



Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis *Canva Sites* dengan Pendekatan *Deep Learning* pada Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa

Annisa Ayu Wulandari^{1*}, Luqman Hakim¹

¹ Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.2924>

Article Info:

Received : 26 Juli 2026

Revised : 10 Agustus 2026

Accepted : 28 Agustus 2026

Published : 12 September 2026

Correspondence:

Annisa Ayu Wulandari

Phone:

Abstract: Effective teaching materials play an important role in helping students understand the Service Company Accounting Cycle, a topic that is procedural and requires systematic conceptual understanding. However, the teaching materials commonly used in Basic Accounting courses are still dominated by conventional textbooks that are less interactive and have not optimally supported independent learning. This research was motivated by the suboptimal use of teaching materials in the Service Company Accounting Cycle, which affected students' learning. This research aimed to develop Canva Sites-based digital teaching materials using a Deep Learning approach, determine their feasibility, and examine students' responses. The Research and Development (R&D) method with the ADDIE model was employed. The research subjects consisted of language, material, and media experts, as well as 34 students of class X Accounting and Finance 1 at SMK NU Gresik. Data were collected through expert validation and student response questionnaires and then analyzed using descriptive quantitative techniques. The results showed feasibility scores of 95.3% from language experts, 92.4% from material experts, and 86.3% from media experts, categorized as Very Feasible. Students' responses reached 79.8%, categorized as Good. Therefore, the Canva Sites-based digital teaching materials using a Deep Learning approach were considered highly feasible for use.

Keywords: Digital Teaching Materials; Canva Sites; Deep Learning; Service Company Accounting Cycle

Citation: Wulandari, A. A., & Hakim, L. (2026). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Canva Sites dengan Pendekatan Deep Learning pada Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5325–5332. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.2924>

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah mendorong terjadinya transformasi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi secara tepat mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik. Zahroniah & Rochmawati, (2026) proses pembelajaran menjadi bagian penting dalam penyelenggaraan pendidikan sehingga perlu dirancang secara menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Pemanfaatan sumber belajar serta teknologi secara optimal diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna. Munir, (2017) menyatakan bahwa

pembelajaran berbasis digital berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran apabila diintegrasikan secara optimal. Selain itu, penerapan pembelajaran digital juga terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperluas pengetahuan dan pemahaman peserta didik (Saleh *et al.*, 2023).

Salah satu komponen yang berperan penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran adalah bahan ajar. Bahan ajar berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik dalam menyampaikan materi secara sistematis sekaligus membantu peserta didik memahami materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Arsyad, (2017) menjelaskan bahwa optimalisasi sumber belajar menjadi salah satu upaya

untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sejalan dengan itu, Hayati *et al.*, (2025) menyatakan bahwa bahan ajar dapat memfasilitasi peserta didik mencapai kompetensi pembelajaran secara lebih optimal. Salah satu bentuk bahan ajar yang umum digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah buku ajar (Ambarwati & Rochmawati, 2020). Seiring perkembangan teknologi, bahan ajar juga berkembang ke dalam bentuk digital yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik, relevan, dan interaktif sehingga dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik (Henery *et al.*, 2024).

Pada mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi, penguasaan konsep menjadi landasan penting bagi peserta didik dalam mempelajari materi akuntansi pada jenjang berikutnya. Penguasaan konsep yang kurang optimal dapat menyebabkan kesulitan dalam memahami materi akuntansi yang lebih kompleks (Beribe, 2025). Mata pelajaran akuntansi menuntut kemampuan berhitung, ketelitian, dan kecermatan dalam memahami sekaligus menerapkan konsep-konsep akuntansi secara sistematis (Romadhon *et al.*, 2025). Pembelajaran Dasar-Dasar Akuntansi di SMK masih menghadapi keterbatasan bahan ajar yang didominasi teks sehingga kurang menarik dan belum mendukung pembelajaran mandiri. Padahal, materi siklus akuntansi perusahaan jasa memerlukan visualisasi dan contoh kontekstual agar lebih mudah dipahami (Muafida *et al.*, 2025). Salah satu materi yang memerlukan pemahaman konseptual yang baik adalah Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa karena materi ini memuat tahapan yang saling berkaitan, mulai dari pencatatan transaksi hingga penyusunan laporan keuangan. Oleh sebab itu, peserta didik perlu memiliki kemampuan berpikir secara sistematis dan pemahaman yang mendalam agar mampu menyusun laporan keuangan secara tepat sesuai dengan standar akuntansi (Rahmawati *et al.*, 2024).

