

MEDIA PEMBELAJARAN ADMINISTRASI PAJAK BERBASIS VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI DI SMK NEGERI 1 BANGLI

I Made Cristian Arta Kusuma¹⁾ Christina Purnama Yanti²⁾ Ketut Laksmi Maswari³⁾
Program Studi Teknik Informatika¹⁾²⁾³⁾

Fakultas Teknologi dan Informatika, Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia, Denpasar, Bali¹⁾²⁾³⁾
cristianarta31@gmail.com¹⁾christinapy@instiki.ac.id²⁾laksmi.m@instiki.ac.id³⁾

ABSTRACT

During the Covid-19 pandemic, teaching and learning activities at SMK Negeri 1 Bangli implemented Hybrid teaching and learning activities. This learning activity makes the subject of Tax Administration less attractive to students of Accounting study program. Because when learning is online, the delivery of material is felt to be less accurate. So we need teaching media that helps explain material related to Tax Administration to students. The media is a 2-dimensional animated video-based learning media. This research uses primary and secondary data collection methods. Primary data collection used the interview method with one of the teachers of the Accounting study program at SMK Negeri 1 Bangli and the questionnaire method by giving statements to students of class XI Accounting study program at SMK Negeri 1 Bangli as many as 80 people and the statements given to material experts and media experts. Secondary data collection using the library method. Based on the results of data processing, it was found that 90% or around 72 students stated that they could receive the related material well. Then the voice of the narrator in this 2-dimensional animated video-based learning media can be heard clearly. The conclusions obtained after this Learning Media were tested, the results obtained were in accordance with the author's expectations. This learning media has succeeded in helping teachers deliver the material and can be well received by students.

Keywords: pandemic, hybrid, media, animation, 2d

ABSTRAK

Selama pandemi Covid-19 berlangsung, kegiatan belajar mengajar di SMK Negeri 1 Bangli memberlakukan kegiatan belajar mengajar Hybrid. Kegiatan belajar ini menjadikan mata pelajaran Administrasi Pajak kurang menarik minat siswa prodi Akuntansi. Hal itu dikarenakan saat pembelajaran daring, penyampaian materi dirasa kurang akurat. Sehingga diperlukan media ajar yang membantu menjelaskan materi terkait Administrasi Pajak kepada siswa. Media tersebut adalah media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data primer dan data sekunder. Pengumpulan data primer menggunakan metode Wawancara dengan salah satu guru prodi Akuntansi di SMK Negeri 1 Bangli dan metode Kuesioner dengan memberikan pernyataan kepada siswa kelas XI prodi Akuntansi di SMK Negeri 1 Bangli sebanyak 80 orang dan adanya pernyataan yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media. Pengumpulan data sekunder menggunakan metode kepustakaan. Berdasarkan hasil pengolahan data, didapatkan sebanyak 90% atau sekitar 72 siswa menyatakan dapat menerima materi terkait dengan baik. Kemudian suara narator yang ada pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi ini dapat didengar dengan jelas. Kesimpulan yang didapatkan setelah Media Pembelajaran ini diujikan, hasil yang diperoleh sesuai dengan harapan penulis. Media pembelajaran ini berhasil membantu guru menyampaikan materi dan dapat diterima oleh siswa dengan baik.

Kata Kunci: pandemi, hybrid, media, animasi, 2d

PENDAHULUAN

Administrasi Pajak

Menurut (Supriyanto, 2011), Akuntansi pajak itu sendiri merupakan sebuah bagian dari akuntansi yang tercipta karena adanya suatu prinsip dasar yang diatur dalam Undang-Undang Perpajakan. Jika dilihat dari segi tujuan dibentuknya laporan keuangan, perpajakan memiliki tujuan untuk menentukan besarnya pajak terutang dimana hal tersebut tidak dapat “dilakukan” didalam Akuntansi. Akuntansi pajak tidak memiliki standar dalam pembuatan laporan keuangan seperti halnya Akuntansi yang memiliki pedoman penyusunan laporan keuangan yang disusun oleh Ikatan Akuntan Indonesia (IAI) dan dituangkan dalam Standar Akuntansi Keuangan (SAK). Namun, pada praktiknya pembayaran pajak terutang membutuhkan sebuah laporan yang menunjukkan posisi laba/rugi yang disusun berdasarkan prinsip perpajakan, sehingga akuntansi komersial harus disesuaikan dengan ketentuan perpajakan yang berlaku di Indonesia.

Konsep Dasar Administrasi Pajak

Menurut (Mardiasmo, 2011) menyatakan pajak adalah iuran rakyat kepada kas negara berdasarkan undang-undang (yang dapat dipaksakan) dengan tiada mendapat jasa timbal (kontraprestasi) yang langsung dapat ditunjukkan dan yang digunakan untuk membayar pengeluaran umum. Menurut (Sari, 2013) pajak adalah iuran wajib kepada Negara (yang dapat dipaksakan) yang terutang oleh yang wajib membayarnya menurut peraturan-peraturan, dengan tidak mendapat prestasi kembali, yang langsung dapat ditunjuk, dan yang gunanya adalah untuk membiayai pengeluaran-pengeluaran umum yang berhubungan dengan tugas negara untuk menyelenggarakan pemerintahan.

