

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan baik sebagai media pembelajaran maupun media informasi. Berikut ini merupakan penelitian terdahulu dari beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Video Sebagai Bahan Pengamatan Berbasis Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian

Jurnal ini merupakan jurnal yang dibuat oleh Tiara Oktaviani Wahyuningsih yang merupakan mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya. Pada jurnal ini, penulis membuat suatu animasi 2D pembelajaran akuntansi yang membahas materi jurnal penyesuaian.

Penulisan naskah media dimulai dengan membuat rancangan awal yang meliputi konsep dan desain media sebelum di telaah oleh para ahli. Telaah ahli materi meliputi kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis, sehingga dapat diketahui kesesuaian media dengan kriteria materi dari masukan dan kajian para ahli materi.

Pada tahap pembuatan video animasi pembelajaran tersebut, peneliti menggunakan aplikasi Power Point 2016, Powtoon, Camtasia Studio 8, Macromedia Flash Player 8 dan Adobe Premiere. Video animasi dibuat menjadi 2 bagian video, yaitu video mengenai jurnal penyesuaian dan jurnal koreksi. Pada tahap telaah oleh ahli media, ada beberapa masukan mengenai media pembelajaran video yang dibuat antara lain yaitu perlunya background yang bersemangat serta *dubbing* suara guru agar siswa fokus dan beberapa animasi pemusat perhatian. Kemudian tahap validasi dan uji coba terhadap respon siswa.

Untuk penelitian, penulis menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research & Development*). Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), dan tahap pengembangan (*develop*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dari ahli materi kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh nilai sebesar 84,85%. Dari ahli media kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh nilai sebesar 86,18%. Dari pendapat siswa kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh nilai sebesar 90,83% dengan kriteria sangat layak.

2. Implementasi Media Pembelajaran Video Scribe Pada Mata Pelajaran Akuntansi di Era Industri 4.0

Jurnal ini merupakan jurnal yang dibuat oleh Bella Safira Pangestika dan Tri Nur Wahyudi yang merupakan mahasiswa Jurusan Pendidikan Akuntansi, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Pada jurnal ini, penulis membuat suatu animasi 2D pembelajaran akuntansi di era industry 4.0.

Pada tahap pembuatannya, video animasi pembelajaran akuntansi ini dibuat dengan menggunakan aplikasi Video Scribe. Jika video tersebut telah dibuat, maka video tersebut akan ditayangkan melalui LCD yang tersedia di setiap kelas.

Setelah video tersebut telah dibuat, penulis melakukan penelitian dengan metode penelitian kualitatif menggunakan pendekatan deskriptif dan studi kasus. Penelitian ini dilakukan di SMK Muhammadiyah Delanggu, subyek yang dipilih adalah Guru Akuntansi dan 24 siswa kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah Delanggu. Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik yang digunakan dalam keabsahan data adalah perpanjangan keikutsertaan dan

triangulasi yaitu dengan membandingkan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti terhadap guru mata pelajaran akuntansi kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah Delanggu dilihat secara kualitatif bahwa media pembelajaran *video scribe* dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran di kelas dan mempermudah berinteraksi dengan siswa, guru tidak perlu menyampaikan ulang karena dalam media pembelajaran *video scribe* sudah disampaikan secara rinci dan mudah dipahami oleh siswa.

Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti terhadap siswa kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah Delanggu dinilai oleh 24 siswa kelas X Akuntansi adalah sebanyak 12 siswa menilai sistem pembelajaran menggunakan media pembelajaran *video scribe* sangat baik, 6 siswa menilai baik, 4 siswa menilai cukup, dan 2 siswa menilai kurang. Melihat hasil tanggapan dari siswa, media pembelajaran *video scribe* telah memenuhi kriteria dengan kualitas baik, artinya komponen-komponen media pembelajaran *video scribe* pada mata pelajaran akuntansi di era industri 4.0 baik dari aspek isi dan tujuan memiliki kejelasan uraian materi dan bahasa serta kemudahan penggunaannya. Setelah diterapkannya media pembelajaran *video scribe* di kelas, siswa mengalami kemudahan dalam menerima materi pembelajaran sehingga siswa mendapat peningkatan hasil yang diperoleh dalam mata pelajaran akuntansi saat ulangan harian dan siswa merasa tidak bosan di kelas saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

3. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Pelayanan Penjualan di SMK Ketintang Surabaya

Jurnal ini merupakan jurnal yang dibuat Raffaello Bryan Arnold yang merupakan mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya. Pada jurnal ini, penulis membuat suatu video animasi pembelajaran akuntansi Mata Pelajaran Pelayanan Penjualan di SMK Ketintang Surabaya dengan menggunakan *software* Powtoon.

