

**PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN
MENGUNAKAN *POWTOON* TERHADAP HASIL BELAJAR
SIKLUS AKUNTANSI KELAS X AKL SMK SWASTA
BUDI AGUNG MEDAN T.A 2022/2023**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Akuntansi*

Oleh

ANNISA UL – ULA

NPM : 1902070004



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2023**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 24 Agustus 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Annisa UI-Ula
NPM : 1902070004
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siklus Akuntansi Kelas X SMK Swasta Budi Agung Medan T.A 2022/2023

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Sekretaris



Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd

Dr. Dewi Kesuma Nst., M.Hum

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Fatmawarni, M.M

1. _____

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Annisa Ul-Ula
NPM : 1902070004
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Siklus Akuntansi Kelas X AKL SMK Swasta Budi Agung Medan T.A 2022/2023

sudah layak disidangkan.

Medan, Juli 2023

Disetujui oleh :
Pembimbing

Dra. Fatmawarni, M.M.

Diketahui oleh :



Dra. Hj. Svamsuyarnita, M.Pd.

Dekan

Ketua Program Studi



Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si.



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Annisa UI-Ula
NPM : 1902070004
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Vidio Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Siklus Akuntansi Kelas X AKL SMK Swasta Budi Agung Medan T.A 2022/2023

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi	Tanda Tangan
3/7-2023	Hasil Angket pembelajar MSL penelitian belu kerwa	
7/7-2023	Hasil Perhitungan Reliabilitas angket dan tes sejalan dengan uji validitas	
13/7-2023	Data penelitian bab IV	
17/7	Data struktur pinket ke lampir	
21/7-2023	Ace Selesai Bimbing	

Diketahui /Disetujui
Ketua Prodi Pendidikan Akuntansi

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si.

Medan, Juni 2023

Dosen Pembimbing

Dra. Fatmawarni, M.M.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Annisa UI-Ula
N.P.M : 1902070004
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan *Powtoon* Hasil Belajar Siklus Akuntansi Kelas X AKL SMK Swasta Budi Agung Medan T.A. 2022/2023

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Mei 2023
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,


Annisa UI-Ula

ABSTRAK

Annisa UI-Ula. 1902070004. Medan. Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siklus Akuntansi Kelas X AKL SMK SWASTA BUDI AGUNG MEDAN T.A 2022/2023. Skripsi : Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. 2023

Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah ada pengaruh video pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Powtoon* terhadap hasil belajar siklus akuntansi kelas X AKL SMK SWASTA BUDI AGUNG MEDAN T.A 2022/2023. Adapun populasi dalam penelitian ini berjumlah 34 Siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah total sampling, Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan *Pre Eksperimental One Group Pre-test Post-test Design*. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Kuesioner (angket) dan Tes yang sudah di uji validitas dan reliabilitasnya.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh video pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Powtoon* terhadap hasil belajar kelas X AKL 1 hal ini didukung dari hasil perhitungan nilai t_{hitung} sebesar 5,044. Sedangkan untuk t_{tabel} pada $N = 34-1$ yaitu 2,034. Maka $t_{hitung} 5,044 > t_{tabel} 2,034$. Besarnya persentase pengaruh video pembelajaran *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa didapat nilai korelasi sebesar 0.886. berarti dalam penelitian ini tingkat hubungan antara variabel video pembelajaran *Powtoon* terhadap hasil belajar kelas X AKL 1 SMK Swasta Budi Agung Medan sebesar 88,6%.

Hal ini berarti Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Siklus Akuntansi kelas X AKL 1 berada pada kategori tinggi, dengan nilai rata-rata pretest yaitu sebesar 62,86 dan nilai rata-rata posttest yaitu sebesar 80,17.

Kata Kunci : Video Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan *Powtoon*, Hasil Belajar.

KATA PENGANTAR



Assalammu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan mengucapkan puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan proposal yang berjudul **“Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siklus Akuntansi Kelas X AKL SMK Swasta Budi Agung Medan T.A 2022/2023”** dan tak lupa pula Shalawat beriringkan salam penulis hadiahkan kepada junjungan alam Nabi besar Muhammad SAW yang telah mengangkat derajat ummatnya dari zaman kebodohan ke zaman yang penuh ilmu.

Dalam penulisan penyusunan proposal ini penulis menyadari bahwa masih banyak kesulitan yang dihadapi namun berkat usaha dan bantuan dari berbagai pihak akhirnya penyusunan proposal ini dapat penulis selesaikan walaupun tidak jauh dari kesalahan serta kekurangan dalam penulisan, untuk itu penulis dengan senang hati menerima segala masukan ataupun kritikan untuk perbaikan. Dalam kesempatan ini penulis banyak berterimakasih kepada **Ibu tercinta Misni** dan **Ayah tercinta Suheri** yang penulis sayangi sepanjang hidup yang telah mendidik dan membesarkan penulis dengan penuh kasih sayang serta harapan dan doa yang senantiasa mengiringi langkah kaki ini dengan doanya, dan menjadi sumber inspirasi serta menjadi semangat terbesar untuk penulis, mendukung moril dan materil, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di Fakultas Keguruan dan

Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Disisi lain penulis juga mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP**, Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Hj. Syamsuyurnita, M.Pd**, Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum**, Selaku Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, M.Hum**, Selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Dr. Faisal Rahman Dongoran, SE, M.Si** Selaku Ketua Prodi Pendidikan Akuntansi.
6. Ibu **Dra. Fatmawarni, MM**, Sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan banyak memberikan ilmu serta arahan dalam penulisan proposal sehingga terselesainya proposal ini dengan baik.
7. Seluruh Civitas Akademika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan bantuan dan mempermudah kegiatan administrasi yang dibutuhkan.
8. Serta kepada kakak penulis Sasi Kharani yang telah memberikan semangat kepada penulis.

9. Serta kepada teman-teman seperjuangan Citra Aulia Rahmadani, Tasyah Ramadani, Suci Khairani dan Lola Fadhillah yang telah menemani dan menjadi pendengar keluh kesah penulis selama ini.
10. Terakhir terima kasih untuk diri saya sendiri, terima kasih karena telah mau berjuang dan bertahan sampai saat ini sampai mampu berada di titik ini.

Medan, Juli 2023

Penulis



Annisa Ul-Ula

1902070004

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
G. Penelitian Relevan.....	10
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	12
A. Kerangka Teoritis.....	12
1. Teori Tentang Media Pembelajaran	12
2. Teori Tentang Video Pembelajaran	15
3. Teori Tentang Video Pembelajaran Powtoon	16
4. Hasil Belajar.....	19
5. Materi Pembelajaran	22
B. Kerangka Konseptual	28
C. Hipotesis Penelitian.....	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	30
B. Populasi dan Sampel	30
C. Metode Penelitian.....	31
D. Variabel Penelitian	31
E. Definisi Variabel Penelitian	32
F. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian.....	32
G. Instrumen Penelitian.....	33

H. Teknis Analisis Data	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	41
B. Deskripsi Data Penelitian	43
C. Pembahasan Hasil Penelitian	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN.....	65

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar Capaian KKM Kelas X Akuntansi 1 dan 2 T.A 2022/2023 ...	4
Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	30
Tabel 3.2 Populasi Siswa Kelas X AKL	31
Tabel 3.3 Desain Penelitian.....	33
Tabel 3.4 Alternatif Jawaban Angket Penelitian	34
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Penelitian	35
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Soal.....	36
Tabel 4.1 Skor Angket Untuk Variabel Video Pembelajaran <i>Powtoon</i>	46
Tabel 4.2 Data Hasil Pretest dan Postest.....	48
Tabel 4.3 Nilai Minimum,Maximum, Mean Standard Deviasi dan Varian Perolehan Video Pembelajaran Powtoon dan Hasil Belajar Siswa.....	50
Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Validitas Tes.....	51
Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Tes.....	51
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Validitas Angket.....	52
Tabel 4.7 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Angket.....	52
Tabel 4.8 Uji Normalitas	53
Tabel 4.9 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana.....	54
Tabel 4.10 Uji T	55
Tabel 4.11 Koefisien Determinasi.....	56
Tabel 4.12 Nilai Siswa Setelah Menggunakan Video Pembelajaran.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	28
Gambar 4.1 Frekuensi Nilai Posttest.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	66
Lampiran 2 Struktur Pimpinan Sekolah.....	67
Lampiran 3 Nilai UTS Kelas X AKL 1	69
Lampiran 4 Angket Uji Coba Instrument Penelitian	70
Lampiran 5 Instrumen Penilaian	72
Lampiran 6 Hasil Jawaban Sebelum diberikan Perlakuan	73
Lampiran 7 Hasil Jawaban Sesudah diberikan Perlakuan.....	75
Lampiran 8 Modul Ajar	77
Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian.....	83
Lampiran 10 Lembar Form K1	84
Lampiran 11 Lembar Form K2	85
Lampiran 12 Lembar Form K3	86
Lampiran 13 Berita Acara Bimbingan Proposal	87
Lampiran 14 Lembar Pengesahan Proposal.....	88
Lampiran 15 Berita Acara Seminar Proposal.....	89
Lampiran 16 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal	90
Lampiran 17 Surat Izin Riset	91
Lampiran 18 Surat Riset	92
Lampiran 19 Surat Balasan Riset.....	93

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi telah mengubah tugas guru dari seorang guru yang bertanggung jawab menambah mata pelajaran menjadi seorang fasilitator yang memfasilitasi pembelajaran. Percepatan perkembangan teknologi menimbulkan pertanyaan tentang peran guru sebagai guru, apakah guru masih mengajar sendirian di depan kelas, menulis materi di papan tulis dan membiarkan siswa menyalinnya. Oleh karena itu, guru harus mengembangkan potensinya secara profesional sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini sehingga peran guru sebagai pengajar tetap diperlukan.

Pembelajaran merupakan kegiatan utama dari proses pendidikan di sekolah yang tujuannya adalah untuk menimbulkan perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut meliputi perubahan kognitif, afektif dan psikomotorik. Pembelajaran ini membutuhkan pembelajaran aktif, partisipasi dan komunikasi interaktif antara guru dan siswa. Pembelajaran harus direncanakan sedemikian rupa sehingga mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran dinyatakan dalam pemahaman konsep, penguasaan materi dan hasil belajar siswa. Siswa yang memahami konsep dengan baik dan menguasai materi, maka semakin tinggi prestasinya. Selain itu faktor penentu keberhasilan pembelajaran adalah ketepatan penerapan model dan media pembelajaran, pendidik dituntut untuk memahami metode pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan model pembelajaran.

Metode pembelajaran konvensional menitik beratkan kepada guru Peran guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan ceramah aktif, dan ini menunjukkan pentingnya metode pembelajaran yang tepat, agar siswa mampu menerima pelajaran dari guru tersebut. Maka perlu aplikasi multimedia pembelajaran interaktif dan efisien dalam dunia pendidikan. Hingga kini, peran guru masih menjadi pusat sumber belajar siswa selain buku, sehingga guru menjadi pusat interaksi dan bertanya bagi peserta didik. Padahal teknologi berkembang semakin cepat di dunia pendidikan, dengan memanfaatkan teknologi sumber belajar sangat tidak terbatas dan mudah diakses oleh murid. Namun harus tetap didamping oleh guru maupun orang tua murid.

Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas sangat membantu guru dalam menumbuhkan minat belajar siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran mampu memberikan gambaran yang lebih jelas kepada siswa tentang materi yang sedang dipelajari.

Dengan penggunaan media, waktu penyampaian materi menjadi lebih cepat, karena media membantu visualisasi dan mengurangi verbalisme dikelas, serta guru tak perlu menjelaskan berulang-ulang ketika siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Namun guru tetap menjadi fasilitator dan mitra siswa ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Karena mata pelajaran Akuntansi pada materi siklus akuntansi masih kurang dipahami dan dipelajari bagi siswa maka diperlukan suatu media pembelajaran interaktif menggunakan Powtoon.

Kesulitan yang dialami siswa dalam memahami pembelajaran menjadi masalah yang mengakibatkan hasil belajar dari para peserta didik memiliki nilai

yang rendah, yang mana hasil dari belajar siswa tersebut dijadikan satu patokan bagi para guru untuk melihat ketercapaian siswa terhadap mata pelajaran yang telah dipelajari (Thesarah et al., 2021).

Perolehan hasil belajar yang rendah disebabkan karena kurangnya pemahaman materi oleh peserta didik. Selama ini peserta didik hanya mengandalkan guru atau pengajar sebagai satu-satunya sumber pembelajaran sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam menggali informasi dari berbagai sumber dan hanya bergantung kepada informasi yang disampaikan oleh guru, sehingga peserta didik memiliki sumber pengetahuan yang minim dan kemampuan berpikir kritis yang kurang.

Powtoon adalah salah satu aplikasi teknologi berbasis web yang digunakan dalam pembuatan video pembelajaran yang dapat membantu para pendidik untuk melakukan presentasi saat proses pembelajaran (Elmawati Priskilah, 2021). Pada aplikasi powtoon ini memiliki banyak fitur animasi yang dapat dikemas secara menarik untuk menyampaikan informasi dalam format video agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Ariyanto et al., 2018)

Dengan menggunakan media pembelajaran Powtoon juga memberikan hal positif bagi pelajar karena media berbasis teknologi yang memiliki unsur gambar dan suara (penglihatan dan pendengaran) dapat meningkatkan daya ingat siswa pada suatu materi yang disampaikan ketika proses pembelajaran berlangsung (Qurrotaini et al., 2020). Media pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan aplikasi Powtoon memungkinkan siswa dapat belajar lebih fokus

dan dapat menumbuhkan serta meningkatkan semangat dalam pembelajaran yang sedang dilakukan.

Berdasarkan hasil pra-penelitian melalui observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran akuntansi pada tanggal 6 sampai dengan tanggal 10 Februari 2023 ditemukan beberapa indikasi awal adanya permasalahan pada hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran akuntansi. SMK Swasta Budi Agung Medan menjadi objek penelitian dikarenakan guru masih kurang menggunakan media pembelajaran yang interaktif sehingga peserta disekolah ini memiliki hasil belajar yang belum maksimal. Data pencapaian KKM dari hasil nilai UTS dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1.1
Daftar Capaian KKM Kelas X Akuntansi 1 dan 2 T.A 2022/2023

Kelas	Jumlah Siswa	Presentase	Rentang Nilai (KKM) 75	Keterangan
X Ak1-1	13	20%	≥ 75	Di atas KKM
	21	32%	< 75	Di bawah KKM
X Ak1-2	8	13%	≥ 75	Di atas KKM
	23	35%	< 75	Di bawah KKM
Jumlah	65 Siswa	100%		

Berdasarkan tabel 1.1 di atas terlihat hasil belajar peserta didik masih banyak yang belum maksimal. Hasil belajar yang rendah di kelas Akuntansi 1 terdapat presentase 32% peserta didik yang tidak mencapai KKM sedangkan di kelas Akuntansi 2 terdapat presentase 35% peserta didik yang tidak mencapai KKM.