Media Pembelajaran

Menurut (Batubara, 2020) Istilah media pembelajaran terdiri dari dua kata, “media” dan “pembelajaran”. Secara bahasa, istilah media berasal dari bahasa Latin, yakni *medius* yang berarti perantara. Dalam bahasa Inggris media adalah bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti pengantar dan saluran. Sedangkan menurut (Miftah dkk., 2018) pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung maupun secara tidak langsung. Berdasarkan pengertian

diatas, maka dapat disimpulkan media pembelajaran adalah sarana atau wadah kegiatan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah

Video

Menurut (Binanto, 2010), Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakilkan gambar bergerak. Aplikasi umum dari teknologi video adalah televisi. Video itu sendiri juga dapat digunakan dalam aplikasi teknik, keilmuan, produksi, dan keamanan

Audio

Menurut Munir (2013, 265) audio atau suara suara dalam bentuk seperti suara, music, narasi dan sebagainya yang bisa didengar. Suara merupakan media yang ampuh untuk menyajikan informasi karena pemakai dapat mendengar suara suatu kata dengan tepat.

Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu *anima* yang berarti jiwa, hidup, nyawa, semangat. Sedangkan animasi adalah serangkaian gambar diam yang dijalankan atau digerakan oleh proses manipulasi visual, sehingga seakan-akan gambar diam tersebut bergerak (Arief, 2006, 6).

METODE PENELITIAN

Teknik Pengumpulan Data

Adapun data yang diperoleh dalam proses pembuatan video pembelajaran Administrasi Pajak berbasis animasi 2 dimensi ini adalah data primer dan data sekunder dengan metode pengumpulan data sebagai berikut

Metode Pengumpulan Data Primer

merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2011, 137). Dilihat dari segi cara atau teknik dalam pengumpulan data dapat dilakukan dengan wawancara dan kuesioner. Teknik pengumpulan data primer yang dilakukan penulis dalam proses pembuatan video pembelajaran Administrasi Pajak berbasis animasi 2 dimensi ini adalah sebagai berikut.

1) Metode Wawancara Wawancara merupakan teknik pengumpulan data mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri atau *self report*, atau setidaknya pada pengetahuan dan atau keyakinan pribadi. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, dan

dapat dilakukan melalui tatap muka maupun menggunakan telepon. Pada penelitian ini penulis melakukan wawancara dengan Ni Putu Yana, salah satu guru yang mengajar di prodi Akuntansi SMK Negeri 1 Bangli. Dalam wawancara ini, penulis mengajukan beberapa pertanyaan yang menyangkut tentang perkembangan proses belajar siswa selama mengikuti pembelajaran secara online, mata pelajaran yang berdampak yang kurang menarik minat siswa serta target siswa yang cocok untuk video pembelajaran ini.

2) Metode Kuesioner Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Pada penelitian ini penulis menyebarkan kuesioner terhadap subjek sampel di SMK Negeri 1 Bangli, yang dimana subjek sampel adalah siswa kelas XI Prodi Akuntansi.

Metode Pengumpulan Data Sekunder

Metode Kepustakaan Dalam metode pengumpulan data ini dilakukan pengumpulan literatur-literatur, baik dari buku, jurnal, buku online, dan sebagainya, yang mendukung tema penelitian, kemudian diolah sesuai dengan kebutuhan referensi. Buku yang digunakan sebagai acuan dan dasar dari video pembelajaran yang diangkat yaitu buku Administrasi Pajak Kurikulum K13.

Analisis Data

Analisis kebutuhan sistem adalah sebuah analisis yang dilakukan untuk kebutuhan dari sistem yang dibuat dalam sebuah penelitian. Dalam melakukan analisis kebutuhan sistem dapat juga melakukan evaluasi dari permasalahan-permasalahan yang ada dalam merancang sebuah sistem. Dalam melakukan analisis sebuah sistem dibagi menjadi dua yaitu analisis kebutuhan sisten secara fungsional dan non fungsional.

