



## Perancangan Media Pembelajaran Berupa Video Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XII Tentang Sistem Informasi Akuntansi Menggunakan Adobe Flash CS6

Egi Pima Adha <sup>1</sup>, Liza Efriyanti <sup>2</sup>

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi <sup>1,2</sup>  
egipimaadha96@gmail.com<sup>1</sup>, lizaefriyanti@iainbukittinggi.ac.id<sup>2</sup>

### Info Artikel :

Diterima : 27 Januari 2022

Disetujui : 31 Januari 2022

Dipublikasikan : 24 Februari 2022

### ABSTRAK

Proses pendidikan apabila di lengkapi dengan sebuah media pembelajaran akan lebih menarik dan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran lebih maksimal maka dari itu pendidik harus membuat strategi pembelajaran agar dalam setiap pembelajaran yang akan dilaksanakan tidak monoton. Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian dan pengembangan atau dikenal juga dengan istilah Research And Development (R&D) versi ADDIE, yaitu Analysis, Design, Develop, Implement dan Evaluate. Model Pengembangan Media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Model Pengembangan Luther Sutopo yang terdiri dari 6 tahapan yaitu Concept, Design, Material Collection, Assembly, Testing dan Distribution. Uji produk yang digunakan pada penelitian ini adalah uji validitas, praktikalitas dan efektifitas. Berdasarkan hasil validitas yang telah dilakukan oleh ahli maka diperoleh nilai 1,016 dengan kriteria Valid. Berdasarkan tabel hasil uji praktikalitas dengan dosen ahli pendidikan dapat dilihat bahwa hasil dari aspek evaluasi diperoleh rata-rata yaitu 83,1043335 dengan kategori Sangat Praktis. Berdasarkan tabel hasil uji efektifitas dari beberapa orang siswa dan dua orang dosen dapat dilihat bahwa hasil dari aspek evaluasi diperoleh rata-rata 0,475, dengan kategori efektifitas yaitu Sedang.

**Kata Kunci :**  
Media  
Pembelajaran,  
Ekonomi,  
Sistem  
Informasi  
Akuntansi,  
Adobe Flash  
Cs6

### ABSTRACT

*The educational process if it is equipped with a learning media will be more interesting and the level of achievement of learning objectives is maximized, therefore educators must make learning strategies so that in each learning that will be carried out it is not monotonous. The type of research that the author uses is research and development or also known as the ADDIE version of Research And Development (R&D), namely Analysis, Design, Develop, Implement and Evaluate. The Media Development Model used in this study is the Luther Sutopo Development Model which consists of 6 stages, namely Concept, Design, Material Collection, Assembly, Testing and Distribution. The product test used in this study is a test of validity, practicality and effectiveness. Based on the results of the validity that has been carried out by experts, the value of 1.016 is obtained with valid criteria. Based on the table of practicality test results with education expert lecturers, it can be seen that the results of the evaluation aspect obtained an average of 83.1043335 with the Very Practical category. Based on the table of effectiveness test results from several students and two lecturers, it can be seen that the results from the evaluation aspect obtained an average of 0.475, with the effectiveness category being Medium*

