersendiri untuk keperluan desain.
- d. *Library*. Fungsi dari *library* adalah sebagai wadah untuk menyimpan program-program terpisah yang sudah jadi, seperti tombol, objek grafis, audio, video, dan lain-lain.
- e. *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.

Menurut MADCOMS (2008: 1-2) banyak sekali keunggulan dan kecanggihan *Flash* dalam membuat dan mengolah animasi 2D, seperti:

- a. Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie* atau objek lain.
- b. Dapat membuat perubahan transparansi warna dalam *movie*.
- c. Membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain.
- d. Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.
- e. Dapat dikonversi dan dipublikasikan ke dalam beberapa tipe diantaranya adalah: .swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov.
- f. Dapat mengolah dan membuat animasi dari objek bitmap.
- g. *Flash* program animasi berbasis vektor mempunyai fleksibilitas dalam pembuatan objek-objek *vector*.

Menurut Pramono (2012: 3), ada beberapa kelebihan dari media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan *Flash* yaitu:

- a. Hasil akhir *file Flash* memiliki ukuran yang lebih kecil.
- b. *Flash* mampu memasukkan hampir semua *file* gambar dan *file* audio sehingga presentasi dengan *flash* dapat lebih hidup.
- c. Animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol sesuai dengan keinginan.
- d. *Flash* mampu membuat *file executable* (*.exe) sehingga dapat dijalankan pada *PC* mana pun tanpa harus meng-*install* terlebih dahulu program *flash*.
- e. *Font* presentasi tidak akan berubah-ubah pada jenis *PC* manapun.

- f. Gambar *Flash* merupakan gambar vektor sehingga tidak akan pernah pecah meskipun di-*zoom* beratus kali.
- g. *Flash* mampu dijalankan pada sistem operasi *Windows* maupun *Macintosh*.
- h. Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk (*.avi, *.gif, *.mov, ataupun *file* dengan format lainnya).

Dari beberapa penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan *Flash* memiliki banyak kelebihan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti memilih menggunakan *software Adobe flash Professional CS6* karena akan sangat membantu dalam proses pembuatan produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran akuntansi.

4. Hasil Belajar

Menurut Purwanto (2017:38), “Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap.”

Menurut Gagne dalam Purwanto (2017: 42), “Hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori yang kita berikan pada stimulasi yang ada di lingkungan, yang menyediakan skema yang terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus-stimulus baru dan menentukan hubungan di dalam dan di antara kategori-kategori.”

Menurut Purwanto (2017: 45) “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Sedangkan menurut Purwanto (2017: 46), “Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya.”

a. Kriteria atau Indikator Hasil Belajar

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya seseorang dalam menguasai ilmu pengetahuan pada suatu mata pelajaran dapat dilihat melalui prestasinya. Peserta didik akan dikatakan berhasil apabila prestasinya baik dan sebaliknya, ia tidak berhasil jika prestasinya rendah. Pada tingkat yang sangat umum sekali, hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu:

1. Keefektifan (effectiveness)

Keefektifan pembelajaran biasanya diukur dengan tingkat pencapaian si pelajar. Ada 4 aspek penting yang dapat dipakai untuk mempreskripsikan keefektifan belajar yaitu: 1) kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari atau sering disebut dengan “tingkat kesalahan”, 2) kecepatan unjuk kerja, 3) tingkat ahli belajar, dan 4) tingkat retensi dari apa yang dipelajari.

2. Efisiensi (efficiency)

Efisien pembelajaran biasanya diukur dengan rasio antara keefektifan dan jumlah waktu yang dipakai si belajar dan jumlah biaya pembelajaran yang digunakan.

3. Daya Tarik (appeal)

Daya tarik pembelajaran biasanya diukur dengan mengamati kecenderungan siswa untuk tetap belajar. Daya tarik pembelajaran erat sekali dengan daya tarik bidang studi, dimana kualitas pembelajaran biasanya akan mempengaruhi keduanya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu proses belajar mengajar yang memberikan informasi tentang sejauh mana ia menguasai materi pelajaran, bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan.

B. Penelitian yang Relevan

1. **Rina Izlatul Lailiyah, dkk (2018)** dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe flash* CS6 pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X-Ak Smk Muhammadiyah 1 Taman” yang dilakukan oleh siswa kelas X SMK Muhammadiyah 1 Taman dengan 20 jumlah responden. Jenis data pada penelitian ini ya adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket, lembar validasi para ahli, dan respon siswanya adalah dengan hasil penelitian Kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe flash* CS6 dari komponen kualitas teknis ini mendapatkan persentase sebesar 81,42%, artinya media pembelajaran berbasis *Adobe flash* CS6 ini mendapatkan kriteria sangat layak (Riduwan, 2012). Hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa persentase keseluruhan respon siswa terhadap penggunaan media *Adobe flash* CS6

sebesar 94,3%. Media *Adobe flash* CS6 yang dikembangkan sangat layak berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran akuntansi pada materi menyusun jurnal penyesuaian perusahaan dagang.

2. **Lita Aprilia Sutopo, dkk (2016)** dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis *Adobe flash* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar” yang dilakukan pada siswa SMK kela X akuntansi Negri 1 Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket. Instrumen penelitian angket diisi oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan peserta didik. proses pengembangan data merupakan data deskriptif. Data proses pengembangan produk diperoleh dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi serta siswa berupa koreksi dan masukan. Tingkat kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis *Adobe flash* diketahui berdasarkan penilaian dari Ahli Materi mendapat skor rata-rata 3,92 kategori Layak; penilaian dari Ahli Media mendapat skor rata-rata 4 kategori Layak; dan penilaian dari guru Akuntansi mendapat skor rata-rata 4,18 kategori Sangat Layak. Pendapat siswa mengenai modul interaktif berbasis *adobe flash* pada materi membuat jurnal penyesuaian dengan nilai rata-rata seluruh aspek sebesar 4,1. Berdasarkan penilaian ini, media dinyatakan sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi.
3. **Annisa Ratnasari (2018)** dalam penelitiannya yang berjudul “Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis

Modul Interaktif Adobe Flash Cs6 Pada Materi Jurnal Penyesuaian Kelas X Akuntansi Di Smk Negeri 1 Boyolali” Yang di lakukan pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Boyolali yang terbagi dalam 3 kelas. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling. Program yang digunakan untuk membuat multimedia interaktif adalah program Adobe Flash CS6. Flash biasanya digunakan untuk membuat animasi, iklan, dan beragam komponen halaman web. Adobe Flash CS6 mempunyai ekstensi .swf dan dapat dimainkan pada Flash Player. Kelebihan dari media pembelajaran menggunakan Adobe Flash CS6 yaitu: file flash memiliki ukuran yang kecil., mampu memasukkan semua file gambar dan file-file audio, animasi dapat dikontrol sesuai dengan keinginan, mampu membuat file executabe (*.exe) sehingga dapat dijalankan pada PC manapun tanpa harus meng-install Font presentasi tidak akan berubah-ubah pada jenis PC manapun. Penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran berbasis modul interaktif Adobe Flash CS6 lebih baik dibandingkan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Hal tersebut dibuktikan dengan perbedaan dan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari pada nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol. Adanya media pembelajaran berbasis modul interaktif Adobe Flash CS6 mempengaruhi perbedaan hasil belajar diakibatkan oleh beberapa faktor. Salah satu diantaranya adalah penyampaian materi dengan konsep yang berbeda. Penyebabnya yaitu pembelajaran konvensional terkesan membosankan dan konsep penyampaian materi kurang menarik. Hal tersebut

menjadikan hasil belajar siswa di antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis modul interaktif Adobe Flash CS6 dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional menjadi berbeda.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan waktu penelitian ini direncanakan pada bulan Juli s/d Desember 2020. Kegiatan penelitian ini dapat diuraikan pada tabel berikut ini.

