

Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis *Zepeto* dan *Capcut* Dalam Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Hery Setiyawan¹, Veronika Vebriani², Putri Apriliyah³, Risanda Ramadamayanti⁴, Shinta Agis Shalsabilla⁵, Putri Aulia Nabilatuz Zakiyah⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

E-mail: heri.setiyawan_fbs@uwks.ac.id¹, verovebriani16@gmail.com², putriapriliyah13@gmail.com³, risandaramadamayanti@gmail.com⁴, sintaalsalsabila@gmail.com⁵, Putriaulia8856@gmail.com⁶

Article History:

Received: 07 November 2025

Revised: 18 November 2025

Accepted: 25 November 2025

Keywords: Media

Pembelajaran Video, Zepeto, Capcut, Bangun Ruang, Siswa Kelas IV, Sekolah Dasar.

Abstract: *Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran video materi bangun ruang untuk siswa kelas IV SD, menggunakan aplikasi Zepeto dan Capcut. Matematika, khususnya bangun ruang, sering dianggap rumit, sehingga dibutuhkan media inovatif untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar. Video dipilih sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang mudah diakses dan dibuat. Zepeto memungkinkan pembuatan avatar 3D yang menarik, sementara Capcut adalah aplikasi pengedit video yang mudah digunakan dengan berbagai fitur. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pengembangan media ini diharapkan dapat mengatasi pembelajaran monoton, mempermudah pemahaman konsep bangun ruang melalui visualisasi 3D, serta meningkatkan motivasi, keterlibatan, kognitif, minat belajar, dan hasil belajar siswa.*

PENDAHULUAN

Matematika adalah ilmu yang mengkaji mengenai bilangan, ruang, dan struktur, yang dimana berperan penting dalam menumbuhkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sedikit dihindari oleh kebanyakan orang karena dianggap pelajaran yang rumit karena seseorang akan dihadapkan dengan angka. Juga matematika menuntut seseorang untuk menghitung dan menghafal rumus. Terutama jika siswa sudah berada dikelas besar yang dimana materi matematika akan berubah level menjadi sedikit rumit. Salah satu materi yang menarik adalah mengenai bangun ruang.

Menurut pandangan Pratiwi dalam (Umi Rasyidah dkk., 2023) bahwa bangun ruang adalah konsep yang akrab dalam kehidupan sehari-hari, materi yang semestinya tidak asing bagi siswa sekolah dasar. Dalam matematika, pembelajaran bangun ruang mencakup pengenalan bentuk, pemahaman sifat-sifat, serta penguasaan rumus-rumus yang berhubungan dengan berbagai jenis bangun ruang seperti kubus, balok, prisma segitiga, kerucut, dan tabung. Setiap bangun ruang tentu memiliki rumus untuk menghitung volume dan luas permukaan. Adanya media pembelajaran diharapkan akan sangat efektif dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi matematika bangun ruang.

Penyampaian materi bangun ruang akan jauh lebih menarik dan efektif jika diintegrasikan

dengan media pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, seorang guru dituntut agar bisa merancang pembelajaran matematika yang tidak hanya menarik tetapi juga efisien, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan. Seorang guru bisa membawakan alat peraga bangun ruang untuk mengenalkan pada siswa. Alat peraga matematika yang baik adalah dapat menjelaskan konsep secara tepat, menarik, multi fungsi, dan mudah digunakan. Model bangun ruang dan jaring-jaring bangun ruang dapat digunakan kedalam media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah suatu alat dalam proses pembelajaran yang digunakan oleh guru ketika menjelaskan suatu materi secara mudah, efektif, dan efisien. Menurut Gerlach dan Ely (Nurfadhillah, 2021) Media secara umum dapat diartikan sebagai segala sesuatu baik manusia, materi, maupun peristiwa yang menciptakan kondisi belajar. Sehingga diharapkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam konteks ini, pendidik, buku pelajaran, serta lingkungan sekolah termasuk dalam kategori media.