**Keywords :**  
Learning Media,  
Economics,  
Accounting  
Information  
System, Adobe  
Flash Cs 6

## PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar merupakan serangkaian aktivitas yang terdiri dari persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Ketiga hal tersebut merupakan rangkaian utuh yang tidak dapat dipisah-pisahkan. Persiapan belajar mengajar merupakan penyiapan satuan acara pelajaran (SAP) yang meliputi antara lain standar kompetensi dan kompetensi dasar, alat evaluasi, bahan ajar, metode pembelajaran, media/alat peraga pendidikan, fasilitas, waktu, tempat, dana, harapan-harapan, dan perangkat informasi yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan proses belajar mengajar. Dalam pendekatan ini perlu diselaraskan dengan kegiatan proses belajar mengajar yang memberi peluang kepada mereka untuk berprakarsa secara dinamis dan kreatif. Oleh karena itu, diperlukan kinerja guru yang mendukung pencapaian kualitas tersebut. Untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang dinamika pembelajaran di sekolah-sekolah yang tergolong sekolah berkualitas selama ini, maka penelitian ini akan dilaksanakan di SMA N 1 Dua Koto, dengan asumsi bahwa SMA N 1 Dua Koto tersebut dapat menggeneralisasi sekolah-sekolah berkualitas lainnya. Adapun fokus penelitian ini adalah menyangkut faktor-faktor yang mendukung kualitas pembelajaran sejarah di SMA N 1 Dua Koto. Proses pembelajaran dalam pengembangan materi atau bahan ajar dapat melalui berbagai cara, salah satunya adalah dengan optimalisasi penggunaan media. Media yang di gunakan untuk memperlancar proses pembelajaran disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana penunjang dalam kegiatan pembelajaran. Efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran ini selain dapat menunjang kegiatan pembelajaran apabila digunakan dengan baik tentunya akan menghasilkan kualitas sumber belajar yang baik bagi peserta didik. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang mampu menyampaikan atau menyalurkan informasi secara efektif dan efisien dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu Media pembelajaran memiliki kemampuan dalam memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat ikut berpengaruh dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran. Media Pembelajaran di klasifikasikan kedalam dua hal, yaitu pengertian fisik dan nonfisik. Sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera disebut pengertian fisik, sedangkan pengertian nonfisik yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat, yaitu media pembelajaran harus meningkatkan motivasi pembelajar, penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pembelajar, dan media juga harus merangsang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran Ekonomi masih jarang diterapkan di sekolah karena belum banyak produsen yang menawarkan *software* khusus pembelajaran Ekonomi, sehingga diperlukan keahlian dan keuletan guru untuk memanfaatkan *software* seadanya. Karenanya pemanfaatan komputer sangat tergantung pada guru sebagai fasilitator dalam merancang komputer sebagai media pembelajaran Ekonomi. Media yang di gunakan dalam pembelajaran dan diyakini membawa efek yang positif bagi siswa adalah media audio-visual. Media audio-visual merupakan alat peraga yang dapat didengar dan dilihat yang berfungsi untuk memperjelas atau mempermudah dalam memahami bahasan yang sedang dipelajari. Apabila media audio-visual dimanfaatkan dengan baik maka akan menghasilkan kualitas sumber belajar yang baik, tergantung dari cara pemanfaatannya terhadap media audio-visual tersebut. Dengan menggunakan media pembelajaran Adobe Flash

diharapkan dapat membuat siswa termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran ekonomi di kelas karena materi disajikan menggunakan tampilan yang dibuat sebaik mungkin. Guru Ekonomi di SMA Negeri 1 Dua Koto ini sebelumnya telah menggunakan Media berupa Powerpoint yang di download melalui internet.

Peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis Adobe Flash. Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang akan digunakan ialah penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono R&D ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji sebuah keefektifan sebuah produk. Tahap penelitian yang akan penulis terapkan yaitu tahapan penelitian pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo. Adapun model penelitian Luther-Sutopo ini terdiri dari concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Perancangan Media Pembelajaran berupa Video Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XII tentang Sistem Informasi Akuntansi menggunakan Adobe Flash Cs6 di SMA N 1 Dua Koto dengan menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Desain pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE.

Produk dikemas dalam bentuk Video yang diberikan kepada Guru yang dapat digunakan untuk belajar di dalam kelas maupun belajar secara online dengan bantuan perangkat komputer maupun handphone/android. Adapun jenis rincian kegiatan penelitian yang dilakukan pada keempat tahap tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut.

### **1. Tahap Analisis (*Analyze*)**

Tahap *analysis* merupakan tahap dimana peneliti menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan. Tahapan analisis yang dilakukan penulis mencakup tiga hal yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakter peserta didik. Secara garis besar tahapan analisis yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut.

