

Pengembangan Qr Code Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas Xi Smk Al-Washliyah

Nurjannah ^{1*}, Dara Fitrah Dwi ¹, Mhd.Zulkifli ¹, Sujarwo ¹, Novita Friska ¹, Herdi Ramon ¹

¹ Universitas Muslim Nusantara AL-Washliyah Medan, Indonesia

 nurjanah@gmail.com*

ABSTRACT

The low learning outcomes of students in accounting subjects in vocational schools are a problem that requires innovative solutions. Conventional learning that lacks visuals and interactivity causes low interest and understanding of students. This study aims to develop QR Code-based learning media designed through the Canva platform as an effort to improve the accounting learning outcomes of class XI students of SMK AL-WASHLIYAH. This research method uses a Research and Development (R&D) approach by obtaining an average percentage of 86.25% with a very decent category, while material expert validation obtained an average of 87.5% with a very decent category. The average pretest score of students is 62.4 and post-test 84.6, with an increase in learning completeness from 30% to 86.7%. The N-Gain value of 0.62 is in the moderate category. Student responses to the media reached an average of 88.25% with a very good category. In conclusion, the Canva-based QR Code learning media is effective and suitable for improving accounting learning outcomes for eleventh-grade students at Al-Washliyah Vocational School.

Keywords: Learning Media Development, QR Code, Canva, Learning Outcomes, Accounting

ARTICLE INFO

Article history:

Received
April 19, 2026
Revised
July 23, 2026
Accepted
September 18,
2026

Journal Homepage <https://attractivejournal.com/index.php/aj/>

This is an open access article under the CC BY SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

@ 2026 by the authors

Published by CV. Creative Tugu Pena

PENDAHULUAN

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, terutama sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi yang memuat tujuan pembelajaran. Hamalik (1994) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah proses belajar mengajar yang dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar, membangkitkan motivasi, rangsangan belajar, serta membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Media pembelajaran yang inovatif seperti QR Code berbasis Canva memungkinkan guru membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

QR Code merupakan sebuah kode dua dimensi dengan bentuk persegi yang dapat digunakan untuk menyimpan berbagai jenis informasi, seperti teks, tautan URL, dan lain sebagainya. QR Code dikembangkan oleh Denso Corporation, Jepang dan dapat digunakan secara gratis, bahkan untuk keperluan komersial dan pendidikan. QR Code merupakan media pembelajaran yang praktis serta mudah untuk diakses, karena data yang banyak dapat disimpan ke dalam sebuah kode sederhana dan dapat dibaca dengan cepat. Untuk membukanya, dibutuhkan pemindaian dengan smartphone.

Canva merupakan program desain daring yang menyediakan berbagai macam templat desain yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran (Resmini et al.,2021) Canva merupakan salah satu aplikasi desain yang banyak digunakan oleh pelajar, mahasiswa, maupun pekerja, yang dapat dipergunakan untuk mempermudah proses pembelajaran dan pekerjaan. Ada dua kategori layanan yang ditawarkan oleh Canva, yakni versi gratis dan

berbayar. Penggunaan Canva dapat dengan cepat dan mudah menciptakan berbagai desain imajinatif. Canva tersedia dalam berbagai platform, termasuk Android dan iPhone, serta dapat digunakan secara daring maupun luring untuk mendesain brosur, presentasi, audio visual, infografis, pamflet, sertifikat, undangan, dan sebagainya. Canva dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran (Amini & Pujiharti, 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal di SMK Al-Washliyah 3 Medan, peneliti mengamati bahwa fasilitas media pembelajaran di sekolah sudah tersedia, namun pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum optimal. Guru masih cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional sehingga siswa merasa kesulitan memahami materi, terutama pada mata pelajaran akuntansi. Selain itu, meskipun fasilitas teknologi di sekolah sudah memadai, penggunaannya dalam media pembelajaran masih terbatas. Maka diperlukan inovasi dalam penggunaan teknologi yang lebih praktis, menarik, dan efektif dalam mendukung proses belajar mengajar. Oleh karena itu penelitian mengkaji penerapan media pembelajaran QR Code berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar Akuntansi siswa kelas XI di SMK Alwasliyah 3 Medan. Melalui inovasi media pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

