

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL
MENGUNAKAN APLIKASI CAPCUT PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI
PERUBAHAN BENTUK ENERGI DI KELAS III SEKOLAH DASAR**

Neni Wulandari Oktavia Ningrum¹, Zuryanty², Aissy Putri Zulkarnaini³, Chandra⁴

Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat, Indonesia ^{1,2,3,4}

neniwulandari306@gmail.com, zuryanty@fip.unp.ac.id,

aissyputrizulkarnaini@fip.unp.ac.id, chandra@unp.ac.id

ABSTRACT

The background of this study is the limited variety of learning media used by teachers in the IPAS learning process in Grade III of elementary school, which causes students to experience difficulties in understanding the conceptual topic of Energy Transformation. This study aims to develop digital-based learning media using the CapCut application that meets the criteria of validity, practicality, and effectiveness. This research is classified as Research and Development (R&D) using the ADDIE model, which consists of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were Grade III students and teachers at SDN 13 Kapalo Koto, SDN 09 Koto Luar, and SDN 07 Binuang Kampung Dalam. The research instruments included validation sheets from material, language, and media experts, teacher and student response questionnaires, and learning outcome tests in the form of pretest and posttest. The results of the analysis show that the developed digital learning media using the CapCut application achieved a validity score of 95.83%, which is categorized as highly valid. The practicality results based on teacher responses obtained percentages of 95%, 97.5%, and 100%, while student responses obtained 87.96%, 88.98%, and 88.13%, all of which are categorized as highly practical. The effectiveness results based on the N-Gain scores were 0.73, 0.79, and 0.75, categorized as highly effective. Therefore, the digital learning media developed using the CapCut application is proven to be valid, practical, and effective in teaching Energy Transformation material in Grade III of elementary school.

Keywords: digital learning media, CapCut, IPAS, energy transformation, ADDIE

ABSTRAK

Kajian tersebut disebabkan karena kurangnya ragam media belajar dimanfaatkan pendidik dalam aktivitas belajar IPAS kelas III Sekolah Dasar, sehingga siswa mengalami kesulitan memahami materi Perubahan Bentuk Energi yang bersifat konseptual. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengembangkan media belajar berbasis digital memanfaatkan CapCut untuk mencapai syarat validitas, praktis digunakan dan juga keefektifan media. Penelitian ini tergolong penelitian dan pengembangan (R&D) berbasis model ADDIE yang mencakup tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri

atas siswa dan pendidik kelas III di SDN 13 Kapalo Koto, SDN 09 Koto Luar, dan SDN 07 Binuang Kampung Dalam. Perangkat penelitian berupa lembar penilaian oleh ahli materi, bahasa, dan media, lembar respons pendidik dan siswa, serta tes hasil belajar melalui pretest dan juga posttest. Hasil analisis menegaskan media tersebut pembelajaran berbasis digital yang dikembangkan dengan aplikasi CapCut menghasilkan tingkat validitas sebanyak 95,83% dan tergolong dalam kategori sangat valid. Perolehan praktikalitas berdasarkan respons pendidik memperoleh persentase 95%, 97,5%, dan 100%, sedangkan respons siswa memperoleh persentase 87,96%, 88,98%, dan 88,13% termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil efektivitas berdasarkan nilai *N-Gain* menunjukkan skor 0,73, 0,79, dan 0,75 termasuk dalam kategori sangat efektif. Oleh sebab itu, media pembelajaran berbasis digital memanfaatkan CapCut memperlihatkan valid, praktis, dan efektif dalam belajar IPAS materi Perubahan Bentuk Energi di jenjang kelas III SD.

Kata Kunci: media belajar digital, CapCut, IPAS, perubahan bentuk energi, ADDIE

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah upaya yang diselenggarakan secara terstruktur guna mengembangkan potensi siswa melalui berbagai aktivitas pembelajaran sehingga kemampuan yang dimiliki dapat berkembang secara optimal. Keberhasilan aktivitas pembelajaran ditentukan oleh berbagai komponen yang saling mendukung sehingga pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, diantaranya aspek karena dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh penerapan media pembelajaran yang dirancang berdasarkan karakteristik siswa. Penggunaan media pembelajaran memudahkan pendidik menyampaikan materi secara lebih

optimal hal ini menyebabkan materi yang dipelajari. meningkatkan daya tarik pembelajaran, serta menciptakan pengalaman belajar sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih terarah, bermakna, dan mampu mencapai tujuan yang diharapkan (Abdurrohim et al., 2020).

