

## Revolusi Pembelajaran Akuntansi Dengan Memanfaatkan Teknologi Interaktif Baru dalam Media Pembelajaran dengan Adobe Flash

Novriadi Antonius Siagian<sup>1</sup>, Syahril<sup>2</sup>

Universitas Katolik Santo Thomas<sup>1</sup>, Politeknik LP3I Medan<sup>2</sup>

### ARTICLE INFO

Received : 2023-11-07

Revised : 2023-12-21

Accepted : 2024-02-24

### Keywords:

Revolusi pembelajaran, Akuntansi  
Teknologi interaktif, Media  
pembelajaran, Adobe Flash

### ABSTRACT

Pengabdian ini bertujuan untuk mengeksplorasi revolusi dalam pembelajaran akuntansi dengan memanfaatkan teknologi interaktif baru dalam media pembelajaran menggunakan Adobe Flash. Dalam era digital saat ini, perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar dalam pendekatan pembelajaran, terutama di bidang akuntansi. Metode pembelajaran tradisional yang bersifat pasif semakin tergantikan oleh pendekatan yang lebih interaktif dan berorientasi pada teknologi. Adobe Flash menawarkan berbagai fitur interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, mulai dari simulasi bisnis hingga permainan edukatif. Melalui penelitian ini, kami akan menginvestigasi bagaimana pemanfaatan teknologi interaktif baru dalam media pembelajaran dapat mengubah paradigma pembelajaran akuntansi, meningkatkan pemahaman konsep, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini akan melibatkan pengembangan konten pembelajaran menggunakan Adobe Flash, serta evaluasi terhadap efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan dan pemahaman akuntansi siswa. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan pendekatan pembelajaran baru dalam disiplin akuntansi yang lebih interaktif dan menyenangkan.

E-mail: -

©2024 Published by Cattleya Darmaya Fortuna

## PENDAHULUAN

Adobe Flash (dahulu bernama Macromedia Flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension .swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Adobe Flash Player. Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama ActionScript yang muncul pertama kalinya pada Flash Sebelum tahun 2005, Flash dirilis oleh Macromedia. Flash 1.0 diluncurkan pada tahun 1996 setelah Macromedia membeli program animasi vektor bernama FutureSplash. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama 'Macromedia' adalah Macromedia Flash 8. Pada tanggal 3 Desember 2005 Adobe Systems mengakuisisi Macromedia dan seluruh produknya, sehingga nama Macromedia Flash berubah menjadi Adobe Flash. Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam Flash, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas action script, filter, custom easing dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV. Keunggulan yang dimiliki oleh Flash ini adalah ia mampu diberikan sedikit code pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada di dalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan antara

lain kecil dalam ukuran file outputnya. Pendidikan merupakan suatu sarana untuk menyiapkan siswa melalui kegiatan pengajaran dan latihan bagi peranannya di masa mendatang. [6]Sadiman (2012) Dalam rangka untuk menyiapkan siswa melalui bidang pengajaran, maka pemerintah Indonesia mewajibkan seluruh warganya untuk memperoleh pendidikan yang layak dengan mewajibkan belajar 9 tahun. Pendidikan juga merupakan sarana yang penting dalam meningkatkan sumber daya manusia seperti dalam undang – undang sistem pendidikan nasional No. 20 pasal 3 tahun 2003 yang berisi mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan kehidupan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesatuan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Pendidikan berpengaruh dalam peningkatan kualitas SDM. Di sekolah dengan segala aspek pembelajaran sangat menentukan keberhasilan pendidikan karena interaksi yang terjadi di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung menjadi tolak ukur dari hasil belajar siswa.

Dengan majunya arus teknologi dan informasi membawa perubahan perkembangan media pembelajaran, baik dari media yang sederhana seperti media grafis yang hanya berupa gambar atau tulisan, audio, visual, animasi, dan media yang berbasis komputer seperti media animasi multimedia flash 8. Macromedia flash merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasinya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunaan proyek yang dibangun dengan flash, bisa terdiri atas teks, gambar, animasi sederhana, video, atau efek-efek lainnya. Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi adalah proses pembelajaran yang menggunakan perangkat komputer dan internet sebagai salah satu alat untuk menyampaikan materi pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang mengemas konsep pembelajaran interaktif, inovatif, dan menyenangkan yaitu multimedia berbasis adobe flash. Adobe flash menurut merupakan software yang dapat digunakan

untuk membuat animasi, game, presentasi, web, animasi pembelajaran dan film. Animasi yang dihasilkan oleh adobe flash berupa animasi file movie. Movie yang dihasilkan berupa grafik ataupun teks. Selain itu juga, adobe flash memiliki kemampuan untuk mengimpor file suara, video, dan gambar dari aplikasi lain. Flash dirancang dan dikembangkan untuk membuat presentasi, aplikasi dan beberapa karya multimedia interaktif pekerjaan yang dapat dilakukan flash meliputi: animasi, video, presentasi, dan aplikasi lainnya. Aplikasi dalam flash dapat menggunakan elemen-elemen seperti gambar atau foto, suara, video, dan special efek.

