

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Canva Materi Etika Profesi di Bidang Akuntansi

Verdian Candra Aditya^{1*}
¹Universitas Negeri Malang

[*verdian.candra.2204216@students.um.ac.id](mailto:verdian.candra.2204216@students.um.ac.id)

Abstrak

Teknologi saat ini menjadi bagian yang tidak terpisahkan dengan kehidupan seseorang. Perkembangan yang sangat bermanfaat bagi seluruh manusia dalam kehidupan, salah satunya dalam bidang pendidikan. Pengembangan ini tujuannya sebagai mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan canva pada materi etika profesi dibidang akuntansi di SMK yang praktis dan efektif. Penelitian pada artikel menggunakan metode *Research and Development* (R&D). tetapi Penelitian hanya berfokus pada tahap pendefinisian dan perancangan karena keterbatasan waktu. Agar pembelajaran melalui media interaktif menjadi lebih praktis dan efektif bagi siswa . Oleh karena itu, desain pemberian materi pembelajaran melalui media interaktif butuh dirancang dan di kemas dengan media pembelajaran menjadi menarik, sehingga media interaktif dapat menjadi pusat belajardan memahami materi buat siwa di luar jam pembelajaran tatap muka.

Kata kunci : canva , media pembelajaran interaktif , praktis dan efektif.

Abstrack

Technology has become an inseparable part of human life today. Its rapid development is very beneficial for all human steps in life, especially in the field of education. This development aims to develop interactive learning media based on Canva on professional ethics material in the field of accounting in vocational schools that is practical and effective. This research uses the Research and Development (R&D) method. This research only focuses on the definition and design stages due to time constraints. So that learning through interactive media becomes more practical and effective for students. For this reason, the design for delivering learning material through interactive media needs to be created and packaged in a more interesting form of learning media, so that interactive media can become a center for learning and understanding material for students outside of face-to-face learning activities.

Keywords: Canva, interactive learning media, practical and effective.

PENDAHULUAN

Teknologi sekarang menjadi bagian sangat penting dalam kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan. Perkembangan teknologi yang cepat sangat bermanfaat untuk semua aspek kehidupan manusia. Teknologi pendidikan sering di kaitkan dengan teori belajar. Sulistiani, 2020: 128 menjabarkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa, guru, sumber belajar, dan lingkungan. Dalam pembelajaran, informasi disampaikan dengan bantuan alat untuk menyampaikan materi. Guru perlu menyesuaikan keterampilan mengajar dan sistem pembelajaran mereka dengan kemajuan teknologi saat ini (Ufa & Putra, 2017: 17; Surotno, Dana, & Margono, 2019).

Untuk menjadikan media sebagai alat yang efektif dalam belajar, penting untuk guru memilih media yang sesuai dengan keadaan siswa. Setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, jadi di perlukan media pembelajaran yang dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar. Multimedia yaitu kombinasi dari berbagai jenis media yang membuat proses belajar

menjadi lebih menarik. Adanya multimedia, siswa bisa memilih bagian yang ingin dipelajari terlebih dahulu tanpa harus menunggu guru, dan mereka juga bisa mengulang bagian yang belum dipahami sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing. Oleh karena itu, penggunaan multimedia interaktif memungkinkan siswa menjadi lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Ada alasan mengapa multimedia interaktif bisa menjadi solusi sebagai media pembelajaran. Pertama, multimedia bisa menggabungkan berbagai jenis media seperti teks, grafik, audio, video, dan animasi. Ini membuat penyajian materi lebih menarik dan bisa memotivasi siswa untuk belajar. Selain itu, multimedia membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan karena kombinasi berbagai media ini. Multimedia juga bisa memperjelas pesan dan menarik perhatian siswa karena melibatkan indera penglihatan, pendengaran, dan gerakan. Penelitian dari Computer Technology Research (CRT) dalam M. Syanto (2003:18), orang hanya mengingat sementara dari apa yang mereka lihat. Namun, mereka bisa mengingat lebih baik dari apa yang mereka lihat dan dengar, serta bisa lebih baik mereka ingat dari apa yang mereka lihat, dengar, dan lakukan. Dari penelitian ini, multimedia interaktif memiliki potensi besar untuk membantu proses pembelajaran.

Berdasarkan dalam latar belakang yang sudah dijelaskan penelitian ini bertujuan sebagai media pembelajaran menjadi alat bantu yang sangat penting untuk menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran. Hujair A. Sanaky, memaparkan pembelajaran yaitu proses interaksi antara siswa, guru, dan bahan ajar. Media memiliki banyak manfaat bagi siswa. Malik (dalam Azhar Arsyad, 2011: 15), penggunaan media dalam pembelajaran dapat menambah keinginan dan minat baru, memotivasi juga merangsang aktivitas belajar, serta memberikan pengaruh psikologis yang positif bagi siswa.

KAJIAN PUSTAKA

a. Media Pembelajaran Inovatif

Media pembelajaran inovatif yaitu suatu media belajar yang dibuat oleh para pendidik yang diberikan siswa berupa suatu media pembelajaran dimana media ini akan membuat siswa belajarnya lebih interaktif dan independen terhadap waktu dan tempat (<https://kkn.undiksha.ac.id/blog/pengertian-media-pembelajaran-interaktif>)

b. Canva

Canva merupakan platform desain online yang bisa untuk pengguna membuat berbagai visual seperti poster, spanduk, infografis, presentasi, konten media sosial, desain website, brosur, pamflet, kartu nama, dan dokumen. Canva terkenal karena mudah untuk digunakan, bahkan bagi pemula yang minim dalam pengalaman desain. Platform ini menyediakan banyak template, elemen desain, dan gambar yang bisa digunakan untuk membuat desain yang indah dan profesional.