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan peluang mendorong pendidik guna merancang media pembelajaran yang semakin menarik, kreatif dan inovatif. Penggunaan media belajar digital berpotensi menguatkan motivasi, minat pengalaman belajar dengan demikian murid lebih cepat menguasai materi ajar yang disampaikan. Namun demikian, informasi yang diperoleh dari observasi dan wawancara mengungkapkan bahwa pada

beberapa sekolah dasar terlihat bahwa media pembelajaran yang digunakan pendidik masih belum bervariasi selain itu didominasi melalui pemanfaatan video dari YouTube. Akibatnya, siswa cenderung cepat merasa jenuh serta kurang berperan aktif selama aktivitas belajar (Afrilia et al., 2022).

Media pembelajaran berperan penting dalam proses belajar karena mampu menyalurkan pesan pembelajaran secara efektif. Pelaksanaan media pendidikan yang pas sanggup mendesak kenaikan atensi, motivasi, serta keaktifan partisipan didik sepanjang aktivitas belajar berlangsung. Sebuah alternatif media yang dimanfaatkan guna mendukung proses tersebut adalah media video pembelajaran. Video pembelajaran berupa media audiovisual yang dapat menyampaikan materi secara lebih nyata sehingga pendidikan jadi lebih menarik dan interaktif melalui perpaduan unsur gambar, teks, suara, animasi, serta efek visual (Syadida, 2022)

Aplikasi CapCut merupakan salah satu aplikasi penyunting video

yang mudah digunakan oleh pendidik maupun pemula. Aplikasi CapCut menyediakan berbagai fitur pendukung, seperti teks, animasi, audio, efek visual, dan transisi, sehingga dapat dimanfaatkan dalam pengembangan video pembelajaran yang menarik serta mendukung proses belajar siswa. Penggunaan CapCut sebagai media pembelajaran dinilai relevan karena dapat membantu pendidik menyajikan materi pembelajaran secara kreatif dan inovatif (Bano et al., 2025). Bersumber pada informasi yang diperoleh lewat observasi serta wawancara di SDN 13 Kapalo Koto, SDN 09 Koto Luar, dan SDN 07 Binuang Kampung Dalam hasil observasi mengungkapkan bahwa pembelajaran IPAS masih menghadapi beberapa kendala. Pemakaian media pendidikan yang masih berfokus pada pemakaian buku serta video YouTube menimbulkan proses kegiatan belajar kurang variatif hal tersebut membuat siswa mudah merasa jenuh. Selain itu, karakteristik materi Perubahan Bentuk Energi yang bersifat abstrak mengakibatkan siswa tidak mudah menguasai modul bila penyampaiannya cuma

mengandalkan uraian lisan serta buku.

Karakter utama materi pembelajaran Perubahan Bentuk Energi pada pelajaran IPAS tingkat kelas III menuntut adanya visualisasi yang konkret agar konsep yang dipelajari lebih jelas bagi siswa sehingga mudah dipahami. Untuk mendukung kondisi tersebut, dibutuhkan media belajar berbasis digital yang menampilkan animasi serta visualisasi interaktif agar siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif sehingga pemahaman terhadap materi meningkat.

Merujuk pada penjelasan tersebut, penelitian ini dilakukan sebagai upaya mengembangkan media pembelajaran digital dengan memanfaatkan aplikasi CapCut dalam pembelajaran IPAS dengan materi perubahan bentuk energi di kelas III sekolah dasar yang layak diterapkan dalam proses belajar sebab sudah mencapai ketentuan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

B. Metode Penelitian

Kajian ini menerapkan metode (R&D) dengan mengarah pada pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi CapCut pada materi Perubahan Bentuk Energi dalam pembelajaran IPAS kelas III SD. Model ADDIE dipakai sebagai acuan dalam pengembangan media, dengan tahapan *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Habibi et al., 2019).

