

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA MATERI JURNAL KHUSUS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK

Oleh :

Rino Ahmad Setiawan¹⁾, Riswan Aradea²⁾, Januardi³⁾

^{1,2,3} Universitas PGRI Palembang

¹email: rinoahmadsetiawan@gmail.com

²email: riswanaradea@gmail.com

³email: januardibkl@gmail.com

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 27 Juni 2026

Revisi, 26 September 2026

Diterima, 27 September 2026

Publish, 28 September 2026

Kata Kunci :

Canva,

E-Booklet,

Jurnal Khusus,

Hasil Belajar.

ABSTRAK

Kajian dituju demi mengembangkan media interaktif dengan basis Canva berupa e-booklet ke materi jurnal khusus guna memacu hasil evaluasi siswa kelas XI Akuntansi di SMK Setia Darma Palembang. Kajian bermetode Research and Development (R&D) bermodel ADDIE melingkupi tahapan analisa, rancangan, pengembangan, realisasi, beserta penilaian. Subjek kajiannya terdiri atas 8 anak didik kelas XI AKL.2 berdasarkan pengujian percobaan terbatas pun 22 siswa kelas XI AKL.3 pada uji coba luas. Teknik menghimpun data dengan pemakaian angket dan pengketesan. Alat kajiannya berupa keterangan validasi ahli media, serta ahli materi, angket responnya anak didik kemudian soalan pretest juga posttest. Kajian memperlihatkan bahwasanya media interaktif basis Canva berupa e-booklet bertingkat validitas sangatlah besar persentase validasinya ahli media ada di 94,44% dan ahli materinya ada di 93,16%, sehingga rata-rata validitas mencapai 93,80% berkategori sangatlah valid. Taraf kepraktisannya media memperoleh persentase di 93,5% berkategori sangatlah praktis berdasarkan respon siswa. Perolehan uji efektivitasnya mengungkap pertumbuhan hasil evaluasi anak didik yang dibuktikan rerata angka pretest di 53,64 lalu posttestnya 89,10. Jawaban analisa N-Gain senilai 0,79 berkategori sangat efektif. Dikatakan, media interaktif basis Canva berupa e-booklet ternyata valid, efektif, pun praktis diaplikasikan ke pengajaran materi jurnal khusus.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



Corresponding Author:

Nama: Rino Ahmad Setiawan

Afiliasi: Universitas PGRI Palembang

Email: rinoahmadsetiawan@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Berkembangnya piranti informasi juga komunikasi membawakan perubahan signifikan di segala bidang hidup, terkhusus pendidikan. Perubahan digital mendukung dinamika pengajaran dari awalnya terfokus ke pengajar, kini fokus ke anak didik. Pada pembelajaran abad ke-21, anak didik dipaksa berkemampuan olah pikir kritis, unik, komunikatif, serta mampu memanfaatkan piranti digital sebagaimana sarana memperoleh pengetahuan. Oleh karena itu, pengajar bukan lagi selaku penyalur informasi, namun halnya selaku

fasilitator pencipta pengalaman pembelajaran secara aktif, menarik, dan bermakna melalui pemanfaatan teknologi ajar.

Ada faktor pemberi dampak kesuksesan pengajaran yakni pengaplikasian media ajar yang selaras atas karakteristiknya anak didik pun materi ajarannya. Media ajar merupakan sarana guna mendukung fase belajar dengan membantu menyalurkan materi ke anak didik agar lebih mudah dipahami jadi tujuan pembelajarannya dapat tergapai mudah (Ritonga et al., 2022). Selain berfungsi sebagai alat penyampai informasi, Media

pembelajaran memiliki fungsi sebagai perantara dalam penyampaian pesan kepada peserta didik dengan memberikan stimulus terhadap aspek perhatian, pikiran, dan perasaan yang pada gilirannya fase pembelajaran mampu terlaksana secara terfokus juga berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran (Astuti et al., 2024). Dapat dikatakan, pemilihan media terkait termasuk aspek penting pun harus diperhatikan pengajar dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas.

Seiring berkembangnya laju digitalisasi, media ajar mendapati perkembangan dari yang konvensional ke interaktif. Media yang interaktif yakni pembelajarannya memberi peluang ke pengguna guna terlibat tanggap melalui ragam fitur, seperti simulasi, latihan, pilihan menu, serta umpan balik yang diberikan secara langsung (Jafnihirida et al., 2023). Sejalan dengan karakteristik tersebut, perkembangan teknologi semakin mendukung pemanfaatan media interaktif sebagai sumber belajar yang efektif dalam proses pembelajaran. Pesatnya perkembangan teknologi telah memperluas pemanfaatan sumber belajar dalam proses pendidikan, termasuk melalui pengaplikasian media ajar interaktif dengan peran mendukung anak didik paham materi dan mempermudah kegiatan pembelajaran (Limbong et al., 2022). Oleh sebab itu, pengembangan media terkait sebagaimana alternatif menjawab kebutuhan pembelajaran pada era digital.

