

Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Scratch, Canva dan CapCut pada Materi Perubahan Energi

¹Khairunnisa Mardiyah*, ¹Jelita Jelita, ¹Nuraida

¹Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Institut Agama Islam Negeri Langsa, Aceh, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.70115/cahaya.v4i2.482>

Article Info	ABSTRACT
Article history Received : May 13, 2026 Accepted : June 13, 2026 Published : June 30, 2026 Keywords Digital learning media, Scrach, Canva, Capcut, IPAS Corresponding Author Khairunnisa Mardiyah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Langsa, Aceh, Indonesia *E-mail: khairunnisamardiyah4@gmail.com	<i>This study aimed to develop and evaluate an integrated digital learning medium using Scratch, Canva, and CapCut for teaching energy transformation in IPAS to fourth-grade students at SD Negeri 1 Seulalah. The novelty of this study lies in the integration of three digital applications into a single learning medium to provide interactive, visual, and engaging learning experiences for elementary school students. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The participants were 23 fourth-grade students and three validators, comprising a media expert, a material expert, and a language expert. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, documentation, and pretest-posttest assessments. The results indicated that the developed learning medium was valid, practical, and effective for IPAS learning. Student responses reached 86%, categorized as very attractive, furthermore, students' learning outcomes improved significantly, as reflected by an N-Gain score of 0,79, which falls within the high category. These findings demonstrate that the integration of Scratch, Canva, and CapCut can enhance student engagement, facilitate conceptual understanding, and improve learning outcomes in energy transformation topics. In conclusion, the developed digital learning medium is feasible and effective for supporting IPAS learning in elementary schools and has the potential to promote more interactive and meaningful learning experiences.</i>
	This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Copyright © 2026 Khairunnisa Mardiyah, Jelita Jelita, Nuraida

How to Cite:

Example: Mardiyah, K., et al. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Scratch, Canva dan CapCut pada Materi Perubahan Energi. *CAHAYA: Journal of Research on Science Education*, 4(2), 186-197.
<https://doi.org/10.70115/cahaya.v4i2.482>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Pemanfaatan teknologi tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (Riska Aini Putri, 2023). Media pembelajaran berbasis digital dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan efektif sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep pembelajaran (Sartimah et al., 2025; Sawitri et al., 2024).

Pada jenjang sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran sangat penting karena peserta didik masih berada pada tahap perkembangan berfikir konkret. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami konsep yang bersifat nyata, visual, dan dapat diamati secara langsung, namun mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak (Imanulhaq, 2022; Karimah et al., 2025). Lalu pembelajaran yang tidak didukung oleh media yang sesuai akan berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 1 Seulalah, pembelajaran IPAS pada materi perubahan energi masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama. Media yang digunakan masih terbatas sehingga proses pembelajaran kurang interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif, mudah merasa bosan, dan kurang termotivasi mengikuti pembelajaran. Dampak dari kondisi tersebut terlihat pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi perubahan energi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ariadi et al. (2024) yang menyatakan bahwa rendahnya pemahaman konsep IPAS salah satunya disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar siswa aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital seperti Scratch, Canva, dan Capcut.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran guna merangsang perhatian, minat, pemikiran, dan perasaan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Sultan & Tirtayasa, 2019; Volume & Access, 2024). Penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan rendahnya motivasi dan pemahaman belajar siswa. Media digital mampu menyajikan materi secara visual, interaktif, dan kontekstual sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Septiyaningsih et al., 2025; Yju et al., 2026).

Scratch merupakan aplikasi pemrograman visual berbasis blok yang dapat digunakan sebagai media quiz edukatif sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Penggunaan Scratch terbukti mampu meningkatkan kreativitas, keterlibatan, dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran (Yuliawan et al., 2026). Selain itu Canva merupakan platform desain grafik yang dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran berupa presentasi, poster, infografis, dan media visual lainnya. Penggunaan Canva membantu guru menyajikan materi secara visual hingga meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar (Nisa et al., 2025; The et al., 2025). Sementara itu, CapCut merupakan aplikasi pengeditan video yang dapat dimanfaatkan untuk membuat video pembelajaran interaktif. CapCut mampu mendukung pengembangan video

pembelajaran interaktif yang efektif meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa (Aulia et al., 2025; Putri, 2024). Dari ketiga aplikasi tersebut dinilai mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih lengkap karena menggabungkan unsur visual, audio, video, dan interaktivitas dalam satu media pembelajaran.

