



Artikel Penelitian



Pengembangan Video Pembelajaran berbasis Canva dengan Materi Kegiatan Ekonomi untuk Siswa Tingkat SLTP

Suci Putri Ningrum^{1,a}, Melisa Wahyu Fandyansari^{2,b,*}

¹ Pendidikan Ekonomi, Universitas Insan Budi Utomo, Malang, Indonesia

Email: sucipningrum@gmail.com^a, melisawaf@gmail.com^{b,*}

* Penulis korespondensi

Informasi Artikel	ABSTRACT
<p>Keyword: Canva; Economic activities; learning videos; media development; social sciences</p> <p>Kata kunci: Canva; Ilmu Pengetahuan Sosial; kegiatan ekonomi; pengembangan media; video pembelajaran</p> <p>Histori Artikel: Submit: 20-03-2025 Revisi: 15-05-2025 Diterima: 31-07-2025 Terbit: 31-07-2025</p>	<p><i>Social studies learning at the junior high school level, which still tends to be textual and less engaging, encourages the need for innovative interactive learning media based on digital technology, such as learning videos developed through the Canva platform. This study aims to develop Canva-based video learning media for the topic of Economic Activities in Social Studies (IPS) for seventh-grade junior high school students. The developed media is designed to be visually appealing, present material communicatively, and easily accessible to students, both in class and outside the classroom independently. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model approach, but is limited to the Development stage. The validation process was carried out by two experts, namely a media expert and a material expert, to assess the feasibility and effectiveness of the developed media. The validation results from the media experts showed a percentage of 80%, which is categorized as "Valid" (suitable for use with minor revisions), while the validation results from the material experts showed a percentage of 90%, which is categorized as "Very Valid" (suitable for use without revisions). Thus, the Canva-based video learning developed in this study is considered suitable for use as a supporting medium in the social studies learning process, especially on the topic of Economic Activities in seventh-grade junior high schools. The use of this media is expected to increase student involvement and facilitate understanding of the material.</i></p>
Redaksi	ABSTRAK
<p>Penerbit: Program Studi Pendidikan Profesi Guru Universitas Insan Budi Utomo</p> <p>Pengutipan: Ningrum, S. P., & Fandyansari, M. W. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran berbasis</p>	<p>Pembelajaran IPS di tingkat SMP yang masih cenderung tekstual dan kurang menarik mendorong perlunya inovasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital, seperti video pembelajaran yang dikembangkan melalui platform Canva. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video berbasis Canva untuk topik Kegiatan Ekonomi dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bagi siswa kelas</p>

Canva dengan Materi Kegiatan Ekonomi untuk Siswa Tingkat SLTP. Adaptif: Jurnal Pendidikan Profesi Guru, 1(01), 49–57.
<https://doi.org/10.33503/adaptif.v1i01.2338>

VII Sekolah Menengah Pertama (SLTP). Media yang dikembangkan dirancang agar menarik secara visual, menyajikan materi secara komunikatif, dan mudah diakses oleh siswa, baik di dalam kelas maupun di luar kelas secara mandiri. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan pendekatan model ADDIE, namun terbatas pada tahap Pengembangan. Proses validasi dilakukan oleh dua orang pakar, yaitu pakar media dan pakar materi, untuk menilai kelayakan dan efektivitas media yang dikembangkan. Hasil validasi dari pakar media menunjukkan persentase 80%, yang dikategorikan "Valid" (layak digunakan dengan sedikit revisi), sedangkan hasil validasi dari pakar materi menunjukkan persentase 90%, yang dikategorikan "Sangat Valid" (layak digunakan tanpa revisi). Dengan demikian, pembelajaran video berbasis Canva yang dikembangkan dalam penelitian ini dinilai layak digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran IPS, khususnya pada topik Kegiatan Ekonomi di SMP kelas tujuh. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman materi.