Terdapat media ajar digital guna dimanfaatkan sebagai pendorong proses pembelajaran yakni e-booklet, artinya media dengan kebermudahan menyajikan materi secara ringkas, sistematis, dan informatif, dilengkapi dengan gambar menarik beserta aktivitas belajar yang menambah keterlibatan aktif peserta didik (Ukiasrida & Hadi, 2025). Dibandingkan booklet konvensional yang memiliki keterbatasan pada penyajian visual dan membutuhkan biaya pencetakan, e-booklet memberi pengalaman pembelajaran lebih bermakna pun memungkinkan anak didik dengan mandiri belajar secara fleksibel (Silaban & Zulyusri, 2024). Karakteristik tersebut menjadikan e-booklet sebagaimana bentuk media yang kuat untuk diaplikasikan ke pembelajaran akuntansi di mana membutuhkan penyajian materi secara sistematis dan bertahap.

Pengembangan e-booklet dalam penelitian ini memanfaatkan platform Canva, di mana platform itu tergolong desain grafis pun memiliki antarmuka mudah dipakai (user-friendly) sehingga dapat dimanfaatkan guna mendukung media ajar bersifat visual (Gulo et al., 2025). Berbagai template, ilustrasi, video, ikon, serta fitur hyperlink yang tersedia memungkinkan pengajar mengembangkan pembelajarannya melalui tampilan unik dan komunikatif. Pemanfaatan Canva memudahkan guru dalam merancang media pembelajaran yang menarik serta mendukung penerapan pembelajaran yang

menekankan penguasaan keterampilan, kreativitas, dan literasi teknologi (Pramesti & Alwi, 2024).

Materi jurnal khusus merupakan contoh kompetensi dasar di mana wajib dikuasai anak didik di Program Keahlian Akuntansi juga Keuangan Lembaga. Jurnal terkait sebagai jurnal pencatat transaksi yang sama pun kerap terjadi (Hidayah, 2023). Namun, materi ini menuntut kemampuan peserta didik dalam menganalisis jenis transaksi serta menentukan jurnal yang tepat untuk setiap transaksi perusahaan. Oleh karena itu, anak didik memerlukan media belajar yang memuat konsep secara teoritis disertai contoh, latihan, juga visualisasi alur pencatatan transaksi supaya konsep materi lebih ringan dimengerti.

Lebih lanjut, perlu upaya pengajaran yang lebih mendukung anak didik paham materi jurnal khusus secara optimal sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan hasil belajarnya mereka mampu meningkat. Hasil belajarnya ini sebagai capaian yang diperoleh anak didik pasca melalui fase belajar (Yandi et al., 2023). Hasil belajarnya memiliki peran penting selayaknya indikator peninjau sejauh manakah anak didik meraih tujuan dari pembelajaran. Searah riset Lakodi et al., (2024) di mana perolehan belajar andil pada fase pembelajaran sebab menjadi dasar bagi guru untuk mengevaluasi tingkat kemajuan anak didik dalam menggapai tujuan belajar.

Meninjau observasi ke SMK Setia Darma Palembang, proses pembelajaran pada materi jurnal khusus masih didominasi penggunaan media biasa berupa buku teks juga papan tulis. Keadaan ini membuat anak didik relatif pasif selama pembelajaran, kurang terdorong mengikuti penjelasan guru, juga mendapati kesukaran membedakan jenis-jenis jurnal khusus sesuai karakteristik transaksinya. Selain itu, keterbatasan waktu pembelajaran menyebabkan latihan yang diberikan belum mampu mengakomodasi kebutuhan peserta didik untuk memahami prosedur pencatatan secara berulang. Dampak keadaan terkait terbukti pada minimnya pemahaman konsep pun hasil belajarnya mereka di materi jurnal khusus.

Permasalahan terkait memperlihatkan anak didik butuh stimulus belajar di mana dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan selama proses belajar. Secara teoretis, kondisi tersebut mampu dipaparkan sejalan teori belajar behavioristik maksudnya, belajar layaknya proses terbentuknya hubungan antara stimulus dan respons yang menimbulkan perubahan perilaku yang dapat diukur dan diamati (Suyatno & Susilowati, 2023). Dalam konteks pembelajaran, media pengajaran interaktif memberi stimulus guna memberikan pengalaman belajar lebih unik sehingga menghasilkan respons berupa meningkatnya perhatian, pemahaman, serta hasil belajar peserta. Dengan demikian, pemakaian media ajar interaktif dipandang dapat mencipta

kondisi belajar secara efektif dibandingkan penggunaan media konvensional.

Berbagai riset sebelumnya menunjukkan efektivitas media ajar digital sebagai peningkat hasil evaluasi. Nurdini et al., (2025) memperkembangkan e-booklet berbantuan Anyflip menggunakan model ADDIE dan memperoleh rata-rata validitas sebesar 95%, respons sangat baik dari guru dan anak didik, serta nilai N-Gain sebesar 0,81 yang termasuk kategori efektif. Wulandari & Wahyuningsih, (2025) juga melaporkan bahwa booklet digital berbasis Canva bertingkat kelayakan senilai 94% dari ahli media juga ahli dari materinya sehingga dinyatakan sangatlah layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil serupa ditunjukkan Savitri et al., (2024) di mana media ajar interaktif basis Canva berkategori sangatlah layak juga efektif meningkatkan kualitas pembelajaran. Afifah et al., (2025) pun membuktikan pemakaian media serupa dapat memacu hasil evaluasi secara signifikan, diperlihatkan naiknya angka rerata 52,78 pretest jadi 74,89 ketika posttest.

