

## Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Jurnal Penyesuaian pada Siswa Kelas XI Akuntansi

Oleh: Nur Rohmawati<sup>1\*</sup>, Hendri Gunawan<sup>2,3</sup>, Depi Pramika<sup>3</sup>

<sup>123</sup> (Program Studi Pendidikan Akuntansi, FKIP, Universitas PGRI Palembang)

Email: \*<sup>1</sup>[nrohrawati00@gmail.com](mailto:nrohrawati00@gmail.com), <sup>2</sup>[jayasampurna85@gmail.com](mailto:jayasampurna85@gmail.com),  
<sup>3</sup>[depi.neynda0506@gmail.com](mailto:depi.neynda0506@gmail.com)

Diterima: 31 Agustus 2025 | Revisi: 29 November 2025 | Diterbitkan: 31 Desember 2025

**Abstrak**—Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis Canva pada materi Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK N 1 Sekayu. Metode yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate. Instrumen penelitian terdiri atas tes pretest dan posttest, angket respons siswa, serta kuesioner validasi ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan memiliki tingkat validitas sangat tinggi dengan persentase 99% dari ahli materi dan 97% dari ahli media, serta tingkat kepraktisan sebesar 95,35%. Efektivitas media ditunjukkan oleh rata-rata nilai posttest sebesar 94% dan nilai N-Gain sebesar 0,90 pada kategori tinggi. Temuan ini membuktikan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Secara praktis, media ini layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat efektivitas model pengembangan 4D dan relevansi pemanfaatan Canva dalam pembelajaran akuntansi.

**Kata Kunci:** Multimedia Interaktif; Canva; Jurnal Penyesuaian; Model 4D

### *Development of Interactive Multimedia Based on Canva on Adjustment Journal Material for Grade XI Accounting Students*

**Abstract**—This study aims to develop Canva-based interactive multimedia for the Adjusting Entries topic for Grade XI Accounting students at SMK N 1 Sekayu. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the 4D development model, which comprises the define, design, develop, and disseminate stages. The research instruments included pretest and posttest assessments, student response questionnaires, and validation questionnaires from material and media experts. The findings indicate that the developed interactive multimedia achieved a very high level of validity, with scores of 99% from material experts and 97% from media experts, as well as a practicality level of 95.35%. Its effectiveness is demonstrated by an average posttest score of 94% and an N-Gain value of 0.90, categorized as high. These results show that Canva-based interactive multimedia is effective in improving students' learning outcomes. Practically, this media is feasible to use as an innovative learning alternative to enhance student engagement and conceptual understanding. Theoretically, the findings strengthen evidence for the effectiveness of the 4D development model and the relevance of integrating Canva into accounting education.

**Keywords:** Interactive Multimedia; Canva; Adjustment Journal; 4D Development Model

## PENDAHULUAN

Pada periode saat ini, kemajuan teknologi telah melaju sangat cepat dan berdampak signifikan terhadap berbagai industri, khususnya pendidikan. Salah satu implikasi yang paling menonjol dari kemajuan tersebut adalah pengaruhnya terhadap berbagai aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, manusia dituntut untuk mampu beradaptasi dengan dinamika teknologi guna menghadapi tantangan dalam skala global (Rambe et al., 2024).

Sektor pendidikan merupakan salah satu bidang kehidupan yang terdampak signifikan oleh revolusi industri keempat. Era ini ditandai dengan percepatan perkembangan teknologi, khususnya kecerdasan buatan, yang tidak hanya mendorong transformasi di berbagai bidang, tetapi juga turut merevolusi cara manusia dalam memperoleh pengetahuan dan berinteraksi di dalam sistem Pendidikan (Mutaqin et al., 2025). Melalui pemanfaatan teknologi *Internet of Things (IoT)*, kurikulum dirancang untuk mendorong terciptanya pemahaman yang bersifat global. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menekankan pentingnya penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) oleh para pendidik, serta mendorong peserta didik untuk memiliki keterampilan dalam mengoperasikan perangkat digital, seperti komputer, laptop, dan ponsel cerdas sebagai bagian dari proses pembelajaran di dalam kelas (Siahaan, 2022).

