

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI *POWTOON*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI
SMK YAPIM TARUNA BELAWAN
T.A 2022/2023**

SKRIPSI

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

OLEH :

DIANA ROSALINA RITONGA
NPM : 1902070027



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23,30
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 02 Maret 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Diana Rosalina Ritonga
N.P.M : 1902070027
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YAPIM Taruna Belawan T.A 2022/20023

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

Ketua

Dra. Hj. Svamsuurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Marnoko, S.Pd., M.Si.
2. Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si.
3. Mariati, S.Pd., M.Ak.

1.

2.

3.



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.ummu.ac.id> email: fkip@ummu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skrripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Diana Rosalina Ritonga
N.P.M : 1902070027
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Yapim Taruna Belawan T.A 2022/2023.

- sudah layak disidangkan.

Medan, 29 Desember 2023

Disetujui oleh :

Pembimbing


Mariati, S.Pd., M.Ak.

Diketahui oleh :

Dekan

Ketua Program Studi


Dra. Hj. Svamsuyarnita, M.Pd


Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Diana Rosalina Ritonga
N.P.M : 1902070027
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Powerpoint* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Yapim Taruna Belawan T.A 2022/2023.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi	Tanda Tangan
02 Desember 2023	Dasa Mulai di bab 1 dibuat sebagai lampiran saja.	/
05 Desember 2023	Untuk pengumpulan data instrumen terdapat disesuaikan dengan instrumen yang ada di bab 3.	/
10 Desember 2023	Selanjutnya isi butir tes di bab 4 dengan butir 3.	/
14 Desember 2023	Gunakan angka yang menunjukkan jumlah responden. Kurangi rpo dalam penulisan.	/
19 Desember 2023	Lengkapi lampiran. Buat pendahuluan. Hasil tes dan angket. Lampirkan hasil pemahaman data.	/
27 Desember 2023	Ace Pidang Meja Hijau	/

Diketahui /Disetujui
Ketua Prodi Pendidikan Akuntansi

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

Medan, 27 Desember 2023
Dosen Pembimbing

(Mariati, S.Pd., M.Ak.)



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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Diana Rosalina Ritonga
N.P.M : 1902070027
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Yapim Taruna Belawan T.A 2022/2023

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Yapim Taruna Belawan T.A 2022/2023.", Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan

Diana Rosalina Ritonga
NPM. 1902070027

ABSTRAK

Diana Rosalina Ritonga NPM: 1902070027 PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI *POWTOON* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK YAPIM TARUNA BELAWAN T.A 2022/2023 SKRIPSI, Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara .

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis Aplikasi *Powtoon* terhadap hasil belajar akuntansi siswa. Permasalahan di dalam penelitian ini merupakan rendahnya hasil belajar siswa kelas X yang terdiri dari satu kelas dan jumlah 30 orang siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penelitian yang dilakukan oleh (Tiwow et al., 2022), (Sari & Manurung, 2021), (Yulia & Ervinalisa, 2017) dan (Aliyah & Purwanto, 2022) mengatakan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran animasi *powtoon* pada hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari nilai tes pretest dan posttest siswa dan dari hasil uji yang dilakukan sebelumnya.

Berdasarkan data hasil pengujian media video animasi pembelajaran *powtoon* dan pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui hasil yang diinginkan yaitu menggunakan angket dan tes adalah valid dan bisa diujikan untuk menilai kelayakannya di dalam proses pembelajaran. Media video animasi pembelajaran *powtoon* ini valid karena dari hasil pengujian nilai $\text{sig} < 0,05$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pengujian hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,677 > 0,367$). Hal ini diartikan bahwa pada daerah penolakan H_0 dan penerimaan H_a dalam hal ini pengajuan diterima, artinya program yang dibuat telah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Nilai hasil belajar siswa pada materi jurnal khusus sebelum menggunakan media adalah 56,6 % sedangkan nilai skor siswa setelah menggunakan media Aplikasi *Powtoon* adalah 94,5 %. Hal ini menunjukkan ada peningkatan hasil belajar siswa setelah diajar menggunakan media Aplikasi *Powtoon* berupa video animasi pada materi jurnal khusus di SMK X Akuntansi Yapim Belawan.

Kata kunci: Media pembelajaran aplikasi *powtoon* dan hasil belajar.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur kepada Allah Subhanahu Wata'ala berkat Rahmat, Hidayah, serta Karunia-Nya kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi penelitian yang berjudul “ **Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Siswa kelas X Akuntansi SMK YAPIM TARUNA Belawan TA 2022/2023** “ dapat menyelesaikan skripsi dengan baik dan tepat pada waktunya.

Skripsi ini disusun berdasarkan apa yang diamati dan diteliti si penulis pada saat di lapangan dan disusun sedemikian rupa dengan tujuan sebagai salah satu syarat akademik untuk menyelesaikan studi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) .

Meskipun telah berusaha menyelesaikan skripsi ini sebaik mungkin, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan dan masih banyak kekurangan baik dalam pengetahuan maupun Bahasa. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Skripsi terlaksana berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Oleh karena itu Pada kesempatan ini, penulis banyak mengucapkan terimakasih terutama kepada orangtua tercinta, Ayahanda **Amiruddin Ritonga** dan Ibunda **Habina Batubara** yang penulis paling sayangi dan hormati dengan kasih sayangnya dan keikhlasannya untuk mendidik penulis. Tidak lupa juga penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moral dan material sehingga skripsi ini dapat selesai. Ucapan terima kasih ini penulis tujukan kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. H. Agussani, M.Ap** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)
2. Ibu **Assoc. Prof. Dra. Hj Syamsuyurnita, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)
4. Bapak **Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si** , selaku Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara .
5. Ibu **Mariati S,Pd, M.Ak** selaku dosen Pembimbing Skripsi Yang telah memberikan masukan bimbingan dan pengarahan dalam menyelesaikan Skripsi ini dengan baik.

6. **Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi** yang telah mendidik dan membimbing selama masa perkuliahan di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Mangisi Tua, S.Sn , M.M** selaku kepala sekolah di SMK Yapim taruna Belawan, dan terimakasih juga kepada Ibu **Fera Lusiana S,Pd** selaku wali kelas.
8. Semua pihak dan Teman – teman yang telah mendukung dan memberikan masukan kepada Penulis dalam menyelesaikan skripsi ini .

Akhir kata, penulis berharap semoga Skripsi ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Medan, Februari 2024

Penulis



Diana Rosalina Ritonga

1902070027

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABLE	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
A. Kerangka Teoritis	11
1. Pengertian Media Pembelajaran	11
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran	12
3. Fungsi dan manfaat media pembelajaran.....	13
4. Video Pembelajaran.....	15
5. Media Aplikasi Powtoon.....	16
6. Hasil Belajar	23
7. Materi Pembelajaran (Jurnal Khusus)	25

B. Kerangka Konseptual	35
C. Hipotesis Penelitian	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	38
B. Populasi dan Sampel	39
C. Jenis Penelitian	40
D. Variabel Penelitian & Defenisi Oprasional	41
E. Tekhnik Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Deskripsi Objek Penelitian	49
B. Deskripsi Data Menggunakan Kuisioner.....	51
C. Analisis Data.....	61
D. Pembahasan Hasil Penelitian	64
BAB V PENUTUP	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran	68
C. Keterbatasan Penelitian	69
DAFTAR PUSTAKA.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai hasil MID siswa X Akuntansi SMK YAPIM.....	4
Tabel 1.2 Peneliti Terdahulu	6
Tabel 2.1 Perbedaan Jurnal Umum dan Khusus.....	26
Tabel 2.2 Jurnal Pembelian	28
Tabel 2.3 Jurnal Pengeluaran Kas	29
Tabel 2.4 Jurnal Penjualan	31
Tabel 2.5 Jurnal Penerimaan Kas.....	32
Tabel 2.6 Jurnal Umum.....	34
Tabel 3.1 Kisi – Kisi Instrumen Test	43
Tabel 3.2 Angket Penelitian	43
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Penelitian	44
Table 4.1 Data Pengajar	50
Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Uji Validitas Tes.....	52
Tabel 4.3 Uji Realibilitas	53
Tabel 4.4 Uji validitas angket.....	54
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Pernyataan Angket	56
Tabel 4.6 Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Powtoon.....	60
Tabel 4.7 Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Powtoon.....	60
Tabel 4.8 Uji Normalitas Kolmogorof-Smirnov	61
Tabel 4.9 Uji Regresi Linier Sederhana	62
Tabel 4.10 Uji t (Hipotesis).....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Login ke Powtoon.com	20
Gambar 2.2 Template video pada <i>Powtoon</i>	21
Gambar 2.3 Tampilan untuk mengedit kalimat dan fitur- fitur di <i>Powtoon</i>	22
Gambar 2.4 Tampilan video yang sudah siap disimpan dan bisa direview	22
Gambar 2.5 Paradigma Penelitian	37

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses mengembangkan kemampuan seseorang untuk mengetahui segala sesuatu, yaitu melalui pengajaran, aspek-aspek positif dari pendidikan dalam lingkungan akademik, dan banyak lagi. Pendidikan merupakan upaya mempersiapkan generasi muda untuk menerima dan menghadapi perkembangan era global. Oleh karena itu, pelatihan harus dilakukan sebaik mungkin untuk memberikan pelatihan yang berkualitas dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Pendidikan di Indonesia saat ini juga masih mempunyai masalah yang tak lepas dari sistem pembelajaran, bahan ajar yang masih minim, atau dapat dikatakan masih belum optimal dan kemudian sarana dan prasarana kurang memadai. Perkembangan teknologi pada masa sekarang dapat dimanfaatkan dalam meningkatkan mutu pendidikan. Proses pembelajaran sekarang tidak terlepas dari teknologi media, metode dan hasil belajar. Pembelajaran juga merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Dengan tercapainya tujuan pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa guru telah berhasil dalam mengajar (Yusnani et al., 2017)

Dalam proses belajar mengajar, siswa belajar lebih banyak secara teoritis. Pembelajaran di kelas lebih berorientasi pada kemampuan anak untuk memahami subjek. Meskipun teori yang dipelajari siswa tidak berlaku dalam kehidupan

sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa kurang mengerti lebih dalam dari materi suatu pelajaran. Kehadiran guru dalam kegiatan belajar mengajar menuntut pengembangan potensi dan kreativitas peserta didik. Sehingga mahasiswa mendapatkan informasi tidak hanya tentang teori, tetapi juga mempraktekkannya untuk masa depan dalam perkembangan zaman (Nurrita, 2018).

Ketercapaian pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa tersebut apakah baik atau sebaliknya. Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pendidikan yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Sukmadinata (dalam Fitriani : 2016) Menjelaskan Hasil belajar merupakan bentuk dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki siswa. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik (Fitriani, 2016)

Hasil belajar akan berpengaruh positif, apabila menunjukkan penampilan kemampuan baru pada diri siswa dalam mengerjakan tugas maupun soal-soal pada tes yang diberikan secara baik dan benar sesuai dengan petunjuk dan jatah waktu yang telah ditetapkan. Hasil belajar siswa dinilai dari tiga aspek yakni pengetahuan sikap dan ketrampilan, setelah mengikuti proses belajar mengajar (Imelda Tumolo, 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada bulan Maret 2023 tepatnya di kelas X Akuntansi SMK YAPIM Belawan. Pada hasil observasi yang dilakukan, peneliti menemukan fakta bahwa rata-rata siswa tidak fokus dan tidak aktif saat guru sedang menjelaskan materi di depan kelas, disaat guru menjelaskan, siswa masih ada yang berbicara pada temannya, melakukan kegiatan diluar pembelajaran, tidak memperhatikan guru di depan kelas dan sebagainya. Hal ini disebabkan oleh alat bantu pembelajaran atau media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Proses pembelajaran yang dilakukan guru saat mengajar masih cenderung menggunakan metode ceramah dan media yang umum, dimana guru hanya menggunakan media cetak, seperti buku pelajaran, dan keterbatasan buku paket sehingga tidak semua siswa mempunyai buku untuk belajar. Hal inilah yang menyebabkan siswa tidak dapat fokus dan aktif pada saat belajar.

Kemudian berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada guru wali kelas X – Akuntansi diperoleh data bahwa hasil belajar siswa pada pelajaran Akuntansi sangatlah rendah, guru tersebut mengatakan bahwa siswa sangat sulit menerima pembelajaran. Hal ini ditemukan peneliti dari daftar kumpulan nilai ujian tengah semester yang ditunjukkan oleh wali kelas mereka, hampir rata-rata siswa tidak tuntas KKM dengan standar KKM 75. Keterangan ini sesuai dengan observasi yang sebelumnya dilakukan, ternyata salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan guru kurang menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk membangkitkan semangat siswa dalam belajar, pada umumnya menggunakan media yang manual contohnya

seperti studi kasus, jurnal dan power point dengan desain yang standar. Berikut Tabel Daftar lampiran kumpulan nilai harian Jurnal Khusus dan kumpulan nilai MID / PTS siswa kelas X Akuntansi SMK YAPIM Belawan.

TABEL 1.1 :

Nilai hasil MID siswa X Akuntansi SMK YAPIM

NO	NILAI KKM	JUMLAH SISWA	FREKUENSI	KETERANGAN NILAI
1	≥ 75	12	22 %	Tuntas
2	< 75	18	78 %	Tidak tuntas
JUMLAH		30	100 %	

Sumber : Data diolah

Berdasarkan nilai siswa diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa tersebut rendah. Rendahnya hasil belajar siswa diatas salah satunya disebabkan oleh penggunaan media dan bahan ajar dari guru yang kurang bervariasi ketika mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang monoton akan membuat siswa cepat bosan dan tidak fokus sehingga kurang dalam memperhatikan dan sulit memahami materi pembelajaran.

Banyak cara yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dan berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Terlihat pada zaman sekarang semakin canggihnya teknologi dan semakin banyaknya menciptakan variasi baru

dalam pendidikan dan proses pembelajaran. Sehingga ketika kurangnya variasi terhadap media sebagai bahan ajar maka akan berdampak pada minat dan motivasi yang berujung pada hasil belajar yang dapat menyebabkan turunnya nilai dan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok dengan karakteristik dan gaya belajar siswa sehingga tercapai tujuan pembelajaran maupun tujuan pendidikan yang telah ditetapkan oleh sekolah (Nurrita, 2018).

Berbagai macam media ajar di jaman yang semakin canggih akan teknologi, dan dapat dijadikan sebagai alat untuk mempermudah pembelajaran agar efektif. Media tersebut meliputi media berbasis visual (gambar, chart, grafik, dan slide), media berbasis audio-visual (video – audio tape), dan media berbasis komputer (komputer dan video interaktif). (Arsyad, 2013)

Salah satu Media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat memicu semangat belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa adalah media Audio visual, jenis Audio visual gerak berbentuk Animasi dengan memanfaatkan Aplikasi Powtoon.

Aplikasi PowToon ialah salah satu aplikasi multimedia yang dapat dijadikan media pembelajaran memiliki berbagai keunggulan misalnya memiliki

fitur animasi yang sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan lini masa yang sangat mudah. Powtoon sangat cocok untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran (Nurdiansyah et al., 2018).

