



Diterima Redaksi	Direvisi Terakhir	Diterbitkan <i>Online</i>
29 April 2025	11 Mei 2025	15 Juni 2025
DOI: <a href="https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v8i1.3522">https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v8i1.3522</a>		

## **PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA “PEKSI” TENTANG ETIKA KEGIATAN JUAL BELI PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS 3 SD**

Yurianda Mulyani<sup>1</sup>, Serli Ananta<sup>2</sup>, Sekar Ayu Dyah Pramesti<sup>3</sup>, Ani Nur Aeni<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Pendidikan Indonesia

E-mail: <sup>1</sup>yurianda.yuri3@upi.edu, <sup>2</sup>sherlyananta2311@upi.edu,  
<sup>3</sup>sekarayudyah6@upi.edu, <sup>4</sup>aninuraeni@upi.edu

**Abstrak:** Pengembangan video pembelajaran berbasis Canva mengenai etika kegiatan jual beli dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk siswa kelas 3 SD bertujuan untuk menciptakan media yang menarik dan interaktif. Dalam konteks pendidikan yang semakin menuntut inovasi, penggunaan aplikasi Canva memungkinkan guru menyajikan materi dengan lebih visual dan mudah dipahami anak. Penelitian ini menggunakan metode D&D (Design and Development) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang meliputi analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Hasil pengembangan tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang etika jual beli dalam Islam, namun juga meningkatkan motivasi belajarnya. Dengan tampilan yang menarik dan konten yang relevan, diharapkan video ini dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep penting terkait jual beli yang beretika sesuai dengan ajaran agama.

**Kata Kunci:** Etika, Jual Beli, Video Pembelajaran, Canva, Pengembangan.

**Abstract:** *The development of a Canva-based learning video regarding the ethics of buying and selling activities in Islamic Religious Education (PAI) learning for grade 3 elementary school students aims to create interesting and interactive media. In an educational context that increasingly demands innovation, using the Canva application allows teachers to present material more visually and easily understood by children. This research uses the D&D (Design and Development) method by applying the ADDIE development model which includes needs analysis, design, development, implementation and evaluation. The results of this development show that the resulting learning videos not only increase students' understanding of the ethics of buying and selling in Islam, but also increase their learning motivation. With an attractive appearance and relevant content, it is hoped that this video can make it easier for students to understand important concepts related to ethical buying and selling in accordance with religious teachings.*

**Keywords:** *Ethics, Buying and Selling, Learning Videos, Canva, Development.*





## **Pendahuluan**

Kegiatan jual beli merupakan aspek penting dalam kehidupan masyarakat, terutama di pasar tradisional yang berfungsi sebagai pusat interaksi sosial dan ekonomi. Namun, dengan perkembangan zaman dan semakin ketatnya persaingan, banyak pelaku usaha yang mengabaikan prinsip etika jual beli menurut Islam demi mengejar keuntungan maksimal. Kegiatan jual beli merupakan aspek penting dalam kehidupan masyarakat, terutama di pasar tradisional yang berfungsi sebagai pusat interaksi sosial dan ekonomi. Namun, dengan perkembangan zaman dan semakin ketatnya persaingan, banyak pelaku usaha yang mengabaikan prinsip etika jual beli menurut Islam demi mengejar keuntungan maksimal (Nilava & Fauzi, 2020).

Di zaman digital saat ini, penerapan teknologi dalam bidang pendidikan menjadi sangat penting untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Sekolah Dasar (SD) sebagai fondasi pendidikan bagi anak-anak perlu mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, agar siswa siap menghadapi tantangan masa depan. Tetapi terdapat hambatan utama yang mengganggu proses ini, yaitu kurangnya pemanfaatan optimal fasilitas teknologi oleh para guru. Meskipun sekolah telah menyediakan beragam fasilitas seperti komputer, proyektor, dan akses internet, pengamatan membuktikan bahwa guru-guru belum sepenuhnya memanfaatkan sumber daya tersebut dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari (Zabidi, 2019).