Tabel 3.1

Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan/minggu																							
		Juli				Agustus				September				Oktober				November				Desember			
		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	Observasi			■	■																				
2	Pengajuan Judul					■	■	■	■																
3	Penyusunan Proposal									■	■	■	■												
4	Revisi Proposal													■	■	■									
5	Seminar proposal																■	■	■	■					
6	Riset																			■	■	■	■		
7	Penyusunan data																					■			
8	Penyusunan skripsi																						■		
9	Bimbingan skripsi																							■	■

B. Sumber dan Data Penelitian

Untuk mengumpulkan data penelitian yang diperlukan dalam pembahasan ini, penulis menggunakan metode penelitian pustaka (*library research*) yaitu penelitian yang objek utamanya adalah buku-buku literatur dan jurnal yang ada hubungannya dengan pokok bahasan dan sumber pendukung lainnya. Penelitian ini disebut penelitian pustaka (*library research*), oleh karena itu sumber data

diperoleh dalam dua bentuk data, yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Data primer, yaitu materi-materi yang berkaitan dengan sasaran penelitian dan buku-buku yang berkaitan langsung dengan masalah yang akan dibahas. Adapun data primer yang digunakan adalah buku tentang pemanfaatan media pembelajaran, media pembelajaran akuntansi, media pembelajaran *Adobe flash* yang ada relevansinya dengan pokok bahasan ini.

2. Data Sekunder

Data sekunder, merupakan sumber data bersifat umum untuk meneliti, yang isinya mendukung data primer. Yaitu data-data yang berkaitan dengan judul penelitian yang dilakukan. Data tersebut berupa buku-buku, hasil penelitian, jurnal, dan literatur lainnya yang ada hubungannya dengan judul penelitian ini. Sumber data sekunder yang digunakan peneliti yaitu:

1. “Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis *Adobe flash* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar” karya Lita Aprilia Sutopo dkk (2016).
2. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe flash* CS6 pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X-Ak SMK Muhammadiyah 1 Taman” karya Rina Izlatul Lailiyah, dkk (2018).
3. “Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Modul Interaktif Adobe Flash Cs6 Pada Materi Jurnal Penyesuaian Kelas X Akuntansi Di Smk Negeri 1 Boyolali” karya Annisa Ratnasari, (2018).

4. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (Acak) Menggunakan Adobe Flash Cs5” (Development Permainan Acak As Accounting Education Learning Media) karya Intan Nur Saidah, dkk (2015).
5. “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Adobe Flash Cs5 Sebagai Media Interaktif Materi Menyusun Rekonsiliasi Bank” karya Erlin Septiana Rahmawati, dkk (2018).
6. “Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs 6 Pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian” karya Arin Dwi Cahyanti, dkk (2018).
7. “Efektivitas Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Software Adobe Flash Professional CS6 Terhadap Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Kelas X Di SMK Prapanca 2 Surabaya” karya Wahyuni Susilowati, dkk (2017).
8. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Administrasi Perpajakan Kelas Xi Akuntansi Di Smk Negeri 2 Buduran” karya Qory Eka Retta Sari, dkk (2019).
9. “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”. Emiasih, dkk (2014).
10. “Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi” Rizqi Ilyasa Aghni (2018).

11. “Pengembangan Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Model Tutorial Program Macro Media Flash Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyusun Laporan Keuangan Pada Siswa Smk Bm Di Kota Medan” LAPORAN HIBAH BERSAING Team Pengusul Dra. Ijah Mulyani Sihotang M.Si Dan Dra. Fatmawarni Mm (2015).
12. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akuntansi Di Smk” Lintang Wulandari, Sudyanto, Sohidin (2017)

C. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan, oleh karena itu teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah pengumpulan data literer yaitu bahan-bahan yang koheren dengan objek-objek pembahasan yang dimaksud. Data yang ada dalam kepustakaan tersebut dikumpulkan dan diolah dengan cara:

1. *Editing*, yaitu pemeriksaan kembali data yang diperoleh terutama dari segi kelengkapan, kejelasan makna, dan keselarasan makna antara yang satu dengan yang lain
2. *Organizing*, yaitu mengorganisir data yang diperoleh dengan kerangka yang sudah diperlukan.
3. Penemuan hasil penelitian, yaitu melakukan analisis lanjutan terhadap hasil pengorganisasian data dengan menggunakan kaidah-kaidah, teori dan metode yang telah ditentukan sehingga diperoleh kesimpulan tertentu yang merupakan hasil jawaban dari rumusan masalah.

D. Teknik Analisis Data

Pengumpulan data merupakan hal yang terpenting dalam melaksanakan suatu penelitian. Namun data yang didapat tidak akan bermakna dan mengandung arti manakala data tersebut dibiarkan begitu saja tanpa diolah dan dianalisis oleh peneliti. Adapun mengenai analisis data itu sendiri, Sugiyono (2008:335) menyatakan:

“Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri mau pun orang lain.”

Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama penelitian berlangsung dan setelah selesai di lapangan. Namun, masih menurut Sugiyono (2008: 336) menyatakan bahwa analisis lebih difokuskan selama proses di lapangan, bersamaan dengan pengumpulan data.

Berdasarkan model Miles dan Huberman Sugiyono, (2008: 336), analisis data kualitatif selama di lapangan terdiri atas tiga aktivitas, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*. Ketiga rangkaian aktivitas teknik analisa data tersebut, penulis terapkan dalam penelitian sebagai berikut.

1. *Data Reduction (Reduksi Data)*

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

2. *Data Display (Penyajian Data)*

Display data adalah sekumpulan informasi yang tersusun dan akan memberikan gambaran penelitian yang menyeluruh. Penyajian data yang disusun secara singkat, jelas, terperinci, dan menyeluruh akan memudahkan dalam memahami gambaran terhadap aspek yang diteliti baik secara keseluruhan maupun secara parsial. Penyajian data selanjutnya disajikan dalam bentuk uraian atau laporan sesuai dengan hasil penelitian yang diperoleh.

3. *Conclusion Drawing/Verification (Kesimpulan/Verifikasi)*

Kesimpulan merupakan upaya untuk mencari arti, makna, penjelasan yang dilakukan terhadap data yang telah dianalisis dengan mencari hal-hal penting. Kesimpulan ini disusun dalam bentuk pernyataan singkat dan mudah dipahami dengan mengacu kepada tujuan penelitian.

Dengan demikian secara umum proses pengolahan data dimulai dengan pencatatan data lapangan (data mentah), kemudian ditulis kembali dalam bentuk unifikasi dan kategorisasi data, setelah data dirangkum, direduksi dan disesuaikan dengan fokus masalah penelitian. Selanjutnya data dianalisa dan diperiksa keabsahannya melalui beberapa teknik, sebagaimana yang diuraikan oleh

Moleong (2000: 192-195), yaitu:

- a. Data yang diperoleh disesuaikan dengan data pendukung lainnya untuk mengungkapkan permasalahan secara tepat.
- b. Data yang terkumpul setelah dideskripsikan kemudian didiskusikan, dikritik atau pun dibandingkan dengan pendapat orang lain.
- c. Data yang diperoleh kemudian difokuskan pada substantif fokus penelitian.

Demikian prosedur pengolahan dan analisis data yang dilakukan penulis dalam melakukan penelitian ini. Melalui tahap-tahap tersebut diharapkan penelitian yang dilakukan dapat memperoleh data-data yang memenuhi.

E. Rencana Pengujian Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif pengecekan keabsahan data meliputi: 1) uji kredibilitas data; 2) uji transferabilitas; 3) uji dependabilitas; dan 4) uji konfirmabilitas. Sebagaimana pendapat Sugiyono (2010: 366), uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji, *credibility* (validitas internal), *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas), dan *confirmability* (obyektivitas). Namun yang lebih utama adalah uji kredibilitas data yakni dengan melakukan perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan, triangulasi, menggunakan bahan referensi lain, dan *member check*.

1. Triangulasi sumber dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Triangulasi sumber, yaitu untuk menguji data yang ada, maka dilakukan pada kepala sekolah, yayasan, dan guru. Dari tiga sumber data

tersebut kemudian dideskripsikan, dikategorisasikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda, dan yang spesifik. Data yang telah dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan kesimpulan kemudian diminta kesepakatan (*member check*) dengan tiga sumber data tersebut.