Media pembelajaran juga memegang peranan penting dalam menunjang kelancaran dan efektifitas dalam proses pembelajaran dikelas. Upaya kreatif seringkali dilakukan dalam perancangan media pembelajaran agar mampu membangkitkan minat belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran yang dikemas secara ringkas akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa untuk lebih mudah menghafalkan poin-poin yang penting. Penggunaan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif serta hasil belajar siswa. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, saat ini telah tersedia beragam media pembelajaran yang menarik, memanfaatkan baerbagai inovasi teknologi untuk mendukung proses pembelajaran.

Pada zaman seperti ini semua bisa diakses melalui internet dan penggunaan teknologi akan sangat mudah. Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan sudah sangat banyak dan umum digunakan. Media pembelajaran juga banyak berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi. Pada zaman dahulu media pembelajaran terbatas pada buku, papan tulis, dan alat peraga sederhana. Akan tetapi, seiring dengan kemajuan zaman dan teknologi, ragam media pembelajaran pun bertambah pesat yang pada akhirnya menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti, video, radio, televisi, laptop, serta berbagai media lain yang dapat diakses melalui internet.

Tentu semua media pembelajaran harus dibuat lebih menarik siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dan juga dirancang untuk menumbuhkan semangat belajar siswa saat digunakan. Sekarang ini banyak guru yang memanfaatkan teknologi untuk membantu membuat media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran baru yang berbasis teknologi dan sering digunakan adalah video. Di zaman sekarang ini akses dan pembuatan video tidak lagi terbatas pada kaset, melainkan dapat dilakukan dengan mudah melalui perangkat teknologi sehari-hari seperti handphone, komputer, dan laptop.

Dengan semakin berkembangnya zaman maka akan semakin banyak pula penggunaan ataupun penciptaan media pembelajaran berbasis teknologi. Banyak aplikasi yang mendasari tugasnya sebagai aplikasi pengedit video. Bahkan tidak hanya melalui aplikasi, melainkan bisa juga diakses melalui web. Dari berbagai macam aplikasi ini setiap aplikasi menyediakan fitur dan animasi yang berbeda beda. Ada banyak inovasi yang diciptakan dari sebelumnya seperti, yang awalnya hanya ada animasi gambar seseorang lalu sekarang berinovasi menjadi gambar seseorang yang berjalan.

Pada pembahasan kali ini penulis menggunakan dua aplikasi yang menarik dan cukup sederhana untuk digunakan yaitu, *Capcut* dan *Zepeto*. Menurut Putri (M. Putri, 2024) *Capcut* adalah aplikasi untuk mengedit video yang dapat diunduh di *playstore* maupun *appstore*. Sedangkan *zepeto* adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan pengguna membuat avatar sendiri. *Zepeto* ramai digunakan karena memiliki kualitas avatar yang bagus dan menarik.

Penulis berharap dengan digunakannya teknologi dalam pembuatan media pembelajaran bisa lebih memanfaatkan teknologi dengan baik dan banyak mempelajari teknologi berkembang. Diharapkan juga dengan dibuatnya media pembelajaran berupa video bisa menunjang pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Selain berdampak pada proses pembelajaran, penulis juga berharap dengan dibuatnya media pembelajaran video bisa meningkatkan kognitif, minat belajar, dan nilai siswa dari nilai sebelumnya.

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video berbasis *Zepeto* dan *Capcut* pada materi matematika bangun ruang kelas IV Sekolah Dasar dapat menjadi solusi inovatif dalam mengatasi keterbatasan media pembelajaran yang monoton. Media ini memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep bangun ruang melalui visualisasi karakter 3D serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan menggabungkan gaya belajar audio-visual, media ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar pada masa kini.