Kondisi ini menjadi perhatian yang serius, mengingat penggunaan teknologi yang tepat seharusnya dapat meningkatkan interaksi dan motivasi siswa dalam proses belajar. Dengan penerapan teknologi, pembelajaran dapat dilakukan dengan cara yang lebih inovatif dan menarik, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar mengajar. Namun, kurangnya keterampilan dan pemahaman guru tentang cara mengoptimalkan teknologi menjadi salah satu kendala utama (Zabidi, 2019).

Di samping itu, kurangnya pelatihan dan dukungan yang memadai dalam penerapan teknologi di ruang kelas juga berperan dalam permasalahan ini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai faktor yang menghambat pemanfaatan teknologi di SD serta memberikan rekomendasi bagi peningkatan penggunaan fasilitas yang ada, agar bisa mendukung perbaikan kualitas pendidikan di sekolah tersebut. Diharapkan dengan penerapan teknologi yang lebih efektif, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efisien dan mendukung pengembangan kompetensi siswa di era digital.

Dalam menghadapi tantangan yang ada, penelitian ini akan mengeksplorasi strategi untuk mengembangkan video pembelajaran yang menggunakan Canva sebagai alternatif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD. Dengan memanfaatkan Canva yang merupakan platform yang mudah digunakan, diharapkan para guru dapat dengan cepat dan efisien menghasilkan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Video



pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya akan mencakup konten yang relevan dan informatif, tetapi juga akan dirancang untuk menarik perhatian siswa, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Hidayat et al., 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif video pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, serta untuk menilai respon dari siswa dan guru terhadap media pembelajaran ini. Selain itu, penelitian ini juga akan membahas kelayakan dan pelaksanaan video pembelajaran dalam konteks kelas yang nyata, sesuai dengan prinsip-prinsip pedagogik yang diatur dalam kerangka ADDIE. Dengan demikian, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan rekomendasi yang bermanfaat bagi para pendidik dalam merancang materi pembelajaran yang lebih menarik dan efisien di masa depan.

Melalui langkah ini, diharapkan teknologi dapat diintegrasikan secara optimal dalam proses pembelajaran di SD, sehingga siswa tidak hanya siap menghadapi tantangan di masa mendatang, tetapi juga dapat mengembangkan minat dan potensi mereka dengan lebih baik. Dengan adanya pengembangan video pembelajaran berbasis Canva, diharapkan akan tercipta suasana belajar yang lebih dinamis dan mampu memenuhi kebutuhan siswa, serta mendukung guru dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menerapkan metode Design and Development (D&D) yang bertujuan untuk mengembangkan mengenai masalah-masalah dalam pendidikan yang telah diidentifikasi dan diselesaikan secara empiris dan sistematis melalui serangkaian proses desain, pengembangan, serta evaluasi. Metode D&D dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari enam langkah utama, yang mencakup *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementasi* (Uji coba produk), *Evaluation* (Evaluasi hasil uji coba).

Berdasarkan metode yang digunakan dalam penelitian, maka pihak yang terlibat dalam penelitian ini terdiri dari satu orang ahli media dan materi, satu orang guru kelas 3 Sekolah Dasar, serta 26 siswa kelas 3 Sekolah Dasar. Lokasi penelitian dilakukan di SDN Padasuka 1, Sumedang. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 15 Maret 2025.

Untuk melihat hasil kepuasan produk, kami menggunakan angket kertas yang berisi pertanyaan. Lalu kami menambahkan option “ya” untuk setuju dan “tidak” untuk tidak setuju. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, yang mana nanti peneliti akan menghitung data pada setiap angket yang telah diisi dari hasil uji coba produk.



