
Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Canva Pada Elemen Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur

Putri Ayu Rahmawati
Universitas Negeri Surabaya

Dinda Meilin Syafiriya
Universitas Negeri Surabaya

Zuhrotul Qolbi
Universitas Negeri Surabaya

Luqman Hakim
Universitas Negeri Surabaya

Amirul Arif
Universitas Negeri Surabaya

Alamat

Jl. Ketintang, Ketintang, Kec. Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur 60231

Korespondensi penulis: ayurahmawati2005@gmail.com

Abstract. *The purpose of this research is to develop canva-based teaching materials to hone the researcher's ability to design and also create a more interesting teaching and learning process in the Accounting Practicum element of Service, Trading and Manufacturing Companies. This teaching material is designed to increase student interest in learning and facilitate understanding of accounting concepts, especially in source document material and recording transactions. Using the 4D development model, this research focuses on the development stage. The development of teaching materials produces output in the form of interactive video handouts that are easily accessible via mobile devices. The interactive features on this teaching material allow students to explore the material independently and conduct self-assessment. Through this research, it is expected to make a real contribution in improving the quality of learning through innovative teaching materials and relevant to the learning needs of students in the digital era. In addition, this research can also provide inspiration for educators in maximizing the use of technology to improve the quality of accounting learning. The results of the validation of experts produced data processed by researchers, namely by obtaining the criteria "Very Feasible" with an assessment percentage of 87%. So that digital handouts are very feasible to use and disseminate.*

Keywords: *Development, Teaching Materials, Canva, Accounting*



Abstrak. Tujuan Penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar berbasis canva untuk mengasah kemampuan peneliti dalam mendesain dan juga menciptakan proses belajar mengajar pada elemen Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur menjadi lebih menarik. Bahan ajar ini dirancang guna meningkatkan minat belajar siswa dan mempermudah pemahaman konsep akuntansi, khususnya pada materi dokumen sumber dan pencatatan transaksi. Menggunakan model pengembangan 4D, penelitian ini fokus pada tahap pengembangan (*development*). Pengembangan Bahan ajar menghasilkan *output* berupa video *handout* interaktif yang mudah diakses melalui perangkat seluler. Fitur interaktif pada bahan ajar ini memungkinkan siswa untuk menjelajahi materi secara mandiri dan melakukan penilaian diri. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui bahan ajar yang inovatif. dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran siswa di era digital. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan inspirasi bagi pendidik dalam memaksimalkan pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran akuntansi. Hasil validasi para tenaga ahli menghasilkan data yang diolah oleh peneliti yaitu dengan mendapatkan kriteria “Sangat Layak” dengan presentase penilaian sebesar 87%. Sehingga *handout* digital sangat layak dipakai dan disebarluaskan.

Kata kunci: Pengembangan, Bahan Ajar, Canva, Akuntansi

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Sekolah kini memiliki kesempatan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna bagi siswa. Melalui penggunaan teknologi, pembelajaran tidak lagi terbatas di ruang kelas, tetapi dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja. Hal ini memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman yang lebih dalam melalui berbagai aktivitas yang menarik dan menantang (Afifulloh & Cahyanto, 2021). Peningkatan kualitas pendidikan menjadi fokus utama di seluruh dunia, tak terkecuali Indonesia. Pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk mewujudkan pendidikan yang lebih baik melalui pengembangan kurikulum yang sesuai. Kurikulum adalah panduan belajar yang berisi tujuan, materi, dan cara mengajar untuk mencapai tujuan Pendidikan (Lisa & Susilowibowo, 2016). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat dibutuhkan untuk mendukung proses pembelajaran yang berkualitas (Sriwahyuni et al., 2019). Pendidikan di Indonesia tentu menjadi salah satu yang menerima dampak dari perkembangan teknologi. Pendidikan merupakan jembatan untuk menciptakan SDM berkualitas melalui belajar sehingga dengan adanya perkembangan teknologi harus dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Pemanfaatan



perkembangan teknologi yang baik dapat dilakukan oleh pendidik dengan cara memberikan fasilitas kepada peserta didik untuk mengoptimalkan proses pembelajaran untuk meraih hasil belajar yang maksimal (Saputri & Susilowibowo, 2020). Peserta didik, guru, dan fasilitas belajar merupakan tiga pilar utama dalam proses pendidikan. Namun, kenyataannya tidak semua sekolah memiliki fasilitas yang lengkap, terutama dalam hal bahan ajar. Kondisi ini mendorong guru dan siswa untuk lebih kreatif dengan memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar (Lena et al., 2020). Jadi perkembangan teknologi digital telah menghadirkan transformasi signifikan dalam dunia pendidikan. Pembelajaran yang interaktif dan fleksibel menjadi ciri khas era digital, sejalan dengan upaya pemerintah dalam merevitalisasi kurikulum. Meskipun demikian, kendala akses terhadap teknologi masih menjadi tantangan. Oleh karena itu, kreativitas guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi sangatlah penting untuk mencapai pembelajaran yang optimal.