Media *powtoon* digunakan sebagai media pembelajaran agar guru bisa mengajar secara lebih kreatif dan inovatif. Media *Powtoon* juga dapat menghidupkan suasana kelas dan tidak membuat bosan siswa, karena isi di dalamnya berupa animasi, gambar yang bergerak dan fitur gambar *cartoon* yang menarik. Animasi *Powtoon* juga memiliki kelebihan yaitu mampu memberikan berbagai tampilan animasi kartun yang dapat menarik perhatian siswa untuk memperhatikan pelajaran yang disampaikan guru.

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang telah memanfaatkan Aplikasi *Powtoon* sebagai media pembelajaran berbasis audio visual diantaranya seperti tabel dibawah ini :

Tabel 1.2 Peneliti Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian
1	Risma Khotiyatu Khasanah ¹ , Muhtar ² , Renata Zoraifi ^{3*} (2020),	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar akuntansi dasar antara kelompok siswa yang dalam pembelajaran menggunakan media <i>Powtoon</i> dengan kelompok siswa yang dalam pembelajaran menggunakan media <i>PowerPoint</i> pada siswa kelas X Akuntansi SMK (thitung > ttabel = 2,133 > 1,994). Kelompok siswa yang diberikan perlakuan media pembelajaran berbasis <i>Powtoon</i>

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian
			memperoleh nilai rata-rata hasil belajar 75 lebih baik dibandingkan kelompok siswa yang dalam pembelajaran menggunakan media <i>PowerPoint</i> yaitu sebesar 69.
2	Afifatul Aliyah, Sigid Edy Purwanto (2022),	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Powtoon</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar.	Hasil dari analisis yang dilakukan ini membuktikan adanya pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen. Di mana terlihat dari rerata pada kelas II-A yang menjadi kelas eksperimen dengan pemberian perlakuan berupa media pembelajaran <i>Powtoon</i> lebih besar, yaitu 82,75 dengan nilai 100 yang tertinggi dan terendahnya 65. Kemudian untuk kelas kontrol diperoleh rerata nilai sebesar 50 dengan nilai tertingginya ada pada angka 75 dan terendah 30. Dengan hasil tersebut, penggunaan media pembelajaran <i>Powtoon</i> untuk mata pelajaran matematika dengan materi perkalian berhasil diterapkan kepada siswa-siswi kelas II di SDN Jatiwarna 3 dalam kegiatan belajar mengajar sehingga mengalami perbedaan pada hasil belajar baik di kelas eksperimen dengan perlakuan dan kelas kontrol tanpa perlakuan.
3	Mimin Ninawati 1), Kasyani Tuti 2) (2022),	Pengaruh Media Animasi Pembelajaran <i>Powtoon</i> terhadap Hasil Belajar PKn Materi Hak Dan Kewajiban pada Siswa Kelas	Hasil Penelitian Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi <i>powtoon</i> berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar PPKn siswa, hal ini dibuktikan

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian
		IV SD.	dengan nilai Thitung >T tabel dengan skor 3,753 > 1,699 sehingga penelitian ini bisa dikatakan adanya pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Kesimpulan dari beberapa penelitian diatas dapat di simpulkan bahwa Aplikasi Powtoon dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dan merupakan media yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas dan berdasarkan apa yang penulis dapatkan di lapangan maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas X Akuntansi SMK Yapim Taruna Belawan “

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan gejala – gejala dan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah – masalah berikut :

1. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih monoton
2. Pada keaktifan siswa, siswa kurang aktif dalam memahami pembelajaran
3. Siswa masih kesulitan dalam mengikuti mata pelajaran Akuntansi. Dan Media pembelajaran yang dijadikan bahan ajar oleh guru kurang efektif dan efisien
4. Hasil belajar siswa sangat rendah persentase jumlah siswa tidak mencapai KKM sebanyak 78% dari hasil total kelas.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini yang menjadi batasan masalah adalah :

1. Media pembelajaran yang digunakan untuk menguji pengaruh terhadap hasil belajar adalah Media Audio visual gerak dengan memanfaatkan Aplikasi *Powtoon* berbentuk Animasi .
2. Hasil belajar yang diukur adalah hasil belajar pada mata pelajaran Akuntansi dasar dengan kompetensi dasar / KD 3.8 Menerapkan buku jurnal, konsep debet dan kredit , saldo normal, sistematika pencatatan dan bentuk jurnal KD 4.8 Melakukan pencatatan buku jurnal, sistematika pencatatan dan bentuk jurnal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah di paparkan oleh penulis , maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah ada pengaruh media pembelajaran Aplikasi *Powtoon* terhadap peningkatan hasil belajar Siswa SMK X Akuntansi pada mata pelajaran akuntansi dasar dengan kompetensi dasar KD 3.8 dan 4.8?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah “ Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Aplikasi *Powtoon* terhadap peningkatan hasil belajar Siswa SMK X Akuntansi pada mata pelajaran akuntansi dasar dengan kompetensi dasar KD 3.8 dan 4.8 ?

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang akan dilaksanakan dan diharapkan dapat memberikan manfaat , yaitu sebagai berikut :

- a. Bagi sekolah, yaitu sebagai bahan pertimbangan terhadap kinerja guru dan sebagai upaya peningkatan kualitas pengelolaan pengajaran.
- b. Bagi Guru , sebagai salah satu alternative untuk menggunakan media pembelajaran berbasis Audio visual gerak dengan memanfaatkan Aplikasi *Powtoon*.
- c. Bagi Siswa , dapat meningkatkan minat dalam belajar sekaligus hasil belajar siswa pada mata pelajaran jurnal khusus pada akuntansi .
- d. Bagi Peneliti selanjutnya, sebagai sumber rujukan yang relevan dengan media pembelajaran berbasis Audio visual gerak dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- e. Bagi Fakultas ,Sebagai literature dan bahan referensi bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian dan membutuhkan pembekalan dan karya ilmiah serta seluruh pihak pada umumnya.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan alat bantu untuk sebuah kegiatan yang dapat mempermudah bagi siapa saja yang menggunakannya. Media juga dapat disebut sebagai sarana atau perantara dalam menyampaikan suatu hal dan beberapa hal lainnya seperti informasi .

Media pembelajaran merupakan salah faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Hal tersebut disebabkan adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran . Menurut National Education Association (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah “sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.”

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Kristanto, 2016).

Media pembelajaran juga diartikan sebagai sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Dari banyaknya macam media di kecanggihan teknologi sekarang, maka guru harus dapat memilih media yang kreatif dengan

cermat agar bisa digunakan dengan tepat. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran dan dapat membantu lancarnya jalan pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran .

Penggunaan media yang sesuai pada pembelajaran Akuntansi pada mata pelajaran Jurnal khusus merupakan salah satu solusi dari berbagai masalah yang terkait dengan minat dan hasil belajar siswa. Pengguna media yang tepat akan meningkatkan fokus siswa pada topik yang akan dipelajari, dengan bantuan media minat dan motivasi siswa dapat ditingkatkan, pembelajaran diharapkan menjadi lebih baik dan siswa akan lebih kosentrasi sehinggahasil belajar siswa juga akan meningkat. Oleh karena itu, untuk melengkapi penggunaan media perlu dirancang dan dikembangkan lingkungan pembelajaran yang interaktif yang dapat menjawab dan memenuhi kebutuhan belajar dengan menyiapkan kegiatan pembelajaran dengan media yang efektif guna menjamin terjadinya pembelajaran. Media yang akan digunakan sebagai alat bantu harus dipilih yang sesuai dan harus disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

2. Jenis - Jenis Media Pembelajaran

Macam – macam jenis media menurut Haney dan Ulmer (1981) membagi dalam 3 kategori utama media pembelajaran yaitu :

- a. **Media Penyaji** yaitu media yang mampu menyajikan informasi , antara lain :
 - a) Grafis , bahan cetak dan gambar diam

- b) Media proyeksi diam
 - c) Media Audio visual dan non audio visual
 - d) Gambar hidup / film
 - e) Televisi
 - f) Multimedia
- b. **Media objek**, yaitu media yang mengandung informasi, adalah benda tiga dimensi yang mengandung informasi, bisa berupa objek yang sebenarnya yaitu objek alami dan objek buatan atau objek pengganti (buatan manusia yang menyerupai benda yang sebenarnya)
- c. **Media interaktif**, yaitu media yang memungkinkan untuk berinteraksi . Media pembelajaran interaktif adalah salah satu jenis media pembelajaran yang menarik dan memiliki sejumlah keunggulan dalam memfasilitasi kegiatan pembelajaran. Guru harus memahami konsep dan praktik cara membuat media interaktif yang layak digunakan sebagai media pembelajaran (Ibda, 2017).

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

a. Fungsi Media Pembelajaran

Ada beberapa pengertian tentang fungsi media pembelajaran. Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian dalam tujuan pembelajaran. Ada empat fungsi pembelajaran, keempat fungsi tersebut ialah :

- a) Pertama, mengubah titik berat pendidikan formal yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi konkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis.
- b) Kedua, membangkitkan motivasi belajar dalam hal media bisa menjadi motivasi ekstrinsik bagi pelajar. sebab penggunaan media menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pelajar.
- c) Ketiga, memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan lenih mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu.
- d) Keempat, yaitu memberikan stimulasi belajar terutama rasa ingin tahu belajar. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus dipenuhi melalui penyediaan media pembelajaran (Miftah, 2013).

b. Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap siswa.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi . Media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton (1985 : 28), dapat memenuhi tiga fungsi

utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu :

- a) Memotivasi minat atau tindakan
- b) Menyajikan informasi dan,
- c) Memberikan instruksi .

Sudjana & Rivai (1992 : 2) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar ;
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata – mata komunikasi verbal melalui penuturan kata – kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran sebab tidak hanya mnedengarkan uraian dari guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain – lain .

4. Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan media yang konkret dan lebih efektif dalam menyampaikan suatu informasi, membentuk opini, dan mengunggah empati masyarakat. Video pembelajaran juga memiliki keunggulan dalam memperlihatkan suatu proses, gerakan dari berbagai sisi, peristiwa yang berisiko,

mengembangkan ranah efektif, kognitif, dan psikomotorik dan membentuk kesamaan pengalaman.

Menurut hasil analisis, penggunaan video pembelajaran juga memberikan dampak positif bagi pengajar, yaitu :

- a. Melatih kreativitas pendidik
- b. Membantu pengajar dalam memvisualisasikan materi pelajaran kepada siswa
- c. Memperkaya bahan ajar pengajar
- d. Meningkatkan personal branding pengajar sebagai pembuat video
- e. Menambah hak cipta pengajar, dan Menambah penghasilan pendidik dari hasil pembuatan video (Husein Batubara, 2021).

5. Media Aplikasi *Powtoon*

a. Pengertian Media *Powtoon*

Graham (dalam Yulia :2017) Menjelaskan *Powtoon* adalah software online yang inovatif dan sederhana yang dapat membuat animasi yang menarik dengan menggunakan video animasi. Animasi ini dapat digunakan secara pribadi dan umum. Penggunaan *powtoon* yang khas ada di sekolah, selain itu juga dijadikan sebagai iklan untuk suatu produk. Dalam sekolah yaitu untuk membantu guru dalam menjelaskan materi. (Yulia, 2017)

Aplikasi *powtoon* juga merupakan video animasi pembelajaran yang didalamnya terdapat fitur animasi menarik yang dapat digunakan untuk membuat presentasi dengan berbagai fitur animasi kartun, tulisan tangan, dan juga terdapat efek transisi yang lebih hidup dan sangat mudah untuk dipahami. *Powtoon* mudah

digunakan saat membuat tampilan pembelajarandiantaranya akan menampilkan karakter kartun, model animasi, dan objek kartun lainnya yang cocok untuk dijadikan bahan ajar. Media pembelajaran *powtoon* pada prinsipnya sama seperti *power point*, tetapi dalam penyajian presentasi lebih hidup karena menggabungkan media audio dan visual, sehingga membuat siswa tidak cepat bosan. (Dian Purnami et al., 2022).

Media pembelajaran *powtoon* membuat konsep pembelajaran yang membosankan dan membingungkan menjadi lebih mudah dan menyenangkan, karena pendidik dapat menyajikan konsep materi dengan tampilan lebih menarik yang diajarkan kepada siswa

Aplikasi *powtoon* mudah di akses, baik guru, siswa dan mudah untuk mengaplikasikannya. Dalam membuat video animasi berbasis *powtoon* ini tidak sulit karena banyak ditemukan fitur pendukung yang digunakan dalam penyajian presentasi. Dalam aplikasi *Powtoon* dengan penggunaan yang mudah bahkan tidak perlu membuat video animasi karena dalam fitur *Powtoon* sudah ada, jadi tinggal memutar video saja. Hal inilah yang dapat menarik motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Powtoon sebagai aplikasi video animasi berbasis online tentulah membutuhkan keberadaan sarana teknologi seperti internet. Ketergantungan aplikasi ini terhadap internet memang mutlak, sehingga jika guru ingin menggunakan aplikasi ini dalam proses pembelajaran, ketersediaan internet harus memadai. Aplikasi video animasi merupakan satu contoh keberhasilan teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan dapat

mempermudah penyampaian materi sehingga siswa didik menjadi lebih cepat menerima materi pelajaran. Video animasi dapat membantu guru untuk memvisualisasikan materi atau konsep pelajaran yang abstrak (Evi, 2017).

b. Manfaat dan Fungsi Media *Powtoon*

Manfaat media *powtoon* diantaranya sebagai berikut :

- a) Penggunaan aplikasi ini mudah dan tidak memerlukan langkah-langkah yang rumit.
- b) *Powtoon* dirancang sederhana mungkin tanpa meninggalkan kualitas bagi para penggunanya.
- c) Penyajian dalam media *powtoon* ini yang berupa media audio visual bisa di sesuaikan dengan kebutuhan penggunanya, dimanapun dan kapanpun.
- d) *Powtoon* menyajikan materi yang interaktif, serta video yang ditampilkan tidak memakan durasi yang lama, sehingga siswa tidak jenuh terhadap pembelajaran (Suyanti et al., 2021).

c. Kelebihan dan Kelemahan Aplikasi *Powtoon*

1. Kelebihan aplikasi media *powtoon* antara lain :

- a) Mencakup segala aspek indera
- b) Penggunaannya praktis
- c) Kolaboratif
- d) Dapat digunakan dalam kelompok besar
- e) Lebih variatif
- f) Dapat memberikan feedback , dan motivasi

Penerapan media pembelajaran powtoon tidak jauh beda dengan media Power Point untuk mempersentasikan suatu bahan ajar akan tetapi Powtoon lebih menarik karna terdapat pilihan animasi di dalamnya. Keunggulan Powtoon lainnya adalah dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang tidak teramat bergantung terhadap komunikasi verbal.

