

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

Fatmawarni¹, Annisa UI-Ula²
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

fatmawarni@umsu.ac.id¹ annisaulula12@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah ada pengaruh video pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Powtoon* terhadap hasil belajar siklus akuntansi kelas X AKL SMK SWASTA BUDI AGUNG MEDAN T.A 2022/2023. Adapun populasi dalam penelitian ini berjumlah 34 Siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah total sampling, Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan *Pre Eksperimental One Group Pre-test Post-test Design*. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Kuesioner (angket) dan Tes yang sudah di uji validitas dan reliabilitasnya. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh video pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Powtoon* terhadap hasil belajar kelas X AKL 1 hal ini didukung dari hasil perhitungan nilai thitung sebesar 5,044. Sedangkan untuk ttabel pada $N = 34 - 1$ yaitu 2,034. Maka thitung $5,044 > ttabel 2,034$. Besarnya persentase pengaruh video pembelajaran *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa didapat nilai korelasi sebesar 0.886. berarti dalam penelitian ini tingkat hubungan antara variabel video pembelajaran *Powtoon* terhadap hasil belajar kelas X AKL 1 SMK Swasta Budi Agung Medan sebesar 88,6%. Hal ini berarti Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Siklus Akuntansi kelas X AKL 1 berada pada kategori tinggi, dengan nilai rata-rata pretest yaitu sebesar 62,86 dan nilai rata-rata posttest yaitu sebesar 80,17.

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

1. PENDAHULUAN

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

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

Metode pembelajaran konvensional menitik beratkan kepada guru Peran guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan ceramah aktif, dan ini menunjukkan pentingnya metode pembelajaran yang tepat, agar siswa mampu menerima pelajaran dari guru tersebut. Maka perlu aplikasi multimedia pembelajaran interaktif dan efisien dalam dunia

pendidikan. Hingga kini, peran guru masih menjadi pusat sumber belajar siswa selain buku, sehingga guru menjadi pusat interaksi dan bertanya bagi peserta didik. Padahal teknologi berkembang semakin cepat di dunia pendidikan, dengan memanfaatkan teknologi sumber belajar sangat tidak terbatas dan mudah diakses oleh murid. Namun harus tetap didampingi oleh guru maupun orang tua murid.

Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas sangat membantu guru dalam menumbuhkan minat belajar siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran mampu memberikan gambaran yang lebih jelas kepada siswa tentang materi yang sedang dipelajari. Dengan penggunaan media, waktu penyampaian materi menjadi lebih cepat, karena media membantu visualisasi dan mengurangi verbalisme di kelas, serta guru tak perlu menjelaskan berulang-ulang ketika siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Namun guru tetap menjadi fasilitator dan mitra siswa ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Karena mata pelajaran Akuntansi pada materi siklus akuntansi masih kurang dipahami dan dipelajari bagi siswa maka diperlukan suatu media pembelajaran interaktif menggunakan Powtoon.

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

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

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif, dimana data yang diperoleh dikumpulkan melalui kuesioner (angket) dan tes, dipergunakannya metode penelitian yang bersifat kuantitatif dalam penelitian ini berdasarkan beberapa pertimbangan, yaitu : Metode ini sebagai metode ilmiah/scientific karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan kelas X AKL 1 sebagai kelas eksperimen. Pada penelitian ini peneliti menggunakan Teknik *Sampling Total/Sensus* dimana teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Ak-1 SMK Swasta Budi Agung Medan yang berjumlah 34 orang siswa.

3. HASIL

Kelas X Akl 1 SMK Swasta Budi Agung Medan dalam kegiatan pembelajaran di kelas menggunakan video pembelajaran dengan menggunakan powtoon pada materi tahapan akuntansi perusahaan jasa (jurnal umum) untuk melihat gambaran hasil belajar peserta didik setelah menggunakan video pembelajaran. Perlakuan video pembelajaran tersebut mendapatkan hasil yang signifikan setelah diterapkan dalam proses pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan soal Pretest dan Posttest. Item soal yang diberikan sudah diuji validitas dan reliabilitasnya.

Hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan

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

Tabel 1. Data Hasil Belajar Pretes dan Postes Pada Materi Tahapan Akuntansi Perusahaan Jasa (jurnal umum)