Copyright © 2025, Ningrum & Fandyansari
This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



A. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam mencetak generasi yang berkualitas dan adaptif terhadap perubahan global. Kondisi ideal pembelajaran saat ini menuntut pemanfaatan teknologi agar proses belajar lebih interaktif, fleksibel, dan menyenangkan. Media berbasis video dianggap mampu memvisualisasikan konsep abstrak sehingga lebih mudah dipahami siswa (Hamzah dkk, 2025). Hal ini sejalan dengan pandangan UNESCO bahwa pendidikan harus menyiapkan peserta didik menghadapi tantangan masa depan dengan memanfaatkan inovasi teknologi. Peran guru juga mengalami transformasi seiring perkembangan teknologi. Guru tidak lagi sekadar menyampaikan informasi, melainkan dituntut menjadi fasilitator pembelajaran yang kreatif. Media digital, seperti video pembelajaran, mampu mendukung guru dalam menyampaikan materi secara visual, audio, dan interaktif. Penggunaan media ini mendorong siswa berpikir kritis sekaligus meningkatkan minat belajar (Dahniati dkk, 2024; Mawaddhah & Sakti, (2022)). Dengan demikian, kondisi ideal pembelajaran saat ini adalah integrasi teknologi dalam setiap proses belajar mengajar.

Pada materi kegiatan ekonomi dalam IPS, siswa dituntut memahami konsep produksi, distribusi, konsumsi, serta peran pelaku ekonomi. Konsep tersebut bersifat abstrak sehingga perlu disampaikan melalui media yang menarik dan aplikatif (Ferianti dkk, 2024). Video pembelajaran memberikan peluang besar untuk menghadirkan simulasi nyata, seperti proses produksi di pabrik atau distribusi barang ke konsumen. Dengan cara ini, siswa dapat lebih mudah menghubungkan teori dengan praktik kehidupan sehari-hari (Fatimah dkk, 2024). Meski demikian, terdapat kesenjangan antara

kondisi ideal dan kenyataan di lapangan. Proses pembelajaran di sekolah masih banyak mengandalkan buku teks dan metode ceramah, sehingga cenderung monoton. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap konsep ekonomi sering kali rendah (Masnunah dkk, 2025). Hal ini menunjukkan perlunya pengembangan media alternatif berbasis teknologi yang dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas media berbasis Canva dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Suteja dkk (2024) menemukan bahwa video animasi Canva sangat valid untuk meningkatkan motivasi siswa, sementara Hukubun dkk (2023) melaporkan media tersebut bisa meningkatkan hasil belajar. Namun, sebagian besar penelitian masih terfokus pada bidang bahasa dan matematika. Kesenjangan penelitian ini membuka ruang untuk mengembangkan media berbasis Canva khususnya pada pembelajaran IPS di materi kegiatan ekonomi. Berdasarkan analisis tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis Canva pada materi kegiatan ekonomi bagi siswa kelas VII SLTP. Tujuan utamanya adalah menghasilkan media yang valid dan layak digunakan menurut penilaian ahli materi dan media. Media yang dihasilkan diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperjelas pemahaman konsep ekonomi, serta memberikan alternatif inovatif bagi guru. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya literatur pengembangan media digital pada bidang IPS.

B. METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Namun, penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap Development. Tahapan yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan, perancangan desain video, serta pengembangan produk yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan media.

Populasi penelitian adalah siswa kelas VII SLTP, tetapi karena penelitian terbatas pada validasi, maka sampel penelitian berupa dua orang ahli. Ahli materi menilai kesesuaian isi dengan kurikulum IPS, sedangkan ahli media menilai aspek teknis video. Jika diuji di lapangan, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Simple Random Sampling. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket berbasis skala Likert. Angket untuk ahli materi berfokus pada kesesuaian isi, kejelasan tujuan, dan keterkaitan dengan kurikulum. Angket untuk ahli media menilai keterbacaan teks, kejelasan audio, desain visual, serta animasi yang digunakan dalam video.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui validasi ahli dengan instrumen angket. Ahli materi dan media memberikan penilaian kuantitatif serta saran kualitatif. Hasil penilaian digunakan untuk memperbaiki produk sebelum dinyatakan layak untuk pembelajaran. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor validasi ahli. Kriteria penilaian dibagi menjadi lima kategori: sangat valid, valid, cukup valid, tidak valid, dan sangat tidak valid. Hasil analisis ini menentukan tingkat kelayakan produk sebagai media pembelajaran.

