

## PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN QR CODE BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI SISWA

Aulia Dwi Pratiwi<sup>1</sup>, Nurjannah<sup>2</sup>, Samio<sup>3</sup>, Herdi Ramon<sup>4</sup>

Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

e-mail : [auliadwipratiwi@umnaw.ac.id](mailto:auliadwipratiwi@umnaw.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran QR Code berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas XI AKL SMK Al-Washliyah 3 Medan. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain pre-eksperimen (one group pretest-posttest). Data diperoleh melalui tes sebelum dan sesudah perlakuan, lalu dianalisis menggunakan uji paired sample t-test. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai rata-rata siswa, dari 67,50 (pretest) menjadi 89,25 (posttest), dengan selisih 21,75 poin dan nilai signifikansi  $p < 0,001$ . Temuan ini menunjukkan bahwa media QR Code berbasis Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: QR Code, Canva, media pembelajaran, hasil belajar, akuntansi.

### Abstract

This study aims to determine the effectiveness of QR Code-based Canva learning media in improving students' learning outcomes in Accounting subjects. The research subjects were 20 students of class XI AKL at SMK Al-Washliyah 3 Medan. This study used a quantitative method with a pre-experimental design (one group pretest-posttest). Data were obtained through tests conducted before and after the treatment and analyzed using a paired sample t-test. The results showed a significant increase in students' average scores, from 67.50 (pretest) to 89.25 (posttest), with a difference of 21.75 points and a significance value of  $p < 0.001$ . These findings indicate that QR Code-based Canva media is effective in improving students' learning outcomes.

Keywords: QR Code, Canva, learning media, learning outcomes, accounting.

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat, seperti penggunaan laptop, smartphone, dan internet, memberikan dampak signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di era digital. Teknologi yang diimplementasikan dengan baik dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Aspi, 2022). Dunia pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi dengan perubahan ini guna menciptakan pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan menarik.

Dalam proses pembelajaran, media berperan penting sebagai sarana penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Menurut Muhammad Hasan (2021:4) Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Muhammad Sahib (2023:6) Media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima

Namun, hasil observasi di SMK Al-Washliyah 3 Medan menunjukkan bahwa meskipun fasilitas teknologi telah tersedia, penggunaannya belum optimal. Guru masih cenderung menggunakan metode konvensional, terutama dalam mata pelajaran akuntansi, yang menyebabkan siswa kesulitan memahami materi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang praktis 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. Melalui inovasi media pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan mencapai hasil belajar yang lebih optimal. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi para pendidik dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan di era digital ini Tanjung & Faiza (2019)

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (quasi experiment), menggunakan desain one group pretest-posttest design. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar akuntansi siswa setelah diterapkannya media pembelajaran *QR Code* berbasis Canva. Penelitian ini menggunakan data berbentuk angka yang dianalisis untuk melihat adanya perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI AKL SMK Al-Washliyah 3 Medan yang berjumlah 20 siswa,

Data dikumpulkan melalui dua jenis instrumen. Pertama angket yang digunakan untuk mengukur tingkat penerapan media pembelajaran *QR Code* berbasis Canva (variabel X), angket ini disusun secara terstruktur dan menggunakan pilihan jawaban tertutup, sehingga responden cukup memilih alternatif jawaban yang telah tersedia. Kedua, tes akuntansi yang disusun secara sistematis untuk mengukur hasil belajar siswa (variabel Y) sebelum dan sesudah penerapan media. Data yang diperoleh dari angket dan tes, dianalisis dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 30. Analisis yang digunakan adalah uji Paired Sample T-Test, dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah diberikannya perlakuan berupa media pembelajaran *QR Code* berbasis Canva.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian yang dilakukan di SMK Al-Washliyah 3 Medan pada siswa kelas XI AKL dengan menerapkan media pembelajaran *QR Code* berbasis Canva. Materi yang diajarkan meliputi topik perusahaan jasa, dagang dan manufaktur, setelah proses pembelajaran selesai, siswa diberikan tes akhir guna mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar akuntansi setelah perlakuan diberikan.

