



## **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa**

**Salsha Listya Rosanaya<sup>1✉</sup>, Dhiah Fitrayati<sup>2</sup>**

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia<sup>1,2</sup>

E-mail : [salsha.17080554021@mhs.unesa.ac.id](mailto:salsha.17080554021@mhs.unesa.ac.id)<sup>1</sup>, [dhiahfitrayati@gmail.com](mailto:dhiahfitrayati@gmail.com)<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Kurangnya dalam memahami materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa, terlebih lagi dengan penerapan pembelajaran secara daring yang mengharuskan siswa dan pendidik memiliki koneksi internet yang stabil, jika tidak maka materi yang disampaikan akan terpotong, pemadatan jam pelajaran membuat peserta didik tidak dapat berlatih jurnal penyesuaian dengan leluasa padahal karakteristik materi itu sendiri membutuhkan penjelasan dan berlatih berulang kali, maka diperlukan suatu pengembangan video pembelajaran beranimasi yang bisa diputar berkali-kali. Berdasarkan dari masalah tersebut, maka dirumuskan tujuan yaitu mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa, dan mengukur efektivitas pengembangan media pada proses belajar dengan memanfaatkan video animasi. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan model Borg and Gall. Hasil *post test* menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan klasikal sebesar 81,48% dapat diartikan bahwa telah mencapai ketuntasan secara klasikal. Dari hasil uji hipotesis diperoleh nilai 5,124 > signifikansi yaitu 1,706 artinya terjadi peningkatan pada hasil belajar peserta didik. Beberapa penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa materi jurnal penyesuaian yang dibantu dengan video animasi menunjukkan peningkatan pada hasil belajar siswa yang mana dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan mendapatkan respon yang positif dari siswa.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Video Animasi, Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa.

### **Abstract**

*Lack of understanding of the material of the service company adjustment journal, especially with the application of online learning that requires students and educators to have a stable internet connection, otherwise the material delivered will be cut off, compaction of lesson hours makes students can not practice the adjustment journal freely when the characteristics of the material itself requires explanation and practice repeatedly, it is necessary to develop an animated learning video that can be played many times. Based on the problem, the purpose is formulated, namely describing the development of video-based learning media animation in the material of the service company's adjustment journal, and measuring the effectiveness of media development in the learning process by utilizing animated videos. The research was conducted using Research and Development (R&D) method and Borg and Gall model. post test results show that the classical completion rate of 81.48% can be interpreted as achieving classical completion. From the results of the hypothesis test obtained a value of 5,124 > significance of 1,706 means there was an increase in the learning outcomes of learners. Some studies have shown that adjustment journal materials assisted by animated videos show improvements in student learning outcomes which can be used in the learning process and get a positive response from students.*

**Keywords:** Animation Video Learning Media, Service Company Adjustment Journal.

Copyright (c) 2021 Salsha Listya Rosanaya, Dhiah Fitrayati

✉ Corresponding author

Email : [salsha.17080554021@mhs.unesa.ac.id](mailto:salsha.17080554021@mhs.unesa.ac.id)

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.785>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang mengharuskan diri sendiri untuk berkembang. Pendidikan termasuk dalam kebutuhan pokok setiap individu, sehingga pendidikan haruslah terpenuhi dalam kehidupan (N. K. Sari & Suprihatin, 2018). Dengan pendidikan manusia akan lebih mudah dalam menghadapi masalah yang ada sesuai dengan perkembangan zaman (A. P. P. Sari & Lepiyanto, 2016).

Hasil belajar adalah kemajuan yang dialami siswa dalam latihan-latihan pembelajaran yang meliputi bagian-bagian informasi, mentalitas, dan psikomotorik yang muncul karena latihan-latihan pembelajaran (Mahdalena & Sain, 2020). Hasil belajar adalah efek samping yang diperoleh dari pengulangan siklus dan presentasi (Sulastri et al., 2015).

