

# WIDYA AKSARA

## Jurnal Agama Hindu

Volume 30 Nomor 1 Maret 2025

### IMPLEMENTASI EKATE.APP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI EKONOMI KREATIF DI TINGKAT SEKOLAH MENENGAH ATAS

Oleh:

Dwiasa Sambhawa Dharma<sup>1</sup>, Dhinar Mawanti Sauca<sup>2</sup>

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Jawa Dwipa Klaten Jawa Tengah<sup>1</sup>,

Universitas Negeri Malang<sup>2</sup>

Email : pendidikanasadharma@gmail.com<sup>1</sup>, dhinarmawanti@gmail.com<sup>2</sup>

#### ABSTRACT

*Information and communication technology in learning has a role as an intermediary in the implementation of knowledge transfer without completely eliminating the initial learning model that takes place in face-to-face classes. The use of technology as a creative and interesting learning medium, it is important for teachers to pay attention to the syllabus and learning outcomes of the content and materials to be used. The purpose of this study is to find out the results of the implementation of the "Ekonomi Kreatif Tourism (EKATE.App)" learning media product in economics class XI (Phase F) which discusses the creative economy. In accordance with the purpose of the research, this research is designed as research and development (R&D). The development model used is based on the ADDIE model. The stage that goes through the product implementation process. Implementation trial by 35 Phase F (Class XI-11) students of SMA Negeri 1 Talun. The implementation completed by the researcher found that the results of the trial obtained a percentage of 88% which explained that the tourism creative economy (EKaTe.App) learning media product is feasible and effective to be used in the economic learning process. EKaTe.App proven to improve the understanding and learning outcomes of creative economy students in Grades XI-11 of SMA Negeri 1 Talun. This media offers an innovative learning experience with interactive features, increases motivation, and supports independent and group learning. Easy access via smartphones allows students to learn at any time. Positive responses from students and teachers show its effectiveness as an innovative alternative to economics learning in schools*

**Keywords : Learning Media, Creative Economy, Economics**

#### ABSTRAK

Teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran memiliki peran sebagai perantara dalam pelaksanaan transfer pengetahuan tanpa sepenuhnya menghilangkan model pembelajaran awal yang berlangsung dalam kelas tatap muka. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang kreatif dan menarik, guru penting untuk memperhatikan silabus serta capaian pembelajaran isi serta materi yang akan digunakan. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui hasil implementasi produk media pembelajaran "Ekonomi Kreatif Tourism (EKATE.App)" pada mata pelajaran ekonomi kelas XI (Fase F) yang membahas tentang ekonomi kreatif. Sesuai dengan tujuan penelitian, riset ini dirancang sebagai penelitian dan pengembangan (R&D). Model pengembangan yang dipergunakan berbasis model ADDIE. Tahap yang dilalui melalui proses implementasi produk. Uji coba implementasi oleh 35 siswa

Fase F (Kelas XI-11) SMA Negeri 1 Talun. Implementasi yang diselesaikan oleh peneliti ditemukan bahwa hasil uji coba mendapatkan persentase 88% yang menerangkan produk media pembelajaran ekonomi kreatif tourism (EKaTe.App) layak dan efektif digunakan pada proses pembelajaran ekonomi. EKaTe.App terbukti meningkatkan pemahaman dan hasil belajar ekonomi kreatif siswa Kelas XI-11 SMA Negeri 1 Talun. Media ini menawarkan pengalaman belajar inovatif dengan fitur menarik, meningkatkan motivasi, serta mendukung pembelajaran mandiri maupun berkelompok. Kemudahan akses melalui *smartphone* memungkinkan siswa belajar kapan saja. Respons positif dari siswa dan guru menunjukkan efektivitasnya sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran ekonomi di sekolah.