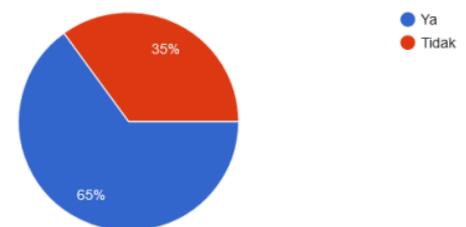
Analisis Data Primer

Penjabaran hasil pengumpulan data dalam proses pembuatan media pembelajaran administrasi pajak berbasis video animasi 2 dimensi yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Data Hasil Wawancara Pada penelitian ini dilakukan wawancara terhadap narasumber Ni Putu Yana yang merupakan salah satu guru Prodi Akuntansi di SMK Negeri 1 Bangli. Hasil yang didapatkan dalam proses wawancara yaitu selama pandemi Covid-19 berlangsung, pihak sekolah melakukan berbagai hal demi mamksimalkan proses belajar mengajar, salah satunya dengan memberlakukan kegiatan belajar mengajar secara tatap muka dengan membatasi jumlah siswa di kelas. Jumlah maksimal siswa yang boleh berada di dalam kelas adalah 50% dari total siswa di kelas tersebut, dan sisanya tetap melaksanakan kegiatan pembelajaran secara daring. Proses pembelajaran secara daring berlangsung tidak maksimal, salah satu penyebabnya dikarenakan materi yang disampaikan guru kepada siswa hanya berupa buku paket dan powerpoint saja. Administrasi Pajak merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang menarik minat siswa. Hal itu dikarenakan saat pembelajaran daring, penyampaian materi dirasa kurang akurat dan penyampaian materi yang sulit dimengerti dan terasa membosankan. Sehingga diperlukan media ajar yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar agar lebih menarik dan menyenangkan bagi para siswa

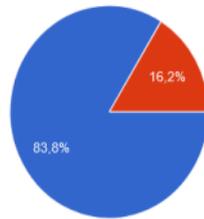
2. Data hasil kuesioner yang sudah disebar, bahwa 65% responden mengetahui video animasi 2 dimensi. dan 35,8% responden menyatakan setuju apabila materi pembelajaran dikemas dalam bentuk video animasi 2 dimensi. Grafik hasil kuesioner dapat dilihat pada gambar 1 dan 2

Apakah anda mengetahui video animasi 2 dimensi ?
80 jawaban



Gambar 1. Grafik siswa yang mengetahui video animasi 2 dimensi

Apakah anda setuju apabila materi pembelajaran dikemas dalam dimensi ?
80 jawaban



Gambar 2. Grafik mengenai materi belajar berbasis video animasi

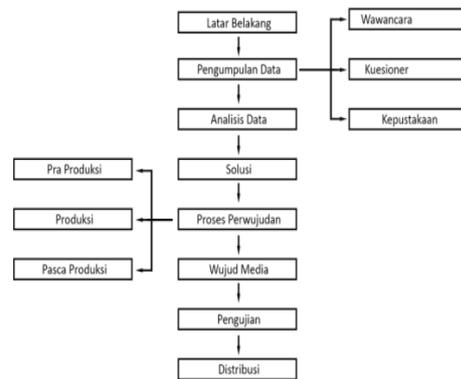
Analisis Data Sekunder

Metode ini merupakan sumber sekunder yang secara tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen (Sugiyono, 2011, 137). Metode pengumpulan data sekunder yang diperoleh dalam proses pembuatan video pembelajaran Administrasi Pajak berbasis animasi 2 dimensi ini adalah studi pustaka. Data yang diperoleh melalui studi pustaka adalah berupa buku paket Administrasi Pajak yang menggunakan kurikulum K13 yang disusun oleh Dra. Dwi Harta, M.Pd. yang menjadi acuan dalam merancang dan mewujudkan Media Pembelajaran Administrasi Pajak Berbasis Video Animasi 2 Dimensi

Skema Proses Perancangan

Proses perancangan dibagi menjadi 3 tahapan yang pertama adalah tahap pra-produksi yang pada tahapan ini akan ditentukan konsep desain yang akan diterapkan dan menganalisa unsur-unsur desain yang akan diterapkan seperti animasi, warna, tipografi, dan audio. Dilanjutkan dengan merancang skenario, membuat sketsa awal karakter, background, dan membuat storyboard. Tahap selanjutnya adalah tahap produksi yang pada tahapan ini akan ditentukan beberapa hal seperti persiapan bidang kerja, teknik penganimasian, dan prinsip animasi yang akan digunakan. Berikutnya adalah pada tahap pasca produksi akan di lakukan pengabungan keseluruhan *scene*, *import*

sound, serta render final. Setelah melakukan beberapa proses di atas, maka akan menghasilkan wujud media berupa file video pembelajaran Administrasi Pajak dalam bentuk animasi 2 dimensi yang siap diujikan. Adapun skema proses perancangan dari video pembelajaran Administrasi Pajak berbasis animasi 2 dimensi ini dapat dilihat pada gambar 3



Gambar 3. Skema Proses Perancangan

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Produksi

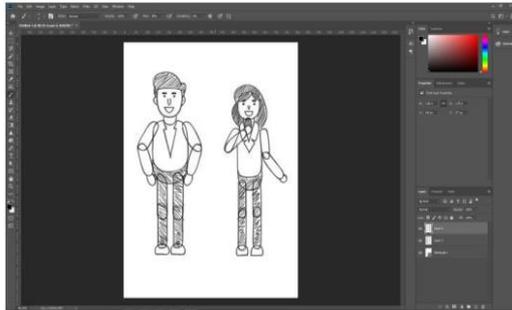
Pada proses produksi media pembelajaran administrasi pajak berbasis video animasi 2 dimensi ini terdapat beberapa tahapan yang di lakukan meliputi pembuatan aset gambar, penganimasian serta proses perekaman suara (dubbing) narasi.