Kebaruan kajian penulis letaknya di pengembangan media ajar yang interaktif basis Canva dalam bentuk e-booklet pun didesain terkhusus di materi jurnal khusus Program Keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Mediana bukan saja memberi materi pembahasan, namun halnya mengintegrasikan tayangan pembelajaran, navigasi berbasis hyperlink, latihan soal, serta soal interaktif di satu aplikasi digital yang fleksibel di berbagai perangkat. Selain itu, produk dikembangkan sesuai keperluan anak didik yang dikaji dan dievaluasi melalui pengujian validitas, kepraktisan, serta efektivitas jadi mencipta media ajar yang sejalan karakteristik mereka.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, kajian penulis bermetode Research and Development (R&D) bermodel ADDIE seputar tahapan analisa, rancangan, pengembangan, pengaplikasian, pun penilaian. Model terpilih sebab bertahapan yang runtut guna mengembangkan komponen pembelajaran lengkap analisis keperluan, perancangan media, pengembangan produk, pengaplikasian, hingga evaluasi untuk menerapkan media secara tepat juga praktis selama fase belajar.

Melihat pemaparan tersebut, tujuan kajian yakni mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan basis Canva dalam bentuk e-booklet pada materi jurnal khusus yang melengkapi ketentuan kevalidan, praktis, juga tepat dalam meningkatkan perolehan belajar anak didik kelas XI Akuntansi di SMK Setia Darma Palembang. Hasil kajian mampu berkontribusi praktis berbentuk alternatif media ajar digital bagi guru akuntansi beserta berkontribusi akademis guna mengembangkan media ajar interaktif sejalan standar pembelajaran abad 21.

2. METODE PENELITIAN

Kajian ini bermetode Penelitian sekaligus Pengembangan (Research and Developments atau

R&D) sebagai kajian untuk menitikberatkan pada proses perancangan dan penyempurnaan suatu inovasi secara sistematis hingga menghasilkan produk, sistem, maupun model yang layak diterapkan dalam berbagai bidang, termasuk bidang akademik dan industri (Rahayu, 2025). Produk hasil pengembangan di kajian penulis berbentuk media ajar yang interaktif dengan basis Canva berupa e-booklet di materi jurnal khusus kepada anak didik yang dikaji.

Kajian bermodel pengembangan sesuai ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) sebab alur tahapannya runtut. Proses pengembangan seputar analisa keperluan, merancang media, mengembangkan produk, mengimplementasi dilengkapi uji percobaan, juga mengevaluasi guna menghasilkan media bersifat valid, praktis, dan efektif.

Subjek kajiannya ada ketiga individu validator, yakni satu ahli media lalu kedua ahli materi, beserta anak didik kelas XI Akuntansi SMK Setia Darma Palembang yang terlibat dalam uji percobaan terbatas sekaligus uji percobaan luas. Uji coba yang terbatas ke kelompok kecil anak didik guna menemukan tingkat kepraktisannya media, sebaliknya uji cobanya yang luas ke satu kelas guna menguji keefektifan media melalui pemberian pretest sekaligus posttest.

Teknik pengumpulan datanya dengan angket beserta tes. Angketnya guna mendapat pendataan validitas media dari ahli media dan ahli materi juga data kepraktisan sesuai responsnya anak didik. Sementara itu, soal pretest sekaligus posttestnya dipakai guna meninjau pertumbuhan nilai belajarnya anak didik pasca diberikannya media pembelajaran interaktif berbasis Canva berupa e-booklet.

Pendataan hasil validasinya ahli dan angket responsnya anak didik dianalisis menggunakan teknik analisis persentase guna menentukan taraf validitas juga kepraktisan media sesuai kriteria evaluasi yang sudah ditetapkan. Keefektifan media dianalisis dengan rumus Normalized Gain (N-Gain):

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Maksimal - Skor Pretest}$$

(Sumber : Rizkika et al., 2022)

Nilai N-Gain lalu diinterpretasi sejalan kategori di Tabel 1.

Tabel 1. Kategori Nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori Keefektifan Produk
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Sumber: Kumalasari et al., 2023)

Sementara itu, hasil validitas dan kepraktisan media diinterpretasikan berdasarkan kategori persentase di penelitian jadi diketahui taraf layaknya media ajar yang sedang dikembangkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kajian penulis memperoleh media ajar interaktif berbasis Canva berbentuk e-booklet pada materi jurnal khusus yang dikembangkan bermodel ADDIE.

Analysis

Tahapan berikut dengan cara pengumpulan data dalam mengidentifikasi permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran serta menganalisis kebutuhan terhadap media pembelajarannya yang mampu mendukung kegiatan belajarnya anak didik.