**Kata Kunci : Media Pembelajaran, Ekonomi Kreatif, Ekonomi**

## I. PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran ekonomi di SMA saat ini masih sering menggunakan sistem pembelajaran konvensional, guru sering menggunakan pembelajaran dengan media buku cetak. Materi yang diajarkan masih belum lengkap dengan menggunakan bahasa yang masih susah dipahami oleh peserta didik. Pendidikan membutuhkan teknologi guna meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan melalui inovasi pada pembelajaran seperti media pembelajaran dan fasilitas belajar yang dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran (Fitriyani, 2019). Penggunaan teknologi tepat guna dan pembelajaran aktif akan memungkinkan peserta didik untuk belajar secara bermakna dan antusias melalui berbagai kegiatan (Khlaisang & Songkram, 2019). Berbagai bentuk inovasi yang bisa dilakukan oleh guru adalah mengembangkan bahan ajar, seperti, rencana pembelajaran, media pembelajaran dan lembar kerja peserta didik. Semua pengembangan tersebut mengarah kepada satu tujuan yaitu untuk meningkatkan kemampuan peserta didik baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor (van der Veen & van Oers, 2017).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan dan dapat menghidupkan perasaan, pertimbangan, perenungan dan kemampuan peserta didik sehingga dapat menghidupkan suasana dalam kegiatan pembelajaran (Miarso, 2011). Guru dapat berhubungan dengan peserta didik melalui media dengan cara mengantarkan atau mengarahkan peserta didik kepada konten tujuan ekonomi, latihan, simulasi, dan tugas yang bersifat menyenangkan dan pada saat yang sama memiliki kualitas yang baik (Ferrarini, 2012). Serta guru mempunyai peran dalam memfasilitasi peserta didik dengan menyediakan fasilitas pembelajaran yang memungkinkan peserta didik aktif saat pembelajaran (Suyanti, 2021)

Peserta didik menganggap materi-materi ekonomi masih dirasa sulit karena membutuhkan pemahaman konsep yang baik khususnya pada materi ekonomi kreatif. Pada sebuah penelitian menjelaskan bahwa pentingnya menumbuhkan ekonomi kreatif sejak dini, mulai dari kecil anak dapat diajarkan dengan permainan masak, menyanyi/menari/puisi, menggambar/melukis, fashion bermain drama serja membuat kerajinan tangan (Sunanik, 2016). Pendidikan ekonomi kreatif juga harus menanamkan nilai-nilai karakter seperti religi, tanggung jawab, mandiri dan nilai lainnya (Pambudi, 2021). Materi ekonomi kreatif harus dikemas dengan lebih menarik dan kreatif serta menyenangkan agar pemahaman peserta didik dapat bekerja secara optimal. Penyajian materi dengan media yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Rahmatullah, Inanna, & Ampa, 2020). Guru harus bisa membuat media dan memfokuskan pembelajaran pada hakikat atau inti dari materi tersebut (Papadouris & Constantinou, 2017).

Selain itu, seluruh peserta didik sudah menggunakan dan mempunyai gawai atau *smartphone* dengan spesifikasi yang sudah mencukupi untuk dioperasikan dalam suatu aplikasi yang menunjang proses pembelajaran. Peserta didik merasa kurang minat dalam membaca buku dan menghabiskan waktu untuk bermain *game online* (Sumuweng, Wantah, Lumampow, & Wuryaningrat, 2022). Di tengah jam pelajaran, siswa sering mencuri-curi waktu untuk bermain

smartphone dan berbicara dengan temannya (Nur Amalina & Inayati, 2021). Berdasarkan temuan tersebut peneliti menciptakan sebuah gagasan untuk membuat media pembelajaran ekonomi yang kreatif, inovatif, dan dapat digunakan secara fleksibel dimana saja dan kapan saja. Pengembangan media pembelajaran yang berbasis android pada gawai atau *smartphone* untuk peserta didik menjadi salah satu langkah kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran agar antusias dan motivasi peserta didik dalam belajar. Dikenal juga sebagai *mobile learning*. Salah satu jenis *mobile learning* adalah aplikasi android pada *smartphone* (Istiyanto, 2013). Sistem *mobile learning* dapat dimanfaatkan sebagai media belajar yang murah tetapi mampu melengkapi proses belajar peserta didik (Hanafi, H. F. & Khairulanwar, 2012).