Peneliti sebelumnya umumnya hanya berfokus pada penggunaan satu media digital secara terpisah, seperti Scratch, Canva, atau CapCut dalam pembelajaran. Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis Scratch telah menunjukkan hasil yang positif terhadap keterlibatan siswa. Begitu pula dengan penelitian mengenai Canva dan CapCut yang terbukti dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa. Namun, penelitian yang mengintegrasikan Scratch, Canva, dan CapCut secara bersamaan dalam pembelajaran IPAS pada materi perubahan energi di sekolah dasar masih sangat terbatas. Dengan demikian, terdapat kesenjangan peneliti yang perlu dikaji lebih lanjut mengenai efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis integrasi ketiga aplikasi tersebut.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan penelitian tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis digital menggunakan Scratch, Canva, dan CapCut pada materi perubahan energi dalam pembelajaran IPAS. Pengembangan media ini diharapkan dapat mengatasi keterbatasan media pembelajaran yang digunakan di sekolah, meningkatkan motivasi belajar siswa, membantu pemahaman konsep perubahan energi, serta menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, respon siswa, dan efektivitas media pembelajaran berbasis digital yang dikembangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital pada materi perubahan energi untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Peneliti memilih model ini karena bersifat sistematis, fleksibel, dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis digital (Ismail et al., 2024; Sugihartin Nyoman, 2018). Berikut adalah tahapan model ADDIE dalam penelitian ini:



1. Pada tahap *analysis*, peneliti melakukan analisis kebutuhan pembelajaran, analisis karakter siswa, serta analisis penggunaan media pembelajaran IPAS di sekolah. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih bersifat konvensional dan belum memanfaatkan media digital secara optimal, serta siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam pembelajaran.

2. Tahap *design*, dilakukan dengan merancang media pembelajaran digital berbasis integrasi Scratch sebagai media quis edukatif, Canva sebagai media penyajian materi visual, dan CapCut sebagai media vidio pembelajaran. Selain itu, peneliti juga menyusun instrumen penelitian berupa lembar validasi media, lembar validasi materi, lembar validasi bahasa, angket respon siswa dan guru, serta soal pretest-posttest.
3. Tahap *developmen*, dilakukan dengan mengembangkan produk media pembelajaran digital sesuai desain yang telah dibuat. Media kemudian di validasi oleh tiga kelompok ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Ahli media berperan menilai aspek tampilan, interaktivitas, dan kelayakan teknis media. Ahli materi menilai kesesuaian konsep, kebenaran isi, serta keterkaitan dengan tujuan pembelajaran. Ahli bahasa menilai kejelasan bahasa, keterbacaan, serta kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Hasil validasi digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan produk sebelum diuji coba.
4. Tahap *implementation*, dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran digital yang telah dikembangkan pada proses pembelajaran IPAS materi perubahan energi di kelas IV SD Negeri 1 Seulalah yang berjumlah 23 siswa. Pada tahap ini media digunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran untuk mengetahui respon siswa serta keterlaksanaan penggunaan media di kelas.
5. Tahap *evaluation*, dilakukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan melalui observasi, angket respon siswa dan guru, serta hasil pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman konsep siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Seulalah yang beralamat di Jl. Hamzah Panzuri, Seulalah, Kec. Langsa Lama, Kota Langsa, Aceh 24416. Lokasi penelitian di pilih karena sekolah tersebut telah menerapkan kurikulum yang relevan dengan topik penelitian, memiliki karakteristik peserta didik yang sesuai dengan tujuan penelitian, serta memberikan akses dan dukungan yang memadai bagi pelaksanaan penelitian.

Subjek penelitian ini yaitu melibatkan siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Seulalah sebanyak 23 siswa sebagai sampel utama yang digunakan untuk menguji coba media pembelajaran selama tahap implementasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket respon siswa dan guru, tes hasil belajar (pretest-posttest), serta dokumentasi. Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli (media, materi, dan bahasa), angket respon siswa dan guru, serta soal pretest-posttest. Validasi media dilakukan oleh tiga validator yang terdiri dari: (1) ahli media, (2) ahli materi IPAS, dan (3) ahli bahasa. Setiap validator memberikan penilaian berdasarkan instrumen validasi yang telah disusun untuk menilai kelayakan media pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Data hasil validasi ahli dan angket respon dianalisis menggunakan Skala Likert dan dihitung dengan rumus persentase persamaan 1:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \dots\dots\dots (1)$$

Hasil persentase kemudian dikategorikan berdasarkan tingkat kelayakan media pembelajaran sebagai berikut:

Keterangan:

- 81 – 100% : Sangat praktis/menarik
- 61 – 81% : Praktis/menarik
- 41 – 60% : Cukup
- ≤ 40% : Kurang praktis/menarik