Begitu juga dengan mata pelajaran biologi karena pada dasarnya mata pelajaran Biologi adalah mata pelajaran yang seharusnya tidak diajarkan secara verbal dengan kata – kata atau ceramah “seperti selama ini yang masih dilakukan di sekolah sekolah pada umumnya” akan tetapi harus melalui pengalaman / atau melalui praktek langsung, bisa juga melalui simulasi praktek melalui media interaktif berbentuk animasi 2 dimensi sebagai upaya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Edgar Dale dalam [4] Arsyad (2007:10) memprediksi bahwa perolehan tingkat kesadaran melalui indera penglihatan berkisar 75%, indera pendengaran sekitar 13% dan indera yang lainnya sekitar 12%. Sementara metode ceramah lebih didominasi oleh indera pendengaran, artinya hanya sekitar 13% efektivitas pembelajaran dengan menggunakan metode ini. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat memvisualisasikan berbagai fakta, keterampilan, konsep dan menampilkan animasi sesuai dengan kebutuhan sehingga proses pembelajaran lebih menarik. Menurut [5]Sujoko (2013:1) bahan pelajaran yang menarik perhatian siswa lebih mudah dipelajari dan disimpan dalam memori siswa, dengan demikian diharapkan penggunaan multimedia memberikan efek lain berupa retensi informasi yang bertahan lama dalam struktur kognitif siswa. Beberapa keunggulan multimedia di antaranya adalah adanya keterlibatan organ tubuh seperti telinga (*audio*), mata (*visual*), dan tangan (*kinetik*). Keterlibatan berbagai organ ini membuat informasi lebih mudah dimengerti [4]Arsyad, 2007:172. Dengan berbagai keunggulan multimedia tersebut diharapkan dapat membantu efektivitas proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu, selain itu juga akan memberikan pengertian konsep yang sebenarnya secara realistik

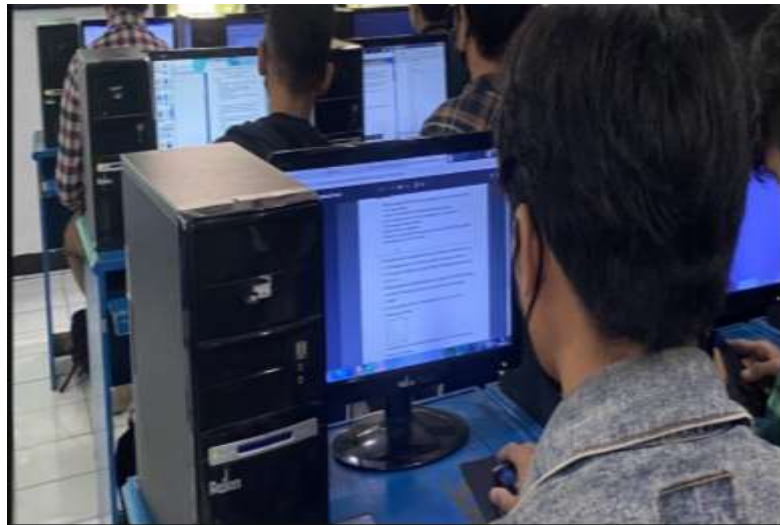
## **2. Metode**

### **2.1 Teknik Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode/teknik pembelajaran praktek langsung yang dimana menurut

[2] Hamzah (2008: 200), Belajar praktik adalah belajar keterampilan yang membutuhkan gerakan motorik, pelaksanaan pembelajaran dilakukan di tempat kerja/ lapangan. Berdasarkan pendapat Hamzah tersebut, maka belajar praktik adalah suatu proses pembelajaran yang melibatkan kemampuan motorik atau gerak di tempat kerja atau lapangan. Sedangkan menurut Menurut [3] David A. Jacobsen, Paul Eggen, dan Donald Kauchak (2009: 203) Metode praktik dibagi menjadi dua yakni metode praktik terbimbing dan praktik mandiri. Praktik terbimbing merupakan metode praktik dalam pembelajaran, guru memberikan umpan balik agar siswa mengetahui cara praktik sesuai dengan materi yang telah dijelaskan. Sedangkan praktik mandiri yakni metode pembelajaran dengan memberikan kesempatan siswa untuk melakukan praktik secara mandiri.

Dari berbagai teori diatas dapat ditegaskan bahwa metode praktik adalah suatu teknik pembelajaran yang memiliki tujuan mengembangkan kemampuan peserta didik dengan menerapkan keterampilan yang telah dimiliki peserta didik dalam suatu kegiatan nyata.