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran. Edukasi digital memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap (Elsherbiny & Raya, 2021). Teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran memiliki peran sebagai perantara dalam pelaksanaan transfer pengetahuan tanpa sepenuhnya menghilangkan model pembelajaran awal yang berlangsung dalam kelas tatap muka. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang kreatif dan menarik, guru penting untuk memperhatikan silabus serta capaian pembelajaran isi serta materi yang akan digunakan. Hasil penelitian sebelumnya menerangkan bahwa media atau instrument pembelajaran yang dioperasikan harus sesuai dengan isi pembelajaran yang diajarkan (Pane, A., & Dasopang, 2017). Melalui media peserta didik dapat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan semangat dan kreativitas dalam belajar, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dengan materi yang disampaikan oleh pendidik (Mulyati, Indri Astuti, & Eny Ernawaty, 2022). Maka dari itu, kehadiran media pembelajaran itu harus dapat meringankan dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, dengan demikian capaian pembelajaran dapat tercapai oleh peserta didik.

Penelitian mengenai pembelajaran ekonomi kreatif yang dilakukan oleh Sengkoen (2022) berhasil mengembangkan sebuah perangkat pembelajaran pada materi ekonomi kreatif berupa silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, buku panduan guru dan lembar kerja siswa yang sudah dinyatakan valid layak digunakan pada mata pembelajaran kewirausahaan. Namun, penelitian tersebut belum mengembangkan media pembelajaran tentang ekonomi kreatif yang berbasis *Android*. Selanjutnya, penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android sudah banyak dilakukan, contohnya penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2019) berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran ekonomi tentang materi pembangunan dan pertumbuhan ekonomi, dan Alhafidz (2019) mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* pada materi peran pelaku ekonomi, sedangkan Astuti (2018), Puspitaningrum (2019), Kuswanto (2020) dan Ilman (2022) mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android, namun pengembangan ini belum dilakukan penelitian pada materi ekonomi kreatif pada mata pelajaran ekonomi kurikulum merdeka. Maka dari itu peneliti terinspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran ekonomi kreatif *tourism* yang akan diterapkan pada mata pelajaran ekonomi sekaligus dapat terakses secara massal.

Berdasarkan paparan di atas, perlu adanya alternatif pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* guna mendukung pemahaman peserta didik terkait materi ekonomi. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian pengembangan untuk mengetahui hasil daripada uji coba media pembelajaran EkaTe.App pada mata pelajaran ekonomi di kelas 11 atau Fase F.

## II. METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*, dengan model pengembangan *ADDIE*. model *ADDIE* merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Develop Implementation, dan Evaluation*. Pemakaian model ini dikarenakan proses yang efisien dan sederhana dalam mengembangkan sebuah produk media pembelajaran, pada setiap tahapan

dapat dilakukan revisi sehingga dapat memperoleh hasil produk yang sesuai dengan tujuan pengembangan. Model *ADDIE* adalah sistem langsung yang bermanfaat untuk perencanaan mewujudkan di mana siklus dapat diterapkan dalam berbagai kondisi karena strukturnya yang luas (Peterson, 2003). Pada penelitian ini tahapan yang dilalui ialah tahap *Implementation*, tahap ini menguraikan proses uji coba kelayakan dan keefektifan media pembelajaran sehingga media yang dibuat dapat digunakan dengan baik oleh siswa dan guru. Pengumpulan data menggunakan kuisioner dan dokumentasi, yang menyertakan data primer dan data sekunder. Lokasi penelitian berada di SMA Negeri 1 Talun Blitar, dengan subjek uji coba guru ekonomi dan 35 siswa fase F atau kelas 11.