C. HASIL AND PEMBAHASAN

Pada penelitian pengembangan video pembelajaran dengan materi kegiatan ekonomi untuk siswa tingkat SLTP yang mengacu pada ADDIE meliputi lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi). Peneliti hanya menggunakan pada tiga tahapan yakni sebagai berikut. Pada tahap analisis, berdasarkan temuan di lapangan, media yang digunakan masih terbatas pada buku paket tanpa adanya variasi atau dukungan media lain yang menarik. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran kurang mampu menarik minat siswa, sehingga suasana belajar menjadi monoton dan membosankan.

Pada tahap desain, peneliti merancang media pembelajaran berbasis Canva untuk materi kegiatan ekonomi kelas VII SLTP dengan menyesuaikan isi materi pada tujuan dan capaian pembelajaran IPS. Media ini disusun dalam bentuk animasi, gambar, musik latar, dan audio visual sehingga lebih mudah dipahami serta menarik bagi siswa. Proses desain dilakukan dengan menyusun materi secara terarah, dilengkapi tujuan pembelajaran, lalu diproduksi menjadi video interaktif dengan penambahan kartun bergerak, animasi teks, serta latar berwarna agar tampilan lebih komunikatif. Audio visual digunakan untuk memperjelas penjelasan materi sehingga media yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional sebagai sarana pembelajaran.

Pada tahap *development* ini, peneliti melakukan perbaikan atau merevisi video pembelajaran agar lebih menarik dan bisa mencapai tujuan capaian pembelajaran. Peneliti membuat instrumen penelitian yang meliputi angket validasi ahli media dan ahli materi. Revisi produk dilakukan untuk mengetahui kekurangan media berbasis Canva melalui validator ahli media dan validator ahli materi. Validator ahli dapat memberikan komentar dan saran untuk perbaikan media video pembelajaran. Media yang telah dinyatakan valid atau layak, maka media dapat digunakan dalam proses pembelajaran, jika ada revisi media harus direvisi terlebih dahulu.

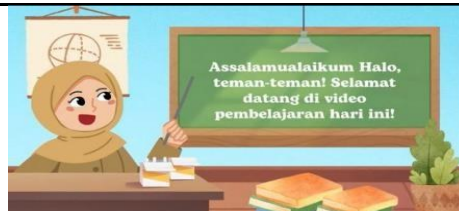
Tahap pengujian produk dilakukan untuk menilai kelayakan dan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi berisi indikator penilaian serta ruang komentar untuk memberikan saran perbaikan. Penilaian menggunakan skala tertentu yang kemudian dikonversi ke dalam persentase kelayakan dengan kategori “Sangat Valid”, “Valid”, “Cukup Valid”, atau “Tidak Valid”. Hasil validasi ahli media menunjukkan persentase sebesar 80% yang termasuk kategori “Valid”, artinya media dapat digunakan dengan revisi kecil. Meski sudah memenuhi sebagian besar kriteria kualitas, beberapa aspek teknis masih perlu diperbaiki agar media lebih efektif dan nyaman digunakan, sehingga komentar dan saran validator dijadikan acuan dalam revisi produk.

Tabel 1. Revisi Produk Setelah Validasi Ahli Media

No.	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.		



Di bagian awal menyesuaikan penjelasan dengan audionya



Direvisi menambahkan penjelasan serta disesuaikan dengan audionya

2.