Penggunaan bahan ajar dapat meringankan beban guru dalam menyampaikan materi. Selain itu, bahan ajar juga dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa secara mandiri dan dengan demikian meningkatkan kualitas belajar siswa dari para pengajar. Hal ini akan meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri (Azizul et al., 2020). Selain itu, bahan ajar elektronik juga dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menyampaikan materi pelajaran, terutama materi yang bersifat abstrak. Melalui perangkat mobile, guru dapat menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif (Jazuli et al., 2017) Bahan ajar elektronik menawarkan banyak keuntungan, salah satunya adalah perawatan yang mudah dan hemat biaya. Karena sifatnya yang digital, bahan ajar elektronik tidak memerlukan perawatan fisik seperti buku cetak, sehingga lebih ramah lingkungan dan hemat tempat. Selain itu, biaya produksi dan distribusi bahan ajar elektronik umumnya lebih murah, sehingga menjadi pilihan yang lebih praktis dan efisien. Melihat berbagai kelebihan tersebut, pemerintah berupaya untuk menyediakan bahan ajar elektronik ke seluruh sekolah dengan harapan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran (Indraswari & Susilowibowo, 2022). Bahan ajar elektronik dapat dikembangkan menjadi bahan ajar interaktif. Bahan ajar interaktif adalah media pembelajaran yang dirancang untuk memicu respon aktif dari siswa. Dengan kata lain, bahan ajar ini bersifat dua arah, dimana siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat langsung dalam



proses pembelajaran (Dewi et al., 2022). Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar interaktif merupakan salah satu kunci untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan desain yang interaktif, siswa dapat belajar secara lebih efektif dan bermakna. Penggunaan bahan ajar elektronik yang semakin meluas diharapkan dapat mendorong transformasi pembelajaran di Indonesia.

Dalam pembuatan bahan ajar dapat memanfaatkan perkembangan teknologi contohnya menggunakan aplikasi canva. Bahan ajar yang dapat dibuat di canva adalah bahan ajar video interaktif yang cara penggunaannya didesain seperti *handphone* sehingga peserta didik dapat dengan mudah menemukan materi yang ingin mereka pelajari secara langsung dengan hanya memencet menu yang tertera tanpa melewati halaman per halaman seperti bahan ajar *flipbook*. Bahan ajar ini memiliki kelebihan tidak membutuhkan penyimpanan memori sehingga semua dapat mengakses tanpa takut kehabisan penyimpanan memori. Ukuran bahan ajar juga disesuaikan dengan ukuran *handphone* dikarenakan mayoritas peserta didik memiliki *handphone* sehingga tidak semua peserta didik memiliki laptop (Juniors & Susilowibowo, 2020). Jadi Canva bisa bantu kita bikin bahan ajar yang interaktif dan *friendly* buat siswa. Bahan ajarnya bisa dibuka di HP, tinggal klik menu yang diinginkan. Karena ukurannya pas buat HP, semua siswa bisa ikut belajar, meski nggak punya laptop.

SMK YPM 3 TAMAN merupakan Lembaga Pendidikan yang berdiri di daerah Taman Sidoarjo yang memiliki 3 jurusan salah satunya Akuntansi Keuangan dan Lembaga. Dalam belajar akuntansi pada SMK YPM 3 TAMAN tentu membutuhkan fasilitas bahan ajar yang menyesuaikan dan mengikuti perkembangan, yang awalnya menggunakan bahan ajar fisik berganti dengan menggunakan modul ajar digital. Ketergantungan pada bahan ajar yang sudah jadi tanpa pengembangan lebih lanjut sering kali menghambat proses pembelajaran. Hal ini dapat menyebabkan pemahaman siswa yang kurang optimal dan hasil belajar yang di bawah standar. Misalnya, guru cenderung menggunakan buku teks tanpa upaya untuk menciptakan bahan ajar yang lebih kreatif dan menarik. Akibatnya, motivasi belajar siswa menurun dan nilai mereka tidak memenuhi harapan (Yulaika et al., 2020). Guru yang profesional harus mampu membuat dan menggunakan berbagai media pembelajaran. Media tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sumber belajar yang kaya. Guru harus kreatif dalam merancang media yang interaktif untuk memenuhi berbagai kebutuhan belajar siswa.