### III. PEMBAHASAN

#### 1. Media Pembelajaran EkaTe.App

Hasil pengembangan media diaplikasikan dalam pembelajaran mata pelajaran ekonomi untuk memberikan pemahaman siswa terhadap materi ekonomi kreatif. Media ini dikembangkan dengan menggunakan program Android Studio dan Canva. Selanjutnya peneliti mengkonversi media pembelajaran dengan format file apk yang dapat diunduh dari smartphone/android. EkaTe.App merupakan kepanjangan dari Ekonomi Kreatif Tourism Aplikasi. Media Pembelajaran ini dapat di unth melalui *QR Code* di bawah ini :

**Gambar 1. Kode QR EkaTe.App**



*Sumber : Peneliti, 2024*

Aplikasi EKATE.App secara otomatis dapat langsung terbuka setelah proses penginstalan selesai. Setelah proses instalasi program berakhir, maka aplikasi EKATE.App sudah bisa digunakan oleh pengguna atau siswa.

#### 2. Implementasi Media Pembelajaran EkaTe.App

Media pembelajaran EkaTe.App yang diciptakan kemudian akan langsung diujicobakan kepada siswa yang bertujuan untu mengetahui bagaimana respon siswa terhadap materi yang ada pada media. Subjek pada penelitian dan pengembangan EKaTe.App ini yakni siswa siswi Kelas XI-11 SMA Negeri 1 Talun yang berjumlah 36 orang. Data diperoleh dari data primer EKaTe.App berwujud skala likert yang merupakan skor penilaian evaluasi media EKaTe.App. Produk media pembelajaran EKaTe.App dinilai dengan menggunakan kuisioner yang memuat 15 butir pertanyaan. Seluruh pertanyaan sudah terbagi dalam beberapa aspek: aspek kualitas tampilan, konten atau isi media, kebutuhan media.

Media EKaTe.App diselenggarakan di SMA Negeri 1 Talun. Skor siswa untuk semua unggahan didapatkan dari siswa yang menyelesaikan survei pada angket yang dibagikan. Angket yang dibagikan memiliki 15 butir pertanyaan yang mewakili pada tiga aspek, yaitu daya tarik media, kesesuaian materi dan kemudahan media. Berikut sajian rekapitulasi hasil uji coba produk.

**Tabel 1. Data Hasil Uji Coba Media Pembelajaran**

Aspek	Skor		Persentase (%)	Kategori
	$\sum x$	$\sum xi$		
Aspek Daya Tarik Media	791	900	88	Sangat layak
Aspek Kesesuaian Materi	785	900	87	Sangat layak
Aspek Kemudahan Media	806	900	90	Sangat layak
<b>Jumlah</b>			2382	

<b>Persentase</b>	88 %
<b>Keterangan</b>	Sangat Efektif Digunakan

*Sumber Data: Peneliti, 2024*

Berdasarkan hasil rekapitulasi data uji coba pada tabel 4.7 terdapat lima indikator pertanyaan pada aspek daya tarik media yang memberikan deskripsi secara menyeluruh mengenai kemenarikan media. Lima indikator ini meliputi evaluasi terhadap desain aplikasi, logo, kalimat, jenis huruf (*font*) dan petunjuk media yang menarik. Skor yang diperoleh dalam aspek daya tarik media yaitu 761 atau persentase 88% dengan kategori sangat efektif dikarenakan tampilan atau desain media EKaTe.App membuat siswa tertarik sehingga menerangkan bahwa media EKaTe.App menarik dan membuat siswa lebih semangat dalam mempelajari materi ekonomi kreatif.