Jenis metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research & Development*) terdiri dari 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Tetapi dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap ketiga saja yaitu tahap pengembangan (*develop*), karena disesuaikan dengan kebutuhan penelitian yaitu hanya pada *prototype* saja

Uji coba pada penelitian ini dilakukan sebanyak kali yaitu uji coba kelas kecil terdiri dari 8 siswa dari SMK PGRI 13 Surabaya kelas XI PM 1 jurusan pemasaran dan uji coba kelas besar terdiri dari 20 siswa dari SMK Ketintang Surabaya kelas XI PM 1 jurusan pemasaran.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari lembar telaah ahli materi dan ahli media, lembar validasi ahli materi dan ahli media, dan angket respon siswa. Berdasarkan hasil penelitian pada mata pelajaran pelayanan penjualan di SMK Ketintang Surabaya diperoleh nilai kelayakan dari validasi ahli materi sebesar 81,7%, nilai kelayakan dari validasi ahli media sebesar 96,7% , respon siswa kelas kecil sebesar 98,3%, dan respon siswa kelas besar sebesar 95,7. Dengan demikian media pembelajaran video animasi Powtoon layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran.

4. Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia (Studi Kasus: SMA Bina Mulya Gading Rejo, Pringsewu)

Jurnal ini merupakan jurnal yang dibuat Heni Sulistiani, Darwis, Dwi Shinta M. Silaen, Diana Marlyna yang merupakan mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Akuntansi, Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia.

Di dalam jurnal ini, penulis membuat suatu media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia Sma Bina Mulya Gading Rejo, Pringsewu di SMK Ketintang Surabaya dengan menggunakan *software Macromedia Flash 8.0*.

Pada tahap perancangan, penulis melakukan analisis kebutuhan system, pembuatan desain karakter dan pembuatan *storyboard*. Tampilan yang ada di dalam media pembelajaran tersebut antara lain halaman utama, halaman teori

dasar, halaman latihan soal, dan petunjuk penggunaan.

Untuk tahap penelitian, penulis menggunakan model pengembangan multimedia Luther berdasarkan Sutopo yang terdiri dari Konsep, Desain, Pengumpulan Bahan, Pembuatan, Pengujian menggunakan ISO 9126 dengan perhitungan SPSS. Media ini diujicobakan pada 32 siswa dan 3 guru SMA Bina Mulya Gading Rejo, Pringsewu.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan Macromedia Flash pada pokok bahasan Akuntansi Persediaan Metode Average yang telah dikembangkan, termasuk dalam kriteria baik untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (dari penilaian ahli materi dan siswa memberikan nilai Cronbach alpha untuk variabel kepuasan sebesar 0.931 pengoperasiannya).

5. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash Cs6 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD

Jurnal ini merupakan jurnal yang dibuat Anisa Windari Septiani Putri yang merupakan mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta. Penulis membuat video animasi 2D untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas 3 SD dengan menggunakan Adobe Flash CS6.

Analisis kebutuhan dari penelitian pengembangan ini yaitu untuk mencari informasi awal tentang hal-hal yang dibutuhkan ketika penelitian yaitu tempat penelitian, alat yang digunakan untuk penelitian seperti LCD, pemanfaatan media melalui perangkat komputer dan tentang siswa yang akan dijadikan objek penelitian, dari hal tersebut maka dilakukan wawancara dengan guru kelas untuk mencari informasi yang dibutuhkan.

Tahap desain pembelajaran adalah membuat rancangan pembuatan media video animasi 2D. Rancangan yang dibuat merupakan pola dasar dalam pengembangan media.

Tahapan awal yaitu menentukan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran dan materi. Materi yang dipilih pada

pembelajaran Bahasa Indonesia ini yaitu mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan. Tahapan produksi media merupakan proses membuat video animasi 2D. Pada tahap produksi media melalui dua tahap yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Tahap ini merupakan persiapan-persiapan yang harus dilakukan sebelum membuat video animasi 2d yaitu menyiapkan beberapa perlengkapan yang dibutuhkan antara lain: 1) Program Adobe Flash CS6 2) Komputer atau laptop, 3) Membuat ide cerita 4) Bahan pendukung media (gambar karakter, background, pewarnaan gambar tokoh dan background dan efek suara), Setelah perlengkapan untuk membuat media telah siap, tahap selanjutnya adalah membuat ide cerita dan mendesain produk. Tahapan yang dilalui dalam mendesain produk adalah membuat gambar karakter kartun sesuai watak tokoh dalam cerita terlebih dahulu Tahap pelaksanaan yaitu proses pembuatan video animasi 2d bahasa Indonesia sudah siap untuk dibuat. Pembuatan video menggunakan bantuan program Adobe Flash CS6

Penelitian ini dilaksanakan di SD N Pendowoharjo Sleman pada semester gasal. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD N Pendowoharjo sebanyak 29 siswa. Teknik dan pengumpulan data: angket, pedoman wawancara, pedoman observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif yang terdiri terdiri dari konversi skala 5, Guttman dan persentase skala 5. Hasil penelitian pengembangan ini adalah hasil kualitas media ditinjau dari aspek isi dan aspek pembelajaran berdasarkan ahli materi 1 menunjukkan skor total 82 dengan kriteria baik sedangkan berdasarkan ahli materi 2 menunjukkan skor 91 dengan kriteria sangat baik. Hasil kualitas media ditinjau dari aspek desain aplikasi dan komunikasi visual berdasarkan ahli media menunjukkan skor 72 dengan kriteria sangat baik sedangkan berdasarkan angket kualitas produk yang dinilai oleh guru kelas diperoleh persentase 90% dengan kriteria sangat baik. Hasil berdasarkan respon siswa terhadap penggunaan media diperoleh persentase mencapai 91.72% dengan kriteria sangat tertarik. Hasil berdasarkan respon guru terhadap penggunaan media diperoleh persentase 90% memiliki kriteria sangat baik. Hasil penilaian

sikap siswa terhadap 4 keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis berdasarkan hasil observasi pada uji coba kelompok kecil diperoleh persentase 80% dengan kriteria baik dan pada uji coba kelompok besar diperoleh persentase 80% dengan kriteria baik. Hasil ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada uji coba kelompok kecil memperoleh skor 62,5% dengan kriteria cukup. Hasil ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada uji coba kelompok besar mencapai skor 82,75% dengan kriteria baik.

6. Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi SMK Berbasis

Animasi Interaktif pada Materi Aset Tetap Berwujud

Jurnal ini merupakan jurnal yang dibuat Anissatul Khamidah dan Susanti yang merupakan mahasiswa Prodi Pendidikan Akuntansi Jurusan Pendidikan Ekonomi FE UNESA. Penulis membuat media pembelajaran akuntansi SMK berbasis animasi interaktif pada materi aset tetap berwujud.

Untuk tahap penelitian, penulis melakukan pengembangan dengan model Thiagarajan yaitu model 4D (*four D Models*) yang terdiri dari tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), dan tahap penyebaran (*Disseminate*). Penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan, tahap penyebaran tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dan dana.

Dalam pengembangan ini, subjek uji coba pengembangan media animasi interaktif ini terdiri dari ahli media selaku orang yang berkompetensi dalam bidang media flash (satu orang dosen), Ahli materi selaku orang yang berkompetensi dalam bidang akuntansi (dua orang dosen dan satu guru SMK Akuntansi) dan siswa kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 10 Surabaya yang diambil 20 siswa untuk uji coba terbatas.

Simpulan penelitian media pembelajaran akuntansi SMK berbasis animasi interaktif yang dikembangkan ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*) dan tingkat kelayakannya yaitu sebesar 94,55% dengan kategori sangat layak.

7. Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar

Jurnal ini merupakan jurnal yang dibuat Putu Jerry Radita Ponza, I Nyoman Jampel, dan I Komang Sudarma yang merupakan mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja. Penulis membuat video animasi pembelajaran untuk siswa kelas VI SD dengan menggunakan *software* Powtoon.

Model penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media video animasi pembelajaran pada mata pelajaran Tematik Kelas IV adalah model pengembangan produk ADDIE (*analyze, desain, development, implementation, evaluation*).

Pada tahap analisis kebutuhan dilakukan kegiatan observasi melalui wawancara untuk mengetahui kebutuhan pebelajar, lingkungan belajar dan materi pelajaran. Tahap desain dilakukan memindahkan informasi yang diperoleh pada tahap analisis ke dalam bentuk dokumen berupa naskah video. Tahap pengembangan dilakukan kegiatan produksi video animasi pembelajaran dan penilaian oleh para ahli. Tahap selanjutnya tahap implementasi menerapkan video animasi pembelajaran kepada siswa untuk di uji perorangan, uji coba kelompok kecil dan lapangan. Tahap evaluasi meliputi kegiatan penilaian media berdasarkan evaluasi formatif yang dilakukan untuk mengukur atau menilai produk pembelajaran. Penelitian pengembangan ini dilakukan di SD N 1 Kaliuntu khususnya pada siswa kelas IV yang berjumlah 30 orang.

Hasil validitas video animasi berdasarkan penilaian ahli isi yaitu 96% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran, diperoleh persentase 92% dengan kualifikasi sangat baik, penilaian ahli media pembelajaran, diperoleh persentase 86% dengan kualifikasi baik. Persentase yang diperoleh dari hasil uji perorangan yaitu 96% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji kelompok kecil diperoleh 93.08% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji lapangan diperoleh 97,16% dengan kualifikasi sangat baik. Dengan demikian

video animasi pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid.

Tabel 2.1 Perbandingan Metode yang ada dalam Penyelesaian Permasalahan

No.	Judul Jurnal	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengembangan Media Pembelajaran Video Sebagai Bahan Pengamatan Berbasis Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian	Penulis melakukan analisis data melalui metode survey kuantitatif.	Penulis sekarang membahas tentang bagan akun standar sedangkan penulis terdahulu membahas tentang jurnal penyesuaian
2.	Implementasi Media Pembelajaran Video Scribe Pada Mata Pelajaran Akuntansi di Era Industri 4.0	Membuat media pembelajaran berupa video animasi	Penulis terdahulu menggunakan jenis penelitian kualitatif menggunakan pendekatan deskriptif dan studi kasus sedangkan penulis sekarang menggunakan jenis metode survey kuantitatif.
3.	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Pelayanan Penjualan di SMK Ketintang Surabaya	Penulis membuat media pembelajaran akuntansi berupa video animasi.	Penulis terdahulu menggunakan metode pengembangan R&D, sedangkan penulis sekarang menggunakan metode ADDIE
4.	Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia (Studi Kasus: SMA Bina Mulya Gading Rejo, Pringsewu)	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis membuat <i>storyboard</i> sebagai gambaran tiap <i>scene</i> dari media pembelajaran yang dibuat. • Penulis menggunakan <i>software</i> Adobe Flash, hanya beda versi saja. 	Penulis terdahulu membuat media pembelajaran berupa aplikasi animasi interaktif, sedangkan penulis sekarang membuat media pembelajaran berupa video animasi.
5.	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6 pada Mata	Penulis menggunakan <i>software</i> Adobe CS6	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis terdahulu menggunakan membuat video animasi pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan

	Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD		<p>penulis sekarang membuat video animasi pembelajaran untuk mata kuliah Bagan Akun Standar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penulis terdahulu menggunakan metode wawancara dan angket dalam mengumpulkan data, sedangkan penulis sekarang menggunakan metode angket.
6.	Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi SMK Berbasis Animasi Interaktif pada Materi Aset Tetap Berwujud	Penulis membuat media pembelajaran akuntansi berupa animasi.	Penulis terdahulu membuat animasi interaktif pembelajaran akuntansi, sedangkan penulis sekarang membuat video animasi pembelajaran akuntansi.
7.	Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis membuat media pembelajaran berupa video animasi. • Penulis memakai metode pengembangan ADDIE 	Penulis terdahulu mengumpulkan data dengan cara wawancara dan tes objektif, sedangkan penulis sekarang mengumpulkan data dengan cara survey.

Diceritakan persamaan dan perbedaan dari ke 7 penelitian tersebut dengan penelitian sekarang adalah sebagai berikut :

1. Persamaan penelitian terdahulu yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Sebagai Bahan Pengamatan Berbasis Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian”** dengan penelitian sekarang adalah penulis menggunakan metode survey kuantitatif. Lalu, perbedaan dari kedua penelitian tersebut adalah animasi yang dibuat penulis terdahulu membahas jurnal penyesuaian, sedangkan penulis sekarang membuat animasi pembelajaran yang membahas bagan akun standar.
2. Persamaan penelitian terdahulu yang berjudul **“Implementasi Media Pembelajaran Video Scribe pada Mata Pelajaran Akuntansi di Era Industri 4.0”** dengan penelitian sekarang adalah kedua penulis tersebut

membuat media pembelajaran akuntansi berupa video animasi. Lalu, perbedaan dari kedua penelitian tersebut adalah penulis terdahulu menggunakan metode kualitatif, sedangkan penulis sekarang menggunakan metode kuantitatif.

3. Persamaan penelitian terdahulu yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Pelayanan Penjualan di SMK Ketintang Surabaya”** dengan penelitian sekarang adalah kedua penulis tersebut membuat media pembelajaran akuntansi berupa video animasi. Lalu, perbedaan dari kedua penelitian tersebut adalah penulis terdahulu menggunakan metode pengembangan R&D, sedangkan penulis sekarang menggunakan metode ADDIE.
4. Persamaan penelitian terdahulu yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia (Studi Kasus : SMA Bina Mulya Gading Rejo, Pringsewu)”** dengan penelitian sekarang adalah kedua penelitian tersebut menggunakan *storyboard* sebagai gambaran tiap *scene* dari video animasi pembelajaran yang dibuat. Selain itu, penulis dari masing-masing penelitian menggunakan *software* Adobe Flash, hanya beda versi saja. Lalu, perbedaan dari kedua penelitian tersebut adalah penulis terdahulu membuat media pembelajaran berupa aplikasi animasi interaktif, sedangkan penulis sekarang membuat video animasi pembelajaran.
5. Persamaan penelitian terdahulu yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD”** dengan penelitian sekarang adalah penulis dari masing-masing penelitian menggunakan *software* Adobe Flash CS6. Lalu, perbedaan dari kedua penelitian tersebut adalah penulis terdahulu membuat video animasi pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia sedangkan penulis sekarang membuat video animasi pembelajaran untuk mata kuliah Akuntansi. Lalu, penulis terdahulu menggunakan metode wawancara dan angket dalam mengumpulkan data, sedangkan penulis sekarang

menggunakan metode angket.

6. Persamaan penelitian terdahulu yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD”** dengan penelitian sekarang adalah penulis dari masing-masing penelitian menggunakan *software* Adobe Flash CS6. Lalu, perbedaan dari kedua penelitian tersebut adalah penulis terdahulu membuat video animasi pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia sedangkan penulis sekarang membuat video animasi pembelajaran untuk mata kuliah Akuntansi.
7. Persamaan penelitian terdahulu yang berjudul **“Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar”** dengan penelitian sekarang adalah penulis dari masing-masing penelitian membuat media pembelajaran berupa animasi dan menggunakan metode pengembangan ADDIE. Sedangkan perbedaan dari kedua penelitian tersebut adalah penulis terdahulu mengumpulkan data dengan cara wawancara dan tes objektif, sedangkan penulis sekarang menggunakan metode survey.