Perkembangan teknologi digital telah mendorong terbentuknya ekosistem pembelajaran yang semakin dinamis dan

interaktif. Pemanfaatan berbagai platform pembelajaran digital, media sosial, serta aplikasi-aplikasi berbasis teknologi informasi kini menjadi komponen yang tidak terpisahkan dalam proses pendidikan (Masruroh et al., 2024). Fenomena ini selaras dengan perkembangan zaman, di mana peserta didik saat ini tergolong sebagai generasi sekarang telah terbiasa berinteraksi dengan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran adalah suatu proses terencana yang bertujuan untuk memfasilitasi individu maupun kelompok dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui memanfaatkan berbagai materi pendidikan yang tersedia di sekitar (Paling et al., 2023). Seorang guru tidak hanya dituntut memiliki kemampuan dalam menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga harus cakap dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, yaitu kegiatan yang mencakup pengelolaan informasi serta sumber belajar guna menunjang dan memfasilitasi proses belajar peserta didik.

Oleh karena itu, penguasaan terhadap berbagai sumber dan media pembelajaran menjadi hal yang esensial bagi seorang pendidik. Penguasaan tersebut tidak hanya terbatas pada kemampuan dalam memilih sumber dan media pembelajaran yang relevan, tetapi juga mencakup ketepatan dalam menyesuaikan materi ajar dengan karakteristik serta kriteria sumber dan media yang digunakan dalam media dan sumber yang digunakan selama proses pendidikan (Jauza & Albina, 2025).

Semua alat atau sumber daya yang digunakan untuk memudahkan penyampaian bahan ajar kepada peserta didik disebut media pembelajaran. Media ini dapat berwujud teks, gambar, audio, video, atau gabungan dari beberapa elemen tersebut. Selain meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, pemanfaatan sumber belajar yang relevan dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik dan produktif (Isnaeni & Hildayah, 2020). Untuk memperlancar proses pendidikan, ketersediaan media pembelajaran sangatlah penting.

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas informasi yang mungkin kurang dipahami selama proses penyampaian materi. Siswa dapat memahami konten yang sulit dengan lebih mudah jika disampaikan dalam format yang lebih sederhana melalui penggunaan media.

Selain itu, keterbatasan ketersediaan media pembelajaran yang bervariasi masih menjadi salah satu kendala dalam mendukung optimalisasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam melengkapi keterbatasan komunikasi verbal guru, khususnya dalam mentransformasikan konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan adalah media pembelajaran berbasis Canva, yang memberikan kemudahan dan efisiensi bagi pendidik dalam merancang materi ajar, sekaligus berkontribusi dalam meningkatkan

efektivitas penyampaian informasi kepada peserta didik (Sari et al., 2025).

Canva juga memberikan nilai tambah yang signifikan terhadap pemahaman peserta didik melalui penyajian berbagai elemen multimodal, seperti teks, video, animasi, audio, gambar, dan grafik. Selain itu, daya tarik visual media ini memotivasi siswa untuk lebih fokus dan terlibat lebih penuh dalam proses pembelajaran (Ilham, 2024).

Menurut (Aditya, 2024) pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada pembelajaran materi Etika Profesi di bidang Akuntansi pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan alternatif yang praktis dan efektif dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada pemanfaatan teknologi, media ini mampu memfasilitasi peserta didik dalam memahami konsep-konsep pembelajaran secara lebih efektif. Selain itu, media pembelajaran tersebut juga mendorong kemandirian peserta didik dalam belajar di luar kegiatan pembelajaran tatap muka, serta memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi dan minat belajar. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Canva memiliki potensi yang signifikan dalam mendukung peningkatan efektivitas dan kualitas proses pembelajaran di lingkungan pendidikan formal (Abdurrahman et al., 2025).

Buku dan *e-book* masih menjadi sumber belajar utama yang sangat penting dan tidak bisa digantikan. Tapi, untuk membantu siswa memahami materi yang

sulit seperti jurnal penyesuaian, media pembelajaran interaktif bisa menjadi pelengkap yang membantu menjelaskan materi dengan cara yang lebih mudah dipahami dan lebih menarik. Jurnal penyesuaian merupakan proses pencatatan transaksi-transaksi yang belum dicatat atau perlu disesuaikan pada akhir periode akuntansi, seperti penyusutan aset tetap, pendapatan diterima di muka, atau beban dibayar di muka. Sebagian besar peserta didik masih kerap melakukan kesalahan dalam mengidentifikasi nama akun serta mengelompokkan akun tersebut ke dalam sisi debit maupun kredit (Fristy, 2025).