#### **a. Hasil Analisis Kebutuhan**

Tahap analisis kebutuhan bertujuan sejauh mana pembelajaran Ekonomi diawal semester di kelas XII IPS SMAN 1 Dua Koto dilaksanakan. Pada tahap ini peneliti melaksanakan wawancara dengan guru Ekonomi. Wawancara dilaksanakan pada tanggal 19 Juni 2020 dengan narasumber Ibu Yuni Fitri. Berdasarkan wawancara yang diperoleh narasumber, diperoleh informasi bahwa SMAN 1 Dua Koto pada tahun ajaran 2016/2017 mulai menggunakan kurikulum 2013, dan terdiri 2 Program pilihan Studi yaitu IPA dan IPS.

Berdasarkan apa yang ditemukan di lapangan, perlu dikembangkan bahan ajar berupa Media Pembelajaran berupa Video Pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk lebih aktif dalam penguasaan konsep. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan Media Pembelajaran dengan pendekatan Problem Based Learning (PBL) pada Sistem Informasi Akuntansi.

**b. Hasil Analisis Kurikulum**

Pada tahap analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis berbagai perangkat kurikulum yang berlaku. Analisis ini bertujuan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang berlaku di SMAN 1 Dua Koto . Seperti yang kita ketahui pada tahap sebelumnya SMAN 1 Dua Koto menggunakan Kurikulum 2013 Revisi 2016, sehingga seluruh perangkat kurikulum mengacu pada Kurikulum 2013 Revisi 2016.

**c. Hasil Analisis Karakteristik Siswa**

Analisis karakteristik siswa merupakan tahap yang digunakan peneliti untuk mengetahui karakteristik siswa yang menjadi dasar peneliti untuk menyusun Perancangan Media Pembelajaran yang akan dikembangkan. Media yang sesuai dengan karakteristik siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa SMA kelas XII pada umumnya berusia 17-18 tahun.

Menurut Piaget pada usia tersebut perkembangan intelektual siswa berada pada tahap operasional formal. Pada tahap ini siswa sudah mampu berpikir logis, rasional, dan sudah mulai dapat berpikir abstrak. Piaget juga menambahkan pada tahap ini siswa sudah mulai mampu membayangkan peranan-peranan sebagai orang dewasa. Selain itu siswa sudah mampu menggunakan pengetahuan yang sudah dimilikinya untuk mengaitkan pengetahuan baru.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, siswa SMAN 1 Dua Koto harus pemacu supaya aktif dalam belajar. Untuk itu diperlukan bahan ajar yang memiliki pendekatan yang memacu siswa aktif dan mampu menumbuhkan semangat belajar siswa secara mandiri maupun dengan guru. Berdasarkan analisis tersebut, modul pembelajaran dengan pendekatan Problem Based Learning dapat diterapkan pada siswa SMAN 1 Dua Koto Kelas XII IPS Mata Pelajaran Ekonomi dan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

**2. Tahap Desain (*Design*)**

Tahap kedua dari model pengembangan ADDIE adalah tahap design atau perancangan. Berikut adalah hasil Perancangan Media Pembelajaran dengan pendekatan Problem Based Learning pada materi Sistem Informasi Akuntansi :

**a. Penyusunan Kerangka Media Pembelajaran**

Penyusunan kerangka Media Pembelajaran didasari oleh silabus Ekonomi kelas XII. Pada media yang akan dikembangkan media pembelajaran berupa video yang terdiri dari tiga bagian utama yaitu awal, isi dan akhir. Bagian awal berisi Intro Media Pembelajaran, Menu Utama, RPP, Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, dan Tujuan Pembelajaran. Bagian isi berisi tentang Materi Pertemuan Pertama, Kedua, dan Ketiga. Bagian akhir berisi tentang Soal Latihan, Profil dan Penutup. Berikut adalah kerangka Perancangan Media Pembelajaran berupa Video Mata Pelajaran Ekonomi kelas XII tentang Sistem Informasi Akuntansi yang disusun :

Dari bagan di atas dapat diartikan sebagai suatu proses dimana Guru menggunakan Laptop dan Infocus dalam memberikan bahan ajar yaitu Media Pembelajaran berupa Video Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XII tentang Sistem Informasi Akuntansi.

