PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CANVA AI VIDEO GENERATIF* BERKEARIFAN LOKAL BANJAR KELAS X MATERI PASAR DAN HARGA PASAR DI MAN 2 BANJARMASIN

SKRIPSI

Oleh:

YASMINA ASSHAFWAH
2210113120004

JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
April 2026

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CANVA AI VIDEO GENERATIF* BERKEARIFAN LOKAL BANJAR KELAS X MATERI PASAR DAN HARGA PASAR DI MAN 2 BANJARMASIN

Oleh:

YASMINA ASSHAFWAH
2210113120004

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Ekonomi

JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
April 2026

SURAT KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yasmina Asshafwah

NIM : 2210113120004

Jurusan : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CANVA AI VIDEO GENERATIF* BERKEARIFAN LOKAL BANJAR KELAS X MATERI PASAR DAN HARGA PASAR DI MAN 2 BANJARMASIN"** ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila ada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Banjarmasin, April 2026
Yang membuat pernyataan

Yasmina Asshafwah
NIM. 2210113120004

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Yasmina Asshafwah

Nim : 2210113120004

Judul skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Canva AI Video Generatif* Berkearifan Lokal Banjar Kelas X Materi Pasar dan Harga Pasar di MAN 2 Banjarmasin

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat

Banjarmasin, 16 April 2026

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd.	Sharfina Puteri Amima, M.A.B.
NIP. 198204132005011001	NIP. 199602102024062002

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul : Pengembangan Media Pembelajaran *Canva AI Video Generatif* Berkearifan Lokal Banjar Kelas X Materi Pasar dan Harga Pasar di Man 2 Banjarmasin

Yang disusun oleh : Yasmina Asshafwah, NIM: 2210113120004, isi telah dipertahankan didepan dewan penguji pada 23 April 2026

Dewan Penguji

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd.	**Sharfina Puteri Amima, M.A.B.**
NIP. 198204132005011001	**NIP. 199602102024062002**

Penguji,

Dr. Baseran Nor, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198203212006041001

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi

Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd.
NIP. 198204132005011001

ABSTRAK

Yasmina Asshafwah, 2026. *Pengembangan Media Pembelajaran Canva AI Video Generatif Berkearifan Lokal Banjar Kelas X Materi Pasar dan Harga Pasar di MAN 2 Banjarmasin*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat. Pembimbing: (I) Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd. (II) Sharfina Puteri Amima, M.A.B.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) serta integrasi kearifan lokal Banjar dalam pembelajaran ekonomi untuk meningkatkan relevansi kurikulum dan keterlibatan murid. Namun, pembelajaran masih menghadapi kendala seperti terbatasnya penggunaan media berbasis teknologi inovatif dan belum terintegrasinya kearifan lokal secara terstruktur, sehingga pembelajaran kurang menarik dan murid cenderung pasif. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran inovatif yang memadukan teknologi dan budaya lokal guna mendorong keaktifan. Tujuan penelitian ini adalah: (1) mengembangkan media video generatif berbasis Canva AI berkearifan lokal Banjar; (2) menguji validitas media oleh ahli materi dan media; (3) mengetahui tingkat kepraktisan berdasarkan respon guru dan murid. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Subjek penelitian adalah murid kelas X MAN 2 Banjarmasin, dengan instrumen berupa lembar validasi ahli dan angket respon kepraktisan. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil menunjukkan media yang dikembangkan termasuk kategori sangat valid dengan persentase ≥85%, serta sangat praktis berdasarkan respon guru dan murid yang juga mencapai ≥85%. Hal ini menandakan media layak digunakan. Kesimpulannya, media Canva AI Video Generatif berkearifan lokal Banjar dapat digunakan sebagai inovasi pembelajaran yang kontekstual. Implikasinya, penelitian ini masih terbatas pada validitas dan kepraktisan, sehingga penelitian selanjutnya diharapkan menguji efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar.

Kata Kunci: *Canva* AI, Kearifan Lokal Banjar, Media Pembelajaran, Pendidikan Ekonomi, Video Generatif,

ABSTRACT

Yasmina Asshafwah, 2026. *Development of Canva AI Generative Video Learning Media Based on Banjar Local Wisdom for Grade X on Market and Market Price Materials at MAN 2 Banjarmasin*. Thesis, Economic Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Lambung Mangkurat University. Advisors: (I) Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd. (II) Sharfina Puteri Amima, M.A.B.