**Gambar 1.** Pembelajaran Interaktif



**Gambar 2.** Praktek Adobe Flash

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

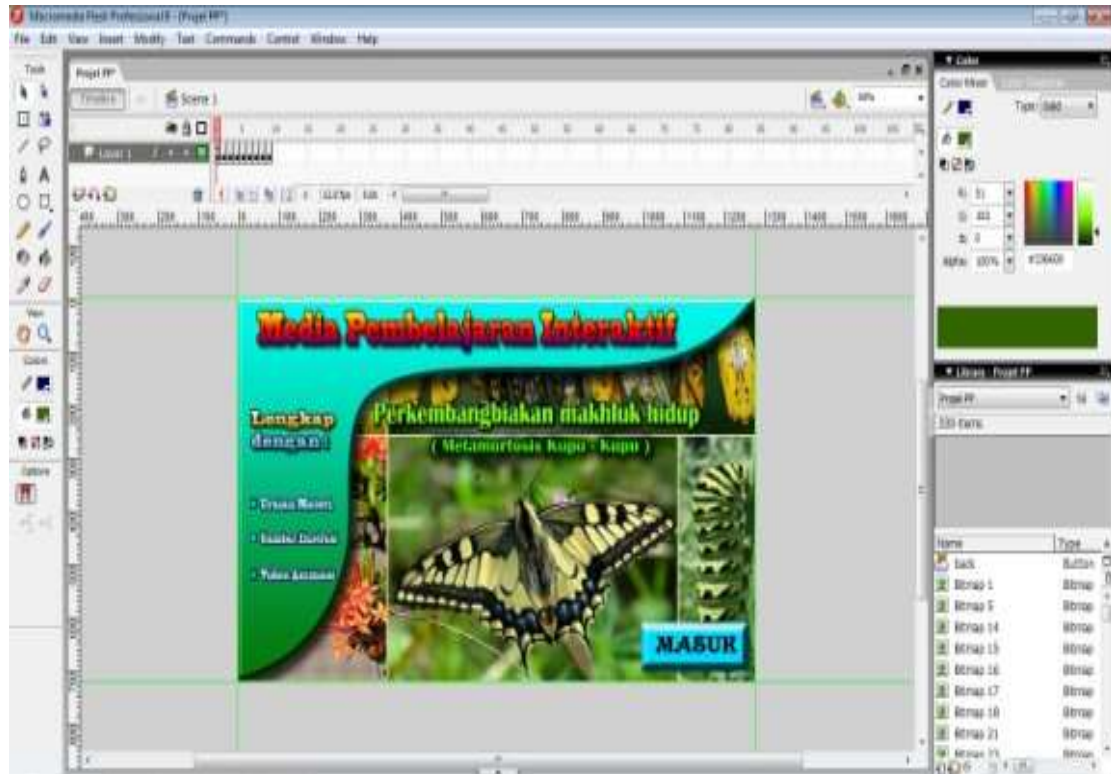
#### **3.1 Pembahasan hasil**

Seperti yang kita ketahui mata pelajaran biologi pada dasarnya mata pelajaran Biologi yang seharusnya tidak diajarkan secara verbal dengan kata – kata atau ceramah “seperti selama ini yang masih dilakukan di sekolah sekolah pada umumnya” akan tetapi harus melalui pengalaman / atau melalui praktek langsung, bisa juga melalui simulai praktek melalui media interaktif berbentuk animasi 2 dimensi sebagai upaya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Edgar Dale dalam [4]Arsyad (2007:10) memprediksi bahwa perolehan tingkat kesadaran melalui indera penglihatan berkisar 75%, indera pendengaran sekitar 13% dan indera yang lainnya sekitar 12%. Sementara metode ceramah lebih didominasi oleh indera pendengaran, artinya hanya sekitar 13% efektivitas pembelajaran dengan menggunakan metode ini. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat memvisualisasikan berbagai fakta, keterampilan, konsep dan menampilkan animasi sesuai dengan kebutuhan sehingga proses pembelajaran lebih menarik. Menurut [5]Sujoko (2003:57) bahan pelajaran yang menarik perhatian siswa lebih mudah dipelajari dan disimpan dalam memori siswa, dengan demikian diharapkan penggunaan multimedia memberikan efek lain berupa retensi informasi yang bertahan lama dalam struktur kognitif siswa. Beberapa keunggulan multimedia di antaranya adalah adanya keterlibatan organ tubuh seperti telinga (*audio*), mata (*visual*), dan tangan (*kinetik*). Keterlibatan berbagai organ ini membuat informasi lebih mudah dimengerti [4]Arsyad, 2007:172. Dengan berbagai keunggulan multimedia tersebut diharapkan dapat membantu efektivitas proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu, selain itu juga akan memberikan pengertian konsep yang sebenarnya secara realistis