Instrumen yang digunakan berupa soal pilihan ganda yang telah disusun berdasarkan buku pegangan guru serta beberapa referensi lain yang relevan. Data diperoleh dari hasil pretest dan posttest yang dianalisis untuk melihat adanya perubahan setelah perlakuan diberikan

		Paired Samples Statistics		
		Mean	N	Std. Deviation
Pair 1	PRE TEST	67,5000	20	11,52800
	POST TEST	89,2500	20	7,82624

Paired Samples Test		t	df	Significance
Paired Differences				

		Std. Mean	Std. Deviation n	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			One- Sided p	Two- Sided p
PRE	-	9,49723	2,12365		-	-	-10,242	19	<,001 <,001
TEST	-	21,75000			26,1948	17,3051			
POST					4	6			
TEST									

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 67,50 dan rata-rata posttest sebesar 89,25. Selisih rata-rata peningkatan sebesar 21,75 poin. Nilai signifikan (2-tailed) yang diperoleh adalah < 0,001, yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan secara statistik antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai t hitung yang diperoleh sebesar -10,242 dengan derajat kebebasan (df) = 19, yang memperkuat hasil bahwa peningkatan hasil belajar siswa setelah perlakuan sangat signifikan. Dengan demikian, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Artinya, penggunaan media pembelajaran QR Code berbasis Canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis QR Code dan Canva mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Kemudahan akses materi, tampilan visual yang menarik, serta keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran diduga menjadi faktor yang mendorong peningkatan hasil belajar. Siswa lebih fokus, termotivasi, dan aktif berpartisipasi ketika materi disampaikan melalui media tersebut.

Hasil ini juga sejalan dengan pendapat Sugiyono (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan media QR Code berbasis Canva dapat menjadi solusi inovatif dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran akuntansi yang memerlukan pemahaman konsep dan praktik secara mendalam.

## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

### 4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan media pembelajaran QR Code berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran QR Code berbasis Canva berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI AKL di SMK Al-Washliyah 3 Medan. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Paired Sample T-Test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ( $p < 0,05$ ) dan peningkatan rata-rata nilai dari pretest ke posttest sebesar 21,75 poin. Selain itu, respon siswa terhadap media ini juga tergolong positif, dengan mayoritas berada pada kategori baik. Dengan demikian, media QR Code berbasis Canva dinilai efektif dan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

### 4.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan kepada guru agar mulai memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti QR Code berbasis Canva secara rutin dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran

akuntansi. Penggunaan media ini terbukti dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Pihak sekolah juga diharapkan mendukung penggunaan media ini dengan menyediakan fasilitas pendukung seperti koneksi internet dan perangkat yang memadai. Siswa diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media yang tersedia. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini pada mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan berbeda untuk memperluas hasil dan manfaat penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Qr Code Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.26858/jnp.v9i1.20228>
- Aseka, S. S. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Canva terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik*.
- Aspi STAI Rakha Amuntai, M., Selatan, K., & STAI Rakha Amuntai, S. (2022). Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Adiba: Journal of Education*, 2(1), 64–73.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Nurjannah, M. D. B. S. H. S. (2023). Pengaruh Keterampilan Membuat Variasi Stimulus Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Yapim Biru-Biru. *Jurnal Pendidikan Ips*, 4(1), 20–27. <https://doi.org/10.32696/jpips.v4i1.2138>
- One, R. (2015). Uji T-Test (Pengantar Statistik Lanjut). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, 95–116. [http://ebook.repo.mercubuana-yogya.ac.id/Kuliah/materi\\_20151\\_doc/e-learning uji beda rata-rata 1.pdf](http://ebook.repo.mercubuana-yogya.ac.id/Kuliah/materi_20151_doc/e-learning uji beda rata-rata 1.pdf)
- 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. <http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Saleh & Syahruddin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>