No	Nama	Pretes	Postes
1	Adelia Agustina	65	80
2	Adriana Marsya	55	75
3	Afnita Putri Sabila	60	70
4	Ajeng Fidelia Riyadi	70	90
5	Anisa Az-zahra	65	75
6	Cinta Aulia	70	80
7	Dara Mauliza	70	85
8	Duwi Sholeha	75	90
9	Dwi Ananda	60	75
10	Fitri Octaviani	75	85
11	Indah Sahfitri	70	80
12	Isma Dewi	60	75
13	Kaila Aprilya	65	80
14	Keyza Rahma Safela	65	75
15	Laila Saidah Pinem	60	70
16	Maharani	70	80
17	Maharani	75	85
18	Meggy Azzharah	55	70
19	Mulia Sahputri	50	70
20	Nadia Agustiani Taufik	60	75
21	Nazwa Aulya Syafitri	65	75
22	Rafliansyah	50	70
23	Rahma Dina Nasution	70	80
24	Rahmah Sulwana	70	75
25	Rifan Hidayah Zalika	55	80
26	Savira Ramadini	75	90
27	Sonya Dewi	55	85
28	Sylvi Andika	60	75
29	Usy Zahra Ramadhani	65	80
30	Vivi Handayani	65	85
31	Yara Melvina	65	80
32	Yuli Yani Siagian	60	75
33	Yusrina	65	75

34	Zahara Nazmi	75	90
	Σ	2.255	2.680

Berdasarkan data tabel di atas pada tes awal (pre-tes) peserta didik memperoleh jumlah 2.255 dengan rata-rata 62,86% dan berada pada kriteria cukup sedangkan data pada tes akhir (post-tes) peserta didik memperoleh nilai 2.680 dengan rata-rata 80,17 % dengan kriteria baik. Maka ada pengaruh video pembelajaran interaktif dengan menggunakan powtoon terhadap hasil belajar siklus akuntansi kelas X AKL SMK Swasta Budi Agung Medan T.A 2022/2023.

4. PEMBAHASAN

Uji normalitas data dengan Kolmogorov-Smirnov dapat disimpulkan dengan membandingkan nilai angka probabilitas atau Asymp. Sig (2-tailed) dengan taraf signifikansi sebesar 0,05 atau 5% dengan pengambilan keputusan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 atau 5% maka distribusi data adalah tidak normal. Dan jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 atau 5% maka distribusi data adalah normal. Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai Asymp. Sig. (2- tailed) 0,168 lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Setelah mendapatkan hasil uji normalitas normal maka akan di uji regresi linear sederhana , Persamaan regresi linear sederhana dapat dilihat dari nilai koefisien B

Tabel 2. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana
ANOVA^a

	Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	78820.496	1	78820.496	25.	.001 ^b
	Residual	21683.060	7	3097.580	446	
	Total	100503.556	8			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar (Y)

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

Sumber : pengolahan data dengan program IBM SPSS 24

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

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh Video Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siklus Akuntansi Kelas X AKL SMK Swasta Budi Agung Medan, maka dapat dilakukan uji hipotesis yaitu uji t.

**Tabel 3. Uji t
Coefficients^a**

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

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber : pengolahan data dengan program IBM SPSS 24

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

5. KESIMPULAN

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

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

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanto, R., Kantun, S., & Sukidin, S. (2018). Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 122. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7622>
- Fatmawarni, F., & Haryani, P. P. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Analisa Ratio Keuangan Pada Program Studi Pendidikan Akuntansi FKIP UMSU. *Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi)*, 1(1), 24-47.
- Fatmawarni, F., & Purwanti, P. (2018). Pembelajaran Analisis Sumber Transaksi dengan Model Inkuiri Melalui Pendekatan 5 M pada Sekolah SMK Swasta Muhammadiyah 04 Belawan. *JURNAL PDS UNP*, 1(1), 104-112.
- Fikri, H., Madona, ade sri, & I. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF* (Hendrizal (ed.); Vol. 21, Issue 1). Samudra Biru. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>
- Husamah. (2013). Media Pembelajaran Luar Kelas Outdoor Learning. *Buku Ajar*, 1–128.

- Lubis, H. ., & Fatmawarni. (2018). *PENGANTAR AKUNTANSI Dasar Penyusunan Laporan Keuangan*. PERDANA PUBLISHING.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19.
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., & Sundi, V. H. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, E-ISSN: 27, 7. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/7869>
- Sihotang, I. M., & Fatmawarni, F. (2018). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Model Tutorial Program Macro Media Flash Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyusun Laporan Keuangan Pada Siswa Smk Bm Di Kota Medan. *Kumpulan Penelitian dan Pengabdian Dosen*, 1(1).
- Sugiono. (2016). *METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (edisibaru)*. ALVABETA,cv.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Thesarah, R. H., Subagiyo, L., & Qadar, R. (2021). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis audio-visual dengan aplikasi powtoon untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi impuls dan momentum di SMK Negeri 6 Samarinda. *Jurnal Kajian Pendidikan IPA*, 1(1), 31. <https://doi.org/10.52434/jkpi.v1i1.1050>
- Widhi Kurniawan, A. (2016). *Metode penelitian kuantitatif*.
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234–237.
- Fardany, M. M., & Dewi, R. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 8(3), 101–108. <https://doi.org/10.26740/jupe.v8n3.p101-108>