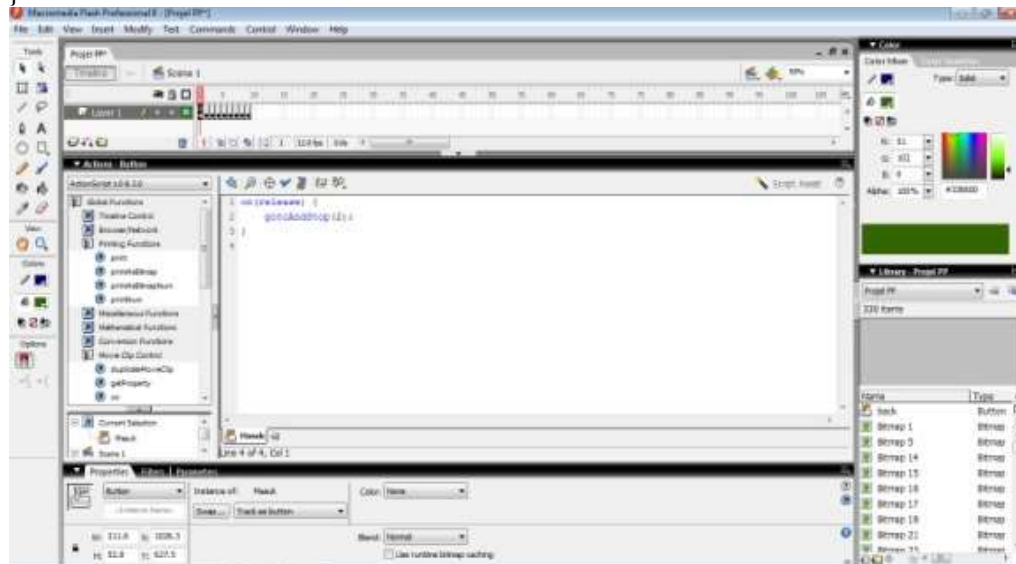
Untuk itu sangat lah penting menggunakan media pembelajaran interaktif, saya selaku penulis juga sangat menyaran kan agar media pembelajaran interaktif ini jug adapat di implementasikan pada mata pelajaran lain guna memaksimalkan proses belajar mengajar, para siswa dapat belajar dengan semangat dan menyenangkan karena keunikan media pembelajaran dan guru dapat mengajar denagn mudah dan efektif.

#### **3.2 Langkah pembuatan media pembelajaran interaktif.**

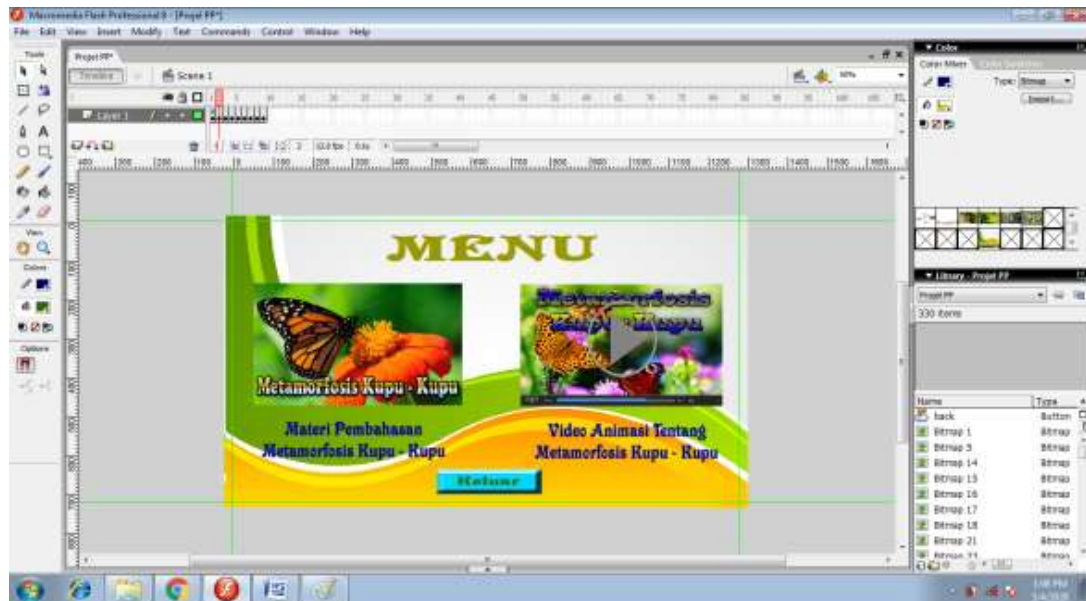
1. Buat file baru dengan cara , klik file > New
2. Buat desain untuk cover media interaktif seperti gambar berikut



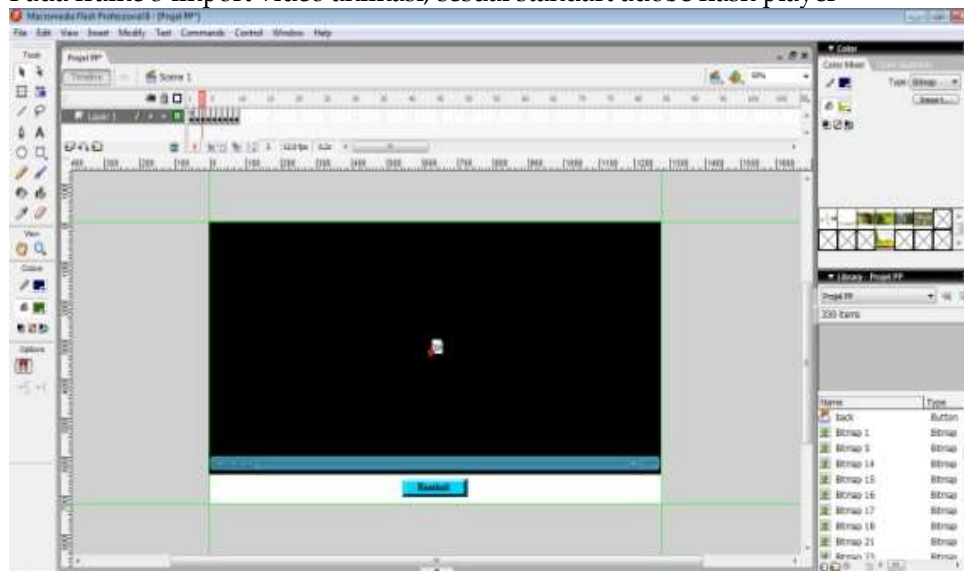
3. Lalu kita akan membuat tombol dengan cara, klik **rectangle tool**, dan buat kotak kecil sesuai kebutuhan. Lalu beri teks dengan **text tool**, ketik "Masuk", kemudian ubah "Masuk " menjadi symbol Button, dengan cara **klik kanan pilih convert to symbol, dan pilih button**.
4. Kemudian agar tombol berfungsi maka kita harus membuat action scrip nya, klik kanan pada teks kemudian pilih action, dan ketikkan "on(release) {  
gotoAndStop(2);  
}"