Divideo sebelumnya tidak ada penjelasan sesuai audio



Divideo revisi menyesuaikan antara tulisan dan audio

3.



Di video sebelumnya belum ada sub materi



Di video revisi terdapat sub materi

4.



Divideo sebelumnya belum ada sesi hening untuk menambah tingkat interaktif video



Divideo revisi menambah sesi hening untuk meningkatkan interaktif video.

Validasi dari ahli materi bertujuan untuk menilai kecocokan isi video dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang berlaku, keakuratan materi, kejelasan penyampaian, dan penggunaan bahasa yang tepat untuk peserta didik tingkat SLTP. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan presentase sebesar 90%, yang termasuk dalam kategori: "Sangat Valid" (dapat digunakan tanpa revisi). Dengan demikian, materi yang disampaikan dalam video pembelajaran ini telah dianggap sesuai dengan kurikulum dan mampu disampaikan secara jelas serta menarik, tanpa perlu adanya perbaikan signifikan. Dari kedua hasil validasi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII SLTP. Validasi dari ahli media dan ahli materi memberikan hasil yang menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria kualitas yang baik, baik dari segi tampilan visual maupun isi materi.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa video pembelajaran dengan materi Kegiatan Ekonomi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan

Sosial (IPS) untuk siswa kelas VII tingkat SLTP. Media ini dikembangkan sebagai solusi atas kebutuhan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Dalam konteks ini, produk yang dikembangkan bertujuan sebagai sumber belajar alternatif yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep kegiatan ekonomi yang sering kali bersifat abstrak. Video pembelajaran ini dapat diakses secara fleksibel, baik di sekolah maupun di rumah, menggunakan perangkat seperti handphone ataupun komputer. Fitur-fitur yang ditambahkan dalam video meliputi animasi visual, backsound, narasi, dan tampilan interaktif yang dirancang untuk menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan penyampaian materi yang komunikatif dan visual yang mendukung, diharapkan peserta didik mampu memahami materi dengan lebih mudah. Selain itu, video ini juga dilengkapi dengan tujuan pembelajaran yang terstruktur, sehingga dapat membantu guru dan siswa untuk lebih fokus pada kompetensi yang ingin dicapai. Untuk menjamin kualitas dan kelayakan produk, peneliti menyusun instrumen validasi berupa angket penilaian yang diserahkan kepada ahli media dan ahli materi.

Kelayakan media pembelajaran ini diuji melalui tahap pengembangan dalam model ADDIE, yang pada penelitian ini dibatasi sampai pada tahap Development. Setelah video diproduksi, dilakukan uji validasi oleh dua orang ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, untuk menilai kualitas video baik dari sisi teknis maupun substansi isi. Penilaian dilakukan menggunakan lembar validasi yang disusun berdasarkan aspek-aspek yang telah ditetapkan pada Bab III. Setiap ahli memberikan skor pada masing-masing indikator, dan hasilnya diolah dalam bentuk presentase kelayakan. Validasi oleh ahli media memperoleh presentase sebesar 80%, yang termasuk dalam kategori Valid (layak digunakan dengan revisi kecil). Validasi oleh ahli materi memperoleh presentase sebesar 90%, termasuk dalam kategori Sangat Valid (layak digunakan tanpa revisi). Berdasarkan hasil kedua validasi tersebut, maka video pembelajaran animasi berbasis Canva dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa video pembelajaran dengan materi Kegiatan Ekonomi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk siswa kelas VII tingkat SLTP. Media ini dikembangkan sebagai solusi atas kebutuhan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Menurut [Hasanah dkk \(2025\)](#), penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Dalam konteks ini, produk yang dikembangkan bertujuan sebagai sumber belajar alternatif yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep kegiatan ekonomi yang sering kali bersifat abstrak. Video pembelajaran ini dapat diakses secara fleksibel, baik di sekolah maupun di rumah, menggunakan perangkat seperti handphone ataupun komputer. Fitur-fitur yang ditambahkan dalam video meliputi animasi visual, backsound, narasi, dan tampilan interaktif yang dirancang untuk menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan penyampaian materi yang komunikatif dan visual yang mendukung, diharapkan peserta didik mampu memahami materi dengan lebih mudah ([Holifah & Mariatun, 2024](#); [Huda](#)