This study is motivated by the importance of utilizing Artificial Intelligence (AI) technology and integrating Banjar local wisdom into economics learning to enhance curriculum relevance and student engagement. However, the learning process still faces challenges, such as limited use of innovative technology-based media and the lack of structured integration of local wisdom, resulting in less engaging instruction and passive students. Therefore, it is necessary to develop innovative learning media that combine technology and local culture to encourage active participation. The objectives of this study are: (1) to develop generative video learning media based on Canva AI incorporating Banjar local wisdom; (2) to examine the validity of the media through material and media experts; and (3) to determine its practicality based on teachers' and students' responses. This study employs a Research and Development method using the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). The subjects are tenth-grade students of MAN 2 Banjarmasin, with instruments consisting of expert validation sheets and practicality response questionnaires. Data are analyzed using both quantitative and qualitative approaches. The results indicate that the developed media is categorized as highly valid, with validation percentages ≥85%, and highly practical, as reflected in teachers' and students' responses reaching ≥85%. This suggests that the media is feasible for use. In conclusion, the Canva AI generative video media based on Banjar local wisdom is suitable as a contextual learning innovation. The implication is that this study is still limited to validity and practicality aspects; therefore, future research is expected to examine the effectiveness of the media in improving learning outcomes.

Keywords: Canva AI, Banjar Local Wisdom, Learning Media, Economic Education, Generative Video.

MOTO

"Sesibuk apapun jangan lupa sholat dan makan"

"Usaha sebaik dan sekeras mungkin tapi hasilnya serahkan ke Allah, makanya sambil berusaha sambil berdoa, hasilnya jangan terlalu dipikirkan nanti sakit"

(Orang tua peneliti)

"Peluang meninggal kita 100% sedangkan peluang hidup kita esok hari sangat kecil, jadi hiduplah dengan sebaik-baiknya"

(Peneliti)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua, terimakasih karena selalu mengupayakan yang terbaik untuk kehidupan peneliti, selalu memberikan semangat dan harapan serta menjadi sandaran ketika peneliti lelah. Terimakasih atas kasih sayang, materi dan doa yang selalu dipanjatkan untuk peneliti. Menjadi alasan utama peneliti untuk bertahan melalui perkuliahan selama ini. Sekali lagi, terimakasih untuk setiap kerja keras dan masakannya untuk bekal di perantauan. Sepanjang apapun rangkaian kalimat, tidak dapat menggambarkan betapa bersyukurnya peneliti untuk setiap hal yang diterima.
2. Kakak saya, terimakasih karena selalu menghibur peneliti setiap kesulitan. Memberikan laptopnya yang kini menjadi alat untuk mengerjakan tugas peneliti dari awal hingga akhir. Mengantar ke perantauan, memberikan materi hingga candaan, untuk itu semua terimakasih banyak.
3. Dosen pembimbing serta dosen pengajar di Pendidikan ekonomi yang telah membimbing selama perkuliahan. Mengarahkan dan membentuk kepribadian peneliti menjadi individu yang tangguh. Terimakasih banyak untuk semua ilmu teori dan ilmu kehidupan yang peneliti dapatkan selama perkuliahan.
4. Keluarga besar, terimakasih untuk semua keluarga besar atas dukungan emosionalnya, materinya, hingga nasehatnya agar peneliti menjalani perkuliahan di perantauan dengan baik. Mulai materi hingga nasehat untuk kehidupan perkuliahan peneliti, untuk itu semua terimakasih banyak.
5. Sahabat, terimakasih untuk 3 orang sahabat peneliti karena banyak memberikan dukungan selama menjalani perkuliahan, menemani peneliti saat sakit dan kesulitan, sahabat untuk tertawa dan menangis bersama sama. Untuk setiap kebaikan dan bantuannya selama di perantauan, terimakasih banyak.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, yang memberi ilmu, inspirasi, dan kemuliaan. Atas kehendak-Nya peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CANVA AI VIDEO GENERATIF* BERKEARIFAN LOKAL BANJAR KELAS X MATERI PASAR DAN HARGA PASAR DI MAN 2 BANJARMASIN"**

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian dari persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana pada Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, S.E., M.Si selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat beserta jajarannya yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada peneliti selama menuntut ilmu di Universitas.
2. Bapak Dr. Surnarno Basuki, Drs. M. Kes,. AIFO selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin (ULM).
3. Bapak Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi FKIP ULM dan dosen pembimbing I yang selalu memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Sharfina Puteri Amima, M.A.B. selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Baseran Nor, S.Pd., M.Pd. selaku dosen penguji skripsi dan validator ahli materi.
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan pengetahuan, ilmu, nasehat, dan pelajaran pada saat perkuliahan.