2. Kelemahan Aplikasi Media *Powtoon* antara lain :

Di dalam setiap media pembelajaran pasti punya kekurangan dan kelebihan, adapun kekurangan media pembelajaran Powtoon adalah sebagai berikut :

- a) Ketergantungan pada ketersediaan dukungan sarana teknologi
- b) Harus disesuaikan dengan system kondisi yang ada
- c) Mengurangi kreativitas dan inovasi dari jenis media pembelajaran lainnya
- d) Membutuhkan sumber daya manusia (SDM) yang profesional untuk mengoperasikannya (Rahmawati, 2022) .

d. Langkah – Langkah Penggunaan *Powtoon*

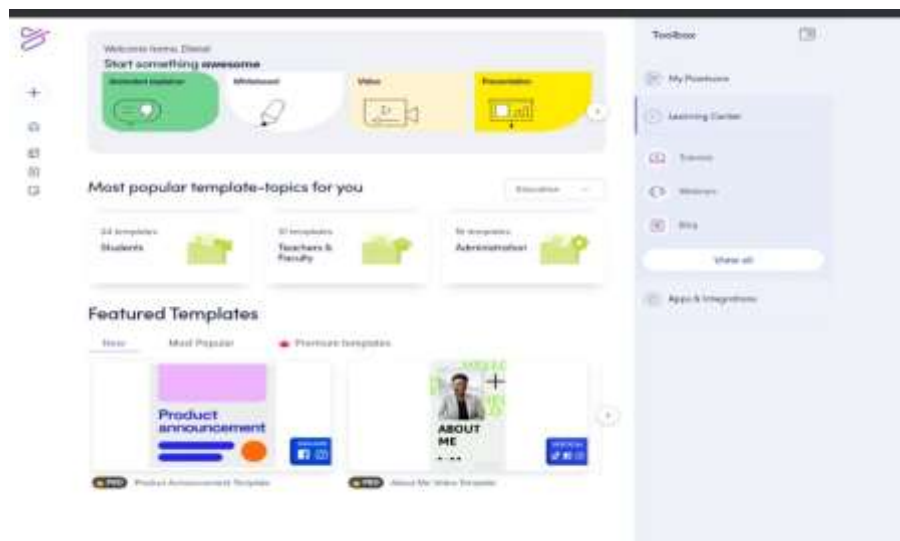
Adapun langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi *Powtoon*, yaitu sebagai berikut:

- a. Masuk ke Google, kemudian ketik *Powtoon* di kolom search, lalu pilih yang www.Powtoon.com.
- b. Setelah muncul halaman awal *Powtoon* seperti gambar di bawah ini :



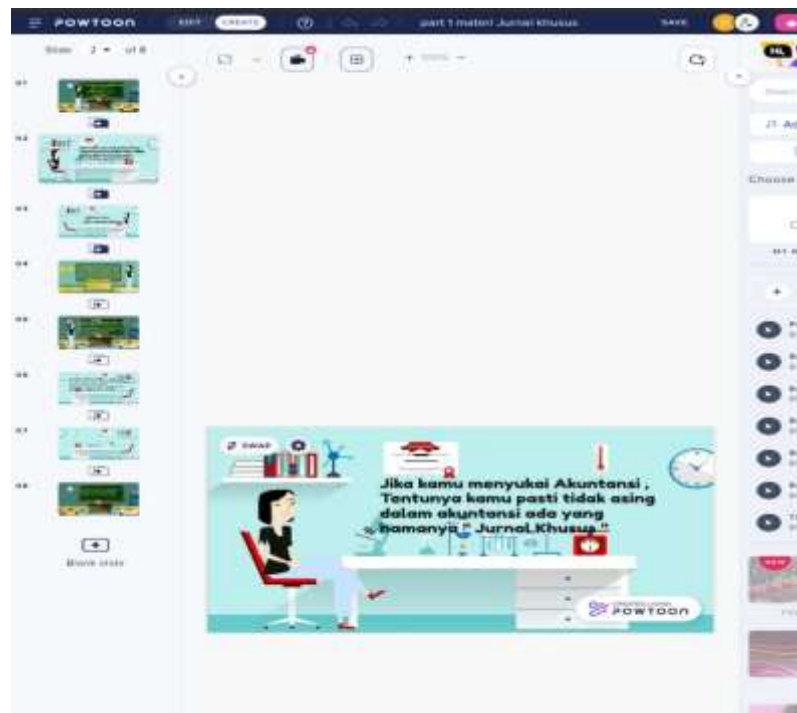
Contoh Gambar 2.1 : Login ke Powtoon.com

- c. Dengan mengklik sign up apabila belum mempunyai akun, sedangkan yang sudah mempunyai akun dapat mengklik login.
- d. Setelah berhasil masuk ke aplikasi *Powtoon*, kalian dapat memilih templat yang free dan cocok dengan video animasi yang akan kalian buat.
- e. Berikut ini tampilan template aplikasi pembuatan presentasi, di mana kalian dapat mengedit video presentasi sampai finish.



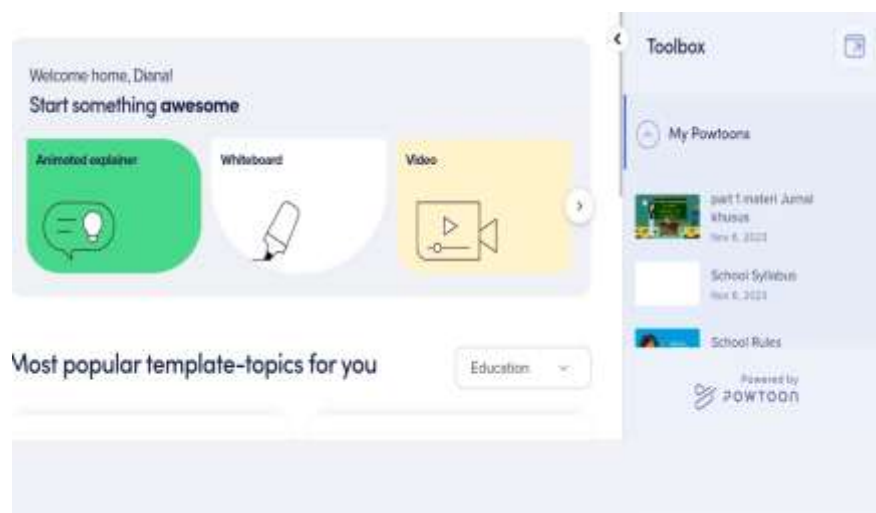
Contoh Gambar : 2.2 Template video padaPowtoon

- a) Sisi kiri dari gambar tersebut tersedia fitur-fitur yang menarik seperti character, text effect, animation, props dan background. Adapun tanda tambah pada sisi kiri tersebut ialah pilihan untuk membuat video animated, atau persentasi dan lainnya.
- 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) berguna untuk mengatur kapan suatu objek muncul dan kapan objek tersebut berhenti atau menghilang. Caranya: klik objek (yang berwarna hitam), lalu arahkan cursor pada time line. Geser-geser yang dalam kotak tersebut ke waktu yang tepat.



**Contoh Gambar : 2.3 Tampilan untuk mengedit kalimat dan fitur- fitur di
*Powtoon***

f. Preview video dan edit jika ada yang kurang sesuai.



**Contoh Gambar : 2.4 Tampilan video yang sudah siap disimpan dan bisa
direview**

g. Simpan video (Anggita, 2020)

Dari definisi-definisi yang telah dikemukakan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Setiap media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

6. Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana (dalam Dwi Yunita et al., : 2017) Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar juga merupakan kemampuan siswa yang ia dapatkan selama mengikuti pembelajaran, hasil belajar ini dicapai oleh siswa ketika dia menguasai pembelajaran yang diberikan yakni berupa prestasi di sekolah yang dapat dilihat dari nilai atau rapor siswa. Hasil belajar juga salah satu tujuan dari proses pembelajaran di sekolah, untuk itu seorang guru perlu mengetahui, mempelajari beberapa metode mengajar, serta dipraktekkan pada saat mengajar. Untuk menghasilkan prestasi (hasil) belajar siswa yang tinggi, guru dituntut untuk mendidik dan mengajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran di kelas. (Yunita Dwi et al., 2017)

Adanya hasil belajar siswa yang tinggi dan berkualitas, dapat dihasilkan dari proses pembelajaran yang berkualitas, untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas seorang tenaga pendidik membutuhkan kemampuan dalam menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan

kebutuhan dalam kelas, adanya hasil belajar siswa yang tinggi dan berkualitas, dapat dihasilkan dari proses pembelajaran yang berkualitas, untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas seorang tenaga pendidik membutuhkan kemampuan dalam menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dalam kelas (Nasution, 2017).

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi yang ingin dijelaskan di sini adalah faktor yang mempengaruhi belajar dari sisi sekolah yang meliputi:

- a) Metode mengajar. Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Mengajar itu sendiri menurut Ign. S. Ulih B.Karo (M. Joko, 2006) adalah menyajikan bahan pelajaran kepada orang lain itu diterima, dikuasai dan dikembangkan. Dari uraian di atas jelaslah bahwa metode mengajar itu mempengaruhi belajar.
- b) Kurikulum. Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. Kegiatan ini sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran itu.
- c) Relasi guru dengan siswa. Proses belajar mengajar terjadi antara guru dengan siswa. Proses tersebut juga dipengaruhi oleh relasi yang ada dalam proses itu sendiri. Jadi cara belajar siswa juga dipengaruhi oleh relasinya dengan gurunya.
- d) Relasi siswa dengan siswa. Siswa yang mempunyai sifat-sifat atau tingkah laku yang kurang menyenangkan teman lain, mempunyai rasa

rendah diri atau sedang mengalami tekanan-tekanan batin, akan ditinggalkan dari kelompok. Akibatnya makin parah dan dapat mengganggu belajarnya.

- e) Disiplin sekolah. Kedisiplinan sekolah erat hubungannya dengan kerajinan siswa dalam sekolah juga dalam belajar. Hal ini mencakup segala aspek baik kedisiplinan guru dalam mengajar karena kedisiplinan pendidik juga dapat memberi contoh bagi siswa atau peserta didik (Sulastris et al., 2015).

7. Materi Pembelajaran (Jurnal Khusus)

1. Jurnal Khusus

Dalam perusahaan kecil, transaksi – transaksi yang terjadi relative sedikit dibandingkan perusahaan besar, sehingga dalam pencatatannya masih memungkinkan jika digunakan satu macam buku harian, yaitu jurnal umum. Sebaliknya untuk perusahaan besar transaksi – transaksi yang terjadi baik dalam jumlah maupun jenisnya lebih banyak sehingga bila menggunakan jurnal umum saja kurang praktis dan kurang efisien. Untuk perusahaan yang transaksinya banyak dan beraneka ragam, dalam pencatatannya perlu dilakukan pengelompokan.

Pada transaksi yang sejenis sering terjadi, maka pencatatannya dalam satu macam jurnal, yaitu jurnal khusus, sedangkan untuk transaksi yang tidak sejenis dan terjadi pencatatannya pada jurnal umum atau jurnal memorial, sehingga proses pencatatannya lebih praktis dan efisien. Adapun perbedaan antara jurnal umum dan jurnal khusus adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1 Perbedaan Jurnal Umum dan Khusus

Jurnal Umum	Jurnal Khusus
<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk jurnal umum terdiri atas, kolom , tanggal, keterangan, refrensi dan debet kredit • Pencatatan semua transaksi dicatat ke dalam jurnal umum secara kronologis • Pemindahbukuan ke dalam buku besar setiap terjadi transaksi • Penggunaan jurnal umum pada perusahaan dagang dan jasa yang kecil dan transaksinya tidak begitu banyak 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuknya disesuaikan dengan kolom – kolom yang dibutuhkan dan didasarkan pada kelompok transaksi yang sejenis . • Pencatatan transaksi yang sejenis ke dalam jurnal khusus tertentu. Contoh nya penjualan barang dagang dicatat dalam jurnal penjualan • Pemindahbukuan ke dalam buku besar dilakukan secara periodic , biasanya setiap akhir bulan • Penggunaannya pada perusahaan besar yang transaksinya sejenis dan sering terjadi

2. **Macam – Macam Jurnal Khusus**

a) **Jurnal Pembelian**

Transaksi pembelian secara kredit yg sering terjadi dalam jurnal khusus di sebut jurnal pembelian :

Contoh : Selama bulan januari 2018 PD Surya melakukan pembelian secara kredit yaitu sebagai berikut :

1. Januari 5 : Dibeli barang dagang dari toko Sentosa Bandung seharga 2,500,000 dengan syarat pembayaran 3/10 N/30 dan bukti faktur nomor 15
2. Januari 12 : Dibeli perlengkapan dari PT ABC Jakarta sebesar 1,200,000 dengan syarat pembayaran 3/10 N/30 dan bukti faktur nomor 25

3. Januari 19 : Dibeli barang dagang dari PD Sekar Bandung sebesar 1,500,000 dengan syarat pembayaran 3/10 N/30 dan bukti faktur nomor 31
4. Januari 24 : Dibeli peralatan kantor dari PT Agung Surabaya seharga 5,000,000 dengan syarat pembayaran 3/10 N/30 dan faktur nomor 42
5. Januari 26 : Dibeli barang dagang dari Toko Sumber Jaya Jakarta 7,500,000 dengan syarat pembayaran 3/10 N/30 dan nomor bukti faktur nomor 45
6. Januari 30 : Dibeli barang dagang dari Toko Agung Jakarta sebesar 5,000,000 dengan syarat EOM dan bukti faktur nomor 58 .