Selain itu, ketelitian dalam melakukan perhitungan data transaksi juga masih kurang, khususnya dalam menentukan pendekatan yang tepat antara pendekatan neraca dan pendekatan laporan laba rugi pada perusahaan jasa, yang pada akhirnya mengakibatkan terjadinya kekeliruan dalam pencatatan (Abulyatama, 2025). Oleh karena itu, pengembangan media berbasis Canva yang bersifat interaktif dan visual menjadi solusi yang relevan.

Melalui pengintegrasian teknologi, media pembelajaran dapat dikembangkan secara lebih kreatif dan inovatif. Multimedia interaktif berbasis Canva yang dikembangkan dalam penelitian ini dilengkapi dengan berbagai fitur pendukung, antara lain tampilan visual yang menarik, animasi, video pembelajaran, contoh studi kasus, serta soal evaluasi yang bersifat interaktif. Dengan desain yang ramah pengguna (user-friendly) dan tingkat aksesibilitas yang tinggi, media pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan efektivitas pemahaman peserta didik terhadap materi jurnal penyesuaian.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan terhadap salah satu guru mata pelajaran akuntansi di SMK Negeri 1 Sekayu, diperoleh temuan bahwa peserta didik masih menghadapi berbagai kendala dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu permasalahan utama yang teridentifikasi adalah rendahnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi akuntansi perusahaan jasa. Guru tersebut menyampaikan bahwa pendekatan pembelajaran yang selama ini diterapkan belum sepenuhnya mampu menarik perhatian peserta didik secara optimal, sehingga berdampak pada kurang maksimalnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran interaktif sebagai solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Multimedia interaktif mampu menyajikan informasi melalui berbagai bentuk, menyesuaikan dengan gaya belajar individu, serta meningkatkan keterlibatan siswa, kemampuan mengingat kembali materi, dan pemahaman konsep melalui integrasi visual, audio, dan interaksi langsung.

Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya pengembangan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan berbagai elemen multimedia ke dalam satu platform yang menarik, efektif, dan mudah diakses oleh peserta didik. Penyajian fitur interaktif diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi jurnal penyesuaian. Dukungan perangkat seperti telepon genggam berperan penting dalam memudahkan akses dan mendorong partisipasi aktif,

sekaligus memperkuat efektivitas serta kemandirian belajar peserta didik.

Diharapkan bahwa penggunaan multimedia interaktif akan membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka. Harapan tersebut diperkuat oleh temuan hasil penelitian yang mendukung efektivitas penggunaan media interaktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Apriliyanti et al., 2023) yang menunjukkan hasil *Uji-T* sampel berpasangan (sig. 0,000), temuan penelitian menunjukkan bahwa materi pembelajaran Canva, yang dibantu oleh *Quizizz*, sangat praktis (89,98%), sangat valid (skor rata-rata 4,5), dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dan uji *independent t-test* (sig. 0,015), yang keduanya berada di bawah 0,05. Dengan demikian, media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran materi kerja sama ekonomi dan perdagangan internasional. (Safitri et al., 2025) Hasil penelitian menunjukkan media memiliki tingkat validitas sangat valid (90,24%), kepraktisan sangat praktis berdasarkan respon guru (92,58%) dan siswa (90,63%), serta efektivitas motivasi belajar dengan N-Gain 0,616 (kategori sedang). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti memiliki dorongan untuk melaksanakan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Jurnal

Penyesuaian untuk Siswa Kelas XI Akuntansi”. Oleh karena itu, guru dan siswa dapat menggunakan multimedia interaktif yang dibuat dalam penelitian ini sebagai model untuk bahan ajar. Tujuan dari proyek ini adalah untuk membuat multimedia interaktif menggunakan Canva yang memenuhi persyaratan untuk menjadi sah, bermanfaat, dan efisien dalam pengajaran akuntansi di SMK Negeri 1 Sekayu.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dalam merancang multimedia interaktif berbasis Canva pada materi jurnal penyesuaian untuk siswa kelas XI Akuntansi. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974), yang meliputi empat tahapan utama, yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Penerapan model pengembangan tersebut dijadikan sebagai acuan sistematis dalam pelaksanaan penelitian. Winaryati et al. (2021).

Media pembelajaran yang dihasilkan diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana yang efektif dan efisien dalam mendukung pemahaman siswa secara menyeluruh, serta berkontribusi terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran. Pendekatan ini dirancang untuk menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan mampu mengoptimalkan efektivitas pembelajaran peserta didik.

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari peserta didik kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Sekayu yang berjumlah 30 siswa. Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen, antara lain angket, instrumen validasi yang meliputi angket untuk ahli media dan ahli materi, angket respons peserta didik, serta tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar melalui pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Adapun teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi observasi, angket, dan tes.