Tahap analisis dimulai dari kajian kebutuhan pembelajaran berdasarkan observasi dan wawancara terhadap pendidik kelas III Sekolah Dasar. Analisis tersebut meliputi identifikasi karakteristik siswa, kebutuhan penggunaan media pembelajaran, serta analisis materi Perubahan Bentuk Energi pada pembelajaran IPAS. Setelah itu, tahap *design* dilaksanakan dengan merancang media pembelajaran berbentuk video digital sehingga dikembangkan menggunakan aplikasi CapCut. Dalam tahap ini disusun materi pembelajaran, desain tampilan, audio, animasi, dan elemen visual yang akan digunakan dalam video pembelajaran. Tahap *development*

dipusatkan pada tahapan perancangan media pembelajaran digital menggunakan aplikasi CapCut memuat tahapan analisis, perencanaan desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Dalam tahap ini, video pembelajaran dirancang dan disusun dengan mengintegrasikan teks, gambar, audio, animasi, efek visual, serta narasi agar materi dapat disampaikan dengan lebih menarik. Usai pengembangan media pembelajaran lalu dilakukan penilaian bersama ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media sebagai dasar dalam rangka menilai kelayakan media. Selanjutnya, pada tahap *implementation*, tahap pelaksanaan percobaan uji media belajar diimplementasikan bersama murid dari kelas III pada SDN 13 Kapalo Koto, SDN 09 Koto Luar, dan SDN 07 Binuang Kampung Dalam. Tahap ini mencakup pengambilan data kepraktisan mengacu pada angket respons yang diberikan kepada pendidik serta murid. Kemudian *evaluation* dilaksanakan mengukur mengetahui efektivitas media pembelajaran sesuai nilai hasil belajar yang dilaksanakan dengan memberikan uji awal

sebelum aktivitas belajar serta uji akhir setelah kegiatan belajar selesai.

Validasi dilakukan bersama tiga orang validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, masing-masing berjumlah satu orang. Penelitian ini melibatkan siswa kelas III dari tiga Sekolah Dasar untuk menjadi lokasi uji kelayakan terbatas. Hasil penelitian diperoleh melalui lembar validasi, angket praktikalitas untuk pendidik dan juga murid, dan juga pengukuran hasil belajar berupa pretest dan posttest. Data validitas dan praktikalitas dianalisis menggunakan rumus persentase, sedangkan data efektivitas dihitung dengan rumus N-Gain. Kelayakan media pembelajaran ditetapkan berdasarkan terpenuhinya indikator valid, praktis, dan efektif.

C. Hasil Penelitian

Kajian ini membuktikan bahwa sebuah media belajar dengan memanfaatkan digital yang telah dirancang menggunakan aplikasi CapCut pada materi Perubahan Bentuk Energi tingkat kelas III Sekolah Dasar. Media yang telah dikembangkan mencakup capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran,

materi, ilustrasi, animasi, audio, video, beserta evaluasi pembelajaran yang disusun relevan dengan kebutuhan siswa di jenjang Sekolah Dasar.

Sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran, media tersebut terlebih dahulu dalam Proses penilaian bersama ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dengan tujuan mengevaluasi mutu produk.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran

Aspek	Presentase	Kategori
Materi	100%	Sangat Valid
Bahasa	87,5%	Sangat Valid
Media	100%	Sangat Valid
Rata-rata	95,83%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1, Berdasarkan hasil penilaian validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang mendapatkan nilai rata-rata validitas mencapai 95,83%, sehingga masuk tergolong dalam kriteria sangat valid. Pencapaian tersebut membuktikan bahwa media dinyatakan memenuhi persyaratan kelayakan dari unsur isi, kebahasaan, penampilan, serta penyajian, sehingga layak diterapkan dalam proses pembelajaran. Validator juga

memberikan beberapa masukan terkait identitas produk, penggunaan warna tulisan, tata letak tujuan pembelajaran, penggunaan huruf kapital, dan tanda baca yang kemudian diperbaiki sebelum media diimplementasikan.

