

Video Animasi Sebagai Variasi Media Pembelajaran Mata Kuliah Akuntansi Manajemen

Rosy Aprieza Puspita Zandra¹, Apit Miharso², Dyah Metha Nurfitriasih^{3*}

^{1,2,3}Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Malang

*Corresponding author: dyahmetha@gmail.com

DOI: [https:// 10.24036/wra.v10i1.114589](https://10.24036/wra.v10i1.114589)

Diterima : 13 Oktober 2021
Direvisi : 22 Maret 2022
Disetujui : 23 Maret 2022
Tersedia daring : 25 April 2022

Abstract

This study intends to explore information about the effectiveness of using animated videos in encouraging increased understanding and student learning outcomes. The research method chosen is Quasi Experimental research, with the design of the Nonequivalent Control Group Design for a number of 60 students who are taking Management Accounting courses at the State Polytechnic of Malang. The study of effectiveness measured through the results of pre-test, post-test and student perception questionnaires showed that animated video media was quite effective in improving student learning outcomes by becoming an intermediary factor in learning by presenting ease, attractiveness, clarity. messages, increasing the variety and quality of learning. This finding is expected to contribute to providing insight into alternative accounting learning tools packaged in a more communicative, innovative and interactive form, especially to support the independent learning process.

Keywords: *learning media, animated videos, communication, effectiveness, gain score.*

Abstraksi

Penelitian ini bermaksud untuk mengeksplorasi informasi mengenai efektivitas penggunaan video animasi dalam mendorong peningkatan pemahaman dan hasil belajar mahasiswa. Metode penelitian yang dipilih adalah studi *quasi eksperimen*, dengan desain *nonequivalent control group design* pada sejumlah 60 mahasiswa yang sedang menempuh mata kuliah Akuntansi Manajemen di Politeknik Negeri Malang. Telaah efektivitas yang diukur melalui hasil *pre-test*, *post-test* serta kuisioner persepsi mahasiswa menunjukkan bahwa media video animasi cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa dengan menjadi faktor perantara dalam belajar dengan menyuguhkan kemudahan, kemenarikan, memperjelas pesan, meningkatkan variasi dan kualitas pembelajaran. Temuan ini diharapkan dapat berkontribusi dalam memberikan wawasan mengenai alternatif perangkat pembelajaran akuntansi yang dikemas dalam bentuk yang lebih komunikatif, inovatif dan interaktif, terutama untuk mendukung proses pembelajaran mandiri.

Kata-kata Kunci: media pembelajaran, video animasi, komunikasi, efektivitas, *gain score*.

Cara Membuat Kutipan (APA 6th style):

Zandra, R.A.P., Miharso, A., & Nurfitriasih, D.M. (2022). Video Animasi Sebagai Variasi Media Pembelajaran Mata Kuliah Akuntansi Manajemen. *Wahana Riset Akuntansi*, Vol 10 (1), 11-22.



This is an open access article distributed under the [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). Some rights reserved

PENDAHULUAN

Mata kuliah akuntansi manajemen dikenal sebagai materi ajar yang sarat dengan hitungan dan kerap dipandang membosankan. Padahal sebagai mata kuliah teori dengan kompetensi utama pada program studi Diploma IV akuntansi manajemen, pemahaman dan penguasaan mahasiswa terhadap materi-materi yang dimuat sangat perlu dioptimalkan. Akuntansi manajemen memiliki bobot kredit (sks) 3 secara total, namun dalam sajian proses pembelajaran satu semester akan dibagi menjadi 2 sks untuk kuliah/respons/tutorial, dan 1 sks untuk muatan praktikumnya.

Pada studi pendahuluan yang dilakukan peneliti selama pelaksanaan proses belajar mengajar mata kuliah akuntansi manajemen Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Malang di tahun akademik 2020/2021. Ditemui beberapa permasalahan seperti belum terpenuhinya pemahaman dan ketuntasan belajar yang ditinjau dari perolehan rata-rata nilai tes/kuis pada bab penentuan harga pokok produksi (*full costing dan direct costing*). Sekitar 53% mahasiswa memperoleh nilai pada kategori C+ (60-65) ke bawah. Hal ini mengindikasikan bahwa mahasiswa belum menguasai bahan kajian yang disajikan. Sebagian mahasiswa yang menyatakan bingung dalam membedakan cara perhitungan biaya produksi, harga pokok produksi dan harga pokok penjualan. Pengamatan tersebut telah dilakukan sejak awal tahun 2020 yang lalu, pada masa peralihan kuliah tatap muka ke versi daring, akibat pandemi Covid-19. Berbagai keterbatasan muncul bersamaan dengan penerapan kuliah daring, diantaranya adalah kendala penggunaan *platform video conference* yang hanya memungkinkan untuk digunakan sesekali. Sehingga sebagian besar materi disajikan secara tertulis pada file word, pdf atau *power point*.