Pelaksanaan pembelajaran Dasar-Dasar Akuntansi masih menghadapi berbagai kendala. Dalam pembelajaran, peserta didik perlu memanfaatkan berbagai sumber belajar selain guru untuk mendukung pengembangan pemahaman dan pola pikir (Arfiana & Rochmawati, 2023). Proses pembelajaran umumnya masih didominasi metode konvensional dengan pemanfaatan buku ajar sebagai sumber belajar utama sehingga peserta didik cenderung berperan pasif dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik lebih berfokus pada menghafal konsep dibandingkan memahami keterkaitan antar materi, sehingga pemahaman yang diperoleh belum optimal untuk diterapkan dalam situasi nyata. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pengembangan bahan ajar yang mampu mendorong peserta didik membangun pemahaman secara aktif, mendalam, dan bermakna.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) di SMKS NU Gresik, diketahui bahwa bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran masih didominasi oleh buku paket. Meskipun sekolah telah memiliki fasilitas teknologi yang memadai, pemanfaatannya dalam kegiatan pembelajaran belum optimal sehingga peserta didik belum memperoleh pengalaman belajar yang interaktif, fleksibel, maupun mendukung pembelajaran mandiri.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil angket pra-penelitian yang diberikan kepada 34 peserta didik kelas X AKL 1. Hasil angket menunjukkan bahwa 61,18% peserta didik mengalami kesulitan memahami materi ketika pembelajaran disampaikan melalui metode ceramah, sedangkan 58,24% peserta didik belum memahami urutan tahapan Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa dengan baik. Di sisi lain, 80% peserta didik menyatakan lebih mudah memahami materi yang disajikan melalui visualisasi, 82,35% memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi apabila menggunakan bahan ajar yang inovatif, dan 77,65% menyatakan membutuhkan bahan ajar digital untuk membantu memahami materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi dan kemandirian belajar peserta didik, khususnya pada materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa yang bersifat prosedural dan saling berkaitan. Putri & Pratiwi, (2024) mengemukakan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami tahapan siklus akuntansi, mulai dari pencatatan transaksi hingga penyusunan laporan keuangan. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar yang mampu menyajikan materi secara sistematis, memvisualisasikan keterkaitan antartahapan, serta mendorong peserta didik membangun pemahaman konseptual secara lebih mendalam.

Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan bahan ajar digital adalah Canva. Platform ini menyediakan berbagai fitur yang memudahkan pendidik dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan interaktif (Ilham *et al.*, 2023). Selain digunakan untuk membuat presentasi dan desain visual, Canva juga menyediakan fitur *Canva Sites* yang memungkinkan pendidik mengembangkan bahan ajar berbasis *website* dengan mengintegrasikan teks, gambar, video, serta latihan soal dalam satu platform yang mudah diakses (Widyasari *et al.*, 2025). Sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan, Canva terus menghadirkan berbagai inovasi yang mendukung pelaksanaan pembelajaran digital (Wiryani *et al.*, 2021).