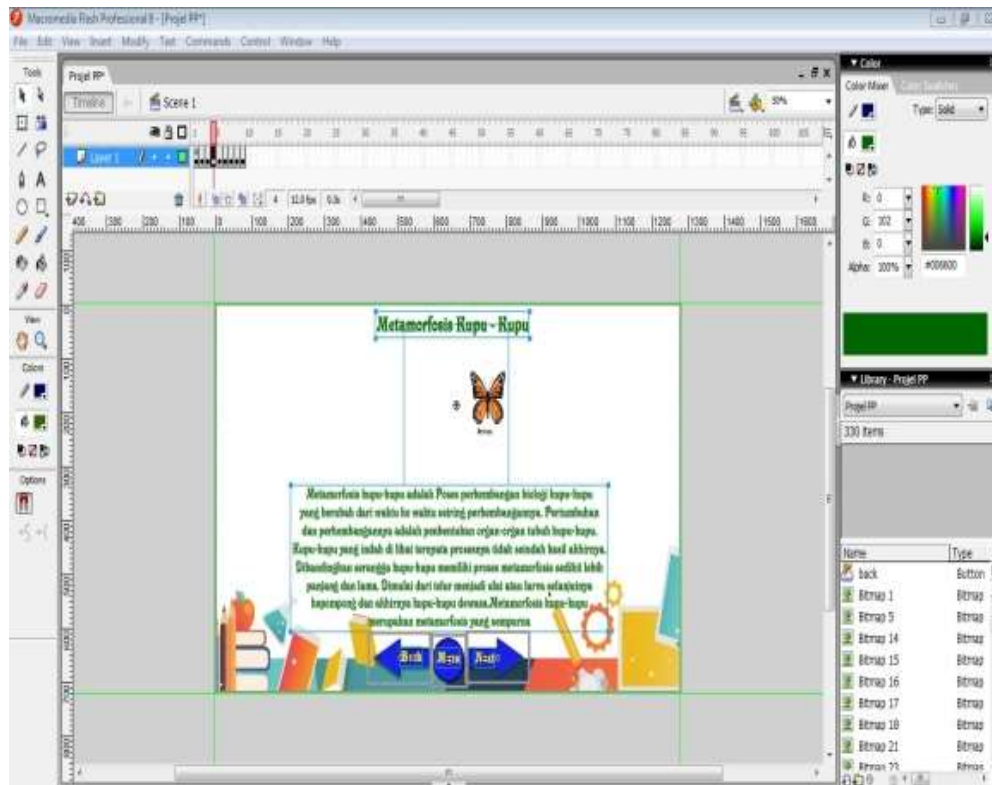
5. Lalu pada frame 2, pilih insert key frame, dan buat tampilan menu seperti gambar dibawah, masukkan dua gambar satu gambar untuk menu materi dan satu lagi untuk menu video animasi.