2. Triangulasi teknik dalam pengujian kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara akan dicek dengan teknik observasi, dokumentasi. Bila dengan berbagai teknik pengujian kredibilitas data tersebut menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau yang lain, untuk memastikan yang dianggap benar.
3. Triangulasi waktu dalam pengujian kredibilitas data dilakukan melakukan dengan cara melakukan pengecekan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. Bila dengan waktu yang berbeda dan berulang-ulang maka akan ditemukan kepastian data. Selain triangulasi, uji kredibilitas yang lain adalah menggunakan bahan referensi yang mendukung, seperti hasil wawancara didukung oleh adanya rekaman wawancara. Kemudian interaksi sosial dengan foto-foto yang mendukung, dan lain-lain.

Selanjutnya uji kredibilitas yang dipakai yaitu *member check*, yaitu dari data yang diperoleh maka dikonfirmasi baik kepada individu yang bersangkutan atau kelompok diskusi pemberi data untuk melihat mana data yang disepakati dan mana yang ditolak. Setelah data disepakati bersama, maka pemberi data diminta untuk menandatangani, supaya lebih otentik, sehingga dapat dijadikan bukti

bahwa peneliti telah melakukan *member check*.

Selanjutnya pengecekan keabsahan data juga dilakukan dengan uji *transferability*. *Transferability* dalam penelitian kualitatif adalah nilai transfer yang bergantung pada si pemakai. Oleh karena itu supaya orang lain dapat memahami hasil penelitian kualitatif sehingga ada kemungkinan untuk menerapkan hasil penelitian tersebut, maka peneliti dalam membuat laporannya harus memberikan uraian yang rinci, jelas, sistematis, dan dapat dipercaya. Sehingga pembaca menjadi jelas atas hasil penelitian tersebut, sehingga dapat memutuskan dapat atau tidaknya untuk mengaplikasikan hasil penelitian tersebut di tempat lain.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe flash*

Media pembelajaran adalah media yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran *adobe Flash* yang penulis maksudkan ini akan menyajikan suatu multimedia yang mampu mengkombinasikan atau mengintegrasikan berbagai media seperti teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi), sehingga penyajiannya dapat lebih menarik dan memotivasi belajar siswa, serta memudahkan siswa untuk memahami atau menginstruksi materi yang disampaikan kedalam konstruksi berpikirnya.

Dengan adanya media pembelajaran *adobe Flash* ini kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif. Kelebihan dari media pembelajaran akuntansi berbasis *adobe flash* ini adalah suasana kelas dapat lebih aktif, siswa dilatih berpikir secara kritis. Dengan adanya media pembelajaran akuntansi berbasis *adobe flash* ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Setelah peneliti melakukan penelitian di perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode observasi dan dokumentasi terhadap beberapa peneliti yang relevan dari penelitian ini dapat di paparkan temuan penelitian terhadap 10 jurnal yang relevan yang digunakan peneliti sebagai sumber penelitian Analisis yang dilakukan oleh penulis bertujuan untuk mengetahui bagaimana analisis pemanfaatan media pembelajaran akuntansi berbasis *adobe flash* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menetapkan fokus masalah berdasarkan jurnal yang relevan, Media memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran akuntansi. Hal ini dikarenakan, siswa tidak hanya membutuhkan penjelasan secara konvensional dari guru, tetapi juga siswa membutuhkan sebuah wadah untuk dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri siswa masing-masing dengan menggunakan media. Terlebih lagi bagi siswa yang memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, dimana sangat mungkin bagi siswa yang memiliki ketidakcocokan gaya belajar dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru akan mengalami kesulitan proses pembelajaran di dalam kelas. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran akuntansi berbasis *Adobe Flash*.

Salah satu penelitian yang sudah dilakukan ialah oleh Lita Aprilia Sutopo dkk, yang menyatakan hasil penelitian menunjukkan bahwa Tingkat kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis *Adobe flash* diketahui berdasarkan penilaian dari Ahli Materi mendapat skor rata-rata 3,92 kategori

Layak; penilaian dari Ahli Media mendapat skor rata-rata 4 kategori Layak; dan penilaian dari guru Akuntansi mendapat skor rata-rata 4,18 kategori Sangat Layak. Pendapat siswa mengenai modul interaktif berbasis *adobe flash* pada materi membuat jurnal penyesuaian dengan nilai rata-rata seluruh aspek sebesar 4,1. Berdasarkan penilaian ini, media dinyatakan sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi. Motivasi belajar siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Yogyakarta dinyatakan meningkat terbukti nilai rata-rata sebelum dan setelah menggunakan modul interaktif sebesar 2,99 kategori “Tinggi” naik menjadi 3,50 kategori “sangat tinggi”.

3. Hasil Temuan dan Keabsahan Data

Teknik pengumpulan data yang banyak digunakan dalam penelitian adalah teknik pengamatan, karena pengamatan menjadi teknik utama dan memiliki peran yang sangat signifikan. Tujuan dari analisis data ini ialah untuk mengetahui bagaimana analisis pemanfaatan media pembelajaran akuntansi berbasis *adobe flash* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu peneliti melakukan pengamatan hasil penelitian dari beberapa sumber penelitian yang sudah peneliti analisis. Berikut hasil analisis sumber data.

Tabel 4.1
Analisis Keabsahan Data
Jurnal yang relevan tentang pemanfaatan media pembelajaran akuntansi
berbasis adobe flash untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Aspek Pengamatan	Judul jurnal/artikel penelitian	Nama Peneliti	Hasil penelitian
pemanfaatan media pembelajaran akuntansi berbasis adobe flash	1. Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis <i>Adobe flash</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar	Lita Aprilia Sutopo dkk	Tingkat kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis <i>Adobe flash</i> diketahui berdasarkan penilaian dari Ahli Materi mendapat skor rata-rata 3,92 kategori Layak; penilaian dari Ahli Media mendapat skor rata-rata 4 kategori Layak; dan penilaian dari guru Akuntansi mendapat skor rata-rata 4,18 kategori Sangat Layak. Pendapat siswa mengenai modul interaktif berbasis <i>adobe flash</i> pada materi membuat jurnal penyesuaian dengan nilai rata-rata seluruh aspek sebesar 4,1. Berdasarkan penilaian ini, media dinyatakan sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi. Motivasi belajar siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Yogyakarta dinyatakan meningkat terbukti nilai rata-rata sebelum dan setelah menggunakan modul interaktif sebesar 2,99 kategori “Tinggi” naik menjadi 3,50 kategori “sangat tinggi”.
	2. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Adobe flash</i> CS6 pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X-	Rina Izlatul Lailiyah, dkk	Pengembangan media <i>Adobe flash</i> CS6 ini mengacu pada model pengembangan Thiagarajan, yang terdiri dari tiga tahap, tahap pendefinisian, tahap perancangan, dan tahap pengembangan. Pada tahap penyebaran tidak dilaksanakan karena keterbatasan waktu,

	Ak SMK Muhammadiyah 1 Taman		tenaga dan biaya. Media <i>Adobe flash</i> CS6 yang dikembangkan sangat layak berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran akuntansi pada materi menyusun jurnal penyesuaian perusahaan dagang. Dari hasil uji coba yang telah dilaksanakan, respon siswa sangatlah baik terhadap media pembelajaran berbasis <i>Adobe flash</i> CS6 pada materi menyusun jurnal penyesuaian perusahaan dagang di SMK Muhammadiyah 1 Taman.
	3. Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Modul Interaktif Adobe Flash Cs6 Pada Materi Jurnal Penyesuaian Kelas X Akuntansi Di Smk Negeri 1 Boyolali	Annisa Ratnasari	Peningkatan keaktifan belajar siswa terletak pada rata-rata skor kelas eksperimen 51,42, sedangkan skor rata-rata kelas kontrol hanya 40,31. Selain itu, ada perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis modul interaktif Adobe Flash CS6 dibandingkan dengan pembelajaran konvensional di kelas. Peningkatan hasil belajar siswa terletak pada rata-rata nilai kelas eksperimen 89,72, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol 71,25. Gain skor pada kelas eksperimen dalam kategori tinggi sedangkan kelas kontrol dalam kategori sedang.
	4. Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (Acak)	Intan Nur Saidah dkk	Adanya media pembelajaran Permainan Edukasi ACAK pada aspek motivasi belajar, kemudahan pemakaian, kemenarikan tampilan dan kebermanfaatannya. Pada uji coba perorangan diperoleh rerata skor 3.98 (Baik) dan 83.49% (Sangat