Pembuatan Aset

Proses pembuatan aset menggunakan *software* Adobe Photoshop CC 2020 dan Adobe Illustrator CC2020. Pada proses ini hal yang perlu disiapkan adalah *storyboard*, karena aset yang dibuat berdasarkan *storyboard* yang telah dirancang. Adapun proses pembuatan aset yang akan dianimasikan sebagai berikut:

a. *Drawing Guidance* Langkah pertama dalam pembuatan aset yaitu pembuatan *drawing guidance*. Ini merupakan panduan gambar yang diperlukan untuk mempermudah proses pembuatan aset. *Drawing guidance* dibuat secara digital pada

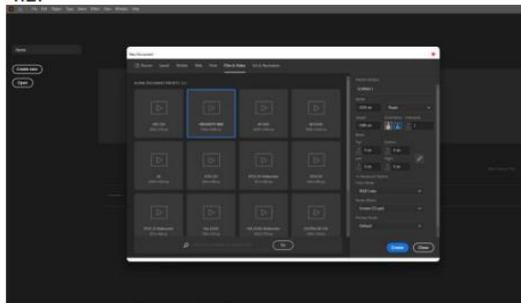
software Adobe Photoshop CC2019. Salah satu contoh proses *Drawing Guidance* untuk pembuatan asset property dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Drawing guidance asset properti

b. Proses Perwujudan Setelah panduan gambar selesai dibuat, maka langkah selanjutnya adalah proses perwujudan. Proses perwujudan aset video animasi seperti karakter, properti dan *background* dilakukan secara digital. Adapun proses perwujudan adalah sebagai berikut:

1. Membuat file baru di Adobe Illustrator CC 2020 dengan pengaturan profil “video dan film” yang menggunakan layout “HDV/HDTV 1080” dengan ukuran yaitu 1920 x 1080 pixel . Pengaturan profile dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Pengaturan profile

2. Proses pembuatan *outline* menggunakan pen *tool* dan *shape*. Pada proses ini *tools* yang digunakan diantaranya *pathfinder*, *ruler*, *transform*, *arrange*, dan *layer*. Pembuatan *outline* dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Pembuatan *outline*

3. Setelah pembuatan *outline* selesai, langkah berikutnya adalah proses pewarnaan. *Tools* yang digunakan adalah *color picker*. Proses pewarnaan dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Proses pewarnaan

4. Setelah gambar selesai dibuat, kemudian file tersebut disimpan dengan format *.ai*, Proses penyimpanan dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Proses penyimpanan file

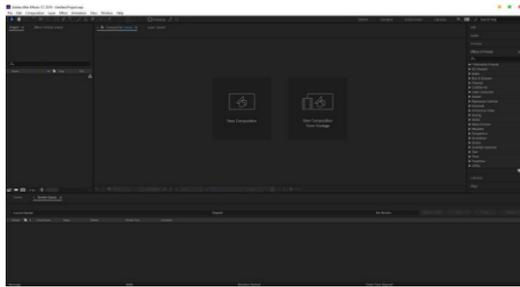
Penganimasian

Langkah selanjutnya setelah pembuatan aset, adalah proses penganimasian. Proses penganimasian dibuat menggunakan *Software* Adobe After Effect CC2018. Aset karakter yang telah dibuat akan digerakkan sesuai dengan alur cerita dan *storyboard* yang telah dirancang. Adapun langkah-langkah penganimasian adalah sebagai berikut:

a. Membuka *software* Adobe After Effect CC2018 dan menampilkan jendela tampilan Adobe After Effect CC2018 yang dapat dilihat pada gambar 9. dan 10.

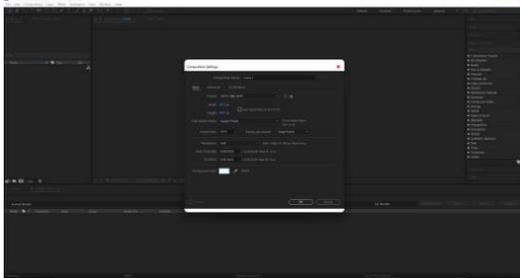


Gambar 9. Membuka software Adobe After Effect CC 2018



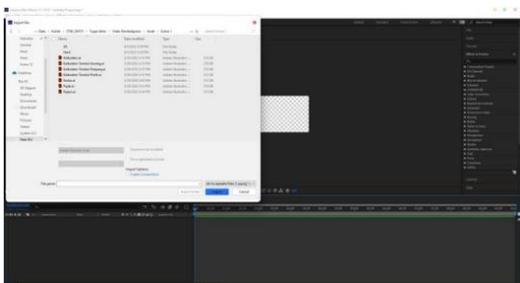
Gambar 10. Jendela tampilan Adobe After Effect CC 2018

b. Mengatur komposisi *layout* dengan cara memilih *New Composition*, kemudian mengatur format dimensinya menjadi HDV/HDTV 1080 pixel dengan frame rate 29.7 frame per second. Pengaturan komposisi dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Pengaturan komposisi