Melihat dari data tabel 1.1 di atas maka peneliti melakukan pengamatan dan observasi langsung di SMK Swasta Budi Agung Medan. Ditemukan bahwa dalam pembelajaran akuntansi di SMK Swasta Budi Agung Medan guru belum menggunakan metode pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif sehingga tidak memberikan inovasi baru dalam pembelajaran. Belum maksimalnya hasil belajar peserta didik dikarenakan dalam proses pembelajaran akuntansi kurang memberikan minat belajar bagi peserta didik dan juga peserta didik kurang mampu memahami materi yang diajarkan oleh guru sebab guru hanya menuliskan materi di papan tulis sehingga kurang adanya inovasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang penulis dapat langsung dari guru akuntansi kelas X SMK Swasta Budi Agung Medan dalam belajar akuntansi pada materi siklus akuntansi, siswa harus mampu memahami materi ini untuk dapat lanjut ke materi-materi yang akan dipelajari selanjutnya karena ini merupakan awal dari suatu proses penyediaan laporan keuangan yang dimana selanjutnya siswa akan mempelajari tentang siklus ini dimulai dari terjadinya transaksi, sampai penyiapan laporan keuangan pada akhir suatu periode maka dari itu pada materi ini siswa harus dapat mampu menguasainya. Menurut guru akuntansi masih banyak siswa yang belum memahami dan menguasai pada materi siklus akuntansi ini, dan guru juga menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik belum maksimal dikarenakan motivasi dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran akuntansi masih terbilang kurang.

Selain itu, menurut siswa di kelas X-1 selama ini guru pada umumnya mengajar dengan memakai power point, akan tetapi media tersebut lebih dominan dengan tulisan (power text) dan desain power point kurang menonjolkan variasi warna, gambar, dan visual sehingga kurang menarik. Hal tersebut membuat peserta didik banyak menemui kesulitan untuk memahami materi dan seringkali merasa bosan ketika diterangkan, padahal di sekolah tersebut memiliki fasilitas pembelajaran yang menunjang seperti LCD, proyektor, serta sound system.

Peneliti memilih materi jurnal umum karena materi ini memiliki banyak teori dan masih banyak siswa yang masih kurang memahami. Apabila materi ini disampaikan dengan metode ceramah dan media power point yang berisi power text, maka akan membuat peserta didik menjadi mudah bosan dan materi tidak bisa tersampaikan dengan baik sehingga hal tersebut bisa berpengaruh dalam perolehan hasil belajar.

Dari permasalahan tersebut, maka perlu adanya suatu media pembelajaran yang inovatif dan menarik serta berfungsi untuk menyampaikan materi bank sentral dan sistem pembayaran. Hal ini dapat dilakukan dengan merangkum poin- poin penting yang dikemas dengan animasi dan suara yang menarik, sehingga akan melibatkan peserta didik menjadi lebih aktif selama kegiatan pembelajaran serta diharapkan meningkatkan hasil belajar.

Powtoon adalah program aplikasi berbasis web di Internet yang berfungsi sebagai aplikasi produksi video untuk presentasi dan media pendidikan. Kelebihannya powtoon mudah digunakan, karena outputnya seperti video, dan

mudah membuat animasi yang menarik minat siswa. Banyak pilihan animasi sudah ada di powtoon, jadi kita tidak perlu lagi membuat animasi secara manual, dan animasi lengkap bisa mendukung pembuatan video, animasi pendidikan yang menarik dan animasi lucu (Ponza et al., 2018).

Kelebihan yang dimiliki dari media Powtoon antara lain yaitu adanya fitur animasi yang beraneka macam, efek transisi yang menarik, serta timeline pada aplikasi yang dapat diatur dengan lebih mudah apabila dibandingkan dengan aplikasi lainnya yang sejenis (Ernalida et al. 2018).

Selain itu Powtoon mudah digunakan karena hasil akhirnya berupa video, dan aplikasi Powtoon memiliki pilihan animasi yang berbeda-beda, sehingga guru tinggal memilih tanpa harus membuat animasi secara manual. Animasi yang berbeda ini dapat membantu membuat video pendidikan menjadi lebih menarik (Ponza et al., 2018).

Inilah yang akan menjadi pokok kajian dalam penelitian ini, mengungkap topik hangat yang kian ramai dibicarakan, dengan tema teknologi pendidikan sebagai media pembelajaran, dengan judul **“Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siklus Akuntansi Kelas X SMK Swasta Budi Agung Medan TA 2022/2013 ”**. Sehingga, pendidikan Indonesia tidak tertinggal akan perubahan zaman serta kemajuan yang menyertainya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah yang muncul sebagai berikut:

1. Guru kelas X Akuntansi belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif.
2. Hasil belajar siswa di kelas X Akuntansi SMK Swasta Budi Agung Medan belum maksimal.
3. Proses pembelajaran di kelas masih menggunakan powerpoint yang disajikan lebih didominasi tulisan dan desain power point kurang menonjolkan variasi warna, gambar, dan visual sehingga kurang menarik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis membatasi permasalahan dengan memfokuskan penelitian terhadap media pembelajaran berbasis video pembelajaran interaktif dengan menggunakan powtoon terhadap hasil belajar siklus akuntansi siswa kelas X di SMK Swasta Budi Agung Medan T.A 2022/2023 pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian Akuntansi dan Keuangan (DDPK-AK) dan menggunakan elemen (Proses bisnis dibidang akuntansi dan keuangan lembaga) dengan materi Tahapan Akuntansi Perusahaan Jasa (Jurnal Umum).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan “ apakah ada pengaruh video pembelajaran interaktif dengan menggunakan powtoon terhadap hasil belajar siklus akuntansi kelas X SMK Swasta Budi Agung Medan T.A 2022/2023” ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah ”untuk mengetahui pengaruh video pembelajaran interaktif dengan menggunakan powtoon terhadap hasil belajar siklus akuntansi kelas X SMK Swasta Budi Agung Medan T.A 2022/2023” ?

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat untuk kepentingan teoritis dan praktis sebagai berikut :

a) Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah:

- a. Penelitian ini dapat menambah pengetahuan mengenai adanya pengaruh video pembelajaran interaktif dengan menggunakan powtoon terhadap hasil belajar siklus akuntansi kelas X SMK Swasta Budi Agung Medan.
- b. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk memilih media pembelajaran yang interaktif serta efektif dalam menyampaikan mata pelajaran Akuntansi.

b) Manfaat Praktis

Adapun Manfaat Praktis dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagi mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai media yaitu video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar.
- b. Bagi guru, untuk masukan bagi guru SMK Swasta Budi Agung dalam pemanfaatan video pembelajaran interaktif dengan powtoon serta melakukan peningkatan kualitas mutu pembelajaran melalui media

pembelajaran dan Memberikan gambaran bagi guru untuk menyesuaikan pembelajaran terhadap teknologi yang berkembang.

- c. Bagi Universitas, sebagai acuan penelitian selanjutnya bagi mahasiswa khususnya pada program studi pendidikan akuntansi atau pihak-pihak yang melakukan penelitian.

G. Penelitian Relevan

penelitian yang dilakukan oleh Maya Masitha Fardany dan Retno Mustika Dewi dengan judul “Pengembang Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Ekonomi” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Media pembelajaran powtoon berbasis pendekatan saintifik yang telah dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan. Kelayakan media diperoleh dari nilai rata-rata validasi materi validasi media, dan validasi bahasa dengan perolehan rata-rata sebesar 85,06% dalam kategori layak.

Penelitian yang dilakukan oleh Iin Suhendra Dkk dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media AudioVisual Powtoon Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Unsur Senyawa Campuran”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan bantuan media audio visual powtoon memberikan pengaruh sebesar 40,66% terhadap hasil belajar siswa

Penelitian yang dilakukan oleh Afifatul aliyah Dkk dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian Siswa Kelas 11 Sekolah Dasar”

penelitian ini dilakukan pada tahun 2022. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Powtoon pada pembelajaran matematika materi perkalian dapat dikatakan sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran berlangsung. dengan itu dapat dikatakan bahwa media pembelajaran Powtoon dapat menumbuhkan semangat belajar siswa, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Pada hasil pengelolaan data, hasil belajar materi perkalian kelas eksperimen memperoleh nilai rerata 82,75, kelas kontrol memperoleh nilai rerata 49,5 mengacu pada uji hipotesis. Dari hal tersebut dapat diketahui memang ditemukan efek atau pengaruh signifikan dalam penerapan media pembelajaran Powtoon pada hasil belajar mapel matematika khususnya di materi perkalian.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Teori Tentang Media Pembelajaran

a) Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan sarana atau perantara yang digunakan oleh manusia sebagai alat untuk menyampaikan suatu pesan, gagasan, ide, informasi, maupun pengetahuan. Terkait dengan pembelajaran, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan.

Menurut (Gagne,1970) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar. Sedangkan (Briggs,1970) mengemukakan media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak didik untuk belajar contohnya adalah buku, film, kaset, film bingkai, dan lain-lain.

Dalam dunia pendidikan, Arief S. Sadiman menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat menggugah pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa selama pembelajaran itu terjadi. Pakar pendidikan Indonesia Umar Hamalik menyatakan bahwa media adalah alat, metode dan teknik yang

digunakan untuk meningkatkan komunikasi dan minat antara guru dan siswa dalam pendidikan dan pembelajaran sekolah.

Menurut (Husamah, 2013) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan atau disediakan oleh guru dimana penggunaannya diintegrasikan kedalam tujuan dan isi pembelajaran, sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran serta mencapai kompetensi pembelajarannya. Selain itu media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari sumber kepada anak didik yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian anak didik mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dapat disimpulkan dari beberapa definisi diatas, bahwa media pembelajaran terdiri dari dua unsur penting, yaitu perangkat keras (hardware) dan unsur pesan yang disampaikannya (message/software). Unsur pesan (Software) adalah informasi atau materi pendidikan tentang suatu topik/mata pelajaran tertentu yang dikomunikasikan atau anak belajar, sedangkan perangkat keras (Hardware) adalah media atau perangkat yang melaluinya pesan disampaikan. Dengan demikian, sesuatu dapat dikatakan sebagai media pendidikan hanya jika memenuhi kedua unsur tersebut.

b) Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

(Sumantri,1999) menyatakan bahwa tujuan media pembelajaran di antaranya sebagai berikut :

- 1) memberikan kemudahan kepada siswa untuk memahami konsep, prinsip, sikap, dan keterampilan tertentu.

- 2) memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat siswa untuk belajar. Melalui media pembelajaran, guru tidak hanya menjelaskan pembelajaran secara verbal, tetapi dapat dilakukan atau disertai dengan gambar, video, teks, dan suara.
- 3) menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi. Media dapat menyajikan bentuk konkret atau contoh dari sikap atau keterampilan yang hendak ditanamkan kepada siswa.
- 4) menciptakan situasi belajar yang tidak dapat mudah dilupakan oleh siswa. Karena media memberikan pengalaman belajar yang mengaktifkan beberapa alat indra secara bersamaan atau berturutan, maka hasil belajarnya dapat bertahan lebih lama daripada sekedar menggunakan satu atau beberapa alat indra.

c) Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Perkembangan media pendidikan saat ini dipengaruhi oleh banyak hal, seperti perkembangan teknologi, pengetahuan cetak, perilaku dan komunikasi. Satu hal yang berkembang dari media adalah munculnya berbagai jenis dan format media, seperti modul cetak, film, televisi, program komputer, dll. Dengan perkembangan Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK) sekarang ini, terjadi perubahan pada jenis-jenis media pembelajaran, dimana terdapat penambahan jenis media pembelajaran di antaranya:

- 1) Media audio, yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara seperti radio, kaset rekaman, piringan hitam, dan MP-3.

- 2) Media visual, yaitu media yang mengandalkan indera penglihatan seperti media foto, gambar, grafik, dan poster
- 3) Media audiovisual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar seperti televisi, kaset video, dan video compact disk (VCD).
- 4) Media animasi, yaitu gambar/grafik bergerak yang dibuat dengan cara merekam gambar-gambar diam, kemudian rekaman gambar-gambar tersebut diputar ulang secara berurutan sehingga terlihat tidak lagi sebagai masing-masing gambar terpisah, tetapi sebagai sebuah kesatuan yang menghasilkan ilusi pergerakan yang tidak terputus.
- 5) Multimedia, multimedia adalah media yang menggabungkan banyak unsur seperti audio, visual, audio visual dan animasi yang terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi.

(Fikri et al., 2018) menjelaskan bahwa banyak sekali media yang dapat dipakai dalam pembelajaran seperti media auditif, media visual, dan media audio visual. Lebih daripada itu, bersamaan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, sekarang ini berkembang media pembelajaran yang bersifat multimedia, yang menggabungkan media auditif, visual, dan audio visual dengan berbasiskan komputer.

2. Teori Tentang Video Pembelajaran

Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Video dapat dikemas dalam bentuk VCD dan DVD sehingga mudah dibawa kemana-mana, mudah digunakan, dapat

menjangkau audiens yang luas dan menarik untuk ditayangkan (Yudianto, 2017).

Pemilihan video sebagai media penyebarluasan inovasi selain mampu mengkombinasikan visual dengan audio juga dapat dikemas dengan berbagai bentuk, misalnya menggabungkan antara komunikasi tatap muka dengan komunikasi kelompok, menggunakan teks, audio dan musik.

Menurut (Yudianto, 2017) peran media video sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena dapat memberikan informasi yang lebih canggih dan cepat. Selain memberikan informasi dan hiburan juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Tujuannya adalah agar proses pembelajaran akan lebih cepat ditangkap dan dipahami oleh peserta didik. Selain itu juga para pengajar atau guru akan lebih mudah menyampaikan materi melalui media video. Tentunya hal tersebut harus didukung oleh ilmu pengetahuan dan penguasaan teknologi terhadap materi yang diajarkan.