Selain didukung oleh bahan ajar digital yang inovatif, keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh pendekatan yang digunakan. Salah satu

pendekatan yang relevan adalah *Deep Learning*. Menurut (Fitriani & Santiani, 2025), pendekatan *Deep Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pengalaman belajar secara mendalam sehingga peserta didik tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu memahami konsep secara bermakna. Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk menghubungkan pengetahuan yang diperoleh dengan konteks kehidupan nyata. Sejalan dengan itu, Suwandi *et al.*, (2024) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *Deep Learning* mampu membantu peserta didik mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata sehingga pemahaman yang diperoleh menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar digital berbasis teknologi mampu mendukung proses pembelajaran akuntansi. Penelitian yang dilakukan oleh Fadillah & Pratiwi, (2026) menunjukkan bahwa pengembangan *E-Modul* berbasis *Book Creator* dinyatakan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar digital serta memperoleh respons yang sangat baik dari peserta didik. Selanjutnya, Alifah & Rochmawati, (2025) juga mengembangkan *E-Book* berbasis *Flip PDF Professional* yang memiliki tingkat kelayakan sangat tinggi, memperoleh respons positif dari peserta didik, serta mampu meningkatkan pemahaman materi. Selain itu, (Rahmawati *et al.*, 2024) menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif berbasis *Canva* dinyatakan sangat layak digunakan serta mampu mendukung pembelajaran yang lebih menarik serta membantu peserta didik memahami konsep akuntansi.

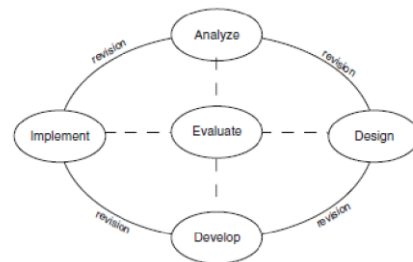
Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada pengembangan bahan ajar digital menggunakan *Book Creator*, *Flip PDF Professional*, maupun *Canva* secara umum, serta belum mengoptimalkan pemanfaatan *Canva Sites* sebagai platform pengembangan bahan ajar berbasis *website* yang dipadukan dengan pendekatan *Deep Learning*. Padahal, integrasi *Canva Sites* dengan pendekatan *Deep Learning* berpotensi menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan bermakna, khususnya pada materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa yang menuntut pemahaman konseptual dan prosedural secara berkesinambungan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital berbasis *Canva Sites* dengan pendekatan *Deep Learning* pada materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa, mengetahui tingkat kelayakan produk berdasarkan validasi ahli, serta mengetahui respons peserta didik terhadap bahan ajar yang dikembangkan.

Metode

Jenis penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Menurut (Rachman *et al.*, 2024),

pengembangan merupakan pendekatan yang dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada guna memecahkan permasalahan nyata. Dalam penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) untuk mengembangkan bahan ajar digital berbasis *Canva Sites* dengan pendekatan *Deep Learning* pada materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan produk pembelajaran. Selain itu, model ADDIE telah banyak digunakan dalam penelitian pengembangan bahan ajar sehingga dinilai relevan untuk menghasilkan produk yang valid dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Alur model pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Sumber: Branch (2009)

Penelitian dilaksanakan di SMKS NU Gresik pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas 34 peserta didik kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) 1 sebagai subjek uji coba, serta ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media sebagai validator produk. Wawancara dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, sedangkan lembar validasi dan angket respons peserta didik disusun menggunakan skala Likert empat tingkat untuk menilai kelayakan bahan ajar dan memperoleh respons peserta didik. Kriteria penilaian skala Likert disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Skala Likert

Skala	Kriteria
1	Sangat Kurang Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

Sumber: Riduwan (2015)

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif menggunakan teknik

persentase yang meliputi analisis kelayakan bahan ajar digital dan analisis respons peserta didik.

