

ABSTRAK

Sri Mentari Sembiring, NIM: 7161142032. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Flash* Pada Materi Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi SMK Raksana 2 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020. Skripsi Jurusan Akuntansi, Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan 2020.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) yang mengacu pada model pengembangan ADDIE dengan langkah penelitian berupa *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Subjek penelitian ini terdiri atas satu ahli materi, satu ahli media, satu praktisi pembelajaran sebagai validator media, dan siswa kelas X Akuntansi SMK Raksana 2 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS6* berbentuk media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Akuntansi Dasar kelas X SMK RAKSANA 2 MEDAN; (2) kelayakan dari segi ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi terhadap media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash* berbentuk media pembelajaran interaktif; (3) mengetahui penilaian siswa terhadap media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS6* berbentuk media pembelajaran interaktif.

Hasil penelitian dan pengembangan: (1) Proses penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan beberapa tahapan yang diadaptasi dari model penelitian pengembangan versi ADDIE. Tahap *analysis* meliputi analisis kurikulum, analisis kebutuhan guru, dan analisis kebutuhan siswa. Tahap *design* meliputi pembuatan flowchart, storyboard, penyusunan materi dan pembuatan kisi-kisi instrument angket penilaian produk. Tahap *development* meliputi pembuatan produk media pembelajaran interaktif, validasi ahli materi, validasi ahli media, dan praktisi pembelajaran, serta revisi media pembelajaran dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi. Tahap *implementation* dilakukan tiga siklus yaitu uji coba perorangan yang melibatkan 4 orang siswa, uji coba kelompok kecil yang melibatkan 10 orang siswa dan uji coba Lapangan yang melibatkan 40 orang siswa. (2) Media Pembelajaran Interaktif ini layak digunakan berdasarkan penilaian: a) Ahli materi diperoleh persentase 95% (Sangat Layak), b) Ahli media diperoleh persentase 95% (Sangat Layak), dan c) Praktisi Pembelajaran Akuntansi diperoleh persentase 98% (Sangat Layak). (3) Respon/penilaian siswa terhadap media pada ujicoba perorangan diperoleh persentase 87,87% (Sangat Layak), ujicoba kelompok kecil diperoleh persentase 96% (Sangat Layak), dan ujicoba lapangan diperoleh persentase 98% (Sangat Layak). maka produk media pembelajaran interaktif pada materi Jurnal Penyesuaian Layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas X Ak SMK Raksana 2 Medan.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran Interaktif, Model Pengembangan ADDIE, Kelayakan, Respon Siswa*

ABSTRACT

Sri Mentari Sembiring. NIM: 7161142032. Development of Interactive Learning Media Using Adobe Flash on Journal Material Adjustment for Class X Accounting Students of SMK Raksana 2 Medan 2019/2020 Academic Year. Thesis in Accounting Department, Accounting Education Study Program, Faculty of Economics, State University of Medan 2020.

This research is a type of R&D (Research and Development) research that refers to the ADDIE development model with research steps include Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study consisted of one material expert, one media expert, one learning practitioner as a media validator, and class X Accounting students at SMK Raksana 2 Medan in the 2019/2020.

This study aims to: (1) develop learning media with the Adobe Flash CS6 application in the form of interactive learning media for Basic Accounting subjects in class X SMK RAKSANA 2 MEDAN; (2) feasibility in terms of material experts, media experts and accounting learning practitioners of learning media with Adobe Flash applications in the form of interactive learning media; (3) determine the student's assessment of learning media with the Adobe Flash CS6 application in the form of interactive learning media.

Research and development results: (1) The development research process was carried out with several stages adapted from the ADDIE version of the development research model. The analysis phase includes curriculum analysis, teacher needs analysis, and student needs analysis. The design phase includes the creation of a flowchart, storyboarding, material preparation and making a product appraisal questionnaire instrument grid. The development phase includes the creation of interactive learning media products, validation of material experts, validation of media experts, and learning practitioners, as well as revision of learning media from material experts, media experts and accounting learning practitioners. The implementation phase is carried out in three cycles, namely an individual trial involving 4 students, a small group trial involving 10 students and a field trial involving 40 students. (2) This Interactive Learning Media is appropriate to be used based on an assessment: a) Material expert obtained a percentage of 95% (Very Eligible), b) media experts obtained a percentage of 95% (Very Eligible), and c) Accounting Learning Practitioners obtained a percentage of 98% (Very Eligible). (3) The response / assessment of students to the media on individual trials obtained a percentage of 87.87% (Very Eligible), small group trials obtained a percentage of 96% (Very Eligible), and the field trials obtained a percentage of 98% (Very Eligible). The learning media products interactive on Decent Adjustment Journal material used as learning media for class X Ak SMK Raksana 2 Medan.

Keywords: Interactive Learning Media, ADDIE Development Model, Eligibility, Student Response