

Pengembangan Media Pembelajaran dengan Bantuan Canva dan *Liveworksheets* pada Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di SMKN 6 Surabaya

Merry Ayu Azzahro¹, Agung Listiadi²
Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
merryayu.20043@mhs.unesa.ac.id¹, agunglistiadi@unesa.ac.id²

Submitted: 24th July 2024 | **Edited:** 28th Sept 2024 | **Issued:** 01st Dec 2024

Cited on: Azzahro, M. A., & Listiadi, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran dengan Bantuan Canva dan Liveworksheets pada Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di SMKN 6 Surabaya. *INOVASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Manajemen*, 11(2), 291-302.

Abstract

The development of technology in the 21st century, especially in Indonesia, is very dynamic. These developments have an impact on all fields, including the education sector. So that there is a change in the curriculum, namely the Independent Curriculum. So that a teacher should be able to innovate in implementing learning media that can be adapted to students by utilizing technological advances to answer the challenges of the all-digital era. This study aims to: 1) Describe the process of making products in the form of learning media using canva and liveworksheets 2) Determine the feasibility of learning media using canva and liveworksheets 3) Determine the response of students after testing the developed learning media. This Research and Development (R&D) research uses the ADDIE development model which consists of five stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation, with the output of android-based learning media that can be opened using a digital-based link. The learning media developed is reviewed and validated in advance by material experts, and media experts. Then a trial was carried out on 20 students of class X Accounting 2 SMK Negeri 6 Surabaya. The results of this study show that learning media using the help of canva and liveworksheets on the accounting cycle material of service companies is suitable for use. The feasibility of the material validation results was 94.2% with the very feasible category, the feasibility of the media validation results was 94.7% with the very feasible category, and the student response results were 97,2% which showed a positive response.

Keywords: Learning Media; Canva; Liveworksheets; Accounting Cycle Service Company; State Vocational High School 6 Surabaya

Abstrak

Perkembangan teknologi abad 21 khususnya di Indonesia terjadi sangat dinamis. Perkembangan tersebut berdampak pada segala bidang tidak terkecuali bidang pendidikan. Sehingga adanya perubahan kurikulum yaitu Kurikulum Merdeka. Sehingga seorang guru hendaknya dapat berinovasi dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan peserta didik dengan memanfaatkan kemajuan teknologi guna menjawab tantangan zaman yang serba digital. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mendeskripsikan proses pembuatan produk berupa media pembelajaran menggunakan canva dan *liveworksheets* 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan canva dan *liveworksheets* 3) Mengetahui respon peserta didik setelah dilakukan uji coba pada media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian *Research and Development* (R&D) ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementaasi, dan Evaluasi, dengan hasil luaran media pembelajaran berbasis android yang dapat

dibuka menggunakan link berbasis digital. Media pembelajaran yang dikembangkan ditelaah dan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi, dan ahli media. Kemudian dilakukan uji coba pada 20 peserta didik kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 6 Surabaya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan bantuan *canva* dan *liveworksheets* pada materi siklus akuntansi perusahaan jasa layak digunakan. Kelayakan dari hasil validasi materi adalah 94,2% dengan kategori sangat layak, kelayakan dari hasil validasi media adalah 94,7% dengan kategori sangat layak, dan hasil respon peserta didik adalah 97,2% dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci: Media pembelajaran; Canva; *Liveworksheets*; Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa; SMK Negeri 6 Surabaya

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi abad 21 khususnya di Indonesia terjadi sangat dinamis. Perkembangan tersebut berdampak pada segala bidang tidak terkecuali bidang pendidikan. Pendidikan di Indonesia tidak lagi berpusat pada pendidik, sehingga pendidik dapat menjadi fasilitator dalam membuat pembelajaran yang berkualitas dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang berpusat pada peserta didik, sehingga tidak membatasi peserta didik dalam mengembangkan minat dan potensi. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah banyak membantu dan mempermudah aktifitas dalam pelaksanaan pendidikan, baik bagi para pendidik, peserta didik maupun penyelenggara pendidikan (Harun, 2015). Pemanfaatan tersebut nyatanya memberikan perubahan yang berdampak positif bagi terhadap kemajuan pendidikan di Indonesia (Cholik, 2017). Persiapan peserta didik dalam mengembangkan bakat dan potesi sehingga mampu bersaing baik di dalam negeri maupun kancah internasional merupakan tantangan pendidik.