Agar pembelajaran akuntansi di SMK YPM 3 Taman lebih efektif, guru perlu menghadirkan inovasi dalam penggunaan media ajar. Dengan merancang media pembelajaran yang interaktif, minat dan motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan, sehingga pemahaman mereka terhadap materi akuntansi menjadi lebih baik.

Dalam mendukung pembelajaran, peneliti menginovasikan dan mengembangkan bahan ajar menjadi bahan ajar digital berupa Vidio Interaktif *Handout* berbasis Canva pada elemen Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur pada materi dokumen sumber dan pendukung pada perusahaan jasa serta Proses pencatatan transaksi ke dalam jurnal umum untuk perusahaan jasa. Pada bahan ajar ini, peserta didik dapat mengoperasikan bahan ajar secara bebas untuk mencari materi maupun *assessment*. Peneliti mengatasi kekurangan bahan ajar yang kurang menarik dengan memanfaatkan Canva untuk menciptakan bahan ajar yang kreatif dan interaktif. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Fleksibilitas Canva memungkinkan bahan ajar diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga mempermudah proses pembelajaran. Jadi, melalui bahan ajar digital berbasis Canva, siswa dapat belajar akuntansi dengan lebih efektif dan menyenangkan. Mereka dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja, serta melakukan penilaian diri secara mandiri.

Tujuan Penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar berbasis canva untuk mengasah kemampuan peneliti dalam mendesain dan juga menciptakan proses belajar mengajar pada elemen Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur menjadi lebih menarik

KAJIAN TEORITIS

Pembelajaran adalah interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar. Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media yang menarik dapat membuat pembelajaran lebih dinamis dan membantu siswa lebih memahami materi. Berbagai jenis media, seperti video, komputer, dan buku, dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Singkatnya, media pembelajaran berperan penting dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran (Margareta, E., 2021).



Materi pembelajaran merupakan bagian integral dari rencana pembelajaran semester yang merinci topik-topik atau subtopik yang akan dipelajari dalam suatu mata kuliah. Topik-topik tersebut dipilih berdasarkan kajian mendalam dari para ahli di bidang terkait dan disesuaikan dengan perkembangan keilmuan terkini. Dengan demikian, materi pembelajaran yang disusun harus relevan dengan karakteristik dan kompetensi yang akan dicapai oleh siswa (Gunawan, R., 2022). Bahan ajar dapat dikategorikan ke dalam dua kelompok besar, yaitu bahan ajar yang dihasilkan melalui proses pencetakan dan bahan ajar dalam bentuk digital. Buku, handout, lembar kerja, dan modul merupakan contoh bahan ajar cetak yang biasa kita jumpai. Sementara itu, bahan ajar noncetak meliputi berbagai format digital seperti audio, video, dan bahan ajar berbasis web (Putri et al., 2023). Jadi, jika ingin belajar dengan efektif, tentu membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan materi yang relevan. Media pembelajaran bisa berupa buku, video, atau bahan digital lainnya. Materi pembelajaran sendiri dipilih berdasarkan penelitian para ahli dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Intinya, keduanya saling melengkapi dan sama-sama penting untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Penggunaan bahan ajar berbasis digital menjadi salah satu contoh penerapan dari pemanfaatan perkembangan teknologi. Bahan ajar merupakan alat yang sudah disusun sesuai elemen dan tujuan pembelajaran sehingga menjadi pedoman utama dalam proses belajar mengajar (Fahrezi, 2021). Bahan ajar digital dibuat dengan tujuan memudahkan diakses secara *online* dan proses pembuatannya dengan bantuan *software*. bahan ajar interaktif memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mudah bagi peserta didik, sehingga mereka lebih termotivasi untuk aktif dalam proses pembelajaran (Magdalena et al., 2023). Bahan ajar dapat diartikan sebagai segala bentuk media atau sumber belajar yang disusun secara teratur dan jelas untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Bahan ajar bisa berupa tulisan, gambar, suara, video, atau gabungan semuanya, dan bisa disajikan melalui berbagai cara seperti buku, modul, lembar kerja, presentasi, atau platform belajar online (Nuryasana, E., & Desiningrum, N., 2020).