2.2 Metode Analisis Data

Analisis kuantitatif adalah analisis data menggunakan statistik. Statistik yang digunakan dapat berupa statistik deskriptif dan inferensial/induktif. Statistik inferensial dapat berupa statistik parametris dan statistik nonparametris. Data hasil analisis selanjutnya disajikan dan diberikan pembahasan. Penyajian dapat berupa tabel, tabel distribusi frekuensi, grafik garis, grafik batang, *piechart* (diagram lingkaran), dan *pictogram*. (Sugiyono, 2013:166)

2.3 Skala Likert

Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. (Sugiyono, 2013:93) Pada skala likert, responden diminta untuk menjawab persetujuan terhadap objek psikologis

(konstruk) dengan 5 pilihan jawaban, yaitu (1) Sangat tidak setuju, (2) Tidak setuju, (3) Netral, (4) Setuju, (5) Sangat setuju. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai persentase batasan pada setiap pilihan jawaban (item) skala likert.

Tabel 2.2 Pengertian dan Batasan Skala Likert

Skala	Keterangan	Pengertian dan Batasan
1.	Sangat Tidak Setuju/ Sangat tidak baik	Apabila responden tidak menyetujui pernyataan 100%
2.	Kurang Setuju/ Kurang baik	Apabila responden menyetujui sebagian kecil dari pernyataan atau maksimal 30% dari pernyataan yang sesuai dengan harapan
3.	Netral / Cukup baik	Apabila responden menyetujui 50% atau ragu-ragu antara sangat baik/setuju dengan sangat tidak setuju/baik
4.	Setuju / baik	Apabila responden menyetujui sebagian besar dari pernyataan atau pada kisaran 70% sampai 90% pernyataan sesuai dengan harapan
5.	Sangat Setuju / Sangat baik	Apabila responden menyetujui penuh dari pernyataan, bahkan lebih dari yang diharapkan oleh responden atau lebih dari 91% atau lebih dari 100% harapan responden

2.4 Metode Pengembangan

Model penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media video animasi pembelajaran akuntansi bagan akun standar adalah model pengembangan produk ADDIE (analyze, desain, development, implementation, evaluation). Menurut Ponza, dkk (2018, 12), ADDIE terdiri dari :

1. Pada tahap analisis kebutuhan dilakukan kegiatan observasi melalui wawancara untuk mengetahui kebutuhan pebelajar, lingkungan belajar dan materi pelajaran.

2. Tahap desain dilakukan memindahkan informasi yang diperoleh pada tahap analisis ke dalam bentuk dokumen berupa naskah video.
3. Tahap pengembangan dilakukan kegiatan produksi video animasi pembelajaran dan penilaian oleh para ahli.
4. Tahap selanjutnya tahap implementasi menerapkan video animasi pembelajaran kepada siswa untuk di uji perorangan, uji coba kelompok kecil dan lapangan.
5. Tahap evaluasi meliputi kegiatan penilaian media berdasarkan evaluasi formatif yang dilakukan untuk mengukur atau menilai pembelajaran.

2.5 Pengertian Akuntansi

Menurut Kartikahadi (2016, 3) akuntansi adalah suatu skema informasi keuangan yang berfungsi untuk membuat dan mengungkapkan penjelasan yang relevan bagi berbagai kelompok yang bersangkutan.

2.6 Pengertian Pembelajaran

Ihsanudin (2019, 2) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang juga berperan dalam menentukan keberhasilan siswa. Dari proses pembelajaran itu akan terjadi sebuah kegiatan timbal balik antara guru dengan siswa untuk menuju tujuan yang lebih baik. Oleh karena itu, untuk melakukan sebuah pembelajaran, terlebih dahulu harus dipahami pengertian dari kata pembelajaran.

Proses pembelajaran menurut Tidjarok (2019, 1) adalah sebuah proses yang di dalamnya terdapat interaksi antara guru dengan siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Dalam proses pembelajaran, Guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal. Dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran adalah segala upaya Bersama antara guru dengan murid untuk berbagi dan mengolah informasi, dengan harapan pengetahuan yang diberikan bermanfaat dalam diri siswa dan menjadi landasan belajar yang

berkelanjutan, serta diharapkan adanya perubahan-perubahan yang lebih baik untuk mencapai suatu peningkatan yang positif yang ditandai dengan perubahan tingkah laku individu demi terciptanya proses belajar mengajar yang efektif yang efisien. Sebuah proses pembelajaran yang baik akan membentuk kemampuan intelektual, berfikir kritis dan munculnya kreatifitas secara perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalamannya.