3. Teori Tentang Video Pembelajaran Powtoon

a) Pengertian Powtoon

Powtoon adalah salah satu media yang bisa digunakan guru agar bisa mengajar secara lebih kreatif dan inovatif. Menurut Graham (2015: 7) powtoon adalah software online yang inovatif dan sederhana yang dapat membuat animasi yang menarik dengan menggunakan video animasi. Animasi ini dapat digunakan untuk penggunaan pribadi dan umum. Penggunaan powtoon yang khas adalah di sekolah, selain itu, powtoon juga digunakan untuk iklan suatu produk, video penjualan produk, dan

video investor. Dalam penggunaan disekolah yaitu untuk membantu guru memudahkan menjelaskan materi pelajaran kepada siswa.

Powtoon mempunyai banyak pilihan animasi yang menarik untuk digunakan dalam menyampaikan isi materi pembelajaran dalam bentuk video (Ponza et al., 2018). Selain itu, powtoon mudah digunakan karena hasil akhirnya berupa video, serta tersedia berbagai pilihan animasi yang sudah terdapat pada aplikasi powtoon, sehingga guru hanya perlu memilih tanpa harus membuat animasi dengan cara manual. Berbagai macam animasi tersebut dapat menunjang pembuatan video pembelajaran menjadi lebih menarik.

Dapat disimpulkan bahwa media powtoon secara sederhana dapat didefinisikan sebagai sarana pembelajaran berupa software video animasi yang diperlihatkan kepada siswa melalui animasi gambar bergerak dan suara.

b) Kelebihan dan kekurangan media powtoon dalam Pembelajaran

Powtoon sebagai media pembelajaran yang menarik dan kreatif bagi peserta didik ternyata memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu sebagai berikut:

Kelebihan media powtoon dalam pembelajaran

- 1) Penggunaannya praktis, mudah diakses dengan website www.powtoon.com
- 2) tanpa harus mendownload aplikasi
- 3) Terdapat banyak pilihan tamplate background sehingga dalam lembar kerja hanya perlu menyisipkan gambar, teks, audio dan video yang ingin dijadikan materi ajar.
- 4) Tersedia konten animasi, font, dan transition effect
- 5) Tampilan yang menarik, dinamis dan interaktif.

- 6) Dapat disimpan dalam format MPEG, MP4, AVI, atau langsung dishare di YouTube.
- 7) Berupa video pembelajaran yang dapat menggabungkan gambar video dan audio.

Kekurangan media powtoon dalam pembelajaran

- 1) Hasil video yang dibuat menggunakan aplikasi powtoon harus melewati serangkaian proses yang sedikit rumit.
- 2) Pengoperasian media ini membutuhkan alat utama berupa laptop dan apabila digunakan sebagai media pembelajaran di kelas diperlukan LCD proyektor dan speaker untuk menghasilkan gambar dan suara yang maksimal.

c) Penggunaan Media Powtoon

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi Powtoon, yaitu sebagai berikut:

1. Masuk ke Google, kemudian ketik Powtoon di kolom search, lalu pilih yang www.Powtoon.com
2. Setelah muncul halaman awal Powtoon lalu klik sign up apabila belum mempunyai akun, sedangkan yang sudah mempunyai akun dapat mengklik login
3. Setelah berhasil masuk ke aplikasi Powtoon, kalian dapat memilih templat yang free dan cocok dengan video animasi yang akan kalian buat.
4. Berikut ini tampilan template aplikasi pembuatan presentasi, di mana kalian dapat mengedit video presentasi sampai finish.

- a. Sisi kanan dari tampilan aplikasi powtoon tersedia fitur-fitur yang menarik seperti *character*, *text effect*, *animation*, *props* dan **background**.
 - b. Kemudian untuk mengedit kalimat yang ada dengan kalimat kalian sendiri, kalian dapat klik kalimat tersebut. Jika hendak menambahkan efek tulisan, kalian dapat memilih opsi "*Text Effect*", misalnya memilih efek "*Hand Writing*", maka kalian dapat mengklik icon tangan, lalu klik dua kali pada kotak teks untuk mengisi teks yang akan dibuat.
 - c. Time line (panah merah) berguna untuk mengatur kapan suatu objek muncul dan kapan objek tersebut berhenti atau menghilang. Caranya: klik objek (yang berwarna kuning), lalu arahkan cursor pada time line (warna hijau). Geser-geser yang dalam kotak hijau tersebut ke waktu yang tepat.
5. Preview video dan edit jika ada yang kurang sesuai.
 6. Simpan video

4. Teori tentang hasil belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar, kedua kata tersebut memiliki arti yang berbeda, sehingga untuk memahami pengertian hasil belajar maka penulis akan jabarkan makna dari kedua kata tersebut. Hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar.

Dengan kata lain hasil belajar adalah perilaku, nilai, pemahaman, sikap, penilaian dan keterampilan.

belajar adalah perolehan pengalaman baru oleh seseorang berupa perubahan tingkah laku sebagai hasil dari suatu proses sebagai interaksi belajar dengan objek dalam lingkungan belajar (Rahman, 2021). Belajar sebagai kegiatan yang berproses merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa, berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami oleh siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun di rumah. Oleh sebab itu, belajar merupakan hal yang sangat penting, karena hanya melalui belajarlh ilmu pengetahuan dapat diraih.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut (Slameto 2010) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua, yaitu :

a. Faktor internal

1. Faktor kesehatan

Kesehatan seseorang mempengaruhi proses belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan terganggu, dan selain itu mereka akan cepat lelah dan tidak bersemangat dalam menjalani proses belajar.

2. Minat

Minat sangat berpengaruh besar terhadap belajar, karena apabila materi pelajaran yang sedang dipelajari tidak sesuai dengan minat

peserta didik maka peserta didik akan belajar dengan baik karena peserta didik tidak menyukai materi yang dipelajari.

3. Bakat

Bakar merupakan kemampuan belajar yang dimiliki peserta didik. Jika materi pelajaran yang diberikan sesuai dengan bakat, maka hasil belajar peserta didik akan baik karena mereka senang dengan apa yang mereka pelajari.

4. Motivasi

Motivasi sangat erat hubungannya dengan tujuan yang ingin dicapai. Untuk menentukan apakah suatu tujuan itu dapat dicapai atau tidak, apakah tujuan itu perlu dicapai, sedangkan alasan untuk melakukannya adalah motivasi itu sendiri.

b. Faktor eksternal

1. Faktor keluarga

Peserta didik yang belajar akan mendapatkan pengaruh dari keluarga dalam bentuk cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, serta status ekonomi keluarga.

2. Faktor sekolah

Faktor sekolah mempengaruhi peserta didik melalui model pembelajaran yang diberikan oleh guru, kurikulum, hubungan peserta didik dengan guru, dan standar pelajaran yang dilakukan.

3. Faktor masyarakat

Masyarakat memiliki dampak yang sangat penting pada

pembelajaran siswa karena keberadaan peserta didik dalam masyarakat. Pengaruh teman dari peserta didik terhadap kehidupan bermasyarakat peserta didik juga mempengaruhi belajar peserta didik.

5. Materi Pembelajaran

a. Pengertian Jurnal

(Lubis & Fatmawarni, 2018) Jurnal merupakan media atau formulir untuk mencatat segala transaksi yang terjadi secara kronologis disertai dengan pendebitan dan pengkreditan perkiraan berdasarkan jumlah tertentu. Jurnal biasanya di sebut juga dengan catatan harian. Penjurnalan adalah suatu proses pencatatan transaksi kedalam jurnal. Sedangkan (Sugiarto, 2015) jurnal adalah catatan kejadian keuangan (transaksi) yang dilakukan secara urut waktu (kronologis). Dalam buku jurnal, transaksi sudah dianalisis dengan menentukan pengaruhnya (debit dan kredit) terhadap akun-akun yang terkait.

b. Pengertian Jurnal Umum

Jurnal umum merupakan suatu pencatatan sederhana berupa transaksi-transaksi secara kronologis yang dinyatakan satuan debit dan kredit. Biasanya penggunaan jurnal umum oleh perusahaan-perusahaan kecil yang mempunyai transaksi sejenis belum banyak dan kompleks. Jadi jurnal umum adalah media untuk Mencatat semua transaksi yang terjadi selama proses akuntansi. Buku besar umum berisi tanggal, nama rekening, nilai transaksi, pencatat transaksi dan Deskripsi singkat transaksi

c. Fungsi dan Manfaat Jurnal

Adapun fungsi jurnal umum menurut (Lubis & Fatmawarni, 2018) sebagai berikut :

1) Fungsi Mencatat

Jurnal mencatat segala transaksi yang terjadi pada perusahaan.

2) Fungsi Histories

Pencatatan transaksi yang terjadi secara kronologis, tentu pencatatannya berurutan sesuai dengan terjadinya transaksi.

3) Fungsi Analisa

Dalam prosedur pencatatannya terdapat sisi debit dan kredit yang harus seimbang, sehingga memungkinkan kita menganalisa transaksi dan menempatkannya disisi debit dan kredit.

4) Fungsi Instruksi

Jurnal mengharuskan pencatatan transaksi disisi debit dan kredit dalam buku besar sesuai dengan jumlah transaksi.

5) Fungsi Informasi

Jurnal memperlihatkan segala kegiatan yang terjadi pada perusahaan setiap waktu.

Adapun beberapa manfaat jurnal menurut (Lubis & Fatmawarni, 2018) sebagai berikut :

1) Untuk menghindari adanya kekeliruan

2) Untuk memudahkan adanya pengawasan karena adanya urutan waktu pada transaksi pada masa lampau dan dapat ditelusuri.

d. Tujuan Pembuatan Jurnal Umum

Setelah mengetahui penjelasannya, tentunya Anda juga harus mengerti tujuan dibuatnya jurnal umum. Dengan jurnal ini, Anda dapat mengidentifikasi dan

mengelola segala hal terkait dengan transaksi keuangan. Beberapa hal itu adalah:

- Mengidentifikasi seluruh aktivitas transaksi yang dilakukan.
- Menentukan nilai transaksi.
- Mengidentifikasi dampak ekonomi dari transaksi yang terjadi.
- Memudahkan pemindahan dampak transaksi pada akun yang sesuai.

e. Prinsip Dasar Membuat Jurnal

Agar menghasilkan pencatatan keuangan yang sistematis dalam sebuah jurnal, ada beberapa prinsip pembuatan jurnal yang harus diperhatikan. Prinsip jurnal akuntansi tersebut di antaranya:

- Mengidentifikasi segala bukti transaksi keuangan yang terjadi di perusahaan. Bukti ini meliputi nota, kwitansi, memo, invoice, dll.
- Mengidentifikasi akun yang paling terpengaruh dari transaksi tersebut, setelah itu buat klasifikasi ke dalam jenis modal, harta, atau utang.
- Mengetahui adanya pengurangan atau penambahan pada akun yang berhubungan dengan transaksi
- Memutuskan apakah akan dilakukan kredit atau debit pada akun yang dimaksud.
- Mencatat transaksi ke jurnal umum berdasarkan bukti transaksi.

f. Prosedur Jurnal Umum

Adapun prosedur jurnal umum yaitu sebagai berikut :

- 1) Setiap halaman diberi nomor urut untuk referensi
- 2) Tahun dicantumkan sekaligus pada baris paling atas dari “tanggal” disetiap halaman jurnal, kecuali apabila dalam halaman tahun tidak

berubah

- 3) Bulan di cantumkan sekali saja pada kolom tanggal untuk setiap hari tanpa memandang transaksi ,tanggal yang dicatat adalah tanggal yang terjadi transaksi bukan tanggal dicatatnya transaksi pada jurnal
- 4) Nama akun yang didebet dicantumkan pada tepi kiri dalam kolom keterangan dan nilai uang dicatat dalam kolom debet.
- 5) Sedangkan Nama akun yang dikredit dicantumkan pada tepi kanan dalam kolom keterangan dan nilai uang dicatat dalam kolom kredit.
- 6) Penjelasan singkat dapat dicatat dibawah agak kekanan dari setiap ayat jurnal.
- 7) Kolom referensi digunakan untuk mencatat nomor kode akun yang bersangkutan dibuku besar. Kolom ini dibuat pada waktu pemindahan buku (posting) ke buku besar.
- 8) Nomor bukti transaksi yang dijadikan dasar pencatatan dalam jurnal dicatat dalam kolom nomor bukti

g. Bentuk Jurnal

Bentuk jurnal yang sering digunakan oleh perusahaan adalah sebagai berikut:

PT.XXX
Jurnal Umum
Per 31 Desember 2012

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit

Untuk mempermudah menyelesaikan transaksi Ada baiknya terlebih dahulu memahami saldo nominal rekening. Berikut adalah tabelnya :

Keterangan	Bertambah	Berkurang
Harta (Aktiva)	Debet (D)	Kredit (K)
Utang (Kewajiban)	Kredit (K)	Debet (D)
Modal (Ekuitas)	Kredit (K)	Debet (D)
Pendapatan/Penjualan	Kredit (K)	Debet (D)
Beban	Debet (D)	Kredit (K)
Prive	Debet (D)	Kredit (K)
Deviden	Kredit (K)	Debet (D)
Laba	Kredit (K)	Debet (D)
Rugi	Debet (D)	Kredit (K)

Contoh Transaksi :

Transaksi Yang Telah terjadi pada Salon Ny Balqis selama januari 2020 sebagai berikut :

Jan 01 Tuan Heri Menyetorkan Setoran Modal Awal Di Salon Ny Balqis Sebesar 1.600.000 Secara Tunai.