Pada proses pembelajaran daring di masa pandemi ini, mahasiswa disyaratkan untuk mampu beradaptasi dengan nuansa pembelajaran *Self Directed Learning (SDL)* dengan memanfaatkan berbagai sumber daya belajar (Ashari, 2018). Karena meskipun pembelajaran berpusat pada mahasiswa, namun proses belajar tidak dapat lepas dari hakikatnya sebagai bentuk dari komunikasi. Komunikasi yang baik perlu dijalin antara dosen sebagai penyampai informasi, dengan mahasiswa sebagai penerima informasi. Dan bahan ajar yang menarik menjadi sangat penting untuk bisa menjadi media penyampaian informasi tersebut, supaya mahasiswa sebagai subyek belajar bisa memaksimalkan pemberdayaan fungsi psikis dan mentalnya. Sebagaimana dijelaskan oleh (Johnson, 2008:153) mengenai dua perspektif utama dari pembelajaran mandiri, yaitu 1) pengetahuan dan keahlian tertentu yang dimiliki oleh pembelajar, berkaitan kemampuan dalam mengambil tindakan, menggali informasi, mengambil keputusan secara mandiri, kreatif, dan bisa bekerja sama, 2) pembelajar mampu menggunakan sumber daya tersebut dalam pembelajaran mandiri.

Belajar mandiri semestinya merupakan bentuk partisipasi aktif yang berasal dari kesadaran diri peserta didik dalam belajar (Oishi, 2020), namun pada perkuliahan jarak jauh seperti saat ini, proses pembelajaran mandiri terlaksana bukan didasari oleh motivasi intrinsik dari para mahasiswa sebagai peserta didik. Oleh karena itu, dosen memegang peran yang besar dalam membangun motivasi dari sisi eksternal mahasiswa.

Upaya yang dapat dilakukan oleh dosen pengajar tentunya perlu disesuaikan dengan beberapa faktor pendukung aktivitas belajar. Sebuah penelitian menguraikan perbedaan dampak aktivitas pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan dalam beberapa persentase. Peningkatan kemampuan terjadi karena aktivitas-aktivitas berikut ini; secara berturut-turut persentase terkecil dari aktivitas membaca (10%), mendengarkan (20%), melihat (30%), melihat dan mendengar (50%), belajar dari yang ditulis dan dikatakan (70%), serta dari apa yang dikatakan dan dilakukan (90%) (Yaumi, 2018). Berdasarkan paparan tersebut, salah satu alternatif yang dapat dipilih oleh dosen adalah dengan memvariasikan media pembelajaran kuliah daring. Seperti yang diungkapkan oleh Sanjaya (2008:15) bahwa salah satu variabel yang mempengaruhi kegiatan belajar mengajar adalah alat dan media yang tersedia, selain variabel guru, faktor siswa, sarana, serta faktor lingkungan. Bahan ajar untuk SDL juga harus bisa menjadi media yang mandiri, yaitu menjadi bahan ajar yang dapat diakses dan dipelajari oleh mahasiswa bahkan setelah durasi perkuliahan berakhir (Sur, Hasanah, & Mustofa, 2020).

Dalam penyelenggaraan kuliah daring, penganeekaragaman media pembelajaran dirasa perlu dilakukan sehingga sumber belajar tidak membuat mahasiswa melakukan aktivitas belajar yang hanya terdiri dari membaca materi, atau melihat dan mendengar ketika melaksanakan tatap muka dengan *platform video conference* yang diketahui masih sering terkendala jaringan, sehingga informasi yang disampaikan dosen tidak dapat ditangkap secara penuh oleh mahasiswa.

Variasi media yang bisa digunakan adalah dengan penyajian video pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan animasi, sehingga dapat memberikan kesegaran pada mahasiswa ketika belajar.

Jajairam (2012) menyimpulkan bahwa pengajaran yang dimodernisasi dengan penggunaan internet, media sosial, video, dan permainan dapat membantu peserta didik memandang akuntansi tidak membosankan, memberikan pengalaman belajar yang kaya dan bermakna. Sejalan dengan penelitian tersebut, Oktavera (2015) dan (Fisabilillah & Sakti, 2021; Wardani, Faiz, & Yuningsih, 2021) menyimpulkan bahwa media video akan lebih memiliki keunggulan karena tidak terlalu banyak membutuhkan peran guru ketika digunakan dalam pembelajaran. Media video direspon dengan baik oleh peserta didik karena mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dengan menggunakan indera penglihatan dan pendengaran, sehingga memudahkan dalam menyampaikan pesan, dan memberi banyak pengalaman dalam belajar (Achmad, Fanani, Wali, & Nadhifah, 2021; Rosanaya & Fitrayati, 2021).

Beberapa penelitian lain juga pernah dilakukan pada bidang kajian selain akuntansi, diantaranya adalah Apriansyah, Sambowo and Maulana (2020) yang dalam penelitiannya mengembangkan media pembelajaran video berbasis animasi pada bidang ilmu teknik sipil. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi memudahkan mahasiswa memahami materi dan efektif mengurangi kebosanan saat belajar. Temuan lainnya menyatakan bahwa jika suatu materi diterangkan secara visual melalui animasi komputer, pengetahuan peserta didik akan lebih bertahan lama dalam ingatan (Lidi, Maimunah, & Daud, 2019).

Menelaah realita yang dihadapi oleh mahasiswa seperti telah dipaparkan sebelumnya, penyediaan media pembelajaran menjadi sebuah solusi yang dapat dipilih oleh dosen. Berdasarkan uraian hasil penelitian terdahulu, video animasi dianggap dapat menjadi media yang tepat dalam sistem pembelajaran akuntansi secara daring untuk memvariasikan aktivitas pembelajaran mahasiswa yang dilakukan secara mandiri, sehingga mampu membantu mahasiswa untuk menguasai kompetensi akuntansi manajemen secara matang.

