

Penerapan Video Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Kelas XI SMKS Al Ikhlas Pangkalan Susu

Oleh: Dwi Rayana Siregar, Universitas Jambi, dwirayana@unja.ac.id
Fadilla Ulfah, Universitas Jambi, fadillaulfah@unja.ac.id
Sri Wahyuni, Universitas Jambi, sriwahyunii@unja.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMKS Al Ikhlas Pangkalan Susu pada mata pelajaran Akuntansi, khususnya pada materi jurnal umum, melalui penggunaan video pembelajaran interaktif. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa dari pra-siklus hingga siklus II. Persentase ketuntasan belajar mengalami kenaikan dari 33,3% pada tahap awal, menjadi 60% pada siklus I, dan mencapai 90% pada siklus II. Rata-rata nilai kelas pun mengalami peningkatan, dari 63,7 menjadi 78,3. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan video pembelajaran interaktif mampu membantu siswa memahami materi jurnal umum secara lebih efektif, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar mereka dalam pembelajaran Akuntansi.

Kata kunci: video pembelajaran interaktif, hasil belajar, akuntansi, jurnal umum, PTK, Kurikulum Merdeka, KKTP

Abstract

This research was purposed to enhance the learning outcomes of Grade XI students at SMKS Al Ikhlas Pangkalan Susu in the subject of Accounting, with a focus on the topic of general journal entries, through the implementation of interactive video-based learning. The research employed a Classroom Action Research (CAR) design, carried out over two cycles, each comprising the stages of planning, action, observation, and reflection. The findings demonstrated a marked improvement in student achievement from the pre-cycle to the second cycle. The percentage of students achieving mastery increased from 33.3% in the pre-cycle, to 60% in the first cycle, and further to 90% in the second cycle. Additionally, the class average score rose from 63.7 to 78.3. These results suggest that the use of interactive instructional videos significantly supports students in grasping the concepts of general journal entries, thereby contributing to improved academic performance in Accounting.

Keywords: *interactive learning video, learning outcomes, accounting, general journal, CAR, Merdeka Curriculum, KKTP*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat telah memberikan pengaruh signifikan terhadap berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam

dunia pendidikan. Transformasi digital dalam pendidikan tidak hanya terbatas pada penyediaan infrastruktur, tetapi juga menyentuh aspek pedagogis, seperti strategi pembelajaran dan media ajar. Menurut (Muti

et al., 2024), integrasi teknologi dalam pembelajaran mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menarik, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Hal ini sejalan dengan arahan Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran berdiferensiasi dan berbasis kompetensi.

Dalam konteks pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya pada mata pelajaran akuntansi, tantangan utama yang dihadapi siswa adalah memahami konsep-konsep abstrak seperti proses penjumlahan, klasifikasi akun, dan penyusunan laporan keuangan. Media pembelajaran konvensional yang bersifat tekstual seringkali kurang efektif dalam menjembatani pemahaman siswa terhadap materi tersebut (Astuti et al., 2025). Oleh karena itu, penggunaan media berbasis teknologi seperti video pembelajaran interaktif menjadi alternatif yang menjanjikan. Video interaktif memungkinkan penyajian materi secara visual, berurutan, dan kontekstual, sehingga siswa dapat memahami proses pencatatan akuntansi secara lebih konkret (Nadzia, 2018).

Selain itu, penelitian oleh (Yanti et al., 2024) menyatakan bahwa penggunaan

media audiovisual dalam pembelajaran akuntansi di SMK dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa secara signifikan. Siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran karena materi disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Hal ini juga diperkuat oleh temuan dari (Apriansyah Putra, 2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran berdampak positif terhadap peningkatan capaian Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), terutama dalam ranah kognitif. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi, khususnya video pembelajaran interaktif, merupakan solusi strategis dalam menghadirkan pembelajaran akuntansi yang lebih kontekstual, adaptif, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa SMK di era Kurikulum Merdeka.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran akuntansi, khususnya pada materi jurnal umum, masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi awal di SMKS Al Ikhlas Pangkalan Susu, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas XI mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar penjumlahan. Hal ini tercermin dari nilai ulangan harian siswa pada materi jurnal umum yang hanya mencapai rata-rata 60,

masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 75. Selain itu, selama proses pembelajaran, siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan mengalami kebosanan karena metode pembelajaran yang masih didominasi ceramah tanpa media pendukung yang menarik.