Analisis Kelayakan Bahan Ajar Digital

Kelayakan bahan ajar dianalisis berdasarkan hasil validasi ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media menggunakan teknik persentase dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan persentase selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan bahan ajar sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Kelayakan Bahan Ajar

Presentase	Kategori
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: Riduwan (2015)

Analisis Respons Peserta Didik

Respons peserta didik dianalisis berdasarkan hasil angket setelah menggunakan bahan ajar digital dengan teknik persentase menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor respons siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan persentase selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria respons peserta didik sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Interpretasi Penilaian Respons Siswa

Presentase	Kategori
81% < P ≤ 100%	Sangat Baik
61% < P ≤ 80%	Baik
41% < P ≤ 60%	Cukup
21% < P ≤ 40%	Kurang Baik
0% < P ≤ 20%	Sangat Kurang Baik

Sumber: Arikunto (2019)

Hasil dan Diskusi

Proses Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Canva Sites Dengan Pendekatan Deep Learning

Pengembangan bahan ajar digital berbasis Canva Sites dengan pendekatan Deep Learning pada materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa dilakukan

menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Hasil pengembangan pada setiap tahap diuraikan sebagai berikut.

Tahap Analysis (Analisis)

Tahap analisis dilakukan melalui analisis kinerja, analisis kebutuhan, dan analisis tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi diketahui bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku ajar dan metode ceramah sehingga peserta didik cenderung kurang aktif. Selain itu, pemanfaatan bahan ajar digital dalam pembelajaran belum optimal.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan memahami materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa melalui metode pembelajaran yang digunakan. Data pra-penelitian menunjukkan bahwa 61,2% peserta didik mengalami kesulitan memahami materi melalui metode ceramah, 58,2% belum memahami tahapan siklus akuntansi dengan baik, 80% lebih mudah memahami materi yang disajikan secara visual, 82,4% lebih termotivasi menggunakan bahan ajar inovatif, dan 77,6% menyatakan membutuhkan bahan ajar digital sebagai pendukung pembelajaran. Selanjutnya, analisis tujuan pembelajaran dilakukan agar materi yang dikembangkan sesuai dengan capaian pembelajaran yang berlaku.

Tahap Design (Desain)

Pada tahap desain dilakukan perancangan bahan ajar digital dengan menyusun materi, latihan soal, serta alur penyajian konten berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Seluruh komponen dirancang secara sistematis agar sesuai dengan capaian pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta penerapan pendekatan *Deep Learning* sehingga mampu mendukung pembelajaran yang lebih bermakna, sadar, dan menyenangkan.

Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi bahan ajar digital berbasis Canva Sites. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya ditelaah dan divalidasi oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Berdasarkan masukan para validator, dilakukan beberapa perbaikan meliputi penyusunan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran menggunakan kata kerja operasional (KKO), penyempurnaan materi jurnal penyesuaian, penambahan kuis interaktif beserta fitur *reward*, penambahan kalimat motivasi, serta penyusunan materi ke dalam subbab yang lebih sistematis sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Tahap Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba produk kepada 34 peserta didik kelas X AKL 1 SMKS NU Gresik. Pada tahap ini peserta didik menggunakan bahan ajar digital dalam proses pembelajaran materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa, kemudian memberikan penilaian melalui angket respons untuk mengetahui tanggapan terhadap bahan ajar yang dikembangkan.

Tahap Evalution (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli dan respons peserta didik. Saran dan masukan yang diperoleh digunakan sebagai dasar penyempurnaan akhir sehingga dihasilkan bahan ajar digital yang layak digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek Penilaian	Validator I	Validator II	Rata-Rata	Kategori
Kelayakan Bahasa	100%	90,7%	95,3%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 4, hasil validasi ahli bahasa terhadap bahan ajar digital berbasis *Canva Sites* dengan pendekatan *Deep Learning* memperoleh rata-rata persentase sebesar 95,3% dengan kategori Sangat Layak. Validator I memberikan penilaian sebesar 100%, sedangkan validator II sebesar 90,7%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar digital telah memenuhi aspek kebahasaan, baik dari segi ketepatan penggunaan bahasa, kejelasan penyampaian informasi, maupun

Kelayakan Produk Bahan Ajar Digital Berbasis *Canva Sites* Dengan Pendekatan *Deep Learning*