Salah satu kompetensi yang dimaksud adalah mampu menentukan harga pokok produksi beserta penyusunan laporan laba rugi dengan pendekatan *full costing* dan *direct costing*. Agar dapat menentukan harga pokok produksi hingga menerapkan dalam laporan laba rugi, mahasiswa harus terlebih dahulu memahami klasifikasi biaya, menguasai urutan perhitungan biaya, serta mengetahui perbedaan kebutuhan pengguna laporan keuangan. Dengan ini dapat diketahui bahwa sub-topik penentuan harga pokok produksi sebenarnya merupakan serangkaian materi ajar yang cukup kompleks yang menuntut mahasiswa untuk benar-benar memahami kaitan antara perhitungan yang satu dengan yang lainnya.

Kompleksitas materi tersebut perlu dipermudah dengan penyajian visualisasi mengenai struktur dan alur perhitungan biaya hingga dapat dilaporkan. Visualisasi yang jelas dapat ditampilkan dengan media pembelajaran berbentuk video animasi. Demi mempertimbangkan permasalahan di atas, penelitian ini bermaksud untuk menelaah efektifitas penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran akuntansi manajemen bagi mahasiswa, pada sub-topik penentuan harga pokok produksi. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah media video animasi bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan studi *quasi eksperimen*, dengan desain *nonequivalent control group design*. Pelaksanaannya dilakukan pada dua kelas mahasiswa. Salah satu kelas diberi *treatment* (perlakuan) yaitu belajar dengan menggunakan media animasi dan kelas lainnya belajar menggunakan media tertulis saja. Efektivitas penggunaan video animasi dalam pembelajaran diukur dengan kuisioner dan lembar hasil belajar mahasiswa. Lembar hasil belajar mahasiswa berupa *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilakukan untuk mengukur kemampuan awal mahasiswa pada kedua kelas. Sedangkan *post-test* dilakukan untuk mengukur kemampuan akhir kedua kelas setelah perlakuan. Pada awal dan akhir perlakuan, tes diberikan pada kedua kelas yang selanjutnya diobservasi hasilnya. Selisih antara nilai kedua tes digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media animasi dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa di antara kedua kelas yang diamati. Desain penelitian tersebut digambarkan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pre-Test</i>	Perlakuan	<i>Post-Test</i>	Hasil Belajar
Kelas Tanpa Perlakuan	Q ₁	X	Q ₂	Q ₂ -Q ₁
Kelas dengan Perlakuan	Q ₃	Y	Q ₄	Q ₄ -Q ₃

Sumber: (Emzir, 2012:102)

Kisi-kisi pertanyaan kuisisioner mengadaptasi ketercapaian kriteria multimedia interaktif (Azhar, 2013) diantaranya adalah kandungan kognisi, presentasi informasi, dan fungsionalitas. Kuisisioner yang disebarakan pada kelas perlakuan sebelumnya telah diuji terlebih dahulu reliabilitas dan validitasnya untuk mengetahui apakah instrument yang digunakan telah tepat dan konsisten untuk mengukur ketercapaian fungsi media. Berikut ini disajikan hasil uji Reliabilitas dan Validitas.

1) Uji Reliabilitas

Tabel 2. Hasil Pengujian Reliabilitas Kuisisioner

Reliability Statistics		Keterangan
Cronbach's Alpha	0,935	Reliabel
N of Items	18	

Sumber: data diolah (2021)

Instrumen diindikasikan memiliki reliabilitas yang memadai jika koefisien *Cronbach Alpha* lebih besar atau sama dengan 0,70. Sementara hasil uji kuisisioner yang digunakan penelitian ini menunjukkan hasil koefisien *Cronbach Alpha* sebesar 0,935. Hal ini berarti butir pertanyaan yang dimuat sudah reliabel.

2) Uji Validitas

Tabel 3. Hasil Pengujian Validitas Kuisisioner

KMO and Bartlett's Test	
Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.	.564
	Approx. Chi-Square
	529.062
Bartlett's Test of Sphericity	Df
	153
	Sig.
	.000

Sumber: data diolah (2021)

Nilai Kaiser-Meyer-Olkin sebesar 0,564 dapat diartikan bahwa instrumen dinilai valid karena telah memenuhi batas 0,50 ($0,564 > 0,50$). Data yang diperoleh dari kuisisioner diolah serta diinterpretasikan secara deskriptif untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap penggunaan media video animasi pada perkuliahan Akuntansi Manajemen. Sedangkan data yang dikumpulkan melalui tes selanjutnya dianalisis menggunakan *Gain Score*. Besarnya peningkatan (*gain*) dapat dianalisis menggunakan rumus Hake (Hake, 1999).

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Tabel 4. Kategori Tafsiran Efektivitas *N-Gain*

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancangan Struktur Bahan Kajian

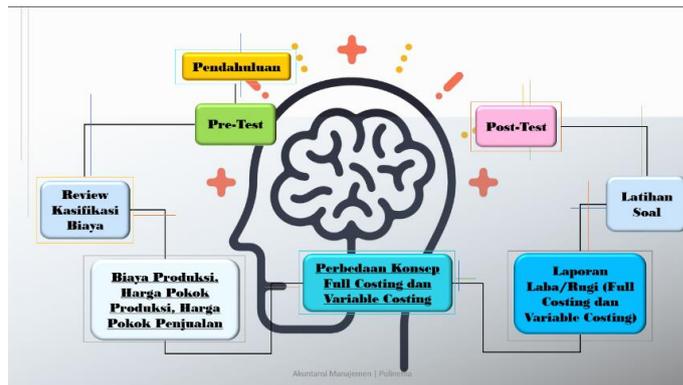
Bahan kajian yang divisualisasikan dalam studi ini diambil dari bab *full costing* dan *direct costing*, yang subpokok bahasannya mengacu pada kurikulum yang dikembangkan dan digunakan di Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Malang. Pada struktur bahan kajian ini, kompetensi yang diharapkan adalah; 1) mahasiswa mampu menjelaskan konsep *full Costing* dan *direct costing*, 2) mahasiswa mampu menghitung harga pokok produksi dengan pendekatan *full costing* dan *direct costing*, dan 3) menyusun rekonsiliasi laporan laba/rugi dengan kedua metode.