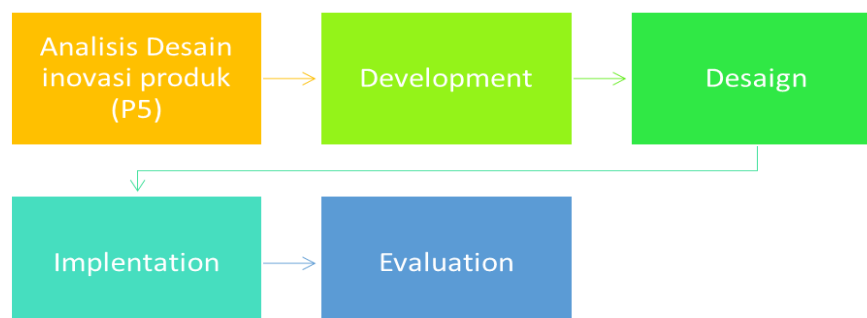
Aplikasi Canva memfasilitasi dan menyediakan berbagai fitur-fitur untuk pendidikan. Aplikasi Canva sebagai alat bantu kolaborasi dan kreativitas untuk semua jenjang pendidikan sebagai platform desain satu- satunya yang dibutuhkan di dalam kelas. Oleh karena itu, pendidik harus semakin cerdas dengan menggunakan teknologi yang semakin cepat dan maju untuk memilih aplikasi yang dapat membuat media pembelajaran menjadi menarik sehingga menjadi daya tarik peserta didik dalam pembelajaran Gilang & Meilan (2022).

METHOD

Penelitian ini dirancang dalam bentuk penelitian pengembangan (Research and Development atau R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Development, Design, Implementation and Evaluation). Lokasi penelitian adalah disekolah SMK Al Washliyah 3 Medan. Dengan demikian Teknik sampel yang digunakan secara nonprobability sampling, dan dilaksanakan di sekolah mitra sebanyak 20 siswa. Penelitian akan dilakukan terhadap dua kelas sampel representative yang terpilih secara acak dari populasi yaitu satu untuk kelas eksperimen dan satu untuk kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data adalah angket dan test.dalam penelitian ini menggunakan angket berskala Likert. Dalam hal ini angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan pernyataan tertulis kepada responden dan tes uraian digunakan untuk mengumpulkan keberhasilan produk yang diberikan. Dengan tujuan untuk mengetahui lebih terperinci untuk mengetahui analisis situasi melalui data. Prosedur yang ditempuh dalam pengembangan dibidang Pendidikan memiliki dua tujuan utama yaitu; (1) Mengembangkan media pembelajaran QR code (2) Menguji Efektifitas media pembelajaran QR code.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) lembar angket untuk melihat respons siswa terhadap pembelajaran dengan media yang dikembangkan, dan (2) lembar validasi produk untuk memperoleh data terkait kualitas produk atau bahan ajar berdasarkan penilaian validator ahli. Analisis data mencakup penilaian produk berdasarkan hasil validator ahli dan evaluasi keberhasilan belajar siswa melalui perbandingan nilai pretest dan posttest serta perhitungan N-Gain.



RESULT AND DISCUSSION

1. Tahap Analisis (Analysis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran akuntansi di kelas XI SMK Al-Washliyah. Hasil observasi dan wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pembelajaran akuntansi masih didominasi metode konvensional, sehingga siswa cenderung pasif dan mengalami kesulitan memahami konsep-konsep akuntansi. Selain itu, hasil belajar siswa masih banyak yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah terbiasa menggunakan perangkat digital seperti smartphone, namun pemanfaatannya dalam pembelajaran belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran berbasis digital yang mudah diakses, menarik, dan mendukung pembelajaran mandiri, sehingga dipilih pengembangan QR Code berbasis Canva sebagai solusi pembelajaran.

2. Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun desain media pembelajaran yang meliputi: (1) perumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar mata pelajaran Akuntansi kelas XI SMK; (2) penyusunan materi akuntansi dalam bentuk ringkasan, contoh soal, video pembelajaran, dan latihan soal; (3) perancangan tampilan media menggunakan Canva dengan memperhatikan aspek visual, keterbacaan, dan kemenarikan; serta (4) pembuatan QR Code yang terintegrasi dengan media pembelajaran digital sehingga dapat diakses melalui perangkat gawai. Hasil tahap design berupa rancangan awal media QR Code berbasis Canva yang siap dikembangkan pada tahap berikutnya.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan media menjadi produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Materi akuntansi dikemas menggunakan Canva dalam bentuk infografis, slide interaktif, dan video singkat, kemudian dihubungkan dengan QR Code. Pada tahap ini juga dilakukan validasi ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan kurikulum, tujuan pembelajaran, dan tingkat kemampuan siswa. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa tampilan media, penggunaan warna, tata letak, serta kejelasan QR Code berada pada kategori layak. Berdasarkan hasil validasi, media QR Code berbasis Canva dinyatakan layak digunakan dengan beberapa revisi kecil sesuai saran validator.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	Skor Maks.	Skor Diperoleh	Persentase	Kategori
Kesesuaian Materi dengan KD	20	18	90%	Sangat Layak
Kejelasan Penyajian	20	17	85%	Sangat Layak
Ketepatan Contoh Soal	20	16	80%	Layak
Bahasa dan Istilah	20	18	90%	Sangat Layak
Rata-rata	80	69	86,25%	Sangat Layak