Kelayakan bahan ajar digital berbasis *Canva Sites* dengan pendekatan *Deep Learning* ditentukan berdasarkan hasil validasi oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Hasil validasi digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk menilai kelayakan bahan ajar digital dari aspek kebahasaan yang meliputi keterbacaan, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, kemampuan memotivasi, koherensi, ketepatan penggunaan kaidah bahasa Indonesia, dan kesesuaian penggunaan istilah. Hasil validasi ahli bahasa disajikan pada Tabel 4.

kesesuaian bahasa dengan karakteristik peserta didik sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kualitas isi, tujuan pembelajaran, dan kualitas instruksional bahan ajar digital. Hasil validasi ahli materi disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Validator I	Validator II	Kategori
Kualitas Isi dan Tujuan	93,3%	93,3%	Sangat Layak
Kualitas Instruksional	100%	94,7%	Sangat Layak
Kualitas Teknis	100%	92,9%	Sangat Layak
Rata-Rata Keseluruhan		92,4%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 5, hasil validasi ahli materi terhadap bahan ajar digital berbasis *Canva Sites* dengan pendekatan *Deep Learning* memperoleh rata-rata persentase keseluruhan sebesar 92,4% dengan kategori Sangat Layak. Pada aspek kualitas isi dan tujuan, Validator I dan Validator II masing-masing memberikan persentase sebesar 93,3%, sehingga aspek tersebut memperoleh kategori Sangat Layak. Pada aspek kualitas instruksional, Validator I memberikan persentase sebesar 100%, sedangkan Validator II sebesar 94,7%, dengan rata-rata sebesar 97,4% yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Selanjutnya, pada aspek kualitas teknis, Validator I memberikan persentase sebesar 100% dan Validator II sebesar 92,9%, sehingga memperoleh

rata-rata persentase sebesar 96,4% dengan kategori Sangat Layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar digital telah memenuhi aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, serta kualitas teknis sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai aspek teknis bahan ajar digital yang meliputi keterbacaan, kemudahan penggunaan, kualitas tampilan, kualitas pengelolaan program, dan kualitas pendokumentasian. Hasil validasi ahli media disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Validator I	Validator II	Rata-Rata	Kategori
Kualitas Teknis	100%	72,4%	86,3%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 6, hasil validasi ahli media terhadap bahan ajar digital berbasis *Canva Sites* dengan pendekatan *Deep Learning* memperoleh rata-rata persentase sebesar 86,3% dengan kategori Sangat Layak. Pada aspek kualitas teknis, Validator I memberikan persentase sebesar 100% dengan kategori Sangat Layak, sedangkan Validator II memberikan persentase sebesar

72,5% dengan kategori Layak. Meskipun terdapat perbedaan penilaian antarvalidator, rata-rata persentase yang diperoleh menunjukkan bahwa bahan ajar digital telah memenuhi aspek kualitas teknis sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Rekapitulasi hasil validasi oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli

No	Jenis Validasi	Hasil (%)	Kategori
1	Ahli Bahasa	95,3%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	92,4%	Sangat Layak
3	Ahli Media	86,3%	Sangat Layak
Rata-Rata Keseluruhan (%)		91,3%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 7, rekapitulasi hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbasis *Canva Sites* dengan pendekatan *Deep Learning* memperoleh rata-rata persentase keseluruhan sebesar 91,3% dengan kategori Sangat Layak. Hasil validasi oleh ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 95,3%, ahli materi sebesar 92,4%, dan ahli media sebesar 86,3%, yang seluruhnya berada pada kategori Sangat Layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar digital telah memenuhi aspek kebahasaan, kualitas materi, dan kualitas teknis, sehingga dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar pada materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa.