## Hasil dan Pembahasan

Etika jual beli dalam Islam yang diajarkan Nabi Muhammad SAW menekankan pentingnya kejujuran dan keterbukaan dalam setiap transaksi. Nabi menegaskan bahwa pedagang yang jujur akan mempunyai kedudukan yang tinggi di hadapan Allah, sebagaimana tercantum dalam hadis yang menyatakan bahwa mereka akan berada di sisi para nabi dan orang-orang shaleh. Dalam praktek jual beli, penjual dan pembeli harus saling terbuka mengenai harga dan kualitas barang, serta tidak melakukan penipuan atau penipuan. Islam melarang menyembunyikan cacat pada barang atau memberikan informasi yang menyesatkan.

Di era modern ini banyak anak sekolah dasar yang tidak menerapkan etika dalam jual beli. Hal ini terlihat dari perilaku mereka yang seringkali tidak menghargai proses transaksi, seperti berbohong saat jual beli. Kurangnya pemahaman etika dalam jual beli ini dapat disebabkan oleh kurangnya pendidikan mengenai nilai-nilai kejujuran dan tanggung jawab. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan guru untuk memberikan bimbingan yang tepat agar anak dapat memahami pentingnya etika dalam setiap transaksi yang dilakukannya sesuai ajaran Islam. Dengan begitu, mereka tidak hanya menjadi konsumen yang cerdas, namun juga individu yang memiliki integritas tinggi di masa depan.

Setelah melakukan analisis tersebut, peneliti mengembangkan produk berupa video pembelajaran dengan tujuan untuk membekali siswa dengan pemahaman yang baik tentang nilai-nilai bertransaksi yang jujur dan adil. Dalam video ini konsep dasar etika jual beli dapat disampaikan melalui narasi dan visual menarik yang menarik perhatian anak-anak.

Metode D&D (*Design and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) merupakan pendekatan yang efektif dalam mengembangkan video pembelajaran. Proses ini diawali dengan analisis kebutuhan siswa dan karakteristik media yang akan digunakan, sehingga pengembang dapat merancang konten yang sesuai dengan konteks pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap desain, pengembang membuat skenario dan cerita yang jelas untuk video tersebut, memastikan semua elemen pembelajaran tertuang dengan baik.

Tahap pengembangan meliputi produksi video, termasuk rekaman audio dan animasi yang bergerak, yang kemudian diuji dalam pembelajaran tatap muka. Setelah itu pada tahap pelaksanaan, video pembelajaran diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar untuk melihat keefektifannya. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan untuk memperoleh masukan dari pengguna dan ahli materi dan ahli media, yang fungsinya menilai kualitas dan validitas media yang dikembangkan. Dengan mengikuti langkah-langkah sistematis ini, model ADDIE membantu memastikan bahwa video pembelajaran tidak hanya menarik tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pendidikan.



### 1. Analisis Materi Dan Kebutuhan

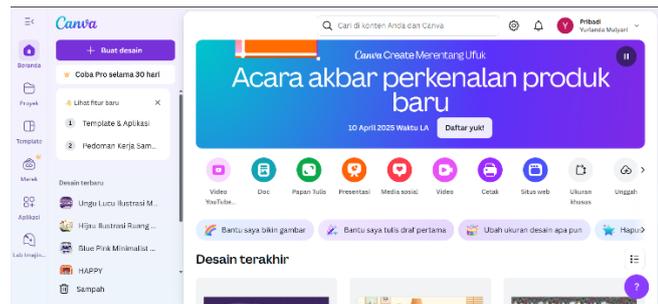
Banyak pedagang, termasuk anak-anak sebagai pembeli, mungkin belum memahami pentingnya etika dalam jual beli, seperti nilai-nilai kejujuran, keadilan, dan tanggung jawab sebagai penjual dan pembeli. Lingkungan yang tidak memberikan pendidikan tentang etika bertransaksi dapat menyebabkan siswa tidak menyadari pentingnya perilaku etika dalam jual beli, sehingga dapat meniru perilaku negatif pedagang dan pembeli dewasa. Oleh karena itu, pengamat mengembangkan produk dalam bentuk video pembelajaran. Dengan merancang video pembelajaran ini, diharapkan dapat membantu guru dan merangsang minat serta motivasi siswa untuk belajar, karena siswa sekolah dasar secara alami lebih suka bermain (Nuraeni et al., 2023)