LANDASAN TEORI

1. MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran merujuk pada berbagai alat atau teknik yang digunakan secara sistematis dalam proses belajar mengajar untuk membantu menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa secara lebih efektif. Media ini dapat berupa benda nyata maupun simbolik yang mampu menstimulasi pikiran, perhatian, dan minat siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Sebagaimana dikemukakan oleh Moreira, dkk dalam (Husein Batubara, 2020), media pembelajaran dipandang sebagai instrumen penting yang dirancang untuk menampilkan atau mengilustrasikan fakta, konsep, prinsip, maupun prosedur tertentu agar dapat diterima dan dipahami oleh siswa secara lebih konkret dan nyata. Dengan kata lain, media pembelajaran bertujuan untuk menjembatani antara informasi abstrak dan pengalaman belajar siswa yang nyata, sehingga materi yang disampaikan tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga dapat divisualisasikan dan diterapkan dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran memegang fungsi sebagai alat, Teknik, atau sarana untuk menyampaikan informasi secara lebih jelas dan terstruktur. Ragamnya meliputi objek fisik, teknologi, sumber data manusia, hingga suatu peristiwa yang dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta pembentukan sikap. Oleh karena itu, pendidik, buku pelajaran, dan lingkungan sekitar juga dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran.

2. VIDEO

Video adalah rekaman gambar yang bergerak dan biasanya dilengkapi dengan suara. Video dapat dibuat menggunakan kamera atau alat perekam lainnya, lalu ditampilkan di televisi, komputer, atau ponsel. Video digunakan untuk menyampaikan informasi, menceritakan sesuatu, atau hanya sekadar hiburan. Dalam kehidupan sehari-hari, kita bisa menemukan video di *YouTube*, media sosial, televisi, atau dalam bentuk film dan dokumenter.

Dalam dunia pendidikan, video juga banyak dimanfaatkan sebagai alat bantu belajar. Sejalan dengan pendapat Bekti Pradana & Hidayati (2024) Menyatakan bahwa media video dalam pembelajaran merupakan aplikasi teknologi yang melibatkan eksploitasi komponen-komponen yang mampu menampilkan visual dan suara secara bersamaan. Guru bisa menggunakan video untuk menjelaskan pelajaran dengan lebih menarik, karena siswa

bisa melihat gambar, mendengar suara, dan memahami materi secara lebih mudah. Dengan video, pembelajaran jadi lebih menyenangkan dan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar.

3. **CAPCUT**

Capcut adalah aplikasi pengeditan video yang memiliki tampilan mudah digunakan dan dilengkapi dengan berbagai fitur seperti memotong video, menambahkan musik, teks, filter, transisi, efek-efek menarik, dan bisa Menyusun beberapa lapisan video. *Capcut* bisa digunakan di Handphone maupun komputer, dan banyak digunakan oleh orang-orang yang menggunakan media social karena mudah dipakai dan bisa menghasilkan video yang bagus, bahkan untuk pemula.

Dalam dunia Pendidikan, *capcut* mulai sering digunakan sebagai alat bantu belajar, khususnya untuk membuat video pembelajaran. Guru dan siswa bisa dengan mudah membuat video presentasi, animasi, atau tugas-tugas yang lebih kreatif dan menyenangkan. Penelitian yang dilakukan oleh menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif yang menggunakan aplikasi *CapCut* sangat efektif dan relevan dapat dilihat dari hasil pretest yang meningkat menjadi 70% dibandingkan dengan hasil pretest sebesar 36,67%

4. **ZEPETO**

Zepeto adalah aplikasi media *social* berbasis pada avatar 3D yang memungkinkan penggunaanya dapat membuat avatar menyerupai diri mereka sendiri. Didalam aplikasi ini pengguna disajikan dengan berbagai fitur yang menarik dan animasi yang kekinian. Meskipun *Zepeto* dikenal sebagai aplikasi gaming tetapi *Zepeto* menawarkan fitur pembuatan karakter yang dapat dimanfaatkan sebagai elemen visual dalam produksi video pembelajaran berbasis audio-visual. Pengguna bisa membuat avatar sesuai dengan tampilan wajah, pakaian, rambut, dan aksesoris sesuai dengan keinginan pengguna yang kemudian avatar ini bisa disimpan dan dijadikan dalam bentuk video ataupun foto. Menurut Sari, dkk dalam (Fadiyah dkk., 2024) *Zepeto* adalah aplikasi animasi 3D yang memungkinkan penggunaanya membuat avatar digital atau karakter animasi yang mirip dengan dirinya sendiri.

