

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO MENGGUNAKAN *CARTOON CHARACTER* PADA MATERI TRANSAKSI PERUSAHAAN MANUFAKTUR KELAS X AKL SMK NEGERI 2 BUDURAN**

**Ainun Fatkhurrohman**

Program S1 Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail : aikrohman.af@gamil.com

**Joni Susilowibowo**

Program S1 Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail : jonisusilowibowo@unesa.ac.id

### **Abstrak**

Teknologi sudah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia modern saat ini. Didalam dunia pendidikan teknologi dapat dimanfaatkan secara dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran dan materi yang diajarkan akan dapat membantu siswa memaksimalkan pemahaman terhadap materi pelajaran. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan video pembelajaran yang berbeda dengan video pembelajaran yang sudah dibuat sebelumnya dengan menambahkan sesuatu yang berbeda yaitu menggunakan karakter kartun dan tampilan media sosial Instagram. Tujuan Penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran pada materi transaksi bisnis perusahaan manufaktur kelas X akuntansi keuangan dan lembaga di SMK Negeri 2 Buduran. Model penelitian yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE modifikasi dari Branch. Hasil penilaian validasi dari para ahli materi mendapat rata-rata nilai 85,5% dan ahli media memberikan rata-rata nilai 89,47% dengan keduanya mendapat kriteria sangat layak. Hasil uji coba dari peserta didik memperoleh rata-rata nilai 90,28% dan memperoleh kriteria sangat memahami. Secara keseluruhan media pembelajaran mendapat rata-rata nilai sebesar 88,42% sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mendapat kriteria sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif di sekolah

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Video Pembelajaran, Karakter Kartun, Transaksi Perusahaan Manufaktur

### **Abstract**

The technology has become an inseparable part of modern human life. In education system, technology can be used in the learning process by using learning media. The use of learning media according to subject and material of lesson can helped student to maximize understanding of lesson. This development research has a purpose for created a tutorial video that different than tutorial video has been made before, this video tutorial made differently added cartoon character and Instagram social media display. The purpose of this research is for assess of learning media in business transactions of manufacturing companies at tenth grade of AKL SMK Negeri 2 Buduran. Model of this research used of ADDIE model modification by Brunch. The validation result from material expert validation get an average percentage 85,5% and for media expert validation gave an average percentage 89,47% with a both got a very feasible criteria. The trial result to student obtained an average percentage of 90,28% and obtained a very understood criteria. Overall result of learning media obtained an average percentage of 88,42% with the result that learning media developed obtained a very feasible to be used to alternative learning media in school

**Keywords :** Learning Media, Video Tutorial, Cartoon Character, Transaction in Manufacturing Companies.

## **PENDAHULUAN**

Teknologi yang sedang berkembang pada abad 21 ini semakin hari semakin cepat. Semua bidang kehidupan pada saat ini telah dipengaruhi kemajuan teknologi, dari cara berperilaku, gaya hidup, perekonomian, birokrasi hingga bidang pendidikan. Pendidikan yang menjadi pilar pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) di

Indonesia harus mengikuti perkembangan zaman yang ada, agar kedepannya bangsa Indonesia bisa bersaing dengan bangsa lain.

Didalam proses pembelajaran seorang guru harus menguasai dalam konsep, metode dan teknik dalam pembelajaran kejuruan. Selain itu, seorang guru juga dituntut bisa memilih model pembelajaran, metode pembelajaran dan media yang cocok digunakan dalam proses belajar mengajar sesuai dengan mata pelajaran dan

materi yang sedang diajarkan. Pendidikan kejuruan yang menekankan pada praktik daripada teorinya, maka dari itu guru juga dituntut bisa mengoperasikan peralatan dan program lunak dalam menunjang pembelajaran praktikum kejuruan demi menunjang lulusan yang berkompeten di dunia kerja. Seperti dalam pembelajaran akuntansi, seorang guru harus bisa mengoperasikan komputer dan perangkat lunak akuntansi *MYOB* dan *Accurate*.