	Menggunakan Adobe Flash Cs5		Layak). Pada uji coba kelompok kecil diperoleh rerata skor 4.06 (Baik) dan 87.74% (Sangat Layak). Pada uji coba lapangan diperoleh rerata skor 3.87 (Baik) dan 81.14% (Sangat Layak).
5.	Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Adobe Flash Cs5 Sebagai Media Interaktif Materi Menyusun Rekonsiliasi Bank.	Erlin Septiana Rahmawati dkk	Media puzzle berbasis adobe flash cs 5 yang dikembangkan sangat layak berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran akuntansi pada materi menyusun rekonsiliasi bank.
6.	Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs 6 Pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian.	Arin Dwi Cahyanti dkk	Rata-rata skor secara keseluruhan Modul mendapat skor 3,19 berada dalam rentang nilai $2,5 \leq x < 3,25$ sehingga mendapat nilai "B" yang termasuk kategori Baik. Dengan demikian Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis Adobe Flash CS 6 "Layak" digunakan sebagai media pembelajaran Jurnal Penyesuaian.
7.	Efektivitas Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Software Adobe Flash Professional CS6 Terhadap Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Kelas X Di SMK Prapanca 2	Wahyuni Susilowati dkk,	respon siswa kelas eksperimen mencapai 81.62% dengan kriteria sangat baik sehingga dengan demikian H0 ditolak dan Ha diterima. Ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif dengan software Adobe Flash Professional CS6 efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

	Surabaya.		
8.	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Administrasi Perpajakan Kelas Xi Akuntansi Di Smk Negeri 2 Buduran.	Qory Eka Retta Sari	Media pembelajaran interaktif ini memperoleh hasil rata-rata prosentase keseluruhan variabel dari para ahli sebesar 89,67% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil respon peserta didik memperoleh prosentase rata-rata 91,16% dengan interpretasi “Sangat Dipahami”. Maka, rata-rata keseluruhan dari hasil validasi para ahli serta hasil angket respon siswa diperoleh prosentase sebanyak 90,16% dan berkriteria “sangat layak”.
9.	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.	Emiasih dkk	Kelayakan modul interaktif berbasis adobe flash pada materi membuat jurnal penyesuaian berdasarkan penilaian ahli materi keseluruhan aspek mendapatkan nilai rata-rata 4,37 (Sangat Layak), ahli media mendapatkan nilai rata-rata 3,95 (Layak) dan penilaian praktisi pembelajaran Akuntansi (guru Akuntansi) mendapatkan nilai rata-rata 4,29 (Sangat Layak).
10.	Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi	Rizqi Ilyasa Aghni	fungsi media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. Media pembelajaran tidak hanya sebagai pelengkap dalam proses pembelajaran tetapi juga menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu komunikatif, motivasi, kebermaknaan, penyamaan persepsi dan individualitas.

	<p>11. Pengembangan Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Model Tutorial Program Macro Media Flash Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyusun Laporan Keuangan Pada Siswa Smk Bm Di Kota Medan”</p>	<p>Laporan Hibah Bersaing Team Pengusul Dra. Ijah Mulyani Sihotang M.Si Dan Dra. Fatmawarni Mm.</p>	<p>Kemandirian belajar siswa boleh dikatakan belum baik hal ini dapat dilihat dari setiap ada permasalahan dalam memahami materi pelajaran akuntansi, saya mencari tahu sendiri menunjukkan angka yang rendah sebesar 44,7%. Kesadaran siswa untuk belajar sendiri masih rendah dan masih selalu diingatkan orang tua. Motivasi belajar siswa masih rendah hal ini dapat dilihat dari: Keinginan untuk membaca buku yang ada hubungannya dengan pelajaran akuntansi, masih rendah. Membaca materi yang terkait dengan pelajaran yang akan diajarkan guru masih rendah. Keaktifan siswa dalam belajar masih rendah hal ini dapat dilihat dari: Kemampuan siswa dalam menyimpulkan materi pelajaran yang sudah disajikan guru pada akhir pembelajaran, masih rendah Kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapat atau ide saat proses pembelajaran berlangsung, masih rendah.</p>
	<p>12. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akuntansi Di Smk.</p>	<p>Lintang Wulandari, Sudyanto, Sohidin</p>	<p>media pembelajaran berbasis Adobe Flash dinyatakan layak digunakan pada pembelajaran akuntansi di SMK. Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata validasi dari ahli media sebesar 4,833 dengan kategori “sangat layak, ahli materi sebesar 3,74 dengan kategori “layak”, praktisi sebesar 4,19 dengan kategori “layak”, serta penilaian siswa sebesar 4,324 dengan kategori “sangat layak”. Kedua, media pembelajaran berbasis Adobe Flash pada pembelajaran</p>

		<p>Akuntansi efektif meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK. Temuan menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan perolehan signifikansi 0,000 atau kurang dari 0,05, dengan rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen 4,05 dan kelas kontrol 3,61 dalam kategori “tinggi”. Simpulan penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash layak dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran akuntansi di SMK.</p>
--	--	---

Berdasarkan dari tabel data jurnal-jurnal yang relevan diatas, bahwa pemanfaatan media pembelajaran akuntansi berbasis adobe flash untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka peneliti mendapat menyimpulkan bahwasanya pemanfaatan media pembelajaran akuntansi berbasis adobe flash ini layak digunakan untuk membantu proses belajar mengajar. dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Adobe Flash lebih baik dari pembelajaran konvensional. Adanya media pembelajaran berbasis Adobe Flash mempengaruhi perbedaan hasil belajar diakibatkan oleh beberapa faktor. Salah satu diantaranya adalah penyampaian materi dengan konsep yang berbeda. Pembelajaran dengan media berbasis Adobe Flash mampu menampilkan materi yang menarik sehingga siswa dapat memahami materi lebih baik.

B. Pembahasan

1. Media pembelajaran akuntansi berbasis *adobe flash*

media pembelajaran akuntansi berbasis *adobe flash* untuk meningkatkan hasil belajar siswa ditemukan bahwa Dengan adanya media pembelajaran berbasis *adobe flash* yang megedukasi siswa dalam meningkatkan kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari atau sering disebut dengan tingkat kesalahan, kecepatan unjuk kerja, tingkat ahli belajar, dan tingkat retensi dari apa yang dipelajari sudah sangat efektif. Terlebih lagi bagi siswa yang memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, dimana sangat mungkin bagi siswa yang memiliki ketidakcocokan gaya belajar dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru akan mengalami kesulitan proses pembelajaran di dalam kelas. Dengan adanya media pembelajaran berbasis *adobe flash* sangat membantu siswa dalam memahami materi yang di berikan oleh guru dalam proses pembelajaran.

2. Pemanfaatan media pembelajaran akuntansi berbasis *adobe flash*

Pemanfaatan media pembelajaran akuntansi berbasis *adobe flash* merupakan mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer ini karena program Adobe Flash memiliki kelebihan dalam menampilkan presentasi, seperti materi yang membutuhkan pemahaman yang lebih kompleks dibandingkan materi lainnya. Dibutuhkan kemampuan analisis untuk dapat memahami materi, maka berdasarkan kelebihan Adobe Flash yaitu dalam menampilkan presentasi materi, melalui program Adobe Flash, Modul dapat disajikan sedemikian rupa disesuaikan dengan apa yang diinginkan pembuat untuk membantu siswa dalam kemampuan menganalisisnya sehingga dapat memahami materi pembelajaran. Sehingga tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini dapat tercapai sesuai yang diharapkan. media ini sangat membantu siswa dalam proses belajar mengajar karena memudahkan siswa dan guru dimana pembelajaran dapat digunakan

dimana dan kapan saja. Dan mampu menarik minat siswa dalam belajar menjadi meningkat.