dkk, 2022). Selain itu, video ini juga dilengkapi dengan tujuan pembelajaran yang terstruktur, sehingga dapat membantu guru dan siswa untuk lebih fokus pada kompetensi yang ingin dicapai. Untuk menjamin kualitas dan kelayakan produk, peneliti menyusun instrumen validasi berupa angket penilaian yang diserahkan kepada ahli media dan ahli materi.

Kelayakan media pembelajaran ini diuji melalui tahap pengembangan dalam model ADDIE, yang pada penelitian ini dibatasi sampai pada tahap Development. Setelah video diproduksi, dilakukan uji validasi oleh dua orang ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, untuk menilai kualitas video baik dari sisi teknis maupun substansi isi. Penilaian dilakukan menggunakan lembar validasi yang disusun berdasarkan aspek-aspek yang telah ditetapkan pada Bab III. Setiap ahli memberikan skor pada masing-masing indikator, dan hasilnya diolah dalam bentuk presentase kelayakan. Validasi oleh ahli media memperoleh presentase sebesar 80%, yang termasuk dalam kategori Valid (layak digunakan dengan revisi kecil). Validasi oleh ahli materi memperoleh presentase sebesar 90%, termasuk dalam kategori Sangat Valid (layak digunakan tanpa revisi). Berdasarkan hasil kedua validasi tersebut, maka video pembelajaran animasi berbasis Canva dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kombinasi dari kedua validasi tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis Canva telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari sisi isi maupun teknis penyajiannya, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi kegiatan ekonomi untuk siswa tingkat SLTP. Validitas dari kedua aspek ini sangat penting karena media pembelajaran yang baik tidak hanya menyampaikan konten secara akurat, tetapi juga mampu menarik perhatian siswa dan memfasilitasi pemahaman materi secara efektif. Hasil ini sejalan dengan pendapat Hukubun dkk (2024), Khofifah & Kamalia (2022), dan Tarigan & Siagian (2015) menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus memenuhi aspek kelayakan isi dan tampilan visual agar mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, penelitian oleh Purnamasari dkk (2024) dan Setyoningtyas & Ghofur (2021), menekankan bahwa media video dapat meningkatkan motivasi belajar dan membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret. Canva sebagai platform desain yang mudah digunakan dan memiliki fitur animasi interaktif, terbukti menjadi alternatif yang efektif dalam pengembangan media pembelajaran digital berbasis video.

D. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan video pembelajaran materi Kegiatan Ekonomi untuk IPS kelas VII SLTP dengan tampilan visual menarik, animasi interaktif, serta mudah diakses melalui berbagai perangkat digital. Hasil validasi menunjukkan persentase 80% dari ahli media dengan kategori Valid dan 90% dari ahli materi dengan kategori Sangat Valid, sehingga produk dinyatakan layak digunakan sebagai media alternatif. Media ini dapat dimanfaatkan guru untuk membuat pembelajaran lebih interaktif, sekaligus membantu siswa memahami konsep ekonomi dengan lebih mudah baik di kelas maupun secara mandiri di rumah. Selain itu, produk ini juga dapat dijadikan referensi oleh peneliti lain untuk mengembangkan media yang lebih kreatif,

menyenangkan, dan inovatif. Dengan demikian, video pembelajaran ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung proses belajar, tetapi juga sebagai pijakan untuk pengembangan penelitian lanjutan dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