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek yang Dinilai	Skor Maks.	Skor Diperoleh	Persentase	Kategori
Tampilan Visual	20	18	90%	Sangat Layak
Keterbacaan	20	17	85%	Sangat Layak
Kemudahan Akses QR Code	20	19	95%	Sangat Layak
Interaktivitas Media	20	16	80%	Layak
Rata-rata	80	70	87,5%	Sangat Layak

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media QR Code berbasis Canva dalam pembelajaran akuntansi di kelas XI SMK Al-Washliyah. Siswa menggunakan QR Code untuk mengakses materi pembelajaran melalui smartphone selama proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap ini, dilakukan pengukuran hasil belajar melalui pretest dan posttest. Hasil implementasi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran. Sebagian besar siswa yang sebelumnya belum mencapai KKM pada pretest, mengalami peningkatan nilai pada posttest dan mencapai ketuntasan belajar.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi mencakup analisis hasil belajar siswa berdasarkan perbandingan nilai *pretest* dan *post-test* serta analisis respons siswa melalui angket terhadap penggunaan media QR Code berbasis Canva. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar akuntansi serta mendapatkan respons positif dari siswa. Siswa merasa lebih termotivasi, lebih mudah memahami materi, dan lebih aktif dalam pembelajaran.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Nilai Hasil Belajar Siswa

Statistik	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	78	95
Nilai Terendah	45	70
Rata-rata	62,4	84,6
Standar Deviasi	8,5	6,9

Tabel 4. Ketuntasan Belajar Siswa

Kategori	Pretest	Posttest
Tuntas (≥ 75)	9 siswa (30%)	26 siswa (86,7%)
Tidak Tuntas (< 75)	21 siswa (70%)	4 siswa (13,3%)

Persentase ketuntasan belajar meningkat sebesar 56,7% setelah penggunaan media. Berdasarkan analisis N-Gain, diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,62 yang berada pada kategori sedang (0,30–0,69). Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar cukup signifikan namun masih terbuka ruang untuk peningkatan lebih lanjut.

Tabel 5. Respons Siswa terhadap Media

Aspek Respons	Persentase	Kategori
Kemenarikan Media	88%	Sangat Baik
Kemudahan Penggunaan	91%	Sangat Baik
Kejelasan Materi	85%	Sangat Baik
Motivasi Belajar	89%	Sangat Baik
Rata-rata	88,25%	Sangat Baik

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Agustini (2021) yang menemukan bahwa media pembelajaran QR Code berbantuan Canva dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi. Integrasi QR Code dan Canva sebagai media pembelajaran akuntansi dalam penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya yang umumnya menggunakan QR Code atau Canva secara terpisah. Penelitian ini mengintegrasikan keduanya secara utuh sebagai satu kesatuan media pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses.

Penelitian ini juga selaras dengan temuan Majid et al., (2021) yang menunjukkan bahwa media QR Code dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Pemanfaatan QR Code sebagai jembatan antara media cetak dan digital menghadirkan pendekatan pembelajaran hybrid yang fleksibel dan kontekstual. Pengembangan media akuntansi berbasis visual dan mobile learning ini menekankan pada visualisasi konsep akuntansi melalui desain Canva yang

menarik dan ramah gawai, sehingga membantu siswa SMK dalam memahami materi yang bersifat abstrak dan numerik.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, peningkatan nilai pretest ke posttest, data ketuntasan belajar, nilai N-Gain, serta respons siswa, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran QR Code berbasis Canva efektif dan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI SMK Al-Washliyah. Media memperoleh penilaian sangat layak dari ahli materi (86,25%) dan ahli media (87,5%). Ketuntasan belajar siswa meningkat secara signifikan dari 30% menjadi 86,7% dengan nilai N-Gain 0,62 pada kategori sedang. Respons siswa terhadap media juga sangat positif dengan rata-rata 88,25% pada kategori sangat baik. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah memperluas implementasi ke beberapa sekolah dengan desain eksperimen yang lebih kuat (quasi-eksperimen), serta mengintegrasikan media dengan kerangka Kurikulum Merdeka yang mencakup konten pembelajaran berdiferensiasi dan instrumen asesmen autentik berbasis QR Code.