Setelah media selesai dan dinyatakan valid, langkah selanjutnya yaitu uji praktikalitas guna memastikan sejauh mana kemudahan pemanfaatan media oleh pendidik dan siswa.

Tabel 2. Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran

Sekolah	Guru	Kategori	Peserta Didik	Kategori
SDN 13 Kapalo Koto	95%	Sangat Praktis	87,96%	Sangat Praktis
SDN 09 Koto Luar	97,5%	Sangat Praktis	88,98%	Sangat Praktis
SDN 07 Binuang Kampung Dalam	100%	Sangat Praktis	88,13%	Sangat Praktis

Sesuai dengan analisis pada Tabel 2, menunjukkan media pembelajaran memiliki tingkat kriteria sangat praktis berdasarkan penilaian pendidik dan siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah dioperasikan, mendukung pendidik ketika menjelaskan materi,

sekaligus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik. Di sisi lain, siswa memberikan respons positif yang ditunjukkan melalui antusiasme dan keaktifan selama pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa perpaduan gambar, animasi, audio, dan video pada media pembelajaran berperan dalam meningkatkan perhatian sekaligus partisipasi aktif siswa selama pelaksanaan belajar.

Selanjutnya dilakukan uji efektivitas guna mengetahui dampak penggunaan media terhadap tingkat pencapaian belajar siswa.

Tabel 3. Hasil Efektivitas Media Pembelajaran

<u>Sekolah</u>	<u>N-Gain</u>	<u>Kategori</u>
SDN 13 Kapalo Koto	0,73	<u>Sangat Efektif</u>
SDN 09 Koto Luar	0,79	<u>Sangat Efektif</u>
SDN 07 Binuang Kampung Dalam	0,75	<u>Sangat Efektif</u>

Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,73 pada SDN 13 Kapalo Koto, 0,79 pada SDN 09 Koto

Luar, dan 0,75 pada SDN 07 Binuang Kampung Dalam dengan kategori sangat efektif. Penelitian ini menggambarkan bahwa aktivitas belajar murid menunjukkan peningkatan usai memakai media belajar digital yang dibuat dengan aplikasi CapCut. Penyajian materi melalui visual, animasi, audio, dan video yang menarik mempermudah siswa dalam memahami konsep Perubahan Bentuk Energi secara konkret sehingga pembelajaran lebih bermakna

Dari keseluruhan hasil penelitian ini, bisa diketahui bahwa media belajar berbasis digital memanfaatkan aplikasi CapCut terbukti telah teruji valid, praktis dan keefektifan media. Hasil yang diperoleh tersebut menggambarkan media pembelajaran yang dirancang tersebut tepat diterapkan dalam proses belajar IPAS di kelas III Sekolah Dasar. Temuan dalam kajian ini menguatkan hasil penelitian terdahulu berupa menjelaskan terkait pemanfaatan media belajar digital mampu memperbaiki mutu belajar, mempermudah pemahaman siswa terhadap materi, sekaligus

mendorong peningkatan motivasi dan hasil belajar.

Pembahasan

Perancangan media belajar berbasis digital dengan bantuan aplikasi CapCut pada materi Perubahan Bentuk Energi mengikuti model ADDIE, yakni *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan juga *Evaluation*, dimana berlangsung secara bertahap berurutan untuk memenuhi kebutuhan murid kelas III Sekolah Dasar. Langkah *analysis* diperoleh informasi bahwa pendidik masih memanfaatkan media pembelajaran yang kurang beragam dan cenderung menggunakan video dari YouTube sebagai media utama. Sementara itu, materi Perubahan Bentuk Energi merupakan materi yang bersifat konseptual sehingga diperlukan media pembelajaran berbasis digital agar mampu menyajikan konsep melalui visualisasi, animasi serta audio agar siswa lebih cepat memahami materi. Berdasarkan hasil kajian kebutuhan, dikembangkan media pembelajaran berbentuk video digital menggunakan aplikasi CapCut yang mengintegrasikan gambar, animasi, narasi, musik, dan efek visual.