Design

Tahap perancangan, peneliti menyusun desain awal media interaktif berbasis Canva dalam bentuk e-booklet yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Kegiatannya seputar perancangan materi, perancangan tampilan media, serta penyusunan instrumen penilaian yang dipakai di kajian. Penulis pun mengembangkan draf prototype berupa bagan alur yang menggambarkan struktur media sebagai acuan dalam proses pengembangan selanjutnya.

Development

Tahap development dilakukan dengan mengembangkan rancangan media interaktif berbasis Canva berupa e-booklet menjadi produk yang siap divalidasi. Tahapan berikut dijalankan pembentukan materi jurnal khusus, pembentukan rancangan media menggunakan Canva, serta penambahan fitur interaktif berupa tombol navigasi (hyperlink), video pembelajaran, dan kuis interaktif. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi ahli media juga ahli materi guna meninjau taraf layaknya media pra diimplementasi ke anak didik.

Tabel 2. Hasil Validasinya Ahli Media Interaktif Berbasis Canva

No	Validator	%	Kategori
1	Ahli Media	94,44	Sangat Valid
2	Ahli Materi	93,16	Sangat Valid
Rata-rata		93,80	Sangat Valid

Dapat ditinjau, validasinya ahli membuktikan media interaktif berbasis Canva berupa e-booklet mendapat rerata persentase senilai 93,80% berkategori sangat valid. Persentasenya menandakan media sudah melengkapi aspek kelayakannya sehingga dapat digunakan ke tahapan uji percobaan.

Setelah dinyatakan valid, media diujicobakan kepada delapan peserta didik kelas XI AKL 2 SMK Setia Darma Palembang melalui uji coba kelompok kecil untuk mengetahui tingkat kepraktisan media sebelum tahap implementasi.

Tabel 3. Jawaban Uji Percobaan Kelompok Kecil

Jumlah Responden	%	Kategori
8 Peserta didik	94,00	Sangat Praktis

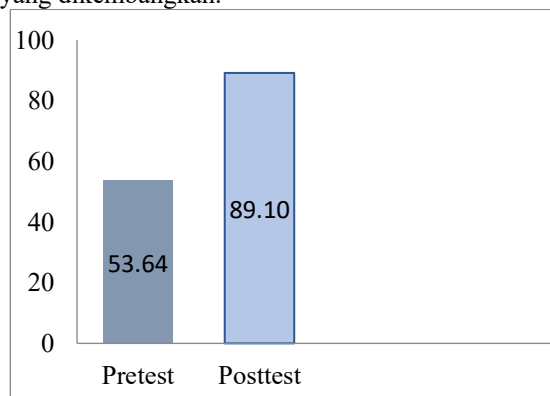
Perolehan uji percobaan kelompok kecil menandakan media interaktif berbasis Canva berupa e-booklet memperoleh persentase kepraktisan sebesar 94,00% berkategori sangat praktis. Hasilnya mengartikan media praktis dipakai, memiliki

tampilan yang unik, beserta membantu anak didik mengerti jurnal khusus secara optimal. Oleh karenanya, media dinyatakan layak dipakai ke tahapan pengimplementasian.

Implementation

Tahap menerapkan media interaktif basis Canva berupa e-booklet dalam proses pembelajaran untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan. Implementasi dilakukan pada anak didik kelas XI AKL 3 SMK Setia Darma Palembang. Dari 25 peserta didik yang terdaftar, sebanyak 22 peserta didik mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran dan story board.

Pra dipakainya media, anak didik diberi pretest guna meninjau kapasitas awal pada materi jurnal khusus. Setelah proses pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis Canva berupa e-booklet tuntas, anak didik diberi posttest guna mengukur hasil belajarnya pasca memakai media yang dikembangkan.



Gambar 1. Perbandingan Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest

Melihat Gambar 1, rerata nilainya peserta didik pada pretest ada 53,64, lalu rerata nilai posttest tumbuh ke 89,10. Peningkatan tersebut memperlihatkan media interaktif basis Canva berupa e-booklet pengaruhnya positif untuk pemahaman anak didik pada materi jurnal khusus. Selama fase pengajaran, anak didik terpantau lebih tanggap, cepat mengerti materi melalui penyajian yang sistematis, serta memanfaatkan ragam fitur unik yang ada, misal video edukatif, hyperlink, serta kuis interaktif. Secara komprehensif, hasil implementasi menandakan media terkiat mampu dibuat alternatif media ajar yang efektif demi mempermudah proses pembelajaran pada materi jurnal khusus.

Evaluation

Tahapan akhir ini tujuannya mengevaluasi efektivitas media interaktif basis Canva berupa e-booklet. Evaluasinya sesuai hasil belajarnya anak didik dengan analisis peningkatan penilaian pretest pun posttest berdasar pada Normalized Gain (N-Gain).