Masalah ini perlu segera diatasi karena pemahaman konsep jurnal umum merupakan dasar penting dalam siklus akuntansi. Jika siswa tidak memahami materi ini, akan berdampak pada kesulitan memahami materi-materi lanjutan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video dapat meningkatkan pemahaman konsep yang abstrak menjadi lebih konkret. Penerapan video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Powtoon dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus akuntansi di SMK Swasta Budi Agung Medan (UI-Ula, 2023). Penelitian serupa oleh (Lestari et al., 2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi di SMK Negeri 4 Pekanbaru.

Meskipun telah banyak penelitian yang mengkaji penggunaan video pembelajaran interaktif dalam pembelajaran akuntansi, namun penelitian yang secara spesifik meneliti penerapan video pembelajaran interaktif pada materi jurnal umum di SMK, khususnya di SMKS Al Ikhlas Pangkalan Susu, masih jarang dilakukan. Dengan demikian, terdapat gap penelitian yang perlu dijawab melalui kajian empiris mengenai efektivitas video pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi jurnal umum di sekolah tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan video pembelajaran interaktif pada materi jurnal umum di kelas XI SMKS Al Ikhlas Pangkalan Susu dan mengetahui peningkatan hasil belajar akuntansi siswa melalui penerapan video pembelajaran interaktif. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan alternatif solusi inovatif dalam pembelajaran akuntansi serta menjadi referensi pengembangan media pembelajaran interaktif di SMK.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa di SMKS Al Ikhlas Pangkalan Susu melalui penerapan video pembelajaran interaktif pada materi jurnal umum. PTK dipilih karena pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi masalah, merencanakan tindakan, melaksanakan tindakan, dan menganalisis hasil tindakan secara berkelanjutan. Model ini terdiri dari empat tahapan utama: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Kemmis & McTaggart).

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun pembelajaran 2024/2025 di SMKS Al Ikhlas Pangkalan Susu, dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) yang berjumlah 30 orang peserta didik. Pemilihan lokasi dan subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi jurnal umum pada mata pelajaran akuntansi. Tantangan dalam memahami materi tersebut berkontribusi terhadap rendahnya pencapaian hasil belajar siswa, di mana mayoritas peserta didik

belum berhasil memenuhi KKTP sebagaimana yang ditetapkan dalam Kurikulum Merdeka.

Untuk memperoleh data yang relevan, penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu tes, dokumentasi, dan wawancara. Tes digunakan sebagai alat untuk mengukur tingkat pencapaian hasil belajar siswa dan dilaksanakan pada tiga tahap, yaitu pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Dokumentasi dimanfaatkan untuk merekam proses pembelajaran serta hasil belajar siswa, sementara wawancara dilakukan untuk menggali persepsi dan pengalaman siswa terhadap penggunaan video pembelajaran interaktif dalam memahami materi akuntansi. Ketiga teknik ini saling melengkapi guna mendapatkan gambaran yang utuh terhadap dampak tindakan yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa kelas XI SMKS Al Ikhlas Pangkalan Susu dalam mata pelajaran Akuntansi, khususnya pada topik jurnal umum, melalui penggunaan media video pembelajaran interaktif. Kegiatan penelitian dilaksanakan

dalam dua siklus yang mencakup empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap tindakan difokuskan untuk mengatasi permasalahan siswa yang belum memahami konsep dasar pencatatan jurnal umum, khususnya dalam mengklasifikasikan transaksi ke dalam debit dan kredit.

Pada tahap pra-siklus, hasil tes awal menunjukkan bahwa dari 30 siswa, hanya 10 siswa (33,3%) yang telah mencapai KKTP (≥ 75), sedangkan 20 siswa lainnya (66,7%) belum tuntas. Nilai rata-rata kelas sebesar 63,7 menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi jurnal umum masih rendah. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara yang menunjukkan bahwa siswa merasa kesulitan memahami penjelasan verbal guru dan kurang termotivasi belajar.