Peningkatan hasil belajar siswa dianalisis menggunakan uji N-Gain dengan rumus persamaan 2:

$$N - Gain = \frac{Skor\ Pretest - Skor\ Posttest}{Skor\ Maksimal - Skor\ Pretest} \dots\dots\dots (2)$$

Hasil kemudian dikategorikan berdasarkan tingkat kelayakan media pembelajaran sebagai berikut:

Keterangan:

- $g \geq 0,70$: Tinggi
- $0,30 \leq g < 0,70$: Sedang
- $g < 0,3$: Rendah

Dari indikator keberhasilan media dianggap berhasil jika:

- Valid: Skor validasi ahli $\geq 80\%$.
- Praktis: Skor angket siswa dan guru $\geq 80\%$.
- Efektif: N-Gain minimal sedang $\geq 0,7$.

Kriteria keberhasilan penelitian ditetapkan berdasarkan tiga aspek, yaitu media dinyatakan valid jika skor validasi $\geq 80\%$, praktis jika skor respon pengguna $\geq 80\%$, dan efektif jika nilai N-Gain berada pada kategori minimal sedang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran berbasis digital yang dikembangkan terdiri atas tiga komponen utama, yaitu scratch sebagai media quis edukasi interaktif, canva sebagai media visual pembelajaran, dan capcut sebagai media vidio pembelajaran. Media yang dikembangkan disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga memiliki tampilan yang menarik, sederhana, dan mudah digunakan.

a) Media Scratch

Media scratch dikembangkan sebagai quis edukatif interaktif pada materi perubahan energi. Media ini berisi soal pilihan ganda, animasi, serta umpan balik otomatis untuk membantu siswa memahami materi IPAS secara lebih menarik.



Gambar 1. Tampilan Quis Edukatif Scratch

b) Media Canva

Media Canva digunakan untuk menyajikan materi perubahan energi dalam bentuk presentase visual dan infografis yang menarik. tampilan media disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar melalui penggunaan warna cerah, gambar ilustratif, dan teks sederhana.



Gambar 2. Tampilan Canva

c) Media CapCut

media CapCut dikembangkan dalam bentuk video pembelajaran interaktif yang memadukan gambar, suara, animasi, dan teks. Video pembelajaran ini membantu siswa memahami konsep perubahan energi secara konkret dan kontekstual.



Gambar 3. Tampilan video capcut

2. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diperoleh dari data validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta hasil pretest-posttest terhadap media pembelajaran berbasis digital.

a) Hasil Validasi Ahli

Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil validasi diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1: Hasil Validasi Media Pembelajaran

No	Aspek Validasi	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Materi	50	50	100%	Sangat Praktis
2	Media	49	50	98%	Sangat Praktis
3	Bahasa	50	50	100%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 1. Hasil validasi menunjukkan bahwa seluruh aspek memperoleh kategori sangat praktis. Validasi materi sebesar 100% menunjukkan bahwa materi telah sesuai dengan kurikulum, tujuan pembelajaran, dan indikator pembelajaran IPAS materi perubahan energi. Validasi media sebesar 98% menunjukkan bahwa aspek desain visual, navigasi, warna, serta keterpaduan media sudah sangat layak digunakan setelah dilakukan revisi sesuai saran validator. Sementara itu, validasi bahasa sebesar 100% menunjukkan bahwa penggunaan bahasa sudah sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar, mudah dipahami, dan komunikatif.

b) Hasil Respon Guru

Setelah media dinyatakan valid oleh ahli, dilakukan uji coba kepada guru kelas IV untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dalam pembelajaran.

Tabel 2: Hasil Respon Guru

No	Responden	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Guru Kelas IV	47	50	94%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 2. Hasil respon guru menunjukkan persentase sebesar 94% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, membantu guru dalam menyampaikan materi, serta mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif.

c) Hasil Respon Siswa

Respon siswa diperoleh dari 23 siswa kelas IV dengan menggunakan angket Skala Likert yang mencakup beberapa indikator, yaitu: (1) ketertarikan terhadap media, (2) kemudahan penggunaan media, (3) kejelasan materi, (4) kemenarikan tampilan, (5) keaktifan dalam pembelajaran, dan (6) motivasi belajar.

Berdasarkan Tabel 3. Berdasarkan hasil angket tersebut, diperoleh persentase sebesar 86% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis

digital menggunakan Scratch, Canva, dan CapCut memperoleh respon positif dari siswa. Siswa merasa lebih tertarik, lebih mudah memahami materi, serta lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPAS.

d) Hasil Pretest- Posttest

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh total skor pretest sebesar 830 dan total skor posttest sebesar 1.990. hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis digital menggunakan Scratch, Canva, dan CapCut pada materi perubahan energi.