Tabel 4. Hasil Evaluasi keefektifan media

Indikator	Hasil	Kategori
Rata-rata pretest	53,64	Kurang
Rata-rata Posttest	89,10	Sangat Baik
N-Gain	0,79	Sangat Efektif

Tabel 3 memperlihatkan rerata perolehan pretest anak didik senilai 53,64 berkategori kurang, lalu rerata nilai posttestnya tumbuh hingga 89,10 berkategori sangatlah baik. Jawaban analisa N-Gain bernilai rerata ada 0,79 jadi berkategori sangat efektif. Temuan ini menunjukkan bahwasanya media interaktif basis Canva berupa e-booklet efektif demi meningkatkan evaluasi belajarnya anak didik di materi ajar jurnal khusus.

Pertumbuhan hasil belajarnya memperlihatkan bahwasanya media yang dikembangkan mendukung anak didik mengerti materi melalui penyajian yang sistematis, tampilan yang menarik, serta pemanfaatan fitur interaktif seperti hyperlink, cuplikan edukatif, juga soal menarik. Selain meningkatkan pemahaman konsep, media juga mempermudah anak didik guna lebih tanggap dan mandiri selama fase belajar.

Berdasar pada hasil evaluasi, disimpulkan media interaktif berbasis Canva berupa e-booklet yang dikembangkan telah dapat memacu hasil belajarnya anak didik dengan cara efektif. Temuan ini memperkuat pembuktian pada tahap validasi dan implementasi bahwa media yang dikaji sudah melengkapi kriteria kevalidan, praktis, pun tepat, jadi layak dipakai sebagaimana alternatif media ajar terkait jurnal khusus kelas XI Akuntansi di SMK Setia Darma Palembang.

Pembahasan

Kajian bermaksud mengembangkan media pembelajaran interaktif basis Canva berupa e-booklet terkait jurnal khusus kelas XI Akuntansi di SMK Setia Darma Palembang bermodel ADDIE. Penerapan modelnya memuat tahap pengembangan secara runtut sehingga medianya yang dihasilkan dapat disesuaikan sejalan keperluan pembelajaran serta memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Perolehan kajian mengungkap media yang dikaji bertingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas secara tinggi. Namun, pencapaian itu bukan saja membuktikan medianya layak dipakai, namun halnya menggambarkan adanya keterkaitan antara karakteristik media dengan kebutuhannya anak didik dalam mempelajari materi jurnal khusus.

Pada tahap *analysis*, hasil observasinya memperlihatkan fase belajar masih didominasi pemakaian buku juga papan tulis jadi anak didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran pun sukar mengerti jurnal khusus. Permasalahan lainnya adalah terbatasnya alokasi waktu pembelajaran sehingga peserta didik belum memperoleh kesempatan yang cukup untuk berlatih secara intensif maupun mendapatkan umpan balik atas kesalahan yang dilakukan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa permasalahan pembelajaran bukan saja relevan dengan penjelasan materi, namun halnya dengan terbatasnya kesempatan anak didik untuk memperoleh pengalaman belajarnya secara aktif dan berulang. Materi jurnal khusus memiliki karakteristik yang menuntut ketelitian dalam mengidentifikasi jenis transaksi, menentukan jurnal yang sesuai, serta

melakukan pencatatan secara sistematis. Lebih lanjut, anak didik perlu media penyaji materi dengan cara bertahap sekaligus menyediakan contoh dan latihan yang dapat dipelajari kembali.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dipilih media interaktif berbasis Canva dalam bentuk e-booklet sebagai alternatif demi membantu menjelaskan materi jurnal khusus secara lebih menarik dan mudah dipahami. Canva memungkinkan materi disajikan melalui kombinasi teks, video, navigasi digital, dan latihan soal dalam satu media sehingga informasi bukan saja disampaikan dengan cara terucap, namun halnya dengan stimulus penglihatan dan interaktif. Karakteristik tersebut menjadi salah satu alasan media Canva berpotensi membantu memacu nilai belajar. Anak didik dapat mengakses materi secara lebih terstruktur, berpindah antarbagian melalui navigasi yang tersedia, serta mengulang materi atau latihan ketika mengalami kesulitan. Dapat dikatakan, media bukan saja berfungsi sebagaimana sumber informasi, namun halnya piranti pemberi pengalaman pembelajaran yang lebih aktif.

Penggunaan media tersebut juga dapat dikaitkan dengan teori belajar behavioristik yang diterapkan kajian ini. Dalam perspektif behavioristik, fase belajar dapat terjadi melalui hubungan antara stimulus dan respons. Pada media yang dikembangkan, stimulus diberikan melalui penyajian materi, contoh transaksi, video pembelajaran, latihan soal, dan kuis interaktif. Stimulus tersebut kemudian diikuti respons peserta didik dalam bentuk membaca, mengamati, menjawab pertanyaan, dan mengerjakan latihan. Adanya latihan dan kuis memberi peluang anak didik guna mendapat umpan balik pada respons yang diberikan. Ketika peserta didik memperoleh hasil yang benar, respons tersebut dapat diperkuat, sedangkan kesalahan dapat menjadi dasar untuk memperbaiki pemahaman. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar yang diperoleh mampu dimengerti layaknya hasil dari fase belajar yang memberikan stimulus secara berulang juga memungkinkan peserta didik memberikan respons secara langsung.