Pada siklus I, setelah diterapkan video pembelajaran interaktif yang menampilkan ilustrasi visual mengenai transaksi, alur pencatatan, dan simulasi pengisian jurnal, terjadi peningkatan hasil belajar. Sebanyak 18 siswa (60%) mencapai KKTP, dengan nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 71,4. Namun, target ketuntasan klasikal $\geq 85\%$ belum tercapai. Observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa masih belum fokus saat menonton

video hanya satu kali dan belum aktif dalam diskusi.

Refleksi dari siklus I melahirkan tindakan perbaikan pada siklus II, yaitu: pemutaran ulang video pembelajaran, penggunaan contoh soal kontekstual, serta pemberian kesempatan diskusi kelompok. Hasilnya sangat positif: 27 siswa (90%) mencapai KKTP dengan nilai rata-rata kelas 78,3, dan hanya 3 siswa (10%) yang belum tuntas. Observasi juga menunjukkan peningkatan keaktifan belajar; 85% siswa aktif dalam menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat. Wawancara lanjutan menunjukkan bahwa siswa merasa lebih mudah memahami materi karena video yang digunakan menyajikan animasi dan alur pencatatan yang sistematis.

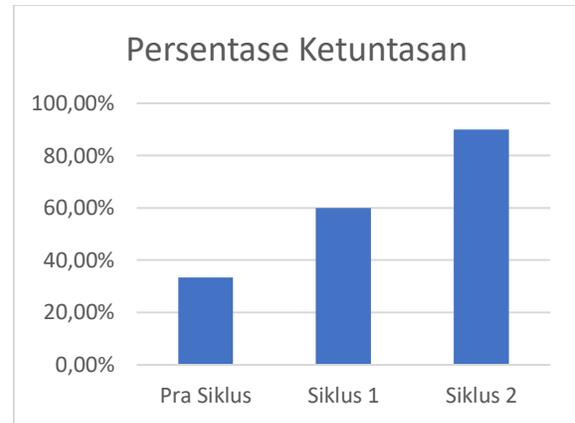
Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Setiap Tahap

Tahap	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase Ketuntasan	Nilai Rata-Rata
Pra-Siklus	10	33,3%	63,7
Siklus I	18	60%	71,4
Siklus II	27	90%	78,3

Hasil ini mendukung temuan dari (Rafifah & Putri, 2024) bahwa media video interaktif dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep dan mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran

akuntansi. Video interaktif yang disertai dengan simulasi transaksi akuntansi terbukti mampu memperjelas proses pencatatan dan pengklasifikasian akun. Selain itu, menurut (Fathoni et al., 2023), penggunaan video dapat meningkatkan daya ingat siswa karena mengaktifkan saluran visual dan audio secara bersamaan, sesuai prinsip *dual coding theory*.

Temuan lain dari (Rasam & Sari, 2018) menunjukkan bahwa penerapan media audiovisual dalam pembelajaran akuntansi tidak hanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga mampu membangkitkan minat serta meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam memahami materi yang sebelumnya dianggap kompleks atau sulit dipahami. Sementara itu, (Rasam & Sari, 2018) menambahkan bahwa video interaktif yang disusun secara kontekstual dan dilengkapi dengan evaluasi di akhir video mampu meningkatkan retensi informasi serta kemampuan siswa dalam menerapkan konsep akuntansi ke dalam soal-soal praktik. Untuk memberikan gambaran visual terhadap perkembangan hasil belajar siswa dari pra-siklus hingga siklus II, data pada tabel sebelumnya disajikan dalam bentuk diagram batang berikut:



Grafik 1. Persentase Ketuntasan Setiap Siklus

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan video pembelajaran interaktif sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa, baik dari aspek kognitif (hasil tes) maupun afektif (keaktifan dan minat belajar). Peningkatan signifikan dari pra-siklus hingga siklus II menunjukkan keberhasilan tindakan ini sebagai solusi untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi jurnal umum.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil dari pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas yang berlangsung selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMKS Al Ikhlas Pangkalan Susu pada materi jurnal umum. Efektivitas ini tercermin dari peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa yang

semula hanya 33,3% pada tahap pra-siklus, naik menjadi 60% pada siklus I, dan mencapai 90% pada siklus II. Peningkatan juga terjadi pada nilai rata-rata kelas, dari 63,7 menjadi 78,3 secara bertahap.