Faktor penentu keberhasilan belajar dapat berasal dari guru yang berperan sebagai pendidik dan peserta didik itu sendiri. Faktor keberhasilan belajar yang bersumber dari guru antara lain: (1) kecakapan guru untuk menemukan formula yang dapat menumbuhkan semangat belajar siswa, (2) kecakapan guru dalam membuat iklim proses pembelajaran yang tidak membeosankan serta dapat meningkatkan antusias siswa (Ayuwati, 2016). Hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh keterampilan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran saat proses pembelajaran (Pingge & Wangid, 2016). Dalam menciptakan suasana belajar, pendidik memerlukan alat pembantu dalam menyampaikan sebuah materi yaitu media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan apa pun yang memiliki kegunaan sebagai sarana penyampaian pesan yang disampaikan pendidik kepada peserta didiknya, sehingga dapat menstimulasi daya pikir, emosi, dan ketertarikan siswa pada proses pembelajaran (Tafonao, 2018). Media pembelajaran adalah alternatif dalam kegiatan belajar mengajar yang bermanfaat untuk mempermudah pihak pendidik pada proses penyampaian inti pembelajaran kepada siswa agar tercapainya tujuan dari proses pembelajaran tersebut (Adam & Syastra, 2015).

Kegunaan media pembelajaran sebagai suatu media yang bisa menopang kegiatan belajar mengajar, yakni: (1) Suasana belajar mengajar menjadi lebih hidup dan inovatif bagi siswa yang outputnya bisa menjadikan peserta didik lebih antusias dalam belajar, (2) Materi yang disampaikan menjadi jelas serta mudah dipahami bagi peserta didik, sehingga diharapkan hasil belajar akan meningkat, (3) Beragamnya strategi pembelajaran yang digunakan, guru tidak hanya dengan metode klasik (ceramah), sehingga siswa tidak merasa bosan selain itu juga pendidik tidak terlalu banyak menghabiskan tenaganya, (4) Dengan memanfaatkan media pembelajaran, peserta didik tidak sekadar mendengarkan penjelasan dari pendidik, namun siswa juga akan melakukan pengamatan, mempresentasikan, dan kegiatan lainnya, sehingga peserta didik semakin antusias dalam kegiatan belajar mengajar (Nasution, 2013). Pemanfaatan media pembelajaran pada proses pembelajaran dapat membantu menumbuhkan semangat belajar siswa, sehingga siswa bisa meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Diantara media yang bisa diterapkan oleh pendidik adalah video animasi.

Video animasi adalah media yang berisi tayangan terdiri dari gabungan media berupa tulisan, tabulasi, serta suara pada suatu aktivitas pergerakan (Ayuningsih, 2017). Melalui video berbasis animasi, informasi yang tersedia dapat disampaikan dengan gamblang serta bisa membantu peserta didik dalam memvisualisasikan informasi yang diterima, sehingga media video animasi dapat dijadikan pilihan dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan video animasi pada proses pembelajaran memiliki keuntungan diantaranya dapat meningkatkan kreatifitas dan kemahiran, keaktifan, keluwesan dan keamanan, meningkatkan motivasi belajar, membebaskan diri dari frustrasi, sangat praktis, konsisten, menarik dan dapat memfokuskan atensi, mengemukakan model asli desain untuk membuat suatu hal yang tidak ditemui pada dunia nyata, dan dapat memperlihatkan tahapan atau sebab akibat yang abstrak (Agina, 2003 dalam Astuti & Mustadi, 2014).

Pada tahun ajaran 2019/2020 sedikit berbeda daripada tahun ajaran sebelumnya, dikarenakan Covid-19 menjangkit Negara Indonesia sehingga sekitar tanggal 15 Maret 2020, Indonesia memberlakukan kebijakan *social distancing* serta *school from home*. Akibatnya sistem belajar mengajar hingga tahun ajaran 2020/2021 kini menggunakan metode daring, pembelajaran secara daring sendiri merupakan kegiatan belajar dan mengajar yang dilakukan tanpa bertemu langsung antara siswa dan pendidik, pembelajaran daring dilaksanakan dengan memanfaatkan beberapa media yang tersedia sehingga proses belajar mengajar dapat dilakukan dengan jarak jauh (Sofyana & Rozaq, 2019). Platform yang biasa digunakan pada saat pembelajaran daring di SMA Negeri 2 Lamongan kelas XII IPS untuk mata pelajaran ekonomi ialah *Google Meet*.