Berikut ini merupakan hasil penelitian dari beberapa jurnal yang penulis jadikan sumber penelitian.

1. **Lita Aprilia Sutopo dkk (2016)** dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis *Adobe flash* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar”. **hasil penelitiannya** adalah Penelitian ini dilaksanakan di kelas SMK Negeri 1 Yogyakarta. Penelitian yang dilakukan secara bertahap mulai dari penyusunan proposal penelitian sampai dengan penyusunan laporan penelitian kurun waktu bulan November 2015 sampai bulan Maret 2016. Pada Tahap analisis pengembang melakukan analisis terhadap silabus mata pelajaran Akuntansi khususnya materi akuntansi semester genap. Tahap Perancangan meliputi perancangan desain produk, pengumpulan objek rancangan, pembuatan kisi-kisi instrumen angket. Tahap Pengembangan meliputi pembuatan media dan validasi. Pada tahap pengembangan media akan dikembangkan. Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis *Adobe flash* melalui lima tahap yaitu analysis, design, development, impelementation, dan evaluation. Tingkat kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis *Adobe flash* diketahui berdasarkan penilaian dari Ahli Materi mendapat skor rata-rata 3,92 kategori Layak; penilaian dari Ahli Media mendapat skor rata-rata 4 kategori Layak; dan penilaian dari guru Akuntansi mendapat skor rata-rata 4,18 kategori Sangat Layak. Pendapat siswa mengenai modul interaktif

berbasis *adobe flash* pada materi membuat jurnal penyesuaian dengan nilai rata-rata seluruh aspek sebesar 4,1. Berdasarkan penilaian ini, media dinyatakan sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi. Motivasi belajar siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Yogyakarta dinyatakan meningkat terbukti nilai rata-rata sebelum dan setelah menggunakan modul interaktif sebesar 2,99 kategori “Tinggi” naik menjadi 3,50 kategori “sangat tinggi”.

2. **Rina Izlatul Lailiyah, dkk (2018)**. Dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe flash* CS6 pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X-Ak SMK Muhammadiyah 1 Taman”. **hasil penelitiannya** Uji coba ini merupakan uji coba terbatas pada 20 siswa SMK Muhammadiyah 1 Taman yang diambil secara acak yang sudah mendapatkan materi yang menjadi syarat untuk mempelajari materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang. Tujuan uji coba ini adalah untuk mengetahui respon siswa selama kegiatan uji coba media berlangsung. mengenai materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang dan media belajar yang digunakan. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa masih menganggap sulit materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang dan membutuhkan waktu lama dalam memahami soal hitungan, namun berdasarkan hasil observasi dengan guru akuntansi didapatkan informasi bahwa penggunaan media pembelajaran belum maksimal. Guru masih menggunakan media power point dimana dari segi tampilan menurut siswa masih kurang menarik dan membosankan, sehingga media interaktif yang berbasis *Adobe flash* menjadi

media pembelajaran yang dapat mengurangi kebosanan siswa agar siswa lebih tertarik dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran pembelajaran berbasis *Adobe flash* CS6 pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang yang dikembangkan juga telah memenuhi kelayakan dari kualitas instruksionalnya, hal ini ditunjukkan dengan persentase keseluruhan untuk kelayakan kualitas instruksional sebesar 85% yang tergolong dalam kriteria sangat layak (Riduwan, 2012). Penilaian dalam kualitas instruksional ini didasarkan pada 4 aspek, yaitu memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan belajar memperoleh penilaian kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksionalnya (Riduwan, 2012). Kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe flash* CS6 dari komponen kualitas teknis ini mendapatkan persentase sebesar 82%, artinya media ini mendapatkan kriteria sangat layak (Riduwan, 2012). Beberapa aspek yang digunakan untuk menilai kualitas teknis pada media ini, yaitu keterbacaan memperoleh penilaian sebesar, mudah digunakan, kualitas tampilan/tayangan, kualitas pengelolaan programnya (Riduwan, 2012). Observasi yang dilakukan pada uji coba media pembelajaran *Adobe flash* CS6 pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang di kelas X Akuntansi di SMK Muhammadiyah 1 Taman merupakan observasi sistematis yaitu observasi yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan instrumen lembar observasi. Pengamat ini bertugas untuk mengamati setiap aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung menggunakan media *Adobe flash* CS6. Hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan bahwa rata-rata hasil observasi aktivitas siswa secara

keseluruhan mendapatkan persentase sebesar 81,25% yang termasuk dalam kriteria sangat baik menurut Riduwan (2012). Hasil ini tidak mempengaruhi kelayakan media *Adobe flash* CS6 sebagai media pembelajaran, karena hasil ini hanya digunakan untuk mendukung hasil angket respon siswa.

3. **Annisa Ratnasari (2018)** dalam penelitiannya yang berjudul Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Modul Interaktif Adobe Flash Cs6 Pada Materi Jurnal Penyesuaian Kelas X Akuntansi Di Smk Negeri 1 Boyolali. **hasil penelitiannya adalah** Media pembelajaran menggunakan Adobe Flash CS6 memiliki fitur-fitur menarik yang dapat membantu proses pembelajaran. Fitur-fitur tersebut terdiri dari petunjuk penggunaan media pembelajaran Adobe Flash CS6, Kompetensi berisi kompetensi dasar, indicator pencapaian dan tujuan pembelajaran, materi yang berisi penjelasan materi jurnal penyesuaian, latihan yang berisi contoh soal, evaluasi yang berisi soal pre-test dan post-test, dan profil pembuat media pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis modul interaktif Adobe Flash CS6 pada materi jurnal penyesuaian mata pelajaran Akuntansi pada siswa SMK dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Peningkatan keaktifan belajar siswa terletak pada rata-rata skor kelas eksperimen 51,42, sedangkan skor rata-rata kelas kontrol hanya 40,31. Selain itu, ada perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis modul interaktif Adobe Flash CS6

dibandingkan dengan pembelajaran konvensional di kelas. Peningkatan hasil belajar siswa terletak pada rata-rata nilai kelas eksperimen 89,72, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol 71,25. Gain skor pada kelas eksperimen dalam kategori tinggi sedangkan kelas kontrol dalam kategori sedang.

4. **Intan Nur Saidah dkk (2015)** dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (Acak) Menggunakan Adobe Flash Cs5. **hasil penelitiannya adalah** Pengembangan media pembelajaran Permainan Edukasi ACAK melalui lima tahap yaitu analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Tingkat kelayakan Permainan ACAK diketahui berdasarkan penilaian kelayakan dari satu dosen ahli materi, satu dosen ahli media, satu praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan SMK dan peserta didik di setiap tahapan uji coba. Penilaian kelayakan oleh ahli materi diperoleh rerata skor 4.69 (Sangat Baik) dan 93.91% (Sangat Layak). Penilaian kelayakan oleh ahli media diperoleh rerata skor 4.56 (Sangat Baik) dan 91.25% (Sangat Layak). Penilaian kelayakan oleh praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan SMK diperoleh rerata skor 4.29 (Sangat Baik) dan 85.92% (Sangat Layak). Respon peserta didik kelas XI Akuntansi dengan adanya media pembelajaran Permainan Edukasi ACAK pada aspek motivasi belajar, kemudahan pemakaian, kemenarikan tampilan dan kebermanfaatan. Pada uji coba perorangan diperoleh rerata skor 3.98 (Baik) dan 83.49% (Sangat Layak). Pada uji coba kelompok kecil diperoleh rerata skor 4.06

(Baik) dan 87.74% (Sangat Layak). Pada uji coba lapangan diperoleh rerata skor 3.87 (Baik) dan 81.14% (Sangat Layak).