Untuk mengetahui efektivitas peningkatan hasil belajar, digunakan analisis N-Gain dengan rumus persamaan 2.

Tabel 3: Hasil Rata-Rata siswa

Jumlah siswa	Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Posttest
23 siswa	36,08	86,52

$$g = \frac{86,52 - 36,08}{100 - 36,08}$$

$$g = \frac{50,44}{63,92}$$

$$N-Gain = 0,78$$

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,78.

Interpretasi nilai N-Gain menggunakan kategori Hake (1999) adalah sebagai berikut:

- $g < 0,3$ = rendah
- $g 0,30 \leq g < 0,70$ = sedang
- $g \geq 0,70$ = tinggi

Dengan demikian, nilai 0,78 berada pada kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi perubahan energi.

3. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital yang mengintegrasikan Scratch, Canva, dan CapCut memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan pada pembelajaran IPAS materi perubahan energi di kelas IV SD Negeri 1 Seulalah. Tingkat validitas yang sangat tinggi pada aspek materi, media, dan bahasa menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik sekolah dasar, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Temuan ini mengindikasikan bahwa proses pengembangan melalui model ADDIE mampu menghasilkan produk media pembelajaran yang layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Kepraktisan media ditunjukkan melalui respon guru sebesar 94% dan respon siswa sebesar 86% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Tingginya respon tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan mampu, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Kondisi ini terjadi karena media yang dikembangkan mengombinasikan unsur visual, audio, animasi, dan aktivitas interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran konkret dan berbasis aktivitas. Dengan demikian, penggunaan media digital tidak hanya mempermudah penyampaian materi oleh guru, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Efektivitas media terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh nilai N-Gain sebesar 0,78 yang termasuk kategori tinggi. Berdasarkan klasifikasi Hake (1999), nilai $N\text{-Gain} \geq 0,70$ menunjukkan bahwa suatu pembelajaran memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa integrasi Scratch, Canva, dan CapCut mampu membantu siswa memahami konsep perubahan energi secara lebih bermakna. Scratch memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih dan memperoleh umpan balik secara langsung melalui quis edukatif interaktif, Canva membantu memvisualisasikan konsep yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami, sedangkan CapCut menyajikan materi melalui kombinasi audio dan visual yang menarik sehingga memperkuat proses penerimaan informasi oleh siswa.

Hasil penelitian ini juga memperkuat teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan animasi secara terintegrasi. Penggunaan berbagai media digital dalam penelitian ini memungkinkan siswa menerima informasi melalui lebih dari satu saluran indera sehingga proses pemahaman konsep menjadi lebih optimal. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi teoritis berupa penguatan terhadap konsep pembelajaran multimedia dan pembelajaran interaktif dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Selain kontribusi teoritis, penelitian ini juga memberikan kontribusi praktis bagi guru dan sekolah dasar. Produk yang dihasilkan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran digital inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS, khususnya pada materi perubahan energi. Media ini dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta memfasilitasi pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan transformasi digital dalam pendidikan. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis Scratch, canva, dan CapCut berpotensi untuk diterapkan pada materi lain dengan karakteristik yang serupa di sekolah dasar.

Dengan demikian, hasil penelitian membuktikan bahwa pengintegrasian Scratch, Canva, dan CapCut tidak hanya menghasilkan media yang valid, praktis, efektif, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran digital yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis digital menggunakan Scratch, Canva, dan CapCut pada materi perubahan energi di kelas IV SD Negeri 1 Seulalah, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa memperoleh persentase masing-masing sebesar 100%, 98%, 100% dengan kategori sangat valid, sehingga media layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kepraktisan media ditunjukkan oleh hasil respon guru sebesar 94% dan respon siswa sebesar 86% yang termasuk kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.

Efektivitas media ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Nilai N-Gain sebesar 0,78 berada pada kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi perubahan energi.