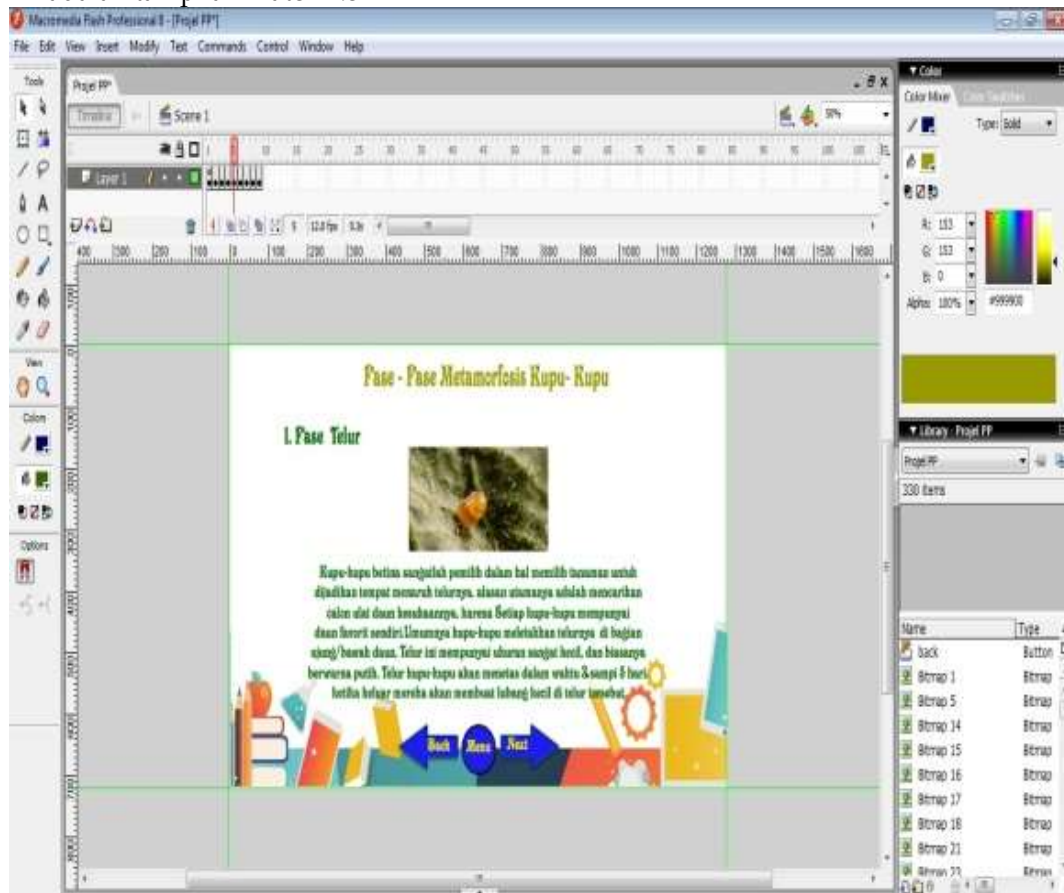
6. Pada gambar cara **klik kanan pilih convert to symbol**, dan **pilih button**.
7. Kemudian agar tombol berfungsi maka kita harus membuat action scrip nya, klik kanan pada gambar untuk materi kemudian pilih action, dan ketikkan "on(release) { gotoAndStop(4); }"
8. Dan buat action scrip nya untuk gambar video animasi, klik kanan pada gambar video animasi kemudian pilih action, dan ketikkan "on(release) { gotoAndStop(3); }"
9. Pada frame 3 import video animasi, sesuai standart adobe flash player



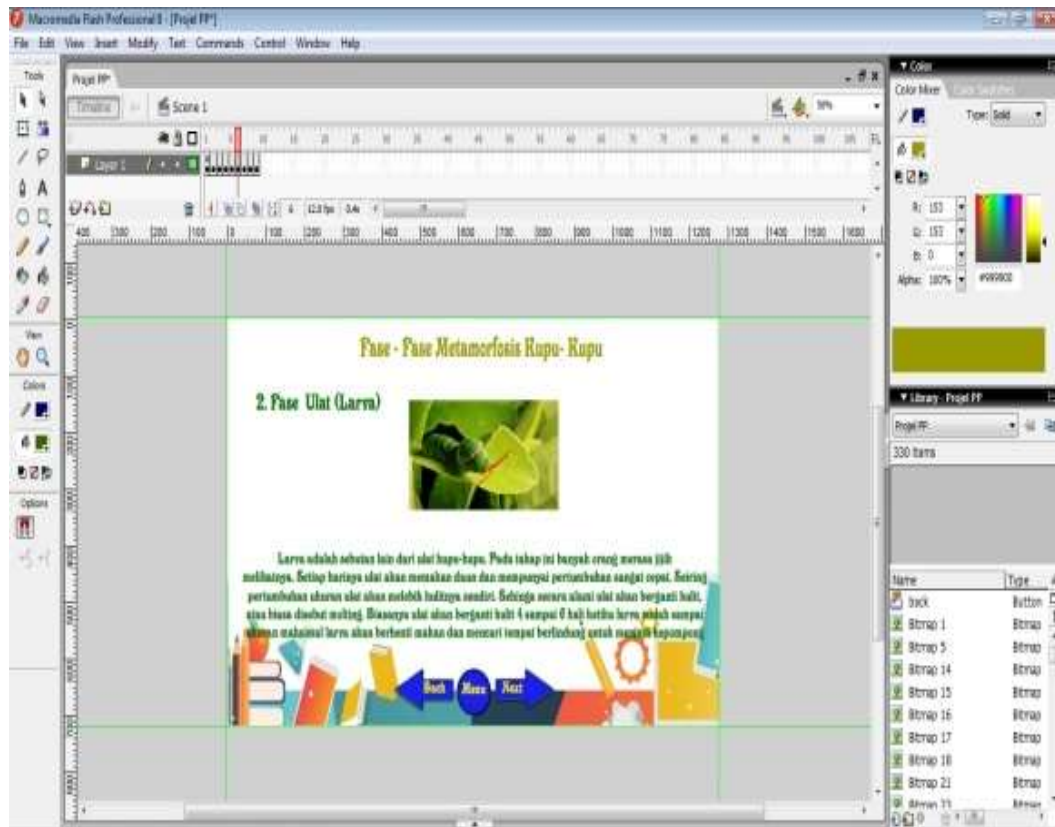
10. Dan pada frame 4 mulai lah membuat materi, gunakan tombol navigasi sesuai kebutuhan, dengan menggunakan action scrip yang digunakan pada langkah sebelumnya.seperti pada gambar berikut



