

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ZEPETO DAN
WINK PADA MATERI PENGUKURAN DAN VOLUME KELAS IV**

SDN DUKUH KUPANG V SURABAYA

Veronika Vebriani¹, Jarmani², Friendha Yuanta³
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
¹verovebriani16@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop Zepeto and Wink-based video learning media on measurement and volume for fourth-grade students at SDN Dukuh Kupang V Surabaya. The background of this study is based on students' low understanding of abstract measurement and volume concepts and the limitations of conventional learning media. This study uses the Research and Development method with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of fourth-grade students. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires validated by media and subject matter experts, as well as pretest and posttest to measure the effectiveness of the learning media. The data obtained were analyzed descriptively, quantitatively, and qualitatively.

Keywords: educational video media, Zepeto, Wink, measurement and volume, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis Zepeto dan Wink pada materi pengukuran dan volume untuk peserta didik kelas IV di SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya pemahaman peserta didik terhadap konsep pengukuran dan volume yang bersifat abstrak serta keterbatasan penggunaan media pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas peserta didik kelas IV. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket validasi ahli media dan ahli materi, serta tes pretest dan posttest untuk mengukur efektivitas media pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Kata Kunci: media video pembelajaran, Zepeto, Wink, pengukuran dan volume, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan unsur fundamental dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga dibekali kemampuan berpikir kritis, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan. Pendidikan yang berkualitas berperan penting dalam membentuk individu yang mampu beradaptasi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Proses pendidikan berlangsung secara berkelanjutan dan melibatkan berbagai pihak, terutama guru, keluarga, dan lingkungan. Guru memiliki peran strategis dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, pemilihan strategi dan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran di sekolah dasar.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan analitis.

Namun, Matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit oleh peserta didik, terutama pada materi pengukuran dan volume yang memuat konsep abstrak dan memerlukan kemampuan visualisasi ruang. Kondisi ini menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep secara menyeluruh.

Pembelajaran Matematika yang efektif seharusnya mengaitkan konsep dengan konteks kehidupan sehari-hari. Materi pengukuran dan volume sebenarnya sangat dekat dengan aktivitas nyata peserta didik, seperti mengukur panjang benda atau menentukan kapasitas suatu wadah. Penyajian materi secara kontekstual dapat membantu peserta didik memahami makna konsep serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran.

Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya, pembelajaran Matematika masih didominasi oleh metode konvensional dan penggunaan media yang terbatas. Peserta didik cenderung menghafal rumus tanpa memahami konsep, sehingga mengalami kesulitan dalam menerapkan materi

pengukuran dan volume. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Perkembangan teknologi memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital, salah satunya melalui media video pembelajaran. Media video mampu menyajikan materi secara visual dan audio sehingga konsep abstrak dapat disampaikan secara lebih konkret. Penggunaan video pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep serta minat belajar peserta didik terhadap Matematika.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang menggunakan model ADDIE sebagai kerangka pengembangan media video pembelajaran. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan terstruktur dalam menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media yang dikembangkan memanfaatkan aplikasi Zepeto dan Wink untuk

mendukung visualisasi materi pengukuran dan volume secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Dengan dikembangkannya media video pembelajaran berbasis Zepeto dan Wink, diharapkan pembelajaran Matematika di kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya dapat berlangsung lebih efektif. Media ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep pengukuran dan volume, serta memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan media video pembelajaran pada materi pengukuran dan volume di sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri atas tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ADDIE dipilih karena memiliki alur kerja yang sistematis dan fleksibel sehingga memungkinkan peneliti

untuk menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta dapat disempurnakan secara berkelanjutan.

Tahap awal penelitian adalah analisis kebutuhan, yang dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran Matematika di kelas IV sekolah dasar. Analisis ini mencakup kajian terhadap karakteristik peserta didik, kesulitan belajar yang dialami, serta kondisi pembelajaran yang berlangsung di kelas. Pengumpulan data pada tahap ini dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas dan observasi proses pembelajaran, yang menunjukkan bahwa peserta didik masih kesulitan memahami konsep pengukuran dan volume secara abstrak serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, penelitian dilanjutkan pada tahap perancangan media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menyusun tujuan pembelajaran, alur penyajian materi, serta rancangan naskah video yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar. Materi pengukuran dan volume dirancang agar disajikan

secara sederhana, kontekstual, dan sistematis sehingga dapat membantu peserta didik memahami konsep melalui visualisasi dan contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan yang telah disusun menjadi produk media video pembelajaran. Media dikembangkan menggunakan aplikasi Zepeto untuk menampilkan karakter dan objek tiga dimensi yang mendukung visualisasi konsep pengukuran dan volume. Selanjutnya, aplikasi Wink digunakan untuk proses penyuntingan video, seperti penambahan narasi, teks, musik latar, serta penyempurnaan tampilan visual agar video lebih menarik dan mudah dipahami.