### Analisis Data kevalidan Produk

Data yang diperoleh dari angket validasi ahli dideskripsikan dengan menggunakan persentase persamaan berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP : Nilai persentase yang dicari atau diharapkan

R : Rekor mentah yang diperoleh oleh ahli

SM : Skor maksimum dari instrument kevalidan produk

100% : Bilangan tetap

Dan diinterpretasikan pada tabel 1:

**Tabel 1. Kreteria Kevalidan Produk**

| Persentase        | Kriteria     |
|-------------------|--------------|
| 81% < skor ≤ 100% | Sangat valid |
| 62% < skor ≤ 81%  | Valid        |
| 42% < skor ≤ 62%  | Cukup valid  |
| 25% < skor ≤ 42%  | Tidak valid  |

Sumber : (Fitriani, 2023)

### Analisis Data Kepraktisan Produk

Data diperoleh dari angket respon peserta didik. Persentase rata-rata dari setiap elemen dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

P : Nilai uji validasi produk

$\sum x$  : Jumlah skor jawaban responden secara keseluruhan

$\sum x_1$  : Jumlah skor maksimal secara keseluruhan

**Tabel 2. Kreteria Kepraktisan Produk**

| Persentase        | Kriteria       |
|-------------------|----------------|
| 81% < skor ≤ 100% | Sangat Praktis |
| 61% < skor ≤ 80%  | Praktis        |
| 41% < skor ≤ 60%  | Cukup Praktis  |
| 21% < skor ≤ 40%  | Kurang Praktis |
| 0% < skor ≤ 20%   | Tidak Praktis  |

Sumber : (Fitriani, 2023)

### Analisis Data Keefektivan Produk

Uji keefektifan media dinyatakan oleh hasil uji ketuntasan terhadap hasil tes berdasarkan indikator pada jurnal penyesuaian, uji ini bertujuan untuk menilai apakah ketuntasan belajar secara klasikal telah terpenuhi atau belum. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran maka dilakukan uji *N-Gain Score*. Sebelum melakukan Uji *N-Gain* dilakukan analisis perubahan kemampuan (hasil belajar) peserta didik akan bermakna apabila terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *Pretest* dan *Posttest*.

Syarat analisis dilakukan dengan uji normalitas yang digunakan untuk melihat

data tersebut normal. Setelah itu dilakukan analisis uji *paired sample t-test* (uji-t berpasangan) untuk melihat adanya perbedaan atau untuk mengetahui data tersebut signifikan. Setelah memperoleh hasil analisis mengenai perubahan atau peningkatan hasil belajar peserta didik, langkah selanjutnya dapat dilakukan dengan menerapkan *Uji N-Gain*.

Peningkatan nilai *N-Gain* dapat diklasifikasikan menggunakan kriteria *gain ternormalisasi*, sedangkan tingkat efektivitas intervensi pembelajaran dapat ditentukan dengan merujuk pada Tabel 3.

**Tabel 3. Kreteria Gain Ternormalisasi**

| Nilai <i>N-Gain</i>   | Kriteria |
|-----------------------|----------|
| $g > 0,7$             | Tinggi   |
| $0,3 \leq g \leq 0,7$ | Sedang   |
| $g \leq 0,3$          | Rendah   |

Sumber : (Sukarelawan et al., 2024)

**Tabel 4. Kreteria kefektifan tingkat keefektifan**

| Persentase | Kriteria       |
|------------|----------------|
| > 76%      | Efektif        |
| 56%-75%    | Cukup Efektif  |
| 40%-55%    | Kurang Efektif |
| $N < 40\%$ | Tidak Efektif  |

Sumber : (Sukarelawan et al., 2024)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini merupakan proses pengumpulan informasi untuk menganalisis kebutuhan dan persyaratan dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Observasi dilakukan di kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Sekayu untuk memperoleh data awal. Analisis mencakup beberapa aspek, yaitu: analisis awal-akhir yang menyoroti media yang biasa digunakan, kurikulum, materi, serta identifikasi masalah dan landasan capaian pembelajaran (CP) dan alur tujuan

pembelajaran (ATP); analisis karakteristik peserta didik untuk menyesuaikan media dengan kemampuan akademik dan aktivitas belajar siswa; analisis tugas berupa penyelesaian soal dan *game* pembelajaran; analisis konsep untuk menyusun materi jurnal penyesuaian secara sistematis dan dilengkapi video interaktif; serta analisis tujuan pembelajaran agar sesuai dengan CP dan ATP, yakni siswa mampu menganalisis transaksi penyesuaian