Zepeto merupakan aplikasi berbasis avatar 3D yang memungkinkan pengguna membuat karakter virtual mirip diri mereka sendiri dan berinteraksi secara online. Selain menjadi media hiburan dan pertemanan, *Zepeto* juga dapat dimanfaatkan dalam dunia Pendidikan, khususnya sebagai media pembelajaran berbasis audio-visual melalui pembuatan video dengan karakter digital. Dikembangkan oleh *Snow Corporation* dari Korea Selatan, *Zepeto* menjadi populer selama masa pandemi dan telah menarik jutaan pengguna, terutama dari pasar asia.

5. **MATEMATIKA**

Matematika adalah ilmu yang mempelajari angka, bentuk, pola, dan hubungan antar berbagai hal. Dalam kehidupan sehari-hari, matematika digunakan untuk menghitung, mengukur, membandingkan, serta memecahkan berbagai masalah, seperti mengatur keuangan, menghitung waktu, atau menentukan arah. Matematika sering menggunakan *symbol* dan rumus agar perhitungan menjadi lebih mudah dan tepat. Matematika bukan hanya sekadar perhitungan, melainkan suatu cara berpikir logis dan sistematis yang membantu manusia memahami pola, memecahkan masalah, serta mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Pendapat Savitri dalam (Lusianisita, dkk, 2020) menyatakan bahwa matematika termasuk ilmu dasar yang mendukung kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengajaran matematika juga bertujuan membentuk kemampuan berpikir kritis dan analitis pada siswa.

6. BANGUN RUANG

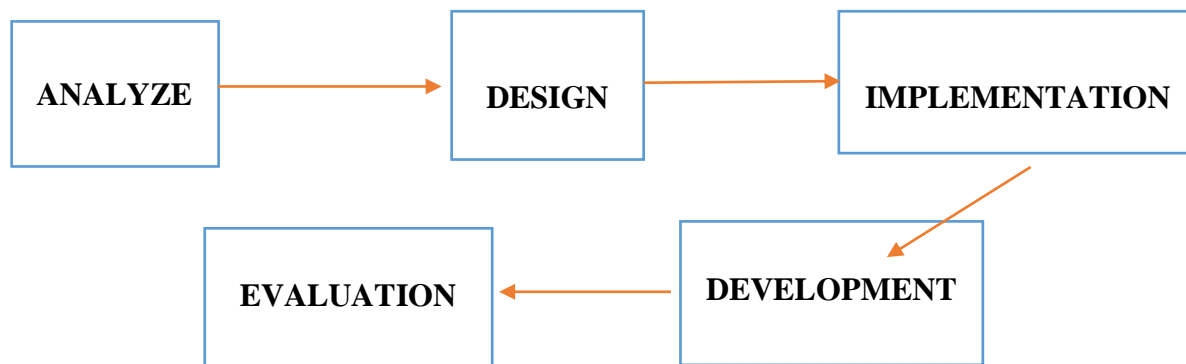
Bangun ruang merupakan bentuk-bentuk tiga dimensi yang memiliki ruang di dalamnya dan dibatasi oleh sisi-sisi yang bisa berupa bidang datar atau lengkung. Contoh bangun ruang yang sering kita temui dalam kehidupan sehari-hari antara lain kubus, balok, tabung, bola, dan kerucut. Bangun ruang memiliki ciri-ciri seperti panjang, lebar, tinggi, volume (isi), dan luas permukaan.