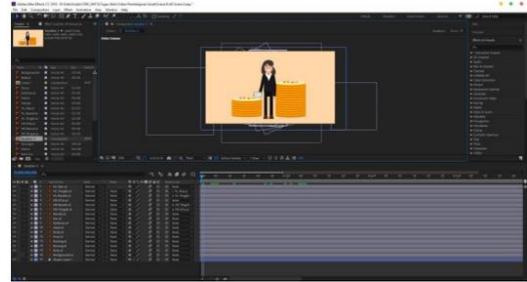
c. Import semua file *.ai* sudah dibuat sebelumnya di Adobe Illustrator CC 2020, dengan memilih "File" kemudian pilih "Import" selanjutnya pilih "Import File" dan pilih file *.ai* pada folder yang disimpan. Proses import file dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 12. Proses import file

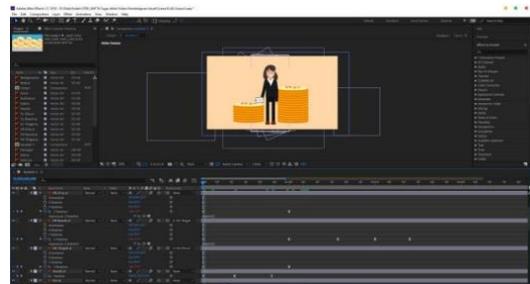
d. Langkah selanjutnya adalah menggabungkan asset karakter, properti dan background pada 1 layout. Proses

penggabungan asset karakter, properti dan background dapat dilihat pada gambar 13.



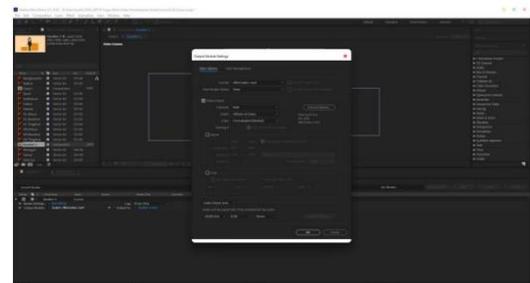
Gambar 13. Proses penggabungan asset

e. Setelah seluruh asset yang diperlukan berada dalam satu layout, proses penganimasian dapat dimulai. Pertama-tama dengan menggeser timeline ke frame 1. Kemudian mulai menggerakkan asset sesuai dengan storyboard yang telah dirancang. Adapun proses penganimasian dengan menambahkan *key frame* dari frame ke frame dapat dilihat pada gambar 14.



Gambar 14. Proses Penganimasian

f. Tahap selanjutnya yaitu pengaturan *output directory* dari file yang akan di export, dalam hal ini secara default mempunyai format *.mp4*. Dan di lanjutkan ke proses render dengan mengklik tombol OK. Proses render dapat dilihat pada gambar 15.



Gambar 15. Proses render

Perekaman suara

Perekaman suara narasi dilakukan setelah semua scene selesai. Dalam proses

perekaman ini diperlukan beberapa hal diantaranya naskah narasi berupa *print text*, *microphone*, *dubber* (pengisi suara), dan software pengolah suara yang di gunakan yaitu Adobe Audition CC 2017. Tahapan yang dilakukan dalam perekaman suara adalah sebagai berikut:

a. Langkah awal yang di lakukan dalam proses perekaman narasi ini adalah membuka software Adobe Audition CC 2017 dapat dilihat pada gambar 16.



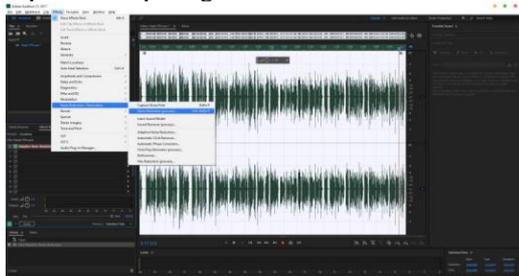
Gambar 16. Jendela kerja Adobe Audition CC 2017

b. Langkah selanjutnya yang dilakukan dalam proses perekaman adalah memulai merekam suara *dubber* (pengisi suara). Perekaman suara dibiarkan selama *dubber* berbicara hingga text terakhir yang terdapat pada narasi, bila *dubber* telah selesai berbicara selanjutnya klik tombol stop untuk menghentikan proses perekaman. Proses perekaman suara dapat dilihat pada gambar 17.



Gambar 17. Proses perekaman

c. Langkah ketiga yang dilakukan dalam proses perekaman narasi adalah *noise reduction*. Proses ini dilakukan dengan memilih 67 menu effect selanjutnya *noise reduction* (*process*). Proses *noise reduction* dapat dilihat pada gambar 18.