### Tahap Perencanaan (*Desaign*)

Setelah tahap pendefinisian dan pengumpulan data, dilanjutkan dengan tahap perancangan yang mencakup pemilihan jenis multimedia interaktif, format, dan rancangan umum media. Produk yang dikembangkan berupa multimedia interaktif berbasis web menggunakan Canva. Pada tahap ini dilakukan penentuan konten materi, penyusunan *storyboard*, dan perancangan instrumen evaluasi berupa studi kasus dan permainan edukatif. Canva digunakan karena menyediakan fitur desain web

yang intuitif tanpa memerlukan keahlian pemrograman. Selain itu, buku Akuntansi Perusahaan Jasa digunakan sebagai sumber utama materi yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran. *Storyboard* digunakan sebagai panduan visual untuk menyusun alur, isi, dan desain media secara sistematis sebelum proses pengembangan dimulai.

### Tahap Pengembangan (*Development*)

#### a. Validasi Ahli Media

Sebelum diuji pada siswa, desain produk asli divalidasi oleh media dan materi. Validasi media dilakukan oleh dua validator, yaitu Bapak Asnurul Isroqmi, S.T., M.Kom pada 24 Maret 2025 dan Ibu Novi Astuty, M.Kom pada 9 April 2025. Hasil validasi menunjukkan skor 98% dari validator pertama dan 95% dari validator kedua, dengan rata-rata keseluruhan 97% yang tergolong “sangat valid”. Meskipun ada beberapa aspek yang belum memperoleh skor maksimal dan tanpa saran tertulis, peneliti tetap melakukan revisi terbatas agar media siap digunakan dalam pembelajaran.

**Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media**

| No                     | Nama Validator               | Hasil Validasi | Kreteria            |
|------------------------|------------------------------|----------------|---------------------|
| 1.                     | Asnurul Isroqmi, S.T., M.Kom | 98%            | Sangat Valid        |
| 2.                     | Novi Astuty, M.Kom           | 95%            | Sangat Valid        |
| <b>Hasil Rata-rata</b> |                              | <b>97%</b>     | <b>Sangat Valid</b> |

*Sumber:* (Data diolah oleh peneliti, 2025)

#### b. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh Bapak M. Toyib, M. Pd pada 19 April 2025 dan Ibu Dedek Novianti, S.Pd pada 22 April 2025. Hasil validasi menunjukkan skor 100% dari validator

pertama dan 97% dari validator kedua, dengan rata-rata akhir 99%, yang termasuk kategori “sangat valid”. Revisi telah dilakukan sesuai saran, sehingga produk dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

**Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi**

| No                     | Nama Validator        | Hasil Validasi | Kreteria            |
|------------------------|-----------------------|----------------|---------------------|
| 1.                     | M. Toyib, M. Pd       | 100%           | Sangat Valid        |
| 2.                     | Dedek Novianti, S. Pd | 97%            | Sangat Valid        |
| <b>Hasil Rata-rata</b> |                       | <b>99%</b>     | <b>Sangat Valid</b> |

Sumber: (Data diolah oleh peneliti, 2025)

### Tahap Penyebarluasan (*Disseminate*)

Pada tahap diseminasi, multimedia interaktif berbasis Canva yang telah dinyatakan “sangat valid” diimplementasikan sebagai media penunjang pembelajaran siswa kelas XI Akuntansi 1 di SMK N 1 Sekayu, khususnya pada materi jurnal penyesuaian. Diseminasi dilakukan dalam dua tahap: *one to one* pada 22 April 2025 dengan melibatkan 4 siswa, dan *small group* pada 23 April 2025 dengan melibatkan 12 siswa.

### a. Tahap Uji *One to One*

Uji coba *one to one* dilakukan terhadap 4 siswa kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Sekayu. Setelah diberikan penjelasan penggunaan, siswa mencoba langsung multimedia interaktif berbasis Canva selama 30 menit, lalu mengisi angket penilaian. Hasil menunjukkan skor rata-rata 89%, termasuk kategori “sangat praktis”, menandakan media ini layak digunakan dalam pembelajaran