Respon Peserta Didik Terhadap Produk Bahan Ajar Digital Berbasis *Canva Sites* Dengan Pendekatan *Deep Learning*

Respons peserta didik diperoleh melalui angket yang diisi oleh 34 peserta didik kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) 1 SMKS NU Gresik setelah menggunakan bahan ajar digital berbasis *Canva Sites* dengan pendekatan *Deep Learning* dalam proses pembelajaran. Penilaian dilakukan berdasarkan empat aspek, yaitu kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, kualitas teknis, dan kelayakan bahasa. Hasil rekapitulasi respons peserta didik disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Respon Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Rata-Rata (%)	Kategori
1	Kualitas Isi dan Tujuan	80,9%	Sangat Baik
2	Kualitas Instruksional	78,4%	Baik
3	Kualitas Teknis	80,3%	Sangat Baik
4	Kelayakan Bahasa	79,7%	Baik
Rata-Rata Keseluruhan (%)		79,8%	Baik

Berdasarkan Tabel 8, respons peserta didik terhadap bahan ajar digital berbasis *Canva Sites* dengan pendekatan *Deep Learning* memperoleh rata-rata persentase sebesar 79,8% dengan kategori Baik. Seluruh aspek penilaian memperoleh kategori Baik hingga Sangat Baik, yang menunjukkan bahwa bahan ajar digital mendapatkan respons positif dari peserta didik.

Aspek kualitas isi dan tujuan memperoleh persentase tertinggi sebesar 80,9% dengan kategori Sangat Baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dinilai sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, relevan dengan tujuan pembelajaran, serta membantu peserta didik memahami materi Siklus

Akuntansi Perusahaan Jasa. Selanjutnya, aspek kualitas teknis memperoleh persentase sebesar 80,3% dengan kategori Sangat Baik, yang mengindikasikan bahwa tampilan bahan ajar menarik, mudah diakses, dan mudah digunakan selama proses pembelajaran. Sementara itu, aspek kualitas instruksional memperoleh persentase sebesar 78,4% dan aspek kelayakan bahasa sebesar 79,7%, yang keduanya termasuk dalam kategori Baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penyajian materi telah disusun secara sistematis, mampu mendukung proses pembelajaran, serta menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Dengan demikian, bahan ajar digital berbasis *Canva Sites* dengan pendekatan *Deep Learning* memperoleh respons yang baik dari peserta didik sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar pada materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa.

Kesimpulan

Pengembangan bahan ajar digital berbasis *Canva Sites* dengan pendekatan *Deep Learning* pada materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa telah dilaksanakan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation*. Melalui tahapan tersebut dihasilkan bahan ajar digital yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Hasil validasi oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media menunjukkan rata-rata persentase kelayakan sebesar 91,3% dengan kategori Sangat Layak. Selain itu, respons peserta didik memperoleh persentase sebesar 79,8% dengan kategori Baik. Dengan demikian, bahan ajar digital berbasis *Canva Sites* dengan pendekatan *Deep Learning* dinyatakan layak digunakan untuk mendukung pembelajaran pada materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa.

Ucapan Terimakasih

Penulis panjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing atas bimbingan, arahan, dan masukan yang diberikan selama proses penelitian. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada SMK NU Gresik, khususnya kepala sekolah, guru mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi, validator, serta peserta didik kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) 1 yang telah memberikan kesempatan, dukungan, dan kerja sama selama pelaksanaan penelitian. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam pengembangan bahan ajar digital pada pembelajaran akuntansi.