Sebelum melakukan kegiatan praktikum peserta didik akan mendapatkan teori yang akan disampaikan oleh guru. Disini pemahaman akan teori akan menentukan keberhasilan peserta didik dalam melakukan praktikum. Maka dari itu, dalam penyampaian teori guru harus bisa membuat peserta didik paham agar tidak terdapat kendala dalam praktik. Pergeseran tren pendidikan konvensional yang minim penggunaan teknologi menjadi penggunaan teknologi informasi yang digunakan hampir seluruh sendi pendidikan.

Media-media pembelajaran yang lebih beragam dan inovatif dapat membuat peserta didik untuk lebih aktif seperti video pembelajaran, *E-Learning*, permainan-permainan interaktif dll yang mengikuti pembelajaran mulai digunakan di beberapa sekolah. Ada banyak pilihan media pembelajaran yang menggunakan mendapat bantuan dari teknologi yang dapat dipilih oleh seorang guru demi mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang sedang diajarkan. Pernyataan ini juga didukung oleh Rosenberg (dalam Suryani,dkk, 2015), dengan perkembangan teknologi dan informasi terjadi pergeseran dalam proses belajar mengajar. Pergeseran itu meliputi dari penampilan menjadi pelatihan, dari belajar dalam kelas menjadi belajar dimana saja dan tidak terbatas, dari semua menggunakan kertas ke meminimalisir penggunaan kertas dan dari penggunaan manual menjadi penggunaan jaringan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah video. Video memiliki banyak kelebihan dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada saat ini telah banyak video pembelajaran di internet yang bisa diambil secara gratis disitus berbagi video yang isinya sangat kreatif dan guru tinggal menyesuaikan dengan materi apa yang akan disampaikan. Menurut Daryanto (2010) video merupakan suatu media yang terbukti dapat digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar dalam pembelajaran individu atau kelompok secara efektif.

Materi akuntansi yang digunakan dalam penelitian ini gunakan materi akuntansi perusahaan manufaktur pada kompetensi Memahami transaksi bisnis perusahaan baik perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur untuk kelas X dalam mata pelajaran akuntansi dasar. Peneliti memfokuskan materi hanya pada transaksi perusahaan

manufaktur. Pemilihan materi tersebut dikarenakan setelah peneliti melakukan studi pendahuluan di SMK Negeri 2 Buduran didapat fakta jika materi teori akuntansi perusahaan manufaktur belum didapat oleh saat kelas X dalam mata pelajaran akuntansi dasar, dikarenakan waktu yang kurang. Dalam 2 semester guru harus bisa menyelesaikan materi perusahaan jasa, perusahaan dagang dan perusahaan manufaktur. Waktu yang kurang tersebut akhirnya harus menghilangkan teori untuk akuntansi perusahaan manufaktur. Teori akan diberikan secara bersamaan saat pelajaran praktikum akuntansi perusahaan manufaktur di kelas XII.

Dari permasalahan diatas peneliti ingin menggunakan media pembelajaran video yang menarik dan variatif. Didalam program pembuatan video sendiri terdapat berbagai fitur animasi yang mudah digunakan dan gratis. Animasi yang digunakan dalam membuat video tidak hanya diambil dari aplikasi program pembuatan video itu sendiri, tetapi juga bisa menambahkan program pembuatan dari sumber lain. Selain animasi, program pembuatan video juga dapat menambahkan audio, audio disini bisa berupa musik-musik atau narasi suara dari kita sendiri. Hasil dari video pembelajaran ini akan menyajikan animasi-animasi yang interaktif sehingga diharapkan bisa menarik perhatian dan antusias peserta didik.

Rumusan masalah yang dipakai penelitian ini adalah Antara lain : (1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran video animasi dalam kompetensi memahami transaksi bisnis perusahaan baik perusahaan jasa, perusahaan dagang, dan perusahaan manufaktur pada bagian perusahaan manufaktur kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMKN 2 Buduran ? (2) Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran video animasi dalam kompetensi memahami transaksi bisnis perusahaan baik perusahaan jasa, perusahaan dagang, dan perusahaan manufaktur pada bagian perusahaan manufaktur kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMKN 2 Buduran? (2) Bagaimana respon peserta didik kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMKN 2 Buduran terhadap media pembelajaran video animasi dalam kompetensi memahami transaksi bisnis perusahaan baik perusahaan jasa, perusahaan dagang, dan perusahaan manufaktur pada bagian perusahaan manufaktur ?