Pada tahap *design*, media dirancang dengan memperhatikan karakteristik peserta didik dan kebutuhan materi jurnal khusus. Penyusunan *flowchart* dan *storyboard* menjadi dasar dalam mengembangkan struktur media agar alur penyajian materi lebih sistematis. Selanjutnya dilanjutkan dengan perancangan menggunakan Canva yang bertujuan menghasilkan media yang bukan saja unik visualnya, namun halnya memberi fasilitas anak didik untuk belajar secara mandiri melalui navigasi yang mudah digunakan. Perancangan secara sistematis tersebut penting karena materi jurnal khusus memiliki beberapa jenis jurnal dengan karakteristik dan prosedur pencatatan yang berbeda. Penyusunan materi secara bertahap dapat

mempermudah anak didik paham konsep sebelum menerapkannya saat latihan pencatatan transaksi.

Tahapan *development*, medianya divalidasi oleh pihak ahli media dan ahli materi. Hasil validasinya ahli media berpersentase 94,44%, lalu ahli materi memperoleh rata-rata 93,16%, sehingga nilai validitas gabungan mencapai 93,80% berkategori sangatlah valid. Dinyatakan media sesuai aspek isi, pemaparan, bahasa, tampilan, pun teknis jadi layak diterapkan ke pembelajaran. Besarnya hasil validasi membuktikan pengintegrasian unsur materi dan desain visual dalam e-booklet dapat dilakukan tanpa mengurangi ketepatan isi pembelajaran. Setelah proses validasi, media diujicobakan pada kelompok kecil dan bertingkat kepraktisan ada 94% berkategori sangatlah praktis. Tingginya taraf kepraktisan membuktikan media mampu dipakai secara mudah oleh peserta didik serta memiliki tampilan dan navigasi di mana mampu mendukung proses pengajaran. Searah riset Sari & Pratiwi, (2024) di mana media interaktif yang dikaji melengkapi kriteria sangatlah layak dipakai untuk kegiatan pengajaran.

Pada tahap *implementation*, media diterapkan pada pembelajaran materi jurnal khusus melalui pemberian *pretest*, pelaksanaan pembelajaran menggunakan e-booklet, dan diakhiri dengan *posttest*. Hasil implementasinya memuat bahwa rerata nilainya anak didik meningkat dari 53,64 menjadi ke 89,10. Peningkatan itu memperlihatkan pemakaian media interaktif berbasis Canva berkemampuan membantu anak didik mengerti jurnal khusus secara optimal. Namun, peningkatannya bukanlah dikarenakan pemakaian Canva sebagai platform saja, melainkan adanya karakteristik medianya yang dikembangkan. E-booklet menyediakan materi secara terstruktur, contoh pencatatan, video pembelajaran, navigasi digital, serta latihan dan kuis yang memungkinkan peserta didik menerima stimulus, memberikan respons, dan memperoleh pengalaman belajar secara berulang.

Selama fase pengajaran, anak didik terpancuti tanggap dan partisipatif dalam belajar sebab materi disajikan secara sistematis serta didukung video pembelajaran, navigasi digital, dan kuis interaktif. Kondisi terkait membuktikan media interaktif mampu mengurangi keterbatasan pembelajaran di mana hanya bergantung ke buku teks dan papan tulis. Anak didik bukan saja mendapat penjelasan dari guru, namun juga mampu interaksi langsung terhadap materi dengan banyak fitur yang tersedia. Kemampuan untuk mengakses kembali materi dan mengerjakan latihan juga memberikan peluang mereka dalam belajar sejalan atas kecepatan setiap individu. Hal ini menjadi penting dalam pembelajaran akuntansi karena pemahaman konsep dan keterampilan pencatatan membutuhkan latihan yang dilakukan secara bertahap dan berulang.

Temuan tersebut searah riset Sinaga et al., (2023) dengan menyimpulkan pemakaian e-booklet menambah hasil belajarnya anak didik. Kajian

penulis diperkuat riset Sidauruk et al., (2024) di mana media pembelajaran bersifat interaktif dampaknya baik ke pertambahan nilai belajar. Selanjutnya, Sihotang & Elfitra, (2025) menyatakan bahwa media ajar interaktif yang diintegrasikan Canva membantu memahami konsep serta memacu keterampilan anak didik menuntaskan masalah perhitungan secara signifikan. Meskipun penelitian tersebut dilakukan pada bidang pembelajaran yang berbeda, temuan tersebut memperkuat bahwa karakteristik media Canva yang menggabungkan unsur visual dan interaktif dapat mendukung pemahaman peserta didik ketika materi disajikan secara terstruktur.

Peningkatan hasil belajar juga dapat dijelaskan melalui keterkaitan antara karakteristik materi jurnal khusus dengan fitur yang terdapat dalam media. Materi jurnal khusus tidak cukup dipahami hanya melalui membaca definisi, tetapi membutuhkan kemampuan mengidentifikasi transaksi dan menentukan jurnal yang tepat. E-booklet memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melihat penjelasan konsep, mengamati contoh, menyimak video, kemudian mengerjakan latihan. Urutan tersebut memungkinkan peserta didik memperoleh pemahaman dari tahap mengenali konsep hingga menerapkannya dalam pencatatan transaksi. Dinyatakan, pemakaian media interaktif mampu mengurangi kesulitan murid dalam menghubungkan konsep dengan prosedur pencatatan jurnal khusus.