Secara teoritis, penelitian ini memperkuat teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa penggunaan kombinasi teks, gambar, audio, animasi, dan aktivitas interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Secara praktis, media pembelajaran berbasis Scratch, Canva, dan CapCut dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang inovatif untuk membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis digital menggunakan Scratch, Canva, dan CapCut layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS serta berpotensi diterapkan pada materi lain di sekolah dasar untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing, guru, serta pihak SD Negeri 1 Seulalah yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada keluarga dan teman-teman yang selalu memberikan semangat dan motivasi dalam penyusunan artikel ini. Selain itu penulis ucapkan terimakasih juga kepada diri sendiri yang telah berjuang dalam pembuatan artikel ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media pembelajaran digital di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariadi, N. M., Parwati, N. N., & Agustini, K. (2024). *Dampak Model Discovery Learning Berbantuan Media Audiovisual terhadap Keterampilan Menulis Laporan dan Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas*. 4(2), 183–194.
- Aulia, P., Zakiyah, N., & Desiningrum, N. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi CapCut pada Hasil Belajar IPA Materi Sifat-Sifat Benda Siswa Kelas III SD*. 4(5), 8332–8337.
- Humaira, M. A., Amril, L. O., Faiz, M., Faruqi, A., Zhafira, A., Syahrani, F., Fitriani, S. F.,

- Marisa, L., Azizah, N. N., Agustiana, D. E., Nuriah, S. S., Yuniar, G., & Zahroul, N. (2025). *Pemanfaatan Canva dan CapCut sebagai Solusi Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif bagi Guru Sekolah Dasar*. 11(2), 306–313. <https://doi.org/10.30997/qh.v11i2.21392>
- Imanulhaq, R. (2022). *Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12*. 3(2), 126–134. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>
- Ismail, S., Yahya, L., Yusuf, P., Studi, P., Matematika, P., & Gorontalo, U. N. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Dengan Aplikasi Sac 3 Pada Pokok*. 5(2), 997–1004.
- Karimah, J., Prayogo, M. S., Adila, Y. N., & Syafa, L. (2025). *Tahapan Perkembangan Kognitif Piaget dalam Pembelajaran IPA : Analisis Kesesuaian Materi Perubahan Wujud Benda pada Buku Teks IPA SD Kelas IV dengan tahapan perkembangan kognitif menjadi lebih bermakna . utama dalam pembelajaran karena*. 04(02).
- Nisa, I., Syafaah, P. N., & Nur, D. M. M. (2025). *Pemanfaatan Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Desain Visual Siswa MTS Manba ' ul Ulum*. 02(03), 2791–2799.
- Nurulpaik, I., & Fitriani, Y. (2025). *Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Poster Siswa Sekolah Dasar : Systematic Literature Review*. 14(3), 5501–5510. <https://doi.org/10.58230/27454312.2930>
- Putri, N. A. (2024). *Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi CapCut dan Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa*. 1(1), 27–33.
- Rahmani, C. D., Adrias, A., Suciana, F., Pendidikan, F. I., & Padang, U. N. (2025). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar*. 4.
- Riska Aini Putri. (2023). *Pengaruh Teknologi dalam Perubahan Pembelajaran di Era Digital*. 2(3), 105–111. <https://doi.org/10.56427/jcbd.v2i3.233>
- Sartimah, S., Dasar, P., Islam, U., Syekh, N., Hasan, A., & Addary, A. (2025). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Sekolah Dasar*. 9, 19108–19116.
- Sawitri, J. I., Novita, T., Karo, B., Mutiara, C., & Barus, B. (2024). *Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Improving the Quality of Learning by Using Interactive Learning Media*. 1, 96–102.
- Septiyaningsih, D. N., Alkhayya, N., Mardiana, N., & Setiyoko, D. T. (2025). *Peran Teknologi dalam Penggunaan Media Belajar Bagi Siswa Sekolah Dasar*. 07(02), 10309–10318. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i2.8041>
- Sugihartin Nyoman, K. Y. (2018). *Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional*. 15(2), 277–286.
- Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2019). *Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar*. 2(1), 470–477.
- The, U., Application, C., Learning, A. S. A., Creation, M., An, A. S., To, E., Students, I., & Skills, D. (2025). *Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Alat Pembuatan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Digital Siswa*. 4(1), 174–183.
- Triambodo, Y., Putro, M., & Astuti, R. (2020). *Implementation of Scratch in Learning Coding*

- for Elementary School Students*. 1–13. <https://doi.org/10.21070/ups.1671>
- Volume, J. B., & Access, O. (2024). *1**, 2, 3 123. 11(1), 76–83.
- Yju, Y., Kaju, M. A., Moi, M. Y., Baghi, F. N., Carmela, M., Jawa, M. L., Ngurah, D., Laksana, L., Guru, P., Dasar, S., & Multidisiplin, J. C. (2026). *Peran Media Digital Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. 01, 54–63.
- Yuliawan, K., Tandiele, R., & Hakim, A. R. (2026). *Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa melalui Game Edukasi Berbasis Scratch*. 6(April), 63–75. <https://doi.org/10.55606/juitik.v6i2.2177>