Perpaduan berbagai komponen tersebut dirancang untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan juga memudahkan siswa dalam menguasai materi.

Kajian ini memperlihatkan bahwa media belajar dibuat mendapatkan validitas senilai 95,83% sehingga termasuk kategori sangat valid. Nilai tersebut diperoleh berdasarkan validasi melibatkan penilaian ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media terhadap kelayakan ditinjau dari isi, kebahasaan, tampilan, penyajian, serta kecocokan media dengan tujuan pembelajaran. Meskipun media berhasil memenuhi kriteria sangat valid, para validator tetap memberikan berbagai masukan yang dijadikan sebagai acuan penyempurnaan produk sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

validator tetap memberikan beberapa saran perbaikan, seperti penyempurnaan identitas media, penggunaan huruf kapital, tanda baca, tata letak tujuan pembelajaran, dan pemilihan warna tulisan. Seluruh kritik dan saran dari para validator selanjutnya dijadikan pedoman dalam merevisi produk dengan demikian, media belajar yang dibuat memenuhi

kriteria kelayakan yang lebih baik untuk diimplementasikan dalam proses kegiatan belajar. Tingginya nilai validitas mencerminkan bahwa media telah layak berdasarkan isi, kebahasaan, desain, dan juga penyajian sehingga layak diterapkan sebagai Media belajar digital pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Temuan ini sejalan dengan studi terdahulu yang membuktikan media dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa serta telah divalidasi oleh para ahli akan menghasilkan produk sehingga berkualitas dari segi isi, tampilan, maupun penyajian sehingga dapat mendukung pembelajaran secara optimal.

Hasil uji praktikalitas membuktikan bahwa media belajar hasil pengembangan terletak pada tingkat sangat praktis. Kondisi tersebut ditunjukkan oleh nilai rata-rata respons pendidik mencapai 97,5% sementara respons siswa sebesar 88,36%. Tingginya tingkat praktikalitas mengindikasikan bahwa media mudah diterapkan selama kegiatan pembelajaran oleh pendidik dan siswa. Pendidik melakukan penilaian terhadap media mampu

mempermudah penyampaian materi secara lebih sistematis, menarik, dan membantu menjelaskan konsep Perubahan Bentuk Energi dengan lebih jelas. Sementara itu, siswa memberikan respons positif yang tercermin dari tingginya antusiasme selama kegiatan belajar. Mengindikasikan bahwa media melalui kombinasi visual, animasi, audio, dan ilustrasi yang menarik mampu meningkatkan perhatian serta keterlibatan siswa dalam mengikuti pelaksanaan belajar mengajar. Selain digunakan di kelas, media dalam bentuk video digital juga mendukung siswa mempelajari kembali materi secara mandiri dengan memanfaatkan berbagai perangkat yang dimiliki. Temuan tersebut menunjukkan bahwa aplikasi CapCut dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan media pembelajaran yang mudah dikembangkan oleh pendidik sekaligus praktis digunakan dalam berbagai situasi aktivitas pembelajaran.

Keefektifan media pembelajaran ditunjukkan melalui hasil uji *N-Gain* yakni memperoleh skor 0,73, 0,79, dan 0,75 pada tiga sekolah dengan tergolong tinggi. Hasil

tersebut menandakan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi CapCut bisa meningkatkan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran. Temuan tersebut mengindikasikan sebab terjadi karena media mampu menyajikan konsep Perubahan Bentuk Energi yang awalnya abstrak menjadi lebih nyata melalui perpaduan animasi, gambar bergerak, narasi, dan ilustrasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Penyajian materi ajar yang mengombinasikan unsur visual dan audio juga mendukung siswa dalam memahami konsep secara lebih mudah daripada pembelajaran yang semata-mata mengandalkan buku teks maupun penjelasan lisan. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak semata-mata mampu menarik perhatian siswa bisa memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman konsep dan kinerja belajar.