Canva merupakan *software* yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar yang menarik. Fitur-fitur yang disediakan canva mendukung proses pembuatan bahan ajar sehingga dapat mengasah kreavitas pendidik dalam mendesain tanpa menghabiskan



waktu yang lama. Canva Tersedia secara online dan dapat diakses tanpa batasan waktu atau tempat sehingga peserta didik dapat mengakses bahan ajar di mana pun tidak hanya di sekolah (Maelani & Yana Yusyama, 2023). Selain itu, Canva memungkinkan kolaborasi dan dapat diakses melalui berbagai perangkat. Meskipun beberapa template berbayar dan memerlukan koneksi internet, desain gratis yang disediakan sudah lebih dari cukup untuk berbagai kebutuhan.

Akuntansi merupakan ilmu yang membutuhkan keterampilan maupun penalaran yang baik dalam pengelolaan laporan keuangan sehingga membutuhkan konsep teori dan praktik yang memenuhi (Andriani et al., 2023). Untuk menjadi seorang akuntan yang kompeten, siswa SMK jurusan Akuntansi dan Keuangan harus menguasai keterampilan menyusun laporan keuangan. Mata kuliah Pengantar Akuntansi membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk membuat laporan keuangan yang akurat dan sesuai dengan standar akuntansi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk Penelitian dengan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) yang artinya metode dengan tujuan menciptakan produk baru maupun menyempurnakan produk kemudian dilakukan evaluasi keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang sering dijadikan acuan adalah model Thiagarajan 4D karena dianggap cocok dalam pengembangan sebuah produk terutama bahan ajar. 4D didapat dari singkatan *Define, Design, Development, dan Disseminate* (Harjanto et al., 2023). Akan tetapi Penelitian ini sebatas sampai pengembangan atau Development dikarenakan keterbatasan waktu. Penjelasan singkat 4D yaitu.

1. Pendefisian (*Define*)

Bertujuan mengetahui apa saja yang harus dirancang dalam bahan ajar. Terdapat 5 tahap dalam menganalisis untuk menentukan tujuan pembelajaran dan masalah yang mungkin muncul

- a. Analisis awal. Pada tahap ini pendidik melakukan analisis untuk memahami apa yang perlu diperbaiki agar proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien.
- b. Analisis siswa. Pada tahap ini pendidik melakukan analisis pada Siswa untuk mempelajari karakteristik Siswa seperti minat belajar, kemampuan, kondisi

ekonomi, dan pengalaman untuk dapat menyesuaikan bahan ajar yang akan dibuat.

- c. Analisis assessment. Pada tahap ini pendidik menentukan tugas atau assessment yang cocok dengan kondisi Siswa agar mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran
- d. Analisis konsep materi. Pada tahap ini pendidik merangkai pembelajaran yang logis dan menguraikan konsep-konsep yang akan diajarkan.
- e. Menentukan tujuan pembelajaran. Pada tahap ini pendidik menentukan tujuan pembelajaran yang dihasilkan setelah melakukan proses belajar mengajar.

2. Perancangan (*Design*)

Bertujuan menciptakan pengembangan media yang sudah direncanakan. Terdapat 4 langkah dalam tahap perancangan.

- a. Penyusunan tes. Penentuan soal berdasarkan materi dan tugas yang telah ditetapkan.
- b. Pemilihan media. Penentuan alat bantu belajar yang cocok dengan materi pelajaran dan karakteristik peserta didik
- c. Pemilihan format. Penentuan bentuk atau tampilan media pembelajaran yang sesuai dengan media yang dipilih dan materi yang akan disampaikan.
- d. Rancangan awal. Pada tahap ini dihasilkan setelah pemilihan media dan bentuk atau tampilan media.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk atau handout yang sudah disempurnakan berdasarkan masukan para ahli. Tahap penyempurnaan merupakan bagian penting dalam proses pengembangan produk. Meskipun sudah ada rancangan awal, produk masih perlu melalui tahap perbaikan sebelum siap digunakan. Tahapan pengembangan ini terdiri dari 2 tahap. Yakni tahap validasi dan tahap revisi.



- a. Tahap Validasi. Tahap validasi merupakan bagian penting dalam proses pengembangan produk. Dengan melibatkan para ahli, kita dapat memastikan bahwa produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai..
 - b. Tahap Revisi. tahap revisi merupakan langkah akhir yang sangat krusial dalam pengembangan produk, terutama media pembelajaran. Dengan melakukan revisi, kita dapat memastikan bahwa produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik dan dapat memberikan manfaat yang optimal bagi pengguna.
4. Penyebarluasan (*Disseminate*)

Tahap ini merupakan rangkaian kegiatan yang bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat disebarluaskan dan digunakan secara efektif serta bermanfaat oleh banyak orang.