03 Di beli Peralatan Sebesar 1.200.000 Di bayar tunai sebesar 700.000 Sisanya Di bayar kredit.

05 Di beli Perlengkapan Sebesar 200.000

06 Di terima pendapatan jasa atas pelanggan dengan nominal Rp. 600.000,00

08 Dibayar untuk keperluan kantor secara tunai dengan keterangan sebagai berikut

- Beban gaji sebesar Rp. 100.000,00
- Beban listrik sebesar Rp. 50.000,00
- Beban serba – serbi sebesar Rp. 75.000,00

09 Beban perlengkapan sebesar 150.000

11 Biaya penyusutan sebesar 20.000

12 Pengambilan uang pribadi sebesar 80.000

Buatlah jurnal umum dari transaksi-transaksi diatas :

Transaksi diatas dicatat dalam jurnal umum sebagai berikut

Salon Ny Bilqis
Jurnal Umum
Per 31 Januari 2020

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
Jan 01	Kas Modal Ny Bilqis (Setoran Modal)		Rp. 1.600.000	Rp. 1.600.000
03	Peralatan Salon Kas Hutang		Rp. 1.200.000	Rp. 700.000 Rp. 500.000
05	Perlengkapan Salon Kas (Membeli perl salon)		Rp. 200.000	Rp. 200.000
06	Kas Pendapatan jasa (Menerima hasil jasa salon)		Rp. 600.000	Rp. 600.000
08	Biaya Gaji & Upah Biaya Listrik Biaya Serba-serbi Kas		Rp. 100.000 Rp. 50.000 Rp. 75.000	Rp. 225.000
09	Biaya perlengkapan Perlengkapan		Rp. 150.000	Rp. 150.000
11	Biaya Penyusutan Akumulasi Penyusutan		Rp. 20.000	Rp. 20.000

12	Prive Ny Bilqis Kas		Rp. 80.000	Rp. 80.000
Jumlah			Rp. 4.075.000	Rp. 4.075.000

B. Kerangka Konseptual

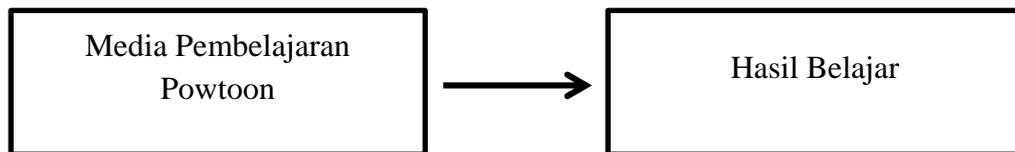
Untuk mencapai tujuan pendidikan, maka seorang guru harus dapat mengajar seoptimal mungkin agar tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai. Salah satu upaya yang dapat dilakukan agar pencapaian tujuan tersebut dapat tercapai secara optimal yaitu dengan menerapkan media pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Guru sebagai pusat yang mentransfer ilmu dan pengetahuannya kepada para siswa harus dengan menggunakan media pembelajaran yang variatif dan inovatif agar siswa tidak merasa bosan ketika pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Namun tak jarang guru menggunakan media pembelajaran apalagi dengan menggunakan media video. Hal ini menyebabkan siswa kurang termotivasi dan mengakibatkan aktivitas belajar siswa kurang maksimal.

Keberhasilan suatu proses belajar mengajar dapat diketahui dari prestasi belajar siswa. Metode pengajaran yang baik dapat tercapai apabila tenaga pengajar atau guru menggunakan metode pengajaran yang sesuai dengan perkembangannya. Hasil belajar siswa kelas X SMK Swasta Budi Agung pada mata pelajaran Akuntansi masih sangat rendah. Hal ini terlihat dari masih banyaknya siswa yang harus mengikuti ujian perbaikan untuk matapelajaran

ini. Oleh karena itu, diperlukan usaha perbaikan guna meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi.

Dengan menerapkan media video pembelajaran menggunakan powtoon akan membuat siswa lebih aktif . sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut

Ha : Ada pengaruh media pembelajaran powtoon terhadap hasil belajar peserta didik dari pembelajaran siklus akuntansi di Kelas X Akuntansi.

Ho : Tidak ada pengaruh media pembelajaran powtoon terhadap hasil belajar peserta didik dari pembelajaran siklus akuntansi di Kelas X Akuntansi.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Swasta Budi Agung Medan Jl. Platina Raya No.7 Rengas Pulau, Kecamatan Medan Marelan, Kota Medan, Sumatera Utara 20225

2. Waktu Penelitian

Adapun jadwal dan waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari sampai Maret tahun 2023.

Tabel 3.1
Jadwal Kegiatan Penelitian

Uraian Kegiatan	Bulan/ Minggu																													
	Jan			Feb				Maret			April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Persetujuan Judul																														
Penulisan Proposal																														
Bimbingan Proposal																														
Seminar Proposal																														
Perbaikan Proposal																														
Riset Penelitian																														
Penyusunan Skripsi																														
Bimbingan Skripsi																														
Ujian Skripsi																														

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut (Sugiyono, 2013) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi atau subjek penelitian yang diteliti adalah siswa kelas X Akuntansi SMK Swasta Budi Agung Medan Tahun Ajaran 2022/2023.

Tabel 3.2
Populasi Siswa Kelas X AKL 1 SMKS BUDI AGUNG MEDAN T.A
2022/2023

No	Kelas	Jumlah Siswa	
1	X AKL 1	L	2 Siswa
		P	32 Siswi
Total			34 Siswa/i

2. Sampel

Menurut (Sugiyono, 2013) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pada penelitian ini peneliti menggunakan Teknik *Sampling Total/Sensus* dimana teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Ak-1 SMK Swasta Budi Agung Medan yang berjumlah 34 orang siswa.

C. Metode Penelitian

Pendekatan yang dilakukan pada penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2013) Metode ini disebut sebagai metode

positivistik karena berlandaskan pada filsafat positivisme. Metode ini sebagai metode ilmiah/scientific karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.

D. Variabel Penelitian

Adapun variabel pada penelitian ini yaitu :

1. Variabel Bebas

Variabel Bebas (x) yaitu media pembelajaran *Powtoon*

2. Variabel Terikat

Variabel Terikat (y) yaitu Hasil Belajar Siswa

E. Definisi Variabel Penelitian

1. Model pembelajaran *Powtoon* adalah software online yang inovatif dan sederhana yang dapat membuat animasi yang menarik dengan menggunakan video animasi. Selain itu, *powtoon* mudah digunakan karena hasil akhirnya berupa video, serta tersedia berbagai pilihan animasi yang sudah terdapat pada aplikasi *powtoon*, sehingga guru hanya perlu memilih tanpa harus membuat animasi dengan cara manual.
2. Hasil Belajar adalah keterampilan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar. Dengan kata lain hasil belajar adalah perilaku, nilai, pemahaman, sikap, penilaian dan keterampilan.

F. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Eksperimen* yang pelaksanaannya melibatkan atau menggunakan satu (1) kelas yaitu kelas X AKL 1 SMK Swasta Budi Agung Medan.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Eksperimental One Group Pre-test Post-test Design*. Menurut (Sugiono, 2016) “ *Pre Eksperimental One Group Pre-test Post-test Design* adalah desain penelitian yang membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan”. Dengan cara memberikan test awal (*pre-test*) sebelum mendapat perlakuan atau pengajaran, dan test akhir (*post-test*) setelah diberikan perlakuan.

Desain penelitian ini dapat digambarkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3.3
Desain Penelitian

Pre test	Tindakan	Post test
O1	X	O2

Keterangan :

- O1** : Kelompok eksperimen diberi pre-test untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikaan tindakan.
- O2** : Kelompok eksperimen diberi pos-test untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikaan tindakan.
- X** : Treatment, dimana kelompok eksperimen diberi tindakan, yaitu dengan media pembelajaran

G. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian. Pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam prosedur penelitian, untuk memperoleh data dan gambaran yang sebenarnya mengenai topik penelitian ini maka penulis memakai alat pengumpulan data sebagai berikut :

1. Kuesioner (Angket)

Menurut (Sugiyono, 2013) 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.

Tabel 3.4
Alternatif Jawaban Angket Penelitian

Alternatif Jawaban	
SS	Sangat Setuju
S	Setuju
KS	Kurang Setuju
TS	Tidak Setuju

Untuk mengetahui apakah instrumen yang disusun benar-benar valid dan reliabel maka peneliti melakukan uji coba terhadap 34 responden. Penyusunan instrumen penelitian berdasarkan pada definisi operasional. Adapun kisi-kisi angket dalam penelitian ini adalah :

Tabel 3.5

Kisi- kisi Angket Penelitian

No	Variabel	Indikator variabel	No.item	Keterangan
1	Penggunaan media pembelajaran <i>Powtoon</i>	1. Penggunaan media <i>powtoon</i> meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa	1,2,3,4,5	✓ SS ✓ S ✓ KS ✓ TS
		2. Penggunaan media yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif peserta didik	6,7,8	
		3. Penggunaan media <i>powtoon</i> mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu	9,10,11	
		4. Penggunaan media <i>powtoon</i> dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi.	12,13 12,13	
		5. Menampilkan kembali informasi yang dibutuhkan	14,15	

2. Tes

Tes dapat berupa rangkaian soal, lembar kerja atau sejenisnya dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, bakat dan kemampuan subjek penelitian. Tes berupa kuis ini berisi soal-soal yang berisi item-item soal. Setiap item mewakili jenis variabel pengukuran.

Tabel 3.6
Kisi-Kisi Instrumen Soal

No	Pokok Bahasan	Aspek Kognitif						Jumlah Soal	Bobot
		C1	C2	C3	C4	C5	C6		
1	Pengertian Jurnal umum	1						1	5
2	prosedur jurnal umum			1				1	5
3	Prinsip dasar membuat jurnal			1		1		2	10
4	Fungsi-Fungsi Jurnal umum		2					2	10
5	transaksi Jurnal Umum				3		1	4	60
	Jumlah	1	2	2	3	1	1	10	100

Keterangan :

- C1 = Mengingat C4 = Analisis
 C2 = Memahami C5 = Evaluasi
 C3 = Menerapkan C6 = Menciptakan

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah suatu ukuran valid atau tidak valid. Suatu survei dianggap valid jika pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner dapat mengatakan sesuatu yang diukur oleh kuesioner tersebut. Menurut (Sugiyono, 2013) Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data "yang tidak berbeda" antar data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian. Berikut Rumus yang dapat

digunakan untuk mengetahui validitas soal tes adalah dengan teknik korelasi product moment dengan angka kasar di bawah ini :

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : koefisien korelasi yang dicari

X : skor tiap item

Y : skor seluruh item

N : jumlah Responden/subjek

Kriteria pengujian diperoleh dengan membandingkan antara r_{hitung} dan r_{tabel} dengan $\alpha = 0,05$. Adapun kriteria ujinya adalah: Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka data dinyatakan valid Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka data dinyatakan tidak valid

2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas adalah pengujian terhadap tingkat (konsistensi) suatu tes yang akan menyimpulkan suatu tes dapat dipercaya atau tidaknya. Menurut (Sugiyono, 2013) suatu data dinyatakan reliabel apabila dua atau lebih peneliti dalam obyek yang sama menghasilkan data yang sama, atau peneliti sama dalam waktu berbeda menghasilkan data yang sama, atau sekelompok data bila dipecah menjadi dua menunjukkan data yang tidak berbeda. Untuk menguji tingkat reliabilitas maka digunakan rumus:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma_t^2} \right] \right]$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen

K : banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma^2$: jumlah varians butir

$\sum i^2$: varians total

Kriteria pengujian diperoleh dengan membandingkan antara r_{hitung} dan r_{tabel} dengan $\alpha = 0,05$. Adapun kriteris ujinya adalah: Jika antara $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka data reliabel Jika antara $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka data tidak reliabel.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Statistik inferensial. Menurut (Sugiyono, 2013) Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Analisis data merupakan bagian penting dari metode ilmiah. Data yang telah dikumpulkan, untuk selanjutnya dikelompokkan, dikategorikan, dimanipulasikan, serta disusun sedemikian rupa sehingga data penelitian tersebut mempunyai arti atau makna untuk menjawab masalah penelitian yang telah dirumuskan serta bermanfaat untuk pengujian hipotesis. (Widhi Kurniawan, 2016)

Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes soal yang diberikan kepada peserta

didik dengan hasil belajar siswa. Sebelum dilakukan analisis data pengujian hipotesis, maka dilakukan terlebih dahulu analisis prasyarat yaitu:

1. Uji Normalitas

Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan SPSS. Uji normalitas yang digunakan yaitu kolmogorov-smirnov. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui dua sampel yang diambil dari populasi apakah berdistribusi normal atau tidak. dalam melakukan perhitungan uji normalitas adalah sebagai berikut :

Menghitung rata-rata untuk masing-masing kelas dengan persamaan

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{N}$$

Keterangan :

\bar{x} = Skor rata-rata

x_i = Skor setiap siswa

N = Jumlah Siswa

2. Uji Regresi Linear Sederhana

Regresi adalah metode sistematis untuk menentukan apa yang paling mungkin terjadi di masa depan berdasarkan informasi dari masa lalu dan masa kini untuk mengurangi kesalahan (Sugiyono, 2016)

Rumus:

$$Y = a + b X$$

Keterangan:

Y = variabel terikat

X = variabel bebas

a = konstanta

b = koefisien regresi

3. Uji Hipotesis

1) Uji t

Uji t merupakan uji statistik yang sering ditemui dalam masalah-masalah praktik statistika. Uji ini digunakan untuk menguji hubungan variabel independen dengan variabel dependen secara parsial. Dasar pengambilan dengan menggunakan cara pertama adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai $\text{sig} < \alpha$ 5% maka H_0 ditolak artinya variabel independen berpengaruh dan signifikan secara statistik pada α 5% terhadap variabel dependen.
- b) Jika nilai $\text{sig} > \alpha$ 5% maka H_0 diterima artinya variabel independen berpengaruh tetapi tidak signifikan secara statistik pada α 5% terhadap variabel dependen.

Kemudian cara kedua adalah sebagai berikut:

- a) Jika $T_{\text{hitung}} > T_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak artinya variabel independen berpengaruh dan signifikan secara statistik pada α 5% terhadap variabel dependen.
- b) Jika $T_{\text{hitung}} < T_{\text{tabel}}$, maka H_0 diterima artinya variabel independen berpengaruh tetapi tidak signifikan secara statistik pada α 5% terhadap variabel dependen.

4. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi (KD) digunakan untuk menentukan kedekatan hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Ukuran koefisien determinasi (r^2) antara 0-1. Dalam analisis korelasi ada angka yang disebut koefisien determinasi kuantitas adalah kuadrat dari koefisien korelasi (r^2)

Jika r^2 semakin besar (mendekati satu) maka dapat dikatakan bahwa variabel bebas memiliki pengaruh yang besar terhadap variabel terikat, sebaliknya jika r^2 semakin kecil (mendekati nol) maka dapat dikatakan bahwa variabel bebas memiliki pengaruh yang kecil terhadap variabel terikat. Untuk mengetahui nilai dari koefisien determinasi digunakan rumus berikut:

$$\mathbf{KD = r^2 \times 100\%}$$

Keterangan :

KD = Koefisien Determinasi

r = Koefisien Korelasi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian

1. Profil Sekolah

- a. Nama Sekolah : SMK Swasta Budi Aagung Medan
- b. Alamat Sekolah : Jl. Platina Raya No. 7 Medan
- c. Kelurahan : Rengas Pulau
- d. Kecamatan : Medan Marelan
- e. Kota : Medan
- f. No. Telepon : 061- 6852807
- g. Email Sekolah : smkbm_budiagung@yahoo.com
- h. NSS : 344076011056
- i. NDS : G17114202
- j. NPSN : 10211253
- k. Tahun Berdiri : 1988
- l. Izin Operasional : Nomor : 420/2542/Dikmenjur/2015
Tanggal : 01 September 2015
- m. Akreditasi : A
- n. Bidang Keahlian : Bisnis Manajemen
- o. Program Studi : 1. Manajemen Perkantoran dan layanan Bisnis
2. Akuntansi dan Keuangan Lembaga
3. Bisnis Daring dan Pemasaran
- p. Nama Kepala Sekolah : Pandu Subroto,SE.