Video Pembelajaran yang berjudul “Etika Jual Beli di Sekolah Dasar” pengamat berharap dapat memberikan edukasi kepada siswa agar beretika dalam kegiatan jual beli menurut Islam dengan menerapkan perilaku yang diterapkan oleh Nabi Muhammad SAW dalam berdagang. Dan juga agar siswa dapat menerapkan nilai-nilai positif tentang etika jual beli dalam kehidupan sehari-hari.

### 2. Design (Desain/ Perancangan Produk)

Rencana produk yang peneliti buat adalah berupa Video Pembelajaran yang isinya disesuaikan dengan karakter siswa, gaya belajar siswa, dan minat siswa terhadap isi video pembelajaran yang nantinya akan membuat siswa tertarik untuk menonton materi dalam video tersebut. Peneliti juga mempertimbangkan untuk membuat video berbasis animasi yang sesuai dengan usia siswa sehingga aman untuk ditayangkan pada saat pembelajaran.

Setelah menentukan materi yang sesuai dan merancang apa saja yang akan dibahas dalam video pembelajaran, selanjutnya peneliti menggunakan aplikasi Canva untuk membuat desain.



Gambar 1. Beranda Aplikasi Canva

Lalu memilih karakter yang menarik untuk di tampilkan pada siswa dengan memilih *background* yang ada di lingkungan sekitar siswa, seperti ruang kelas, taman, dan perkotaan.

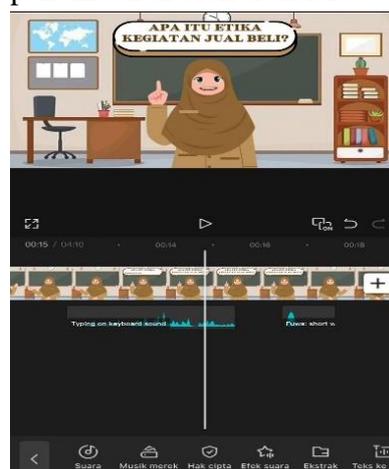


Gambar 2. Desain Video

### 3. *Development (Pengembangan Produk)*

Pengembangan video pembelajaran tentang etika jual beli di sekolah dasar (SD) merupakan langkah inovatif yang dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai nilai-nilai etis dalam transaksi jual beli sehari-hari. Video ini dapat dirancang dengan pendekatan yang menarik dan interaktif, menggunakan animasi, ilustrasi, serta contoh situasi nyata yang mudah dipahami oleh anak-anak. Melalui narasi yang sederhana dan dialog yang relatable, siswa dapat belajar tentang pentingnya kejujuran, keadilan, dan sikap bertanggung jawab dalam jual beli. Selain itu, video ini juga dapat menyertakan skenario peran di mana siswa dapat relate dengan situasi dan interaksi sebagai penjual dan pembeli yang ada dalam video. Dengan memanfaatkan media visual yang menarik, diharapkan siswa akan lebih terlibat dan termotivasi untuk menerapkan etika jual beli dalam aktivitas mereka di sekolah maupun di luar sekolah.

Tahap ini dengan memanfaatkan aplikasi Capcut dilakukan penggabungan elemen video seperti animasi, suara, dan efek visual. Proses produksi mencakup perekaman suara, pengeditan video, dan penambahan efek transisi.