Transaksi – transaksi diatas dapat dicatat dalam jurnal pembelian sebagai berikut :

PD Surya
Jurnal Pembelian
Per 31 Januari 2005

Tgl.	No Faktur	Akun yang Dikredit	Syarat Pembayaran	Ref .	Pembelian (D) UtangDagang(K)
2018					
Jan. 5	15	Toko Sentosa	3/10,n/30	R μ R μ R μ	2.500.000,00
19	31	PD Sekar	3/10,n/30		1.500.000,00
26	45	TokoSumberJaya	3/10,n/30		7.500.000,00
30	58	Toko Agung	5OW		5.000.000,00
					Rμ16.500.000,00

Untuk pembelian selain barang dagang dapat dicatat dalam jurnal umum sebagai berikut :

Tabel 2.2 Jurna Pembelian

Tgl		Keterangan	Ref.	Debit(Rμ)	Kredit(Rμ)
2018					
Jan.	12	Perlengkapan Ulangdagang(PTABC)P eralalanklor		Rμ 1.200.000,00 -	- Rμ 1.200.000,00
	24	Ulangdagang(PTAgung)		Rμ 5.000.000,00 -	- Rμ5.000.000,00

b) Jurnal Pengeluaran Kas

Jurnal pengeluaran adalah jurnal khusus yang digunakan untuk mencatat transaksi transaksi pengeluaran kas.transaksi pengeluaran kas yang sering terjadi dalam perusahaan meliputi pembelian barang dagang tunai,pembayaran utang dan pembayaran beban usaha. Adapun bentuk jurnal pengeluaran kas adalah sebagai berikut :

Contoh :

Berikut disajikan data –data transaksi pengeluaran kas oleh PD Surya yang terjadi selama bulan Januari 2018

1. Januari 2: Dibayar kepada PD Andalira, Bandung utang bulan yang lalu sebesar 2.500.000 dengan cek no 2,830
2. Januari 6: Dibeli tunai barang dagang dari CV Saudara , Solo sebesar 3.000.000
3. Januari 15 : Dibayar beban angkut sebesar 100.000
4. Januari 20 : Dilunasi utang kepada PT ABC sebesar 2.000.000 dengan cek no 2,841
5. Januari 22 : Dibayar gaji pegawai untuk bulan januari sebesar 500.000

6. Januari 27 : Dibayar kepada PD Sekar dengan bukti faktur no 31 tanggal 19 januari 1996 dengan cek no 2849
7. Januari 30 : Dibeli barang dangang seharga 2.600.000 dengan potongan tunai 2%

Transaksi – transaksi diatas dapat dicatat dalam jurnal pengeluaran kas sebagai berikut :

Tabel 2.3 Jurnal Pengeluaran Kas

Tgl.	Keterangan	Ref	UtangDagang(D)	Pembelian(D)	Serba-serbi(D)		Potongan Pembelian(K)	Kas(K)	
					Ref	Akun			jumlah
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(8)	(9)	(10)	
2018									
Jan.	2	PDAndalira	2.500.000,	—		—	2.500.000,		
	6	CVSaudara	—	3.000.000,		—	—	3.000.000,	
	15	Bebanangku t	—	—		B.angk utl	100.000,	—	100.000,
	20	PTABC	2.000.000,	—		—	—	2.000.000	
	22	GajibulanJa n.	—	—		B.gaji	500.000, 00	—	500.000,00
	27	PKarisma	1.500.000,	—		—	45.000,00	1.455.000,	
	30	Pemb.lunai	—	2.600.000,		—	52.000,00	2.548.000,	
			6.000.000,	5.600.000,			6.000.000	97.000,	12.103.000,

c) Jurnal Penjualan

Jurnal penjualan jurnal khusus yang digunakan untuk mencatat transaksi – transaksi penjualan kredit. Jadi pencatatan yang dilakukan

ke dalam jurnal khusus penjualan adalah jurnal penjualan secara kredit.

Adapun bentuk jurnal penjualan adalah sebagai berikut

Contoh :

Selama bulan Januari 2018 PD Surya melakukan transaksi sebagai berikut:

1. Januari 6 : Dijual kepada PD Mawar , Jakarta barang dagangan seharga 3.500.000 dengan syarat pembayaran 2/10 , n/30 faktur no 60
2. Januari 10 : Dijual barang dagang kepada PT SPA , Jakarta seharga 5.000.000 dengan syarat pembayaran 2/10 n/30 dengan faktur no 65
3. Januari 15 : Dijual peralatan toko kepada Toko Wahid , di Semarang seharga 800.000 dengan syarat pembayaran 2/10 n/30 faktur no 68
4. Januari 20 : Dijual peralatan kantor kepada Bp Andi , Jakarta seharga 500.000 dengan syarat pembayaran 2/10 n/30 faktur no 70
5. Januari 30 : Dijual barang dagang kepada PD Jaya , Surabaya seharga 3.000.000 dengan syarat pembayaran 2/10 n/30 faktur no 75

Transaksi – transaksi diatas dapat dicatat ke dalam jurnal penjualan yaitu sebagai berikut :

PD Surya
Jurnal Penjualan
Tabel 2.4

Tgl.	No. Tak.	Akun yang Di kredit	Ref	Syarat Pembayaran	Pembelian (D)	Perlengkapan (D)	Ref	Serba-serbi (K)	
								Akun	Jumlah
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
2018					Rμ.	Rμ.			Rμ.
Jan.	6	60		PD Mawar	2/10,n/30	3.500.000			
	10	65		PT SPA	2/10,n/30	5.000.000,			
	15	68		Toko Wahid	2/10,n/30	800.000		Perall.loko	800.000
	20	70		Bμ. Andi	2/10,n/30	500.000,		Perall.kanlo r	500.000
	30	75		PD Jaya	2/10,n/30	3.000.000		Ulang dag.	3.000.000,
						12.800.000			1.300.000

d) Jurnal Penerimaan Kas

Jurnal penerimaan kas adalah jurnal khusus yang digunakan untuk mencatat transaksi – transaksi penerimaan kas yang sering terjadi dalam perusahaan meliputi penjualan barang dagang secara tunai , penerimaan dari piutang dan penerimaan bunga . Adapun bentuk jurnal penerimaan kas adalah sebagai berikut :

Contoh : Berikut disajikan data- data transaksi – transaksi penerimaan kas oleh PD Surya yang terjadi selama bulan januari 2018

1. Januari 3 : Dijual barang dagang seharga 2.000.000

2. Januari 14 : Dijual tunai barang dagang kepada CV Elang Surabaya seharga 3.500.000 dengan memberikan potongan 2 %
3. Januari 18 : Diterima plunasan dari tuan santosa sebesar 500.000
4. Januari 20 : Diterima bunga dari bank sebesar 100.000
5. Januari 25 : Dijual peralatan kantor bekas seharga 150.000

Transaksi – transaksi diatas dicatat kedalam jurnal penerimaan kas sebagai berikut

PD Surya
Jurnal Penerimaan Kas
Periode 31 Januari 2018
Tabel 2.5

Tgl.	Keterangan Penjualan(D)	Ref	Potongan	Kas(D)	PiutangDagang(K)	Penjualan(K)	Ref	Serba-serbi	
								Akun	jumlah
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
Jan.	3 Penjualan tunai		—	2.000.000	—	2.000.000			—
	14 CV.5lang		70.000	3.430.000	—	3.500.000			—
	18 TnSanlosa		—	500.000	500.000	—			—
	20 Bunga bank		—	100.000	—	—		Pend.bunga	100.000
	25 Perall.kantor		—	150.000	—	—		Perall.kantor	150.000,
			70.000,00	6.180.000,00	500.000,00	5.500.000,00			250.000,00

e) Jurnal Umum

Jurnal umum adalah jurnal yang digunakan untuk mencatat transaksi – transaksi yang tidak bisa dicatat dalam jurnal khusus. Transaksi yang biasanya dicatat dalam jurnal umum meliputi retur pembelian , retur penjualan pengambilan barang dagang untuk keperluan keluarga dan transaksi – transaksi intern.

Contoh : Berikut transaksi yang terjadi pada PD Surya selama bulan januari 2018

1. Januari 8 : Dikirim nota debit kepada Toko Sentosa , Jakarta atas pengambilan barang eks faktur no 15 tertanggal pada 5 januari 2004 yang lalu karena rusak sebesar 200,000
2. Januari 15 : Diambil barang dagang untuk keperluan keluarga sebesar 100.000
3. Januari 17 : Diambil kembali atas barang dagangan sebesar 200.000 karena tidak sesuai pesanan faktur no 60 tertanggal 6 januari 2018
4. Januari 20 : Dikirim nota kredit kepada PT SPA, Jakarta sebesar 500.000 karena rusak, eks faktur no 65 tertanggal 10 januari 2018

PD Surya
Jurnal Umum
Periode 31 Januari 2018

Tabel 2.6

Tgl	Keterangan	Ref.	Debit(Rμ)	Kredit(Rμ)
2018				
Jan. 8	Ulangdagang(lokoWijaya)Relurµe mb.danµol.harga		Rµ 200.000,00	-
			-	Rµ 200.000,00
15	PengambilanµribadiPersediaanb arangdagang		Rµ 100.000,00	-
			-	Rµ 100.000,00
17	Relur penjualan dan µol. hargaPiulangdagang		Rµ 200.000,00	-
			-	Rµ 200.000,00
20	Relur penjualan dan µol. hargaPiulangdagang(PTORI)		Rµ 500.000,00	-
			-	Rµ 500.000,00

3. Keuntungan Pemakaian Jurnal Khusus

Pemakaian jurnal – jurnal khusus pada perusahaan dagang akan membawa manfaat sebagai berikut :

a. Memungkinkan Pembagian Pekerjaan

Setiap transaksi yang sejenis dicatat oleh satu atau sekelompok orang kedalam satu jenis jurnal khusus , sehingga terjadi spesialisasi pekerjaan .

b. Memindahkan Pemindahbukuan ke Buku besar

Porting pemindahbukuan angka – angka dalam jurnal ke masing – masing buku besar secara individu dalam jurnal khusus tidak ada. Yang ada adalah proses pmindahbukuan untuk setiap jurnal khusus dalam satu bulan yaitu setiap akhir bulan.

c. Memungkinkan Kontrol Intern Yang Lebih baik

Adanya spesialisasi pekerjaan dalam jurnal khusus , maka tanggung jawab setiap jurnal khusus menjadi tanggung jawab satu orang. Dengan lebih memudahkan pelaksanaan kontrol terhadap jurnal khusus (Sukardi, 2009).

B. Kerangka Konseptual

Media adalah sumber atau pengantar pesan sesuatu yang disampaikan kepada si pengirim dan si penerima pesan . Media juga bisa diartikan sebagai alat yang mendukung suatu kegiatan dan penyampaian informasi. Adanya media lebih memudahkan seseorang untuk menerima segala informasi yang ingin diketahui baik itu dalam hal apa saja. Terutama dalam bidang pendidikan yaitu Media Pembelajaran.

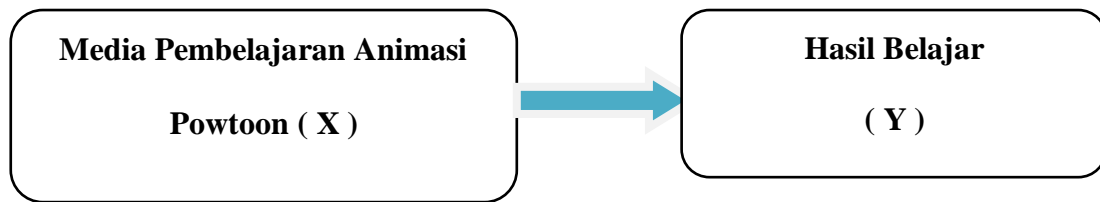
Media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang digunakan dan dapat membantu jalannya proses pembelajaran. Media pembelajaran pula harus sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga dapat membantu siswa dalam memahami proses pembelajaran . Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada penelitian ini yaitu media audio visual yaitu video animasi .

Salah satu media video yang dapat digunakan ialah video animasi. Video animasi adalah penyalur pesan yang memberikan tampilan berupa teks dan gambar bergerak. Pembelajaran menggunakan video animasi lebih mudah untuk dipahami karena dapat dilihat dan didengar, sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik karena .Bentuk video animasi yang dipaparkan pada penelitian ini adalah media aplikasi *Powtoon*.

Media Powtoon merupakan media berbasis aplikasi video hampir sama dengan Power Point tetapi yang membedakan *Powtoon* memiliki animasi di dalamnya berupa *cartoon* yang bergerak, suara – suara, dan slide yang bervariasi unik . Pengertian lainnya Powtoon merupakan layanan online untuk membuat sebuah media yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah . *Powtoon* sebagai media pembelajaran mempunyai fungsi diantaranya mudah mencakup segala aspek indera, penggunaannya mudah dan praktis, banyak pilihan dari template background, tampilan menarik dan interaktif serta dapat disimpan dalam format MPEG, MP4, atau di share ke Youtube.

Hasil belajar adalah pencapaian nilai atau pemahaman dari proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah oleh peserta didik. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa selama mengikuti proses belajar. Hasil belajar juga merupakan suatu perubahan suatu tingkah laku seseorang sebagai hasil dari proses belajar. Perubahan tersebut dapat berupa bertambahnya pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang biasanya dinyatakan dalam bentuk angka ataupun lambang huruf dengan kriteria – kriteria yang telah ditentukan.

Adapun kerangka konseptual dari judul “ Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Powtoon terhadap Hasil Belajar Siswa kelas X Akuntansi Di SMK Yapim Belawan” dapat dilihat dari bagan sebagai berikut :



Gambar 2.5 : Paradigma Penelitian

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap apa yang diteliti atau suatu masalah dalam penelitian yang diteliti oleh si peneliti. Hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_0). Adapun Hipotesis dari penelitian ini adalah :

- H_a : Ada Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon terhadap Hasil Belajar Siswa SMK X Akuntansi Yapim Taruna Belawan
- H_0 : Tidak ada Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon terhadap Hasil Belajar Siswa SMK X Akuntansi Yapim Taruna Belawan

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Maka Penelitian dilakukan di lokasi tersebut didasari dengan persoalan-persoalan yang dikaji peneliti ada di lokasi tersebut. Tempat dan lokasi penelitian akan dilaksanakan di Kelas X – Akuntansi SMK Yapim Taruna Belawan yang terletak di Jl Pulau Seram, Belawan Bahari , Kota Medan. Peneliti memilih Sekolah SMK karena di SMK ini belum semua memakai media pembelajaran yang cukup memadai, teruntuk dalam pembelajaran Akuntansi.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan pada bulan Oktober – November 2023, untuk bidang studi Akuntansi Kelas X- AK. Waktu penelitian ini disesuaikan dengan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas . Adapun penelitian ini dapat dilihat dari tabel dibawah ini :

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Keterangan	Maret		April				Mei				Juni				Juli				Agust				Sept				Oktober- November				Des			
		2	3	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	4			
1	Melakukan observasi dan wawancara		■																																
2	Pengajuan judul dan menyiapkan proposal			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
3	Seminar Proposal																		■																
4	Perbaikan proposal																			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
5	Riset penelitian																																		
6	Bimbingan Skripsi																																		
7	Acc sidang																																		■

B. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2013) populasi adalah wilayah generalisasi terdiri atas objek / subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu. Secara umum populasi adalah semua individu atau unit dan peristiwa yang ditetapkan sebagai objektif penelitian. Populasi adalah keseluruhan objektif penelitian yang akan menjadi sumber data dan dilakukan generalisasi kesimpulan hasil penelitian. Generalisasi adalah perlakuan hasil kesimpulan penelitian terhadap seluruh objek berdasarkan data yang diperoleh dari sebagian objek terteliti menjadi wakil. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X AK SMK YAPIM Belawan yang terdiri dari satu kelas dengan jumlah siswa 30 orang

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2013) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel ini diambil karena penelitian ini tidak mungkin diteliti seluruh anggota populasi konsumen. Dan wakil ini adalah sampel, sampel adalah sebagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau sifat – sifat yang sama dan atau serupa dengan populasinya. Sampel yang demikian dinyatakan sebagai sampel yang representative. Sampel yang diambil harus memiliki karakteristik jelas dan lengkap sehingga mewakili populasi (Jasmalindo, 2021).

Adapun pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik “ TotalSampling“ yaitu seluruh populasi dijadikan sampel. Dimana teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua siswa kelas X Akuntansi dikarenakan jumlah subjek kurang dari 100 orang.

C. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode kuantitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data berupa angka dan angka. Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan dimana realitas dipandang sebagai satu dimensi, terfragmentasi, dan peneliti dan objek yang diteliti adalah tetap secara terpisah.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan, menguji hubungan antar variabel, menentukan kualitas variabel, menguji teori dan menemukan generalisasi yang memiliki nilai prediktif. Penelitian kuantitatif menggunakan instrumen (alat pengumpulan data) yang menghasilkan data numerik (angka).

Analisis data menggunakan metode statistik untuk mereduksi dan mengelompokkan data, menentukan hubungan dan mengidentifikasi perbedaan antar kelompok data. Oleh karena itu, kesimpulan dari hasil pengujian hipotesis yang diperoleh dalam penelitian kuantitatif dapat diterapkan secara umum (Salim M.Pd, 2019).

D. Variabel Penelitian & Dfenisi Operasional

a. Variabel Penelitian

Pada Penelitian ini peneliti menggunakan 2 (dua) variabel penelitian, yaitu variabel bebas dan variabel terikat . Adapun dua variabel tersebut ialah:

- a) Variabel Bebas (X) : Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau variabel yang menjadi penyebab dan memiliki kemungkinan teoritis berdampak pada variabel lain. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini ialah : “ Media Aplikasi Powtoon “
- b) Variabel Terikat (Y) : Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas . Adapun variabel terikat dalam penelitian ini ialah : “ Hasil Belajar Peserta didik X AK SMK Yapim Belawan “

b. Defenisi Operasional

1. Media Pembelajaran Aplikasi *Powtoon*:

Media *Powtoon* merupakan aplikasi video animasi pembelajaran yang didalamnya terdapat materi animasi menarik yang dapat digunakan untuk membuat presentasi dengan berbagai fitur animasi kartun didalamnya, juga terdapat efek transisi yang jelas dan sederhana.

Media pembelajaran *powtoon* pada prinsipnya sama seperti power point, tetapi dalam penyajian presentasi lebih hidup karena menggabungkan media audio dan visual, sehingga membuat siswa tidak cepat bosan. *Powtoon* sebagai media pembelajaran mempunyai fungsi diantaranya mudah mencakup segala aspek indera, penggunaannya mudah dan praktis, banyak pilihan dari template background, tampilan menarik dan interaktif dan banyak warna yang menarik didalamnya.

2. Hasil Belajar :

Hasil belajar merupakan salah satu tujuan dari proses pembelajaran di sekolah, untuk itu seorang guru perlu mengetahui, mempelajari beberapa metode mengajar, serta dipraktikkan pada saat mengajar. Hasil belajar yang akan diteliti pada penelitian ini adalah siswa X Akuntansi pada materi Jurnal Khusus. Hasil belajar tersebut diperoleh dari posttest.

E. Teknik Pengumpulan Data

Penyajian data merupakan penyusunan informasi yang kompleks ke dalam suatu bentuk yang sistematis sehingga menjadi lebih selektif serta kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan keputusan. Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka yang menjadi teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut :

- a. **Tes** : Tes merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengetahui kemampuan seseorang dengan tujuan mengukur keahlian atau bakat pada

bidang tertentu. Tes digunakan dalam penelitian ini berisi 11 butir soal pencapaian dari indikator hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi dasar. Adapun bentuk soal yang digunakan berbentuk uraian. Dalam penelitian ini menggunakan instrument berupa pre-test dan post test. Pre test sebelum dan Post-tes adalah tes setelah menggunakan media *Powtoon* untuk melihat pengaruh hasil belajar siswa setelah diaplikasikan Mediana

Tabel 3.1 : Kisi – Kisi Instrumen Test

KD	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Aspek Kognitif			Jumlah Item	Bobot Soal	Bentuk soal
			C1	C2	C3			
3.8 Menerapkan buku jurnal, konsep debit dan kredit , sistematika pencatatan dan bentuk jurnal	3.8.8 Menjelaskan pengertian jurnal khusus	Pengertian jurnal khusus	2			2	20	Uraian
	3.8.9 Memahami jenis jurnal umum dan khusus	Jenis-jenis jurnal khusus		3		3	20	Uraian
		c. Melakukan pencatatan transaksi ke dalam jurnal khusus			6 transaksi	7	60	uraian
	Jumlah butir soal		2	3	6	11	100	

- b. **Angket** : Angket merupakan metode pengumpulan data yang telah dilakukan dengan cara memberikan beberapa macam pernyataan. Angket yang akan dilakukan berjumlah 15 butir. Lembar angket yang dibuat ialah

bertujuan untuk melihat respon siswa setelah pembelajaran selesai dengan menggunakan media Powtoon disertai dengan dokumentasi.

Tabel 3.2 Angket Penelitian

No	Alternatif Jawaban	Kategori	Bobot
1	SS	Sangat Setuju	4
2	S	Setuju	3
3	TS	Tidak Setuju	2
4	STS	Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Penelitian

Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah butir
Media animasi powtoon pada hasil belajar	Kejelasan teks, dialog , dan suara	1
	Keselarasn antara warna gambar animasi pada media	2
	Kemudahan dalam menggunakan media	1
	Penilaian gaya huruf dan teks di dalamnya	1
	Ketertarikan pada media	1
	Kualitas gambar dan kalimat	2
	Penggunaan media terhadap hasil belajar	1
	Kesesuaian isi media terhadap hasil belajar	1
	Kedalaman materi dan kemudahan media yang disajikan	2
	Konsep media dan isinya yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	1
Kemudahan serta kesulitan media terkait hasil belajar siswa	2	

c. Teknik Instrumen Penelitian

a) Uji Validitas

Menurut Siregar (2016:162) validitas atau kesahihan adalah menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur. Sedangkan Muhidin dan Abdurahman (2017:30) mengemukakan suatu instrumen pengukuran dikatakan valid jika instrumen dapat mengukur sesuatu dengan tepat apa yang hendak diukur. Jika rhitung dengan rtabel dengan taraf signifikansi 0,05. Apabila rhitung < rtabel,

maka instrumen dinyatakan tidak valid dan apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen dinyatakan valid.

Rumus:

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

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi

N = Jumlah sampel

X = Jumlah skor item

Y = Jumlah keseluruhan item

Hasil dari validitas selanjutnya dikonsultasikan dengan tabel koefisien korelasi (r_{tabel}) dengan kriteria, jika ($r_{hitung} > r_{tabel}$) maka korelasi tersebut valid.

Dengan taraf signifikan 95% atau alpha 5% maka dapat disimpulkan bahwa angket dinyatakan valid. Begitu juga sebaliknya jika ($r_{hitung} < r_{tabel}$) maka angket dinyatakan tidak valid.

b) Uji Realibilitas

Untuk menguji reliabilitas tes, digunakan rumus Crombach Alpha (Arikunto, 2010:208) dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{S_t^2} \right)$$

keterangan :

r_{11} : Koefisien Realibilitas

n : banyaknya butir item yang dikeluarkan dalam tes

1 : bilangan konstanta

$\sum S_i^2$: Jumlah varian skor dari tiap butir – butir item

S_t^2 : Varian Total

Kriteria reliabilitas tes (Arikunto,2010:208):

1. $0,90 < r_{11} \leq 1,00$ Validitas sangat tinggi
2. $0,70 < r_{11} \leq 0,90$ Validitas tinggi
3. $0,40 < r_{11} \leq 0,70$ Validitas cukup
4. $0,20 < r_{11} \leq 0,40$ Validitas rendah
5. $r_{11} \leq 0,20$ validitas sangat rendah

d. Teknik Analisis Data

Penyajian data merupakan penyusunan informasi yang kompleks ke dalam suatu bentuk yang sistematis sehingga menjadi lebih selektif serta kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan keputusan. Dalam penelitian ini, data yang diolah adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan dengan materi pembelajaran jurnal khusus. Hasil tersebut berupa hasil postes (kemampuan siswa dalam mencatat jurnal khusus sesudah pembelajaran dengan (Pengaruh media pembelajaran media aplikasi *powtoon*), dengan teknik analisis sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data yang digunakan untuk melihat apakah data data tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas peneliti menggunakan uji non parametric

kolmogorov smirnov dengan menggunakan software SPSS 23. Dengan kriteria jika data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal maka model regresi memenuhi asumsi normalitas. Kriteria ini menentukan normal atau tidaknya data, maka dapat dilihat pada nilai profitabilitasnya.

Data normal jika kolmogorov smirnov adalah tidak signifikan (2-tailed) > α , 0,05.

2. Uji Regresi Linear Sederhana

Dalam regresi linear sederhana didasarkan pada hubungan kausal antara satu variabel (X) dengan Variabel dependen (Y) . Adapun persamaan linear sederhananya sebagai berikut :

$$Y = a + b X$$

Keterangan :

Y = Variabel terkait

X = Variabel bebas

a = Nilai intercept (konstan)

b = Arah atau Koefisien regresi

3. Uji Hipotesis

1. Uji t

Uji statistik t pada dasarnya bertujuan untuk menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel independen secara individual dalam menerangkan variabel dependen. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *significant level* taraf nyata 0,05 ($\alpha = 5\%$)

$$t = \frac{R\sqrt{-2}}{\sqrt{r^2}}$$

Adapun pengujiannya ialah sebagai berikut:

Ho: $\beta = 0$, artinya variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen.

Ho: $\beta \neq 0$, artinya variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Objek Penelitian

1. Profil SMK Yapim Taruna Belawan

Nama Sekolah	: SMK Yapim Taruna Belawan
NPSN	: 10497453
Bentuk Pendidikan	: SMK
Tanggal Pendirian	: 2009-01-06
Alamat	: Jln.pulau Seram Kel.Belawan Bahari Kota Medan
Akreditasi	: A
Kurikulum	: 2013

Sekolah SMK Indonesia Membangun Taruna Belawan yang bisa juga di singkat SMK Yapim Taruna Belawan memiliki 4 tingkat lantai dasar yang berdiri di pinggir jalan besar ke arah belawan Jln.pulau Seram Kel. Belawan Bahari Kota Medan dan memiliki banyak akses angkot-angkot dan ojek kendaraan bagi siswa yang tidak memiliki kendaraan. Gedung yang besar sangat menonjol di jalan raya dan lapangan sekolah yang luas sangat mengapresiasi bagi bakat anak- anak dalam kegiatan Ektrakurikuler dalam hal Volly ball, Futsal, Pecak Silat, Karate dan lainnya.

Bagi siswa yang kurang mampu dapat melampirkan SKTM dan dapat meringankan biaya administrai dan juga segala Dana Bantuan dan Dana PIP akan di berikan kepada siswa/i yang terdaftar di dapodik sekolah. Guru yang berkompeten dalam bidangnya masing-masing menjadi andalan kami dalam

mengasah anak didik menjadi anak yang maju, kreatif, cerdas dan bisa membanggakan orangtua dan mengharumkan nama sekolah Yapim Taruna Belawan.

Table 4.1 : Data Pengajar

Jenis kelamin	Jumlah	Status
Laki- laki	8	Honor
Perempuan	20	Honor
Total	30	-

2. Visi Misi SMK Yapim Taruna Medan

Visi SMK Yapim Taruna Belawan yaitu: Menjadikan SMK Indonesia Membangun Taruna Belawan sebagai Institusi Pendidikan yang Maju serta Berkembang.

Misi SMK Yapim Taruna Belawan yaitu:

- a) Mampu bersaing pada Dunia Pendidikan di skala Lokal (Daerah Sumatera Utara-Riau) bahkan di skala Nasional.
- b) Menghasilkan Tamatan yang unggul dalam Prestasi juga unggul di pekerjaan.
- c) Menjadikan Perguruan Indonesia Membangun Taruna terkenal karena tamatannya yang bekerja di instansi pemerintahan demikian juga instansi swasta bahkan wiraswasta.
- d) Turut serta membangun daerah dan siap berkontribusi untuk kepentingan Nasional.
- e) Sebagai wiraswasta sejati Alumninya mampu menciptakan lapangan kerja.

- f) Menciptakan tamatan yang sanggup berwiraswasta, mandiri dan berkepribadian.
- g) Menciptakan siswa dan tamatan yang berwawasan kebangsaan yang menempatkan kepentingan Nasional diatas kepentingan kelompok atau golongan.
- h) Mengembangkan Satuan Pendidikan dimulai dari Sekolah Menengah sampai ketingkat Perguruan Tinggi.

B. Deskripsi Data Penggunaan Tes & Angket

1. Deskripsi hasil penelitian

Dalam penelitian ini penulis mendapatkan data dalam bentuk angket dan tes dengan jumlah sampel yang berjumlah 30 orang siswa kelas X Akuntansi SMK Yapim Taruna Belawan. Peneliti melakukan riset dengan menggunakan soal pre-test dan post-test dan melakukan penyebaran angket secara langsung

Angket tersebut disebar secara langsung kepada siswa dengan menggunakan metode Skala Likert dengan 4 pilihan jawaban, Analisis data pada penelitian ini dilakukan untuk menggambarkan kesimpulan dari jawaban yang diberikan dari setiap variable yang diteliti. Penelitian ini menggunakan dua variable yaitu variable bebas dan terikat yang menjadi data temuan penelitian. Adapun data dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

2. Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas dan Reliabilitas Tes

Penelitian ini terdahulu melakukan pengujian terhadap tes, berupa uji validitas tes dan reliabilitas tes. Jumlah yang diuji validitas dan reliabilitas tesnya

adalah sebanyak 11 item tes. Pengujian instrumen ini dilakukan di SMK Yapim Taruna yang di ujikan kepada 30 orang siswa dikelas X - 2. Berdasarkan tabulasi skor jawaban pada test yang dilakukan terhadap variabel Y hasil belajar siswa, maka instrument yang terdiri dari 11 butir pertanyaan yang dijawab oleh responden dilakukan pengujian validitas dari tiap butir pertanyaan yang digunakan. Pengujian validitas test dilakukan dengan menggunakan bantuan software SPSS 23 untuk mencari butir –butir test yang valid. Setelah dilakukan uji validitas tes, dari 11 tes yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian adalah 10 tes tersebut yang valid, dan diujikan kepada sampel. Dari hasil pengolahan data maka diketahui tingkat kevaliditas masing masing butir soal. Tabelnya dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 4.2: Hasil Perhitungan Uji Validitas Tes

No.	r_{hitung}	r_{tabel}	keterangan
1	0, 844	0,349	Valid
2	0, 862	0,349	Valid
3	0, 738	0,349	Valid
4	0,738	0,349	Valid
5	0, 844	0,349	Valid
6	0,738	0,349	Valid
7	0, 844	0,349	Valid
8	0, 284	0,349	Tidak Valid
9	0, 862	0,349	Valid
10	0, 844	0,349	Valid
11	0,862	0,349	Valid

Sumber data diolah

Setelah r_{hitung} dikonsultasikan dengan r_{tabel} dengan taraf signifikan 5% dan $N=30$ maka dari 11 butir soal yang disediakan hanya 10 soal yang dinyatakan valid selebihnya tidak valid sehingga validitas soal yang diambil untuk data penelitian soal hanya 10 soal. Dengan demikian, soal yang digunakan adalah 10 item sedangkan yang 1 item lain tidak digunakan.