Dilanjutkan dengan aspek kesesuaian materi yang meliputi lima indikator pertanyaan dengan skor 785 atau persentase 87% dengan kategori sangat layak. Penyajian materi ekonomi kreatif pada media EKaTe.App mudah dipahami siswa. Maka dari itu, hasil ini menerangkan bahwa media aplikasi ekonomi kreatif tourism sudah sesuai dalam hal pemahaman materi. Didukung dengan tampilan desain media yang simple atau sederhana namun lugas dengan animasi membuat lebih mudah dalam membaca dan memahami materi, dan menjadi pelengkap sumber belajar siswa selain menggunakan buku teks.

Pada aspek kemudahan media, penilaian siswa mendapatkan skor 806 dari total 900 dengan persentase 90% termasuk kategori sangat layak. Terbagi menjadi lima indikator yaitu kemudahan dalam kejelasan visual atau gambar, kemudahan dalam memotivasi siswa, dan kemudahan pengoperasian media. Kemudian dapat disimpulkan bahwa aspek ini sangat mudah dalam penggunaan media EKaTe.App baik mudah menggunakan menu-menu media maupun mudah dalam memahami materi ekonomi kreatif.

### 3. Revisi Media Pembelajaran EkaTe.App

Revisi media pembelajaran ini bisa diperoleh dalam wujud yang lebih baik serta sesuai dengan keperluan pembelajaran. Produk media EKaTe.App yang sudah mengalami perbaikan setelah itu diuji coba pada siswa kelas XI-11 di SMA Negeri 1 Talun. Ada pula revisi yang dilakukan tercantum dalam tabel 2 berikut ini :

**Tabel 2. Revisi Media Pembelajaran EkaTe.App**

No	Saran atau Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Kejelasan penyajian gambar, tampilan isi, media memberikan gambaran terkait materi ajar	Penyajian tampilan gambar dan isi terkait materi tidak terstruktur	Tampilan gambar dan isi materi telah terstruktur sesuai indikator ketercapaian
2	Kedalaman konsep yang ada dalam media	Daftar Pustaka yang teralu minim sehingga kurang memberikan pembahasan menyeluruh.	Memberikan daftar Pustaka yang sesuai dengan penjelasan yang ada di media tersebut.
3	Materi menjelaskan fakta, konsep, prinsip dan teori yang harus dikuasai siswa	Terdapat konsep materi yang tidak dijelaskan secara fakta	Konsep ekonomi kreatif dilengkapi contoh kasus yang terjadi waktu terkini
4	Media yang digunakan harus membantu siswa dalam mengaitkan konsep dengan realita (konstektual)	Usahakan menentukan sumber/referensi yang diapdosi atau di adaptasi pada media ini	Pada gambar-gambar atau materi bisa diberi referensi.

5	Tampilan pada sampul aplikasi tidak harmonis dan konsisten	Kalimat pembuka dirasa, masih informal, dan penyampaian materi dirasa terlalu umum	Mengganti informasi tersebut dengan Bahasa formal dan lugas, sehingga siswa dapat mengerti dengan materi yang diajarkan.
6	Konsep pada media disajikan mudah dimengerti	Media pembelajaran yang bersifat tertulis bisa di carikan sumber belajar yang lainnya.	Memberikan sumber belajar lain seperti jurnal online atau berita terkini tentang ekonomi kreatif
7	Penggunaan tata cara aplikasi mudah dimengerti	Petunjuk penggunaan media belum tersedia	Penambahan poster petunjuk pengoperasian media.

#### 4. Dampak Pemakaian Media Pembelajaran EkaTe.App

Media EKaTe.App dikembangkan berdampak positif terhadap pemahaman materi ekonomi kreatif setelah menggunakan media. Dampak positif ini dapat diketahui dari pelaksanaan uji coba lapangan oleh 35 siswa Kelas XI-11 (Fase F) SMA Negeri 1 Talun. Selain itu, EKaTe.App menghadirkan pengalaman belajar baru bagi peserta didik karena sebelumnya belum ada media pembelajaran berbasis *smartphone* yang inovatif. Sehingga, Pemanfaatan media pembelajaran oleh guru untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Penggunaan EKaTe.App terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Dwijayani, 2019).