Disisi lain, masih banyak peserta didik yang belum bisa mengemukakan gagasan dan pendapatnya di depan kelas sehingga menghambat semangat dalam belajar dan menuangkan ide-ide mereka. Padahal dengan adanya keaktifan bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan ide dan kreatifitas dalam menyelesaikan permasalahan dapat melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik (Pratiwi & Setyanigtyas, 2020).

Salah satu peranan dan kompetensi guru tersebut adalah mengusahakan dan menggunakan media pembelajaran sebagai sumber belajar dalam proses belajar mengajar (Telaumbanua, 2022). Pada bidang pendidikan berbagai macam media, metode atau model pembelajaran telah dikembangkan karena sesuai dengan perkembangan zaman (Nurbani & Puspitasari, 2022). Faktor yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat (Setiawan, 2021). Penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi. Di dalam proses mengajar, seorang guru hendaknya dapat menggunakan media yang lebih efektif, efisien, dan ekonomis (Faishol, Muftiyah & Bastiar, 2022).

Pada saat dilakukannya observasi awal di SMK Negeri 6 Surabaya, peserta didik membutuhkan penggunaan media pembelajaran baru sebagai pendamping buku ajar cetak yang digunakan agar dapat membantu peserta didik memahami materi. Hal ini selaras dengan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru pengampu mata pelajaran Akuntansi dan Lembaga di SMK Negeri 6 Surabaya, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik tidak memahami isi materi. Hal ini

berkaitan dengan media ajar yang digunakan pada materi siklus akuntansi perusahaan jasa.

Faktor lain penyebab dari penggunaan media yang digunakan adalah perlunya media pendamping yang menarik. Sehingga dapat mencegah peserta didik merasa bosan dan jenuh saat pembelajaran berlangsung. Hal ini juga didukung oleh hasil nilai pada ulangan harian materi siklus akuntansi perusahaan jasa kelas X Akuntansi 2 di SMK Negeri 6 Surabaya dengan nilai rata-rata 64,75. Nilai rata-rata yang diperoleh oleh peserta didik menunjukkan hasil dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 75.

Berdasarkan masalah tersebut, seorang guru hendaknya dapat berinovasi dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan peserta didik dengan memanfaatkan kemajuan teknologi karena SMK Negeri 6 Surabaya sudah menggunakan kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka. Sama halnya dengan pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi merupakan tuntutan dari kurikulum merdeka. Kurikulum ini dirancang untuk memberikan kebebasan lebih kepada pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Tidak hanya itu, pembuatan media pembelajaran digital juga menjadi bagian integral dari kurikulum ini, guna menjawab tantangan zaman yang serba digital. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Azmi, Rukun, & Maksum (2020) bahwa guru untuk mengubah pola pengajaran sesuai kurikulum saat ini dan tujuan pendidikan nasional, meningkatkan efektifitas belajar siswa dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi seperti web untuk belajar secara mandiri, kreatif, dan menyenangkan dan dimanapun tanpa terbatas ruang dan waktu. Hal ini didukung oleh penelitian dari Yunus & Fransisca (2020) bahwa perlu dikembangkan media pembelajaran berbasis Android dalam proses pembelajaran. Hal ini juga di dukung dengan banyaknya peserta didik yang menggunakan smartphome dan internet.