Media video interaktif menyediakan visualisasi konkret dan penyajian alur pencatatan akuntansi yang lebih terstruktur, sehingga mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain meningkatkan pemahaman, penerapan media ini juga mendorong partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan turut menumbuhkan motivasi belajar mereka. Oleh karena itu, pemanfaatan video pembelajaran interaktif dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang relevan dengan pendekatan Kurikulum Merdeka, terutama dalam mendukung tercapainya KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).

Saran

- 1) Bagi Guru: Disarankan untuk terus mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran interaktif, khususnya video yang relevan dan kontekstual, agar siswa lebih mudah memahami materi abstrak seperti jurnal umum. Guru juga dapat

menggunakan video sebagai bagian dari pembelajaran berdiferensiasi sesuai kebutuhan siswa.

- 2) Bagi Sekolah: Sekolah diharapkan menyediakan dukungan fasilitas teknologi, seperti LCD, speaker, dan koneksi internet yang memadai untuk mendukung pembelajaran berbasis digital.
- 3) Bagi Peneliti Selanjutnya: Penelitian ini terbatas pada satu materi akuntansi dan dua siklus tindakan. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk menerapkan metode serupa pada materi lain atau memperluas ke aspek keterampilan dan sikap dalam pembelajaran akuntansi.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriansyah Putra, A. (2023). Pemanfaatan Media Ajar Berbasis Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Di Kelas X Smk S 10 Kota Bengkulu. Universitas Dehasen Bengkulu.
- Astuti, Y., Aripin, A., Abdurrahmat, A. S., Badriah, L., & Hernawati, D. (2025). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Steam Pada Materi Klasifikasi Tumbuhan. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan Ipa*, 5(1), 106–112.

- Fathoni, A., Prasodjo, B., Jhon, W., & Zulqadri, D. M. (2023). *Media Dan Pendekatan Pembelajaran Di Era Digital: Hakikat, Model Pengembangan & Inovasi Media Pembelajaran Digital*.
- Lestari, A. M., Gimin, G., & Mujiono, M. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Siklus Akuntansi Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Smkn 4 Pekanbaru. *Jiip-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(10), 11680–11685.
- Muti, I., Hasyim, D. M., Ummah, S. S., Anwar, S., & Hilman, C. (2024). Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Iteraktif Era Metaverse. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(6), 5463–5474.
- Nadzia, E. (2018). *Pengembangan Modul Elektronik Pada Pokok Bahasan Relasi Dan Fungsi Kelas X Smk*. Jakarta: Fitk Uin Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Rafifah, N. A., & Putri, S. F. (2024). Membangun Pemahaman Konsep Akuntansi Perusahaan Dagang Melalui Media Pembelajaran Virtual Reality (Vr). *Prosiding National Seminar On Accounting, Finance, And Economics (Nsafe)*, 4(2).
- Rasam, F., & Sari, A. I. C. (2018). Peran Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Media Belajar Dan Minat Belajar Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Smk Di Jakarta Selatan. *Research And Development Journal Of Education*, 5(1), 95–113.
- Ul-Ula, A. (2023). Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siklus Akuntansi Kelas X Akl Smk Swasta Budi Agung Medan Ta 2022/2023. *Education Journal Of Indonesia*, 4(2).
- Yanti, A. F., Setyaningsih, S., & Satyarini, M. D. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Myob Pada Mata Pelajaran Akutansi Kelas Xi Smkn 2 Blora. *Manalish: Jurnal Penelitian, Sosial, Dan Humaniora*, 2(1), 39–53.