Gambar 18. Proses noise reduction

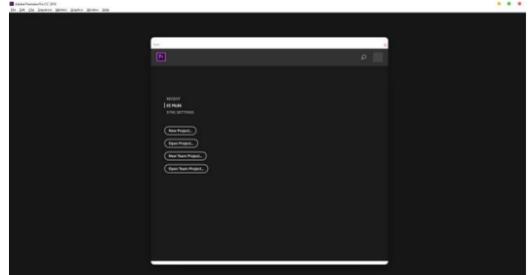
d. Langkah berikutnya adalah menyimpan rekaman suara yang telah dibuat dengan cara *save as* memilih folder penyimpanan dengan nama file yang telah ditentukan. Rekaman disimpan dalam format *.wav*. Proses penyimpanan dapat dilihat pada gambar 19.



Gambar 19. menyimpan file rekaman

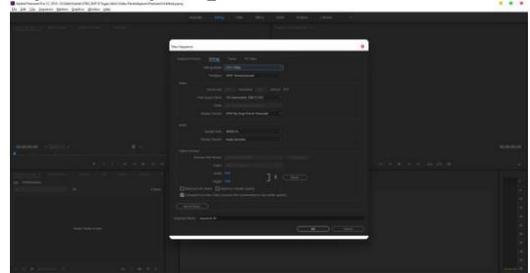
Pasca Produksi

Pada tahap ini akan menggunakan software Adobe Premiere Pro CC 2018, proses yang dilakukan antara lain penggabungan seluruh scene, rekaman suara narasi, pengisian background, editing dan proses render final. a. Langkah awal membuka jendela tampilan Adobe Premiere Pro CC 2018 yang dapat dilihat pada gambar 20.



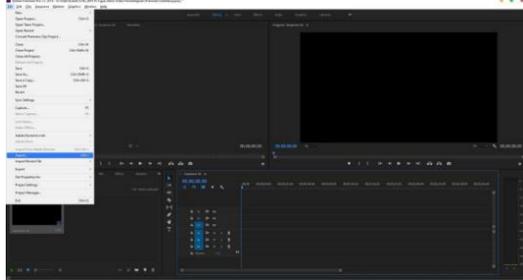
Gambar 20. Tampilan awal Adobe Premiere Pro CC 2018

b. Langkah selanjutnya membuat project baru dengan format HDV. Sequence baru dibuat dengan format HDV 1080p30. Sequence baru yang telah dibuat otomatis berukuran 1280 x 720 pixel. Proses pembuatan project baru dapat dilihat pada gambar 21.

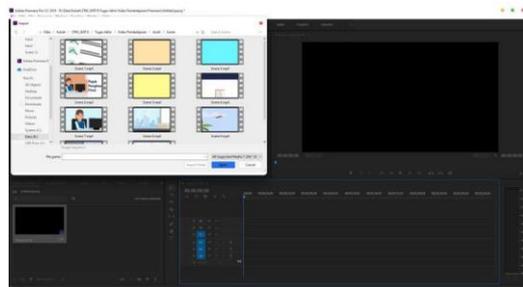


Gambar 21. Proses pembuatan project baru

c. Langkah selanjutnya adalah import semua file, dengan cara pilih file kemudian klik import dan akan muncul lokasi file yang akan diimport. Selanjutnya pilih file yang akan diimport ke dalam Adobe Premiere Pro CC 2018, setelah selesai memilih kemudian klik import. Proses import file dapat dilihat pada gambar 22 dan gambar 23.

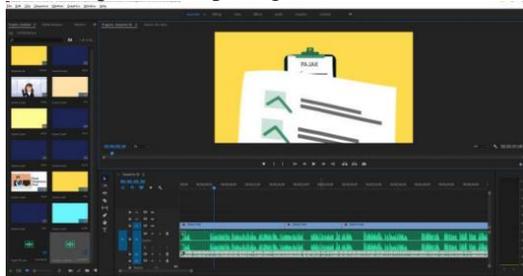


Gambar 22. Langkah import file



Gambar 23. Proses import semua file

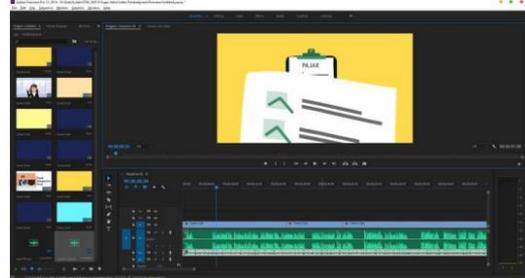
d. Setelah proses import selesai selanjutnya proses pengaturan scene dan audio. File yang telah diimport kemudian diurutkan dan disesuaikan dengan *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya. Setelah potongan-potongan video digabungkan, maka langkah selanjutnya yaitu penambahan efek transisi antar scene. Proses pengaturan scene dan audio dapat dilihat pada gambar 24.



Gambar 24. Tampilan awal Adobe Premiere Pro CC 2018

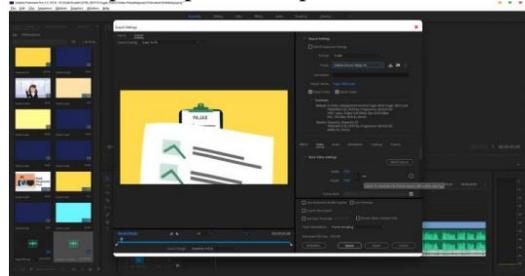
e. Setelah proses import selesai selanjutnya proses pengaturan scene dan audio. File yang telah diimport kemudian diurutkan dan disesuaikan dengan *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya. Setelah potongan-

potongan video digabungkan, maka langkah selanjutnya yaitu penambahan efek transisi antar scene. Proses pengaturan scene dan audio dapat dilihat pada gambar 25.