Media pembelajaran yang dikembangkan pada materi siklus akuntansi perusahaan jasa dimaksudkan dengan tujuan agar peserta didik memahami materi siklus akuntansi sedari awal untuk mencegah ketidakfahaman peserta didik terhadap materi siklus-siklus akuntansi pada perusahaan dagang dan manufaktur. Siklus akuntansi perusahaan jasa sangat penting difahami oleh peserta didik untuk melatih kemampuan mencatat, mengolah, dan membuat laporan keuangan.

Pengembangan pada media pembelajaran menggunakan bantuan canva dan liveworksheets dalam proses pembuatannya. Aplikasi canva adalah alat bantu desain online gratis yang dapat digunakan untuk membuat video kapanpun, di manapun. Guru dapat mudah mengakses dan mengoperasikannya selain itu, tersedia desain menarik yang dapat kita pilih template, fitur-fitur, dan kategori-kategori sesuai dengan kebutuhan tema yang kita inginkan (Rahmawati & Atmojo, 2021). Canva memfasilitasi proses pembelajaran guru dan siswa berdasarkan teknologi, ketrampilan, kreativitas dan keunggulan lainnya, karena hasil desain Canva dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa tentang materi pembelajaran melalui presentasi (Nurhosen et al, 2024).

Sedangkan liveworksheets merupakan salah satu media berbantuan media elektronik yang didalamnya terdapat teks, gambar, animasi, dan video-

video yang lebih efektif agar peserta didik tidak cepat merasa bosan (Khikmiyah, 2021). Penggunaan media pembelajaran menggunakan canva dan liveworksheets pada latihan soal dapat mengurangi pemakaian kertas, dapat memanfaatkan fasilitas sekolah berupa internet gratis yang kurang dapat dimanfaatkan secara maksimal, serta dapat memudahkan peserta didik belajar secara mandiri baik dalam waktu dan ruang manapun.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara kepada guru mata pelajaran Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri 6 Surabaya bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran dengan penyajian yang menarik untuk materi siklus akuntansi perusahaan jasa maka penelitian ini berjudul "Pengembangan media pembelajaran dengan bantuan canva dan liveworksheets pada materi siklus akuntansi perusahaan jasa di SMK Negeri 6 Surabaya" dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian ini akan menghasilkan media pembelajaran pada materi siklus akuntansi perusahaan jasa dengan tampilan yang menarik dan disertai dengan musik. Media pembelajaran ini termasuk media pembelajaran interaktif sehingga peserta didik memiliki kesempatan untuk mengakses langsung. Media pembelajaran menggunakan bantuan canva dapat dengan mudah digunakan dan dikembangkan oleh guru untuk materi-materi pembelajaran yang lain. Media pembelajaran ini akan memudahkan peserta didik mempelajari materi pada waktu apapun dan dimanapun.

LANDASAN TEORI

Pengembangan Media Pembelajaran

Teori pengembangan media pembelajaran mengacu pada pendekatan sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan menerapkan berbagai bentuk media yang mendukung proses pembelajaran. Teori ini menekankan penggunaan media sebagai alat yang efektif untuk menyampaikan informasi secara visual, auditif, dan interaktif sehingga dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa. Dalam konteks pendidikan modern, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengutamakan kejelasan informasi tetapi juga berfokus pada integrasi teknologi yang relevan dan inovatif untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi para pembelajar.

Canva dan Liveworksheets

Canva dan Liveworksheets merupakan platform yang digunakan sebagai alat yang efektif dalam pengembangan media pembelajaran interaktif dan visual. Canva, dengan antarmuka yang intuitif dan beragam fitur desain grafis, memungkinkan pengguna untuk membuat infografis, poster, dan materi visual lainnya secara mudah dan menarik. Liveworksheets, di sisi lain, memungkinkan pembuatan lembar kerja digital interaktif yang dapat dipersonalisasi dengan berbagai jenis latihan dan aktivitas pembelajaran, seperti pertanyaan pilihan ganda, pengisian kosong, dan permainan interaktif. Kedua platform ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar dengan menyediakan konten yang menarik secara visual, tetapi juga memfasilitasi interaksi aktif dan pembelajaran mandiri di lingkungan digital, sesuai dengan pendekatan modern dalam pendidikan yang berpusat pada siswa.

Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa

Materi siklus akuntansi perusahaan jasa membahas proses sistematis yang melibatkan pencatatan, pengklasifikasian, dan pelaporan transaksi keuangan untuk entitas yang bergerak dalam bidang jasa. Siklus akuntansi ini mencakup tahap identifikasi transaksi, pencatatan dalam jurnal, penyesuaian dengan prinsip akuntansi, pembuatan laporan keuangan, dan analisis terhadap hasil operasional perusahaan jasa. Teori ini menekankan pentingnya pemahaman yang mendalam tentang aspek khusus dalam siklus akuntansi perusahaan jasa, seperti pengelolaan pendapatan jasa, biaya operasional, dan pengendalian keuangan yang relevan, untuk memastikan kepatuhan terhadap standar akuntansi dan efektivitas dalam pengambilan keputusan manajerial.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development (R&D), yaitu metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019). Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata materi siklus akuntansi perusahaan jasa, sehingga metode penelitian R&D sangat sesuai digunakan pada penelitian ini

Pengembangan media pembelajaran pada materi siklus akuntansi perusahaan jasa ini dalam penelitian Research and Development (R&D) yang sesuai adalah menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap menurut Robert Maribe Branch (2009) dalam sugiyono 2019 meliputi analisis (Analysis), desain (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Barokati dan Annas (2013) (dalam Safitri & Aziz, 2022) bahwa model ADDIE adalah salah satu model yang menjadi pedoman dalam mengembangkan pembelajaran yang efektif, dinamis, dan mendukung pembelajaran itu sendiri. Pengembangan media pembelajaran pada materi siklus akuntansi perusahaan jasa ini berdasarkan pada model pengembangan ADDIE.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini merupakan produk pengembangan media pembelajaran dengan bantuan canva dan liveworksheets yang praktis dan inovatif untuk memudahkan peserta didik dalam belajar dan meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik kelas X Akuntansi SMK Negeri 6 Surabaya. Pada subbab ini disajikan rangkaian proses pengembangan, hasil kelayakan materi dan media, serta respon peserta didik mengenai penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan, untuk menjawab pertanyaan pada pada rumusan masalah penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya.

Berikut adalah hasil penelitian pengembangan media pembelajaran dengan bantuan canva dan liveworksheets pada materi siklus akuntansi perusahaan jasa yang didapat dari perhitungan hasil instrumen pengumpulan data. Pengembangan media pembelajaran menggunakan metode model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, meliputi analisis (Analysis), desain (Design), pengembangan (Development), implementasi

(Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Hasil dari proses pengembangan sebagai berikut:

Tahap Analisis (*Analysis*)

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ditujukan agar penelitian pengembangan dapat tepat sasaran pembuatannya dalam menyelesaikan masalah peserta didik dan guru sebagai solusi media pembelajaran yang tepat. Tahap analisis kebutuhan menggunakan wawancara pada guru mata pelajaran Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri 6 Surabaya.

Analisis Kinerja

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMK Negeri 6 Surabaya, kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka yang memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. Perancangan tujuan pembelajaran digunakan sebagai dasar dalam penyusunan materi pada media pembelajaran.

Tahap Desain (*Design*)

Hal yang dilakukan pada tahap desain adalah diawali dengan penataan materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran. Isi materi disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan elemen pada materi siklus akuntansi perusahaan jasa. Materi dimulai dari awal pencatatan sampai dengan pembuatan jurnal penutup. Kemudian pada tahap ini akan ditentukan format media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan penyajian media pembelajaran.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pembuatan Media Pembelajaran



Tahap ini dilakukan pembuatan media pembelajaran. Tahap pertama dalam pembuatan media pembelajaran ini yaitu memilih template yang telah disediakan oleh canva. Kemudian, langkah selanjutnya adalah menyesuaikan bentuk tampilan media pembelajaran dengan tema yang dikhususkan pada selera peserta didik yang menginjak bangku SMK. Tema tampilan media pembelajaran tidak mencolok dan tidak terlalu ramai.