Pada tahap *evaluation*, efektivitas media dianalisis sesuai *Normalized Gain* (N-Gain). Akhirnya bernilai N-Gain di 0,79 berkategori sangatlah efektif. Nilainya mengisyaratkan peningkatan kemampuan peserta didik pasca diberi media berada pada tingkat yang tinggi. Tingginya nilai N-Gain dapat dipengaruhi oleh beberapa karakteristik media yang digunakan selama pembelajaran, yaitu penyajian materi secara bertahap, penggunaan video, adanya latihan soal, serta pemberian peluang kepada anak didik dalam belajar dan mengulang materi secara independen. Selain itu, adanya kuis interaktif memungkinkan peserta didik memberikan respons secara langsung jadi fase belajar bukan saja berjalan melalui penerimaan informasi, namun halnya melalui aktivitas latihan.

Angka N-Gain yang besar juga menandakan media peneliti menjembatani kesenjangan antar kemampuan sebelum dan sesudah diberi media. Angka rata-rata *pretest* ada 53,64 menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media masih terdapat keterbatasan pemahaman terhadap materi jurnal khusus. Setelah pembelajaran menggunakan e-booklet, rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 89,10. Perubahan tersebut memperlihatkan bahwa media memberikan kontribusi dalam membantu anak didik paham optimal. Dalam perspektif behavioristik, kondisi tersebut dapat dikaitkan dengan pemberian stimulus yang lebih beragam dan adanya kesempatan bagi peserta didik untuk memberikan respons secara

berulang melalui latihan dan kuis. Penguatan yang diperoleh melalui proses tersebut dapat membantu membentuk respons belajar yang lebih tepat.

Efektivitas media juga memiliki implikasi terhadap pembelajaran akuntansi di SMK. Pembelajaran akuntansi pada materi jurnal khusus membutuhkan ketelitian, pemahaman konsep, dan kemampuan menerapkan prosedur pencatatan transaksi. Oleh karena itu, penggunaan media digital yang menyediakan materi, contoh, video, dan latihan dalam satu kesatuan dapat menjadi alternatif untuk membantu guru mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran di kelas. Anak didik pun mampu memakai media terkait secara independen di luar jam pembelajaran untuk mengulang materi dan latihan yang belum dikuasai. Jadi, media bukan saja berfungsi sebagaimana piranti pengajar menyampaikan materi, namun halnya dapat mendukung pembelajaran mandiri dan memberikan kesempatan belajar yang lebih fleksibel kepada peserta didik.

Secara keseluruhan, penerapan model ADDIE menghasilkan media ajar interaktif basis Canva berupa e-booklet yang sesuai kriteria kevalidan, praktis, pun efektif. Kebaruan kajian ini letaknya di pengembangan e-booklet basis Canva yang didesain terkhusus dalam materi jurnal khusus pada Program Keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga dengan mengintegrasikan video pembelajaran, navigasi berbasis *hyperlink*, latihan soal, dan kuis interaktif dalam satu media digital. Integrasi berbagai fitur tersebut bukan saja menunjang daya ketertarikan tampilan media, namun halnya memberi stimulus belajar secara beragam, kesempatan untuk memberikan respons, serta latihan yang dapat dilakukan secara mandiri. Hal tersebut menjadikan media lebih sesuai dengan karakteristik materi jurnal khusus yang membutuhkan pemahaman konsep sekaligus keterampilan prosedural.

Dengan demikian, hasil penelitian memperlihatkan pemakaian media interaktif basis Canva berupa e-booklet mampu dijadikan salah satu alternatif untuk mendukung pembelajaran akuntansi, khususnya pada materi jurnal khusus. Keunggulan media bukan saja terletak di aspek visualnya, namun halnya di kemampuan mengintegrasikan penyampaian materi, contoh, video, navigasi, latihan, dan persoalan di satu media di mana mampu dipakai secara independen. Penggunaan media tersebut memberikan pengalaman pembelajaran secara bermakna juga fleksibel jadi anak didik paham konsep dengan optimal serta menerapkan prosedur pencatatan jurnal khusus dengan lebih baik. Media yang dikaji mampu dimanfaatkan sebagaimana alternatif media belajar yang mendukung kebutuhan anak didik SMK dan penerapan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital.

4. KESIMPULAN

Kajian penulis sukses mengembangkan media pembelajaran secara interaktif basis Canva berupa e-booklet kepada materi jurnal khusus kelas XI Akuntansi di SMK Setia Darma Palembang menggunakan model pengembangan ADDIE. Perolehan kajian membuktikan media kajian melengkali kriteria kevalidan, praktis, pun efektif untuk dipakai selama fase belajar. Tingkat validitas medianya berpersentase rata-rata di 93,80% berkategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi. Tingkat kepraktisan media memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat praktis berdasarkan hasil respons peserta didik pada uji kelompok kecil. Selain itu, media terbukti efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 53,64 pada pretest menjadi 89,10 pada posttest, dengan nilai N-Gain sebesar 0,79 yang termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, media interaktif berbasis Canva berupa e-booklet layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran materi jurnal khusus di Sekolah Menengah Kejuruan.