2.7 Pengertian Bagan Akun Standar

BAGAN AKUN STANDAR TAHUN ANGGARAN 2015

AKUN	KETERANGAN
52	BELANJA BARANG
521111	Belanja Keperluan Perkantoran Pengeluaran untuk membiayai keperluan sehari-hari perkantoran yang secara langsung menunjang kegiatan operasional Kementerian negara/ lembaga terdiri dari : <ul style="list-style-type: none"> Satuan biaya yang dikaitkan dengan jumlah pegawai yaitu pengadaan barang yang habis dipakai antara lain pembelian alat-alat tulis, barang cetak, alat-alat rumah tangga, langganan surat kabar/berita/majalah, biaya minum/makanan kecil untuk rapat; Satuan biaya yang tidak dikaitkan dengan jumlah pegawai antara lain biaya Satpam/pengaman kantor, telex, internet, komunikasi khusus diplomat, pengurusan sertifikat tanah, pembayaran PBB; Pengeluaran untuk membiayai pengadaan/penggantian inventaris yang berhubungan dengan penyelenggaraan administrasi kantor/satker di bawah nilai kapitalisasi.
521112	Belanja Pengadaan Bahan Makanan Pengeluaran untuk pengadaan bahan makanan.
521113	Belanja Penambah Daya Tahan Tubuh Pengeluaran untuk membiayai pengadaan bahan makanan / minuman / obat-obatan yang diperlukan dalam menunjang pelaksanaan kegiatan operasional kepada pegawai.
521114	Belanja Pengiriman Surat Dinas Pos Pusat Pengeluaran untuk membiayai Pengiriman surat menyurat dalam rangka kedinasan yang dibayarkan oleh Kementerian Negara/ lembaga.
521115	Honor Operasional Satuan Kerja
521119	Belanja Barang Operasional Lainnya Pengeluaran untuk membiayai pengadaan barang yang tidak dapat ditampung dalam mata anggaran 52111, 521113, 521114 dalam rangka kegiatan operasional.
521211	Belanja Bahan Pengeluaran yang digunakan untuk pembayaran biaya bahan pendukung kegiatan (yang habis dipakai) seperti : <ul style="list-style-type: none"> Alat Tulis Kantor (ATK); Konsumsi/bahan makanan; Bahan cetakan; Dokumentasi; Spanduk; Biaya Fotokopi; yang diperlukan dalam pelaksanaan kegiatan non operasional seperti dies natalis, pameran, seminar, pejabat, sosialisasi, rapat dan lain lain.
521212	Belanja Barang Transito Digunakan untuk pengeluaran pembiayaan belanja barang pada kantor-kantor (UPT) di lingkungan Kementerian Negara/Lembaga yang dilikuidasi.
521213	Honor Output Kegiatan

Gambar 2.1 Contoh Bagan Akun Standar

Azizah dan Pratiwi (2017, 23) mengatakan bahwa Bagan Akun Standar (BAS) (bahasa Inggris: *Chart of Accounts*, CoA) adalah daftar akun buku besar yang ditetapkan dan disusun secara sistematis untuk memudahkan perencanaan, pelaporan anggaran, pembukuan, dan pelaporan keuangan pemerintah. BAS diperkenalkan pada tahun 2007 dengan Peraturan Menteri Keuangan Nomor 91/PMK.05/2007. Sebelum BAS, namanya adalah Badan Perkiraan Standar (BPS).

2.8 Pembelajaran Online

Anggraini (2017, 2) mengatakan, pembelajaran online yang dimaksud adalah suatu cara belajar berdasarkan pada penggunaan teknologi baru dengan didukung akses online, interaktif, dan melalui internet atau media elektronik lainnya (intranet, ekstranet, televisi interaktif, *CD-Room*, dan lain-lain). Dengan demikian, kompetensi peserta didik dapat dikembangkan selama proses pembelajaran mandiri dari tempat dan waktu yang berbeda

2.9 Pengertian Animasi

Secara harfiah, animasi berasal dari kata dalam bahasa Inggris yaitu *animate* yang artinya menghidupkan, memberi jiwa dan menggerakkan benda mati. Animasi merupakan proses membuat objek yang asalnya suatu benda mati, kemudian secara berurutan disusun dalam posisi yang berbeda seolah menjadi hidup.

Jadi, media animasi merupakan pergerakan tampilan beberapa objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi pada tenggang waktu (*timeline*) tertentu sehingga mampu menciptakan ilusi gambar gerak. Pada dasarnya animasi merupakan objek agar lebih tampak dinamis, menurut Apriansyah, dkk (2019, 12).

2.10 Jenis-jenis Animasi

Menurut Agusmawan (2019, 1), ada 5 jenis animasi, yaitu:

- a. Animasi tradisional



Gambar 2.2 Animasi Tradisional

Animasi tradisional seringkali disebut juga sebagai animasi di gambar tangan (*hand-drawn animation*) atau cel animation. Di abad 20, banyak animasi yang

dimulai dari animasi tradisional ini. Jadi, ribuan gambar dilukis dengan menggunakan tangan di kertas-kertas yang setiap kertasnya memiliki pergerakan objek sedikit demi sedikit.

Animasi tradisional memerlukan kemampuan artistik dari pelukisnya dan memiliki banyak jenis gambarnya juga.

b. Animasi 2D



Gambar 2.3 Animasi 2D

Meskipun animasi 2D sebenarnya juga bisa dilakukan dalam cara tradisional, namun Animasi 2D sudah termasuk dalam kategori computer animasi berbasis vektor. Hasil jadi dari animasi 2D ini biasanya disebut kartun, yang berarti gambar lucu. Animasi 2D banyak juga digunakan sebagai Graphical User Interfaces (GUIs) yang digunakan dalam keseharian, seperti di Mac ataupun Windows.

c. Animasi 3D



Gambar 2.4 Animasi 3D

Animasi 3D adalah animasi dengan kedalaman lebih dari 2D. Dalam animasi 3D, biasanya animator memulai gambarnya dengan menggambar pola tulang terlebih dahulu, barulah menggambar bagian lainnya untuk ditambahkan ke pola tulang tersebut. Misalkan menambahkan otot, badan, kulit, dan bagian lainnya. Lebih sulit dari animasi 2D, animasi 3D memerlukan pemahaman lebih untuk menggerakkan objek.

d. Motion Graphic



Gambar 2.5 Animasi *Motion Graphic*

Menurut Sasono (2017, 33), *motion graphic* adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik.