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijelaskan dapat diketahui tujuan dari penelitian ini adalah antara lain (1) Menghasilkan media pembelajaran berupa video pembelajaran dalam kompetensi memahami transaksi bisnis perusahaan baik perusahaan jasa, perusahaan dagang, dan perusahaan manufaktur pada bagian perusahaan manufaktur. (2) Menganalisis kelayakan pengembangan media pembelajaran video dalam

kompetensi memahami transaksi bisnis perusahaan baik perusahaan jasa, perusahaan dagang, dan perusahaan manufaktur pada bagian perusahaan. (3) Mengetahui respon peserta didik kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMKN 2 Buduran terhadap media pembelajaran video dalam kompetensi Memahami transaksi bisnis perusahaan baik perusahaan jasa, perusahaan dagang, dan perusahaan manufaktur yang dikembangkan.

Media menurut salah satu ahli berasal dari bahasa Latin, yaitu diambil dari kata *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa Arab, media ialah alat perantara dari pengirim kepada penerima pesan untuk menyampaikan pesan (Arsyad, 2016). Secara lengkap dijelaskan oleh Suryani & Agung (2012) dikatakan jika media adalah suatu hal yang bisa difungsikan sebagai alat penyambung pesan dan dapat membuat terangsangnya pikiran, menimbulkan semangat, atensi dan keinginan seseorang untuk bisa memunculkan proses belajar didalam dirinya sendiri.

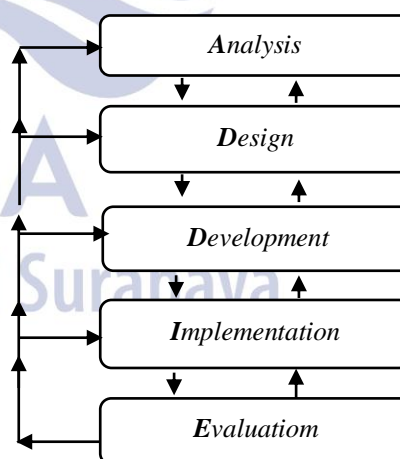
Media pembelajaran berbasis video atau audio-visual ialah suatu cara untuk membuat atau menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan alat-alat manual atau elektronik untuk menyampaikan pesan-pesan dalam bentuk suara dan gambar. Kata audio memiliki arti suara yang bisa didengar oleh pencera indera telinga sedangkan kata visual berarti gambar atau tampilan yang bisa dilihat oleh pancera indra mata. Dapat disimpulkan jika media berupa audio-visual adalah media atau sarana atau alat yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar yang mengkombinasikan antara suara dan gambar (Suryani,dkk 2018).

Dalam proses pembuatan media audio-visual *software* atau aplikasi pembuat video menjadi bagian terpenting dalam pembuatannya. Pemahaman akan penggunaannya menjadi kunci utama kesuksesan pembuatan media berbasis audio-visual Ada beberapa aplikasi pembuat media audio-visual yang umum ditemukan, antara lain : (1) *Sparkool Videoscribe*, (2) *Powtoon* dan (3) *Windows Movie Maker*. Untuk menarik perhatian peserta didik, video diberikan gaya animasi atau kartun. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2019) animasi adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak. Sedangkan kartun adalah film yang menciptakan khayalan gerak sebagai hasil pemotretan rangkaian gambar yang melukiskan perubahan posisi; gambar dengan penampilan yang lucu, berkaitan dengan keadaan yang sedang berlaku (terutama mengenai politik).(KBBI, 2019).