5. **Erlin Septiana Rahmawati dkk (2018)** dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Adobe Flash Cs5 Sebagai Media Interaktif Materi Menyusun Rekonsiliasi Bank. **hasil penelitiannya adalah** Pengembangan media Puzzle ini mengacu pada model pengembangan Thiagarajan, yang terdiri dari tiga tahap, tahap pendefinisian, tahap perancangan, dan tahap pengembangan. Pada tahap penyebaran tidak dilaksanakan karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya. Media puzzle berbasis adobe flash cs 5 yang dikembangkan sangat layak berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran akuntansi pada materi menyusun rekonsiliasi bank. Dari hasil uji coba yang telah dilaksanakan, respon siswa sangatlah baik terhadap media Puzzle berbasis adobe flash cs5 sebagai media interaktif pada materi menyusun rekonsiliasi bank di SMK Surabaya. Hasil respon siswa juga didukung oleh hasil observasi aktivitas siswa yang mendapatkan persentase sebesar 94%. Persentase tersebut jika diinterpretasikan akan memperoleh kategori sangat baik (Riduwan, 2012). Kesenambungan hasil keduanya menunjukkan terdapat hubungan yang sesuai antara angket respon siswa dengan hasil observasi aktivitas siswa. Jadi berdasarkan pembahasan di atas, media Puzzle yang dikembangkan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi kelas XI pada materi rekonsiliasi bank.

6. **Arin Dwi Cahyanti dkk (2017)** dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs 6 Pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian. **Adapun hasil penelitiannya adalah** Penilaian siswa dalam penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis Adobe Flash CS 6 diperoleh rata-rata nilai pada masing-masing uji coba sebagai berikut: uji coba perorangan dengan rata-rata nilai 2,91 termasuk kategori Baik, uji coba kelompok kecil dengan rata-rata nilai 3,31 termasuk kategori Sangat Baik, dan uji coba lapangan dengan rata-rata nilai 3,26 termasuk kategori Sangat Baik. Rata-rata skor secara keseluruhan Modul mendapat skor 3,19 berada dalam rentang nilai $2,5 \leq x < 3,25$ sehingga mendapat nilai “B” yang termasuk kategori Baik. Dengan demikian Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis Adobe Flash CS 6 “Layak” digunakan sebagai media pembelajaran Jurnal Penyesuaian.
7. **Wahyuni Susilowati dkk, (2017)** dalam penelitiannya yang berjudul Efektivitas Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Software Adobe Flash Professional CS6 Terhadap Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Kelas X Di SMK Prapanca 2 Surabaya. **hasil penelitian ini adalah** terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara penerapan model Problem Based Learning berbantuan dan tanpa berbantuan dengan media pembelajaran interaktif dengan software Adobe Flash Professional CS6 pada materi jurnal penyesuaian kelas X di SMK Prapanca 2 Surabaya. Serta penerapan Problem Based Learning berbantuan dengan media pembelajaran interaktif dengan software Adobe

Flash Professional CS6 memberikan respon positif terhadap siswa kelas X di SMK Prapanca 2 Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen yang semula 57.30 meningkat menjadi 88.65. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata hasil belajar yang semula 59.86 meningkat menjadi 82.30. Serta berdasarkan hasil uji t dari nilai rata-rata hasil belajar diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3.718 > 1.993$), serta nilai signifikansi yang diperoleh adalah $0.000 < 0.05$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan untuk respon siswa kelas eksperimen mencapai 81.62% dengan kriteria sangat baik sehingga dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif dengan software Adobe Flash Professional CS6 efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

8. **Qory Eka Retta Sari (2019)**, Dalam Penelitiannya Yang Berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Administrasi Perpajakan Kelas Xi Akuntansi Di Smk Negeri 2 Buduran. **hasil penelitiannya adalah** Media pembelajaran interaktif ini memperoleh hasil rata-rata prosentase keseluruhan variabel dari para ahli sebesar 89,67% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil respon peserta didik memperoleh prosentase rata-rata 91,16% dengan interpretasi “Sangat Dipahami”. Maka, rata-rata keseluruhan dari hasil validasi para ahli serta hasil angket respon siswa diperoleh prosentase sebanyak 90,16% dan berkriteria “sangat layak”. Maka, bisa dikatakan bahwa media interaktif administrasi perpajakan untuk kelas XI akuntansi yang telah dikembangkan

sangat layak dipergunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di SMKNegeri 2 Buduran.

9. **Emiasih dkk (2014)** dalam penelitiannya yang 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 adalah** Kelayakan modul interaktif berbasis adobe flash pada materi membuat jurnal penyesuaian berdasarkan penilaian ahli materi keseluruhan aspek mendapatkan nilai rata-rata 4,37 (Sangat Layak), ahli media mendapatkan nilai rata-rata 3,95 (Layak) dan penilaian praktisi pembelajaran Akuntansi (guru Akuntansi) mendapatkan nilai rata-rata 4,29 (Sangat Layak). Uji coba di kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih. Pendapat siswa mendapatkan nilai rata-rata 4,31 (Sangat Layak/Baik). Motivasi belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pun dinyatakan meningkat dengan nilai rata-rata skor pernyataan sebesar 2,68 kategori “Sedang” menjadi sebesar 3,58 kategori “Sangat Tinggi”.
10. **Rizqi Ilyasa Aghni (2018)**. Dalam penelitiannya yang berjudul Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. Penelitian ini adalah sebuah penelitian studi pustaka dengan objek media pembelajaran yang digunakan dan dikembangkan pada proses pembelajaran akuntansi. Teknik pengumpulan data dengan studi dokumen, dan analisis data menggunakan metode kualitatif. Dengan hasil penelitiannya adalah Kedudukan Media dalam Pembelajaran Akuntansi, Media memiliki peranan

yang sangat penting dalam proses pembelajaran akuntansi. Hal ini dikarenakan, siswa tidak hanya membutuhkan penjelasan secara konvensional dari guru, tetapi juga siswa membutuhkan sebuah wadah untuk dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri siswa masing-masing dengan menggunakan media. Terlebih lagi bagi siswa yang memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, dimana sangat mungkin bagi siswa yang memiliki ketidakcocokan gaya belajar dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru akan mengalami kesulitan proses pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan hal inilah peranan media pembelajaran diharapkan untuk membantu memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu siswa juga dapat memahami materi tidak hanya dari penjelasan guru tetapi juga dapat belajar secara mandiri. Untuk Karakteristik Media Pembelajaran Akuntansi Berdasarkan Fungsinya, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dalam mengikuti proses kegiatan belajar di kelas. Terutama pada mata pelajaran akuntansi, dimana siswa akan lebih bergairah dalam mengikuti pelajaran ketika guru menerangkan dengan menggunakan media yang dapat menarik perhatian maupun minat siswa. Beberapa jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan diterapkan pada proses pembelajaran akuntansi yaitu 1) Media Visual, 2) Media Audio-Visual, dan 3) Multimedia. Ketiga jenis media ini memiliki keunggulan dan kekurangannya masing-masing. Pemilihan jenis media pembelajaran yang tepat dapat memberikan kemudahan dalam proses transfer materi dari guru ke siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

11. Pengembangan Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Model Tutorial Program Macro Media Flash Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyusun Laporan Keuangan Pada Siswa Smk Bm Di Kota Medan Laporan Hibah Bersaing Team Pengusul Dra. Ijah Mulyani Sihotang M.Si Dan Dra. Fatmawarni MM. Hasil Penelitiannya adalah Siswa SMK Kota Madya Medan cukup mandiri dalam kegiatan pembelajaran, dimana dalam hasil angket menunjukkan bahwa 32 % 98 siswa cukup mandiri dalam belajar, 35% siswa mandiri dan 25% siswa sangat mandiri dalam belajar. Untuk Motivasi Belajar Siswa SMK Kota Medan sudah menunjukkan motivasi yang baik. Hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa sebanyak 320 orang, hanya sebanyak 22 orang atau 7 % yang tidak memiliki motivasi dalam belajar , 99 orang siswa atau 31 % yang memiliki motivasi yang cukup dalam belajar , dan selebihnya sebanyak 199 orang siswa atau 62% yang memiliki motivasi yang baik dalam belajar kemudian untuk Aktivitas Belajar Siswa SMK Kotamadya Medan dinyatakan bahwa aktivitas siswa dalam proses belajar sudah menunjukkan kondisi yang baik hal ini ditunjukkan oleh data dari 320 orang siswa SMK Kota Medan sebanyak 112 orang atau 35% yang aktivitas belajarnya tidak atau cukup baik. Selebihnya sebanyak 207 orang siswa atau 65% yang memiliki aktivitas belajar yang baik dan sangat baik dalam pembelajaran.
12. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akuntansi Di Smk. Lintang Wulandari, Sudiyanto, Sohidin. Adapun hasil penelitiannya adalah Media pembelajaran berbasis adobe flash layak digunakan pada pembelajaran