Gambar 3. Edit Video



#### **4. Implementasi (Uji Coba Produk)**

Uji coba ini dilakukan agar kami sebagai peneliti mengetahui apakah produk yang kami buat mempunyai kualitas yang baik atau buruk. Video pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang menyenangkan dan interaktif tentang konsep dasar etika dalam transaksi jual beli sesuai ajaran Islam. Dalam video ini siswa akan dikenalkan dengan berbagai situasi sehari-hari dalam jual beli, serta nilai-nilai penting yang diterapkan Nabi Muhammad SAW dalam berdagang, seperti kejujuran, keadilan dan tanggung jawab. Dengan menampilkan animasi yang menarik dan contoh-contoh yang relevan diharapkan siswa dapat lebih mudah mengetahui dan memahami etika yang baik dalam bertransaksi. Melalui pendekatan ini diharapkan siswa tidak hanya mempelajari teori saja, namun juga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Uji coba video pembelajaran etika dalam kegiatan jual beli telah dilaksanakan pada siswa kelas 3 SDN Padasuka 1 pada tanggal 15 Maret 2025. Karena kelas 3A dan 3B jumlah siswanya sedikit maka dari itu 2 kelas ini digabungkan atas permintaan wali kelas tersebut. Video pembelajaran ini di tampilkan dengan menggunakan infocus dalam ruangan kelas dengan total ada 26 siswa.



Gambar 4. Tampilan Video

#### **5. Evaluasi Produk Video Pembelajaran**

Evaluasi video pembelajaran merupakan proses penting untuk menilai efektivitas dan kualitas materi yang disampaikan melalui media audiovisual. Dalam evaluasi ini ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan antara lain isi, penyampaian dan konten yang sesuai dengan isi materi. Isinya harus relevan dengan kurikulum dan mudah dipahami siswa, sedangkan penyampaiannya harus menarik dan dinamis agar tetap menarik perhatian audiens.

Teknik analisis data untuk menghitung data responden kami menggunakan analisis kuantitatif sederhana untuk menghitung persentase dari frekuensi responden, sebagai berikut:

$$\frac{\text{jumlah point yang didapat}}{\text{jumlah point maksimal}} \times 100$$



Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
>80%	Sangat Baik
60% - 80%	Baik
40% - 60%	Cukup
<40%	Kurang

Berikut adalah tabel hasil validasi ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan produk yang telah dibuat. Dan juga untuk memperbaiki bagian produk mana yang masih kurang maksimal baik dari desainnya, maupun pemilihan materinya.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media Dan Ahli Materi

VALIDASI AHLI	JUMLAH	PERSENTASE
Ahli Media	77	96%
Ahli Materi	80	100%

Hasil validasi ahli media dan ahli materi dalam evaluasi produk menunjukkan bahwa media dan materi yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dengan kategori sangat baik. Hasil validasi ahli media mencapai persentase 96% yang berkategori sangat baik. Hasil validasi dari ahli materi pada produk yang mencapai 100% dengan kategori sangat baik juga. Jadi keduanya berada pada kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah melakukan uji coba, peneliti membuat angket lembar respon siswa terhadap video pembelajaran yang telah ditampilkan di depan kelas. Lembar respon siswa dalam bentuk kertas sebagai berikut:

**ANGKET KEPUASAN  
PRODUK "PEKSI"**

Nama : \_\_\_\_\_  
Kelas : \_\_\_\_\_

	YA	TIDAK
✓ Apakah video pembelajaran ini menarik?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
✓ Apakah materi dalam video pembelajaran mudah di mengerti?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
✓ Apakah kamu senang belajar menggunakan video pembelajaran?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
✓ Apakah video ini membantu kamu dalam memahami materi?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
✓ Apakah durasi video pembelajarannya terlalu lama?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Gambar 5. Angket Lembar Siswa



Berdasarkan data siswa yang telah mengisi angket lembar siswa tersebut, kami memperoleh hasil:

Tabel 2. Angket Kepuasan Peserta Didik

PERTANYAAN	YA	TIDAK	Persentase (Ya)	Persentase (Tidak)
Apakah video pembelajaran ini menarik?	26	0	100%	-
Apakah materi dalam video pembelajaran mudah di mengerti?	26	0	100%	-
Apakah kamu senang belajar menggunakan video pembelajaran?	26	0	100%	-
Apakah video ini membantu kamu dalam memahami materi?	26	0	100%	-
Apakah durasi video pembelajarannya terlalu lama?	4	22	15%	85%