Agar dapat memahami kajian di atas, mahasiswa mahasiswa harus terlebih dahulu memahami klasifikasi biaya, menguasai urutan-perhitungan biaya, serta mengetahui perbedaan kebutuhan pengguna laporan keuangan. Struktur materi yang disusun diharapkan dapat memberikan pemahaman yang sistematis dan komprehensif mengenai kajian yang dibahas. Hasil rancangan bahan kajian disajikan dalam struktur pada gambar 1 dan menjadi tampilan muka/*interface* yang ditautkan dengan berbagai media yang berkaitan.

Hasil Pembuatan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dibuat dalam penelitian ini diragamkan melalui penggunaan beberapa alat/*tools* yang berbeda, yaitu dengan menggunakan *software offline videoscribe*, aplikasi *online powtoon*, serta *power point*.

Struktur bahan kajian disajikan sebagai tampilan muka pada media power point, terdiri dari 3 topik utama kajian, yang ditambah dengan ulasan materi klasifikasi biaya serta *pre-test* dan *post-test*. Masing-masing tombol diberi tautan pada laman yang memuat materi yang ditampilkan dalam bentuk video animasi yang telah diunggah di *youtube*, dan tautan *google form* untuk tes tertulis



Gambar 1. Struktur bahan kajian dalam tampilan muka



Gambar 2. Tampilan hasil video pembelajaran yang dibuat dengan *powtoon*



Gambar 3. Tampilan hasil video pembelajaran yang dibuat dengan *videoscribe*

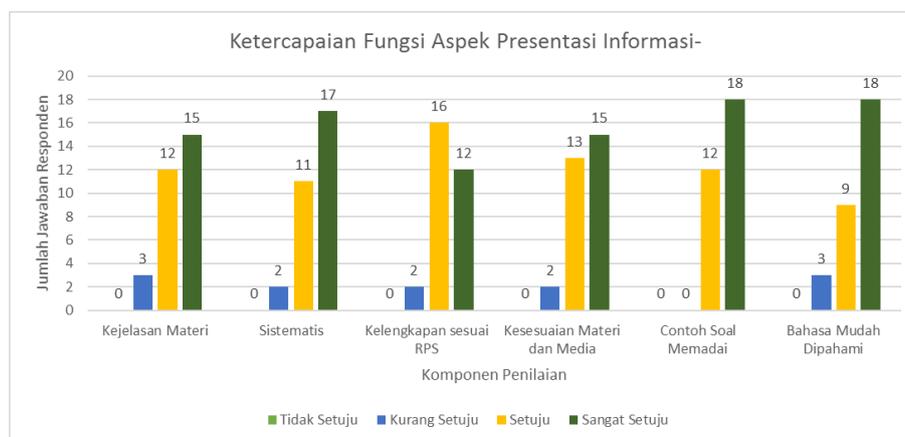
Pelaksanaan Eksperimen

Eksperimen dalam penelitian ini dilakukan pada dua kelas yang masing-masing terdiri dari 30 mahasiswa, di Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Malang. *Treatment* diimplementasikan pada mata kuliah Akuntansi Manajemen selama 4 tatap muka perkuliahan. *Treatment* yang dimaksud pada penelitian ini yaitu berupa penyajian rangkaian materi *full costing* dan *direct costing* dengan menggunakan visualisasi video animasi pada sesi *video conference*, disamping pemberian materi penuh dalam bentuk file pdf. Materi pada file pdf dan power point yang memuat video didistribusikan pada mahasiswa melalui *learning management system*. Kegiatan pembelajaran diawali dan diakhiri dengan tes mengenai materi, yang hasilnya digunakan untuk mengukur kontribusi dari media pembelajaran animasi yang disajikan.

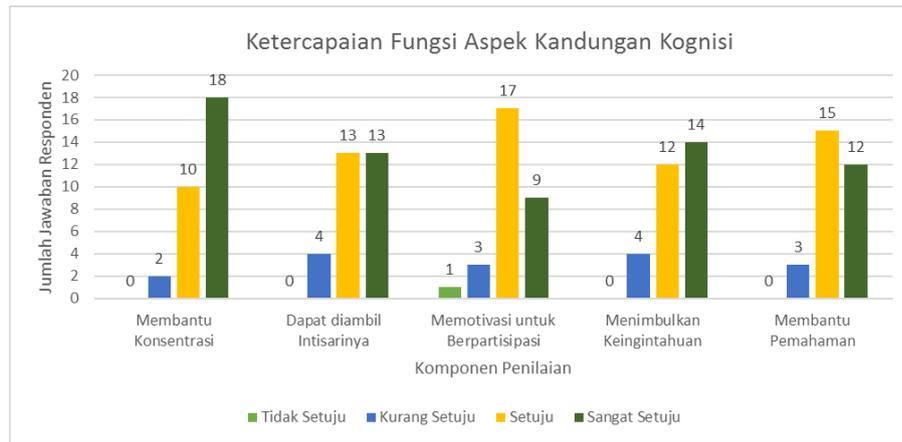
Struktur bahan kajian yang diberikan pada kelas tanpa perlakuan dan kelas perlakuan adalah sama, namun berbeda pada media yang digunakan. Pada kelas yang tidak menerima perlakuan, materi diberikan hanya dengan media file pdf dan sesi *video conference*.