Motion graphic seringkali digunakan untuk menggerakkan kata (*typographic*) dan logo untuk tujuan pengiklanan.

e. Stop motion



Gambar 2.6 Animasi *Stop Motion*

Teknik ini pertama kali diperkenalkan pada 1906 oleh Stuart Blakton. Awalnya, stop motion dilakukan dengan menggunakan tanah liat (*clay*) yang ditutup dengan plastisin.

Setelah karakter sudah siap, badan mereka digerakkan lalu difoto dengan detil gerakan yang berbeda disetiap fotonya. Animasi ini membutuhkan frame foto yang banyak dan memakan waktu yang cukup lama.

2.11 Tahapan Pembuatan Animasi

Dalam proses pengerjaan film animasi harus mempunyai alur pembuatan film agar dapat lebih terarah. Jadi, untuk itu dibuatlah alur pembuatan film animasi.

1. Pra produksi

Suryani (2019, 15) mengatakan bahwa pra produksi merupakan tahap yang harus ditempuh sebelum memasuki proses/pembuatan film animasi. Fungsi dari tahap ini adalah sebagai landasan utama/pedoman dalam pembentukan film dimana jenis cerita, penokohan, alur cerita dan pembentukan karakter ditentukan ditahap ini. Berikut elemen-elemen dalam tahap pra produksi:

a. Ide Cerita

Ide cerita merupakan sebuah jawaban mengenai pertanyaan yang mendasar pada sebuah film, yakni apa yang hendak dibicarakan dalam

film tersebut. Ide cerita ini pula yang akan menjadi sebuah *premise* atau tagline dari sebuah judul film. Oleh karena itu, ide cerita dituliskan dalam kalimat pernyataan.

b. Judul dan Sinopsis

Judul adalah sebuah bahasa yang tertulis dan terucap sebagai identitas sebuah karya yang mempunyai nilai-nilai filosofis dari karya tersebut. Judul juga dikenal dengan nama *premise*. Sinopsis bukan dipahami hanya sebagai ringkasan cerita sebuah film. Sinopsis berisi ikhtisar film, alur cerita, konflik, maupun tokoh yang penting dan mempengaruhi plot, termasuk informasi tempat dan waktu kejadian.

c. *Time Schedule*

Time Schedule merupakan penjadwalan waktu dalam sebuah produksi agar produksi dapat berjalan sesuai dengan waktu yang diinginkan.

d. *Script*

Script adalah naskah film yang ditulis untuk film atau acara-acara televisi. *Script* dapat dihasilkan dalam bentuk olahan asli atau adaptasi dari penulisan yang sudah ada seperti hasil sastra.

e. *Storyboard*

Storyboard merupakan penuangan gambaran terhadap cerita sebagai dasar visual yang akan menjadi basis animasi hampir keseluruhannya *storyboard* ini dibuat setelah melalui proses-proses sebelumnya seperti sketsa dan alur cerita yang sudah didapat.

2. Proses produksi

Suryani (2019, 16) mengatakan bahwa proses produksi merupakan proses dimana pembuatan animasi film animasi tersebut dimulai. Inti dari proses pembuatan film animasi adalah pada tahap produksi. Dalam tahap produksi ini terjadi beberapa pekerjaan yang dilakukan secara teratur. Dimulai dari pembuatan *asset* 2D, hingga *rendering*. Berikut tahapan proses produksi:

a. *Design Asset*

Desain karakter merupakan gambaran-gambaran seperti tokoh, latar, dan pengambilan gambar (*Camera view*) sebagai landasan awal atau utama dalam perfilman, khususnya film animasi. Desain sangat penting ketika para animator ingin menuangkan ide mereka dengan cepat instan.

b. Animating

Animating atau penganimasian (*keyframe*) adalah kegiatan-kegiatan yang dikerjakan meliputi proses penggerakkan karakter/aset animasi.

Dilakukan pada saat semua proses dianggap sudah selesai, maka tahap animasi dapat dijalankan seperti animasi-animasi digital lainnya yang berbicara mengenai *keyframing*.

c. Rendering

Rendering adalah proses pembangun gambar dari sebuah model yang secara kolektif yang dapat disebut sebuah berkas adegan yang menggunakan program komputer.

d. Recording Narasi

Perekaman suara bicara dilakukan oleh *talent* yang sesuai dengan penokohan yang telah dibentuk *animator*.

e. Backsound Effect

Backsound effect merupakan efek suara yang dibuat untuk mendukung suasana didalam adegan film animasi.

f. Bumper Opening, Closing dan Credit Tittle

Bumper merupakan tampilan awal di dalam sebuah film animasi yang berbasis yang menunjukkan sebuah identitas dari pembuat produksi iklan tersebut.

3. Pasca produksi

Suryani (2019, 17) mengatakan bahwa pasca produksi dilakukan setelah tahap produksi selesai dilaksanakan. Pada tahap pasca produksi, terdapat beberapa hal yang dilakukan adalah *editing*. Pada prinsipnya, sutradara dan

editor memiliki kebebasan menginterpretasikan tema.