Referensi

- Alifah, N. P., & Rochmawati. (2025). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Flip PDF Professional pada Elemen Etika Profesi Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri 6 Surabaya. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8(2), 1101-1111.
- Ambarwati, I., & Rochmawati. (2020). Buku Ajar Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Accurate. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 483-494.
- Arfiana, D. R., & Rochmawati. (2023). Pengembangan Buku Ajar Bidang Ilmu Akuntansi Perbankan Kelas XI Semester Genap Berbasis Kontekstual dan Kode Qr di SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPak)*, 11(1), 11-20.
- Arikunto, S. (2019). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. Rajagrafindo Persada.
- Beribe, M. F. B. (2025). Analysis of Difficulties Learning Accounting for Students Private High School St. Darius Larantuka. *Journal of English Language and Education*, 10(3), 193-199.
- Branch, R. M. (2009). In *Structional Design: The ADDIE Approach*.
- Fadillah, E. I., & Pratiwi, V. (2026). Pengembangan E-Modul Berbasis Book Creator pada Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa sebagai Pendukung Pembelajaran Berdiferensiasi di SMK IPIEMS Surabaya. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 9(2), 961-972.
- Fitriani, A., & Santiani. (2025). Analisis Literatur: Pendekatan Pembelajaran Deep Learning Dalam Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 2(3), 50-57. <https://doi.org/10.61722/jinu.v2i3.4357>
- Hayati, R., Ersani, E., Darwiyanti, A., Akbar, S., Hadikusumo, R. A., Hamda, E. F., Simanungkalit, L. N., Missouri, R., Winarsih, S., Priyanti, N. Y., Syarifah, T., Suyitno, M., Wardoyo, T. H., Hatiningsih, N., Ariantara, Giovanni, R., Nurdini, Isminarti, Talindong, A., & Azizah, H. N. (2025). Pengembangan Bahan Ajar (A. C. Purnomo (ed.)). PT Sada Kurnia Pustaka. [https://books.google.co.id/books?id=JwBLEQAAQB-AJ&lpq=PA193&ots=iU_voavAy_&dq=bahan](https://books.google.co.id/books?id=JwBLEQAAQB-AJ&lpq=PA193&ots=iU_voavAy_&dq=bahan%20ajar&lr&pg=PP1#v=onepage&q&f=false)
- Henery, N. D. C., Lailiyah, Z. N., Nuranisa, W., Hakim, L., & Arif, A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Handout Berbasis Flipbook Pada Elemen Prinsip-Prinsip dan Konsep Akuntansi Dasar dan Perbankan Dasar Fase E Guna Mendukung Proses Pembelajaran Peserta Didik. *Jurnal Nirta: Studi Inovasi*, 4(1).
- Ilham, S., Cano, E. V., & Novita, L. (2023). Use of Canva Application as a Learning Media. *Al-Hijr: Journal of Adulern World*, 1(March 2022), 11-19.
- Muafida, A., Amelia, D. Z., Agustinus, K. L., Arif, A., & Hakim, L. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pada Mata Pelajaran Akuntansi dan Perbankan Dasar Kelas X SMK. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 6(1), 154-163.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Alfabeta. <https://www.scribd.com/document/396208280/Pembelajaran-Digital>
- Putri, F. R., & Pratiwi, V. (2024). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Akuntansi Sebagai Penunjang Materi Tahap Pencatatan dalam Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 9(2).
- Rachman, A., Yochanan, Samanlangi, A. I., & Purnomo, H. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. In CV Saba Jaya Publishr.
- Rahmawati, P. A., Syafiriya, D. M., Qolbi, Z., Hakim, L., & Arif, A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Canva Pada Elemen Praktikum Akuntansi Perusahaan

- Jasa, Dagang, dan Manufaktur. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ekonomi*, 9(2).
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Romadhon, A., Sari, S. M., Hanifah, N., Dewi, R. M., & Hakim, L. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berupa Handout Pada Pembelajaran Akuntansi Dasar Fase F: Studi Analisis Transaksi Bisnis. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi (JUPEK)*, 6(2), 162-171.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Suwandi, Putri, R., & Sulastri. (2024). Inovasi Pendidikan dengan Menggunakan Model Deep Learning di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Politik (JPKP)*, 2(2), 69-77. <https://doi.org/10.61476/186hvh28>
- Widyasari, D., Titin, T., & Wahyuni, E. S. (2025). Development of Canva website-based learning media on the topic of organism classification in class X. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia (JPBI)*, 11(1), 145-155.
- Wiryani, A. P., Hudaidah, & Syarifuddin. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Canva Materi Manusia Pendukung Gua Putri & Gua Harimau. *Social Science Education Journal*, 8(1), 25-37.
- Zahroniah, F. N., & Rochmawati. (2026). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Sigil pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan di SMKN 1 Kemlagi Mojokerto. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 9(1), 15-29.