Media video pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi bertujuan untuk memastikan kesesuaian dan keakuratan isi materi dengan kompetensi yang harus dicapai peserta didik. Sementara itu, validasi ahli media difokuskan pada aspek tampilan, kualitas audio-visual, dan kelayakan teknis media. Masukan dari para ahli digunakan sebagai dasar untuk merevisi dan

menyempurnakan produk sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran.

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media video pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran Matematika kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Media digunakan sebagai pendukung proses belajar mengajar pada materi pengukuran dan volume. Selama pelaksanaan pembelajaran, peneliti mengamati keterlibatan peserta didik, respons terhadap media, serta kemudahan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan melalui video pembelajaran.

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui efektivitas dan kelayakan media video pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan secara formatif selama proses pengembangan untuk memperbaiki kekurangan media, serta secara sumatif setelah media diterapkan dalam pembelajaran. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar penilaian apakah media video pembelajaran telah memenuhi tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, angket, dan tes. Wawancara

dilakukan kepada guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang dihadapi dalam mengajarkan materi pengukuran dan volume. Angket digunakan untuk memperoleh penilaian dan respons dari ahli materi, ahli media, serta peserta didik terhadap media video pembelajaran yang dikembangkan.

Instrumen tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran. Tes terdiri atas pretest yang diberikan sebelum pembelajaran dan posttest yang diberikan setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media video. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi pada materi pengukuran dan volume.

Teknik analisis data kuantitatif dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest menggunakan rumus N-Gain. Analisis N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan media video pembelajaran. Sementara itu, data kualitatif yang diperoleh dari wawancara dan angket dianalisis secara deskriptif untuk

memberikan gambaran mengenai kelayakan media dan respons pengguna terhadap media yang dikembangkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media video pembelajaran berbasis Zepeto dan Wink pada materi pengukuran dan volume kelas IV Sekolah Dasar serta mengetahui kelayakan dan efektivitas media tersebut dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Hasil penelitian diperoleh melalui tahapan validasi ahli, respons peserta didik, serta pengukuran peningkatan hasil belajar menggunakan tes pretest dan posttest dengan analisis N-Gain. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif dan kuantitatif untuk mendukung pembahasan hasil penelitian.

Hasil penilaian oleh ahli media menunjukkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak. Berdasarkan Tabel Penilaian Ahli media dan ahli materi, media memperoleh skor total sebesar 40 dari skor maksimal 40, dengan persentase

kelayakan sebesar 100%. Nilai ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis Zepeto dan Wink untuk materi pengukuran dan volume telah disajikan dengan benar, sistematis, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran.

No.	Indikator	Nilai	Jumlah
1.	Desain video secara menyeluruh mendukung penyampaian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	4
2.	Durasi video efektif dan efisien (idealnya tidak terlalu panjang untuk mempertahankan fokus peserta didik).	4	4
3.	Media memiliki unsur daya tarik visual sederhana yang memicu perhatian peserta didik.	4	4
4.	Konsisten penggunaan font, warna, dan gaya visual.	4	4
5.	Tata letak teks, gambar dan karakter <i>Zepeto</i> tersusun rapih dan proporsional.	4	4
6.	Tampilan video (gambar, warna, karakter <i>Zepeto</i>) menarik dan jelas untuk peserta didik.	4	4
7.	Tampilan warna dalam video menggunakan warna cerah yang disukai anak	4	4
8.	Gerakan karakter <i>Zepeto</i> dan transisi visual berjalan halus dan mendukung narasi pembelajaran.	4	4
9.	Musik latar atau efek suara mendukung suasana pembelajaran dan tidak mengganggu fokus peserta didik.	4	4
10.	Suara narator jelas, intonasi tepat, tidak terlalu cepat atau lambat, serta bebas dari gangguan suara latar.	4	4
		Total	40
	$\frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \frac{40}{40} \times 100\%$		100%