Validasi dari tenaga ahli diperlukan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar sebelum diterapkan ke peserta didik. Kelayakan tersebut berupa kelayakan isi materi, penyajian, bahasa, dan grafis. Penilaian validasi tenaga ahli dapat ditunjukkan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Penilaian validasi dari tenaga ahli

| Kriteria | Penilaian |
|--------------------|-----------|
| Sangat layak | 81%-100% |
| Layak | 61%-80% |
| Cukup layak | 41%-60% |
| Tidak layak | 21%-40% |
| Sangat tidak layak | 0%-20% |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Pendefisian (*Define*)

Pada tahap *Define*, persyaratan pengembangan pembelajaran ditetapkan dan didefinisikan. Ini dilakukan dengan mempertimbangkan dan menyesuaikan kebutuhan

pembelajaran siswa fase F di SMK YPM 3 TAMAN. Ini mencakup lima langkah utama, yaitu:

1. Analisis awal

Masalah utama dengan akuntansi perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur adalah bahwa banyak guru yang harus mengajarkan siswa. Dalam proses pembelajaran konvensional, siswa ini tidak terlalu aktif. Dan beberapa siswa yang bosan dengan media pembelajaran akhirnya tidak memahami apa yang dipelajari. Siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu mereka belajar secara individu atau mandiri dan dalam kelompok. Dengan demikian, peneliti membuat alat pembelajaran yang memiliki kemampuan untuk membantu siswa belajar sendiri. Bagi yang tidak memiliki laptop juga dapat menggunakan media pembelajaran melalui telepon mereka, berkat perkembangan teknologi saat ini. Banyak fitur yang menyebabkan siswa bosan dan pembelajaran menjadi monoton.

2. Analisis siswa

Analisis siswa dilakukan untuk mengidentifikasi karakteristik dan masalah siswa yang mereka hadapi selama proses pembelajaran. Karena media yang digunakan tidak interaktif, siswa tidak memiliki motivasi untuk belajar akuntansi perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur fase F. Peneliti mempertimbangkan hal ini saat membuat materi pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa. Selain materi yang lengkap, penelitian juga membuat media pembelajaran yang tidak monoton dan dapat memotivasi siswa. Pembelajaran yang bisa dilakukan sendiri ataupun kelompok dengan memanfaatkan laptop dan *handphone*. Diharapkan dapat membantu siswa memahami materi.

3. Analisis *assessment*

Analisis ini dilakukan untuk cara penilaian terhadap siswa. Peneliti menggunakan soal latihan soal, soal remidi, dan pengayaan untuk mendapatkan nilai dari masing-masing siswa. Jadi siswa yang sudah mengerjakan latihan akan diberikan nilai, nilai yang kurang maka akan diberikan soal remidi, dan yang nilai bagus akan diberi pengayaan. Selain itu, siswa yang turut aktif akan diberikan nilai juga. Karena kemungkinan beberapa siswa cenderung akan bertanya agar dia paham akan materi yang disampaikan. Tak kalah dengan siswa yang pasif yang



cenderung diam dan berinteraksi sedikit dalam pembelajaran. Maka pasti siswa yang aktif akan mendapatkan nilai tersendiri.

4. Analisis konsep materi

Untuk memastikan bahwa bahan penelitian tidak terlewatkan dan dapat dilihat secara sistematis. Analisis ini dilakukan sebelum mulai membuat media pembelajaran dan melaksanakan penelitian. Hal ini memastikan bahwa siswa dapat lebih mudah memahami konsep. Analisis silabus akuntansi perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur adalah tugas yang dilakukan pada tahap ini. Analisis ini menghasilkan sejumlah besar materi yang akan dipaparkan ke dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. Berdasarkan analisis ini, materi yang akan digunakan adalah dokumen sumber dan pendukung perusahaan jasa, serta prosedur pencatatan transaksi ke dalam jurnal umum perusahaan jasa. Ada beberapa indikator pembelajaran yang akan dicapai, seperti: Pada akhir Fase F, siswa akan mampu memeriksa dokumen sumber dan pendukung perusahaan jasa; mereka juga akan belajar bagaimana mencatat transaksi dalam jurnal umum atau khusus. Analisis ini mencakup tugas yang berkaitan dengan materi pelajaran. Berdasarkan hasil analisis konsep, penyusunan tugas atau evaluasi yang dapat mengukur sejauh mana siswa dapat menerapkan konsep akuntansi dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan.