- q. No. Telepon : 0813-9406-1626
- r. Alamat kepala Sekolah : Jln. Platina Raya No.7
- s. Nama Yayasan : Perguruan Budi Agung

2. Visi Misi SMK Swasta Budi Agung Medan

Visi :

“Menghasilkan Sumber Daya Manusia Berprofil Pelajar Pancasila.Kompeten Dalam Bidang Industri Vokasi,Mampu Beradaptasi Dengan Kemajuan Iptek”.

Misi :

1. Satuan Pendidikan yang SADAR RAMAH (Sahabat, Pendengar, Rapi, Aman, Menyenangkan, Asuh dan Harmonis).
2. Meningkatkan dan memberdayakan Pendidik dan Tenaga Kependidikan sehingga dapat menyajikan dan melayani proses pembelajaran yang bermutu, professional dan menyenangkan.
3. Mengembangkan Pendidikan karakter secara komprehensif berprofil Pelajar Pancasila yang siap mengabdikan pada Negara.
4. Mengembangkan Sarana dan Prasarana yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran yang bermutu, ramah lingkungan, serta mencegah terjadinya pencemaran dan kerusakan lingkungan.
5. Menyelenggarakan Program Pendidikan Link & Match dengan DUDIKA, Perguruan Tinggi Vokasi dan Pemangku Kepentingan terkait dengan pengembangan Kurikulum, Pendidik, Tenaga Kependidikan, Prakerin dan Magang guru.
6. Melaksanakan Proses pembelajaran Competency Based Training (CBT) dan

Production Based Training (PBT) melalui Teaching Factory (TeFa) dan Industry Class untuk memberi peluang lulusan yang siap Bekerja, Melanjutkan dan Berwirausaha.

7. Membentuk sikap TERAMPIL (Tanggung jawab, Energi, Religius, Adaptif.
8. Meningkatkan budaya literasi dengan memanfaatkan kemajuan IPTEK.
9. Melaksanakan berbagai kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler untuk mengembangkan bakat, minat dan kompetensi teknis.

Menghasilkan lulusan yang kompeten dalam bidang industri VOKASI

B. Deskripsi Data Penelitian

1. Pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Powtoon*

Pada penelitian ini, peneliti mengajarkan materi siklus akuntansi yaitu jurnal umum pada perusahaan jasa menggunakan video pembelajaran interaktif dengan menggunakan *powtoon*.

Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas sangat membantu guru dalam menumbuhkan minat belajar siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran mampu memberikan gambaran yang lebih jelas kepada siswa tentang materi yang sedang dipelajari, waktu penyampaian materi menjadi lebih cepat, karena media membantu visualisasi dan mengurangi verbalisme dikelas.

Pelaksanaan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *powtoon* di kelas X AKL 1 SMK Swasta Budi Agung Medan T.A 2022/2023 peserta didik merupakan sebagai populasi dan sampel dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Proses tersebut sesuai dengan stimulus yang dapat membuat

peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar. Sehingga dalam pembelajaran tersebut motivasi peserta didik terjaga. Peserta didik diberikan perlakuan untuk melakukan stimulasi, mengidentifikasi, pemahaman, mengumpulkan data dan mengolah data.

Pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan beberapa tahapan yaitu sebelum memulai menyampaikan sebagai guru kita terlebih dahulu mengucapkan salam, berdoa lalu memberitahu kepada siswa apa manfaat yang di dapatkannya setelah mempelajari materi yang ingin di sampaikan. Sehingga para siswa memiliki motivasi yang kuat untuk belajar dengan sungguh-sungguh.

Setelah siswa telah mengetahui manfaat pembelajaran maka selanjutnya guru melakukan penataan lingkungan kelas misalnya merapihkan tempat duduk, membuang sampah yang ada di lantai dan sebagainya. Penataan lingkungan ini dibuat agar siswa lebih senang dan nyaman saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

Setelah penataan kelas yang baik sudah terlaksanakan selanjutnya guru melakukan langkah diawal yang telah dilakukan pada awal pembelajaran yaitu menumbuhkan minat dan motivasi para siswa. Lalu langkah kedua, yaitu menampilkan materi siklus akuntansi (jurnal umum perusahaan jasa) menggunakan video animasi powtoon yang di iringi oleh musik. Ketiga Demonstrasikan yaitu memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya ataupun menjelaskan pemahaman mereka terhadap video animasi yang telah di putarkan. Keempat Ulang, disini guru menilai sejauh mana pemahaman materi

siklus akuntansi yang telah mereka pahami dengan cara memberikan evaluasi berupa tes. Kelima Rayakan yaitu mengapresiasi pencapaian yang telah siswa dapatkan misalnya pemberian nilai maupun reward. Setelah semuanya selesai guru menutup pembelajaran dengan salam.

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

a. Deskripsi Hasil Penelitian Variabel Video Pembelajaran dengan Menggunakan *Powtoon* dan Hasil Belajar sebelum dan Sesudah Menggunakan *Powtoon*

Berikut ini adalah jawaban responden pada variabel video pembelajaran *powtoon* sebagai berikut:

Tabel 4.1
Skor Angket untuk Variabel Video Pembelajaran *Powtoon* (X)

No	Alternatif Jawaban									
	SS		S		KS		TS		JUMLAH	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	1	3.2	31	95.2	2	6.3	0	0	34	100%
2	5	8.4	28	85.2	1	3.2	0	0	34	100%
3	2	6.3	30	90.2	2	6.3	0	0	34	100%
4	12	4.0	19	59.4	3	9.4	0	0	34	100%
5	1	3.2	31	95.2	2	6.3	0	0	34	100%
6	6	2.0	27	85.8	1	3.2	0	0	34	100%
7	2	6.3	26	88.4	5	8.4	0	0	34	100%
8	3	9.4	30	90.2	1	9.4	0	0	34	100%
9	2	6.3	25	51.2	8	2.7	0	0	34	100%
10	1	3.2	26	52.1	7	5.8	0	0	34	100%
11	2	6.3	28	85.2	4	1.3	0	0	34	100%
12	7	5.8	27	85.8	0	0	0	0	34	100%
13	7	5.8	27	85.8	0	0	0	0	34	100%
14	1	3.2	30	90.2	3	9.4	0	0	34	100%
15	2	6.3	32	96.9	0	0	0	0	34	100%

Dari tabel di atas dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Jawaban responden tentang saya lebih mudah memahami pelajaran jurnal umum setelah guru menggunakan media pembelajaran powtoon, sebagian besar menjawab setuju sebanyak 31 orang atau 95,2%.
- 2) Jawaban responden tentang penggunaan media powtoon dapat membuat saya lebih bersemangat dalam pembelajaran, sebagian besar responden menjawab setuju sebanyak 28 orang atau 85,2%
- 3) Jawaban responden tentang saya lebih suka apabila belajar menggunakan media seperti powtoon, sebagian besar menjawab setuju sebanyak 30 orang atau 90,2%
- 4) Jawaban responden tentang saya merasa bosan apabila guru menggunakan media pembelajaran yang monoton, sebagian besar menjawab setuju sebanyak 19 orang atau 59,4%
- 5) Jawaban responden tentang saya lebih tertarik jika belajar menggunakan powtoon, sebagian besar menjawab setuju sebanyak 31 orang atau 95,2%
- 6) Jawaban responden tentang dengan menggunakan powtoon membuat saya menjadi lebih bersemangat, sebagian besar menjawab setuju sebanyak 27 orang atau 85,8%
- 7) Jawaban responden tentang Media berupa video pembelajaran yang diberikan guru dapat dijadikan sumber belajar, sebagian besar menjawab setuju sebanyak 26 orang atau 88,4%
- 8) Jawaban responden tentang Saya bertanya dengan guru cara mejurnal, sebagian besar menjawab setuju sebanyak 30 orang atau 90,2%

- 9) Jawaban responden tentang Semua siswa mendapatkan media yang diberikan guru guna memperdalam materi, sebagian besar menjawab setuju sebanyak 25 orang atau 51,2%
- 10) Jawaban responden tentang Saya lebih mudah mengingat materi yang diajarkan dengan menggunakan media powtoon, sebagian besar menjawab setuju sebanyak 26 orang atau 52,1%
- 11) Jawaban responden tentang Dengan media pembelajaran menggunakan powtoon saya mampu belajar secara mandiri, sebagian besar menjawab setuju sebanyak 28 orang atau 85,2%
- 12) Jawaban responden tentang Penggunaan media powtoon memberikan pengaruh yang positif dalam menerima pelajaran, sebagian besar menjawab setuju sebanyak 27 orang atau 85,8%
- 13) Jawaban responden tentang Media pembelajaran dengan menggunakan powtoon dapat meningkatkan perhatian saya terhadap materi pelajaran, sebagian besar menjawab setuju sebanyak 27 orang atau 85,8%
- 14) Jawaban responden tentang apabila saya belum paham dengan materi, saya mengulangi kembali materi dengan video pembelajaran powtoon, sebagian besar menjawab setuju sebanyak 30 orang atau 90,2%
- 15) Jawaban responden tentang Guru mampu meriview/mengulang kembali materi pertemun sebelumnya, sebagian besar menjawab setuju sebanyak 32 orang atau 96,9%

Berdasarkan pendapat di atas maka rata-rata media pembelajaran powtoon membantu dalam proses belajar pembelajaran di SMK Swasta Budi Agung Medan.

Tabel 4.2

Data Hasil Belajar Pretes dan Postes Pada Materi Tahapan Akuntansi Perusahaan Jasa (jurnal umum)

No	Nama	Pretes	Postes
1	Adelia Agustina	65	80
2	Adriana Marsya	55	75
3	Afnita Putri Sabila	60	70
4	Ajeng Fidelia Riyadi	70	90
5	Anisa Az-zahra	65	75
6	Cinta Aulia	70	80
7	Dara Mauliza	70	85
8	Duwi Sholeha	75	90
9	Dwi Ananda	60	75
10	Fitri Octaviani	75	85
11	Indah Sahfitri	70	80
12	Isma Dewi	60	75
13	Kaila Aprilya	65	80
14	Keyza Rahma Safela	65	75
15	Laila Saidah Pinem	60	70
16	Maharani	70	80

17	Maharani	75	85
18	Meggy Azzharah	55	70
19	Mulia Sahputri	50	70
20	Nadia Agustiani Taufik	60	75
21	Nazwa Aulya Syafitri	65	75
22	Rafliansyah	50	70
23	Rahma Dina Nasution	70	80
24	Rahmah Sulwana	70	75
25	Rifan Hidayah Zalika	55	80
26	Savira Ramadini	75	90
27	Sonya Dewi	55	85
28	Sylvi Andika	60	75
29	Usy Zahra Ramadhani	65	80
30	Vivi Handayani	65	85
31	Yara Melvina	65	80
32	Yuli Yani Siagian	60	75
33	Yusrina	65	75
34	Zahara Nazmi	75	90
Σ		2.255	2.680

Berdasarkan data tabel di atas pada tes awal (pre-tes) peserta didik memperoleh jumlah 2.255 dengan rata-rata 62,86% dan berada pada kriteria

cukup sedangkan data pada tes akhir (post-tes) peserta didik memperoleh nilai 2.680 dengan rata-rata 80,17 % dengan kriteria baik.

Dari tabel di atas maka dapat diketahui nilai rata-rata, nilai maksimum, standar deviasi (simpangan baku) dan nilai variabel dari video pembelajaran menggunakan powtoon dan Hasil Belajar Siswa sebagai berikut:

Tabel 4.3

Nilai Minimim, Nilai Maksimum, Mean, Standar Deviasi dan Varian Perolehan Video Pembelajaran Powtoon dan Hasil Belajar Siswa

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Video pembelajaran (X)	34	15	35	29.50	3.107
Hasil Belajar (Y)	34	70	90	78.82	6.162

Sumber : pengolahan data dengan program IBM SPSS 24

Berdasarkan tabel diatas, dilihat bahwa total nilai jawaban variabel video pembelajaran powtoon dengan rata-rata 29,50, standar deviasi (simpangan baku sebesar 3,107. Sedangkan total nilai jawaban variabel Hasil Belajar Siswa dengan rata-rata 78,82, standar deviasi (simpangan baku) sebesar 6,162.

b. Item soal yang sudah di uji validitas dan reliabilitasnya

Adapun tes soal yang diberikan kepada peserta didik sebanyak 10 soal berupa tes esai. Berikut hasil pengujian uji validitas tes dan reliabilitasnya dengan menggunakan bantuan softwear SPSS 24

Tabel 4.4
Hasil Perhitungan Uji Validitas Tes (Y)

No item	R _{hitung}	R _{tabel}	Keterangan
1	0,829	0,381	Valid
2	0,639	0,381	Valid
3	0,682	0,381	Valid
4	0,504	0,381	Valid
5	0,763	0,381	Valid
6	0,590	0,381	Valid
7	0,504	0,381	Valid
8	0,741	0,381	Valid
9	-0,588	0,381	Invalid
10	0,677	0,381	Valid

Tabel 4.5
Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Tes (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.848	9

Dari hasil perhitungan uji reliabilitas pada tabel 4.2 di atas diperoleh nilai Cronbachs Alpha sebesar 0,848. Nilai tersebut lebih besar dari rtabel pada taraf signifikan 95% (0,05) yaitu 0.381. Angka ini menunjukkan bahwa soal ini terbukti reliable untuk digunakan karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,848 > 0,381).

c. Item angket yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya

Adapun pertanyaan yang diberikan kepada peserta didik sebanyak 15 pertanyaan. Berikut hasil pengujian uji validitas angket dan reliabilitasnya

dengan menggunakan bantuan software SPSS 24

Tabel 4.6
Hasil Perhitungan Uji Validitas Angket (X)

No item	R _{hitung}	R _{tabel}	Keterangan
1	0,797	0,381	Valid
2	0,548	0,381	Valid
3	0,700	0,381	Valid
4	0,418	0,381	Valid
5	0,797	0,381	Valid
6	0,526	0,381	Valid
7	0,419	0,381	Valid
8	0,199	0,381	Invalid
9	0,283	0,381	Invalid
10	0,553	0,381	Valid
11	0,693	0,381	Valid
12	0,535	0,381	Valid
13	0,392	0,381	Valid
14	0,683	0,381	Valid
15	0,408	0,381	Valid

Tabel 4.7
Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Angket (X)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.818	13

Dari hasil perhitungan uji reliabilitas pada tabel 4.4 di atas diperoleh nilai Cronbachs Alpha sebesar 0,818. Nilai tersebut lebih besar dari rtabel pada

taraf signifikan 95% (0,05) yaitu 0.381. Angka ini menunjukkan bahwa soal ini terbukti reliabel untuk digunakan karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,818 > 0,381$).