Setelah itu, menambahkan teks berupa materi yang telah disiapkan sesuai dengan sumber buku materi siklus akuntansi perusahaan jasa. Teks dapat diubah jenis, ukuran, warna, dan gaya font, serta menyesuaikan jarak, rata, dan arah teks. Untuk menambahkan ilustrasi gambar dan elemen di dapat dari menu elemen pada canva. Setelah menginput materi dan mengedit tampilan media pembelajaran dengan bantuan canva, langkah selanjutnya adalah pembuatan latihan soal menggunakan web *liveworksheets*. Peserta didik dapat mengisi identitas terlebih dahulu sebelum mengerjakan dan mengisi soal. Kemudian, latihan soal yang telah dibuat *url liveworksheets* dapat dihubungkan pada menu media pembelajaran di canva agar bisa langsung dikerjakan oleh peserta didik.

Tampilan dari media pembelajaran dengan bantuan canva dan *liveworksheets* pada materi siklus akuntansi perusahaan jasa meliputi halaman menu utama, menu, capaian pembelajaran, materi, rangkuman, studi kasus dan profil pengembang. Berikut tampilan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tabel 1. Tabel Tampilan Media Pembelajaran

No	Halaman Fitur	Tampilan
1	Menu utama	
2	Halaman menu	
3	Halaman capaian pembelajaran	
4	Halaman materi	
5	Halaman rangkuman	

No	Halaman Fitur	Tampilan
6	Halaman studi kasus	
7	Halaman profil pengembang	

Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2024

Telaah Ahli Materi dan Ahli Media

1. Telaah ahli materi dan revisi

Telaah dilakukan untuk memberikan komentar dan saran terkait materi pada media pembelajaran. Materi yang di berikan komentar dan saran perbaikan oleh guru mata pelajaran Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 6 Surabaya dan Dosen prodi pendidikan akuntansi FEB Universitas Negeri Surabaya mengenai materi pada siklus akuntansi perusahaan jasa pada media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

2. Telaah ahli media dan revisi

Telaah dilakukan oleh ahli media agar memberikan komentar dan saran perbaikan yang berkaitan dengan tampilan media pada media pembelajaran yang dikembangkan. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan bantuan canva dan *liveworksheets*. Kemudian media pembelajaran akan direvisi dan diperbaiki sesuai dengan komentar dan saran dari ahli meida.

3. Validasi ahli materi dan ahli media

a. Hasil validasi oleh ahli materi

Validasi oleh ahli materi dinilai dari kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknik. Validasi dilakukan bertujuan untuk menentukan kelayakan media pembelajaran dengan bantuan canva dan

liveworksheets yang telah dikembangkan sebelum diuji cobakan ke peserta didik. Berikut adalah hasil validasi ahli materi.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Apek yang dinilai	Nilai	
		V1	V2
1	Kualitas isi dan tujuan	37	37
2	Kualitas instruksional	32	35
3	Kualitas teknik	18	20
	Jumlah nilai yang diperoleh	87	92
	Jumlah nilai tertinggi		95
	Presentase penilaian		94,2%
	Kriteria kelayakan		Sangat layak

Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2024

b. Hasil validasi oleh ahli media

Validasi oleh ahli media dinilai dari kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknik. Validasi media dalam penelitian ini adalah Dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Berikut adalah hasil validasi ahli media:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Apek yang dinilai	Nilai
1	Kualitas isi dan tujuan	12
2	Kualitas instruksional	24
3	Kualitas teknik	53
	Jumlah nilai yang diperoleh	90
	Jumlah nilai tertinggi	95
	Presentase penilaian	94,7%
	Kriteria kelayakan	Sangat layak

Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2024

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini, media pembelajaran di uji cobakan kepada peserta didik kelas X Akuntansi 2 di SMK Negeri 6 Surabaya untuk diberi penilaian melalui angket yang telah diberikan. Media pembelajaran akan dibagikan kepada peserta didik berupa *link url* melalui aplikasi *whatsapp*. Langkah selanjutnya adalah memberi penjelasan seputar media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan bantuan *canva* dan *liveworksheets*. Peserta didik akan diberi waktu untuk membaca materi dan memahami pengaplikasian media pembelajaran. Berikut hasil respon peserta didik:

Tabel 4. Hasil Uji Coba Peserta Didik

No	Apek yang dinilai	Nilai
1	Kuomponen isi	59
2	Komponen penyajian	39
3	Kebahasaan	59
4	Kegrafikan	38
	Jumlah nilai yang diperoleh	195
	Jumlah nilai tertinggi	200
	Jumlah responden	20
	Presentase penilaian	97,2%
	Kriteria kelayakan	Sangat baik

Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2024

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ini dilakukan di setiap tahap selama proses pengembangan. Tahap evaluasi digunakan untuk untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan layak dan berkualitas sesuai dengan harapan awal yang telah direncanakan. Tahap evaluasi menjadi bentuk kegiatan revisi untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

1. Evaluasi tahap analisis

Evaluasi tahap analisis sesuai dengan rencana awal, analisis kebutuhan dan analisis kinerja dilakukan dengan wawancara kepada Guru mata pelajaran akuntansi di SMK Negeri 6 Surabaya. Evaluasi tahap analisis mengenai perubahan isi pertanyaan dari instrument wawancara yang telah dibuat sebelumnya untuk kebutuhan analisis yang lebih dalam.

2. Evaluasi tahap desain

Evaluasi tahap desain terhadap rancangan materi sesuai dengan rencana awal yaitu berisi materi sesuai dengan capaian pembelajaran milik SMK Negeri 6 Surabaya yang disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum Merdeka mulai dari proses pencatatan sampai dengan pelaporan. Media pembelajaran dapat memuat semua materi siklus perusahaan jasa. Evaluasi tahap desain disesuaikan dari awal berdasarkan revisi dari pengujian terhadap perubahan judul skripsi.

3. Evaluasi tahap pengembangan

Evaluasi tahap pengembangan didapatkan dari komentar dan saran saat proses telaah para ahli materi dan ahli media. Telaah ahli materi satu dilakukan oleh guru mata pelajaran Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 6 Surabaya, hasil telaah ahli materi dua yang dilakukan oleh Dosen Pendidikan Akuntansi FEB Universitas Negeri Surabaya dan hasil evaluasi ketiga berdasar dari telaah ahli media yang dilakukan oleh Dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

4. Evaluasi tahap implementasi

Evaluasi pada tahap implementasi terkait dengan pelaksanaan uji coba media pembelajaran oleh peserta didik. Pada saat media diuji cobakan, peserta didik tidak sepenuhnya bisa memahami fungsi *ikon-ikon* tombol pada media meskipun sudah disertakan petunjuk penggunaan. Sebagai alternatifnya, dibutuhkan waktu untuk menerangkan masing-masing fungsi dari tombol yang ada pada media pembelajaran.

Kelayakan Media Pembelajaran dengan Bantuan Canva dan *Liveworksheets* pada Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa

Penilaian kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan diperoleh dari hasil nilai validasi para ahli. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, terdapat 3 aspek yang dinilai yaitu kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas Teknik. Jumlah nilai yang diperoleh dari validasi ahli materi 1 yaitu 87, sedangkan jumlah nilai validasi 2 yaitu 92. Selanjutnya hasil nilai dipresentasikan dan mendapat hasil 94,2% dengan kriteria kelayakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi siklus akuntansi perusahaan jasa.