7. Bapak Dr. Abdul Hadi, M.PKim. selaku Kepala Madrasah Aliyah Negeri 2 Banjarmasin yang telah memberikan izin penelitian dan kesempatan kepada peneliti dalam penelitian ini, juga menjadi tempat pengambilan data dalam penelitian ini.
8. Bapak Novan Alkaf Bahraini Saputra, S.Kom.,M.T dan Bapak Rizal Iskandar, S.Pd., M.Pd. yang telah bersedia membantu peneliti menjadi validator ahli media.
9. Ibu Ernaliana, S.Pd., yang telah bersedia membantu peneliti menjadi validator ahli materi.
10. Murid kelas XH dan XJ MAN 2 Banjarmasin yang telah bersedia meluangkan waktunya menjadi Responsden pada penelitian ini.
11. Orang tua serta kakak yang telah memberikan dukungan, motivasi dan materi sehingga menjadi penyemangat peneliti sampai bisa menyelesaikan skripsi ini.
12. Sahabat yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan motivasi sehingga menjadi penyemangat peneliti sampai bisa menyelesaikan skripsi ini.
13. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang senantiasa memberikan motivasi dan semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Banjarmasin, April 2026

Yasmina Asshafwah

DAFTAR ISI

Halaman

JUDUL i
SURAT KEASLIAN TULISAN iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING iv
LEMBAR PENGESAHAN v
ABSTRAK vi
ABSTRACK vii
MOTO viii
PERSEMBAHAN ix
KATA PENGANTAR x
DAFTAR ISI xii
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR GAMBAR xv
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 7
C. Tujuan Penelitian 8
D. Manfaat Penelitian Pengembangan 8
E. Asumsi dan Keterbatasan Masalah 9
BAB II KAJIAN PUSTAKA 10
A. Kajian Pustaka 10
1. Teori Belajar 10
2. Media Pembelajaran 16
3. Aspek dan Indikator Penilaian Validator 23
4. *Canva AI Video Generatif* 25
5. Pengaruh *Canva AI Video Generatif* Terhadap Pembelajaran Ekonomi 30
6. Pembelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas 31
7. Materi Bahan Ajar MAN 2 Banjarmasin 36
B. Kerangka Berpikir 38
BAB III METODE PENELITIAN 44
A. Tempat dan Waktu Penelitian 44
B. Desain Penelitian 44
C. Subjek dan Objek Penelitian 45
D. Prosedur Pengembangan 46
1. Tahap Pendefinisian 46
2. Tahap Perancangan 48
3. Tahap Pengembangan 49
4. Tahap Penyebaran 50
E. Metode Pengumpulan Data 50

1. Angket 50
2. Dokumentasi 51
F. Instrumen Penelitian 51
1. Instrumen Menguji Validitas 51
2. Instrumen Uji Praktikalitas 54
G. Jenis Data 56
H. Teknik Analisis Data 56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 62
A. Hasil Penelitian 62
1. Tahap Pendefinisian 62
2. Tahap Perancangan 64
3. Tahap Pengembangan 65
B. Pembahasan 79
C. Keterbatasan & Kelemahan Penelitian 80
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN 84
A. Kesimpulan 84
B. Implikasi 84
C. Saran 85
DAFTAR PUSTAKA 87
LAMPIRAN 96

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 Tujuan Pembelajaran dan Materi Pembelajaran Terkait Pasar dan Harga Pasar Tahun Pelajaran 2025/2026 33
Tabel 3.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran 47
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Angket dengan Skala Likert 51
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media 52
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi 53
Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Praktikalitas 54
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Murid 55
Tabel 3.7 Kategori Validitas Media *Canva AI Video Generatif* 57
Tabel 3.8 Kategori Praktikalitas *Canva AI Video Generatif* 58
Tabel 4.1 Materi Pokok Media Pembelajaran 64
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi 66
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media 67
Tabel 4.4 Hasil Uji Lapangan Terbatas 75
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Lapangan Operasional 78
Tabel 4.6 Hasil Praktikalitas Media oleh Guru 78

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale 18
Gambar 2.2 Membuka aplikasi *Canva* 28
Gambar 2.3 Klik fitur *Canva AI* 29
Gambar 2.4 Masukkan prompt 29
Gambar 2.5 Edit video 30
Gambar 2.6 Kerangka berpikir 39
Gambar 3.1 Model Pengembangan 4D 45
Gambar 4.1 Durasi Video Sebelum Revisi 69
Gambar 4.2 Durasi Video Setelah Revisi 70
Gambar 4.3 Jenis Suara Sebelum Revisi 70
Gambar 4.4 Jenis Suara Setelah Revisi 71
Gambar 4.5 Subtitle Sebelum Revisi 71
Gambar 4.6 Subtitle Sesudah Revisi 72
Gambar 4.7 Penjelasan Sebelum Revisi 72
Gambar 4.8 Penjelasan Sesudah Revisi 73
Gambar 4.9 Gambar Sebelum Revisi 73
Gambar 4.10 Gambar Sesudah Revisi 74
Gambar 4.11 Video Sebelum Revisi 74
Gambar 4.12 Video Sesudah Revisi 75
Gambar 4.15 Tampilan Teks Sebelum Revisi 76
Gambar 4.16 Tampilan Teks Sesudah Revisi 76
Gambar 4.17 Tampilan Volume Sebelum Revisi 77
Gambar 4.18 Tampilan Volume Sesudah Revisi 77