**3. Tahap Pengembangan (*Development*).**

Pada tahap ini peneliti mulai merancang modul pembelajara yang akan dikembangkan . Ada 4 langkah pada tahap perancangan ini, diantaranya penyusunan

kerangka modul, pengumpulan dan pemilihan referensi, penyusunan desain dan fitur modul, dan penyusunan instrumen penilaian modul pembelajaran.

Hasil Develop (Pengembangan) Tahap ketiga dari model pengembangan ADDIE adalah tahap develop atau pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan Media pembelajaran yang sudah dirancang. Setelah mendapatkan penilaian kelayakan, media pembelajaran direvisi sesuai dengan kritik dan saran validator. Validator terdiri dari 1 Dosen Ahli IT yaitu Ibuk Gusnita Darmawati dan 2 Dosen ahli Media Pembelajaran yaitu Bapak Riri Okra, M. Kom dan Ibuk Rohaniatul Husna, S.Pd, M.Kom, 2 orang Guru Mata Pelajaran SMAN 1 Dua Koto yaitu Ibuk Yuni Fitri, S.Pd dan Ibuk Elsa Eria, S.Pd.

#### **4. Tahap Implementasi (*Implementation*).**

Tahap keempat dari model pengembangan ADDIE adalah tahap implementation atau penerapan. Setelah dinyatakan layak oleh validator, media pembelajaran diterapkan di kelas. Pada pelaksanaan tahap ini diikuti oleh 18 siswa dan dilaksanakan 3 kali pertemuan di kelas selama 2 jam pelajaran (2 x 45 menit). Berikut adalah jadwal pelaksanaan tahap implementation :

Pada tahap ini peneliti membagikan video pembelajaran Pertemuan Pertama, Kedua dan Ketiga. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan berdoa sebelum belajar, perkenalan peneliti, dan memberitahu tujuan peneliti masuk di kelas. Setelah video pembelajaran putar melalui bantuan Proyektor, maka siswa diberikan kesempatan untuk melihat video pembelajaran tersebut.

Setelah selesai maka peneliti menanyakan bagaimana menurut siswa tentang video pembelajaran tersebut dan respon siswa cukup baik, dimana siswa sangat tertarik dengan adanya video pembelajaran tersebut, dengan demikian peneliti menanyakan kepada siswa apakah bersedia mengisi angket yang telah dipersiapkan.

#### **5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahap evaluasi bisa dilakukan pada setiap empat tahap di atas yang disebut evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Misalnya pada tahap rancangan kita memerlukan *review* ahli untuk memberikan input terhadap rancangan yang sedang kita buat.

### **Pembahasan Hasil Pengembangan Media Pembelajaran**

Pembahasan ini merupakan proses untuk mendapatkan rancangan aplikasi yang baik dan siap dipakai, yaitu dengan melakukan uji validitas produk, uji praktikalitas produk, dan uji efektifitas produk.

#### **1. Uji Validitas, Uji Praktikalitas dan Uji Efektivitas Media Pembelajaran**

##### **a. Analisis Kevalidan Media Pembelajaran Uji Validitas**

Uji validitas dilakukan setelah melalui tahap-tahap perancangan produk. Uji validitas ini dilakukan untuk mengetahui ketepatan produk yang akan digunakan. Berikut ini hasil uji validitas produk dari beberapa ahli yaitu:

Berdasarkan hasil validitas yang telah dilakukan oleh ahli maka diperoleh nilai 1,016 dengan kriteria Valid.