**Tabel 7. Hasil Rekapitulasi Angket Uji *One to One***

| No                | Nama Siswa  | Jumlah Nilai | Jumlah Total Nilai (%) | Kategori       |
|-------------------|-------------|--------------|------------------------|----------------|
| 1                 | Ayulia      | 38           | 95                     | Sangat Praktis |
| 2                 | Barak Obama | 36           | 90                     |                |
| 3                 | Ema         | 33           | 83                     |                |
| 4                 | Lasmini     | 36           | 88                     |                |
| Jumlah            |             | 142          | 355                    |                |
| <b>Persentase</b> |             |              | <b>89</b>              |                |

Sumber: (Data diolah oleh peneliti, 2025)

### b. Tahap Uji *Small Group*

Uji coba *small group* dilakukan pada 23 April 2025 dengan melibatkan sejumlah siswa untuk mengevaluasi kepraktisan, tampilan, dan efektivitas multimedia interaktif berbasis Canva pada materi Jurnal Penyesuaian. Setelah

penjelasan penggunaan, siswa melakukan praktik selama 30 menit, kemudian memberikan penilaian terhadap kemudahan penggunaan, kualitas visual, dan pemahaman materi.

**Tabel 8. Hasil Rekapitulasi Angket Uji *Small Group***

| No               | Nama Siswa | Jumlah Nilai | Jumlah Total Nilai (%) | Kategori       |
|------------------|------------|--------------|------------------------|----------------|
| 1                | Kel 1      | 39           | 98                     | Sangat Praktis |
| 2                | Kel 2      | 39           | 98                     |                |
| 3                | Kel 3      | 37           | 93                     |                |
| 4                | Kel 4      | 37           | 93                     |                |
| <b>Total</b>     |            | <b>152</b>   | <b>380</b>             |                |
| <b>Rata-rata</b> |            |              | <b>95</b>              |                |

Sumber: (Data diolah oleh peneliti, 2025)

### c. Tahap Uji *Field Trial*

Tes awal dan tes akhir digunakan untuk mengukur hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media selama tahap uji coba lapangan, yang berlangsung antara 23 dan 30 April 2025. 14 siswa dari

kelas XI Akuntansi 1 di SMK Negeri 1 Sekayu berpartisipasi dalam uji coba ini tetapi tidak mengikuti uji *one to one* atau uji *small group*

#### 1. Tahap Uji *Pretes*

**Tabel 9. Hasil *Pre Tes***

| No            | Nama             | Pre Test   | Keterangan   |
|---------------|------------------|------------|--------------|
| 1             | Dily             | 31         | TidakTuntas  |
| 2             | M. Pahri Pahrezi | 38         | TidakTuntas  |
| 3             | Puspa Umami      | 44         | TidakTuntas  |
| 4             | Indra            | 50         | TidakTuntas  |
| 5             | Mela Rani        | 50         | TidakTuntas  |
| 6             | Viona Rosalina   | 56         | TidakTuntas  |
| 7             | Rahmat Candra    | 44         | TidakTuntas  |
| 8             | Selfitri Apriani | 56         | TidakTuntas  |
| 9             | Oliviya          | 63         | Belum Tuntas |
| 10            | Intan Cahya R    | 56         | TidakTuntas  |
| 11            | Ameliya          | 63         | Belum Tuntas |
| 12            | Belasirma        | 56         | TidakTuntas  |
| 13            | Sulistri         | 44         | TidakTuntas  |
| 14            | Reno Kelvin      | 56         | TidakTuntas  |
| <b>Jumlah</b> |                  | <b>707</b> | TidakTuntas  |
| <b>Mean</b>   |                  | <b>50</b>  |              |

Sumber: (Data diolah oleh peneliti, 2025)

Pre-test dilakukan pada 23 April 2025 sebelum penggunaan multimedia interaktif untuk mengukur kemampuan awal siswa kelas XI Akuntansi 1 SMK N 1 Sekayu. Hasil menunjukkan rata-rata nilai 50% dengan mayoritas siswa memperoleh nilai di bawah 50, menandakan pemahaman awal terhadap materi jurnal penyesuaian masih tergolong kurang.

## 2. Tahap Uji *Post Test*

Post-test dilaksanakan pada 30 April 2025 setelah pembelajaran

menggunakan multimedia interaktif berbasis Canva pada materi Jurnal Penyesuaian. Sebelum tes, peneliti memberikan penjelasan mengenai penggunaan media dan instrumen evaluasi. Tujuannya adalah untuk mengukur pemahaman dan kemampuan siswa setelah pembelajaran. Hasil post-test menunjukkan peningkatan pemahaman peserta didik dibandingkan saat pre-test.