Selanjutnya untuk mengetahui uji reliabilitas soal digunakan uji Alpha Cronbach dari 10 soal, Uji reliabilitas menunjukkan test yang dipakai cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data atau tidak. Jika instrument reliable (dapat dipercaya) maka hasilnya dapat dipercaya. Untuk menghitung reliabilitas digunakan batuan program software SPSS versi 23. Hasil uji reliabilitas soal dapat dilihat pada table .

Tabel 4.3 Uji Realibilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,947	10

Sumber : Pengolahan data dengan program SPSS 23

Dari hasil perhitungan uji reliabilitas pada tabel 4.3 di atas di peroleh nilai Alpha Cronbach sebesar 0,947. Nilai tersebut lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikan 95 % (= 0,05) yaitu 0,349. Angka ini menunjukkan bahwa soal ini terbukti reliabel untuk digunakan karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,947 > 0,349).

b. Uji Validitas dan Reliabilitas Angket

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari hasil angket yang dilakukan dengan menggunakan Media Aplikasi Powtoon terhadap siswa SMK X- Ak Yapim Belawan sebanyak 15 item pernyataan. Angket yang diberikan

kepada siswa untuk memperoleh data penelitian. Tes uji coba instrumen ini digunakan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas. Kriteria pengujian dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5%. Diperoleh ($0,355 > 0,349$), maka item nomor 1 dinyatakan valid. hasil perhitungan seluruhnya dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 4.4 Uji validitas angket

No.	r_{hitung}	r_{tabel}	keterangan
1	0,355	0,349	Valid
2	0,567	0,349	Valid
3	0,355	0,349	Valid
4	0,657	0,349	Valid
5	0,166	0,349	Tidak Valid
6	0,600	0,349	Valid
7	0,600	0,349	Valid
8	0,600	0,349	Valid
9	0,657	0,349	Valid
10	0,657	0,349	Valid
11	0,657	0,349	Valid
12	0,657	0,349	Valid
13	0,600	0,349	Valid
14	0,209	0,349	Tidak Valid
15	0,152	0,349	Tidak Valid

Sumber data diolah :

Dengan ketentuan jika r hitung $>$ r tabel maka butir pertanyaan dianggap valid pada taraf signifikan 95 % (= 0,05) dengan jumlah responden 30 siswa. Dari tabel diatas diketahui dari 15 butir item soal angket terdapat 12 butir pernyataan untuk angket dinyatakan valid. Maka untuk penelitian sesungguhnya 3 butir soal angket tidak valid tersebut tidak akan digunakan pada pengumpulan data.

Selanjutnya untuk mengetahui uji reliabilitas angket digunakan uji Alpha Cronbach dari 12 butir angket, berdasarkan perhitungan yang menggunakan program SPSS 23 dihasilkan uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 : Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,846	12

Sumber : Pengolahan data dengan program SPSS 23

Dari hasil perhitungan uji reliabilitas pada tabel 4.5 di atas diperoleh nilai Alpha Cronbach sebesar 0,846. Nilai tersebut lebih besar dari r tabel pada taraf signifikan 95 % (= 0,05) yaitu 0,349. Angka ini menunjukkan bahwa angket ini terbukti reliabel untuk digunakan karena r hitung $>$ r tabel (0,846 $>$ 0,349).

3. Deskripsi Variabel

Gambaran distribusi merupakan bagian dari analisis statistika yang bertujuan untuk mengetahui deskriptif frekuensi jawaban responden terhadap kuisioner yang dibagikan dan menggambarkan secara mendalam variabel dalam penelitian. Analisis ini memberikan penjelasan tentang subjek yang dibahas

dengan perhitungan angka. Hal ini bertujuan untuk mengubah kumpulan data mentah menjadi mudah dipahami dalam bentuk informasi yang lebih ringkas yakni berupa angka persentase. Adapun hasil dari pertanyaan disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Pernyataan Angket

Alternatif Jawaban										
No	SS		S		KS		TS		Jumlah	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	8	26,6	19	63,3	3	10,0	0	0	30	100
2	6	20,0	21	70,0	2	6,6	1	3,3	30	100
3	17	56,6	7	23,3	3	10,0	3	10,0	30	100
4	23	76,6	4	13,3	2	6,6	1	3,3	30	100
5	18	60,0	11	36,6	1	3,3	0	0	30	100
6	10	33,3	20	66,6	0	0	0	0	30	100
7	11	36,6	13	43,3	3	10,0	3	10,0	30	100
8	19	63,3	6	20,0	5	16,6	0	0	30	100
9	23	76,6	5	16,6	2	6,6	0	0	30	100
10	8	26,6	14	46,6	5	16,6	3	10,0	30	100
11	17	56,6	7	23,3	3	10,0	3	10,0	30	100
12	20	66,6	9	30	1	3,3	0	0	30	100

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS (2023)

Dari tabel 4.4 diatas terlihat bahwa persentase jawaban dari siswa Yapim Taruna Medan tentang Media Pembelajaran, mayoritas jawaban dari responden setuju, hal ini berarti angket yang disebar kepada responden bernilai baik karena mereka dapat memahami bagaimana Media Pembelajaran menggunakan animasi *Powtoon* yang baik. Berikut penjelasan tanggapan para responden terhadap pernyataan- pernyataan diatas :

- a) Pada pernyataan pertama, dapat disimpulkan bahwa 63,3 % responden menjawab setuju, teks yang digunakan pada video terdengar jelas . Sehingga membuat para siswa mudah memahami apa yang disampaikan dalam video tersebut.
- b) Pada pernyataan kedua, dapat disimpulkan bahwa 70,0 % responden menjawab setuju, warna gambar pada video sangat menarik dan tidak berlebihan. Media yang digunakan dapat memudahkan untuk memahami materi pelajaran. Dengan pembelajaran menggunakan media ini para siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar sehingga membuat mereka memahami pelajaran dengan baik.
- c) Pada pernyataan ketiga, dapat disimpulkan bahwa 56,6% responden menjawab sangat setuju, Media yang digunakan dapat memudahkan untuk memahami materi pelajaran bahwa tulisan dan gaya huruf video sangat jelas dan menarik. Hal ini dapat menarik ketertarikan siswa untuk belajar melalui powtoon.
- d) Pada pernyataan keempat, 76,6% menjawab sangat setuju saya tertarik terhadap ketertarikan penggunaan media animasi powtoon dalam pembelajaran. Pembelajaran menggunakan powtoon lebih menyenangkan daripada belajar dengan cara manual dari buku yang sering kali membuat siswa merasa bosan.
- e) Pada pernyataan kelima, 60,0 % responden menjawab sangat setuju tulisan dan gaya huruf pada video jelas dan menarik.

pembelajaran menggunakan media powtoon dapat dipahami dengan kemampuan saya dalam menghitung.

- f) Pada pernyataan keenam, 66,6 % menjawab setuju bahwa sangat sulit mempelajari materi yang berkaitan dengan jurnal- jurnal, penggunaan media powtoon pada pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif pada siswa seperti kegairahan dalam belajar, sehingga memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan pengajar dengan lingkungan dan kenyataan.
- g) Pada pernyataan ketujuh, 43,3% menjawab kurang setuju bahwa kalimat yang disajikan kurang efektif , dikarenakan kalimat pada video sudah efektif .
- h) Pada pernyataan kedelapan dapat disimpulkan 63,3 % responden menjawab sangatb setuju, hasil belajar yang saya peroleh sudah membaik dengan sistem belajar menggunakan media powtoon. Siswa SMK Yapim Taruna Belawanlebih bersemangat belajar menggunakan video dibanding belajar dengan cara biasanya.
- i) Pada pernyataan kesembilan dapat disimpulkan bahwa 76,6 % responden menjawab sangat setuju, materi pada video sudah sesuai dengan KD pembelajarannya.
- j) Pada pernyataan kesepuluh dapat disimpulkan bahwa 46,6 % responden menjawab setuju, media pembelajaran powtoon menyajikan materi dengan tampilan yang menarik sehingga

memudahkan proses belajar saya terhadap materi dari guru. Pembelajaran dengan media powtoon lebih mudah dipahami karena tampilannya yang menarik dan tidak membosankan.

- k) Pada pernyataan sebelas 56,6% menjawab sangat setuju, media pembelajaran powtoon dapat mempercepat pemahaman belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan dalam media pembelajaran powtoon terdapat gambar animasi sehingga tidak terasa monoton.
- l) Pada pernyataan kedua belas dapat disimpulkan bahwa 66,6% responden memilih sangat setuju media pembelajaran powtoon dapat memudahkan komunikasi antara guru dengan siswa dikelas. Para siswa memiliki minat belajar yang besar dalam video pembelajaran sehingga lebih aktif dalam belajar dikelas.

4. Deskripsi Data Menggunakan Tes

Dalam penelitian ini penulis juga mendapatkan data dalam bentuk tes yang terdiri 12 soal. Jumlah sampel yang didapat penulis dalam penelitian ini berjumlah 30 siswa SMK Yapim taruna Belawan. Test tersebut disebar secara langsung kepada siswa dengan rentang nilai tes < 75 dan > 75 dan diolah menggunakan SPSS.

1. Pretest

Berikut dibawah ini merupakan deskripsi penyajian data hasil belajar siswasebelum menggunakan media powtoon(*pretest*):

Tabel 4.6 Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Powtoon

		Pretest			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Nilai < 75	17	56,6	57,0	57,0
	Nilai \geq 75	13	43,4	43,0	100,0
Total		30	100,0		

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS (2023)

Dari tabel diatas dapat lihat bahwa siswa yang mendapatkan nilai pretest < 75 sebanyak 17 orang (56,6 %) dan yang mendapat nilai \geq 75 sebanyak 13 orang (43,4 %). Maka dapat disimpulkan bahwa para siswa SMK Yapim Taruna Belawan masih belum mengetahui proses belajar menggunakan media powtoon.

2. Posttest

Tabel 4.7 Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Powtoon

		Posttest			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Nilai < 75	5	5,5	5,0	97,0
	Nilai \geq 75	25	94,5	97,0	100,0
Total		30	100,0		

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS (2023)

Dari tabel diatas dapat lihat bahwa siswa yang mendapatkan nilai pretest < 75 sebanyak 5 orang (5,5 %) dan yang mendapat nilai \geq 75 sebanyak 25 orang (94,5%). Maka dapat disimpulkan bahwa para siswa SMK Yapim Taruna Belawan sudah paham dan mengerti mengenai proses belajar menggunakan media powtoon.

C. Analisis Data

1. Uji Normalitas

Tujuan dari pengujian normalitas data dilakukan untuk melihat apakah dalam model regresi variabel dependen dan independennya memiliki distribusi normal atau tidak normal. Ketentuan pengujian yaitu jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka data residen berdistribusi normal.

Tabel 4.8 Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	12,60002623
Most Extreme Differences	Absolute	,177
	Positive	,106
	Negative	-,176
Test Statistic		,1070
Asymp. Sig. (2-tailed)		,462 ^c

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS (2023)

Hasil penelitian pada tabel diperoleh besarnya nilai *kolmogrof Smirnof* adalah 0,05 dan signifikan pada 0,462 yang berarti nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka data residen berdistribusi normal.

2. Regresi Linier Sederhana

Hasil pengolahan menggunakan SPSS pada *multiple regression analysis* tentang Media Pembelajaran (X) terhadap Hasil Belajar (Y) pada SMK Yapim Taruna Belawan, dapat dilihat tabel dibawah ini :

Tabel 4.9 Uji Regresi Linier Sederhana

		Coefficients^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients			Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.	Tolerance	VIF
1	(Constant)	5,561	2,70		1,977	,059		
	Media Pembelajaran Powtoon	,798	,123	,765	6,677	,000	1,000	1,000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS (2023)

Berdasarkan data tabel coefficients diatas pada kolom *Unstandardized Coefficients* dapat dilihat persamaan regresi ganda untuk satu prediktor pada variabel Media Pembelajaran (X) sehingga persamaan regresi persamaan dapat ditulis:

$$Y = a + b_1X_1$$

$$Y = 5,561 + 0,798X_1$$

Artinya konstanta sebesar 5,561 mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel Hasil Belajar adalah sebesar 5,561. Perolehan dari persamaan diatas menunjukkan bahwa variabel bebas (X) memiliki nilai koefisien yang positif dengan arti bahwa variabel bebas dalam penelitian ini mempunyai hubungan dan pengaruh yang searah terhadap variabel Y (Hasil Belajar), dengan asumsi bahwa koefisien variabel Media Pembelajaran (X) memberikan nilai 0,677 yang berarti bahwa jika Media Pembelajaran dilakukan dengan baik, maka akan mengalami peningkatan.

1. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini yaitu uji statistik uji t / uji parsial pada dasarnya bertujuan untuk menunjukkan

seberapa jauh tingkat hubungan dan pengaruh satu variabel bebas secara individual dalam menerangkan variabel terikat didalam penelitian ini. Penguji hipotesis tersebut menggunakan Program Statistical For Sosial Sceiences (SPSS) dapat dilihat pada tabel berikut :

Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon (X) Terhadap Hasil Belajar (Y)

Berdasarkan data tabel uji t diatas dapat diketahui nilai perolehan *coefficients* sebagai berikut :

1. Jika nilai $\text{sig} < 0,05$ atau $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.
2. Jika nilai $\text{sig} > 0,05$ atau $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

$$t_{\text{tabel}} = t(a \times 2 : n-1)$$

$$= 6,677 (0.798 \times 2 : 30-1) = 0,367$$

Tabel 4.10 Uji t (Hipotesis)

		Coefficients^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	5,561	2,70		1,977	,059		
	Media Pembelajaran Powtoon	,798	,123	,765	6,677	,000	1,000	1,000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS (2023)

Berdasarkan hasil pengujian gambar 4.4 pengaruh antara Media Pembelajaran(X) terhadap Hasil Belajar (Y) diketahui nilai sig untuk pengaruh X1 terhadap Y adalah sebesar $0,00 < 0,05$ dan nilai $t_{\text{hitung}} 6,677 > t_{\text{tabel}} 0,367$ sehingga

dapat disimpulkan terdapat pengaruh X terhadap Y. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh antara variabel Media Pembelajaran Powtoon (X) terhadap Hasil Belajar (Y) pada SMK Yapim Taruna Belawan.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Powtoon merupakan aplikasi online yang tersedia di internet yang memiliki fungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi ataupun sebagai media pembelajaran. Timbulnya ide untuk melakukan penelitian berawal dari sebuah masalah. Masalah yang terjadi di SMK Yapim Taruna Belawan yaitu dimana proses pembelajaran masih berpusat pada guru dengan media pembelajaran yang masih berbasis cetak seperti buku teks atau buku pelajaran yang menyebabkan respon siswa dalam mengikuti pembelajaran menjadi mudah jenuh dan bosan sehingga pembelajaran tidak berjalan secara optimal.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Tiwow et al., 2022), (Sari & Manurung, 2021), (Yulia & Ervinalisa, 2017) dan (Aliyah & Purwanto, 2022) mengatakan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran animasi powtoon pada hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari nilai tes *pretest* dan *posttest* siswa dan dari hasil uji yang dilakukan sebelumnya. Berdasarkan data hasil pengujian media video animasi pembelajaran powtoon adalah valid dan bisa diujikan untuk menilai kelayakannya di dalam proses pembelajaran. Media video animasi pembelajaran powtoon ini valid karena dari hasil pengujian nilai $\text{sig} < 0,05$. Hal ini diartikan bahwa program yang dibuat telah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Selanjutnya Berdasarkan analisis uji regresi linier, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh dan hasil belajar Akuntansi siswa kelas X SMK YAPIM Belawan . Sebelum penelitian dilaksanakan maka dilakukan uji coba tes yang dilakukan sebagai instrumen penelitian dari 11 soal yang dinyatakan valid 10 soal dan dari 15 butir angket yang dinyatakan valid 12 item. Tes dan angket tersebut akan digunakan sebagai alat pengumpulan data hasil belajar Akuntansi.

Media pembelajaran menggunakan animasi powtoon diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman sekaligus prestasi belajar. Melalui penggunaan media ini, para siswa kelas X SMK Yapim Taruna Belawan dapat meningkatkan hasil belajar mereka melalui instrumen berupa sejumlah pertanyaan *Pretest* dan *Post test*.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh skor pada *pretest* dengan nilai < 75 adalah 17 siswa dan dengan nilai > 75 sebanyak 13 siswa. Sedangkan pada *posttest* dengan nilai < 75 sebanyak 1 siswa dan dengan nilai > 75 sebanyak 29 siswa.

Berdasarkan hasil perhitungan keseluruhan dari butir soal dan angket yang digunakan sebagai instrumen penelitian, diperoleh nilai reabilitas tes sebesar 0,947, r hitung $>$ r tabel ($0,947 > 0,349$) dan nilai reabilitas angket sebesar 0,846 r hitung $>$ r tabel ($0,846 > 0,349$). Soal dan angket reliabilitas disebarkan kepada siswa yang menjadi sampel penelitian dan selanjutnya data yang diperoleh untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel Media Aplikasi Powtoon terhadap variabel hasil belajar dan kebenaran hipotesis.

Berdasarkan uji normalitas $0,462 > 0,05$ distribusi normal, maka kedua sampel mempunyai varian yang sama. Kesimpulan bahwa Media pembelajaran Aplikasi powtoon memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uji regresi linier sederhana adalah t hitung $>$ t tabel ($0,667 > 0,367$) maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel Media pembelajaran dan variabel hasil belajar. dengan asumsi bahwa koefisien variabel Media Pembelajaran (X) memberikan nilai $0,677$ yang berarti bahwa jika Media Pembelajaran dilakukan dengan baik, maka akan mengalami peningkatan.

Hasil-hasil tersebut didasarkan pada media pembelajaran powtoon masuk kedalam kategori baik dan dikatakan memadai untuk bisa dilakukan uji kelayakan dalam proses pembelajaran di SMK Yapim Taruna Belawan. Media pembelajaran animasi powtoon merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran selain metode mengajar. Pemakaian media pembelajaran powtoon dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran animasi powtoon pada tahap orientasi pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan minat siswa, media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, dan guru dapat menyajikan data dengan padat, jelas dan menarik.

Sehingga dengan hasil yang diperoleh peneliti dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada Media pembelajaran Animasi Powtoon terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Yapim Belawan . Hasil penelitian yang diperoleh dapatlah kiranya dijadikan sebagai gambaran umum bahwa Media Pembelajaran menggunakan animasi powtoon sangat baik diterapkan dalam proses belajar mengajar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Media Pembelajaran animasi powtoon terhadap Hasil Belajar siswa SMK Yapim Taruna Belawan, sehingga Media Pembelajaran powtoon ini layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Skor nilai hasil belajar siswa SMK Yapim Taruna Belawan sebelum diajarkan menggunakan media adalah 56,6%. Skor nilai hasil belajar siswa SMK Yapim Taruna Belawan setelah diajarkan dengan menggunakan media adalah 94,5%.

B. Saran

Adapun saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Dalam pembelajaran sebaiknya guru mampu menciptakan suasana tenang, menarik perhatian murid dan menyenangkan di dalam kelas. Suasana tenang bisa tercipta apabila memberikan motivasi pada murid dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Salah satu media pembelajaran adalah menggunakan animasi powtoon.
2. Penelitian ini hendaknya dapat dilanjutkan oleh peneliti lain yang berminat dan memperhatikan kekurangan-kekurangan yang ada pada penelitian ini, pada subjek serta pada objek penelitian yang berbeda demi peningkatan kualitas pembelajaran.

C. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan pada pengalaman langsung peneliti dalam proses penelitian ini, ada beberapa keterbatasan yang dialami dan dapat menjadi beberapa faktor yang agar dapat untuk lebih diperhatikan bagi peneliti-peneliti yang akan datang dalam lebih menyempurnakan penelitiannya karna penelitian ini sendiri tentu memiliki kekurangan yang perlu terus diperbaiki dalam penelitian-penelitian kedepannya. Beberapa keterbatasan dalam penelitian tersebut, antara lain :

1. Peneliti ini hanya mencari pengaruh Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar siswa.
2. Adanya kemungkinan siswa tersebut tidak bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan tes maupun angket yang diberikan
3. Bila dilihat dari hasil jawaban siswa kemungkinan besar banyak siswa yang menyelesaikan tes dengan kerjasama antara sesama teman

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah, A. A., & Purwanto, S. E. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya, 8(3), 921. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.946>
- Anggita, Z. (2020). *Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19*. Konfiks: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajaran, 7(2), 44–52.
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Perss.
- Evi, D. (2017). *Aplikasi Powtoon Sebagai Media pembelajaran : Manfaat Dan Problematikanya*. In Prosiding Seminar Nasional DIES Natalis Ke 56 universitas Negeri Makasar. Badan Penerbit Universitas Negeri Makasar.
- Fitriani. (2016). *Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Terhadap Hasil IPS Siswa di Smp Karya Indah kec. Tapung*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Akutansi, 4(2).
- Husein Batubara, H. (2021). *Media Pembelajaran Digital (N. Asri N (ed.)). PT. Remaja Rosdakarya*.
- Ibda, H. (2017). *Media Pembelajaran Berbasis Wayang (Knsep dan Aplikasi) (H. Nashihin (ed.)). CV. Pilar Nusantara*.
- Imelda Tumolo, T. (2022). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Inquiri Pada Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XII SMA Negeri 4 Gorontalo*. DIKMAS ; Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian, 02(2).
- Jasmalindo. (2021). *Pengaruh Citra Merek Dan Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Motor Yamaha Di Kabupaten Padang Sidempuan*. Jurnal Inovasi Penelitian, Vol. 1 No.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Surabaya.
- Miftah, M. (2013). *Fungsi , Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan belajar Siswa*. Jurnal Kwangsan, 1(2).
- Nasution, M. K. (2017). *Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa*. STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan, 11(1), 9–16.
- Nurdiansyah, E., El Faisal, E., & Sulkipani. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis PowToon pada perkuliahan Pendidikan kewarganegaraan*. Jurnal Civis: Media Kajian Kewarganegaraan, 15(1).

- Nurrita, T. (2018a). *Media Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. Jurnal Pembelajaran Peningkatan, 3(10).
- Nurrita, T. (2018b). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. Misykat, 3(1). <https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>
- Rahmawati, A. (2022). *Kelebihan Dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media pembelajaran*. LENTERA : Jurnal Ilmiah Kependidikan, 17(1), 1–8.
- Salim M.Pd, D. H. (2019). *Buku Penelitian Pendidikan : Metode, Pendekatan, dan Jenis (Cetakan 1)*.
- Sari, I. Y., & Manurung, A. S. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas III Sdn Gudang Tigaraksa*. Inovasi Penelitian, 2(3), 1015–1024. <https://scholar.google.com/citations?user=-ovuGpYAAAAJ&hl=id&oi=ao>
- Sukardi. (2009). *Ekonomi 3 (T. Maryani (ed.)). Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional*.
- Sulastri, Imran, & Firmansyah, A. (2015). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limb Makmur Kecamatan Bumi Rayu*. Jurnal Kreatif Tadulako Online, 3(1).
- Suyanti, Kartika Sari, M., & Rulviana, V. (2021). *Media Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Elementary Schooll, 8(2).
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik*. Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M), 4(2), 107–122. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4219
- Yulia, D., & Ervinalisa, N. (2017). *Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Iis Kelas X Di Sma Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018*. HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah, 2(1), 15–24. <https://doi.org/10.33373/his.v2i1.1583>
- Yusnani, Rinaldi, & Maghfirah. (2017). *Regulasi Pasal 485 Dalam Hukum Positif Dan Hukum Islam Pada Penanggulangan Cyber Sex*. Jurnal Kajian Ilmu0Ilmu Keislaman, 03(2).

**L
A
M
P
I
R
A
N**

Lampiran 1

Nilai Harian Jurnal Khusus Siswa X Akuntansi SMK YAPIM

NO	NIS/NISN	NAMA	L/P	Kompetensi Inti (K3)					
				Nilai Harian					
				KD 1	RM	KD 2	RM	KD 3	RM
1	22.1005570	ADELINA SEMTIHANNA	P	70		60		60	
2	22.1005571	ANNA MAYESA SALSABILA BR PURBA	P	70		60		60	
3	22.1005572	ARTIKA JEREMIA PANJAITAN	P	75		75		60	
4	22.1005573	AULIA AGUSTIN PANJAITAN	P	75		60		60	
5	221.005.574	CINDY VITA LOKA RAHMA	P	75		80		60	
6	22.1005575	DESTI SARI LUMBANTORUAN	P	60		75		60	
7	22.1005576	DEVI MONICA SARI SIMANJUNTAK	P	60		60		60	
8	22.1005577	DEWI ANTARA	P	60		75		60	
9	22.1005579	JENITA TAMBUNAN	P	60		75		60	
10	22.1005580	JESICA HERLINA SIMANJUNTAK	P	60		75		60	
11	22.1005581	MAGDALENA ELISABET PANJAITAN	P	80		75		60	
12	22.1005582	MAWAR DITA PURBA	P	90		80		80	
13	22.1005583	MUTIA DEVI	P	75		75		60	
14	22.1005584	NUARY MUHARIMA	P	75		55		60	
15	22.1005586	REFEYANTI SITUMEANG	P	75		60		60	
16	22.1005587	RIAMA BR NAINGGOLAN	P	90		85		85	
17	22.1005590	SETIAMAN WARUWU	L	90		85		80	
18	22.1005591	LAURA GRACIA	P	75		55		60	
19	22.1005566	THERESIA ADELINA SINAMBELA	P	75		60		60	
20	22.1005592	SURYANTI OKTAVIA PURBA	P	75		55		60	
21	22.1005593	YANA AMELIA BR SIHALOHO	P	80		60		60	
22	22.1005681	WESLYN SIAHAAN	P	75		70		70	
23	22.1005595	WENNY KARTIKA	P	75		75		60	
24	22.1005596	FATMAWATI	P	75		75		60	
25	22.1005597	ADELIA BR. MARBUN	P	70		75		70	
26	22.1005598	NABILA AULIA	P	75		70		60	
27	22.1005599	JUWITA HELENA LUBIS	P	70		75		60	
28	22.1005600	NABILA SYAFITRI	P	60		75		60	
29	22.1005601	LUSYANNA	P	70		75		60	
30	22.1005602	ZYENITA RAMAYANI	P	70		75		60	

KETERANGAN NILAI KKM						
KKM	JUMLAH SISWA					
	KD – 1	%	KD-2	%	KD-3	%
≥75	18	0,60%	18	0,60%	3	0,10%
<75	12	0,40%	12	0,40%	27	0,90%

Lampiran Nilai PTS Siswa X Akuntansi SMK YAPIM

NO	NIS/NISN	NAMA	L/P	Kompetensi Keterampilan (K4)
				Nilai Tengah Semester
				PTS
1	22.1005570	ADELINA SEMTIHANNA	P	60
2	22.1005571	ANNA MAYESA SALSABILA BR PURBA	P	60
3	22.1005572	ARTIKA JEREMIA PANJAITAN	P	60
4	22.1005573	AULIA AGUSTIN PANJAITAN	P	60
5	221.005.574	CINDY VITA LOKA RAHMA	P	60
6	22.1005575	DESTI SARI LUMBANTORUAN	P	60
7	22.1005576	DEVI MONICA SARI SIMANJUNTAK	P	60
8	22.1005577	DEWI ANTARA	P	60
9	22.1005579	JENITA TAMBUNAN	P	60
10	22.1005580	JESICA HERLINA SIMANJUNTAK	P	60
11	22.1005581	MAGDALENA ELISABET PANJAITAN	P	60
12	22.1005582	MAWAR DITA PURBA	P	80
13	22.1005583	MUTIA DEVI	P	60
14	22.1005584	NUARY MUHARIMA	P	60
15	22.1005586	REFEYANTI SITUMEANG	P	60
16	22.1005587	RIAMA BR NAINGGOLAN	P	85
17	22.1005590	SETIAMAN WARUWU	L	80
18	22.1005591	LAURA GRACIA	P	60
19	22.1005566	THERESIA ADELINA SINAMBELA	P	60
20	22.1005592	SURYANTI OKTAVIA PURBA	P	60
21	22.1005593	YANA AMELIA BR SIHALOHO	P	60
22	22.1005681	WESLYN SIAHAAN	P	70
23	22.1005595	WENNY KARTIKA	P	60
24	22.1005596	FATMAWATI	P	60
25	22.1005597	ADELIA BR. MARBUN	P	70
26	22.1005598	NABILA AULIA	P	60
27	22.1005599	JUWITA HELENA LUBIS	P	60
28	22.1005600	NABILA SYAFITRI	P	60

29	22.1005601	LUSYANNA	P	60
30	22.1005602	ZYENITA RAMAYANI	P	60

KETERANGAN NILAI PTS

Nilai PTS	< KKM	18 /30 x 100 %	0,60%
	> KKM	12/ 30 x 100%	0,40%

Lampiran 2

Daftar Rekapitulasi Nilai Pre-test dan Post-test siswa SMK X Akuntansi

NO	NAMA	Nilai	
		Pre-test	Post-test
1	ADELINA SEMTIHANNA	92	95
2	ANNA MAYESA SALSABILA BR PURBA	67	75
3	ARTIKA JEREMIA PANJAITAN	60	85
4	AULIA AGUSTIN PANJAITAN	57	85
5	CINDY VITA LOKA RAHMA	85	82
6	DESTI SARI LUMBANTORUAN	72	90
7	DEVI MONICA SARI SIMANJUNTAK	67	90
8	DEWI ANTARA	85	82
9	JENITA TAMBUNAN	80	90
10	JESICA HERLINA SIMANJUNTAK	87	95
11	MAGDALENA ELISABET PANJAITAN	61	87
12	MAWAR DITA PURBA	74	95
13	MUTIA DEVI	74	77
14	NUARY MUHARIMA	74	82
15	REFEYANTI SITUMEANG	77	77
16	RIAMA BR NAINGGOLAN	85	96
17	SETIAMAN WARUWU	65	90
18	LAURA GRACIA	62	85
19	THERESIA ADELINA SINAMBELA	62	90
20	SURYANTI OKTAVIA PURBA	67	85
21	YANA AMELIA BR SIHALOHO	77	80
22	WESLYN SIAHAAN	58	75
23	WENNY KARTIKA	80	90
24	FATMAWATI	72	75