Secara umum, hasil penelitian mengungkapkan media pembelajaran yang berbasis digital menggunakan aplikasi CapCut berhasil terpenuhi tiga aspek dalam penelitian pengembangan, yakni valid, praktis,

dan juga efektif. Keunggulan media terletak pada kemampuannya mengintegrasikan beragam unsur multimedia, seperti gambar, animasi, teks, audio, narasi, dan video, sehingga menghasilkan penyajian proses belajar yang semakin menarik dan juga interaktif. Selain menunjang pendidik ketika menyampaikan materi, media juga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih berarti bagi siswa melalui peningkatan motivasi, perhatian, partisipasi aktif, dan pemahaman konsep. Penelitian ini selaras dengan beragam penelitian sebelumnya dengan menyatakan bahwa media belajar berbasis video digital memberikan kontribusi positif terhadap kualitas aktivitas pembelajaran, khususnya di materi yang memerlukan visualisasi konsep. Sebab, media belajar berbasis digital menggunakan aplikasi CapCut layak digunakan sebagai salah satu opsi lain media belajar IPAS pada Sekolah Dasar, terlebih di materi bersifat abstrak dan membutuhkan penyajian secara visual.

D. Kesimpulan

Penelitian pengembangan yang dilaksanakan ini berhasil mewujudkan media belajar yang

memanfaatkan digital menggunakan aplikasi CapCut ketika pembelajaran IPAS materi Perubahan Bentuk Energi bagi siswa kelas III Sekolah Dasar menerapkan model ADDIE yakni tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, serta *Evaluation*. Produk yang dibuat dalam bentuk video pembelajaran digital untuk mengintegrasikan teks, gambar, animasi, audio, narasi, dan efek visual sehingga proses penyampaian materi meningkatkan daya tarik, interaktivitas, serta mudah dimengerti oleh siswa. Berdasarkan penilaian validasi menunjukkan rata-rata validitas senilai 95,83% berada tingkat sangat valid, maka media dinyatakan layak dipakai dalam proses belajar. Selain itu, hasil uji praktikalitas menunjukkan rata-rata respons pendidik mencapai 97,5% dan respons siswa sebesar 88,36%, yang memperlihatkan bahwa media berada pada kategori sangat praktis karena mudah diimplementasikan serta mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran secara optimal. Sementara itu, hasil uji efektivitas memperoleh nilai *N-Gain* senilai 0,73, 0,79, dan 0,75 dengan kategori tinggi, yang ditemukan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah

penggunaan media yang dikembangkan.

Berdasarkan keseluruhan fakta penelitian, bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi CapCut sudah dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Media tersebut mampu memudahkan pendidik dalam menyajikan materi dalam bentuk yang lebih menarik sekaligus mempermudah siswa memahami konsep Perubahan Bentuk Energi yang bersifat abstrak melalui penyajian audio-visual yang interaktif. Oleh sebab itu, media yang dikembangkan layak dimanfaatkan termasuk salah satu variasi media belajar IPAS kelas III Sekolah Dasar juga berpotensi mendukung terciptanya pembelajaran yang semakin inovatif, bernilai, serta berfokus pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrohim, M., Tryanasari, D., & Hartini. (2020). Pengembangan E-Comic Berbasis Wayang Materi Perubahan Bentuk Energi dan Sumber Energi Alternatif Untuk Kelas IV SD. *Pancar*, 4(2), 93.
- Afrilia, L., Neviyarni, Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–

721.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2559>
- Bano, M. A., Maryati, S., Yusuf, D., Studi, P., Geografi, P., & Gorontalo, U. N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi CapCut Pada Materi Dinamika Litosfer Di SMA Negeri 1 Biluhu. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Interdisiplin*, 2(1), 1–13.
<https://doi.org/10.37905/jrpi.v2i1.29657>
- Habibi, M., Chandra, & Azima, N. F. (2019). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS PUISI SEBAGAI UPAYA MEWUJUDKAN LITERASI SASTRA DI SEKOLAH DASAR. *ESJ (Elementary School Journal)*, 9(1), 10.
- Syadida, Q. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 2(1), 17–26.
<https://doi.org/10.58737/jpled.v2i1.31>