Peneliti melakukan survei pada kelas XII SMA Negeri 2 Lamongan khususnya materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa yang mana hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran secara daring memberikan hasil yang kurang maksimal. Pada saat survei dilakukan ke peserta didik kelas XII IPS 1 siswanya berjumlah 27 orang mengatakan belum terlalu paham dengan materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa, 70% mengatakan jika kurang dalam memahami materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Didukung oleh data hasil UN SMA Negeri 2 Lamongan, pada indikator jurnal penyesuaian tahun ajaran 2016/2017 terdapat 52,00% siswa yang jawabannya benar dan 48,00% peserta didik yang jawabannya salah (Kemdikbud, 2017: [https://hasilun.puspendik.kemdikbud.go.id/#2017!sma!daya\\_serap!05&16&005!s&G&T&T&1&unbk!1!&](https://hasilun.puspendik.kemdikbud.go.id/#2017!sma!daya_serap!05&16&005!s&G&T&T&1&unbk!1!&)). Pada indikator yang sama pada tahun ajaran 2018/2019 terdapat 46,15% siswa yang jawabannya benar dan 53,85% siswa yang jawabannya salah (Kemdikbud, 2019: <https://hasilun.puspendik.kemdikbud.go.id#2019>).

Kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring melalui platform *Google Meet*, sehingga membutuhkan koneksi internet yang stabil. Koneksi internet yang dimiliki tidak selalu mumpuni pada saat pembelajaran daring dimulai, sehingga sering kali suara yang dikeluarkan oleh guru saat menjelaskan materi suara yang sampai di peserta didik putus-putus dan terjadi *delay*. Dari kendala yang sudah peneliti uraikan, maka dirasa butuh adanya suatu media yang bisa mempermudah kegiatan belajar mengajar via *online* (daring) berupa media yang dapat diisi dengan narasi guru yang bersuara serta media yang tidak memerlukan koneksi internet saat dibuka, sehingga peserta didik dapat mendengarkan penjelasan materi dengan lebih jelas tanpa ada *delay* dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, sejumlah 30% mengatakan bahwa penjelasan guru terkesan kurang mendetail, dikarenakan pemadatan pada jam pelajaran, pun guru tidak dapat menjelaskan secara leluasa seperti biasanya, sehingga peserta didik kurang memahami *step by step* pada materi materi terutama pada saat menentukan penggunaan metode jurnal penyesuaian perusahaan jasa yang telah dijelaskan oleh guru. Dengan adanya situasi seperti yang dijelaskan, dapat menyebabkan peserta didik kurang dalam menangkap materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa dengan lebih jelas. Karakteristik materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa sendiri ini sangat membutuhkan latihan dan penjelasan yang tidak hanya sekali, namun secara berkala. Dengan kegiatan pembelajaran yang sangat singkat melalui daring, pun pada pertemuan selanjutnya guru akan menjelaskan materi yang berbeda, sehingga peserta didik tidak dapat melakukan latihan dan bertanya lebih leluasa tentang materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Dengan demikian dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan yang dialami selama dilaksanakannya pembelajaran daring, yakni menemukan bahkan menciptakan media yang memiliki animasi di dalamnya, agar peserta didik mengerti lebih jelas *step by step* dalam penggunaan metode jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Selain itu media pembelajaran video dapat mendukung kegiatan belajar dan latihan mandiri peserta didik, karena sifatnya yang dapat disimpan dan diputar berulang kali. Penggunaan media audio visual memiliki hasil yang lebih tinggi dalam kegiatan pembelajaran daripada kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media ini (Asmara, 2015).

Dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video beranimasi, peneliti menggunakan *software* bernama *Powtoon* untuk proses pembuatan media pembelajaran. *Software Powtoon* sendiri ini dapat

diakses *online* melalui *website*-nya yaitu [www.powtoon.com](http://www.powtoon.com) dan penggunaan dalam fitur yang tersedia pada *Powtoon* sangatlah mudah untuk dipelajari (Kresnandya, 2020).

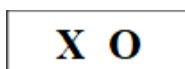
Pada penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningsih & Susanti pada tahun 2016 menunjukkan bahwa media pengembangan berbasis animasi pada materi jurnal penyesuaian dapat dikatakan sangat layak dalam mendukung pengamatan pada kurikulum 2013. Dari penelitian yang dilakukan Wahyuningsih dan Susanti pada tahun 2016 maka dapat dijabarkan perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan peneliti terdahulu. Peneliti terdahulu menggunakan model pengembangan yang diadaptasi oleh Arief S. Sadiman, sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan yang diadaptasi oleh Borg and Gall. Peneliti pula mengukur tingkat efektivitas pada media pembelajaran dengan menggunakan *one-sample t test*, dimana peneliti menghitung perbandingan dari hasil *posttest* yang dilakukan oleh siswa dengan KKM yang telah ditetapkan oleh SMA Negeri 2 Lamongan. Pada peneliti terdahulu hanya menghitung tingkat kelayakan pada media pembelajaran tanpa menghitung tingkat efektivitasnya. Selain itu peneliti terdahulu menggunakan subjek penelitian siswa-siswi Sekolah Menengah Kejuruan, sedangkan peneliti menggunakan subjek penelitian yaitu siswa-siswi Sekolah Menengah Atas.