Penilaian Persepsi atas Ketercapaian Fungsi Media

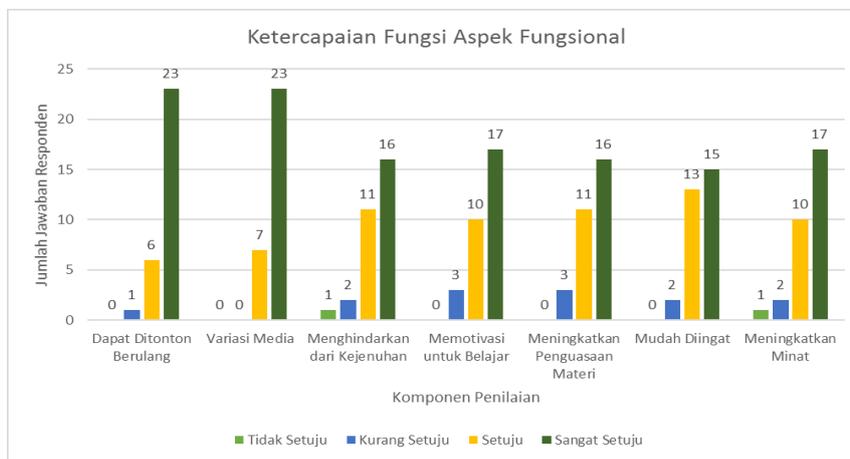
Setelah perlakuan diberikan, mahasiswa pada kelas perlakuan diberi angket untuk menilai ketercapaian fungsi media video animasi berdasarkan persepsi yang timbul dari pengalaman belajar masing-masing mahasiswa, untuk tiga aspek yang dinilai, yaitu aspek presentasi informasi, kandungan kognisi dan fungsionalitas. Data yang diperoleh dihitung secara deskriptif, dan disajikan dalam grafik berikut ini.



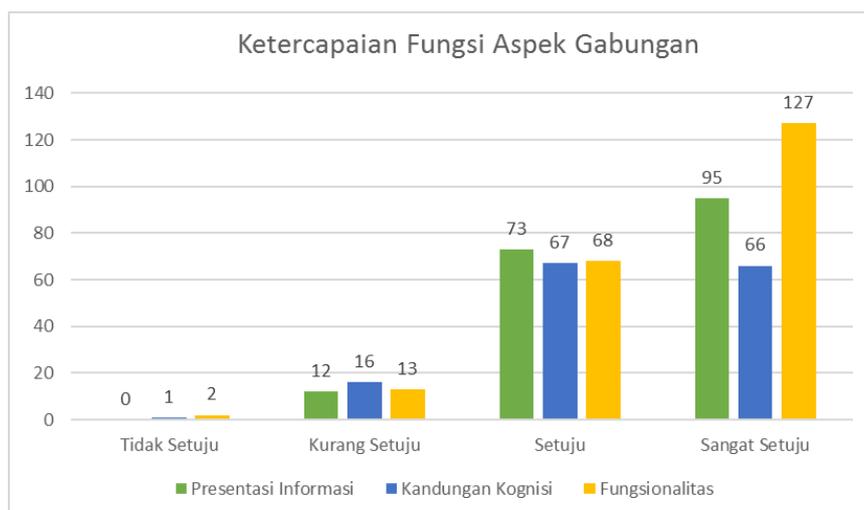
Gambar 4. Grafik ketercapaian fungsi aspek presentasi informasi
Sumber: data diolah peneliti (2021)



Gambar 5. Grafik ketercapaian fungsi aspek kandungan kognisi
 Sumber: data diolah peneliti (2021)



Gambar 6. Grafik ketercapaian fungsi aspek fungsional
 Sumber: data diolah peneliti (2021)



Gambar 7. Grafik ketercapaian fungsi media
 Sumber: data diolah peneliti (2021)

Hasil Belajar Kelas Tanpa Perlakuan dan Kelas Perlakuan Hasil *Pre-test* Kedua Kelas

Pre-test mengenai kajian *full costing* dan *direct costing* diberikan kepada kedua kelas sebelum melakukan eksperimen, baik pada kelas yang diberi perlakuan maupun kelas tanpa perlakuan. Hasil *pre-test* disajikan dengan rentang berdasarkan acuan normatif, seperti tampak pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Perolehan Nilai *Pre-Test* Mahasiswa

	Sangat Kurang	Kurang	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
	0 – 48	49 – 61	62 – 74	75 – 87	88 – 100
Kelas Tanpa Perlakuan	13	14	3	0	0
Kelas dengan Perlakuan	11	16	3	0	0

Sumber: data nilai *pre-test* diolah (2021)

Nilai terendah pada kelas tanpa perlakuan adalah 20, dan nilai tertinggi adalah 70. Sementara perolehan nilai *pre-test* terendah pada kelas dengan perlakuan adalah 30, dan yang tertinggi adalah 70.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pre-test	1,589	1	58	0,213

Sumber: data nilai *pre-test* diolah (2021)

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa kondisi mahasiswa pada kelas yang diamati berada pada varians yang sama, baik pada kelas kontrol maupun kelas perlakuan. Berdasarkan tabel diatas, hasil tes homogenitas menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$ yaitu sebesar 0,213 dan dapat disimpulkan bahwa pemahaman awal mahasiswa di kedua kelas adalah setara.