Perusahaan manufaktur dijelaskan sebagai perusahaan yang yang mengubah bahan mentah menjadi bahan jadi. Somantri (2017) mendefinisikan perusahaan manufaktur adalah perusahaan yang kegiatan pokoknya membeli bahan baku dan bahan-bahan lainnya, lalu mengolahnya menjadi produk jadi yang siap untuk dijual. Perbedaan yang mencolok pada kegiatan perusahaan manufaktur dengan perusahaan jasa dan terletak pada kegiatan perusahaan mencari laba, yaitu menghasilkan barang jadi dari proses penggabungan bahan baku dengan bahan pembantu lainnya

## METODE

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video menggunakan *cartoon character* pada materi transaksi bisnis perusahaan manufaktur ini termasuk jenis *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan. Sugiyono (2015) menjelaskan jika metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk atau memperbaiki produk yang telah ada. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE modifikasi dari Branch. Model ADDIE terdiri dari 5 tahap, antara lain tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Gambar pengembangan dari ADDIE bisa dilihat dari gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1 Tahapan ADDIE sumber : Suryani,dkk (2018)

Uji coba produk dilaksanakan pada 20 peserta didik Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 2 Buduran yang beralamat di Jalan jenggolo No. 2A Dusun Bedrek Desa Siwalanpanji Kecamatan Buduran Kabupaten Sidoarjo subjek penelitian ini adalah (1) Ahli Media dan (2) Ahli Materi.

Instrumen pengumpulan data dari penelitian pengembangan ini menggunakan angket untuk mengetahui penilaian dari produk media pembelajaran video yang telah dibuat. Terdapat tiga angket yang digunakan yaitu angket untuk mengukur kelayakan video pembelajaran, angket untuk mengukur materi transaksi perusahaan manufaktur yang terdapat pada media pembelajaran video dan angket untuk mengukur respon peserta didik terhadap media pembelajaran video yang diberikan. Berikut angket yang diberikan : (1) Angket Kelayakan Media Pembelajaran dan Penilaian untuk Ahli Materi, (2) Angket Kelayakan Media Pembelajaran dan Penilaian untuk Ahli Maedia, dan (3) Angket Respon Peserta didik.

Penilaian dari ahli media dan ahli materi dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom nilai yang telah disediakan. Skala yang digunakan dalam kolom penilaian adalah skala likert. Kriteria penilaiannya adalah angka lima (5) untuk “sangat baik”, angka empat (4) untuk “baik”, angka tiga (3) untuk “cukup”, angka dua (2) untuk “kurang baik”, dan angka satu (1) untuk “tidak baik”. Sedangkan untuk penilaian dari peserta didik dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom nilai yang telah disediakan. Skala yang digunakan dalam kolom penilaian respon peserta didik berbeda dengan skala para ahli, skala yang digunakan adalah skala guttman. Kriteria penilaian dari angket respon peserta didik ini adalah angka angka satu (1) untuk “Iya” dan angka nol (0) untuk “tidak”. Semua hasil dari penilaian ahli materi akan diolah dengan teknik deskriptif kuantitatif yang hasilnya akan berbentuk persentase.

Kriteria implementasi untuk ahli media dan maeri menggunakan kriteria dari sangat tidak layak (0%-20%), tidak layak (21%-40%), cukup layak (41%-60%), layak (61%-80%) dan Sangat layak (81%-100%). Sedangkan untuk peserta didik menggunakan kriteria dari sangat tidak memahami (0%-20%), tidak memahami (21%-40%), cukup memahami (41%-60%), memahami (61%-80%) dan Sangat memahami (81%-100%). Dari penejelasan dyang sudah dibahas dapat diambil kesimpulan jika media dikatakan layak dan memahami untuk peserta didik saat mendapat nilai sebesar 61% (Riduwan, 2016).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil dari proses pengembangan media pembelajaran video menggunakan model pengembangan dari ADDIE dengan modifikasi dari Branch. Tahap pertama dari tahap ADDIE adalah tahap Analisis. Pada tahap pertama ini peneliti melakukan analisis menyeluruh pada

permasalahan dan solusi yang tepat sesuai dengan kebutuhan peserta didik di SMK Negeri 2 Buduran. Tujuan analisis disini adalah untuk mencari informasi yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran. Terdapat 3 hasil tahap analisis dalam (1) menganalisis masalah, (2) membuat tujuan pembelajaran dan (2) mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan.