Dalam pelajaran matematika, mempelajari bangun ruang membantu kita memahami bentuk benda di sekitar dan bagaimana menghitung isi atau ukurannya. Misalnya, dengan memahami volume, kita bisa tahu seberapa banyak air yang bisa ditampung sebuah ember atau seberapa besar ruangan dalam sebuah kotak. Hal ini sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam berbagai bidang pekerjaan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kajian literatur yang dipadukan dengan model pengembangan ADDIE sebagai kerangka dalam Menyusun dan merancang produk media yang dikembangkan. Kajian literatur dilakukan sebagai dasar awal untuk memahami teori, konsep, dan berbagai literatur, artikel jurnal, dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penggunaan model pengembangan *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan berupa model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develoment, Implementation, Evaluation*). Model ini digunakan dan dipilih karena dirasa sangat efektif dan fleksibel dalam mendukung keberlangsungan proses pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Adapun tahapan yang dilakukan oleh peneliti yaitu: (1) Tahap analisis (*Analyze*), tahap ini penulis mengidentifikasi kebutuhan siswa, karakteristik materi bangun ruang di kelas IV, serta potensi dan kendala yang dihadapi dalam pembelajaran di kelas. (2) Tahap Perancangan (*Design*) pada tahap ini penulis mulai merancang konten video pembelajaran dengan pendekatan visual yang kuat menggunakan platform *Zepeto* sebagai alat untuk menciptakan avatar digital yang merepresentasikan guru dan siswa. Sementara itu, *Capcut* digunakan sebagai aplikasi editing video yang menggabungkan avatar dari *Zepeto* dan menambahkan *backsound*. (3) Pengembangan (*Development*) produk awal kemudian dikembangkan dan diuji coba secara terbatas kepada sekelompok kecil siswa guna mendapatkan *feedback* awal terhadap kualitas media, baik dari sisi tampilan, pemahaman materi, maupun keterlibatan siswa (4) Implementasi (*Implementation*) dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran matematika kelas IV mengenai bangun ruang (5) Evaluasi (*Evaluation*), Evaluasi terdiri dari formatif yang dilakukan selama pengembangan untuk memperbaiki kekurangan, dan sumatif, yang dilakukan di akhir pengembangan untuk menilai efektivitas media. Evaluasi ini melibatkan ahli media, ahli materi, serta guru kelas.

Gambar. 1 Alur Model Pengembangan ADDIE



HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel. 1 Hasil Analisis Artikel

No	Penulis & Tahun	Judul Artikel	Jurnal	Hasil Utama Penelitian
1.	(N. A. Putri & Itqon, t.t.)	Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi <i>Capcut</i> dan <i>Canva</i> untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa	NJME: <i>Numerical Journal Of Mathematics And Its Education</i>	Nilai rata-rata pretest sebesar 36.67% meningkat menjadi 70% pada posttest, yang menunjukkan efektivitas penggunaan video pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.
2.	(Baharuddin dkk., 2024)	Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Matematika Bangun Ruang Sisi Datar	J-KIP : Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan	Hasil penelitian memperlihatkan video pembelajaran interaktif yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi matematika peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan skor tes literasi matematika sebelum dan sesudah penggunaan video pembelajaran. Selain itu, respon peserta didik terhadap video pembelajaran interaktif sangat positif, mereka merasa lebih tertarik dan termotivasi dalam mempelajari bangun ruang sisi datar
3.	(Darniyanti & Setiani, 2023b)	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata	Didaktik : Jurnal Ulmiah PGSD FKIP Univesitas	Hasil nilai efektivitas dari 10 peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan media

		Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV SDN 04 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya	Mandiri	yang dikembangkan pada materi Bangun Datar dinyatakan 90% tuntas dikategorikan sangat efektif sehingga mudah digunakan dan dari segi waktu sangat efisien.
--	--	--	---------	--