5. Menentukan tujuan pembelajaran

Tujuan pendidikan adalah untuk menghasilkan perubahan perilaku yang diharapkan seiring dengan proses belajar. Indikator pencapaian menunjukkan perubahan perilaku yang diharapkan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Karena siswa masih pasif pada tahap ini, Dengan menggunakan media pembelajaran yang akan dikembangkan, mereka diharapkan dapat menjadi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, analisis pada tahap ini, siswa yang tidak memiliki laptop juga dapat menggunakan ponsel mereka untuk belajar individu dengan media video interaktif.

Tahap Perancangan (*Design*)

1. Penyusunan Tes.

Penyusunan tes kriteria adalah kegiatan yang dilakukan dalam upaya menciptakan konsep tentang alat pembelajaran yang akan digunakan siswa. Hal ini juga bertujuan untuk memastikan bahwa siswa memiliki kemampuan yang diinginkan untuk dicapai sesuai dengan tujuan pembelajaran saat kegiatan berakhir.

2. Pemilihan Media.

Untuk pengembangan ini, peneliti memilih untuk menggunakan video interaktif yang dapat diakses menggunakan digital yaitu laptop dan *handphone*. Namun lebih diutamakan menggunakan *handphone* karena mayoritas peserta didik hanya memiliki *handphone*. Untuk membuat video interaktif, maka penelitian menggunakan aplikasi Canva sebagai proses pembuatan video interaktifnya.

3. Pemilihan Format.

Media pembelajaran yang dikembangkan ini berisi tujuan pembelajaran, materi, rangkuman, latihan soal, soal remidi, dan pengayaan yang sesuai dengan bahan ajar yang telah ditentukan untuk topik perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur fase f.

4. Rancangan Awal.

Untuk mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur di fase F SMK YPM 3 TAMAN, peneliti membuat rencana awal untuk media pembelajaran berbasis digital yang bisa diakses di *handphone* maupun laptop dan komputer berupa *cover*, kata pengantar, petunjuk penggunaan, alur tujuan pembelajaran, peta konsep dan materi, *assesment*, dan lembar evaluasi.



Gambar 1. Cover rancangan awal

Cover mengandung informasi tentang Video Interaktif *Handout* yang terdiri dari judul *handout*, gambar pendukung, nama penulis, dan target pengguna video interaktif *handout*.



Gambar 2. Home dan menu

Home memuat menu-menu yang berfungsi memudahkan siswa dalam mencari sesuatu yang akan dituju dengan mudah hanya dengan memencet tombol menu yang ada pada home. Dengan kemudahan tersebut Siswa tidak perlu melewati halaman per halaman untuk menemukan sesuatu.



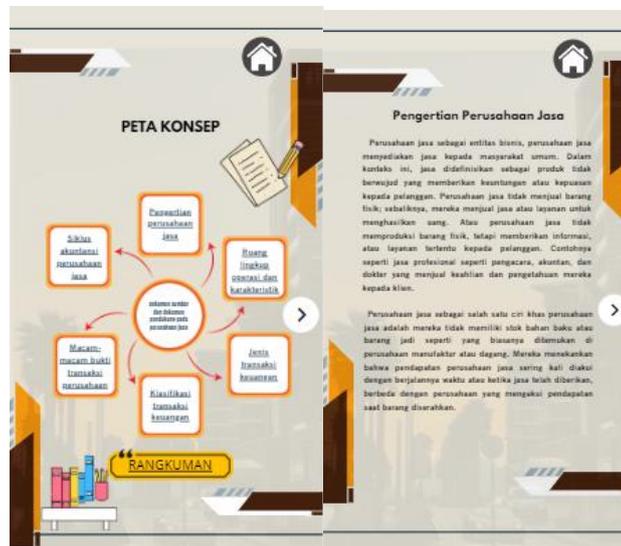
Gambar 3. Petunjuk penggunaan rancangan awal

Petunjuk penggunaan berfungsi sebagai pedoman atau arahan bagi peserta didik maupun bagi guru untuk menggunakan *handout* ini sebagai pedoman dalam kegiatan belajar mengajar.



Gambar 4. Alur tujuan pembelajaran rancangan awal

Alur Tujuan Pembelajaran atau biasa disingkat dengan ATP yakni berperan sebagai “kompas” bagi peserta didik dan juga bagi guru. Yakni sebagai penuntun yang membantu peserta didik memahami materi tertentu.



Gambar 5. Peta konsep dan materi

Peta konsep berfungsi sebagai penyajian kata kunci atau konsep-konsep yang akan dibahas didalam materi. Dalam bahan ajar ini memberikan kemudahan dengan hanya memencet salah satu kata kunci dalam peta konsep, maka akan diarahkan pada materi yang dituju.