Hasil *Post-test* Kedua Kelas

Berikutnya dilakukan tes kembali setelah pemberian *treatment*. Nilai *post-test* menunjukkan adanya peningkatan. Nilai terendah pada kelas tanpa perlakuan adalah 40, dan nilai tertinggi adalah 90. Sementara perolehan nilai *post-test* terendah pada kelas dengan perlakuan adalah 60, dan yang tertinggi adalah 100.

Tabel 6. Perolehan Nilai *Post-Test* Mahasiswa

	Sangat Kurang	Kurang	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
	0 – 48	49 – 61	62 – 74	75 – 87	88 – 100
Kelas Tanpa Perlakuan	2	7	7	6	8
Kelas dengan Perlakuan	0	1	5	8	16

Sumber: data nilai *post-test* diolah (2021)

Uji *Gain Score*

Nilai yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dihitung *gain*-nya. Hal ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan setelah *treatment*.

Tabel 7. Hasil perhitungan N Gain

	% Rata-rata Nilai Pre-test	% Rata-rata Nilai Post-test	N Gain
Kelas Tanpa Perlakuan	46%	73%	50,3%
Kelas dengan Perlakuan	50%	83%	66,7%

Sumber: data diolah (2021)

Hasil perhitungan menunjukkan nilai N Gain untuk kelas perlakuan sebesar 66,7% yang dapat ditafsirkan bahwa *treatment* mampu meningkatkan hasil belajar secara cukup efektif. Pada kelas yang

tidak mendapat *treatment*, *N Gain* yang diperoleh sebesar 50,3% yang berada pada kategori kurang efektif.

Pembahasan

Pada tes yang diberikan sebelum perlakuan (*pre-test*), diperoleh hasil bahwa nilai mahasiswa berada pada kategori yang terbilang rendah. Secara berturut-turut, di kelas tanpa perlakuan dan kelas dengan perlakuan, sebanyak 43,3% dan 36,7% mahasiswa memperoleh nilai pada rentang 0 – 48 (Sangat Kurang). Sebesar 46,7% dan 53,3% mahasiswa di kedua kelas yang diamati, berada pada kategori Kurang, yaitu kisaran nilai 49 – 61. Perolehan nilai tertinggi hanya ada berada pada kategori ‘Cukup Baik’ di rentang nilai 62-74 yaitu sejumlah 10%, dan tidak ada lagi yang mendapat nilai di atasnya. Kondisi ini terjadi pada kedua kelas yang diamati.

Hasil penilaian yang diambil pada tes kedua, yaitu yang diberikan pada mahasiswa setelah mengalami proses pembelajaran dengan dan tanpa perlakuan menunjukkan hasil yang berbeda. Tampak adanya peningkatan nilai pada kedua kelas pengamatan dengan sebaran yang lebih merata. Perolehan nilai pada kategori ‘cukup baik’ naik menjadi 23% di kelas tanpa perlakuan dan menjadi 16% untuk kelas dengan perlakuan. Nilai yang berada pada kategori ‘Baik’ sebesar 20% di kelas tanpa perlakuan, dan menjadi 26% pada kelas dengan perlakuan. Dan pada kategori ‘Sangat Baik’ sebesar 26% pada kelas tanpa perlakuan, dan 53% pada kelas dengan perlakuan.

Uji *Gain Score* dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan video animasi sebagai media belajar. Berdasarkan perhitungan *gain score*, persentase *N Gain* diperoleh sebesar 66,7% pada kelas yang diberi perlakuan. Artinya, penggunaan video animasi sebagai media untuk bahan kajian konsep metode penentuan harga pokok produksi pada pokok bahasan *full costing* dan *direct costing* dinilai cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan peneliti diterima, yaitu bahwa implementasi pembelajaran berbasis media inovatif dinilai lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, selaras dengan penelitian (Ismail & Gumilar, 2019; Ponza, 2018).

Temuan ini juga didukung oleh hasil telaah peneliti atas penilaian mahasiswa terhadap ketercapaian fungsi video animasi dalam pembelajaran. Penilaian dilakukan atas tiga kriteria pencapaian fungsi media interaktif, yaitu aspek presentasi informasi, kandungan kognisi dan fungsionalitas.

Dari sudut pandang penilaian mayoritas mahasiswa pada kelas perlakuan, video animasi yang digunakan dalam pembelajaran dianggap telah memenuhi kriteria terbentuknya suatu komunikasi, sebab telah memiliki kandungan informasi materi yang jelas, tersedia soal-soal, dan telah disusun secara sistematis yang kelengkapannya sesuai dengan RPS yang sudah diinformasikan di awal perkuliahan. Sejumlah mahasiswa juga setuju bahwa media yang digunakan telah sesuai untuk menyajikan materi yang diajarkan. Karena video animasi disajikan dengan format yang lebih ‘santai’, maka penggunaan bahasa dalam video juga dirasa lebih mudah dipahami dan pengetahuan yang disampaikanpun dapat diimplementasikan. Sebagaimana diterangkan dalam salah satu pandangan dalam teori komunikasi, bahwa suatu pesan sebaiknya memiliki sifat komunikatif, persuasif, dapat mempengaruhi pendapat, sikap dan tindakan sehingga penerima pesan akan dapat bertindak atas kehendaknya sendiri (Rakhmad, 2011).