Gambar 25. Proses pengaturan scene dan audio

e. Langkah terakhir, setelah semua scene tersusun rapi dilanjutkan dengan proses finishing yaitu proses render final. Pilih file kemudian pilih export movie. Pilih pilihan H.264 dan preset Mobile Device 1080p HD. Setelah itu file dirender, maka format hasil akhir video yang dihasilkan adalah .mp4. Proses export dapat dilihat pada Gambar 26.



Gambar 26. Pengaturan export file

Hasil Pengujian Video Pembelajaran

Pengujian dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi untuk membantu siswa kelas XI prodi Akuntansi memahami materi pembelajaran PPh Final pada mata pelajaran Akuntansi Pajak. Pengujian dilakukan kepada siswa kelas XI prodi Akuntansi SMK Negeri 1 Bangli. Responden berjumlah 80 orang. Pengujian dilakukan dengan memberikan beberapa pernyataan melalui kuesioner

Tabel 1. Hasil Pengujian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi 2 Dimensi untuk siswa kelas XI prodi Akuntansi

| No | Pernyataan | Jawaban | Frekuensi | Presentase |
|----|---|---------|-----------|------------|
| 1 | Apakah materi terkait pengertian PPh Final yang terdapat pada video pembelajaran dapat diterima dengan baik ? | Ya | 72 | 90% |
| | | Tidak | 8 | 10% |
| 2 | Apakah suara narator dalam video jelas terdengar ketika menjelaskan materi ? | Ya | 80 | 100% |
| | | Tidak | 0 | 0% |
| 3 | Apakah teks dalam video dapat dibaca dengan jelas ? | Ya | 68 | 85% |
| | | Tidak | 12 | 15% |
| 4 | Apakah tampilan animasi ini nyaman untuk ditonton ? | Ya | 72 | 90% |
| | | Tidak | 8 | 10% |
| 5 | Apakah warna animasi menarik untuk ditonton ? | Ya | 64 | 80% |
| | | Tidak | 16 | 20% |

Berdasarkan tabel 1, dapat dijabarkan sebagai berikut: a. Dari 80 siswa sebanyak 90% atau sekitar 72 siswa menyatakan dapat menerima materi terkait dengan baik, dan sisanya sebanyak 10% atau sekitar delapan siswa menyatakan tidak. Dalam perancangan media pembelajaran ini, menggunakan konsep karakter yang modern serta asset dan background yang lebih banyak menunjukkan unsur keuangan. b. Sebanyak 100% atau sekitar 80 siswa menyatakan suara narator dalam video animasi ini dapat didengar dengan jelas. Sehingga para siswa dapat memahami materi dengan lebih baik. c. Sebanyak 72 siswa atau 90% dari responden menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi ini memiliki tampilan yang nyaman untuk ditonton. Hal ini dikarenakan penulis merancang media pembelajaran dengan menggunakan karakter, asset, dan background yang menarik. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa, materi pembelajaran yang terkandung dalam media pembelajaran administrasi pajak berbasis video animasi 2 dimensi dapat diterima oleh siswa kelas XI prodi Akuntansi di SMK Negeri 1 Bangli dengan tingkat keberterimaan rerata 90%

Tabel 2 Hasil Pengujian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi 2 Dimensi untuk ahli materi

| No | Pernyataan | Jawaban | Frekuensi | Prezentase |
|----|--|---------|-----------|------------|
| 1 | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. | Ya | 2 | 100% |
| | | Tidak | 0 | 0% |
| 2 | Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. | Ya | 2 | 100% |
| | | Tidak | 0 | 0% |
| 3 | Media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi cocok digunakan untuk siswa SMK, terutama siswa kelas XI | Ya | 2 | 100% |
| | | Tidak | 0 | 0% |

Berdasarkan tabel 2 dapat dijabarkan sebagai berikut: a. Berdasarkan hasil responden dari ahli materi yaitu guru Administrasi Pajak di SMK Negeri 1 Bangli menyatakan materi yang terdapat pada media pembelajaran administrasi pajak berbasis video animasi 2 dimensi telah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Materi yang terdapat pada media pembelajaran juga dinyatakan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi. b. Hasil responden juga menyatakan video animasi 2 dimensi cocok digunakan sebagai sarana media pembelajaran bagi siswa, khususnya siswa kelas XI prodi Akuntansi di SMK Negeri 1 Bangli. Dalam proses pembuatannya, penulis berkoordinasi langsung dengan Ni Putu Yana sebagai narasumber, sehingga dalam menuangkan materi pembelajaran dapat lebih detail dan sesuai dengan tujuan pembelajaran