Gambar 1. Tabel Hasil Penilaian Ahli Media

Secara rinci, indikator-indikator penilaian seperti kejelasan penyampaian materi, kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik, serta urutan penyajian materi dari pengukuran hingga volume memperoleh persentase kelayakan antara 87,5% hingga 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media video mampu mengakomodasi kebutuhan peserta didik dalam memahami konsep abstrak melalui visualisasi yang jelas dan narasi yang

mendukung. Dengan demikian, media yang dikembangkan dinilai telah memenuhi standar isi pembelajaran Matematika Sekolah Dasar.

Gambar 1. Tabel Hasil Penilaian

No.	Indikator	Nilai		Jumlah	%
		X1	X2		
1.	Penjelasan tentang pengukuran dan volume disampaikan dengan benar.	4	3	7	87,5%
2.	Materi disampaikan secara sistematis, logis, dan mudah dipahami oleh Peserta didik .	4	4	8	100%
3.	Bahan ajar yang digunakan menyajikan contoh pengukuran dan volume dalam kehidupan sehari-hari guna memperkuat pemahaman siswa.	4	3	7	87,5%
4.	Materi pengukuran dan volume yang disajikan telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran untuk Peserta didik .	3	4	7	87,5%
5.	Materi pengukuran dan volume tercakup secara proporsional.	4	4	8	100%
6.	Pembagian waktu yang sama dalam setiap pembahasan agar Peserta didik tidak cepat bosan.	4	4	8	100%
7.	Urutan materi disajikan secara sistematis dari materi pengukuran hingga volume.	4	4	8	100%
8.	Bahasa yang digunakan disesuaikan dengan tingkat perkembangan bahasa anak usia sekolah dasar agar mudah dipahami.	4	4	8	100%
9.	Penjelasan lisan (narasi) sesuai dan mendukung visualisasi (animasi/ilustrasi) dalam video.	3	3	6	75%
10.	Video tidak mengandung unsur yang bertentangan dengan norma pendidikan.	3	4	7	87,5%
Total				74	92,5%
$\frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \frac{74}{80} \times 100\%$				92,5%	

Ahli Materi

Selain validasi ahli, respons peserta didik terhadap penggunaan media video pembelajaran juga menunjukkan hasil yang positif. Berdasarkan hasil angket respons peserta didik, media memperoleh skor total 759 dari skor maksimal 960, dengan persentase sebesar 79%. Persentase ini termasuk dalam kategori baik, yang menunjukkan

bahwa peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap tampilan, isi, dan kemudahan pemahaman materi melalui media video pembelajaran berbasis Zepeto dan Wink.

Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa tertarik dengan penggunaan karakter avatar, animasi, serta penyajian materi yang disertai contoh kontekstual. Media video dinilai mampu membuat pembelajaran Matematika menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Respons ini mengindikasikan bahwa penggunaan media berbasis visual dan animasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, khususnya pada materi pengukuran dan volume yang selama ini dianggap sulit.

Efektivitas media video pembelajaran juga diukur melalui hasil belajar peserta didik menggunakan tes pretest dan posttest. Berdasarkan data yang diperoleh, terjadi peningkatan nilai rata-rata peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran. Nilai pretest peserta didik berada pada rentang 33–67, sedangkan nilai posttest meningkat pada rentang 61–80. Peningkatan ini

menunjukkan bahwa media video pembelajaran memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep pengukuran dan volume.

Analisis peningkatan hasil belajar dilakukan menggunakan rumus N-Gain. Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan nilai antara 0,26 hingga 0,62, dengan mayoritas peserta didik berada pada kategori sedang. Nilai N-Gain ini menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran berbasis Zepeto dan Wink cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik secara signifikan dibandingkan pembelajaran sebelumnya yang menggunakan media konvensional.