Uji Normalitas

Uji normalitas kolmogorov smirnov merupakan bagian dari uji normalitas klasik. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak, model regresi yang baik adalah memiliki nilai residual yang berdistribusi normal.

Tabel 4.8
Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		34
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.08411743
Most Extreme Differences	Absolute	.129
	Positive	.129
	Negative	-.084
Test Statistic		.129
Asymp. Sig. (2-tailed)		.168 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber : pengolahan data dengan program IBM SPSS 24

Hasil uji normalitas data dengan Kolmogorov-Smirnov dapat disimpulkan dengan membandingkan nilai angka probabilitas atau Asymp. Sig (2-tailed) dengan taraf signifikansi sebesar 0,05 atau 5% dengan pengambilan keputusan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 atau 5% maka distribusi data adalah tidak

normal. Dan jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 atau 5% maka distribusi data adalah normal. Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai Asymp. Sig. (2-tailed) 0,168 lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Uji Regresi Linear Sederhana

Persamaan regresi linear sederhana dapat dilihat dari nilai koefisien B pada tabel berikut ini:

Tabel 4.9
Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

ANOVA ^a						
	Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	78820.496	1	78820.496	25.446	.001 ^b
	Residual	21683.060	7	3097.580		
	Total	100503.556	8			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar (Y)

b. Predictors: (Constant), Video Pembelajaran (X)

Sumber : pengolahan data dengan program IBM SPSS 24

Dari hasil perhitungan tersebut diketahui bahwa nilai F hitung = 25,446 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain ada Pengaruh Variabel Video Pembelajaran (X) terhadap Variabel Hasil Belajar (Y).

Uji Hipotesis

1. Uji t

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh Video Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siklus

Akuntansi Kelas X AKL SMK Swasta Budi Agung Medan, maka dapat dilakukan uji t sebagai berikut:

Tabel 4.10
Uji t
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	249.073	83.312		2.990	.020
Video Pembelajaran (X)	.676	.134	.886	5.044	.001

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber : pengolahan data dengan program IBM SPSS 24

Dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 5,044$ setelah membandingkan dengan t_{tabel} pada $dk = n-1=34-1=33$ taraf nyata $\alpha = 0,05$ diperoleh $t_{hitung} = 2,03452$ dan ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,044 > 2,03452$), berarti nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga kesimpulannya adalah “terdapat pengaruh video pembelajaran interaktif dengan menggunakan *powtoon* terhadap hasil belajar siklus akuntansi kelas X AKL SMK Swasta Budi Agung Medan T.A 2022/2023”.

Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi adalah besaran yang menunjukkan besarnya variasi variabel independen yang dapat dijelaskan oleh variabel independen. Dengan kata lain, koefisien determinasi digunakan untuk mengukur seberapa besar variabel independen memberikan kontribusi yang signifikan terhadap penjelasan variabel

dependen. Nilai koefisien determinasi ditentukan dengan nilai R square sebagaimana dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11
Koefisien Determinasi
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.886 ^a	.784	.753	55.656

a. Predictors: (Constant), Video Pembelajaran (X)

Sumber : pengolahan data dengan program IBM SPSS 24

Dari Tabel 4.12 diatas dapat menjelaskan besarnya nilai korelasi / hubungan (R) yaitu sebesar 0,886. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,784. Hal ini berarti 78,4% variasi variabel hasil belajar siswa(Y) ditentukan oleh kedua variabel independen yaitu variabel video pembelajaran(X).

C. Pembahasan dan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah video pembelajaran interaktif dengan menggunakan *powtoon* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa Kelas X AKL pada mata pelajaran siklus akuntansi di SMK Swasta Budi Agung Medan.

Penelitian ini menggunakan video Pembelajaran dengan menggunakan *Powtoon* yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa Kelas X AKL pada mata pelajaran siklus akuntansi di SMK Budi Agung Medan. *Powtoon* adalah software online yang inovatif dan sederhana yang dapat membuat animasi yang menarik dengan menggunakan video animasi.

Dengan aplikasi Powtoon ini dapat membantu siswa mudah memahami materi dan tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran.

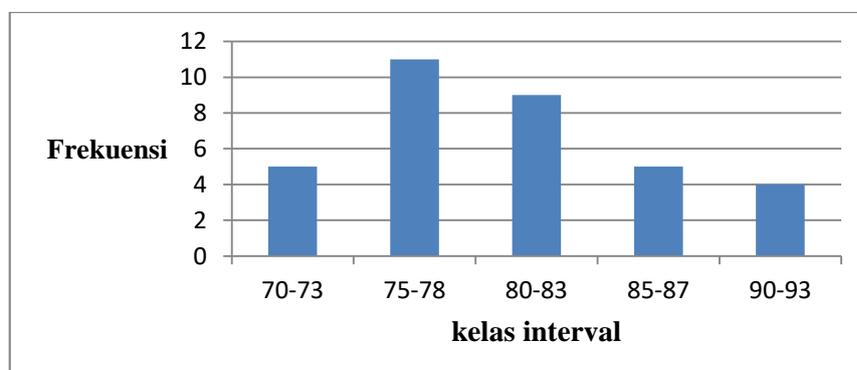
Dari data tersebut diperoleh rata-rata $\bar{X} = 78,82$ dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 70 serta setandar deviasinya 61,61.

Tabel 4.12
Nilai Siswa Setelah Menggunakan Video Pembelajaran dengan Powtoon

No	Kelas Interval		Frekuensi	Presentase
1	70	73	5	14%
2	75	78	11	32%
3	80	83	9	27%
4	85	87	5	14%
5	90	93	4	13%
Jumlah			34	100%

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa siswa yang memperoleh nilai 70-73 berjumlah 5 orang dengan presentase sebesar 14%, nilai 75-78 berjumlah 11 orang dengan presentase 32%, nilai 80-83 berjumlah 9 orang dengan presentase 27%, nilai 85-87 berjumlah 5 orang dengan presentase 14%, nilai 90-93 berjumlah 4 orang dengan presentase 13%.

Hasil di atas dapat dilihat pada gambaran dalam bentuk histogram berikut ini :



Gambar 4.1 frekuensi nilai posttest hasil belajar kelas X AKL I SMK Swasta Budi Agung Medan

Dari gambar diatas menunjukkan bahwa nilai siswa setelah menggunakan video pembelajaran interaktif dengan Powtoon dari 34 orang siswa ada sebanyak 29 orang yang nilainya di atas KKM, dan ada 5 siswa yang berada di bawah KKM.

Setelah diterapkan kepada siswa di SMK Swasta Budi Agung Medan, ternyata dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran dengan Powtoon juga dapat mendorong kemampuan siswa dalam menambah daya fokus serta kemampuan berfikir dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil dengan Video pembelajaran dengan Powtoon terhadap siswa kelas X AKL SMK Swasta Budi Agung Medan menunjukkan mean yang diperoleh adalah 78,82 sedangkan variansi yang diperoleh adalah 61,62. Dari nilai rata-rata tersebut dapat dilihat bahwa nilai siswa yang diajarkan setelah menggunakan Video pembelajaran dengan Powtoon lebih tinggi daripada nilai siswa yang diajarkan sebelum menggunakan video pembelajaran dengan Powtoon.

Setelah melihat data diatas peneliti memperoleh kesimpulan bahwa kecenderungan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran dengan Powtoon memiliki nilai yang lebih tinggi dari pada sebelum diajarkan dengan video pembelajaran interaktif dengan menggunakan Powtoon.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ada Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siklus Akuntansi Kelas X AKL SMK Swasta Budi Agung Medan T.A 2022/2023.

Gambaran Hasil Belajar Peserta Didik dengan Menerapkan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Powtoon

Kelas X Akl 1 SMK Swasta Budi Agung Medan dalam kegiatan pembelajaran dikelas menggunakan video pembelajaran dengan menggunakan powtoon pada materi tahapan akuntansi perusahaan jasa (jurnal umum) untuk melihat gambaran hasil belajar peserta didik setelah menggunakan video pembelajaran. Perlakuan video pembelajaran tersebut mendapatkan hasil yang signifikan setelah diterapkan dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan video pembelajaran dengan menggunakan *powtoon* mendapatkan nilai yang berbeda-beda. Sebelum digunakan video pembelajaran peserta didik memperoleh skor rata-rata nilai 64% sedangkan setelah peserta didik menggunakan video pembelajaran memperoleh skor rata-rata sebesar 80%. Sebelum diberikan perlakuan menggunakan video pembelajaran nilai terendah yaitu 50 dan nilai tertinggi 75, sedangkan setelah diberikan perlakuan peserta didik peserta didik mendapatkan nilai terendah yaitu 75 dan nilai tertinggi yaitu 90 dengan jumlah keseluruhan sampel sebanyak 34 orang dimana dalam hal ini peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan setelah mendapatkan perlakuan menggunakan video pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai hasil belajar peserta didik kelas X Ak1 1 SMK Swasta Budi Agung Medan dengan menggunakan video pembelajaran dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 5,044$ setelah membandingkan dengan t_{tabel} pada $dk = n-1=34-1=33$ taraf nyata $\alpha = 0,05$ diperoleh $t_{hitung} = 2,03452$ dan ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,044 > 2,03452$), berarti nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga kesimpulannya adalah “terdapat pengaruh video pembelajaran interaktif dengan menggunakan *powtoon* terhadap hasil belajar siklus akuntansi kelas X AKL SMK Swasta Budi Agung Medan T.A 2022/2023”.
2. Dalam pelaksanaan memberikan perlakuan dengan menggunakan video terlihat bahwa hasil belajar peserta didik meningkat pada saat pembelajaran materi Tahapan Akuntansi Perusahaan Jasa (Jurnal Umum) di kelas X Ak1 1 SMK Swasta Budi Agung Medan T.A 2022/2023 dengan nilai rata-rata pretest yaitu sebesar 64% dan nilai rata-rata posttest yaitu sebesar 80%.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti mempunyai saran sebagai berikut :

1. Siswa

Siswa dapat menggunakan materi di video pembelajaran sebagai acuan untuk meningkatkan kompetensi pelajaran transaksi dan menganalisis pada jurnal umum.

2. Guru

Guru dapat menggunakan video pembelajaran yang interaktif seperti *powtoon* agar siswa menjadi aktif dan bersemangat dalam melakukan proses pembelajaran.

3. Sekolah

Pihak sekolah memberikan sarana yang lebih baik lagi kedepannya agar peserta didik termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar dan pembelajaran dapat berjalan lebih efektif.

4. Bagi Peneliti

Penelitian yang telah dilakukan terbatas pada kemampuan peneliti, sehingga diperlukan adanya penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh video pembelajaran interaktif dengan menggunakan *powtoon* dalam ruang lingkup yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanto, R., Kantun, S., & Sukidin, S. (2018). Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 122.
<https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7622>
- Fikri, H., Madona, ade sri, & I. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF* (Hendrizal (ed.); Vol. 21, Issue 1). Samudra Biru. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>
- Husamah. (2013). Media Pembelajaran Luar Kelas Outdoor Learning. *Buku Ajar*, 1–128.
- Lubis, H. ., & Fatmawarni. (2018). *PENGANTAR AKUNTANSI Dasar Penyusunan Laporan Keuangan*. PERDANA PUBLISHING.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19.
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., & Sundi, V. H. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, E-ISSN: 27, 7*.
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/7869>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil

- Belajar. *Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*, November, 289–302.
- Sugiarto. (2015). *Hak Cipta □ pada Penulis dan dilindungi Undang-undang Hak Penerbitan pada Penerbit Universitas Terbuka*.
- Sugiono. (2016). *METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (edisi baru)*. ALVABETA,cv.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Thesarah, R. H., Subagiyo, L., & Qadar, R. (2021). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis audio-visual dengan aplikasi powtoon untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi impuls dan momentum di SMK Negeri 6 Samarinda. *Jurnal Kajian Pendidikan IPA*, 1(1), 31. <https://doi.org/10.52434/jkpi.v1i1.1050>
- Widhi Kurniawan, A. (2016). *Metode penelitian kuantitatif*.
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234–237.
- Fardany, M. M., & Dewi, R. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 8(3), 101–108. <https://doi.org/10.26740/jupe.v8n3.p101-108>

LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**Data Pribadi

Nama : Annisa UI-Ula
NPM : 1902070004
Tempat/Tanggal Lahir : Tembung/ 5 januari 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jl. Datuk Kabu Psr 3 Tembung Gg. Sahabat No. 3,
kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang (20371)

Nama Orang Tua

Nama Ayah : Suheri
Nama Ibu : Misni
Alamat : Jl. Datuk Kabu Psr 3 Tembung Gg. Sahabat No. 3,
kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang (20371)

Pendidikan Formal

1. SD Al-Hidayah Tahun 2013
2. MTS Cerdas Murni Tahun 2016
3. MAS Al-Washliyah 22 Tembung Tahun 2019
4. Tahun 2019 s/d 2023 tercatat sebagai Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Medan, Agustus 2023

Annisa UI-Ula

Lampiran 2 Struktur Pimpinan Sekolah

Struktur Pimpinan Sekolah

- a. Kepala Sekolah : Pandu Subroto, S.E., S.Pd
- b. Komite Sekolah : Sutrisno, S.Pd
- c. Bidang Kurikulum : Eka Agung Setiadi, S.Pd
- d. Wakil Kesiswaan : Supriyanto, S.Pd
- e. Wakil Hubin : Elsa Fransiska, M.I.Kom
- f. Kajar Pemasaran : Masnia Nasution, S.Pd
- g. Kajar Akuntansi : Misnawati, S.Pd
- h. Kajar Adm Perkantoran : Dra. Dewi Rita

Komponen-Komponen SMK Swasta Budi Agung Medan

- a. Data Peserta Didik

Kelas	Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL)	Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP)	Pemasaran (PM)
X	64	73	71
XI	78	176	172
XII	76	115	28