Berdasarkan hasil penelitian, guru disarankan memanfaatkan media interaktif berbasis Canva berupa e-booklet sebagai alternatif media pembelajaran untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Sekolah diharapkan mendukung pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai agar implementasi pembelajaran digital dapat berjalan secara optimal. Peserta didik juga diharapkan memanfaatkan media ini sebagai sumber belajar mandiri untuk memperdalam pemahaman materi di luar jam pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan mengembangkan media pada materi akuntansi lainnya, menambahkan fitur interaktif yang lebih beragam, serta menguji efektivitas media pada jumlah responden dan lingkungan sekolah yang lebih luas sehingga diperoleh hasil penelitian yang memiliki daya generalisasi lebih tinggi.

5. REFERENSI

- Afifah, N., Tang, J., Zain, S., & Firman, F. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar Kejuruan Siswa Kelas X APHP UPT SMK Negeri 8 Pinrang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 733–742. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1432>
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Widiya, P. (2024). *Media pembelajaran sebagai pusat sumber belajar*. 4(5), 702–709.
- Gulo, E. S. P., Zebua, Y., Telaumbanua, A., & Harefa, E. B. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva terhadap Hasil*

- Belajar Siswa pada Materi Memahami Elemen-Elemen Struktur Bangunan.* 5(2).
- Hidayah, N. (2023). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Materi Jurnal Khusus Pada Mata Pelajaran Ekonomi Akuntansi Melalui Model Pembelajaran Jigsaw Cooperative Learning Bagi Siswa Kelas XII MIPA 4 SMA Negeri 1 Bulu Pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2022 / 2023.* 43–52.
- Jafnihirida, L., Suparmi, Ambiyar, Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). *Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul.* 3, 227–239.
- Kumalasari, N., Fathurohman, I., & Fakhriyah, F. (2023). *Pengembangan E-Modul Berbasis Kearifan Lokal Daerah Grobogan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.* 10(2), 554–563.
- Lakodi, S. F., Ilato, R., Hasiru, R., Panigoro, M., Koniyo, R., & Halid, R. M. (2024). *Pengaruh Displin Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI di SMA Negeri 2 Gorontalo.* 2, 195–216.
- Limbong, M., Firmansyah, Fahmi, F., & Khairiah, R. (2022). *Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah.* 2(1), 27–35.
- Nurdini, R., Hidayat, R., & Destiana, D. (2025). *Pengembangan E-Booklet Berbantuan Anyflip Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kondisi Perekonomian Di Daerahku.* 11.
- Pramesti, T., & Alwi, N. A. (2024). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar.* 09, 134–139.
- Rahayu, A. (2025). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis dan Tahapan.* 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklimah, L. (2022). *Pengembangan Bahan Ajaran Media.* 1(3), 343–348.
- Rizkika, M., A.P, P. D., & Ahmad, N. (2022). *Pengembangan E-LKPD Berbasis STEM pada Materi Tekanan Zat untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP.* 7(April), 41–48. <https://doi.org/10.4905/psej.v7i1.142>
- Sari, W. N., & Pratiwi, V. (2024). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Heyzine pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga Kelas X Akuntansi.* 8, 12–30. <https://doi.org/10.31851/neraca.v8i1.15371>
- Savitri, O., Sudarman, & Sutrisno. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Canva pada Mata Pelajaran Ekonomi kelas X SMA Negeri 16 Samarinda.* 10(April), 1072–1085.
- Sidauruk, S. M., Silalahi, M. V., & Pasaribu, S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 4 Pematangsiantar.* 4(April), 10–14. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i01.3768>
- Sihotang, D. R. A., & Elfitra. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pemecahan Masalah Matematis Siswa.* 14(2), 120–130.
- Silaban, M. F., & Zulyusri. (2024). *Meta-Analisis: Validitas Penggunaan E-Booklet Sebagai Media Pembelajaran.* 4(2), 635–642. <https://doi.org/10.52562/biocephphy.v4i2.1369>
- Sinaga, H., Silalahi, M. V., & Situmorang, M. V. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Booklet pada Materi Keanekaragaman Hayati terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Pematang Siantar.* 3, 7116–7130.
- Suyatno, & Susilowati, I. J. W. W. (2023). *Teori Belajar & Pembelajaran Berorientasi Higher Order Thinking Skills.* Penerbit K-Media.
- Ukiasrida, R. F., & Hadi, W. P. (2025). *Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Melalui E-booklet Materi Bumi dan Tata Surya.* 01(4), 1–8.
- Wulandari, D. F., & Wahyuningsih, F. (2025). *Pengembangan Media Booklet Digital Berbasis Canva Tema “ Wohnung ” Untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas XI Semester Genap.* *E-Journal Laterne*, 14.
- Yandi, A., Putri, N. K. A., & Putri, Y. S. K. (2023). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review).* *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>