## Hasil *Post Test*

Tabel 10. Hasil *Pre Tes*

| No            | Nama             | Post Test    | Kategori             |
|---------------|------------------|--------------|----------------------|
| 1             | Dily             | 95           | Sangat tuntas        |
| 2             | M. Pahri Pahrezi | 95           | Sangat tuntas        |
| 3             | Puspa Umami      | 98           | Sangat tuntas        |
| 4             | Indra            | 90           | Sangat tuntas        |
| 5             | Mela Rani        | 90           | Sangat tuntas        |
| 6             | Viona Rosalina   | 95           | Sangat tuntas        |
| 7             | Rahmat Candra    | 90           | Sangat tuntas        |
| 8             | Selfitri Apriani | 98           | Sangat tuntas        |
| 9             | Oliviya          | 93           | Sangat tuntas        |
| 10            | Intan Cahya R    | 100          | Sangat tuntas        |
| 11            | Ameliya          | 95           | Sangat tuntas        |
| 12            | Belasirma        | 100          | Sangat tuntas        |
| 13            | Sulistri         | 95           | Sangat tuntas        |
| 14            | Reno Kelvin      | 95           | Sangat tuntas        |
| <b>Jumlah</b> |                  | <b>1.329</b> | <b>Sangat tuntas</b> |
| <b>Mean</b>   |                  | <b>94.93</b> |                      |

Sumber: (Data diolah oleh peneliti, 2025)

## Perhitungan Normalitas Gain

**Tabel 11. Hasil Pre Tes**  
*Descriptive Statistics*

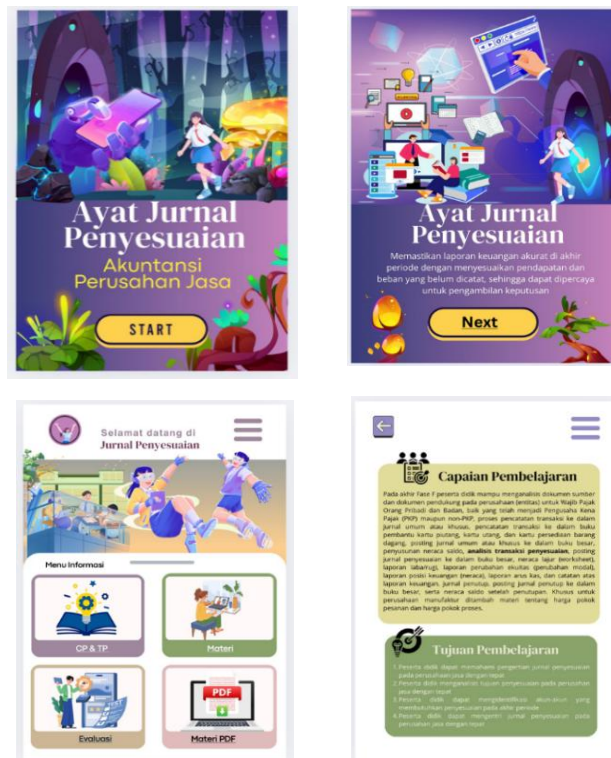
|                           | <i>N</i> | <i>Min</i> | <i>Max</i> | <i>Mean</i> | <i>Std. Deviation</i> |
|---------------------------|----------|------------|------------|-------------|-----------------------|
| <i>NGain_Scor</i>         | 14       | 1          | 1          | .90         | .070                  |
| <i>NGain_Persen</i>       | 14       | 80         | 100        | 89.62       | 7.010                 |
| <i>Valid N (listwise)</i> | 14       |            |            |             |                       |

Sumber: (Data diolah oleh peneliti, 2025)

Berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain*, nilai rata-rata pretest sebesar 50,48%, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 94,93%. Selisih nilai sebesar 44% menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang cukup signifikan setelah penggunaan media pembelajaran yang dihasilkan. Selanjutnya, nilai rata-rata *N-Gain* pada tahap uji coba lapangan sebesar 0,90 atau

89,62%, yang memenuhi syarat efektif dan menempatkan data pada kelompok peningkatan tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa konten Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Sekayu sangat bermanfaat apabila digunakan sebagai bahan ajar untuk meningkatkan proses pembelajaran.