Berdasarkan hasil validasi ahli media, terdapat 3 aspek yang dinilai yaitu kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas Teknik. Jumlah nilai yang diperoleh yaitu 90. Kemudian dipresentasikan dan mendapat hasil 94,7%

yang disajikan dengan kriteria kelayakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi siklus akuntansi perusahaan jasa.

Respon Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran dengan Bantuan Canva dan *Liveworksheets* pada Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa

Respon peserta didik terhadap media pembelajaran menggunakan bantuan canva dan *liveworksheets* pada materi siklus akuntansi perusahaan jasa yang dikembangkan diperoleh dari hasil uji coba terhadap 20 peserta didik kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 6 Surabaya.

Peserta didik menilai dengan mengisi lembar angket respon yang sudah dibagikan yang didalamnya terdapat 3 aspek penialain yaitu kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknik. Dengan masing-masing sub variabel sebagai berikut; Ketepatan, kesesuaian, memberikan bantuan belajar, kualitas memotivasi, keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tayangan atau tampilan, dan kualitas pengelolaan programnya. Berikut disajikan rekapitulasi angket respon uji coba peserta didik:

Berdasarkan hasil angket uji coba peserta didik, terdapat 3 aspek yang dinilai yaitu komponen isi, komponen penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan. Didapatkan hasil perhitungan presentase sebesar 97,2%. Dari hasil tersebut, kriteria kelayakan media pembelajaran dengan bantuan canva dan *liveworksheets* menunjukkan sangat baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi siklus akuntansi perusahaan jasa.

KESIMPULAN

Simpulan dari penelitian pengembangan media pembelajaran dengan bantuan canva dan *liveworksheets* pada materi siklus akuntansi perusahaan jasa adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis android dengan bantuan canva dan *liveworksheets* pada materi siklus akuntansi perusahaan jasa.
2. Kelayakan media pembelajaran dengan bantuan canva dan *liveworksheets* pada materi siklus akuntansi perusahaan jasa mendapatkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media dengan kategori sangat layak untuk digunakan.
3. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran dengan bantuan canva dan *liveworksheets* pada materi siklus akuntansi perusahaan jasa mendapatkan hasil dari uji coba peserta didik dengan kategori sangat baik untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Azmi, R. A. Rukun, K. & Maksum, H. (2020). Analisis Kehtuhan Pengembangan Media Pembelajaran *WEB* Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran (JIPP)*. 4 (2)
- Cholik, C. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Indonesia*. 2 (6)
- Faishol, R. Mutfiah, A. & Bastiar, A. D. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis website Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas X Di SMK Negeri 1 Tegalsari. *Incare: International Journal of Educational Resources*. 3 (2)

- Harun, I. (2015). Efektifitas Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Kependidikan Islam*. 1 (2)
- Khikmiyah, F. (2021). Implementasi *Web Liveworksheet* Berbasis *Problem Based Learning* Dalam Pembelajaran Matematika. *Pedagogy*. 6 (1)
- Nubani & Puspitasari, H. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Matematika di SMA. Edukatif: *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 4 (2) 1908 – 1913
- Pratiwi, E. T. & Setyanigtyas, E. W. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Dengan Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* dan Model Pembelajaran *Project- Based Learning*. *Jurnal Basicedu*. 4 (2) 379 - 388.
- Rahmawati, F. & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu* 5(6):6271-6279 5(6):6271-6279
- Safitri, M. & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 3 (2) 50 – 58
- Setiawan, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan *App Inventor* Pada Materi Perangkat Lunak Pengolah Kata. *Juwara: Jurnal Wawasan dan Aksara*. 1 (1).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Telaumbanua, A. (2022). Kontribusi Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Konstruksi Kayu. *Educativo: Jurnal Pendidikan*. 2 (1) 29 - 34
- Yunus, Y. & Fransisca, M. (2020). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 7 (2) 118 - 127.