No.	Nama	Nilai		N-Gain
		Pretest	Posttest	
1.	Abinayah Farisha Al-Fatir	53	80	0,57
2.	Achmad Nur Adzan	40	67	0,45
3.	Adeeva Cintya Bella	53	73	0,42
4.	Adeeva Indra Hanung Prasetya	47	73	0,49
5.	Ahmad Radithya Syafi Abiyyu	47	61	0,26
6.	Ailena Nathania Agatha	47	73	0,49
7.	Ainayva Thafana Wedhaningerum	47	80	0,62
8.	Alesha Kirania Pramesti	60	80	0,5
9.	Alikha Putri Kamila	60	73	0,32
10.	Aliya Rizki Nur Shakila	67	80	0,39
11.	Alvino Immanuel Purwono	33	61	0,41
12.	Ameera Makailah Fakhirah	53	80	0,57
13.	Ananda Ghani Putra Pratama	53	80	0,57
14.	Anindita Keisha Zahra	47	73	0,49
15.	Annisa Miftakhul Jannah	47	73	0,49
16.	Ashilla Nurlaili Putri Rizzal	53	73	0,42
17.	Azka Putra Sudiono	53	73	0,42
18.	Balad Fathur Rabbani	33	63	0,44
19.	Durly Alvaro Irawan	60	80	0,5
20.	Fahri Ismail Syahab	47	73	0,49
21.	Faishal Imamul Hakim	40	73	0,58
22.	Farzan Khair Argani	20	63	0,53
23.	Hiskia Christoper	60	80	0,5
24.	Mochammad Arya Setiawan	47	73	0,49
Rata-rata N-Gain				0,47

Gambar 3. Tabel Hasil Pretest dan Posttest

Peningkatan hasil belajar ini tidak terlepas dari karakteristik media yang mampu memvisualisasikan konsep abstrak secara konkret. Materi pengukuran dan volume yang disajikan melalui animasi tiga dimensi membantu peserta didik memahami hubungan antar satuan, bentuk bangun ruang, serta proses perhitungan volume secara bertahap. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual yang menekankan keterkaitan antara materi pelajaran dan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Dari sisi pembahasan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi solusi terhadap permasalahan pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Penggunaan media digital tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dan minat belajar peserta didik. Media ini juga memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi secara lebih variatif dan inovatif.

Secara keseluruhan, hasil validasi ahli, respons peserta didik, dan analisis hasil belajar menunjukkan bahwa media video

pembelajaran berbasis Zepeto dan Wink layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Matematika pada materi pengukuran dan volume kelas IV. Media ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik masa kini, serta berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut pada materi dan jenjang yang berbeda.

D. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media video pembelajaran berbasis Zepeto dan Wink pada materi pengukuran dan volume kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep pengukuran dan volume ketika pembelajaran masih mengandalkan media konvensional. Media video pembelajaran yang dikembangkan menekankan visualisasi animasi dan penyajian materi secara kontekstual serta disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa

media video pembelajaran berada pada kategori layak digunakan setelah dilakukan perbaikan. Uji coba kepada peserta didik menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang ditandai dengan perbedaan nilai pretest dan posttest serta hasil analisis N-Gain pada kategori sedang hingga tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis Zepeto dan Wink efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik pada materi pengukuran dan volume.

Berdasarkan hasil penelitian, media video pembelajaran berbasis Zepeto dan Wink dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Matematika di sekolah dasar. Guru disarankan memanfaatkan media ini sebagai pendukung pembelajaran di kelas maupun sebagai bahan belajar mandiri dengan tetap memberikan pendampingan kepada peserta didik. Sekolah diharapkan mendukung pemanfaatan media digital melalui penyediaan sarana yang memadai, serta penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media serupa pada materi atau jenjang yang berbeda dengan cakupan penelitian yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Dwiprabowo, R. (2021). Profil Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Dalam Menyelesaikan Masalah Kelipatan Dan Faktor Bilangan. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 102–115. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.877>
- Ningsih, S. (2014). Realistic Mathematics Education: Model Alternatif Pembelajaran Matematika Sekolah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 73. <https://doi.org/10.18592/jpm.v1i2.97>
- Rakhma, S., Bagus P, A., & Tri W, M. (2024). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sd. *Journal Of Education Research*, 5(4), 6552–6556. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1782>
- Shabrina, A., Mufliva, R., Resminawati, W., & Eni, W. N. (2023). Pengembangan Lkpd Berbasis Discovery Learning Untuk Materi Pengukuran Satuan Panjang Di Kelas Iii Sekolah Dasar. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 326. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.71808>