Selama penelitian, peneliti juga mengamati situasi dan status siswa ketika menerapkan platform EkaTe.App. Para siswa menjadi senang dan bersemangat untuk menjangkau media, karena aplikasi “EKaTe.App” menampilkan materi pembelajaran, video pembelajaran, dan latihan soal dengan hasil post test dan pemetaan sebaran wisata dan produk ekonomi kreatif di wilayah Jawa Timur. Agar siswa dapat mendemonstrasikan pemahamannya terhadap materi yang dibahas. Sejalan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis Android menunjukkan hasil positif dengan meningkatkan semangat belajar peserta didik dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis Android (Haryadi, R., & Andriati, 2020). Selain itu, memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri, berkelompok, atau didampingi orang tua di rumah, memanfaatkan fleksibilitas *smartphone* Android (Hutabri & Putri, 2019).

Melalui media pembelajaran, guru dapat memantau respons peserta didik, baik secara nonverbal melalui ekspresi wajah, maupun secara verbal melalui umpan balik dan partisipasi mereka dalam proses belajar (Susilana Rudi, 2008). Guru juga dapat menilai tingkat pemahaman materi dan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. Penelitian (Rozi & Kristari, 2020) menyatakan bahwa respon yang diterima adalah positif dengan nilai sebesar 97% peserta didik memiliki semangat untuk belajar. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya media EKaTe.App dapat diterima baik oleh siswa dan guru ekonomi di Kelas XI (Fase F) SMA Negeri 1 Talun. Media Aplikasi EkaTe.App dapat membantu siswa untuk belajar mandiri atau dapat berkolaborasi dengan teman disekolah maupun di rumah, dikarenakan keunggulan media ini dapat diakses dengan *smartphone* dan fleksibel dioperasikan dimanapun dan kapanpun.

#### IV. PENUTUP

Penggunaan media pembelajaran EKaTe.App terbukti memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi ekonomi kreatif bagi siswa Kelas XI-11 (Fase F) di SMA Negeri 1 Talun. Media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar peserta didik, tetapi juga memberikan pengalaman belajar baru yang lebih inovatif melalui fitur menarik. EKaTe.App juga dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, baik dalam pembelajaran berkelompok, mandiri, atau dengan pendampingan orang tua. Siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja berkat kemudahan penggunaan *smartphone* mereka. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis Android dapat meningkatkan

keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi, dan respons positif dari siswa dan guru menunjukkan bahwa media ini membantu proses pembelajaran dengan baik. Akibatnya, EKaTe.App menjadi alternatif yang inovatif untuk media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengajar ekonomi secara kreatif di sekolah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, I. A. D., Dasmo, D., & Sumarni, R. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Appypie Di Smk Bina Mandiri Depok. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 24(2), 695. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v24i2.10525>
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Elsherbiny, M. M. K., & Raya, R. H. (2021). Game-based learning through mobile phone apps: effectively enhancing learning for social work students. *Social Work Education*, 40(3), 315–332. <https://doi.org/10.1080/02615479.2020.1737665>
- Ferrarini, T. H. (2012). Economics in the Media: Cool Tools for Teaching Economics. *Social Studies Research and Practice*, 7(1), 19–28. <https://doi.org/10.1108/ssrp-01-2012-b0003>
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104–114.
- Hanafi, H. F. & Khairulanwar, S. (2012). Mobile Learning Environment System (MLES): The Case of Android-based Learning Application on Undergraduates' Learning. *International Journal of Advanced Computer Science and Application*, 3(3), 63–66.
- Haryadi, R., & Andriati, N. (2020). *Pengembangan Game Berbasis Android Untuk Hitung Bilangan Bulat*.
- Hutabri, E., & Putri, A. D. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian Dan Industri Terapan*, 8(2), 57–64. <https://doi.org/10.31629/sustainable.v8i2.1575>
- Ilman, A., Sulthoni, & Wedi, A. (2022). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Materi Recount Text Kelas X Bahasa. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 32–41. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p032>
- Istiyanto, J. E. (2013). *Pemrograman Smartphone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android*. Graha Ilmu.
- Khlaisang, J., & Songkram, N. (2019). Designing a Virtual Learning Environment System for Teaching Twenty-First Century Skills to Higher Education Students in ASEAN. *Technology, Knowledge and Learning*, 24(1), 41–63. <https://doi.org/10.1007/s10758-017-9310-7>
- Kuswanto, J. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X. *Edutic - Scientific Journal of Informatics Education*, 6(2), 78–84. <https://doi.org/10.21107/edutic.v6i2.7073>
- M. Rifqi Lutfi Alhafidz. (2019). Pengembangan mobile learning berbasis android sebagai media pembelajaran organisasi arsitektur komputer. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 137–147. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27772>
- Miarso, Y. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mulyati, I., Indri Astuti, & Eny Ernawaty. (2022). Development of Canva Application Assisted Learning Media in Class XII Advanced Study Materials with 4-D Models. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(3), 322–329. <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i3.30483>
- Nur Amalina, E., & Inayati, U. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA "ECONOMIC*