- b. Data Guru/Ketenagaan

No.	Nama Guru	Jabatan
1	Pandu Subroto, S.E., S.Pd	Kepala Sekolah
2	Eka Agung Setiadi, S.Pd	Pendidik / PKS Kurikulum
3	Elsa Fransiska, S.Pd., M.I.Kom	Pendidik / Hubin
4	Misnawati, S.Pd	Pendidik / Kajar Akl
5	Dra. Dewi Rita	Pendidik / Kajar OTKP
6	Masnia Nasution, S.Pd., M.Si	Pendidik / Kajar BDP

7	Sutrisno, S.Pd	Pendidik
8	Suri Ikhwani, S.Pd	Pendidik
9	Drs. Hasnan	Pendidik
10	Nurlaily Syari, S.Pd	Pendidik
11	Sugiarto, S.Pd	Pendidik
12	Yuli Isyana, S.Pd	Pendidik
13	Hery, S.Pd	Pendidik
14	Ananda Muhammad Zuhri, S.Pd	Pendidik
15	Astri Khairani Lubis, S.Pd	Pendidik
16	Devia kurnia Putri Andhar, S.Pd	Pendidik
17	Ahmad Afandi, S.Hi	Pendidik
18	Husnul Habibi, S.Kom	Pendidik
19	Umar, S.Pd	Pendidik
20	Mery Kristina Marbun, S.Pdk	Pendidik
21	Epi utari, S.Pd	Pendidik
22	Suprianto, S.Pd	Pendidik
23	Muhammad Ramadhan Saragih, S.Pd	Pendidik
24	Nurlaili Harepa, S.Pd	pendidik
25	Ananda Ikhsan Dino, S.Pd	Pendidik
26	Isra Rafika Sihombing,	Pendidik
27	Ayu Wahyuni, S.Pd	Pendidik
28	Bakdiah Nurpita Sari, S.Pd	Pendidik
29	Fitri Handayani, S.E	Pendidik
30	Luberia Handayani,	Pendidik
31	Antoni, S.Kom	Pendidik
32	Rini Tri Novita, S.E	Pendidik
33	Nurhidayati, S.Pd	Pendidik
34	Ayu Ningtyas, S.Pd	Pendidik
35	Faradina Hayati, S.Pd	Pendidik
36	Putri Syahri, M.Si	Pendidik
37	Yunisa Pertiwi, S.Pd	Pendidik
38	Dara Parawansa, S.Pd	Pendidik
39	Inelia Marhamah, S.Pd	Pendidik
40	Ayu Rizki Ramadani, S.Pd	Pendidik
41	Andrian Syahputra, M.Kom	Tata
42	Hasan Basri Nasution	Ka. Lab
43	Ahmad	BK

Lampiran 3

DAFTAR NILAI UTS KELAS X AKL 1

NO	NAMA	LP	NILAI UTS
1	ADELIA AGUSTINA	P	70
2	ADRIANA MARSYA	P	60
3	AFNITA PUTRI SABILA	P	79
4	AJENG FIDELIA RIYADI	P	80
5	ANISA AZ-ZAHRA	P	79
6	CINTA AULIA	P	75
7	DARA MAULIZA	P	70
8	DUWI SHOLEHA	P	70
9	DWI ANANDA	P	70
10	FITRI OCTAVIANI	P	70
11	INDAH SAHFITRI	P	70
12	ISMA DEWI	P	78
13	KAILA APRILYA	P	78
14	KEYZA RAHMA SAFELA	P	78
15	LAILA SAIDAH PINEM	P	78
16	MAHARANI	P	80
17	MAHARANI	P	75
18	MEGGY AZZHARAH	P	80
19	MULIA SAHPUTRI	P	70
20	NADIA AGUSTIANI TAUFIK	P	80
21	NAZWA AULYA SYAFITRI	P	65
22	RAFLIANSYAH	L	60
23	RAHMA DINA NASUTION	P	40
24	RAHMAH SULWANA	P	58
25	RIFAN HIDAYAH ZALIKA	L	50
26	SAVIRA RAMADINI	P	60
27	SONYA DEWI	P	60
28	SYLVI ANDIKA	P	80
29	USY ZAHRA RAMADHANI	P	70
30	VIVI HANDAYANI	P	70
31	YARA MELVINA	P	70
32	YULI YANI SIAGIAN	P	70
33	YUSRINA	P	70
34	ZAHARA NAZMI	P	68

Lampiran 4

ANGKET UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN

Isilah data dibawah ini sesuai dengan diri anda

Nama :

Kelas :

A. Petunjuk

1. Bacalah terlebih dahulu petunjuk pengisian sebelum saudara mengisi pertanyaan-pertanyaan berikut:
2. Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan kondisi atau keadaan yang sebenarnya, lalu berilah tand (√) pada kotak alternative jawaban yang tersedia
3. Alternative jawaban yang tersedia adalah:
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak Setuju

No	Media Pembelajaran Powtoon	Pernyataan			
		SS	S	KS	TS
1.	Saya lebih mudah memahami pelajaran jurnal umum setelah guru menggunakan media pembelajaran powtoon				
2.	Penggunaan media powtoo dapat membuat saya lebih bersemangat dalam pembelajaran				
3.	Saya lebih suka apabila belajar menggunakan media seperti powtoon				
4.	Saya merasa bosan apabila guru				

	menggunakan media pembelajaran yang monoton				
5.	Saya lebih tertarik jika belajar menggunakan powtoon				
6.	Dengan menggunakan powtoon membuat saya menjadi lebih bersemangat				
7.	Media berupa video pembelajaran yang diberikan guru dapat dijadikan sumber belajar				
8.	Saya bertanya dengan guru cara mejurnal				
9.	Semua siswa mendapatkan media yang diberikan guru guna memperdalam materi				
10	Saya lebih mudah mengingat materi yang diajarkan dengan menggunakan media powtoon				
11.	Dengan media pembelajaran menggunakan powtoon saya mampu belajar secara mandiri				
12.	Penggunaan media powtoon memberikan pengaruh yang positif dalam menerima pelajaran				
13.	Media pembelajaran dengan menggunakan powtoon dapat meningkatkan perhatian saya terhadap materi pelajaran				
14	Apabila saya belum paham dengan materi, saya mengulangi kembali materi dengan video pembelajaran powtoon				
15.	Guru mampu meriview/mengulang kembali materi pertemun sebelumnya				

Lampiran 5 Instrumen Nilai

Instrumen Penilaian (Tes)

Soal Posttest dan Pretest

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan jurnal umum?
2. Coba urutkan apa saja prosedur pada jurnal umum yang kamu ketahui?
3. Agar menghasilkan pencatatan keuangan yang sistematis dalam sebuah jurnal, ada beberapa prinsip pembuatan jurnal yang harus diperhatikan. apa saja prinsip-prinsip tersebut?
4. Mengidentifikasi segala bukti transaksi keuangan yang terjadi di perusahaan. Merupakan bagian dari prinsip pembuatan jurnal, Bukti ini meliputi?
5. Jelaskan fungsi dan manfaat dari jurnal umum?
6. Selain menentukan nilai transaksi, apa saja tujuan membuat jurnal umum?
7. Nyonya Bilqis mengambil uang kas untuk keperluan pribadinya sebesar Rp.80.000, maka analisis dari transaksi tersebut adalah ?
8. Pada tanggal 03 januari salon Ny. Bilqia membeli Peralatan Sebesar Rp.1.200.000 Di bayar tunai sebesar Rp. 700.000 Sisanya Di bayar kredit. Bagaimana analisis pada transaksi tersebut adalah?
9. Pada tanggal 06 januari salon Ny. Bilqis Di terima pendapatan jasa atas pelanggan dengan nominal Rp. 600.000,00. Analisis lah dari transaksi tersebut?
10. Buatlah 3 transaksi pada perusahaan jasa, lalu buat kedalam jurnal umum!

Lampiran 6

Hasil Jawaban Sebelum diberikan Perlakuan

Nama	: sanyu dewi
Kelas	: X-AKU
Tanggal	: 27-05-2023 Sabtu

TUGAS !!

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan jurnal umum?
2. Coba urutkan apa saja prosedur pada jurnal umum yang kamu ketahui?
3. Agar menghasilkan pencatatan keuangan yang sistematis dalam sebuah jurnal, ada beberapa prinsip pembuatan jurnal yang harus diperhatikan. apa saja prinsip-prinsip tersebut?
4. Mengidentifikasi segala bukti transaksi keuangan yang terjadi di perusahaan.
Merupakan bagian dari prinsip pembuatan jurnal, Bukti ini meliputi?
5. Jelaskan fungsi dan manfaat dari jurnal umum?
6. Selain menentukan nilai transaksi, apa saja tujuan membuat jurnal umum?
7. Nyonya Bilqis mengambil uang kas untuk keperluan pribadinya sebesar Rp.800.000, maka analisis dari transaksi tersebut adalah ?
8. Pada tanggal 03 januari salon Ny. Bilqia membeli Peralatan Sebesar Rp.2.200.000 Di bayar tunai sebesar Rp. 800.000 Sisanya Di bayar kredit. Bagaimana analisis pada transaksi tersebut adalah?
9. Pada tanggal 06 januari salon Ny. Bilqis Di terima pendapatan jasa atas pelanggan dengan nominal Rp. 900.000,00. Analisis lah dari transaksi tersebut?
10. Buatlah 3 transaksi pada perusahaan jasa, lalu buat kedalam jurnal umum!

JAWABAN

1. Jurnal umum yang digunakan untuk mencatat semua jenis bukti transaksi keuangan yang muncul dari semua transaksi keuangan suatu perusahaan dalam periode tertentu
2. - Kumpulan bukti transaksi keuangan
- lakukan analisis transaksi keuangan
- Pencatatan jurnal umum

3. Mengumpulkan segala bukti transaksi keuangan yang terjadi di Perusahaan.

4. nota - invoice dan
- kwitansi
- Memo

5. fungsinya Mencatat setiap transaksi yang terjadi dalam Perusahaan dan manfaatnya yaitu untuk mengetahui jumlah pencatatan suatu perusahaan atau lebih

6. -

7. -

8. -

9. -

10. -

h 50

Lampiran 7

Hasil Jawaban Sesudah diberikan Perlakuan

Nama	: Nadia Agustiani Taurik
Kelas	: X AKL-1
Tanggal	: 27-5-2023

TUGAS !!

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan jurnal umum?
2. Coba urutkan apa saja prosedur pada jurnal umum yang kamu ketahui?
3. Agar menghasilkan pencatatan keuangan yang sistematis dalam sebuah jurnal, ada beberapa prinsip pembuatan jurnal yang harus diperhatikan. apa saja prinsip-prinsip tersebut?
4. Mengidentifikasi segala bukti transaksi keuangan yang terjadi di perusahaan. Merupakan bagian dari prinsip pembuatan jurnal, Bukti ini meliputi?
5. Jelaskan fungsi dan manfaat dari jurnal umum?
6. Selain menentukan nilai transaksi, apa saja tujuan membuat jurnal umum?
7. Nyonya Bilqis mengambil uang kas untuk keperluan pribadinya sebesar Rp.800.000, maka analisis dari transaksi tersebut adalah ?
8. Pada tanggal 03 januari salon Ny. Bilqia membeli Peralatan Sebesar Rp.2.200.000 Di bayar tunai sebesar Rp. 800.000 Sisanya Di bayar kredit. Bagaimana analisis pada transaksi tersebut adalah?
9. Pada tanggal 06 januari salon Ny. Bilqis Di terima pendapatan jasa atas pelanggan dengan nominal Rp. 900.000,00. Analisis lah dari transaksi tersebut?
10. Buatlah 3 transaksi pada perusahaan jasa, lalu buat kedalam jurnal umum!

JAWABAN

1. Jurnal umum adalah jurnal yg digunakan untuk mencatat transaksi² keuangan
2. Kumpulkan bukti transaksi keuangan
- lakukan analisis transaksi keuangan
- pencatatat jurnal umum
3. Mengidentifikasi segala bukti transaksi keuangan yg terjadi di perusahaan.
4. Nota, kwitansi, memo, Invoice, dll.
5. ~~Mencatat~~ fungsinya mencatat setiap transaksi di perusahaan dan manfaat ny yaitu ~~itu~~ untuk mengetahui jumlah pencatatan suatu perkiraan atau lebih.

6. - Membantu pencatatan dan pengidentifikasian semua transaksi keuangan
 - Menilai tiap transaksi yg terjadi
 - Mengetahui dampak yg berpengaruh dari tiap transaksi keuangan
7. Analisis: karena pengambilan untuk keperluan pribadi maka dimasukkan prive di debit, kas berkurang dimasukkan ke kredit karena ada pengambilan uang.
8. Peralatan dimasukkan ke akun debit krna membeli peralatan, krna membayar maka kas berkurang dimasukkan ke kredit, dan ada sisanya yaitu hutang dimasukkan ke kredit.
9. Kas dimasukkan di debit karena mendapat pendapatan dari pelanggan dan pendapatan dimasukkan di kredit karena mendapat keuntungan

10. Tika Salon, Desember Tahun 2018

- * Tanggal 2, Tika menyetor Rp50.000.000 sebagai modal awal ke rekening bank atas nama Tika Salon
- * Di ruko 2 sewa seharga Rp12.000.000 per bulan dibayar dimuka
- * Pd tanggal 4 membeli peralatan salon secara kredit sebesar Rp6.500.000
- * Pd tanggal 9 menerima uang sejumlah Rp2.000.000 dari pelanggan

Jurnal Umum

Tanggal	Nama Akun	Ref	Debet	Kredit
2/12-2018	Kas Modal		Rp50.000.000	
2/12-2018	Sewa Bayar Dimuka Kas		Rp12.000.000	Rp50.000.000
4/12-2018	Peralengkapan Hutang		Rp6.500.000	Rp12.000.000
9/12-2018	Kas Pendapatan		Rp2.000.000	Rp6.500.000
	Jumlah		Rp70.500.000	Rp70.500.000

100

Lampiran 8 Modul Ajar

MODUL AJAR DASAR- DASAR PROGRAM KEAHLIHAN AKUNTANSI DAN KEUANGAN

A. INFORMASI UMUM

1. Identitas Modul

Nama penyusun	: Annisa Ul-Ula
Institusi	: SMK Swasta Budi Agung Medan
Tahun Penyusunan	: 2023
Jenjang sekolah	: SMK
Kelas/Semester	: X Ak1 1 / Semester 2
Alokasi Waktu	: 4 x 45 Menit
Pertemuan	: 1 x 4 JP
Elemen	: Proses bisnis dibidang akuntansi dan keuangan lembaga

Capaian Pembelajaran : Pada akhir fase F, peserta didik mampu menjelaskan pengertian jurnal umum, menerapkan pencatatan transaksi jurnal umum, dan mampu menganalisis jurnal umum.