ACKNOWLEDGEMENT

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah yang telah mendanai penelitian ini melalui Perjanjian Pelaksanaan Penugasan Penelitian Dosen Tahun Anggaran 2025 Nomor 172a/LPPI UMNAW/B.07/2025, tanggal 13 November 2025. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada SMK Al-Washliyah 3 Medan atas kerja sama dan dukungannya selama pelaksanaan penelitian ini.

REFERENCES

- Agustini, S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Qr Code Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.26858/jnp.v9i1.20228>
- Amini, S. K., & Pujiharti, Y. (2021). Pengembangan Canva Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Di SMP Pondok Pesantren Tholabie Malang. *ECODUCATION: Economics and Education Journal*, 3(2), 204–217.
- Gilang, A. R., & Meilan, A. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini*.
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan*. Alumnus.
- Majid, R. A., Apriliya, S., & Suryana, Y. (2021). Media Pembelajaran Quick Response Code (QR Code) Berbasis Kartu Pusi di Kelas IV Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 529–549. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i2.36314>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343.
- Bell, T., Urhahne, D., Schanze, S., & Ploetzner, R. (2010). Collaborative inquiry learning: Models, tools, and challenges. *International Journal of Science Education*, 32(3), 349–377. <https://doi.org/10.1080/09500690802582241>
- Chin, C., & Chia, L. G. (2004). Problem-based learning: Using ill-structured problems in biology project work. *Science Education*, 88(1), 44–67. <https://doi.org/10.1002/sce.10101>
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16, 235–266. <https://doi.org/10.1023/B:EDPR.0000034022.16470.f3>
- Iskandar, I., Wahyudin, W., Suhendra, S., Ramlah, R., & Ardiyanti, Y. (2024). Mathematical literacy of senior high school students on different multiple intelligences groups. *Research and Development in Education (RaDEn)*, 4(2), 1216–1229. <https://doi.org/10.22219/RADEN.V4I2.36300>
- Istiningsih, E., Suyatno, & Widodo. (2020). Academic supervision to improve teachers'

- readiness in utilizing information and communication technology in vocational high schools. *Universal Journal of Educational Research*, 8(10), 4365–4373. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081002>
- Jablonka, E. (2015). The evolvement of numeracy and mathematical literacy curricula and the construction of hierarchies of numerate or mathematically literate subjects. *ZDM - International Journal on Mathematics Education*, 47(4), 599–609. <https://doi.org/10.1007/S11858-015-0691-6>
- Kurniawan, F., & Cahyadi, R. (2020). Guided inquiry learning to improve students' critical thinking skills in science: A meta-analysis study. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(2), 167–177. <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i2.22455>
- Prince, M., & Felder, R. (2006). Inductive teaching and learning methods: Definitions, comparisons, and research bases. *Journal of Engineering Education*, 95(2), 123–138. <https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2006.tb00884.x>
- Sadeghi, A., & Sharifi, H. (2021). The effect of guided inquiry on critical thinking and academic achievement in science education. *Journal of Science Education and Technology*, 30(4), 567–578. <https://doi.org/10.1007/s10956-021-09912-1>
- Sayekti, I., Sukestiyarno, Y. L., Wardono, W., & Zaenuri, Z. (2022). Understanding and Implementation of Numerical Literacy in Teachers of Madrasah Tsanawiyah in Pematang Regency, Indonesia. *Journal of Positive School Psychology*, 6(5), 87–97. <http://journalppw.com>
- Setiawan, A., Sukestiyarno, Y. L., Man, Y. L., Marfu'Ah, S., & Wati, Y. I. (2023). Mathematical literacy ability: How in terms of self-efficacy? *AIP Conference Proceedings*, 2614, 040092-1-040092-040098. <https://doi.org/10.1063/5.0125789>
- Setiawan, A., Wardono, Wijayanti, K., Mulyono, & Bishtawi, H. O. (2024). The Mathematical Literacy Process Based on The Students' Mathematical Resilience. *Journal of Ecohumanism*, 3(7), 2824–2841. <https://doi.org/10.62754/joe.v3i7.4420>
- Tuan, H. L., Chin, C., & Shieh, S. H. (2005). The development of a questionnaire to measure students' motivation towards science learning. *International Journal of Science Education*, 27(6)