**Hasil Multimedia Interaktif Berbasis Canva**



Gambar 1. Multimedia Interaktif Berbasis Canva  
Sumber: (Data diolah oleh peneliti, 2025)

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, multimedia interaktif pada materi Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Sekayu terbukti andal, bermanfaat, dan efisien untuk menunjang proses pembelajaran. Temuan ini berimplikasi bahwa multimedia interaktif berbasis Canva dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran akuntansi yang membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik, sistematis, dan mudah dipahami. Penggunaan media ini juga mendorong peningkatan keterlibatan aktif siswa, memfasilitasi pemahaman konsep, serta berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, multimedia interaktif ini dapat mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan berpusat pada siswa, serta menjadi dasar pengembangan media serupa pada materi akuntansi lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, F., Maghfirah, A. B., & Nasir. (2025). Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Siswa SMPN 10 Barru melalui Penggunaan Media Canva. *Jurnal Sistem Informasi, Teknik Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 5(1), 1–7. DOI:<https://doi.org/10.55338/justikpen.v5i1.151>
- Abulyatama, U. (2025). *Jurnal Dedikasi Pendidikan Pengaruh Adversity Quotient, Kemandirian Belajar Dan Kecemasan Terhadap Kemampuan*. *Jurnal Dedikasi Pendidikan Universitas Abulyatama*, 9(1), 85–100.
- Aditya, V. C. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Canva Materi Etika Profesi di Bidang Akuntansi. *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)*, 4(1): 64–68. <https://conference.um.ac.id/index.php/nsafe/article/view/9022>
- Apriliyanti, M., Hasanah, M., Nor, B., & Rahmattullah, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbantuan Quizizz Pada Materi Kerja Sama Ekonomi dan Perdagangan Internasional. *Technology, Business and Entrepreneurship (TECHBUS)*, 1(2), 68–78.
- Fitriani, N. A. (2023). Multimedia Interaktif Lectora Inspire Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. Retrieved Februari 14, 2025, from [http://repository.unissula.ac.id/31762/%0Ahttp://repository.unissula.ac.id/31762/1/Pendidikan Matematika\\_34201900022\\_fullpdf.pdf](http://repository.unissula.ac.id/31762/%0Ahttp://repository.unissula.ac.id/31762/1/Pendidikan_Matematika_34201900022_fullpdf.pdf)
- Fristy, A. M. (2025). Implementasi Siklus Akuntansi PT. Digital Kalibrasi Hebat. *Journal of Islamic Banking, Economics and Finance (JIBEF)*, 1(3), 207–225. <https://el-emir.com/index.php/jibef/index>
- Ilham, R. (2024). Pengembangan e-book interaktif berbasis canva pada program studi pendidikan agama islam materi akhlak-ku peserta didik kelas vi mis hidayatuL. *Skripsi*.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156. <https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69>
- Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *IHSAN: Jurnal*

- Pendidikan Islam*, 3(April), 15–23.  
<https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.886>
- Masruroh, L., Dairina, Y., & Media, G. (2024). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Proyek. *Tsaqofah*, 4(3), 1534–1544. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i3.2897>
- Mutaqin, J., Nurzakiah, Ilham, A., Riyadi, R., Siti, F., & Ja'far, A. (2025). Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0: Tantangan Dan Solusi. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2 (1), 1487–1496.
- Paling, S., Sari, R., Mas Bakar, R., Cory Candra Yhani, P., Mukadar, S., Lidiawati, L. S., Indah, N., & Hilir, A. (2023). *Belajar dan Pembelajaran PT. Mifandi Mandiri Digital*.
- Rambe, Y. S., Rozi, F., Mailani, E., Sirait, A. P., Free, I., & Manurung, U. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Canva Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sdn 19 Rantau Utara T.a 2023/2024. *JKG (Jurnal Guru Kita)*, 8(4), 715–726. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i4.59420>
- Safitri, J., Yenti, I. N., Herlina, E., & Nari, N. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMPN 1 Pariangan. *Lattice Journal: Journal of Mathematics Education and Applied*, 5(1), 104–118. <https://doi.org/10.30983/lattice.v5i1.9238>
- Sari, N. K., Naba, D. M., & Arifendi, F. (2025). *Inovasi Pembelajaran Pecahan : Pengembangan Dan Efektivitas Modul Ajar Interaktif Berbasis Canva Untuk Siswa Sekolah Dasar*. *JME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 9(02), 265–275. <https://doi.org/10.35706/sjme.v9i2.203>
- Siahaan, R. Y. K. P. (2022). Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Society 5.0. *Pendistra*, 5(2), 94–98.
- Sukarelawa, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs stacking: analisis perubahan abilitas peserta didik dalam desain one group pretest-posttest (1st ed.)*. Suryacahya. <https://eprints.uad.ac.id/54302/1/Dummy%20NGain-Stacking.pdf>.