Setelah melakukan tahap analisis langkah selanjutnya adalah melakukan tahap desain. Tahap desain ini peneliti merancang apa yang akan dilakukan saat membuat produk. Kejadiannya antara lain : (1) menentukan kompetensi dasar, yaitu kompetensi dasar 3.7 mata pelajaran akuntansi dasar, (2) menyusun instrument penilaian, (3) mempersiapkan alat, dan (4) membuat desain produk.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan. Pengembangan media pembelajaran ini megggunakan tiga aplikasi pembuat video. Yaitu antara lain. (1) *Sparkool Videoscribe*, (2) *Powtoon* dan (3) *Windows Movie Maker*. Media pembelajaran video pembelajaran yang disajikan akan diberi karakter seorang pemandu dan seorang akuntan serta tokoh lainnya dalam perusahaan manufaktur. Karakter tersebut akan memandu para murid dalam memahami bahasan transaksi akuntansi perusahaan jasa, dagang dan manufaktur. Isi video akan difokuskan pada bagian perusahaan manufaktur. Tokoh pemandu dan tokoh akuntan akan silih berganti menyampaikan materi yang disampaikan dengan cara yang berbeda, yaitu pemandu akan memandu peserta didik dalam setting tampilan media sosial yang familiar pada remaja dan akuntan akan menjelaskan materi dengan cara terjun langsung dalam perusahaan manufaktur. Tampilan video dibuat semenarik mungkin sesuai dengan usia remaja supaya peserta didik tertarik dengan video pembelajaran tersebut.

Setelah video selesai, video akan di telaah oleh ahli materi dan media dan selanjutnya akan direvisi oleh peneliti. Hasil produk media pembelajaran video yang telah direvisi diserahkan kembali kepada para ahli. Para ahli akan memberikan nilai serta akan di interpretasikan dengan kriteria layak atau tidak layak. Secara keseluruhan kelayakan media pembelajaran berbasis video menggunakan *cartoon character* pada materi transaksi bisnis perusahaan manufaktur mendapat kriteria sangat layak dengan nilai ahli materi 85,5% dan ahli media memberikan nilai 89,47%.

Disaat validas media dinyatakan layak maka media sudah dapat diujicobakan ke peserta didik. Ujicoba kepada peserta didik ada pada tahap *Implementation*. Pada tahap ini peneliti menghubungi pihak sekolah sekaligus memberikan surat pengantar penelitian. Pihak sekolah akan memberikan izin serta akan meneruskan ke pihak jurusan. Ketua jurusan akan menunjuk guru pengampu. Setelah peneliti diberikan izin peneliti segera menghubungi guru pengampu mata pelajaran akuntansi dasar serta mengkonfirmasi waktu untuk melakukan uji coba. Selain itu peneliti juga menanyakan alat penunjang berupa proyektor. Alat penunjang lainnnya yaitu *sound system* peneliti bawa sendiri.

Tahap terahir adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi dalam penelitian ini dilakukan pada semua tahap

sebelumnya setelah setiap tahap selesai dikerjakan dan diberi masukan. Di tiap tahap evaluasi bertujuan agar proses dapat dilakukan secara maksimal dan efisien agar tidak mengulang kembali tahap sebelumnya. Evaluasi akhir juga dilakukan saat produk selesai dibuat.

## Pembahasan

Peneliti melakukan langkah awal berupa menganalisis masalah dan mencari solusi yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di SMK Negeri 2 Buduran. Hasil dari observasi di lapangan ditemukannya masalah di SMK Negeri 2 Buduran adalah minimnya media pembelajaran inovatif yang digunakan. Penggunaan media pembelajaran hanya menggunakan *power point* saja. Penggunaan *power point* juga jarang digunakan karena keterbatasan guru dalam membuatnya.

Setelah dilakukannya observasi dan wawancara kepada guru pengampu akuntansi dasar dan praktikum akuntansi perusahaan di SMK Negeri 2 Buduran didapatkan hasil jika untuk materi akuntansi dasar materi transaksi perusahaan jasa, perusahaan dagang, dan perusahaan manufaktur untuk perusahaan manufaktur tidak diajarkan karena keterbatasan waktu dan kemampuan siswa yang dianggap tidak akan maksimal menerima pelajaran jika dipaksakan menerima 3 perusahaan secara sekaligus. Untuk materi akuntansi perusahaan manufaktur hanya diajarkan sekilas saja.