- MONOPOLY” BERBASIS GAME UNTUK MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X SMAN 1 SINGOSARI.* 9(3). <https://doi.org/10.26740/jupe.v9n3.p129>
- Pambudi, R. D. (2021). INTERNALISASI PENDIDIKAN EKONOMI KREATIF SEBAGAI BRIDGING COURSE PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN. *Equilibria Pendidikan*, 6(2), 57–64.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Papadouris, N., & Constantinou, C. P. (2017). *Integrating the epistemic and ontological aspects of content knowledge in science teaching and learning.* 0693. <https://doi.org/10.1080/09500693.2017.1299950>
- Peterson, C. (2003). Bringing ADDIE to life: instructional design at its best - learning & technology library (LearnTechLib). *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 12(3), 227–241. Retrieved from <http://www.learntechlib.org/p/2074/>
- Pratiwi, N. D., & Haryono, A. (2019). Developing android-based instructional media of economic subject for senior high school. *Classroom Action Research Journal*, 3(3), 95–101. <https://doi.org/10.17977/um013v3i32019p053>
- Puspitaningrum, E. S. W. dan P. H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Routing Statis. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 31–38.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rozi, F., & Kristari, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Tulungagung. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(1), 35. <https://doi.org/10.29100/jupi.v5i1.1561>
- Sengkoen, Y. (2022). Pengembangan Pembelajaran Ekonomi Kreatif dalam Prakarya dan Kewirausahaan. *COMSERVA Indonesian Journal of Community Services and Development*, 2(08), 1332–1343. <https://doi.org/10.59141/comserva.v2i08.467>
- Sumuweng, S. A. ., Wantah, E., Lumampow, L. S., & Wuryaningrat, N. F. (2022). Identifikasi Masalah dan Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Komik Peserta Didik Kelas IX Di SMP Negeri 4 Tondano Kabupaten Minahasa. *YUME : Journal of Management*, 5(3), 180–187. <https://doi.org/10.2568/yum.v5i3.3067>
- Sunanik, S. (2016). Menumbuhkan Ekonomi Kreatif Anak Usia Dini Melalui Pendidikan Keluarga. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 105–120. Retrieved from <http://www.jurnal.stkipgritulungagung.ac.id/index.php/jupeko/article/view/29>
- Susilana Rudi, R. C. (2008). *Media Pembelajaran*. CV Wacana Prima.
- Suyanti, S., Sari, M. K., & Rulviana, V. (2021). Media Powtoon untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8 (2), 322–328.
- van der Veen, C., & van Oers, B. (2017). Advances in research on classroom dialogue: learning outcomes and assessments. *Learning and Instruction*, 48(September 2021), 1–4. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2017.04.002>