Berdasarkan hasil dari penelitian kajian literatur yang dikumpulkan dari berbagai sumber akademik, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran video berbasis *Zepeto* dan *CapCut* memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa di berbagai konteks pendidikan peningkatan pemahaman dan keterampilan literasi (Fatia Nur Askia dkk., 2025). Hasil penelitian (N. A. Putri & Itqon, t.t.) menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari *pretest* sebesar 36,67% menjadi 70% pada *posttest* menjadi bukti bahwa media yang dikembangkan efektif membantu siswa dalam memahami konsep-konsep geometri secara visual dan kontekstual. Platform digital dalam pendidikan *Zepeto* ini menciptakan avatar digital yang merepresentasikan guru dan siswa, menunjukkan potensi yang signifikan untuk meningkatkan pengalaman belajar melalui lingkungan virtual berbasis avatar. *Zepeto* memungkinkan pengguna untuk membuat avatar 3D untuk presentasi diri di dunia virtual, yang memungkinkan siswa untuk membangun identitas digital yang mungkin berbeda dari diri fisik mereka (Zhang & Jamaludin, 2024). Kemudian *CapCut* digunakan sebagai aplikasi editing video yang menggabungkan avatar dari *Zepeto* dan menambahkan *background*. Serta fitur editing yang menarik secara visual, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *CapCut* secara signifikan meningkatkan pembuatan video edukasi dan hasil belajar di berbagai jenjang akademik (Syahmewah, 2023). Selain itu, peningkatan skor tes literasi matematika menunjukkan bahwa media ini tidak hanya berperan dalam penyampaian materi, tetapi juga mendukung kemampuan siswa dalam memahami, mengaitkan, dan menerapkan konsep matematika dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menunjukkan kecenderungan yang sangat positif. Mayoritas siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih tertarik, antusias, dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun ruang yang selama ini kerap dianggap sebagai salah satu topik yang abstrak, sulit, dan membosankan. Kehadiran visualisasi karakter serta objek dalam video terbukti mampu menghadirkan representasi konkret yang memudahkan siswa dalam membayangkan serta memahami konsep-konsep geometri secara lebih nyata. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman belajar berbasis representasi nyata guna mendukung terbentuknya pemahaman konseptual yang mendalam. Selain itu, temuan ini juga konsisten dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang mengedepankan integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran sebagai upaya meningkatkan keterlibatan, partisipasi aktif, dan capaian belajar siswa. Berdasarkan hasil uji coba (Darniyanti & Setiani, 2023) memperlihatkan bahwa sebanyak 90% peserta didik mencapai tingkat ketuntasan belajar, suatu capaian yang dapat dijadikan indikator bahwa media pembelajaran ini tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga efisien dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran video berbasis aplikasi *Zepeto* dan *CapCut* tidak hanya berperan sebagai inovasi dalam metode penyampaian materi, tetapi juga memiliki kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas interaksi belajar siswa, baik dari aspek

kognitif, afektif, maupun motivasional. Penggunaan media berbasis teknologi ini dapat dipandang sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang relevan, adaptif, dan kontekstual terhadap karakteristik generasi digital saat ini, sekaligus mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang lebih holistik dan bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian kajian literatur ini dapat disimpulkan bahwa Pengembangan media pembelajaran video menggunakan aplikasi *Zepeto* dan *CapCut* terbukti memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman konsep bangun ruang pada siswa kelas IV sekolah dasar. Media ini memanfaatkan avatar 3D dan fitur visual menarik yang mampu menyederhanakan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan video pembelajaran tersebut juga terbukti mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain mendukung aspek kognitif, media ini juga mendorong pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Dengan demikian, media pembelajaran ini layak dijadikan alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran matematika yang lebih efektif dan menarik.

PENGAKUAN

Penulis menyampaikan apresiasi yang setulus-setulusnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi selama proses penyusunan serta publikasi artikel ini. Segala bentuk bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sangat membantu kelancaran pelaksanaan penelitian hingga artikel ini dapat terselesaikan dengan baik.

Secara khusus, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Editor dan Tim Reviewer PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora atas waktu, perhatian, serta tanggapan yang membangun selama proses peninjauan naskah. Masukan yang diberikan sangat berarti dalam menyempurnakan kualitas artikel ini, khususnya pada aspek pengembangan media video pembelajaran berbasis *Zepeto* dan *CapCut*.
2. Kepada Hery Setiyawan S.Pd., M.Pd. selaku dosen mata kuliah Aritmatika dalam Pembelajaran, yang telah memberikan arahan, motivasi, dan ilmu yang sangat berguna dalam proses perkuliahan maupun dalam penyusunan artikel ini.
3. Kepada semua orang tua tercinta kami yang tidak dapat kami sebutkan satu-satu, terima kasih atas cinta, doa, serta dukungan moral dan materi yang tak pernah henti mengalir selama proses ini berlangsung.

Penulis berharap artikel ini, yang mengangkat inovasi penggunaan media video berbasis *Zepeto* dan *CapCut* dalam pembelajaran bangun ruang bagi siswa kelas IV SD, dapat memberikan manfaat dan kontribusi nyata bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran digital yang menarik dan relevan dengan kebutuhan zaman.