Penilaian persepsi mahasiswa terhadap kandungan kognisi dalam media video animasi terbilang cukup baik. Dengan menyoroti komponen penilaian yang memiliki perbedaan hasil cukup menonjol, diketahui terdapat sejumlah 3,3% dari responden mahasiswa (1 orang mahasiswa) yang menyatakan tidak setuju bahwa media yang digunakan mampu memberikan motivasi padanya untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran di kelas, dan sebanyak 10% menyatakan kurang setuju. Setelah dilakukan kajian lebih lanjut melalui wawancara, diketahui bahwa hal ini disebabkan karena responden merasa bahwa menonton video animasi seperti itu tidak menggugah motivasi dan sama seperti media lainnya yang menyebabkan mereka kebingungan bagaimana harus merespon ketika mereka tidak merasa ‘terpaksa’ harus berpartisipasi secara interaktif pada pembelajaran. Hal ini disebabkan karena kecenderungan atas kenyamanan belajar jika dipandu oleh dosen secara langsung.

Apabila dikaji lebih jauh, media video animasi yang diimplementasikan dalam kelas perlakuan masih memiliki keterbatasan dari akses interaktif yang ditawarkan, namun sebenarnya memang dimaksudkan untuk menarik keinginan dari mahasiswa untuk berpartisipasi lebih aktif agar komunikasi terjalin dua arah. Karena bahkan suatu pemberian pesan berupa Tindakan satu arah, pada

dasarnya di dalamnya ada penekanan terhadap upaya, niat atau keinginan untuk mempengaruhi perilaku penerima pesan (Mulyana, 2015). Tujuan ini dapat ditangkap oleh responden, ditunjukkan dengan rata-rata responden yang menyatakan setuju bahwa media video animasi yang digunakan telah memiliki kandungan kognisi dan terbilang efektif dalam mengundang keingintahuan, membangun konsentrasi, mengambil intisari, memotivasi, dan membantu pemahaman.

Berikutnya, pada aspek fungsionalitas, media video animasi yang disajikan dapat disimpulkan berhasil meraih tujuan yang ingin dicapai peneliti. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata jawaban responden yang menyatakan sangat setuju jika media video animasi membawa banyak kemudahan dalam belajar. Yang pertama, karena video dapat ditonton berulang, hal ini membawa dampak positif bagi mahasiswa yang merasa kurang memahami materi dan ingin menyimak kembali materi yang ada di video. Yang kedua karena video animasi membawa warna baru bagi pembelajaran di mata kuliah akuntansi manajemen, dengan adanya ilustrasi yang menarik secara visual. Ini sekaligus mampu menghindarkan mahasiswa dari kejenuhan belajar, yang dinyatakan oleh 53% mahasiswa bahwa mereka sangat setuju untuk penilaian komponen yang dimaksud, sementara pandangan tidak setuju dari salah seorang mahasiswa dipengaruhi oleh preferensinya dalam menonton video animasi.

Media video animasi ternyata juga membantu memotivasi mahasiswa dalam belajar, meski sebelumnya telah diketahui bahwa media video animasi ini tidak sepenuhnya berhasil dalam memotivasi mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Sebanyak 53% responden sangat setuju untuk menilai bahwa media video animasi dapat membantu meningkatkan penguasaan mahasiswa terhadap submateri penentuan harga pokok produksi secara khusus, serta bab *full costing* dan *direct costing* secara menyeluruh, hal ini juga dapat dikorelasikan dengan perolehan jawaban bahwa sebanyak 50% sepakat bahwa media video animasi membuat materi mudah untuk diingat, dan juga meningkatkan minat (56%). Hal ini sejalan dengan penelitian (Ammy & Wahyuni, 2020; Hapsari & Zulherman, 2021; Ismawati & Mustika, 2021; Sya'bania, Anwar, & Wijaya, 2020) yang menyimpulkan bahwa media animasi yang telah memenuhi kriteria validitas dalam penyusunannya terbukti berhasil menjadi salah satu perangkat pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, semangat dan hasil belajar para peserta didik. Selain itu (Andriani, 2019) menegaskan dalam penelitiannya bahwa pengembangan serta penggunaan video animasi sebagai media ajar dapat secara signifikan efektif meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi dan hasil belajar pembelajaran.

Di samping itu, video animasi terbukti mampu membangun *softskill* mahasiswa dalam tanggungjawab pada system pembelajaran *self directed learning*, kerja keras, dan kreatifitas dalam belajar. Hal ini selaras dengan kesimpulan beberapa penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa video efektif dalam membangkitkan kemampuan interpersonal pembelajar, dari segi kognitif, afektif, psikomotorik, menarik minat, meningkatkan rasa tanggungjawab dan sikap pekerja keras (Efendi, 2018; Wuryanti, n.d.; Yudianto, 2017).

Telaah lebih jauh pada persepsi mahasiswa dan riset lain yang dikaji dalam penelitian ini, menghasilkan kesimpulan bahwa media video animasi tidak secara langsung mempengaruhi/meningkatkan hasil belajar, melainkan terlebih dahulu memberikan kemudahan, kemenarikan, memperjelas pesan, meningkatkan variasi dan kualitas pembelajaran. Hal inilah yang menyebabkan proses pemahaman menjadi lebih lancar bagi mahasiswa kelas perlakuan.