Maka dari itu peneliti melakukan penelitian ini dengan tujuan sebagai berikut: (1) Menjelaskan penggunaan media pembelajaran dengan video animasi untuk materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa, dan (2) Mengukur efektivitas pengembangan media pada proses belajar mengajar menggunakan video beranimasi pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian berikut termasuk penelitian pengembangan, adapun yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis video animasi untuk materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Peneliti memilih model pengembangan *Research and Development* sebagai acuan dalam penelitian ini. Untuk penggunaan media pembelajaran yang disebutkan pada judul penelitian ini, peneliti menggunakan *software online* bernama *Powtoon*.

Metode yang dipakai pada penelitian yang dilakukan adalah model pengembangan Borg and Gall. Peneliti membatasi tahap pengembangan hanya pada 7 tahapan, yakni: 1) kemampuan dan permasalahan, 2) pengelompokan data dan informasi, 3) rancangan item, 4) pengesahan instrumen, 5) tinjauan kembali konsep, 6) pengujian hasil penelitian, dan 7) modifikasi hasil penelitian.



**Gambar 1 Desain eksperimen One-Shot Case Study**

Pola yang dipakai untuk membuat rancangan uji coba pada penelitian yang dilakukan adalah Studi kasus bentuk tunggal, yaitu suatu kelompok akan dikenakan perlakuan (*treatment*) kemudian hasilnya akan diobservasi (Sugiyono, 2010). Perlakuan yang diberikan yaitu media pembelajaran. Kegiatan observasi difokuskan pada hasil belajar peserta didik yang diukur melalui *posttest*. Subjek penelitian terhadap uji coba produk ialah siswa kelas XII IPS 1 sebanyak 27 orang di SMA Negeri 2 Lamongan yang dilakukan pada bulan Maret hingga April. Desain eksperimen pola studi kasus bentuk tunggal dapat digambarkan seperti gambar dibawah ini:

Pada proses pengumpulan data peneliti menggunakan teknik (1) Observasi, (2) Dokumentasi, (3) Lembar telaah dan validasi, dan (5) Tes. Peneliti menggunakan teknik observasi partisipatif sebagai metode observasi yang akan dilakukan pada penelitian ini. Observasi dilakukan untuk menggali informasi tentang keadaan sekolah dan permasalahan yang dihadapi saat kegiatan pembelajaran. Peneliti melakukan

dokumentasi guna memperoleh keterangan tentang objek yang hendak diteliti, seperti RPP, dokumen kurikulum, dan silabus. Lembar telaah dan validasi berguna untuk mengetahui kelayakan atas media, materi dan butir soal yang akan diberikan kepada siswa. Uji coba yang dilakukan bertujuan untuk mendapat data hasil belajar siswa setelah memperoleh perlakuan. Peneliti memilih mekanisme tes dengan memberikan 15 soal pilihan ganda yang diberi 5 opsi jawaban yang berbeda.

Teknik analisis pada penelitian berikut lebih mengarah pada analisis kualitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh dari hasil pengujian oleh validator di analisis menggunakan analisis kualitatif. Sedangkan data yang didapat dari hasil angket validasi data posttest di analisis menggunakan teknik analisis yang disebut dengan analisis kuantitatif.

Pada lembar telaah dan validasi ahli materi, media, dan soal dianalisa dengan cara deskriptif kuantitatif dalam pemberian masukan mengenai penyajian media, bahasa, materi, dan isi dengan pemberian skor yang berpatokan pada skala Likert.