E. REFERENCES

- Dahniati, Ernita, M., & Nur, G. (2024). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis animaker pada mata pelajaran ekonomi. *Multiplier Effect: Jurnal Riset Mahasiswa Pendidikan Ekonomi*, 1(3), 126-146. <https://jom.uin-suska.ac.id/index.php/ME/article/view/4023>
- Fatimah, S., Sadri, M., & Darsih, T. S. K. (2024). Pengembangan video pembelajaran ips berbasis project-based learning pada materi kegiatan ekonomi untuk meningkatkan minat belajar siswa. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-ilmu Sosial*, 8(1), 247-257. <https://doi.org/10.30743/mkd.v8i1.9070>
- Ferianti, E. D., Sudarman, & Sutrisno. (2024). Pengembangan media pembelajaran video pada mata pelajaran ekonomi. *Jurnal Prospek: Pendidikan Ilmu Sosial Dan Ekonomi*, 6(1), 37–46. <https://doi.org/10.30872/prospek.v6i1.4541>
- Hamzah, M. L., Gilman, B., Efendi, D. R., Pratama, R. G., Yulanda, R., & Putri, S. A. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis video visual untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi kegiatan Ekonomi. *JKIP*, 6(2), 575-582. <https://journal.al-matani.com/index.php/jkip/article/view/1460>
- Hasanah, Uswatun, Aswar, N., & Sukirman. (2025). Pengembangan media video animasi berbantuan canva materi membuat dan melengkapi pantun untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 23 Batara Kota Palopo. *JIPDAS*, 5(3), 2353–2364. <https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS/article/view/2960>
- Holifah, S., & Mariatun, I. L. (2024). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis animaker pada mata pelajaran ekonomi kelas x di SMAN 1 Sreseh. *JUPE*, 12(3), 424–430. <https://doi.org/10.26740/jupe.v12n3.p424-430>
- Huda, A., Filla, W. A., & Mudinillah, A. (2022). Pemanfaatan video pembelajaran menggunakan canva pada pembelajaran ips kelas IV Sekolah Dasar. (2022). *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 15(1), 14-31. <https://doi.org/10.33557/jedukasi.v15i1.1758>
- Hukubun, S., Ritiauw, S. P., & Mahananingtyas, E. (2024). Pemanfaatan video canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Didactica : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 10–15. <https://journal.actual-insight.com/index.php/didactica/article/view/2296>
- Khofifah, K., & Kamalia, P. U. (2022). Pengembangan media pembelajaran powtoon pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS 1 SMAN 1 Cerme. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 15(2), 81–89. <https://doi.org/10.24114/jtp.v15i2.36144>
- Latifa, R., & Mustika Dewi, R. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif wordwall pada mata pelajaran ekonomi. *Innovative*, 4(1), 8362–8376. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8738>
- Masnunah, Azwajah, M. J., & Agustina, J. . (2025). Pengembangan media pembelajaran video animasi animeker berbasis problem based learning pada pembelajaran bahasa

- indonesia. *Jurnal Bastra (Bahasa Dan Sastra)*, 10(2), 430–442. <https://bastra.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/596>
- Mawaddhah, V., & Sakti, N. C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Lembaga Keuangan dalam Perekonomian. *JURKAMI*, 7(2), 1-12. <https://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPE/article/view/1694/0>
- Purnamasari, M., Musahrain, M., Safitri, A., & Nurhairunnisah, N. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 2 Sumbawa Besar. *Jurnal Kependidikan*, 8(2), 108–116. <https://www.e-journalppmunsa.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/1488>
- Setyoningtyas, K. Y., & Ghofur, M. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran video instruksional interaktif pada mata pelajaran ekonomi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1521-1533. <https://edukatif.org/edukatif/article/view/601>
- Suteja, I. K. ., Kertih, I. W. ., & Suastika, I. N. . (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Abang. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1), 131–144. <https://doi.org/10.23887/ekuitas.v12i1.83221>
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI DALAM PENDIDIKAN*, 2(2), 187-200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>