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

Berdasarkan hasil analisis tentang pemanfaatan media pembelajaran akuntansi berbasis adobe flash maka peneliti dapat menyimpulkan:

- a. media pembelajaran akuntansi berbasis adobe flash sangat menarik untuk digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. media pembelajaran akuntansi berbasis adobe flash sangat memudahkan siswa berpikir secara kritis dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran.
- c. media pembelajaran akuntansi berbasis adobe flash membantu siswa dalam menerima materi dan berkomunikasi antara sesama siswa maupun dengan guru.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan analisis pada bab sebelumnya diperoleh kesimpulan bahwa:

1. secara umum pemanfaatan media pembelajaran akuntansi berbasis *adobe flash* untuk meningkatkan hasil belajar siswa berjalan dengan baik. Hal ini ditunjukkan dalam penelitian-penelitian terdahulu bahwa pemanfaatan media pembelajaran berupa berbasis *Adobe flash* dalam proses pembelajaran akuntansi siswa sudah di terapkan dengan baik. media interaktif yang berbasis *Adobe flash* menjadi media pembelajaran yang dapat mengurangi kebosanan siswa dan siswa lebih tertarik dalam proses belajar mengajar.
2. Media pembelajaran akuntansi berbasis *adobe flash* dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak didik 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. Peningkatan hasil belajar siswa di lihat dari jurnal-jurnal yang menjadi referensi penulis terlihat bahwa siswa setelah menggunakan media pembelajaran berupa berbasis *Adobe flash* sangat meningkat. Hal ini dapat dilihat dari 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.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 10 jurnal yang relevan maka peneliti memberi saran:

1. Untuk memaksimalkan pembimbingan Guru sebaiknya mengembangkan media pembelajaran Akuntansi yang bervariasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Guru sebaiknya tidak hanya menggunakan satu sumber referensi sebagai bahan ajar namun guru dapat menyediakan sumber belajar lain seperti media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya Dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan variatif lagi dengan berbagai software yang menarik. Untuk penelitian selanjutnya media ini dapat dikembangkan pada materi lain yang lebih luas tidak terbatas pada satu materi saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran Sebuah Pedekatan Baru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Pres.
- Annisa Ratnasari 2018 Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Modul Interaktif Adobe Flash Cs6 Pada Materi Jurnal Penyesuaian Kelas X Akuntansi Di Smk Negeri 1 Boyolali. Program Studi Pendidikan Akuntansi.
- Arin Dwi Cahyanti dan Dra. Sumarsih, M.Pd 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs 6 Pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian. 2 Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia Edisi 8 Tahun 2017.
- Baharuddin. (2009). *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta : Ar-ruzz Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erlin Septiana Rahmawati dan Susanti 2015, Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Adobe Flash Cs5 Sebagai Media Interaktif Materi Menyusun Rekonsiliasi Bank. Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi.
- Emiasih dan Isroah, M.Si 2014. 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 . 2 Jurnal Pendidikan Akuntansi Edisi Tahun ke 2014.
- Ijah Mulyani Sihotang M.Si,Dan Fatmawarni Mm 2015. Pengembangan Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Model Tutorial Program Macro Media Flash Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyusun Laporan Keuangan Pada Siswa Smk Bm Di Kota Medan, Laporan Hibah Bersaing.
- Lita Aprilia Sutopo Dan Isroah 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar, 2 Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia Edisi 1 Tahun 2016.
- Lintang Wulandari, Sudyanto, Sohidin April, 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akuntansi di SMK. Jurnal "Tata Arta" UNS, Vol. 3, No. 1, hlm 121-133

- Sudarwan Danim dan Khairil, (2010: 163). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Hamalik, O. (2011). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Intan Nur Saidah dan Mahendra Adhi Nugroho 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (Acak) Menggunakan Adobe Flash Cs5. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XIII, No.1, Tahun 2015, 65 – 74.
- Moleong, L. J. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Qory Eka Retta Sari dan Agung Listiadi 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Administrasi Perpajakan Kelas Xi Akuntansi Di Smk Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Volume 07 Nomor 03 Tahun 2019*, 494-498.
- Rudi Susiliana & Cepi Riyana.(2008). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian*.Bandung: Jurusan Kurtekpen FIP UPI.
- Rina Izlatul Lailiyah dan Suci Rohayati, 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs6 Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X-Ak Smk Muhammadiyah 1 Taman. Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi.
- Rizqi Ilyasa Aghni 2018. Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XVI, No. 1, Tahun 2018, 98 – 107.
- Siregar, E. & Nara, H. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sadiman, Arif S, R Raharjo, Rahardjito, dan Anung H. 2008. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatnya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, H.AH. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Smaldino, S.E., dkk. (2011). *Instructional Technology and Media for Learning*.

Indonesia: Kencana.

- Setyono, Yulian Adi, Sukarmin, dan Daru Wahyuningsih. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran Fisika Kelas VIII Materi Gaya Ditinjau Dari Minat Baca Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol.1(1) : 118-126.
- Susilana, R. & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: Jurusan Kurtekipen FIP UPI.
- Sugiono. (2010). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Bandung
- Wina Sanjaya. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana ALFABETA
- Suherman, Yuyus. 2009. Pengembangan Media Pembelajaran. *Makalah disampaikan pada Diklat Profesi Guru PLB*. Bandung : Lembang.
- Wahyuni Susilowati dan Joni Susilowibowo 2017. Efektivitas Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Software Adobe Flash Professional CS6 Terhadap Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Kelas X Di SMK Prapanca 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*.

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

1. Data pribadi

Nama : Indah Wikiya Sari
NPM : 1602070029
Tempat/ Tanggal Lahir : Karang Anyar, 07 Juni 1998
Jenis Kelamin : Perempuan
Anak Ke : 3 dari 3 bersaudara
Agama : Islam
Warga Negara : Indonesia
Alamat : Dusun 6 Karang Anyar Kec. Beringin Kab.
Deli Serdang
Jurusan : Pendidikan Akuntansi

2. Data Orang Tua

Ayah : Rais
Ibu : Sukirah
Alamat : Dusun 6 Karang Anyar, Kec. Beringin
Kab. Deli Serdang

3. Jenjang Pendidikan

2004-2010 : SDN 101921 Beringin
2010-2013 : SMP Swasta Jaya Krama Beringin
2013-2016 : SMK Swasta Jaya Krama Beringin

2016-2021 : Tercatat Sebagai Mahasiswa Program
Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan Universitas
Muhammadiyah Sumatera Utara.

Medan, Febuari 2021

Indah Wikiya Sari

Lampiran 2. Form K1



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

Form : K-1

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

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat saya yang bertandatangan dibawah ini

Nama Mahasiswa : INDAH WIKIYA SARI
 NPM : 1602070029
 Prog. Studi : PENDIDIKAN AKUNTANSI
 Kredit Kumulatif : 140 SKS
 IPK = 3,45

Persetujuan Ket/Sekret Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Budisatrya Medan Tahun Ajaran 2019-2020	
	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Problem Posting</i> Dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMK Budisatrya Medan Tahun Ajaran 2019-2020	
	Pengaruh Media <i>E-Learning</i> Dan Kurikulum 2013 Terhadap Prestasi Belajar Siswa Akuntansi Kelas XI SMK Budisatrya Medan Tahun Ajaran 2019-2020	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan. Atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terimakasih.