Tabel 1 Kriteria Skor berdasarkan Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Netral	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Data perolehan dari angket dianalisa menggunakan perhitungan sebagai berikut:

$$Presentase (\%) = \frac{Jumlah\ skor}{Total\ skor} \times 100\%$$

Dimana:

Jumlah skor : jumlah keseluruhan skor yang telah didapatkan responden

Total skor : total keseluruhan skor tertinggi dan dikalikan dengan jumlah aspek pada angket

Tabel 2 Kriteria Kelayakan

Presentase (%)	Kategori
0 – 20	Sangat tidak layak
21 – 40	Tidak layak
41 – 60	Cukup layak
61 – 80	Layak
81 – 100	Sangat layak

Alat analisis pada hasil belajar peserta didik menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis hasil tes dilakukan guna dapat mengetahui efektivitas media pembelajaran menggunakan video animasi untuk materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Keberhasilan penggunaan media saat proses pembelajaran apabila taraf minimal yang dicapai sebanyak  $\frac{3}{4}$  dari keseluruhan peserta yang ikut serta pada pembelajaran dan mendapatkan nilai melebihi KKM (80) yang dijadikan sebagai indikator keberhasilan, sehingga bisa disimpulkan bahwa digunakannya media pada proses pembelajaran ialah efektif. Untuk mengetahui besar presentase indikator keberhasilan digunakan rumus sebagai berikut:

$$IK = \frac{Jumlah\ siswa\ yang\ mencapai\ KKM}{Total\ seluruh\ siswa} \times 100\%$$

Keterangan:

IK : Indikator keberhasilan

Analisis pada hasil belajar juga menggunakan teknik *one sample t test*. Analisis ini dilakukan dengan membandingkan rata-rata *posttest* peserta didik dengan nilai KKM yang berlaku pada SMA Negeri 2 Lamongan yaitu 80. Dengan dilakukannya uji tersebut maka dapat diketahui hipotesisnya sebagai berikut:

H0: Mean hasil belajar siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 2 Lamongan yang diberi treatment dengan media pembelajaran menggunakan video animasi untuk materi jurnal penyesuaian lebih kecil dari KKM (80).

H1: Mean hasil belajar siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 2 Lamongan yang diberi treatment dengan media pembelajaran menggunakan video animasi untuk materi jurnal penyesuaian lebih dari KKM (80).

Uji normalitas data perlu dilakukan terlebih dahulu sebelum melakukan uji hipotesis *t test*. Dalam uji tersebut peneliti memilih Uji Kolmogorov-Smirnov dengan taraf kepercayaan 5%. Setelah data berdistribusi normal selanjutnya peneliti melakukan uji *t* dengan melihat perbandingan nilai yang didapat dari perhitungan (*t* hitung) nilai pada *t* table dengan taraf kepercayaan 5% dan *degree of freedom* (*df*) = *n* - 1. *H*<sub>0</sub> dikatakan diterima apabila nilai pada  $t_{tabel} \geq t_{hitung}$  dan *H*<sub>1</sub> diterima jika hasil pada  $t_{table}$  menunjukkan  $t_{tabel} < t_{hitung}$ . (Riduwan & Sunarto, 2017).

## HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Pengembangan pada penelitian ini dilakukan secara sistematis melalui tahapan pengembangan Borg and Gall. Tahap yang pertama adalah kemampuan dan permasalahan. Pada tahapan ini dilakukan analisis kemampuan dan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran materi akuntansi. Peneliti melakukan pengamatan di SMA Negeri 2 Lamongan mendapatkan hasil yaitu kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring melalui platform Google Meet selama masa pandemi.. Pembelajaran daring dengan menggunakan platform google meet membutuhkan jaringan internet yang stabil. Ketidakstabilan jaringan internet akan menyebabkan gangguan dalam kegiatan pembelajaran, seperti terjadinya delay pada video conference ataupun terpotongnya penyampaian yang dilakukan oleh pendidik. Permasalahan tersebut menyebabkan terpotongnya informasi yang harus diperoleh oleh peserta didik. Pihak sekolah juga menerapkan kebijakan pemadatan jumlah jam pembelajaran.

Materi ekonomi khususnya akuntansi adalah materi yang sifatnya prosedural dan membutuhkan latihan yang cukup. Oleh karenanya penyampaian materi yang terstruktur dan sistematis sangat dibutuhkan. Merujuk pada karakteristik materi dan permasalahan yang muncul dalam pembelajaran secara daring, maka diperlukan adanya pengembangan media yang dapat diputar secara berulang kali serta memiliki desain dan animasi yang menarik pula media yang bersifat tutorial. Peserta didik hanya perlu membuka media pembelajaran berbasis video animasi pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa sebagai pendamping dalam melakukan latihan secara mandiri, sehingga latihan yang dilakukan tidak harus bertatap muka dengan pendidik. Dengan demikian materi dapat tersampaikan lebih detail sehingga peserta didik dapat memahami *step by step* penyusunan jurnal penyesuaian perusahaan jasa meskipun terdapat pemadatan jam pembelajaran.