Setelah mendapatkan hasil analisis yang sudah dilaksanakan sebelumnya, selanjutnya adalah tahap desain atau merancang produk yang akan dibuat. Peneliti memilih kompetensi dasar, kompetensi inti dan indikator yaitu kompetensi dasar 3.7, kompetensi yang membahas memahami transaksi bisnis perusahaan baik perusahaan jasa, perusahaan dagang, dan perusahaan manufaktur. Peneliti memfokuskan pada materi transaksi bisnis perusahaan manufaktur. Untuk materi perusahaan jasa dan perusahaan dagang hanya diberikan perbandingan. Pemilihan materi tersebut disesuaikan dengan kebutuhan penelitian dan memilih materi yang belum terdapat hitungan karena materi hitungan menekankan pada ketrampilan bukan hanya sekedar pemahaman saja (Suryani, dkk 2018).

Penggunaan media pembelajaran berbasis video dirasa cukup mudah untuk dioperasikan. Guru hanya membutuhkan alat berupa laptop dan proyektor saat menggunakan media pembelajaran video. Pemilihan materi transaksi dalam perusahaan manufaktur yang menampilkan dokumen dalam perusahaan manufaktur perusahaan dan belum terdapatnya hitungan juga sesuai dengan penggunaan media pembelajaran berbasis video yang cenderung menerangkan contoh-contoh nyata yang tidak bisa dihadirkan didalam kelas secara langsung (Sanjaya dalam Suryani,dkk, 2018).

Media pembelajaran yang menggunakan audio dan visual dapat menambah daya ingat peserta didik hingga 85% dalam waktu 3 jam dan dalam 3 hari dapat bertahan diangka 65%, dibanding jika hanya menggunakan komunikasi verbal dalam waktu 3 jam 70% dan 3 hari menyusut diangka 10%. (Asyhar,2011)

Instrumen yang dibuat oleh peneliti adalah angket penilaian untuk ahli materi, ahli media dan angket respon peserta didik. Untuk para ahli media dan materi diberikan 2 jenis instrumen yaitu instrument telaah dan validasi. Instrumen telaah berisi saran dan masukan dari tiap indikator sedangkan untuk instrumen validasi berisi penilaian dengan skala linket. Untuk instrumen yang diberikan kepada peserta didik adalah instrument respon siswa menggunakan skala guttman (Riduwan, 2016)

Alat dan perangkat yang digunakan dalam pembuatan video adalah laptop yang telah diisi oleh beberapa program pembuatan video seperti program *Sparkool Video Scribe*, *Powtoon*, *Windows Movie Maker*, serta jaringan internet. Penggunaan jaringan internet diperlukan untuk menjalankan program *powtoon* dan mengakses beberapa fitur dari program *Sparkool Video Scribe* yang hanya bisa diakses dengan jaringan internet.

Pemilihan dua perangkat lunak pembuat video animasi tersebut didasari atas kelebihan dan kekurangan masing-masing perangkat lunak pembuat video. Seperti *powtoon* memiliki kelebihan diberagamnya pilihan animasi dan gambar serta lebih menarik disbanding dengan *videoscribe*, namun untuk menjalankan perangkat lunak *powtoon* harus menggunakan jaringan internet yang stabil. Sedangkan *videoscribe* mudah digunakan dengan ukuran aplikasi yang lebih ringan dan tidak membuat perangkat keras (laptop dan komputer) menjadi berkurang kecepatan aksesnya. Tetapi *videoscribe* memiliki keterbatasan berupa tampilan yang kurang menarik dan terbatas dalam pemilihan animasi dan transisi (Suryani,dkk 2018). Hasil rancangan desain media pembelajaran audio-visual berupa naskah scenario yang terdiri dari jalan cerita, alur dan tokoh animasi yang akan digunakan tiap bagian video.