Medan, 31 Maret 2020
 Hormat Pemohon

(INDAH WIKIYA SARI)

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

Lampiran 3. Form K2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jln. Kapten Mochtar Basri No 3 Telp. (061) 6622400 Medan 20238
 Website: www.umsu.ac.id Email: fkkip@umsu.ac.id

Form : K = 2

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : INDAH WIKIYA SARI
 NPM : 1602070029
 Prog. Studi : Pendidikan Akuntansi

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

Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif
 Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
 Siswa

DISETUJU

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak/Ibu

1. Dian Novianti Sitompul S.Pd M.Si

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

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

Medan, 31 Maret
 2020 Hormat
 Pemohon,

INDAH WIKIYA SARI

Keterangan:

Dibuat rangkap3: - Untuk Dekan /Fakultas
 - Untuk Ketua / Sekretaris Program Studi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 4. Form K3



FORM K 3

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

Nomor : 1007/IL3/UMSU-02/F/2020
Lamp. : ---
Hal : **Pengesahan Proposal dan
Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikumWr. Wb.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proposal skripsi dan Dosen Pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Indah Wikiya Sari**
N P M : 1602070029
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Penelitian : Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif berbasis Adobe flash untuk meningkatkan hasil belajar siswa

.Pembimbing : **Dian Novianti Sitompul S.Pd M.Si**

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

1. Perulisan berpedoman kepada ketentuan atau buku **Panduan Penulisan Skripsi** yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proposal Skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak selesai pada waktu yang telah ditetapkan.
3. Masa Daluarsa tanggan : **27 Juni 2021**

Medan, 05 Dzulqa'idah 1441 H
27 Juni 2020 M

Wassalam
Dekan



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

Lampiran 5. 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.umma.ac.id> | email: fkip@umma.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

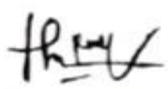
Nama : Indah Wikrya Sari
 NPM : 1602070029
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Proposal : Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Dosen Pembimbing : Dian Novianti Sitompul, S. Pd., M. Si.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
4 Agustus 20	- Latar Belakang - Rumusan Masalah - Metode Penelitian	
7 Agustus 20	- Latar Belakang - Metode Penelitian - Media Pembelajaran Snapshot - Daftar Pustaka - Penentuan Materi yg digunakan	
15 Agustus 20	Acc Seminar	

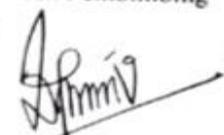
Medan, Agustus 2020

Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi



(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Dosen Pembimbing



(Dian Novianti Sitompul, S. Pd., M. Si.)

Lampiran 6. Lembar Pengesahan 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

PENGESAHAN PROPOSAL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Prodi Pendidikan Akuntansi Yang Diselenggarakan Pada Hari Kamis Tanggal 15 Oktober 2020 Menerangkan Bahwa:

Nama : INDAH WIKIYA SARI
 NPM : 1602070029
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Proposal : Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Proposal dinyatakan sah dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke skripsi

Medan, 15 Oktober 2020

TIM SEMINAR

Ketua

Sekretaris


 (Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)


 (Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)

Pembimbing

Pembahas


 (Dian Novianti Sitompul S.Pd M.Si)


 (Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Lampiran 7. Permohonan Perubahan Judul



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-4622400 Ext. 22, 23, 30
 Website : <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail : fkip@ummu.ac.id

Kepada :Yth. Ibu Ketua & Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Akuntansi
 FKIP UMSU
 Prihal : Permohonan Perubahan Judul Skripsi

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikumWr. Wb.

Dengan hormat, yang bertandatangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Indah Wikrya Sari
 NPM : 1602070029
 Program Studi : PendidikanAkuntansi

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

"Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa"

Menjadi :

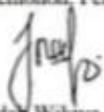
"Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa"

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

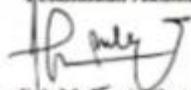
Menyetujui :
 Dosen Pembimbing


 Dian Noviana Sitompul, S.Pd, M.Si

Medan, November 2020
 Hormat Pemohon, Pendidikan


 Indah Wikrya Sari

Diketahui Oleh:
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Akuntansi


 Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Lampiran 8. Pengesahan Hasil Seminar 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

PENGESAHAN PROPOSAL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Prodi Pendidikan Akuntansi Yang Diselenggarakan Pada Hari Kamis Tanggal 15 Oktober 2020 Menerangkan Bahwa:

Nama : INDAH WIKIYA SARI
 NPM : 1602070029
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Proposal : Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Proposal dinyatakan sah dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke skripsi

Medan, 15 Oktober 2020

TIM SEMINAR

Ketua

Sekretaris

(Dra. Ijahl Mulyani Sihotang, M.Si)

(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)

Pembimbing

Pembahas

(Dian Novianti Sitompul S.Pd M.Si)

(Dra. Ijahl Mulyani Sihotang, M.Si)

Lampiran 9. 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.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id

SURAT KETERANGAN

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

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

Nama Mahasiswa : Indah Wikiya Sari
 NPM : 1602070029
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi pada :

Hari/ Tanggal : Kamis
 Tanggal : 15 Oktober 2020

Dengan Judul Proposal :
 "Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil 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 sejah teralah kita semuanya. Amin

Dikeluarkan di : Medan
 Pada Tanggal : Oktober 2020

Wassalam
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Akuntansi


 Dra. Ijah Mulyani Sihotang.,MSI


 Unggul | Cerdas | Percaya

Lampiran 10. Surat Izin Riset



Nomor : 1366/IL.3/UMSU-02/F2020 Medan, 24 Shafar 1442 H
 Lamp. : -- 12 Oktober 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 :

Nama : **Indah Wikiya Sari**
 NPM : 1602070029
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Penelitian : Analisis Pemanfaatan Media pembelajaran Akuntansi Modul interaktif berbasis adobe flash untuk meningkatkan hasil 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. Elrianto S.Pd., M.Pd.
 NIDN : 0115057302

Tembusan :
 - Peringgal

Lampiran 11. 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. *3.829* KET/IL.12-AU/UMSU-P/M/2020

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

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

Nama : Indah Wikiya Sari
NPM : 1602070032
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 Akuntansi Berbasis Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa"

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 18 Rabiul Akhir 1442 H
04 Desember 2020 M

Kepala UPT Perpustakaan,

Muhammad Arifin, S.Pd, M.Pd

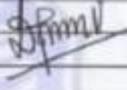
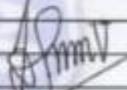
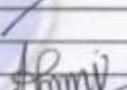
Lampiran 12. Berita Acara Bimbingan Skripsi



**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.ummu.ac.id> Email: fkip@ummu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Indah Wikiya Sari
 N.P.M : 1602070029
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Skripsi : Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi	Tanda Tangan
22 Des 2020	- Hasil dan pembahasan - Kumpulan Daftar Pustaka - Buat Abstrak	
31 Des 2020	- Abstrak - Revisi - Hasil & pembahasan tolong ikuti sesuai yg sudah Ibu sarankan	
11 Jan 2021	Acc sidang	

Diketahui/Dijetujui
Ketun Prodi Pendidikan Akuntansi

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Medan, Desember 2020
Dosen Pembimbing


(Dian Novianti Sitompul, S.Pd, M.Si)

Lampiran 13. Pernyataan Permohonan Ujian Skripsi

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

SURAT PERNYATAAN
Bismillahirrahmanirrahim

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

Nama lengkap	: INDAH WIKIYA SARI
Tempat/ Tgl. Lahir	: Karang Anyar, 7 Juni 1998
Agama	: Islam
Status Perkawinan	: Kawin/Belum Kawin/Duda/Janda*)
No. Pokok Mahasiswa	: 1602070029
Program Studi	: Pendidikan Akuntansi
Alamat Rumah	: Dsn VI Karang Anyar Kec. Beringin Kab. Deli Serdang Telp/Hp: 0878-6902-8604
Pekerjaan/ Instansi	: -
Alamat Kantor	: -

Melalui surat permohonan tertanggal Januari 2021 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,



INDAH WIKIYA SARI

Lampiran 15. 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 : Indah Wikiya Sari

NPM : 1602070029

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Judul Proposal : Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Saya layak di sidangkan:

Medan, 16 Januari 2021

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing



(Dian Novianti Sitompul, S.Pd, M.Si)

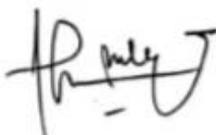
Dekan,



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

Diketahui oleh :

Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi



(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)