

Improving Accounting Learning Outcomes on Petty Cash Fund Material for Accounting Students in Vocational High Schools Through Canva-Based Interactive Learning Media

Alya Mahadevi Zahrani^{1*)}, Mardi²⁾, Khansha Sindra Irfani³⁾, Eva Farhana⁴⁾

¹⁾²⁾³⁾ Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta

⁴⁾ Akuntansi dan Keuangan Lembaga, SMK Negeri 47 Jakarta

Correspondence author : alyamahadevi.z@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37012/jipmht.v10i1.3443>

Abstract

This research is motivated by the low mastery of petty cash fund material among grade XI AKL 2 SMK Jakarta students, where only 19.4% of students achieved the completion criteria in the initial observation. To overcome this problem, the Kurt Lewin Classroom Action Research (CAR) method was applied in two cycles that integrated interactive learning media based on PowerPoint using Canva. Research data from 36 students were collected through learning outcome tests and documentation, then analyzed using descriptive statistics and paired sample t-tests. The use of paired t-tests was carried out to strengthen the validity of the research results and prove that the increase in scores between cycles occurred due to the improvement of the actions given. The results of the study showed a significant increase, where classical completeness in Cycle I was 47.2% (average 75.3) increasing to 83.3% in Cycle II (average 85.3) after the improvement of actions in the form of ice breaking and a reward system. This significance was strengthened by the results of the difference test with a Sig. value. (2-tailed) $0.000 < 0.05$, so it is concluded that PowerPoint-based interactive learning media using Canva is effective in creating a dynamic learning atmosphere and optimizing students' cognitive learning outcomes on petty cash fund material.

Keywords: Interactive Learning Media, Powerpoint, Canva, Learning Outcomes, Petty Cash Fund

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya penguasaan materi dana kas kecil siswa kelas XI AKL 2 SMK Jakarta, dimana hanya 19,4% siswa mencapai kriteria ketuntasan pada observasi awal. Untuk mengatasi masalah tersebut, diterapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin sebanyak dua siklus yang mengintegrasikan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* menggunakan *Canva*. Data penelitian dari 36 siswa dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji t berpasangan (*paired sample t-test*). Penggunaan uji t berpasangan dilakukan untuk memperkuat validitas hasil penelitian dan membuktikan bahwa peningkatan nilai antar siklus terjadi akibat penyempurnaan tindakan yang diberikan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan, dimana ketuntasan klasikal pada Siklus I sebesar 47,2% (rata-rata 75,3) meningkat menjadi 83,3% pada Siklus II (rata-rata 85,3) setelah dilakukan penyempurnaan tindakan berupa *ice breaking* dan sistem *reward*. Signifikansi tersebut diperkuat hasil uji beda dengan nilai *Sig. (2-tailed)* $0,000 < 0,05$, sehingga disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* menggunakan *Canva* efektif menciptakan suasana belajar yang dinamis dan mengoptimalkan hasil belajar kognitif siswa pada materi dana kas kecil.

Keywords: Media Pembelajaran Interaktif, Powerpoint, Canva, Hasil Belajar, Dana Kas Kecil

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam membangun sumber daya manusia yang kompeten melalui proses pembelajaran yang terencana untuk mengembangkan potensi diri, kecerdasan, serta keterampilan peserta didik (Pay et al., 2023). Sejalan dengan tujuan pendidikan nasional, institusi pendidikan berkewajiban mencetak individu yang tidak hanya cerdas secara kognitif tetapi juga memiliki keterampilan praktis yang relevan dengan tuntutan zaman (Kusuma et al., 2021). Namun, realitas di lapangan menunjukkan tantangan besar pada pendidikan vokasi, khususnya di SMK Jakarta, di mana rendahnya keterlibatan siswa berimplikasi pada hasil belajar materi dana kas kecil yang hanya mencapai tingkat ketuntasan 19,4%. Masalah ini bersumber pada metode pembelajaran konvensional yang cenderung pasif, sehingga siswa kesulitan memahami materi dianggap kompleks dan abstrak (Amaliyah et al., 2025). Oleh karena itu, urgensi penggunaan media pembelajaran inovatif menjadi sangat krusial sebagai sarana penyampai pesan efektif untuk menarik perhatian dan memotivasi siswa selama proses instruksional (Jauza et al., 2025). Pemanfaatan media yang tepat dapat menciptakan atmosfer kelas lebih hidup dan membantu siswa agar tidak merasa jenuh terhadap materi keuangan yang bersifat prosedural (Yusnaldi et al., 2025). Keberadaan media visual dalam pembelajaran mampu meningkatkan konsentrasi dan daya serap informasi secara signifikan (Wahyuni et al., 2021), karena visualisasi yang menarik membuat materi yang rumit menjadi lebih mudah dicerna oleh peserta didik (Ainumila et al., 2021). Meskipun penelitian mengenai media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint maupun Canva telah banyak dilakukan, sebagian besar masih berfokus pada peningkatan motivasi dan keaktifan belajar secara umum. Penelitian yang mengintegrasikan PowerPoint interaktif dengan Canva pada materi dana kas kecil di SMK serta mengukur peningkatan hasil belajar melalui Penelitian Tindakan Kelas masih terbatas, sehingga kondisi tersebut menunjukkan adanya research gap yang menjadi dasar penelitian ini dilakukan.

Sebagai upaya meningkatkan efektivitas pengajaran, penelitian ini mengintegrasikan platform *Canva* ke dalam *PowerPoint* interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang estetik (Maryunani et al., 2021). Fitur kuis dan simulasi di dalamnya memberikan umpan balik langsung yang memperkuat pemahaman materi secara konkret (Maulida et al., 2023). Melalui pendekatan interaktif, partisipasi siswa terdorong lebih aktif sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat hanya pada guru (Rohmanurmeta, 2022). Selain itu, media ini dirancang khusus untuk menstimulasi kolaborasi antar peserta didik di dalam kelas (Wibowo et al., 2021). Keterampilan psikomotorik siswa juga dapat terasah melalui simulasi pencatatan transaksi yang akurat (Huseng et al., 2025).

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan utama untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa kelas XI AKL 2 SMK Jakarta melalui transformasi digital (Mahendra et al., 2023). Secara teoritis, intervensi ini diharapkan mampu memicu perkembangan kognitif dalam memecahkan masalah keuangan (Putra et al., 2024). Pada akhirnya, penerapan media ini dapat membangun tanggung jawab kerja siswa (Paputungan et al., 2022), memberikan referensi kreatif bagi pendidik (Nikmati, 2024), serta mendukung standarisasi kompetensi lulusan SMK di bidang akuntansi (Zainudin., 2023).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan model Kurt Lewin, yang dirancang sebagai bentuk penelitian praktis untuk memperbaiki mutu, proses, dan hasil belajar siswa secara langsung di dalam kelas (Machali, 2022). PTK didefinisikan sebagai kegiatan ilmiah kolaboratif dan iteratif yang dilakukan guru untuk mengidentifikasi masalah, merancang perbaikan, serta melakukan evaluasi dan refleksi guna menemukan solusi atas masalah praktis seperti rendahnya partisipasi siswa atau efektivitas metode pengajaran (Machali, 2022). Penelitian ini dilaksanakan di SMK Jakarta dengan subjek seluruh siswa kelas XI AKL 2 SMK Jakarta yang berjumlah 36 siswa, yang dipilih karena karakteristik PTK yang bertujuan memperbaiki proses pembelajaran pada kelas tertentu. Prosedur penelitian dilakukan dalam dua siklus, yang diawali dengan tahap pra-siklus untuk observasi awal, diikuti oleh tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan berupa penggunaan media *PowerPoint* interaktif dengan menggunakan *Canva*, observasi aktivitas, serta refleksi untuk menganalisis data kualitatif maupun kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik dokumentasi, dan tes hasil belajar, yang kemudian diolah menggunakan analisis statistik deskriptif untuk menghitung nilai rata-rata serta persentase ketuntasan belajar. Selain itu, efektivitas tindakan divalidasi menggunakan uji *Paired Sample t-Test* dengan tingkat signifikansi 0,05 guna memastikan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara Siklus I dan Siklus II (Nelsa, 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pra Siklus

Tahap awal sebelum intervensi dilakukan, pembelajaran materi dana kas kecil di kelas XI AKL 2 SMK Jakarta masih menggunakan metode konvensional. Berdasarkan observasi, siswa terlihat kurang antusias dan mengalami kesulitan memahami prosedur pencatatan transaksi bersifat abstrak. Hal mana berdampak kepada rendahnya pencapaian akademis siswa, hasil tes awal menunjukkan bahwa hanya 7 dari 36 siswa (19,4%) mampu mencapai kriteria ketuntasan, sedangkan mayoritas siswa 80,6% masih berada di bawah standar (rata-rata nilai kelas 64,1). Kondisi ini mempertegas metode pasif tidak efektif untuk materi akuntansi yang kompleks, diperlukan media yang lebih interaktif untuk menarik perhatian siswa.

Siklus I

Pada Siklus I, peneliti mulai menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang didesain menggunakan *Canva*. Siswa mulai diperkenalkan dengan antarmuka media yang memiliki tombol navigasi dan elemen visual menarik. Meskipun proses adaptasi sedang berjalan, sudah terlihat perubahan positif dalam partisipasi siswa selama kegiatan belajar mengajar.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Tes	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
<i>Pre-Test</i>	≥ 75	10	27,8%	Tuntas
	≤ 75	26	72,2%	Tidak Tuntas
<i>Post-Test</i>	≥ 75	17	47,2%	Tuntas
	≤ 75	19	52,8%	Tidak Tuntas

Sumber : Data Internal, Tabel Diolah oleh Penulis (2026)

Hasil tes pada Siklus I menunjukkan peningkatan ketuntasan menjadi 47,2%. Walaupun meningkat lebih dari dua kali lipat dibanding Pra Siklus, angka ini belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan. Pemanfaatan media visual mulai membantu siswa memahami alur transaksi, namun refleksi menunjukkan bahwa interaksi dalam kuis perlu lebih dioptimalkan agar pemahaman siswa lebih mendalam.

Siklus II

Berdasarkan refleksi dari siklus sebelumnya, pada Siklus II peneliti melakukan penguatan pada fitur simulasi interaktif dan kuis yang lebih menantang. Penggunaan desain *Canva* yang lebih dinamis membuat siswa tetap fokus hingga akhir sesi pembelajaran. Siswa terlihat lebih mandiri dalam mencoba fitur-fitur media untuk memecahkan soal-soal latihan.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Tes	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
<i>Pre-Test</i>	≥ 75	20	55,6%	Tuntas
	≤ 75	16	44,6%	Tidak Tuntas
<i>Post-Test</i>	≥ 75	30	83,3%	Tuntas
	≤ 75	6	16,7%	Tidak Tuntas

Sumber : Data Internal, Tabel Diolah oleh Penulis (2026)

Pada tahap ini, terjadi peningkatan signifikan dengan tingkat ketuntasan mencapai 83,3%. Hal ini membuktikan bahwa visualisasi yang estetik dan umpan balik langsung melalui media interaktif sangat efektif dalam menyederhanakan materi yang rumit. Pencapaian ini telah melampaui target indikator keberhasilan penelitian.

Pembahasan

Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dengan bantuan *Canva* terbukti secara signifikan mampu mentransformasi kualitas pembelajaran di kelas XI AKL 2 SMK Jakarta. Keberhasilan intervensi ini dianalisis melalui dua pendekatan, yaitu analisis deskriptif untuk melihat tren pencapaian siswa dan analisis uji beda untuk melihat signifikansi pengaruh media tersebut.

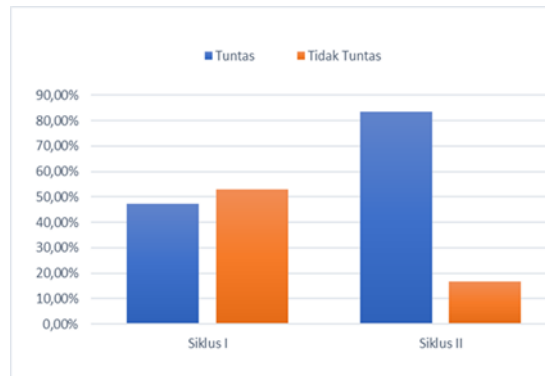
Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dan *Canva* diharapkan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi. Hal ini juga dimaksudkan untuk meningkatkan aktivitas guru dan siswa dalam kelas agar pembelajaran tidak lagi berpusat hanya pada guru (Rohmanurmeta, 2022).

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

Nilai	Kriteria	Siklus I	Siklus II	Keterangan
≥ 75	Tuntas	47,2%	83,3%	36,1%
≤ 75	Tidak Tuntas	52,8%	16,7%	36,1%

Sumber : Data Internal, Tabel Diolah oleh Penulis (2026)

Untuk memperjelas tren peningkatan ketuntasan belajar yang terjadi dari Siklus I ke Siklus II, data pada tabel di atas kemudian divisualisasikan ke dalam bentuk grafik perbandingan sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan II

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, terlihat pada Siklus I, persentase siswa yang mencapai kriteria tuntas hanya sebesar 47,2%, sehingga indikator keberhasilan belum tercapai. Namun, setelah dilakukan penyempurnaan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dengan menggunakan *Canva* serta penguatan manajemen kelas pada Siklus II, tingkat ketuntasan naik menjadi 83,3%. Hal ini membuktikan bahwa visualisasi alur transaksi yang jelas dan estetik sangat efektif memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang dianggap sulit

Setelah melihat gambaran umum data melalui statistik deskriptif, dilakukan pengujian lebih lanjut untuk membuktikan secara ilmiah apakah peningkatan nilai rata-rata yang terjadi bersifat signifikan. Uji beda menggunakan metode *Paired Sample t-Test* dilakukan untuk membandingkan data berpasangan dari 36 siswa XI AKL 2 SMK Jakarta.

Tabel 4. Hasil Uji *Paired Sample t-Test*

Variabel	N	Mean	t-hitung	df	Sig.(2-tailed)	Keterangan
Siklus I	36	75,3	4,6	35	0,000	Signifikan
Siklus II	36	85,3				

Sumber : Data Internal, Tabel Diolah oleh Penulis (2026)

Hasil uji beda menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang sangat nyata dan signifikan antara hasil belajar pada Siklus I dan Siklus II. Penguatan fitur simulasi dan umpan balik langsung pada media interaktif terbukti krusial dalam mengonfirmasi pemahaman siswa (Maulida et al., 2023). Secara keseluruhan, intervensi ini berhasil meningkatkan keterampilan kognitif dan psikomotorik siswa dalam pencatatan transaksi dana kas kecil.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dengan menggunakan *Canva* terbukti secara signifikan meningkatkan hasil belajar akuntansi pada materi dana kas kecil siswa kelas XI AKL 2 SMK Jakarta. Penggunaan elemen multimedia, fitur navigasi, serta simulasi visual berhasil mengubah pola belajar menjadi lebih aktif, dinamis, dan menyenangkan. Efektivitas media ini divalidasi oleh peningkatan nilai rata-rata kelas dari 76,3 pada Siklus I menjadi 87,5 pada Siklus II, dengan hasil uji statistik yang menunjukkan perbedaan signifikan melalui nilai probabilitas 0,000.

Keberhasilan penelitian ini ditandai dengan tercapainya target ketuntasan klasikal, di mana jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat dari 47,2% pada Siklus I menjadi 83,3% pada Siklus II, atau mengalami kenaikan sebesar 36,1%. Kendala awal terkait fokus dan interaksi siswa berhasil diatasi melalui penyempurnaan tindakan pada Siklus II, termasuk manajemen waktu yang lebih efisien serta penguatan fitur interaktif pada media. Dengan demikian, media ini tidak hanya mengoptimalkan pemahaman kognitif siswa terhadap metode imprest dan fluktuasi, tetapi juga secara efektif meningkatkan keterampilan psikomotorik dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR REFRENSI

- Ainumila, L. I., Oktiningrum, W., Kunci, K., Budaya, L., & Kewarganegaraan, D. (2021). *Pengembangan Media Interaktif Power Point... Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Dan Kewargaan Di Sekolah Dasar*. Keyword: *Cultural Literacy And Citizenship, Powerpoint Interactive*. 8(2), 67–79. <https://Ejournal.Upi.Edu/Index.Php/Jppd/Article/View/39441>
- Amaliyah, F., Kartika, D., Bersama, P. H., & Korespondensi, P. (2025). Peningkatan Kompetensi Penyusunan Dokumen Petty Cash Dalam Mempersiapkan Uji Kompetensi Keahlian Pada Siswa Smk Muhammadiyah Adiwerna. *Jurnal Surya Masyarakat*, 7(2), 323–328. <https://Jurnal.Unimus.Ac.Id/Index.Php/Jsm/Article/View/16981/0>
- Andi Maggalatung Huseng, Shoif Auliyauddin, N. (2025). Taxonomi Pendidikan Dimensi Pengetahuan, Sikap, Dan Keterampilan. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(9), 107–116. <https://Ojs.Daarulhuda.Or.Id/Index.Php/Socius/Article/View/1310>
- Hamidah Abdul Shomad Elfin Nikmati. (2024). Pemanfaatan Media Ajar Interaktif Berbasis <https://journal.thamrin.ac.id/index.php/jipmht/article/view/3443/2868>

- Digital Dalam Meningkatkan Berfikir Kritis Peserta Didik. *Aksiologi : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 5(1), 327–337. <https://doi.org/10.47134/Aksiologi.V5i2.270>
- Kusuma, S. P., Bahri, & Tati, A. D. R. (2021). Dalam Sejarah Sistem Pendidikan Nasional Di Indonesia. *Jurnal Pemikiran, Pendidikan Dan Penelitian Kesejarahan*, 8(1), 11–20. <https://ojs.unm.ac.id/pattingalloang/article/view/20382>
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru ? *Ijar Indonesian Journal Of Action Research*, 1(2). <https://doi.org/10.14421/Ijar.2022.12-21> Bagaimana
- Mahendra, A. R., Destrineli, & Pamela, I. S. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Website Menggunakan Wondershare Filmora Pada Materi Tumbuhan Dan Sumber Kehidupan Di Bumi Kelas Iv Sd. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 2500–2513. <https://j-innovative.org/index.php/innovative/article/download/543/485>
- Maryunani. (2021). Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Melalui Aplikasi Canva Untuk Kelas Vi Sdn Krembangan Selatan Iii Surabaya. *Elementary : Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(4), 190–196. <https://www.jurnalp4i.com/index.php/elementary/article/view/734>
- Maulida, N., Musdolifah, A., & Sary, H. A. (2023). Penerapan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Analisis Teks Ceramah Pada Kelas Xi Ipa 4 Sman 7 Balikpapan Tahun Ajaran 2022/2023. *Kompetensi*, 16(2), 435–443. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.V16i2.188>
- Najwa Ammara Jauza, & Meyniar Albina. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Ihsan Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 15–23. <https://doi.org/10.61104/Ihsan.V3i2.886>
- Nelsa. (2025). Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Model Kurt Lewin Untuk Meningkatkan Minat Belajar Seni Budaya Siswa Sma Negeri 13 Makassar. *Nuansa Journal Of Arts And Design*, 9. Minat Belajar Siswa, Pembelajaran Menarik, Penelitian Tindakan Kelas.
- Paputungan, F. (2022). Teori Perkembangan Afektif Affective Development Theory. *Journal Of Education And Culture (Jec)*, 2(2), 87–95. <https://journals.ubmg.ac.id/index.php/Jec/article/view/1119>
- Pay, I. (2023). Jurnal Pendas: Pendidikan Dasar. *Pendas : Pendidikan Dasar*, 5(2), 28–37. <https://jurnal.isdikieraha.ac.id/index.php/Pendas/article/view/606>
- Putra, R. P., & , Muhmmad Ainul Yaqin, A. S. (2024). Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan

- Agama Islam: Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik) Rizky. *Al - Karim Journal Of Islamic And Educational Research*, 2(1), 149–158. <https://Journal.Institercom-Edu.Org/Index.Php/Alkarim/Article/View/236>
- Rohmanurmeta, F. M. (2022). Pengaruh Media Power Point Interaktif Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Sd. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (Jppm)*, 3(2), 39–46. <https://doi.org/10.52060/Jppm.V3i2.825>
- Wahyuni, R., Febriandari, E. I., & Setiawan, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Information And Communication Technologies Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(2), 75–82. <https://jurnal.stkipggritrenngalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/93>
- Wibowo, Ari, M. (2021). Efektifitas Media Powerpoint Bernarasi Dalam Pembelajaran Gempa Bumi Di Smp Islam Terpadu At-Tawaazun. *Unpublished Thesis: Universitas Muhammadiyah Surakarta.*, 1–9. [https://eprints.ums.ac.id/91711/1/Naskah Publikasi.Pdf](https://eprints.ums.ac.id/91711/1/Naskah_Publikasi.Pdf)
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., Anggraini, N., Daulay, N. H., & Wulandari, Y. (2025). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Pema*, 5(1), 80–89. <https://doi.org/10.56832/Pema.V5i1.721>
- ZainudinUbabuddin. (2023). RANAH KOGNITIF, AFEKTIF DAN PSIKOMOTORIK SEBAGAI OBJEK EVALUASI HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 915–931. <https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/ilj/article/view/1197>