DAFTAR REFERENSI

- Baharuddin, B., Saputra, A. M., Harma, H., Amram, R., Nurhidayanti, N., & Amelia, N. (2024). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN LITERASI MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 5(2). <https://doi.org/10.25157/j-kip.v5i2.14591>
- Bekti Pradana, S., & Hidayati, N. (2024). Video Dalam Proses Pembelajaran: Peran Pentingnya Sebagai Media Pembelajaran. *Biogenerasi Jurnal Pendidikan Biologi*, 9, 631. <https://doi.org/10.30605/biogenerasi.v9i1.3352>
- Darniyanti, Y., & Setiani, N. (2023a). *PELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR KELAS IV SDN 04 KOTO BARU KABUPATEN DHARMASRAYA. 09.*
- Darniyanti, Y., & Setiani, N. (2023b). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR KELAS IV SDN 04 KOTO BARU KABUPATEN DHARMASRAYA. 09.*
- Fadiyah, N., Suntari, Y., & Usman, H. (2024). Pengembangan Flashcard Media Berbasis Animasi Zepeto untuk Pelajaran IPS bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8, 3221–3239. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8258>
- Fatia Nur Askia, Muhammad, & Hasbullah. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CAPCUT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DI SMA. *Jurnal Sains dan Pendidikan Fisika*, 21(1), 11–22. <https://doi.org/10.35580/jspf.v21i1.5006>
- Husein Batubara, H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/65071226/Media_Pembelajaran_Efektif-libre.pdf?1606762370=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMedia_Pembelajaran_Efektif.pdf&Expires=1752674670&Signature=KL5cFLc~neaeVjBGP1mEPnvNCK69J-V9jAKyx2K~unahUOkQx5oUaipjodOEXfLPq~6HXIX6~nPK6jIb~AEP-2AkQ53Ugft0zm5~kFRm0QjBAex1Ar4qNcjpEM7JSfhW8hIXOVDG4UftAL15qPkwluijOdL7Ur8rD7k7Da2Rkwi-s3iGPDMSfFPCQwrLye6MojrMNk1EXa8UYDilwJ4uxZM91K0GCjsZoIFdhZ-AS51RR-Lpwl-4NLSYUPH0AtLRpoGAgGkB~kJ9fjz543hb5Z-h8Tx-X1SABxMR1gVFTpi40bUG3AzGMME2C6zxkXefsQnaDWLDpiWkXehU6BMkw__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA
- Lusianisita, R., & Budi Rahaju, E. (2020). Proses Berpikir Siswa SMA dalam menyelesaikan soal Matematika Ditinjau dari Adversity Quotient. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains*, 4, 94. <http://journal.unesa.ac.id/index.php/jppms/>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian media pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak, Anggota IKAPI. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=zPQ4EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&q=nurfadhillah+media+pembelajaran&ots=LS0Ica3wT0&sig=cl4aeTjNkFTJAKQXMnzd w2GwjIw&redir_esc=y#v=onepage&q=nurfadhillah%20media%20pembelajaran&f=false
- Putri, M. (2024). *Penggunaan Aplikasi Capcut Dalam Pembelajaran Teks Iklan Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 22 Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2023/2024* [UIN Syarif Hidayatullah Jakarta]. https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/80759?utm_source=chatgpt.com
- Putri, N. A., & Itqon, M. S. (t.t.-a). *Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan*

- Aplikasi CapCut dan Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa. 1(1).*
- Putri, N. A., & Itqon, M. S. (t.t.-b). *Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi CapCut dan Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa. 1(1).*
- Syahmewah, R. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN TEMPLATE PADA APLIKASI CAPCUT YANG MEMUDAHKAN MAHASISWA UNTUK MENGEDIT VIDIO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *PASCAL (Journal of Physics and Science Learning)*, 7(1), 27–32. <https://doi.org/10.30743/pascal.v7i1.7343>
- Umi Rasyidah, A., Indah Lestari, S., & Hasanah, U. (2023). Analisis Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang di Sekolah Dasar: Systematic Literature Review. *Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian*, 5. <https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/886/>
- Zhang, L., & Jamaludin, K. A. (2024). Online Learning with Metaverse for History Education At Primary School Education Level. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 13(2), Pages 965-988. <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v13-i2/21502>
-