Didalam video peneliti membagi menjadi dua materi besar yaitu materi transaksi bisnis yang terjadi di perusahaan manufaktur dan dokumen yang digunakan dalam perusahaan manufaktur. Materi tersebut diambil dari materi mata pelajaran akuntansi dasar untuk Kelas X SMK Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Untuk mempermudah pemahaman materi, terdapat tokoh yang akan menjadi perantara peserta didik dalam memahami isi video. Tokoh didalam video diambil dari istilah akuntansi yaitu "Mr.Faktur" dari kata "Faktur" yang merupakan salah satu dokumen untuk penjualan maupun pembelian kredit serta Lia dari kata "Liabilitas" yang berarti utang atau kewajiban. Penggunaan karakter dalam

menyampaikan materi pembelajaran akuntansi perusahaan manufaktur agar memberi pembeda dari media pembelajaran video yang sudah dibuat.

Peneliti menambah permainan agar media pembelajaran bisa digunakan ditahap selanjutnya yaitu tahap menalar. Ditahap ini peserta didik disuguhkan permainan mengenai dokumen sumber dan dokumen pendukung didalam perusahaan manufaktur. Peserta didik diberi 5 pilihan jawaban dan diuruh mengklasifikasikan mana yang termasuk dokumen sumber dan mana yang termasuk dokumen pendukung di tiap transaksi. Peserta didik diberi waktu 10 detik untuk menjawab soal di dalam video. Jawaban yang benar akan ditunjukkan dengan warna yang berbeda dari jawaban lainnya setelah waktu 10 detik tiap pertanyaan.

Selain melakukan evaluasi pada tiap tahap model penelitian ADDIE. Tahap evaluasi pada bagian akhir akan mengevaluasi apakah media pembelajaran video yang dikembangkan mendapat kriteria layak atau mendapat kriteria tidak layak. Kriteria keberhasilan media pembelajaran berbasis video menggunakan *cartoon character* pada materi transaksi perusahaan manufaktur didasarkan dari hasil penilaian ahli media dan ahli materi serta angket dari respon peserta didik. Proses evaluasi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran biasanya menggunakan evaluasi formatif. Produk media yang dihasilkan harus efektif dan efisien berdasarkan teori dan telah dibuktikan dengan uji coba lapangan. (Suryani dkk,2018)

Media yang sudah dibuat oleh peneliti akan ditelaah oleh ahli media dari dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, ahli materi dari dosen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya, serta ahli materi dari guru mata pelajaran Akuntansi dasar SMK Negeri 2 Buduran. Para ahli menelaah tiap indikator yang telah tersedia dan memberikan saran dan masukan untuk setiap indikator. Masukan dan saran dari ahli media dan materi akan direvisi oleh peneliti.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penilaian ahli materi I dan ahli materi II didapat nilai keseluruhan 85,5% dengan kriteria sangat layak. Angka tersebut didapat dari 2 aspek didalam penelitian ini antara lain aspek isi pembelajaran dan aspek penyajian video. Untuk aspek isi pembelajaran mendapat nilai keseluruhan 84% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan aspek penyajian video secara keseluruhan mendapat nilai 87% dengan kriteria sangat layak.. Secara keseluruhan dari segi materi dalam media pembelajaran dikatakan sangat layak karena mendapat nilai <61% sesuai dengan kriteria dari Riduwan (2016).

Untuk hasil validasi dari ahli materi didapat nilai secara keseluruhan sebesar 89,47% dengan kriteria sangat layak. Angka tersebut didapat dari 4 aspek didalam

penelitian ini antara lain aspek kebahasaan, aspek visual, aspek suara dan aspek teknis. (1) Untuk aspek kebahasaan mendapatkan nilai 95% atau kriteria sangat layak. (2) Aspek visual mendapatkan nilai 86,67% dengan kriteria sangat layak. (3) Untuk aspek suara mendapat nilai 85% atau kriteria sangat layak. (4) Sedangkan untuk aspek teknis mendapat nilai 100% atau sangat layak. Semua indikator mendapat kriteria sangat layak. Ukuran video dan kemudahan membuka, mengoperasikan dan menjalankan video sudah sesuai dengan kriteria yang diberikan. Secara keseluruhan dari validasi ahli media, media pembelajaran yang di buat sangat layak karena mendapat nilai <61% sesuai dengan kriteria dari Riduwan (2016) dan produk dapat diujicobakan kepada peserta didik.