Gambar 6. *Assesment* dan kunci jawaban

Terdapat menu *assessment* dan kunci jawaban sebagai alat evaluasi siswa sehingga pengetahuan siswa dapat diukur setelah belajar menggunakan bahan ajar ini.



Rangkuman memudahkan siswa dalam mengulas materi maupun sebelum membaca materi karena rangkuman menyajikan ringkasan konsep-konsep materi yang lebih singkat.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan menghasilkan hasil validasi dari tenaga para ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli grafis. Hasil rekapitulasi validasi dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil rekapitulasi validasi

| Aspek | Kriteria | Presentase penilaian |
|------------|--------------|----------------------|
| Isi materi | Sangat layak | 90% |
| Penyajian | Sangat layak | 88% |
| Bahasa | Sangat layak | 85% |
| Kegrafikan | Sangat layak | 85% |

Berdasarkan keterangan dari Tabel 2, setelah data diolah oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa aspek Isi Materi mendapatkan kriteria “Sangat Layak” dengan presentase penilaian sebesar 90%. Bahan ajar *handout* digital memuat materi yang sudah sesuai dan layak digunakan. Aspek Penyajian mendapatkan kriteria “Sangat Layak” dengan presentase penilaian sebesar 88%. Materi disajikan dengan didukung oleh fitur-fitur yang memudahkan peserta didik mencari materi yang dituju karena terdapat menu peta konsep yang sudah sesuai materi. Aspek Bahasa mendapatkan kriteria “Sangat Layak” dengan presentase penilaian sebesar 85%. Bahasa yang digunakan adalah bahasa yang mudah dipahami dan tidak menyulitkan peserta didik. Terdapat glosarium untuk memudahkan peserta didik mengetahui makna bahasa atau istilah asing yang ada dalam *handout*. Aspek Kegrafikan mendapatkan kriteria “Sangat Layak” dengan presentase penilaian sebesar 85%. Desain yang menarik dan mudahnya mengakses *handout* menjadi senjata untuk menarik minat belajar peserta didik sehingga sangat layak dipakai atau diimplementasikan.

Maka rata-rata dari validasi yang dilakukan oleh para ahli menghasilkan data dengan mendapatkan kriteria “Sangat Layak” dengan presentase penilaian sebesar 87%. Sehingga *handout* digital sangat layak dipakai dan disebarluaskan. Dengan adanya bahan ajar ini, siswa diharapkan dapat menemukan berbagai sumber belajar yang relevan. Hal ini mendukung Kurikulum Merdeka yang menuntut siswa untuk proaktif dalam mencari informasi dan menjadi pusat dari proses pembelajaran mereka

KESIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran berbasis Canva yang dirancang untuk elemen Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur berhasil dikembangkan oleh



penelitian ini. Dengan menggunakan konten yang menarik, interaktif, dan mudah diakses melalui ponsel dan laptop, media ini dirancang untuk membantu siswa memahami materi dan meningkatkan minat mereka dalam belajar. Media pembelajaran ini menerima kategori “Sangat Layak” dengan rata-rata persentase penilaian 87% berdasarkan validasi ahli terhadap aspek isi materi, penyajian, bahasa, dan kegrafikan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Siswa dapat bantuan belajar secara mandiri atau dalam kelompok dengan fitur media ini, seperti glosarium, peta konsep, latihan soal, soal remedial, dan pengayaan. Selain itu, desain yang menarik dan kompatibel dengan perangkat ponsel meningkatkan aksesibilitas dan efektivitas pembelajaran. Media ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi, terutama Canva, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membuat belajar lebih menarik dan sesuai dengan era digital. Diharapkan bahwa media pembelajaran ini akan menjadi alternatif kreatif untuk membantu akuntansi, meningkatkan hasil belajar siswa, dan memberikan inspirasi untuk bidang pendidikan lainnya untuk mengembangkan materi pembelajaran berbasis teknologi.

Media ini dapat disosialisasikan lebih luas dan diikuti dengan pelatihan guru untuk memaksimalkan pemanfaatannya dalam proses pembelajaran. Selain itu, dapat digunakan di sekolah lain untuk melihat seberapa efektif mereka dalam konteks dan skala yang lebih besar. Agar media ini tetap relevan dan inovatif, pengembang harus terus mengikuti tren pembelajaran digital dan kemajuan teknologi. Siswa akan semakin termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran jika ada fitur seperti kuis langsung atau forum diskusi yang berani. Siswa mungkin lebih termotivasi untuk belajar jika gamifikasi diterapkan, seperti memberikan penghargaan virtual. Hal ini dapat menambah daya tarik pembelajaran media ini.