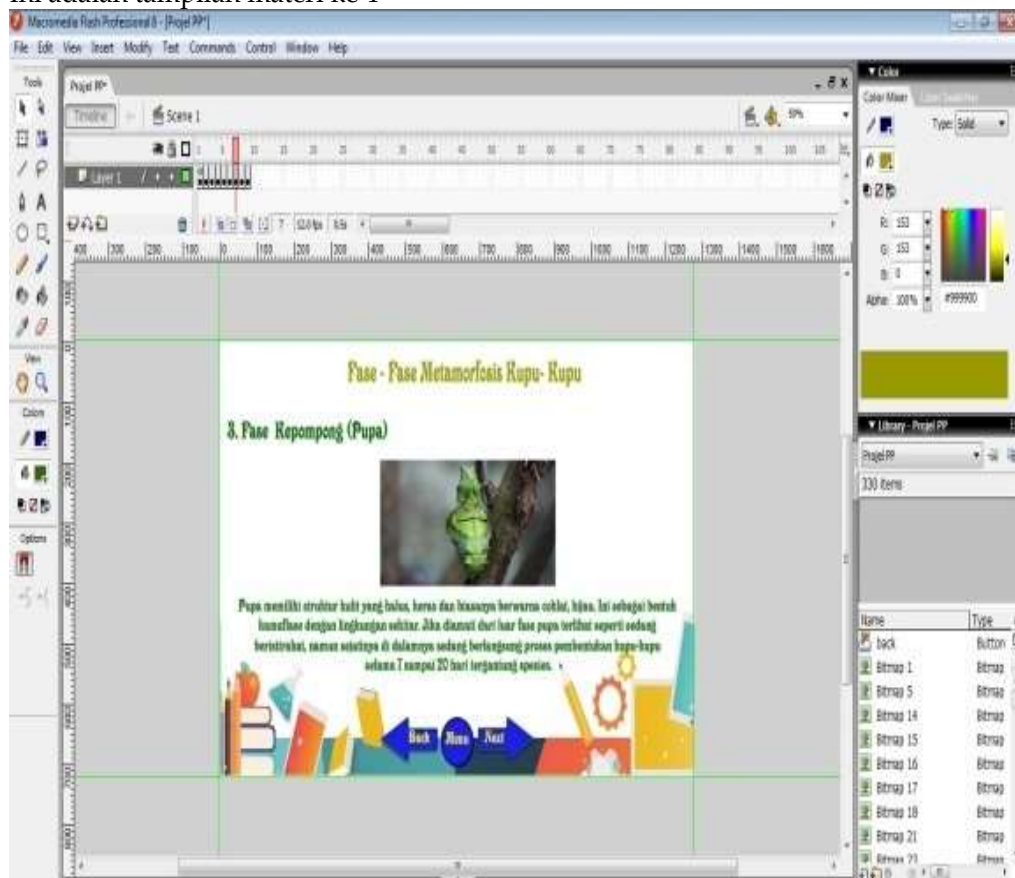
11. Ini adalah tampilan materi ke 2



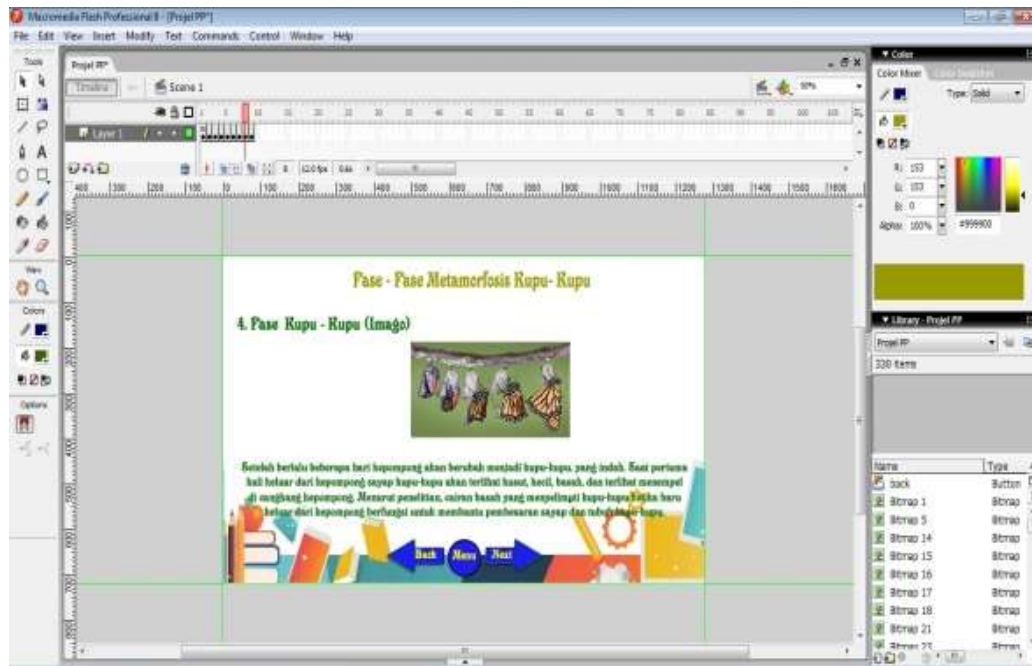
12. Ini adalah tampilan materi ke 3



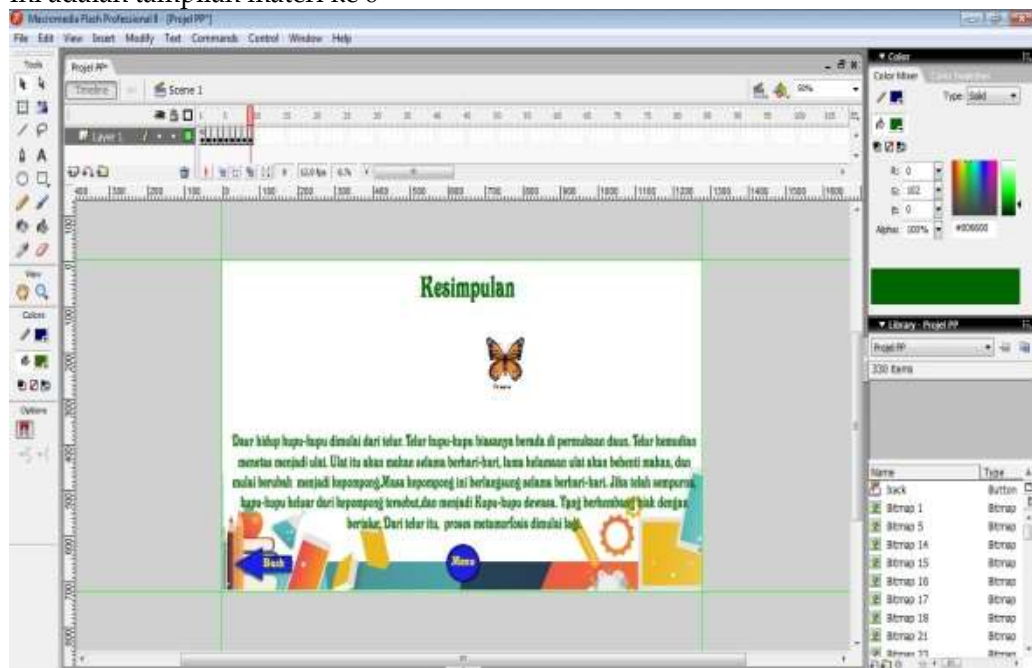
13. Ini adalah tampilan materi ke 4



14. Ini adalah tampilan materi ke 5



15. Ini adalah tampilan materi ke 6



16. Selesai

## KESIMPULAN

Dengan majunya arus teknologi dan informasi membawa perubahan perkembangan media pembelajaran, baik dari media yang sederhana seperti media grafis yang hanya berupa gambar atau tulisan, audio, visual, animasi, dan media yang berbasis komputer seperti media animasi adobe flash. adobe flash merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasilainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunaan proyek yang dibangun dengan flash, bisa terdiri atas teks, gambar, animasi sederhana, video, atau efek-efek lainnya. Tentunya akan sangat membantu dalam proses pembelajaran di sekolah

khususnya pembelajaran biologi yang terlalu memacu otak siswa untuk melakukan penalaran verbal dan pemikiran logis berbagai macam konsep. Proses pembelajaran biologi hanya terpaku pada buku ajar saja, belum biasa memanfaatkan fasilitas pembelajaran berbasis Teknologi. Bahan pelajaran yang menarik perhatian siswa lebih mudah dipelajari dan disimpan dalam memori siswa, dengan demikian diharapkan penggunaan multimedia memberikan efek lain berupa retensi informasi yang bertahan lama dalam struktur kognitif