Sebelum memasuki tahap *editing*, yang perlu disiapkan adalah: memilih dan menyiapkan *editor*, *narrator*, penata musik, penata suara, penata narasi, dan penulis *editing script* atau *paper edit*. Selain itu, banyak *software* yang bisa digunakan dalam mengedit video seperti *Adobe Premiere*, *Final Cut Pro*, *Sony Vegas Pro* dan masih banyak lagi.

a. *Editing Compositing*

Compositing atau komposisi merupakan penggabungan dari semua yang sudah dibuat sebelumnya. Penggabungan ini membutuhkan skema pekerjaan atau progres *chart* yang merupakan barometer untuk mensinkronisasikan antara animasi dan berbagai hal lainnya.

b. *Final Rendering*

Final rendering merupakan proses akhir dari pembuatan. Semua elemen yang diperlukan dijadikan satu di *Adobe Premiere Pro*. Sebelum proses *rendering* dilakukan, terdapat beberapa pengaturan yang perlu diatur. Langkah - langkah pengaturan *render* yaitu pilih menu *File - Export - Media*. Lalu akan masuk ke jendela *Export Setting*. Pada *Export Setting* ada beberapa hal yang harus diatur, diantaranya yaitu *Format* dan *Preset*. *Format* merupakan *Codex* yang digunakan dalam video, format yang digunakan dalam film ini yaitu H.264 dan untuk *Preset* yaitu HD 1080.

2.12 Perangkat Lunak (Software) yang Digunakan

Perangkat lunak (*software*) yang digunakan membuat *asset* 2D penulis menggunakan *software* Paint Tool SAI. Pada tahap menganimasikannya, penulis menggunakan *software* Adobe Flash CS6 dan Adobe After Effects CC 2015. Pada tahap *compositing*, penulis menggunakan *software* Adobe Premiere CS6.

1. Paint Tool SAI



Gambar 2.7 Paint Tool SAI

Menurut Pratama (2019, 12), SAI atau Easy Paint Tool SAI adalah editor grafik raster dan software melukis untuk Microsoft Windows yang dikembangkan dan dipublikasikan oleh Systemax Software. Pengembangan pertama kali dimulai pada 2 Agustus 2004, dan versi alfa pertama kali rilis pada 13 Oktober 2006. Perilisan resmi SAI versi 1.0.0 terjadi pada 25 Februari 2008, dan versi terbaru dirilis tidak jauh setelahnya. Aplikasi melukis ini tersedia dalam 2 bahasa, inggris dan jepang. SAI dapat digunakan pada Microsoft Windows 98, Me, 2000, XP, Vista, 7, 8, 8.1, dan 10.

2. Adobe Flash CS6



Gambar 2.8 Adobe Flash

Syaifullah (2017, 23) mengatakan bahwa Adobe Flash merupakan program animasi berbasis vektor, yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk membuat berbagai animasi. Adobe Flash pada

awalnya adalah software bernama Macromedia Flash sebelum diakuisisi oleh perusahaan Adobe. Hingga saat ini, Adobe Flash telah dikembangkan hingga seri CS6 dan merupakan program animasi paling mutakhir milik Adobe. Adobe Flash merupakan salah satu software yang dapat digunakan dalam mengaplikasikan pembuatan animasi kartun, animasi interaktif, efek-efek animasi, banner iklan, website, game, presentasi dan sebagainya. Program aplikasi Adobe Flash CS6 merupakan suatu program aplikasi pembuat animasi yang memiliki fitur-fitur lengkap yang memudahkan animator dalam pembuatan animasi. Adobe Flash CS6 merupakan penyempurnaan dari versi sebelumnya yaitu Adobe Flash CS5.

3. Adobe After Effects CC 2015



Gambar 2.9 Adobe After Effects

Menurut Saadah (2018, 18-19), Adobe After Effect adalah produk piranti lunak yang dikembangkan oleh Adobe, digunakan untuk film dan pos produksi pada video. Pada awalnya merupakan sebuah software dari produk Macromedia yang sekarang sudah menjadi salah satu produk Adobe. Adobe After Effect banyak digunakan oleh editor film profesional dalam memberikan sentuhan efek-efek agar film tersebut lebih menarik dan terkesan nyata. Software ini juga biasa digunakan oleh para designer grafis dan animator untuk membuat animasi. Software ini merupakan salah satu software pembuat animasi yang populer. Dengan menggunakan fitur-fitur yang terdapat pada

Adobe After Effect, pengguna dapat membuat animasi yang menarik dengan mudah.

4. Adobe Premiere CS6



Gambar 2.10 Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro CS 6 atau akrab disebut Premiere merupakan salah satu software dari Adobe Collection CS 6 yang dikeluarkan oleh Adobe Inc. Premiere adalah software editing yang biasa digunakan mulai dari pemula hingga para professional. Menggunakan fitur yang sederhana serta menghasilkan hasil video berkualitas adalah kelebihan software ini. Meskipun berat yang menggunakan minimal RAM 2GB, software ini tetap menjadi pilihan karena editor ingin mendapat hasil yang maksimal (Noviyanto, 2017:33).