DAFTAR REFERENSI

- Afifulloh, M., & Cahyanto, B. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar elektronik di era pandemi covid-19. <http://dx.doi.org/10.26737/jpdi.v6i2.2515>
- Andriani, J., Hakim, L., & Listiadi, A. (2023). Accounting Gamified (Accmified) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan)*, 7(2), 640–651. <https://doi.org/10.29408/jpek.v7i2.23259>

- Azizul, A., Riski, W. Y., Fitriyani, D. I., & Sari, I. N. (2020). Pengembangan bahan ajar komik digital pada materi gerak. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11(2), 97-104. <https://doi.org/10.31932/ve.v11i2.829>
- Dewi, O. A., Hayati, L., Hikmah, N., & Sarjana, K. (2023). Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis canva pada materi lingkaran. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 162-169. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i3.5169>
- Fahrezi, G. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Flip Book Kontekstual Berbasis Android Pada Materi Akuntansi Persediaan*. 16(1), 58–70. <https://doi.org/10.29408/edc.v16i1.3550>
- Gunawan, R. (2022). *Modul Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar/Modul Pembelajaran*. Feniks Muda Sejahtera. <http://repository.uhamka.ac.id/id/eprint/13249>
- Indraswari, D., & Susilowibowo, J. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Practice Set Akuntansi Perusahaan Dagang Berbasis Flipbook untuk Kelas XI Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 10(3), 242-256. <https://doi.org/10.26740/jpak.v10n3.p242-256>
- Jazuli, M., Azizah, L. F., & Meita, N. M. (2017). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis android sebagai media interaktif. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 7(2), 47-65. <https://doi.org/10.24929/lensa.v7i2.22>
- Juniors, R., & Susilowibowo, J. (2020). Pengembangan Bahan Ajar E-book Pada Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Sebagai Pendukung Pembelajaran Sainifik Kelas X Akuntansi Di SMK Negeri 2 Tuban. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 8(3), 143–147. <https://doi.org/10.26740/jpak.v8n3.p55-59>
- Lena, L. A. N., Samiha, Y. T., Habisukan, U. H., Wigati, I., Hapida, Y., & Anggun, D. P. (2020, November). Studi tentang Pengembangan Bahan Ajar E-Book. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi* (Vol. 3, No. 1, pp. 33-40). <https://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/semnaspbio/article/view/514>
- Maelani, P., & Yana Yusyama, A. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Canva Sebagai Sarana Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Digital Yang Kreatif Dan Inovatif Di Sdn 1 Ciuyah Lebak Banten. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(2), 962–968. <https://doi.org/10.46306/jabb.v4i2.372>
- Magdalena, I., Aini, F. A., Shafirra Aziz, D., & Saharani, A. L. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah MIN 1 Jakarta Barat. *Jurnal Pendidikan: SEROJA*, 2. <http://jurnal.anfa.co.id>
- Margareta, E. (2021). Pengembangan Bahan Ajar untuk Meningkatkan Pemahaman pada Mata Kuliah Akuntansi Menengah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4594-4604. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1521>
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan bahan ajar strategi belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967-974. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>
- Putri, E. S., Budiana, S., & Gani, R. A. (2023). Pengembangan bahan ajar menggunakan canva pada subtema keberagaman budaya bangsaku. *Jurnal Elementary: Kajian*

Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar, 6(1), 104-108.
<https://doi.org/10.31764/elementary.v6i1.13464>

- Saputri, A. E., & Susilowibowo, J. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar E-Book pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Manufaktur The Development of E-Book Teaching Materials on the Subjects of Manufacturing Companies Accounting Practicum*. 20, 154–162. <https://doi.org/10.17509/jpp.v20i2.26269>
- Sriwahyuni, I., Risdianto, E., & Johan, H. (2019). Pengembangan bahan ajar elektronik menggunakan flip pdf professional pada materi alat-alat optik di sma. *Jurnal kumparan fisika*, 2(3 Desember), 145-152. <https://doi.org/10.33369/jkf.2.3.145-152>
- Tania, L. (2017). pengembangan bahan ajar e-modul sebagai pendukung pembelajaran kurikulum 2013 pada materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa siswa kelas x akuntansi smk negeri 1 surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 5(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/21294>
- Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 82-92. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p82-92>
- Yulaika, N. F., Harti, H., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis flip book untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67-76. <https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>