c. Eika Profesi

Profesi merupakan sikap hidup berupa keadilan untuk dampak/bisa memberikan suatu pelayanan profesional terhadap masyarakat itu dengan penuh ketertiban serta juga keahlian yakni sebagai pelayanan dalam rangka melakukan tugas yang merupakan kewajiban terhadap masyarakat (<https://lms.global.ac.id>)

METODE

Sebagai metode penelitian ini menggunakan pendefinisian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model 4D, metode penelitian dan pengembangan adalah suatu proses penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan produk yang memenuhi kebutuhan dan mengevaluasi apakah produk yang dihasilkan sudah sesuai (Sugiseno, 2017) Sedangkan model yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari empat tahap: pendefinisian (pendefinisian), perancangan (draf), pengembangan (fase pengembangan), dan diseminasi (fase pendistribusian) Namun karena keterbatasan waktu dalam penelitian ini, maka terdapat keterbatasan pada pelaksanaan tahap pengembangan dan pengembangan serta tahap penyebaran dan pendistribusian produk yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Pendefinisian

Tahap pendefinisian yaitu dengan analisis awal sampai akhir, analisis konsep, dan analisis materi pembelajaran. Pada langkah analisis awal- akhir dilakukan analisis masalah yang dihadapi saat pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pramateri yang dimana pramateri hanya mengirimkan media pembelajaran berupa file dan kurang nya efektif bagi siswa yang ingin mempelajari materi yang ingin dia pelajari yang dimana siswa itu harus mencari halaman terlebih dahulu untuk melihat materi yang ingin dia pelajari. Siswa sebenarnya lebih menyukai pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif karena siswa bisa leluasa membuka apa yang ingin dia pelajari tanpa harus mencari halaman berapa materi itu terletak. Berikut ada beberapa tampilan dari pengembangan media pembelajaran interaktif.

Tahap Desain (Perancangan)

Pada tahap ini model 4D melakukan proses merancang dan menyusun bahan ajar yang akan digunakan. Peneliti akan merancang media pembelajaran dengan berbasis kecerdasan buatan (AR) dengan konsep yang telah dirancang. Pada tahap awal dalam proses ini peneliti merancang kerangka media pembelajaran menggunakan aplikasi canva. Selanjutnya peneliti mengedit canva tersebut dengan cara bisa memilih materi tanpa menggeser slide. Kemudian selesai di edit bisa otomatis di klik peneliti mengisi point point yang ada di media dengan mengisi beberapa materi dan ada juga pembelajaran lain selain materi yaitu dengan menggunakan video pembelajaran dan tidak lupa juga peneliti memasukan beberapa soal soal latihan buat para siswa untuk latihan supaya berfungsi melatih siswa dalam mengingat materi yang telah dipelajari.



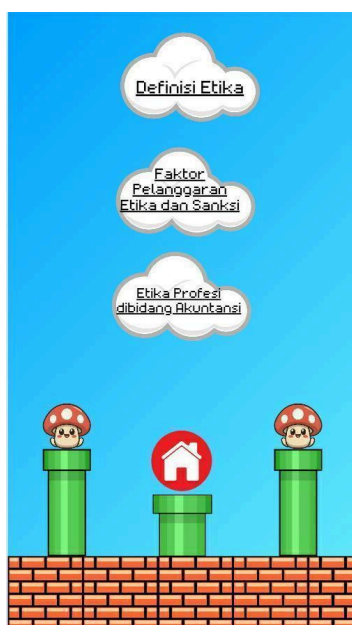
Tampilan 1 : merupakan tampilan pertama untuk menuju ke tampilan kedua siswa diharapkan mengklik button click “let's play”



Tampilan 2 : setelah mengklik button klik pada tampilan pertama akan muncul tampilan kedua dan siswa bisa memilih mau membaca tujuan, pembelajaran atau mencoba bermain quiz disini media pembelajaran ini tidak hanya materi tetapi ada juga game quiz



Tampilan 3: setelah siswa berada di tampilan 2 mengklik pembelajaran akan muncul seperti tampilan disamping dan siswa bisa membuka sesuai keinginan. Dan ditampilan ke 3 ada 3 pembelajaran yang pertama pembelajaran dengan membaca, kedua video pembelajaran, dan yang terakhir bisa melakukan latihan dengan soal latihan



Tampilan 4 : Setelah siswa mengklik di button click bagian pembelajaran tampilan berikutnya akan muncul seperti tampilan disamping dan disini lah media pembelajaran itu menjadi praktis dan efektif dimana siswa bisa leluasa apa yang siswa inginkan untuk dipelajari oleh siswa itu

Tampilan 5 : Berikut contoh isi materi dari tampilan media pembelajaran. Dan siswa jika ingin kembali ke menu awal bisa melalui mengeklik tombol home yang berada di tengah atau gambar rumah



KESIMPULAN

Media pembelajaran interaktif berbasis canva dengan menggunakan tahadap pendefinisian dan perancangan yang dikembangkan cukup bermanfaat sangat penting digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta membantu siswa lebih mudah dalam memahami konsep. Dan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva pada materi Etika Profesi di bidang Akuntansi di SMK dapat menjadi solusi praktis dan efektif dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan yang inovatif dan menarik melalui media interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami konsep, belajar mandiri di luar jam pelajaran tatap muka, dan meningkatkan motivasi serta minat belajar mereka. Peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat penting, dan guru berperan sebagai fasilitator dalam mendukung proses belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, P. A., & Qohar, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran matematika interaktif berbasis powerpoint pada materi kerucut. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2), 119-124.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291-299.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal teknologi informasi & komunikasi dalam pendidikan*, 2(2), 187-200.