##### **b. Analisis Kevalidan Media Pembelajaran Uji Praktikalitas**

Tahap selanjutnya yaitu melakukan uji praktikalitas produk. Uji praktikalitas produk ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan produk yang telah dirancang. Berikut ini hasil pengolahan data uji praktikalitas produk :

Berdasarkan tabel hasil uji praktikalitas dengan dosen ahli pendidikan dapat dilihat bahwa hasil dari aspek evaluasi diperoleh rata-rata yaitu **83,1043335** dengan kategori Sangat Praktis.

**c. Analisis Kevalidan Media Pembelajaran Uji Efektivitas**

Uji efektifitas ini diperoleh berdasarkan angket yang diisi oleh siswa dan beberapa dosen yang mengajar di IAIN Bukittinggi, yaitu:

Berdasarkan tabel hasil uji efektifitas dari beberapa orang siswa dan dua orang dosen dapat dilihat bahwa hasil dari aspek evaluasi diperoleh rata-rata **0,475**, dengan kategori efektifitas yaitu Sedang.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil validitas yang telah dilakukan oleh ahli maka diperoleh nilai **1,016** dengan kriteria Valid.
2. Berdasarkan tabel hasil uji praktikalitas dengan dosen ahli pendidikan dapat dilihat bahwa hasil dari aspek evaluasi diperoleh rata-rata yaitu **83,1043335** dengan kategori Sangat Praktis.
3. Berdasarkan tabel hasil uji efektifitas dari beberapa orang siswa dan dua orang dosen dapat dilihat bahwa hasil dari aspek evaluasi diperoleh rata-rata **0,475**, dengan kategori efektifitas yaitu Sedang.
4. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berupa video ini meningkatkan minat siswa dan memudahkan siswa dengan keadaan yang saat ini masih terus berlanjut dengan pembelajaran online.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang penulis lakukan, memiliki persamaan dengan penelitian relevan sebelumnya yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian *research and development* versi ADDIE, dimana untuk validitas nya menunjukkan nilai yang valid, uji praktikalitas menunjukkan nilai yang sangat praktis, serta memiliki nilai efektifitas sedang.

Dapat disimpulkan dari hasil uji produk yang peneliti lakukan membuktikan bahwa perkembangan teknologi abad 21 memberikan kemudahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Revolusi industri pertama sampai dengan keempat mengakibatkan perubahan pada proses pembelajaran pada zaman sekarang. Pembelajaran pada diri seseorang yang dulunya dibatasi oleh ruang dan waktu, dengan perkembangan teknologi terjadinya peralihan proses pembelajaran yang bisa terjadi kapanpun dan dimanapun. Dalam penggunaan teknologi seperti aplikasi sistem pakar ini dapat membantu keterbatasan pendidik dalam mengelola baik itu peserta didik, proses belajar mengajar, maupun kondisi lingkungan belajar itu sendiri.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- \_\_\_\_\_. 2015. *Mozaik Implementasi Teknologi Informasi*, Ponorogo: WADE GROUP
- \_\_\_\_\_. 2015. *PROSIDING ASEAN Corporative Education Research Conference (ACER-N 2015)*, Fakultas Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia
- Adelina, Hasyim. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi
- Azhar, Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada



- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*, Ghalia Indonesia
- Emzir. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan; Kuantitatif dan Kualitatif*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Iwan, Binanto. 2010. *Multimedia Digital, Dasar Teori + Pengembangannya*, Jakarta: Andi Offset
- Jurnal Lewis R.Aiken *Three Coefficients For Analyzing The Reliability And Validity Of Ratings* Jurnal Richard R. Hake *Analyzing Change/Gain Scores*
- Kamal, Muhiddinur. 2019. *Guru suatu Kajian Teoritis dan Praktis*, Bandar Lampung : CV. Anugrah Utama Raharja
- Rusdi Susiliana dan Cepi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, Bandung: Wacana Prima
- Sesmiarni, Zulfani. 2011. *Analisis Jurnal Pendidikan*, Garegeh Koto Selayan Bukittinggi: Pusat Penelitian dan Pengembangan Masyarakat
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta
- Zakir, Supratman. 2013. *Modul Pembelajaran Berbasis Multimedia*, Bukittinggi: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi