

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan yang jelas dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran, sehingga para pelajar dapat secara aktif mengasah potensi mereka. Ini tidak hanya mencakup pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga pembentukan karakter, sikap, dan nilai-nilai sosial. Pendidikan mempersiapkan siswa untuk menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan, serta membekali mereka sebagai individu yang unggul, berintegritas, dan mampu memberikan sumbangsih bagi kemajuan komunitas dan bangsa. Menurut Pay et al. (2023) pendidikan adalah aktivitas yang dirancang dengan tujuan untuk mendukung siswa dalam mengembangkan aspek spiritual dan keagamaan, kemampuan untuk mengatur diri, kepribadian, kecerdasan, moral yang baik, serta keterampilan yang diperlukan oleh individu maupun masyarakat.

Tujuan utama dari pendidikan adalah untuk mengembangkan individu yang lengkap dan siap untuk menghadapi kehidupan, baik dalam hal pengetahuan maupun dalam aspek kemanusiaan. Pendidikan bertujuan untuk memberikan peserta didik pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang bermanfaat dalam dunia kerja maupun kehidupan sosial, serta mengembangkan nilai-nilai moral dan etika yang menjadi landasan perilaku manusia. Kusuma et al. (2021) menjelaskan bahwa maksud dari pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan individu yang berakhlak baik, terampil, serta menjadi warga

negara yang demokratis dan bertanggung jawab terhadap kesejahteraan masyarakat dan negara.

Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran memiliki peran yang signifikan sebagai sarana yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik, tetapi juga membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih mudah dan efektif. Jauza et al. (2025) menyatakan bahwa media pembelajaran memainkan peran yang krusial dalam menarik perhatian siswa, memberikan motivasi, serta mempermudah pemahaman materi, sehingga proses belajar menjadi lebih berarti dan menyenangkan. Yusnaldi et al. (2025) menyatakan bahwa memilih media yang sesuai adalah hal yang sangat krusial untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang nyaman dan interaktif. Oleh karena itu, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai menjadi faktor penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik, dan efektif untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pengembangan media *PowerPoint* interaktif berbasis *Canva* merupakan langkah inovatif yang sangat mendesak untuk diterapkan dalam pendidikan akuntansi saat ini. Berdasarkan hasil survei awal, siswa kelas XI AKL terbukti mengalami kesulitan signifikan dalam memahami materi akuntansi yang kompleks dan abstrak. Media ini hadir sebagai solusi konkret dengan menyajikan informasi visual melalui grafik dan diagram yang mampu menyederhanakan alur transaksi keuangan. Tidak hanya visual, integrasi elemen interaktif seperti animasi, kuis, dan simulasi dirancang untuk meningkatkan

keterlibatan aktif siswa di dalam kelas. Penggunaan desain *Canva* yang modern juga bertujuan untuk mengubah persepsi belajar akuntansi yang kaku menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Dengan demikian, penerapan media ini menjadi jawaban atas kebutuhan mendesak untuk meningkatkan penguasaan kompetensi siswa secara efektif. Fokus pada pendidikan akuntansi ini diharapkan mampu menjembatani hambatan belajar siswa melalui pendekatan teknologi yang relevan. Menurut Wahyuni et al. (2021), pemanfaatan media ini dapat membantu siswa dalam memahami konsep secara visual dan praktis, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Penggunaan elemen visual yang menarik dalam *PowerPoint* interaktif dengan menggunakan *canva* terbukti sangat efektif dalam membantu siswa memahami langkah-langkah pencatatan dana kas kecil yang selama ini sering dianggap rumit jika hanya disampaikan melalui metode tradisional. Menurut Ainumila et al. (2021), visualisasi yang didesain secara menarik tidak hanya membuat materi lebih mudah dicerna, tetapi juga meningkatkan minat dan fokus siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, Maulida et al. (2023) menambahkan bahwa keberadaan fitur kuis dan simulasi dalam media pembelajaran ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk langsung menguji pemahaman mereka terkait materi yang telah dipelajari. Dengan adanya umpan balik secara langsung atau seketika dari kuis tersebut, siswa dapat mengidentifikasi kesalahan dan segera melakukan perbaikan, sehingga kemampuan analisis dan pengambilan keputusan mereka berkembang secara

mandiri tanpa tergantung sepenuhnya pada bantuan guru. Wibowo et al. (2021) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif ini juga sangat mendukung aktivitas kerja sama dan pembelajaran kelompok di kelas. Guru dapat dengan mudah membagikan tugas atau membuka diskusi kelompok melalui slide yang telah disusun secara interaktif, membuat suasana belajar menjadi lebih dinamis dan interaktif. Dengan demikian, *PowerPoint* interaktif dengan menggunakan canva tidak hanya meningkatkan pemahaman individu siswa, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial melalui kolaborasi, Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyeluruh dan bermakna bagi semua peserta didik.

Dalam rangka mengetahui kondisi sebenarnya terkait pencapaian hasil belajar siswa pada materi pencatatan dana kas kecil, telah dilaksanakan observasi di kelas observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah terdapat kendala atau permasalahan dalam pemahaman siswa terhadap materi dana kas kecil serta dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 11 November 2025 tahun ajaran 2025/2026, diperoleh data hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa XI AKL 2

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	>75	Tuntas	7	19,4%
2	<75	Tidak Tuntas	29	80,6%
Jumlah			36	100%

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

Data yang terkumpul menunjukkan bahwa tingkat penguasaan siswa terhadap materi dana kas kecil masih jauh di bawah standar kompetensi minimal,

dengan hanya 19,4% siswa yang mencapai kriteria ketuntasan dan 80,6% sisanya belum memenuhi standar. Hal ini menunjukkan kesulitan siswa dalam memahami materi dana kas kecil. Temuan ini sejalan dengan penelitian Amaliyah et al. (2025) yang menyatakan bahwa siswa SMK mengalami kesulitan memahami dan mengelola dana kas kecil karena materi yang kompleks dan kurang mendapat perhatian dalam pembelajaran akuntansi. Penelitian tersebut menegaskan perlunya media pembelajaran yang relevan dan menarik agar pemahaman siswa meningkat, mendukung kebutuhan inovasi dalam penerapan media pembelajaran akuntansi pada materi yang sulit dipahami siswa seperti dana kas kecil.

Selain itu, berdasarkan pengamatan banyak siswa tampak sering mengalami kesulitan dalam menjaga konsentrasi saat guru menyampaikan materi. Mereka cenderung lebih banyak mendengarkan tanpa berinteraksi aktif, dan terlihat kurang bersemangat untuk mencatat atau merespons materi yang disajikan. Siswa juga jarang mengajukan pertanyaan maupun memberikan jawaban atas pertanyaan dari guru, sehingga keterlibatan mereka dalam proses belajar tergolong rendah dan menunjukkan sikap yang kurang aktif.

Situasi ini memperlihatkan bahwa metode pembelajaran yang selama ini digunakan kurang efektif dalam membantu siswa menguasai materi dana kas kecil, terbukti dari tingkat ketuntasan belajar yang masih rendah. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa suasana belajar di kelas masih didominasi oleh cara konvensional, dimana siswa lebih sering berperan sebagai pendengar pasif dibandingkan sebagai peserta aktif. Kondisi ini menyebabkan mudahnya

gangguan fokus dan hasil belajar yang tidak maksimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan pemahaman tetapi juga kemampuan siswa dalam menguasai materi secara menyeluruh.

PowerPoint dipilih sebagai media pembelajaran interaktif karena memiliki keunggulan dalam kemudahan penggunaan bagi guru, keakraban bagi siswa, serta ketersediaan yang hampir merata di semua sekolah, sehingga tidak memerlukan fasilitas khusus. Penelitian ini memusatkan perhatian pada penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dengan menggunakan *Canva* sebagai solusi inovatif yang diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Media ini mendukung terciptanya pembelajaran yang interaktif dan dua arah, bukan sekadar ceramah satu arah. *PowerPoint* juga sangat fleksibel dan mudah direvisi pada setiap siklus penelitian tindakan kelas, sehingga guru dapat dengan cepat menyesuaikan materi dan tampilan berdasarkan hasil refleksi serta kebutuhan siswa.

Dengan media pembelajaran ini, siswa diharapkan dapat lebih mudah memahami materi dan aspek kecil, sekaligus meningkatkan partisipasi, memperkuat konsentrasi, dan menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis serta menyenangkan. Penggunaan media interaktif tersebut bertujuan untuk menggantikan pola belajar pasif dengan pendekatan yang lebih aktif, sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga pelaku pembelajaran yang aktif dan kreatif. Dengan demikian, hasil belajar siswa dapat meningkat

secara signifikan, serta proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif dalam jangka panjang.

Kebutuhan untuk menggunakan media pembelajaran yang interaktif semakin tinggi karena siswa SMK lebih suka cara belajar yang menunjukkan visual, praktis, dan berhubungan dengan situasi nyata. Mereka dapat belajar dengan lebih baik jika materi disampaikan dengan cara yang menarik, menggunakan kombinasi teks, gambar, animasi, dan latihan interaktif yang berhubungan dengan dunia kerja akuntansi. Selain itu, materi tentang dana kas kecil yang memerlukan ketelitian dan pemahaman yang tepat sering kali sulit dimengerti hanya dengan penjelasan lisan atau ceramah saja. Dengan menggunakan media interaktif, siswa bisa melihat simulasi langsung tentang proses pencatatan, menjawab latihan sendiri, dan mendapatkan umpan balik dengan cepat. Ini berperan penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, terutama dalam memahami dan menggunakan prosedur pencatatan transaksi dana kas kecil dengan lebih benar.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian PTK lain yang menggunakan *PowerPoint* interaktif dengan menggunakan *Canva* terletak pada spesifikasi materi dan konteks penerapannya, yaitu pada materi dana kas kecil di SMK. Meskipun telah banyak penelitian yang menggunakan *PowerPoint* interaktif, penelitian ini menekankan pada penerapan media yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa SMK serta fokus pada materi yang sering menjadi tantangan dalam pemahaman siswa. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi spesifik dan relevan terhadap penerapan media

pembelajaran akuntansi pada materi yang belum banyak diteliti secara mendalam sebelumnya.

1.2 Fokus Penelitian

1. Peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dengan menggunakan *canva* pada materi dana kas kecil.

1.3 Pertanyaan Penelitian

1. Apakah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dengan menggunakan *Canva* dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi Mencatat Dana Kas Kecil pada siklus I dan siklus II?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apakah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dengan menggunakan *Canva* dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi Mencatat Dana Kas Kecil pada siklus I dan siklus II.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharap dapat bermanfaat untuk :

1. Siswa dapat meningkatkan pemahaman terhadap pembelajaran Akuntansi Keuangan materi mencatat dana kas kecil.
2. Guru memiliki tambahan media pembelajaran dalam proses pembelajaran Akuntansi Keuangan.
3. Peneliti dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai pendukung pemikiran tentang penelitian Pendidikan untuk mengembangkan media pembelajaran.