25	ADELIA BR. MARBUN	72	80
26	NABILA AULIA	72	75
27	JUWITA HELENA LUBIS	77	85
28	NABILA SYAFITRI	80	90
29	LUSYANNA	70	74
30	ZYENITA RAMAYANI	75	85

Lampiran 3

Soal angket

ANGKET PENELITIAN / RESPON SISWA

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI POWTOON

NAMA :

KELAS :

Petunjuk Penggunaan :

1. Isilah identitas yang telah disediakan di atas
2. Beri tanda (\checkmark) pada jawaban yang anda pilih pada salah satu alternatif jawaban yang tersedia

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Keterangan	SS	S	TS	STS
1	Teks yang digunakan pada video powtoon terdengar jelas				
2	Warna gambar pada video sangat menarik dan tidak berlebihan				
3	Media yang digunakan memudahkan saya untuk memahami materi pelajaran				

4	Saya tertarik terhadap penggunaan media animasi powtoon pada pembelajaran				
5	Tulisan dan gaya huruf pada video sangat jelas dan menarik				
6	Sangat sulit untuk memahami pelajaran pada materi yang berkaitan dengan jurnal – jurnal				
7	Kalimat yang digunakan kurang efektif sehingga sulit dipahami				
8	Hasil belajar yang saya peroleh sudah membaik dengan sistem belajar menggunakan media powtoon.				
9	Materi dalam media sudah sesuai dengan kompetensi dasar pembelajaran				
10	Media pembelajaran powtoon menyajikan materi dengan tampilan yang menarik sehingga memudahkan proses belajar saya terhadap materi dari guru.				
11	Media pembelajaran powtoon dapat mempercepat pemahaman belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.				
12	Media pembelajaran powtoon dapat menghilangkan rasa bosan pada saat belajar dikelas.				

Lampiran 4

Dokumentasi Riset



Siswa sedang memperhatikan video pembelajaran yang berlangsung





Siswa diberikan lembar soal setelah melihat video pembelajaran



Tampilan dari video pembelajaran
Powtoon



Lampiran 5

Validitas Test

A. UJI VALIDITAS TES

		Correlations											
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	JUMLAH
S1	Pearson Correlation	1	,601**	,402*	,402*	1,000**	,402*	1,000**	,054	,601**	1,000**	,601**	,844**
	Sig. (2-tailed)		<,001	,028	,028	<,001	,028	<,001	,777	<,001	<,001	<,001	<,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S2	Pearson Correlation	,601**	1	,530**	,530**	,601**	,530**	,601**	,331	1,000**	,601**	1,000**	,862**
	Sig. (2-tailed)	<,001		,003	,003	<,001	,003	<,001	,074	<,001	<,001	<,001	<,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S3	Pearson Correlation	,402*	,530**	1	1,000**	,402*	1,000**	,402*	,095	,530**	,402*	,530**	,738**
	Sig. (2-tailed)	,028	,003		<,001	,028	<,001	,028	,617	,003	,028	,003	<,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

S4	Pearson Correlation	,402*	,530**	1,000**	1	,402*	1,000**	,402*	,095	,530**	,402*	,530**	,738**
	Sig. (2-tailed)	,028	,003	<,001		,028	<,001	,028	,617	,003	,028	,003	<,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S5	Pearson Correlation	1,000**	,601**	,402*	,402*	1	,402*	1,000**	,054	,601**	1,000**	,601**	,844**
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	,028	,028		,028	<,001	,777	<,001	<,001	<,001	<,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S6	Pearson Correlation	,402*	,530**	1,000**	1,000**	,402*	1	,402*	,095	,530**	,402*	,530**	,738**
	Sig. (2-tailed)	,028	,003	<,001	<,001	,028		,028	,617	,003	,028	,003	<,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S7	Pearson Correlation	1,000**	,601**	,402*	,402*	1,000**	,402*	1	,054	,601**	1,000**	,601**	,844**
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	,028	,028	<,001	,028		,777	<,001	<,001	<,001	<,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S8	Pearson Correlation	,054	,331	,095	,095	,054	,095	,054	1	,331	,054	,331	,284

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

B. UJI RELIABILITAS

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,947	10

P15	Pearson Correlation	-,211	-,113	-,211	,039	-,211	-,211	-,211	,042	,042	,042	,042	,042		,371*	,371*	1	,162
	Sig. (2-tailed)	,263	,551	,263	,837	,263	,263	,263	,825	,825	,825	,825	,825		,044	,044		,391
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30		30	30	30	30
JUMLAH	Pearson Correlation	,662**	,232	,662**	,129	,662**	,662**	,662**	,562**	,562**	,562**	,562**	,562**		,285	,285	,162	1
	Sig. (2-tailed)	<,001	,217	<,001	,498	<,001	<,001	<,001	,001	,001	,001	,001	,001		,127	,127	,391	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30		30	30	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

UJI REALIBILITAS ANGGKET

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,846	12

Lampiran 7

Form K1



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 1

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 : Diana Rosalina Ritonga
N P M : 1902070027
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Kredit Kumulatif : 140
IPK : 3,64

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe Make a match untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Akuntansi SMK Yapim Taruna Belawan	
	Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik siswa kelas X Akuntansi SMK Yapim Taruna Belawan	
	Pengaruh Media quiziz Terhadap minat dan hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi Siswa kelas X Akuntansi SMK Yapim Taruna Belawan	

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

Medan, 14 February 2023

Hormat Pemohon



Diana Rosalina Ritonga

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

Lampiran 8

Form K2

FORM K 2


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

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Akuntansi
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.


Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Diana Rosalina Ritonga
NPM : 1902070027
Program Studi : Pendidikan Akuntansi


Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

" Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Siswa kelas X Akuntansi SMK Yapim Taruna Belawan "

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Mariati S.Pd., M.A. 

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 15 February 2023
Hormat Pemohon,

Diana Rosalina Ritonga

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

Lampiran 9

Form K3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 922/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 : Diana Rosalina Ritonga
 NPM : 1902070027
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Powtoon*
 Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Siswa Kelas
 X Akuntansi SMK Yapim Taruna Belawan
 Pembimbing : Mariati, S.Pd., M.Ak

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 : 15 Februari 2024

Medan, 24 Rajab 1444 H
 15 Februari 2023 M



Dra. Hj. Syamsuwarnita, 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 10

Berita acara bimbingan proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Hasri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: www.umhu.ac.id Email: info@umhu.ac.id

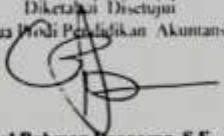
BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Pengorganisasi Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Nama : Diana Rosalina Ritonga
 NPM : 19020700271
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Pythagoras* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Yapim Taruna Belawan T.A 2022/2023

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
29-07-2023	Perbaikan latar belakang masalah, perbaikan Rumusan Masalah & Identifikasi masalah, Kelemahan Keunggulan, Penulisan "terdapat" tidak dicantumkan	/
31-08-2023	Perbaikan Latar belakang masalah, Perbaikan penulisan typo.	/
09-06-2023	Perbaikan Teori di latar belakang masalah, perbaikan ke pada nota pengantar	/
25-07-2023	perbaikan Isi Ke, Perbaikan penulisan typo, Perbaikan instrumen tes, Lampiran Soal & Angket Lampiran - Lampiran Silabus & RPP.	/
31-07-2023	Ace Seminar proposal	/


Medan, 31 Juli 2023

Diketahui/Disetujui
Ketua Prodi Pendidikan Akuntansi



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

Dosen Pembimbing



(Mariati, S.Pd., M.Ak.)

Lampiran 11

Surat Keterangan



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.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id

**SURAT KETERANGAN**

No :

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

Nama Lengkap : Diana Rosalina Ritonga
NPM : 1902070027
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* terhadap Hasil
Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Yapim Taruna Belawan
T.A 2022/2023

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Rabu tanggal 23 Bulan
Agustus 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, September 2023

Ketua,

Dr. Faisal Rahman Dongoran, SE., M.Si

Lampiran 12

Lembar pengesahan proposal



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

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umu.ac.id> E-mail: fkip@umu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Diana Rosalina Ritonga
NPM : 1902070027
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Yapim Taruna Belawan T.A 2022/2023

Pada hari Rabu, 23 Agustus 2023 sudah layak menjadi skripsi.

Medan, 3 September 2023

Dosen Pembahas

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

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing

Mariati, S.Pd., M.Ak

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

Dr. Faisal Rahman Dongoran, SE., M.Si

Lampiran 13

Berita acara seminar proposal



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

Jl. Kapten Mukhtar Hasri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.unma.ac.id> Email: fkip@unma.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu Tanggal 23 Agustus 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Akuntansi menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Diana Rosalina Ritonga
NPM : 1902070027
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Powerpoint* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Yapim Taruna Belawan T.A 2022/2023

No	Argument/Komentar/Saran
Judul	Pengaruh media Pembelajaran Animasi <i>Powerpoint</i> terhadap Hasil belajar Siswa kelas X Akuntansi SMK Yapim Taruna Belawan.
Bab I	Lampiran hasil ujian semester + nilai terhadap materi pembelajaran yang diambil. pendataan terhadap nilai dalam bentuk tabel
Bab II	Perbaiki sub-bab dan pada akhir bab, tanyakan soal sebanyak 200 / soal dan acuan guru
Bab III	Usahakan penulisan harus menggunakan kamus GBS dan Teknik analisis kerangka
Lainnya	
Kesimpulan	[] Disetujui [] Ditolak [✓] Disetujui Dengan Adanya Perbaikan

Medan: 23 September 2023

Dosen Pembahas

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

Dosen Pembimbing

Marjati, S.Pd., M.Ak

PANITIA PELAKSANA
Ketua

Dr. Faisal Rahujan Dongoran, M.Si

Lampiran 14

Surat permohonan riset



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

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 13115/2018-PA/AN-KPPT/18/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhlis Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 8622400 - 86224587 Fax. (061) 8625474 - 8631903
<http://kmp.umsu.ac.id> <http://kipj.umsu.ac.id> [umsu.medan](https://www.facebook.com/umsu.medan) [umsu.medan](https://www.instagram.com/umsu.medan) [umsu.medan](https://www.youtube.com/channel/UCv8v8v8v8v8v8v8v8v8v8v8) [umsu.medan](https://www.tiktok.com/@umsu.medan)

Nomor : 111/IL3-AU/UMSU-02/F/2024 Medan, 12 Rabiul Akhir 1445 H
 Lamp : --- 6 November 2023 M
 Hal : **Permohonan Izin Riset**

Kepada Yth. Bapak / Ibu Kepala
 SMK Yapim Taruna Belaan
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ha'du, semoga kita semua sehat walafiat 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 : Diana Rosalina Ritonga
 NPM : 1902070027
 Jurusan : Pendidikan Akuntansi
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Yapim Taruna Belaan 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, Aamin.




Dra. Hj. Syamsu Purnita, M.Pd
 NIDN 0004066701

****Pertinggal****





Lampiran 15

Surat pernyataan



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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Diana Rosalina Ritonga
 N.P.M : 1902070027
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Yapim Taruna Belawan T.A 2022/2023

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Yapim Taruna Belawan T.A 2022/2023.", Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan

Diana Rosalina Ritonga
 NPM. 1902070027

Lampiran 16

Lembar Pengesahan Skripsi



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.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Diana Rosalina Ritonga
 N.P.M : 1902070027
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Yapim Taruna Belawan T.A 2022/2023.

sudah layak disidangkan.

Medan, 29 Desember 2023

Disetujui oleh :

Pembimbing

Mariati, S.Pd., M.Ak.

Diketahui oleh :

Dekan

Ketua Program Studi

Dra. Hj. Svamsuarnita, M.Pd

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

DAFTAR RIWAYAT HIDUP**Data Pribadi**

Nama : Diana Rosalina Ritonga
Npm : 1902070027
Tempat, tanggal lahir : Belawan, 13 Juli 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Belawan Jl.Selebes 15

**Nama Orang Tua**

Nama Ayah : Amiruddin Ritonga
Nama Ibu : Habina Batubara
Alamat : Batang Pane 3, Halongonan Timur, Kab.
Padang Lawas Utara

Pendidikan Formal

1. SD Negeri 101660 Bahal : Tamat 2013
2. MTs Islamiyyah Belawan : Tamat 2016
3. SMK YAPIM Taruna Belawan : Tamat 2019
4. Tahun 2019/2023 tercatat sebagai Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Akuntansi, di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Medan, Februari 2024

Diana Rosalina Ritonga

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK YAPIM TARUNA BELAWAN T.A 2022/2023

ORIGINALITY REPORT

19% SIMILARITY INDEX	18% INTERNET SOURCES	8% PUBLICATIONS	8% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	4%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
3	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
4	pt.scribd.com Internet Source	1%
5	docplayer.info Internet Source	1%
6	journal.univetbantara.ac.id Internet Source	1%
7	eprints.umsb.ac.id Internet Source	<1%
8	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1%
	ejournal.undiksha.ac.id	

9	Internet Source	<1 %
10	repository.unej.ac.id Internet Source	<1 %
11	repositori.iain-bone.ac.id Internet Source	<1 %
12	123dok.com Internet Source	<1 %
13	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
14	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	<1 %
15	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
16	Submitted to Universitas Ibn Khaldun Student Paper	<1 %
17	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %
18	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
19	bahtraedu.wordpress.com Internet Source	<1 %
20	Submitted to Universitas Nasional Student Paper	<1 %

	Internet Source	<1 %
33	repositori.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
34	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1 %
35	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
36	download.garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
37	ejournal.unsri.ac.id Internet Source	<1 %
38	tugazfinalmedia.blogspot.com Internet Source	<1 %
39	jurnal.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
40	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
41	jim.unisma.ac.id Internet Source	<1 %
42	skripsistie.files.wordpress.com Internet Source	<1 %
43	zombiedoc.com Internet Source	<1 %

44	Submitted to Sultan Agung Islamic University <small>Student Paper</small>	<1 %
45	digilib.uinsby.ac.id <small>Internet Source</small>	<1 %
46	docobook.com <small>Internet Source</small>	<1 %
47	repository.unpas.ac.id <small>Internet Source</small>	<1 %
48	Yulia Nugrahini, Ika Rakhmawati, Frita Devi Asriyanti. "Pendampingan dan Pelatihan Membuat Media Pembelajaran dengan Aplikasi POWTOON pada Guru-Guru Sekolah Dasar di Lingkungan Kabupaten Tulungagung", Journal Of Human And Education (JAHE), 2023 <small>Publication</small>	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off