SIMPULAN

Melalui perhitungan *gain score*, dapat ditafsirkan bahwa penggunaan media video animasi terbukti mampu meningkatkan hasil belajar secara cukup efektif dalam pemahaman mahasiswa atas konsep *full costing* dan *direct costing* pada mata kuliah Akuntansi Manajemen pada sesi belajar mandiri. Eksplorasi media pembelajaran Akuntansi Manajemen dengan menggunakan video animasi juga dinilai tepat, berdasarkan pemaknaan peneliti atas persepsi mahasiswa terhadap pencapaian fungsi media yang digunakan. Rata-rata mahasiswa setuju bahwa media video animasi yang digunakan telah mampu mempresentasikan informasi, memiliki kandungan kognisi yang dibutuhkan, dan memenuhi aspek fungsionalitas. Telaah lebih jauh pada persepsi mahasiswa dan riset lain yang dikaji, menghasilkan kesimpulan bahwa media video animasi tidak secara langsung mempengaruhi/meningkatkan hasil belajar, melainkan terlebih dahulu memberikan kemudahan, kemenarikan, memperjelas pesan, meningkatkan variasi dan kualitas pembelajaran. Hal inilah yang menyebabkan proses pemahaman menjadi lebih lancar bagi mahasiswa kelas perlakuan.

Temuan ini diharapkan dapat berkontribusi dalam memberikan wawasan mengenai alternatif perangkat pembelajaran akuntansi yang dikemas dalam bentuk yang lebih inovatif dan interaktif, terutama untuk mendukung proses pembelajaran mandiri. Berdasarkan paparan yang telah dibahas di atas, diketahui masih terdapat beberapa keterbatasan dari penggunaan media video animasi yang disajikan oleh peneliti. Oleh karena itu, pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran Akuntansi diharapkan untuk terus dikembangkan dan diperbaiki kembali pada penelitian selanjutnya, terutama dalam komponen kognitifnya, dengan cara mengembangkan unsur interaktif dalam media yang dikembangkan untuk menyempurnakan bentuk komunikasi dua arah yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., & Nadhifah, R. (2021). Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19. *JCommsci - Journal Of Media and Communication Science*, 4(2), 54–67. <https://doi.org/10.29303/jcommsci.v4i2.121>
- Ammy, P. M., & Wahyuni, S. (2020). Analisis Motivasi Belajar Mahasiswa Menggunakan Video Pembelajaran Sebagai Alternatif Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). *MATEMATICS PAEDAGOGIC*, V(1), 27–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.36294/jmp.vxix.xxx>
- Andriani, E. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berikir tingkat tinggi dan hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 509, 31–36.
- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil)*, 9(1), 8–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Ashari, N. W. & S. (2018). Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Self Directed Learning Dalam Pemecahan Masalah Mahasiswa Calon Guru : Suatu Study Literatur. *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 24–31. Retrieved from <http://journal.uncp.ac.id/index.php/proximal/article/view/844>
- Azhar, N. (2013). ANIMASI MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA PENINGKATAN. In *Seminar Internasional Pendidikan Global "Education Towards High Income"* (pp. 222–236). Universitas Eka Sakti Padang dan University Kebangsaan Malaysia.
- Efendi, N. M. (2018). Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital Pada Start Up sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif). *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi Dan Antropologi*, 2(2), 173–182.
- Emzir. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Fisabilillah, F. F. N., & Sakti, N. C. (2021). Pengembangan Video Animasi Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Materi Perpajakan di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1271–1282. Retrieved from <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/562>
- Hake, R. (1999). Analyzing change/gain score. Retrieved from <https://web.physics.indiana.edu/sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Ismail, A., & Gumilar, S. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa SMK. *Jurnal Petik*, 5(2), 9–17. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i2.594>

- Ismawati, S., & Mustika, D. (2021). Validitas Media Video Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Tematik. *INNOVATIVE: JOURNAL OF SOCIAL SCIENCE RESEARCH*, 1(2), 291–296.
- Jajairam, P. (2012). Engaging Accounting Students: How To Teach Principles Of Accounting. *American Jpurnal of Business Education*, 5(1), 75–78. <https://doi.org/10.19030/ajbe.v5i1.6706>
- Johnson, E. B. (2008). *Contextual Teaching & Learning (CTL) Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Bandung: Kaifa.
- Lidi, M. W., Maimunah, & Daud, H. (2019). Penggunaan Media Animasi pada Mata Kuliah Biologi Dasar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Mahasiswa Materi Genetika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 3(1), 1–9.
- Mulyana, D. (2015). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oishi, I. R. V. (2020). Pentingnya Belajar Mandiri bagi Peserta Didik di Perguruan Tinggi. *IKRA-ITH Humaniora*, 4(2), 50–55. Retrieved from <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-humaniora/article/download/555/407/>
- Oktavera, S. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 312–323. Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/496/431>
- Ponza, P. (2018). Pengembangan Media Video Animasi. *Jurnal Edutech*, 6, 9–19.
- Rakhmad, J. (2011). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rosanaya, S. L., & Fitriyati, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2258–2267. Retrieved from <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/785>
- Sur, W. A. A., Hasanah, M., & Mustofa, M. R. (2020). Analisis Motivasi Belajar Mahasiswa dengan Sistem Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Equation (Teori Dan Penelitian Pendidikan Matematik)*, 3(2), 157–171.
- Sya'bania, N., Anwar, M., & Wijaya, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Chemistry Education Review*, 4(1), 34–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/cer.v4i1.13315>
- Wardani, M. A., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis E-Book Melalui Pendekatan SAVI Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 230. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.53734>
- Wuryanti, U. (n.d.). Motivation And Character Hard Work On The Fifth Grade, 232–245.
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. (S. F. S. Sirate, Ed.) (Pertama). Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234–237.