siswa. Beberapa keunggulan multimedia di antaranya adalah adanya keterlibatan organ tubuh seperti telinga ,audio, mata, visual, dan tangan,kinetic. Keterlibatan berbagai organ ini membuat informasi lebih mudah dimengerti Dengan berbagai keunggulan multimedia tersebut diharapkan dapat membantu efektivitas proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu, selain itu juga akan memberikan pengertian konsep yang sebenarnya ssecara realistis. diharapkan dengan adanya media interaktif ini para siswa dapat lebih mudah memahami materi karena media interaktif ini dilengkapi dengan simulasi yang berbentuk animasi 2 dimensi dan dapat dilengkapi dengan video tutorial atau video pembelajaran.

## REFERENSI

- [1.] [https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Flash](https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash) [4 Mei 2020]
- [2.] Hamzah B. Uno. (2008). Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara
- [3.] A. Jacobsen, Paul Eggen, dan Donald Kauchak. (2009). *Methods for Theaching Metode-Metode Pengajaran Meningkatkan Belajar Siswa TK-SMA*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [4.] Arsyad, A. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- [5.] Sujoko. (2013). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 1 Geger Madiun. Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan, Vol. 1 (1).
- [6.] Sadiman, A. S. Dkk. 2012. Media Pendidikan. Indonesia : RajaGrafindo Persada