Tahap kedua adalah pengumpulan informasi. Informasi yang dikumpulkan berkaitan dengan kompetensi dasar dan indikator yang disesuaikan dengan silabus ekonomi SMA Negeri 2 Lamongan, serta materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa diambil dari buku paket ekonomi sebagai alat penunjang dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Cakupan materi yang disajikan meliputi: 1) Definisi jurnal penyesuaian, 2) Kegunaan jurnal penyesuaian, 3) Susunan jurnal penyesuaian, 4) Akun-akun jurnal penyesuaian perusahaan jasa, 5) Ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa.

Tahap ketiga adalah desain produk. Berdasarkan informasi yang diperoleh pada dua tahap sebelumnya, produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis video animasi. Substansi dalam media pembelajaran berbasis video animasi mencakup penyajian materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa dan latihan soal. Materi pelajaran disajikan secara animasi untuk memberikan efek tutorial. Pada akhir video

pembelajaran disajikan 10 butir soal untuk memfasilitasi latihan mandiri peserta didik. Total durasi pada media pembelajaran berbasis video animasi adalah 19 menit 39 detik.

Untuk mempermudah aksesibilitas, media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan akan diunggah pada *platform Youtube*. Peserta didik dapat mengunduh video pembelajaran tersebut secara bebas kapanpun dan dimanapun. Dengan demikian peserta didik tidak perlu lagi mengakses media pembelajaran dengan menggunakan koneksi internet. Media pembelajaran berbasis video animasi juga didesain dengan menggunakan pendekatan tutorial. Melalui pendekatan tutorial, materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa dapat disajikan lebih detail sesuai dalam tahapan penyusunan jurnal penyesuaian sehingga bisa membantu siswa untuk mempelajari materi tersebut di rumah.

Tahap ke-empat adalah validasi desain. Validasi atas desain media pembelajaran meliputi aspek teknis, dan materi. Kegiatan validasi dilakukan dua kali dengan melibatkan dosen prodi Pendidikan Ekonomi dan prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Surabaya.

Pada validasi tahap satu diperoleh informasi komponen aspek teknis memperoleh presentase sebesar 87,27% sehingga kriteria yang didapatkan adalah 'sangat layak'. Saran perbaikan dari validator pada validasi tahap pertama pada aspek teknis antara lain: 1) mengubah mimik pada tokoh agar terlihat riil dengan voice over, dan 2) menggunakan jenis font yang formal. Sedangkan pada aspek materi diperoleh hasil presentase sebesar 78,75% sehingga kriteria yang didapat adalah 'layak'. Saran perbaikan dari validator pada aspek materi antara lain: 1) menambah materi yaitu bentuk jurnal penyesuaian, 2) menambahkan beberapa butir contoh soal, dan 3) memperbaiki penulisan yang tidak sesuai dengan ejaan.

Validasi tahap dua dilakukan setelah media pembelajaran direvisi sesuai saran perbaikan dari validator. Hasil validasi tahap dua menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada komponen kualitas teknis dengan jumlah presentase sebesar 92,72% dan kriteria yang didapat adalah 'sangat layak'. Apabila dibanding dengan validasi tahap satu, hasil validasi tahap dua meningkat sebesar 5,45%. Sedangkan pada aspek materi diperoleh presentase sebesar 91,25% dan kriteria yang didapat adalah 'sangat layak'. Hasil validasi tahap kedua pada aspek materi mengalami peningkatan sebesar 12,5% dari hasil validasi tahap pertama.

Selain validasi media pembelajaran berbasis video animasi, pada tahap ini juga dilakukan validasi kelayakan butir soal yang akan digunakan dalam *post test*. Butir soal divalidasi oleh dosen Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Surabaya dan guru ekonomi SMA Negeri 2 Lamongan. Hasil validasi pada butir soal memperoleh presentase sebesar 91,25% sehingga kriteria yang didapatkan pada komponen kualitas soal adalah 'sangat layak'. Setelah media pembelajaran dinyatakan layak oleh validator baik dari aspek teknis dan materi, video pembelajaran di unggah ke *platform Youtube*.