Setelah mendapat kriteria layak dari para ahli media, produk diujicobakan kepada 20 peserta didik dari kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga tepatnya pada kelas X AKL 1 SMK Negeri 2 Buduran. Hasil dari angket respon siswa diperoleh nilai 90,28% dengan kriteria peserta didik sangat memahami materi dari media pembelajaran yang diuji cobakan. Terdapat 3 aspek yang ditanyakan didalam angket respon siswa yang telah diberikan. Ketiga aspek tersebut adalah aspek materi di dalam video memperoleh nilai 94,17% dengan kriteria sangat memahami, aspek tampilan video dengan nilai 89,44% dengan kriteria sangat memahami dan aspek motivasi dengan nilai 86,67% dengan kriteria sangat memahami.

Peserta didik secara umum merespon baik adanya penggunaan media pembelajaran pada materi transaksi perusahaan manufaktur. Apalagi materi transaksi perusahaan manufaktur dan akuntansi perusahaan manufaktur hanya diajarkan sekilas sehingga membuat pemahaman peserta didik kurang maksimal. Media pembelajaran berbasis video menggunakan *cartoon character* pada materi transaksi perusahaan manufaktur pada kelas X membuat peserta didik sangat memahami transaksi perusahaan manufaktur. Hasil sangat layak juga didapat oleh Wulandari (2018) dengan nilai keseluruhan media sebesar 93,53%.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil dari uji coba media pembelajaran berbasis video menggunakan *cartoon character* pada materi transaksi perusahaan manufaktur di SMK Negeri 2 Buduran. , didapat kesimpulan antara lain : (1) Pengembangan media pembelajaran berbasis video ini termasuk jenis *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan. Model pengembangan yang dipakai adalah model pengembangan ADDIE menggunakan modifikasi dari Branch. Tahap ADDIE antara lain meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, Implementasi, evaluasi. (2) Validasi yang dilakukan memperoleh hasil kelayakan dan mendapat kriteria sangat layak. Sedangkan untuk ahli media juga

memberikan kriteria sangat layak. Dari penilaian yang sudah disebutkan maka bisa disimpulkan media pembelajaran yang telah dikembangkan mendapat kriteria sangat layak untuk dikembangkan. (3) Hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran peserta didik memberikan respon baik dan sangat memahami materi dari video yang telah ditampilkan. Dapat disimpulkan jika media pembelajaran berbasis video menggunakan *cartoon character* pada materi transaksi perusahaan manufaktur dapat menjadi media pembelajaran alternatif dalam menyampaikan materi akuntansi di SMK Negeri 2 Buduran.

### Saran

Saran yang bisa diambil dari penelitian ini antara lain : (1) Media pembelajaran video ini diberi nama akunstagram, peneliti selanjutnya bisa mengembangkan ide ini dengan menambah materi dan mata pelajaran lain yang menyangkut akuntansi. Karena penelitian ini hanya menggunakan satu mata pelajaran dan satu kompetensi dasar. (2) Penambahan alat untuk menayangkan video seperti *smarthphone* berbasis android dan IOS dapat membuat uji coba dalam kelompok yang lebih besar dan tidak terbatas seperti penelitian ini. selain itu penggunaan *smarthphone* pada peserta didik dapat memaksimalkan dalam menangkap materi yang ditayangkan. Peserta didik juga dapat belajar secara individu dimanapun dan kapanpun dengan adanya media pembelajaran video yang dapat ditayangkan di *smarthphone*. (3) Disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video terutama yang menggunakan *cartoon character* dengan menggunakan penelitian eksperimen.

### DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran : Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (Online). Tersedia di <https://kbbi.web.id/animasi>. Diakses pada 25 Februari 2019
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (Online). Tersedia di <https://kbbi.web.id/kartun>. Diakses pada 25 Februari 2019
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Peneliti*. Bandung: Alfabeta
- Suryani, N., Achmad S., & Aditin P. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Suryani, N. dan Leo A. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak

Somantri, Hendri. (2017). *Akuntansi Perusahaan Manufaktur*. Bandung: CV Armico.

Wulandari, Ade Retno. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Dengan Menggunakan Camtasia Studio Sebagai Bahan Pengamatan Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi (MYOB) Kelas XI Di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 6 (2), 113-120