2. Kompetensi Awal

Pengetahuan : Kemampuan awal yang dipersyaratkan untuk mempelajari modul ini yaitu peserta didik sudah memiliki kemampuan dasar tentang Dasar-dasar Akuntansi

3. Profil Pelajar Pancasila

- Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, Dan Berakhlak Mulia Bernalar Kritis Peserta didik dapat mengenal, menganalisis, menjelaskan secara runtut serta mempraktikkan/menyusun jurnal umum. Peserta didik memiliki kemampuan analisis yang baik dalam mengenali suatu hal yang baru, dalam hal ini adalah menganalisis dan menjelaskan jurnal umum.

4. Sarana dan Prasarana

➤ Sarana

- Alat : Papan tulis, boardmarker, penghapus, laptop/komputer/HP, LCD, Proyektor dan infocus
- Bahan : Video, LKPD dan alat tulis

➤ Prasarana

- Sumber Pembelajaran :
- Lubis, H. Z., & Fatmawarni. (2018). *PENGANTAR AKUNTANSI* Dasar Penyusunan Laporan Keuangan. PERDANA PUBLISHING

5. Target Peserta Didik

Target peserta didik yaitu Seluruh Siswa/I kelas X Akl 1 yang berjumlah 34 Siswa/I

6. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran yang digunakan yaitu : Problem Based Learning

B. KOMPETENSI INTI

1. Tujuan Pembelajaran

- 1) Peserta didik dapat menjelaskan pengertian Jurnal Umum
- 2) Peserta didik dapat menganalisis transaksi yang ada di jurnal umum

- 3) Peserta didik mampu menerapkan jurnal umum dari transaksi akuntansi secara mandiri
- 4) Peserta didik mampu membuat jurnal umum

2. Pertanyaan Pemantik

- 1) Apa yang dimaksud dengan jurnal umum ?
- 2) Apa tujuan dari jurnal umum ?
- 3) Apa saja fungsi-fungsi dari jurnal umum ?
- 4) Bagaimana bentuk dari jurnal umum ?

3. Kegiatan Pembelajaran

No	Langkah-langkah Pembelajaran	Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam pembuka • Guru meminta peserta didik merapikan formasi kelas • Guru meminta satu peserta didik untuk memimpin berdoa untuk mengawali pembelajaran • Guru mengajak peserta didik bersyukur kepada Tuhan • Guru memperkenalkan diri • Guru mengecek kehadiran peserta didik pada daftar hadir <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan motivasi terkait pembelajaran stimulus kesiapan belajar siswa • Guru memberi apersepsi tentang jurnal umum yang sudah disiapkan oleh guru <p>Tujuan Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada peserta didik tentang materi jurnal umum 	<p>4 JP (4 X@45 Menit) = 180 menit</p>

2.	<p>Kegiatan inti</p> <ol style="list-style-type: none">1. <i>Stimulation</i><ul style="list-style-type: none">• Guru menyajikan informasi kepada peserta didik dengan cara demonstrasi tentang materi jurnal umum yang tertera pada LKPD melalui media pembelajaran Powtoon• Guru meminta kepada peserta didik untuk memperhatikan penjelasan melalui media pembelajaran Powtoon terkait jurnal umum dan mengamati setiap hal-hal yang belum siswa pahami terkait dengan jurnal umum2. <i>Problem Statement</i><ul style="list-style-type: none">• Guru membagi peserta didik ke dalam 6 kelompok diskusi. Masing-masing kelompok maksimal 6 peserta didik.• Peserta didik melakukan diskusi dengan kelompoknya masing-masing untuk menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru3. <i>Data Collection</i><ul style="list-style-type: none">• Peserta didik mengumpulkan informasi melalui berbagai sumber seperti buku, internet dan sebagainya tentang jurnal umum.• Guru melakukan pengawasan dan pengendalian terhadap proses diskusi kelompok peserta didik.
----	--

	<p>4. <i>Data Processing</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan tugas kelompok untuk menganalisis dan mengelompokkan data temuannya sesuai dengan masalah • Guru menyuruh siswa untuk memeriksa kembali hasil temuan yang didapat <p>5. <i>Verification</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta perwakilan kelompok untuk mengemukakan hasil diskusinya • Peserta didik lain yang tidak melakukan presentasi memberikan tanggapan terkait dengan materi penyajian <p>6. <i>Generalizations</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan Peserta Didik bersama-sama menyimpulkan materi tentang jurnal umum. • Guru menyampaikan kesimpulan materi pembelajaran kepada siswa terkait materi tentang jurnal umum 	
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan evaluasi tentang materi yang diberikan • Guru menanyakan pendapat peserta didik tentang proses belajar yang dilakukan. • Peserta didik diberi tugas pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) secara mandiri. 	

<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengumpulkan tugas kepada guru • Menutup pembelajaran dengan salam dan berdoa.

4. Asesmen

1) Jenis Asesmen

- Asesmen Diagnostik (sebelum pembelajaran) terlampir
 - a) Aspek Non Kognitif
 - Asesmen Gaya Belajar dan Gaya Berpikir
 - b) Aspek Kognitif (Pre Test dengan tanya jawab secara langsung)
- Asesmen Formatif (proses Pembelajaran) terlampir
 - a) Tes Tulis
 - b) Tes Demonstrasi

- Asesmen Sumatif (akhir proses pembelajaran) terlampir
 - a) Tes Tulis

1) Bentuk Asesmen

- Sikap (Profil Pelajar Pancasila) : observasi hasil pembelajaran melalui media pembelajaran Powtoon
- Tulis : Essay



Mengetahui,
Kepala Sekolah
Budi Subroto, S.E., S.Pd
NUPTK : 495776466520022

Guru Mata Pelajaran

Ananda Muhammad Zuhri, S.Pd

Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian



Lampiran 10 Lembar Form K1



FORM K 1

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Akuntansi
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Annisa Ul-Ula
 N P M : 1902070004
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Kredit Kumulatif : 123

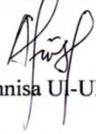
IPK = 3,67

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siklus Akuntansi Kelas X AKL SMK Swasta BM Budi Agung Medan T.A 2022/2023	
	Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quiziz Sebagai Media Pemberian Kuis Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Fkip Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara TA 2022/2023	
	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMK Swasta BM Budi Agung Medan T.A 2022/2023	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 19 Januari 2023

Hormat Pemohon,


 Annisa Ul-Ula

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 11 Lembar Form K2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

Form K-2

Kepada Yth : Bapak/Ketua & Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Akuntansi
 FKIP UMSU

Asslamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Annisa UI-Ula
 N P M : 1902070004
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan Permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum dibawah ini dengan judul sebagai berikut :

Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siklus Akuntansi Kelas X AKL SMK Swasta BM Budi Agung Medan T.A 2022/2023

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak/Ibu :

1. Dra. Fatmawarni, MM 

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/ Risalah/ Makalah/ Skripsi saya

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan Kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 19 Januari 2023
 Hormat Pemohon


 Annisa UI-Ula

Keterangan :

- Dibuat rangkap 3
- Dekan/Fakultas
 - Ketua/Sekretaris Program Studi
 - Mahasiswa yang Bersangkutan

Lampiran 12 Lembar Form K3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 568/II.3.AU /UMSU-02/F/2023
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Annisa UI-Ula
NPM : 1902070004
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Penelitian : Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siklus Akuntansi Kelas X AKL SMK Swasta BM Budi Agung Medan T.A 2022/2023

Pembimbing : Dra. Fatmawarni.,MM

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 30 Januari 2024

Medan, 08 Rajab 1444 H
30 Januari 2023 M



Wassalam
Dekan

Dra. H. Syamsuurnita, M.Pd.
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 4 (Empat) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan :
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR



Lampiran 13 Berita Acara Bimbingan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Nama : Annisa Ul-Ulla
NPM : 1902070004
Judul Proposal : Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powtoon terhadap Hasil Belajar Siklus Akuntansi Kelas X AKL SMK Swasta Budi Agung Medan T.A 2022/2023.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
17/3-2023	- Latar belakang masalah - Tujuan penelitian - Teori pendukung di LBM ditambah sebagai penekanan	
23/3-23	- Bab II Teori di samakan dengan judul - Metode penelitian sesuaikan dgn judul	
4/4-2023	- penulisan kutipan harus konsisten - sampel 1 kelas - ganti desain penelitian - bab II Teori penggunaan powtoon	
5/4-2023	Acc Selesai Bimbingan	

Medan, 5 April 2023

Diketahui /Disetujui
Ketua Prodi Pendidikan Akuntansi

(Dr. Faisal Rahman Dongoran, S.E., M.Si.)

Dosen Pembimbing

(Fatmawarni, MM.)

Lampiran 14 Lembar Pengesahan Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama : Annisa Ul-Ula
NPM : 1902070004
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Penelitian : Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif dengan menggunakan Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siklus Akuntansi Kelas X Akl Smk Swasta Budi Agung Medan T.A 2022/2023

Dengan ini diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Disetujui Oleh
Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi

Dr. Faisal R. Dongoran, M.Si

Diketahui Oleh
Dosen Pembimbing

Dra. Fatmawarni, MM

Lampiran 15 Berita Acara Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Baeri No. 3 Telp. (061) 6619066 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu, Tanggal 17 Mei 2023, Tahun 2023 diselenggarakan seminar Prodi Pendidikan Akuntansi menerangkan bahwa :

Nama : Annisa Ul-ula
NPM : 1902070004
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Penelitian : Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siklus Akuntansi Kelas X Akl Smk Swasta Budi Agung Medan T.A 2022/2023

NO	MASUKAN / SARAN
JUDUL	
BAB I	- Perbaiki tabel 1.1 - Perbaiki identifikasi masalah
BAB II	- Tambah state of the art - rapikan & Cek kembali kutipan teori
BAB III	- Perbaiki signifikansi penelitian two tailed
LAINNYA	
KESIMPULAN	() Disetujui () Ditolak (✓) Disetujui Dengan Adanya Perbaikan

Dosen Pembahas

Pipit Putri Hariani MD, S.Pd., M.Si.

Medan, April 2023

Dosen Pembimbing

Dra. Fatmawarni, MM.

PANITIA PELAKSANA
Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Lampiran 16 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Annisa Ul-Ula
NPM : 1902070004
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Penelitian : Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif dengan menggunakan Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siklus Akuntansi Kelas X Akl Smk Swasta Budi Agung Medan T.A 2022/2023

Pada hari Rabu, Tanggal 17 Mei 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Mei 2023

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing

Dra. Fatmawarni, MM

Dosen Pembahas

Pipit Putri Hariani MD, S.Pd., M.Si.

Diketahui Oleh

Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi

Dr. Faisal R. Dongoran, M.Si.

Lampiran 17 Surat Izin Riset



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

No :

Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama Lengkap : Annisa UI-Ula
N.P.M : 1902070004
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan
Powtoon terhadap Hasil Belajar Siklus Akuntansi Kelas X AKL
SMK Swasta Budi Agung Medan T.A 2022/2023.

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Rabu tanggal 17 Bulan Mei
Tahun 2023

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan
Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Mei 2023

Ketua Program Studi

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Lampiran 18 Surat Riset



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019
Pusat Administrasi: Jalan MuKhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<http://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [f umsumedan](#) [um :umedan](#) [umsunedan](#) [umsunedan](#)

Nomor : 2076/II.3-AU/UMSU-02/F/2023 Medan, 06 Dzulqaidah 1444 H
Lamp : --- 26 Mei 2023 M
Hal : **Permohonan Izin Riset**

Kepada Yth, Bapak Kepala
SMK Swasta Budi Agung Medan
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan Skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberi izin kepada mahasiswa kami untuk melakukan penelitian/riset di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa tersebut sebagai berikut:

Nama : **Annisa Ul-ula**
NPM : 1902070004
Jurusan : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siklus Akuntansi Kelas X AKL SMK Swasta Budi Agung Medan T.A 2022/2023

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.



Dekan,

Dra. H. Syamsuurnita, M.Pd
NIDN 0004066701

****Penting!****



Lampiran 19 Surat Balasan Riset



SMK SWASTA BUDI AGUNG MEDAN

Jl. Platina Raya No. 7, Kelurahan Rengas Pulau, Kecamatan Medan Marelan, Kode Pos : 20255
 NPSN : 10211253, NSS : 344076011056, NDS : G.17114202
 Website : <http://smkbudiagungmedan.sch.id/>,
 Email : smkbn_budiagung@yahoo.com, Telp : 061 – 6852807,
 Whatsapp : 081336243940

SURAT KETERANGAN

Nomor : 136/ SMKS / BA /VI/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Pandu Subroto, SE., S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit kerja : SMK Swasta Budi Agung Medan

Sehubungan dengan surat Nomor : 2076/II.3.AU/UMSU-02/F/2023 Tanggal 26 Mei 2023 dengan Hal Izin melaksanakan Riset dengan Judul “Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siklus Akuntansi Kelas X AKL SMK Swasta Budi Agung Medan T.A 2022/2023” yang dilaksanakan di SMK Swasta Budi Agung Medan, Maka dengan ini kami menerangkan:

Nama : ANNISA UL-ULA
NIM : 1902070004
Jurusan : PENDIDIKAN AKUNTANSI

Bahwa Nama tersebut diatas telah melaksanakan kegiatan penelitian yang dilaksanakan di SMK Swasta Budi Agung Medan

Demikian surat keterangan ini diperbuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 05 Juni 2023
 Kepala SMKS Budi Agung



SMKS BUDI AGUNG

Pandu Subroto, SE., S.Pd

Lampiran 20

PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR SIKLUS AKUNTANSI KELAS X AKL SMK SWASTA BUDI AGUNG MEDAN T.A 2022/2023

ORIGINALITY REPORT



PRIMARY SOURCES

1	<p>Mohammad Badrul, Cahyani Budihartanti, Laila Septiana, Yumi Novita Dewi. "Optimalisasi Aplikasi Powtoon Sebagai Media Presentasi Interaktif Untuk Meningkatkan Kinerja Pada PT. Jaya Persada Indonesia", <i>Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat</i>, 2023</p> <p>Publication</p>	<1%
2	<p>Submitted to UniSadhuGuna International College</p> <p>Student Paper</p>	<1%
3	<p>Arfita Rahmawati, Radhi Ariawan. "Kajian Keruangan Pola Sebaran Strategi Pembelajaran Dalam Kegiatan PPL II (Studi Kasus: Mahasiswa S1 Pendidikan Geografi Universitas Nusa Cendana di Kota Kupang)", <i>Proceedings Series on Social Sciences & Humanities</i>, 2021</p> <p>Publication</p>	<1%