Tahap kelima adalah uji coba produk. Media pembelajaran yang telah divalidasi serta diunggah ke *platform youtube* akan diujicobakan pada siswa guna menguji efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Uji coba dilakukan dengan menggunakan desain one-shot case study pada kelas siswa XII IPS 1 sebanyak 27 orang.

Kegiatan pengujian ini dilakukan pada pertemuan pertama dan kedua. Pada pertemuan pertama, peserta didik diberikan kesempatan untuk mempelajari materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa dengan mengamati media pembelajaran berbasis video animasi dengan seksama. Langkah selanjutnya yaitu peserta didik diberikan waktu untuk latihan terbimbing, sehingga peserta didik merasa terbantu ketika ada pertanyaan yang menurut peserta didik sukar. Ketika soal yang telah selesai dikoreksi bersama, peserta didik diminta untuk berlatih secara mandiri dengan soal-soal yang telah ada di buku paket ekonomi.

Pada pertemuan kedua, perwakilan dari beberapa peserta didik melakukan presentasi untuk mengoreksi hasil latihan mandiri yang dilakukan oleh peserta didik di rumah. Setelah itu peserta didik diberikan waktu untuk melakukan tanya jawab perihal materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Pada tahap selanjutnya peserta didik melakukan *post test* dengan jumlah soal 15 butir. Hasil *post test* menunjukkan bahwa tingkat

ketuntasan secara klasikal mencapai 81,48% jika dibandingkan dengan KKM yang berlaku di SMA Negeri 2 Lamongan yaitu 80, dapat disimpulkan bahwa telah tercapai ketuntasan secara klasikal.

Untuk mengukur signifikansi efektifitas peneliti menggunakan uji t satu sampel. Sebelum melakukan uji t, terlebih dahulu dilakukan pengujian terhadap tingkat kenormalan data dengan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*. Nilai signifikansi yang didapat dari pengujian sebesar  $0,062 \geq 0,05$ , yang berarti data berdistribusi normal.

Berikutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t satu sampel. Hasil uji *t test* menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  diperoleh sebesar 5,124 dengan tingkat signifikansi dari  $t_{tabel}$  yang didapat adalah 1,706 sehingga  $H_0$  ditolak yang artinya terjadi peningkatan pada nilai siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media video animasi pada materi yang disampaikan tersebut.

Respon yang diberikan oleh siswa cukup baik mengenai penggunaan media ini pada proses pembelajaran, setelah mengamati media yang digunakan peserta didik dengan antusias melakukan diskusi ketika diberikan soal latihan sehingga hal itu dapat dijadikan indikasi bahwa media yang digunakan cukup berdampak positif bahkan efektif secara signifikan terhadap proses belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Ponza et al pada tahun 2018 menggunakan model pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implementation, and evaluation*), penelitian menunjuk siswa kelas 4 sekolah dasar sebagai subjek penelitian dengan mata pelajaran tematik yang dikembangkan dalam media pembelajaran berbasis video animasi. Efektivitas didapatkan dengan menghitung hasil *pre-test* dan *post test* menggunakan uji t berkorelasi dan dihitung secara manual. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang memiliki tujuh tahap, penelitian ini menunjuk siswa kelas 12 dengan jurusan IPS di tahun ajaran 2020/2021 sebagai subjek penelitian dan materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran berbasis video animasi adalah jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Dalam mengukur efektivitas pengembangan media pembelajaran, penelitian ini menghitung hasil *post test* dengan KKM yang berlaku di sekolah menggunakan uji t satu sampel dan dihitung melalui program SPSS.

Penelitian yang sama dilakukan oleh Ponza et al pada tahun 2018 menunjukkan hasil penggunaan media video animasi dalam kegiatan belajar mengajar berpengaruh positif terhadap proses belajar siswa daripada kegiatan pembelajaran menggunakan cara klasikal, sehingga dapat dikatakan pemanfaatan media video dalam proses pembelajaran efektif secara signifikan bisa meningkatkan semangat belajar pada materi Tematik peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Kaliuntu sehingga penelitian ini yang dilakukan pada tahun 2021 memiliki hasil yang sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Ponza et al.

## KESIMPULAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dengan model pengembangan Borg and Gall telah menghasilkan produk media pembelajaran berbasis video animasi yang siap pakai. Beberapa komponen kritis dalam media pembelajaran ini sudah dilakukan validasi oleh beberapa pakar yang ahli di bidangnya dan kemudian menghasilkan sebuah media yang langsung dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Setelah diujicobakan kepada siswa ternyata hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ini menyebabkan hasil belajar peserta didik meningkat. Respon yang diberikan siswa juga sangat positif, walaupun masih ada kekurangan, karena materi yang disajikan oleh media pembelajaran ini hanya jurnal penyesuaian maka dari itu peneliti berharap untuk penelitian selanjutnya dapat dikembangkan pada materi yang lain. Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kelebihan yaitu dapat disimpan dan diputar secara berulang kali sehingga dapat memandu siswa pada proses belajar secara mandiri, dan bias memudahkan siswa dalam memvisualisasikan pembelajaran jurnal penyesuaian perusahaan jasa sehingga peserta didik dapat mengingat materi dengan mudah.



## REFERENCE

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2), 78–90. [https://Ejournal.Ap.Fisip-Unmul.Ac.Id/Site/Wp-Content/Uploads/2013/05/PrintJurnalSiti\(05-09-13-03-29-59\).Pdf](https://Ejournal.Ap.Fisip-Unmul.Ac.Id/Site/Wp-Content/Uploads/2013/05/PrintJurnalSiti(05-09-13-03-29-59).Pdf)
- Asmara, A. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 15(2), 156–178. <https://doi.org/10.22373/jid.v15i2.578>
- Astuti, Y. W., & Mustadi, A. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 250–262. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2723>
- Ayuningsih, K. (2017). Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPS Materi Menghargai Jasa Pahlawan Di Kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo. *JICTE (Journal Of Information And Computer Technology Education)*, 1(1), 43. <https://doi.org/10.21070/jicte.v1i1.1129>
- Ayuwati, I. (2016). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Di SMK Tuma'ninah Yasin Metro. *Jurnal SAP*, 1(2), 105–114.
- Kemdikbud. (2017). *Hasil UN 2016/2017*. [https://hasilun.puspendik.kemdikbud.go.id/#2017!Sma!Daya\\_Serap!05&16&005!S&G&T&T&1&Unbk!1!&](https://hasilun.puspendik.kemdikbud.go.id/#2017!Sma!Daya_Serap!05&16&005!S&G&T&T&1&Unbk!1!&)
- Kemdikbud. (2019). *Hasil UN 2018/2019*. [https://hasilun.puspendik.kemdikbud.go.id/#2019!Sma!Daya\\_Serap!05&16&005!S&07&T&T&1&Unbk!1!&](https://hasilun.puspendik.kemdikbud.go.id/#2019!Sma!Daya_Serap!05&16&005!S&07&T&T&1&Unbk!1!&)
- Kresnandya, T. F. (2020). Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Sub Konsep Vertebrata. *Jurnal Metaedukasi*, 2(1), 28–37.
- Mahdalena, S., & Sain, M. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VA Siswa Sekolah Dasar Negeri 010 Sungai Beringin. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 1(April), 118–138. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v1i1.63>
- Nasution, S. (2013). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar*. Bumi Aksara.
- Pingge, H. D., & Wangid, M. N. (2016). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Kota Tambolaka. *JPSD : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1).
- Ponza, P. J. R., Jampel, N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>
- Riduwan, & Sunarto. (2017). *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial Komunikasi, Ekonomi*. Alfabeta.
- Sari, A. P. P., & Lepiyanto, A. (2016). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Scientific Approach Siswa SMA Kelas X Pada Materi Fungsi. *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Metro*, 7(1), 41–48.
- Sari, N. K., & Suprihatin, S. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berorientasi Nilai Keislaman Pada Materi Pengangguran Kelas XI. *PROMOSI: Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 6(1), 35–44.
- Sofyana, L., & Rozaq, A. (2019). Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 8(1), 81–86.

- 2267 *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa* – Salsha Listya Rosanaya, Dhiyah Fitrayati  
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.785>
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Sulastri, Imran, & Firmansyah, A. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(1), 90–103.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/Jkp.V2i2.113>
- Wahyuningsih, T. O., & Susanti. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Sebagai Bahan Pengamatan Berbasis Animasi Pada Materi Jurnal Penyesuaian. *JPAK: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 4(3), 1–6.