Tabel 3 : Hasil Pengujian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi 2 Dimensi untuk ahli media

| No | Pernyataan | Jawaban | Frekuensi | Prezentase |
|----|---|---------|-----------|------------|
| 1 | Video ini sudah termasuk ke dalam media pembelajaran. | Ya | 1 | 100% |
| | | Tidak | 0 | 0% |
| 2 | Pengambilan gambar pada video ini sudah tepat. | Ya | 1 | 100% |
| | | Tidak | 0 | 0% |
| 3 | Pemakaian warna sudah sesuai dan menarik. | Ya | 1 | 100% |
| | | Tidak | 0 | 0% |

Berdasarkan tabel 3, dapat dijabarkan sebagai berikut:

- Berdasarkan hasil pernyataan dari ahli media yaitu I Gede Adi Sudi Anggara, S.Kom, M.Sn. menyatakan video animasi 2 dimensi dengan materi administrasi pajak sudah termasuk kedalam media pembelajaran. Video animasi ini memanfaatkan teknologi sebagai pembawa pesan untuk keperluan pembelajaran.
- Hasil responden juga menyatakan pengambilan gambar pada video ini sudah tepat dan pemakaian warna pada video animasi 2 dimensi dinyatakan sudah sesuai dan menarik. Media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi ini menggunakan gambar berupa karakter dan asset yang berkaitan dengan dunia finansial khususnya Pajak. Kemudian pemakaian warna pada video juga lebih banyak menggunakan unsur berwarna kuning dan biru yang mewakili warna Dirjen Pajak. Dari hasil paparan hasil analisa, didapatkan bahwa setelah Media Pembelajaran Administrasi Pajak Berbasis Video Animasi 2 Dimensi ini diujikan, hasil yang diperoleh adalah sesuai dengan harapan. Video animasi 2 dimensi ini berhasil menyampaikan materi pembelajaran PPh Final yang terkandung di dalam mata pelajaran Administrasi Pajak, dan dapat diterima oleh siswa kelas XI prodi Akuntansi di SMK Negeri 1 Bangli dengan baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Media Pembelajaran Administrasi Pajak Berbasis Video Animasi 2 Dimensi, dapat ditarik beberapa simpulan adalah sebagai berikut: 1. Dalam proses merancang dan mewujudkan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi terdapat beberapa tahap yang dilakukan, yaitu: a. Proses pengumpulan data yang berhubungan dengan kesesuaian materi yang akan disampaikan, serta menganalisa hasil pengumpulan data agar sesuai dengan tujuan pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi. b. Pembuatan media pembelajaran ini terdiri dari tiga tahap yaitu tahap pra produksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi. 2. Dari pengujian media pembelajaran ini didapatkan hasil bahwa, media pembelajaran ini berhasil menyampaikan materi PPh Final, serta dapat diterima dengan baik oleh siswa kelas XI prodi Akuntansi di SMK Negeri 1 Bangli, dengan tingkat keberterimaan rerata 90%. 3. Tanggapan guru sebagai ahli materi mengenai Media Pembelajaran Administrasi Pajak Berbasis Video Animasi 2 Dimensi adalah materi yang terkandung didalam video pembelajaran telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, yang kemudian video pembelajaran yang berisi materi PPh Final sesuai dengan tingkat pemahaman siswa dalam menerima materi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. H. Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, no. October. 2020.
- [2] A. Ekaputra, Wisnu; Sindu, Partha; Suyasa, "PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI 2 DIMENSI MATA PELAJARAN AGAMA HINDU MENGENAI SAD RIPU STUDI KASUS," vol. 10, pp. 259–270, 2021.
- [3] S. Fajarwati, R. Hermawan, A. Hamdi, J. Letjen, P. Sumarto, and W. Purwaneragara, "Video animasi 2 dimensi sebagai media pembelajaran matematika kelas v," no. April, pp. 27–34, 2020.
- [4] M. Miftah *et al.*, "Pembelajaran, Inovasi Model," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 37, no. 1, pp. 27–35, 2018, [Online]. Available: <http://eprints.umsida.ac.id/3723/%0Ahttp://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/181>.
- [5] P. J. R. Ponza, I. N. Jampel, and I. K. Sudarma, "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar," *J. EDUTECH Univ. Pendidik. Ganesha*, vol. 6, no. 1, pp. 9–19, 2018.
- [6] Sutrisno, A. Pratama, and H. A. D. Rani, "Pengembangan media pembelajaran video tutorial untuk meningkatkan keterampilan pada mata pelajaran teknik animasi 2 dimensi dan 3 diemnsi siswa jurusan multimedia smk negeri 1 Tonjong," vol. 2, no. 2, pp. 1–6, 2019, [Online]. Available: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/24762>.
- [7] Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*, vol. 58, no. 12. 2020.
- [8] I. Binanto, *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. 2010.
- [9] Kusnadi, *DASAR DESAIN GRAFIS*. 2018.
- [10] R. Suhartono, *Perpajakan*. Jakarta: Mitra Wacana Media, 2018.