Berdasarkan hasil angket respon siswa, produk yang dibuat berupa Video Pembelajaran yang berjudul “Etika Jual Beli Di SD” dan melihat dari respon siswa saat uji coba yang tertarik, terhibur dan fokus terhadap video pembelajaran yang sedang ditampilkan, maka produk ini dapat dikatakan sangat baik untuk ditampilkan dan di pelajari. Meskipun memang penilaian dari ahli media dan ahli materi masih terdapat beberapa kekurangan dalam video yang harus kami perbaiki, tetapi untuk keseluruhan pembuatan produk sangat baik dan sesuai dengan materi.

### **Kesimpulan**

Pengembangan video pembelajaran berbasis Canva tentang etika kegiatan jual beli dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk kelas 3 SD menunjukkan potensi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa. Melalui penggunaan media yang interaktif dan menarik, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep etika dalam jual beli. Metode pengembangan yang menggunakan D&D (*Design and Development*) mengikuti model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) memastikan setiap tahapan dilakukan secara cermat mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi efektivitas produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video yang dihasilkan tidak hanya valid secara materi, namun juga praktis untuk digunakan oleh guru dan siswa, dengan tingkat kepuasan yang tinggi dari kedua belah pihak. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran berbasis Canva diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif memahami nilai-nilai etika dalam jual beli yang sesuai dengan ajaran Islam.



### Daftar Pustaka

- Aeni, A. N., Aprilia, D., Putri, N. A., & Afriyanti, A. (2022). Penggunaan Video Animasi DESI (Deskriptif, Edukatif, Smart dan Interaktif) Mengenai Sistem Pembayaran Shopee Pay Later dalam Pandangan Ekonomi Islam sebagai Sarana Edukatif bagi Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(2), 1041. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i2.2258>
- Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>
- Aeni, A. N., Khulqi, R., Latifa, D. A., & Inayah, A. N. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin” Sebagai Media Pembelajaran Politik Islam Siswa SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 979. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1097>
- Aeni, A.N., Juneli, J.A., Indriani, E., Septianti, I.N., & Restina. R. (2022). Penggunaan E – Book Kijubi (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sd Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. DOI 10.35931/am.v6i4.1113
- Hakim, N. (2023). Analisis Penerapan Nilai-Nilai Moderasi Beragama Pada Siswa Kelas VI SDN Cangkring Bluluk Lamongan. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i1.1701>
- Hidayat, D. N., Nugraha, R. G., & Ali, E. Y. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Multimedia menggunakan Canva pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 SDN Sukamaju. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1511–1518. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1163>
- Nilava, I., & Fauzi, A. (2020). Etika Bisnis Islam Dalam Transaksi Jual Beli di Pasar Tradisional Ngronggo Kota Kediri. *Jurnal At-Tamwil : Kajian Ekonomi Syariah*, 2(2), 139–152.
- Nuraeni, W., Kurnianti, E., & Hasanah, U. (2023). Analisis Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Genta Mulia*, 14(2), 81–95. <https://doi.org/10.61290/gm.v14i2.415>
- Habibah, E. F., Maya, G., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Video Animasi Berbasis Canva dan Runawayml “KRIS” (Khulafaur Rasyidin Islamic Stories) pada



Pembelajaran PAI Kelas 6 SD. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 7(1), 102–112.  
<https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v7i1.2405>

Rizki, L. M., Rahmawati, S., Agesti, A., & Aeni, A. N. (2021). Penerapan Nilai-Nilai Ekonomi Islam dalam Jual Beli pada Anak SD melalui Video Animasi Esectoon “Economic Syariah of Education Cartoon.” *Sains dan Teknologi*, 9(2), 341–350.  
<https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i2.489>

Zabidi, A. (2019). Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Teknologi sebagai Media Pembelajaran PAI di SD Sekecamatan Bawen Kabupaten Semarang. *Jurnal Inspirasi*, 3(2), 128–144.