



JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 4 Tahun 2024 Halaman 3221 - 3239

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Flashcard Media Berbasis Animasi Zepeto untuk Pelajaran IPS bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Ni'matul Fadiyah^{1✉}, Yustia Suntari², Herlina Usman³

Universitas Negeri Jakarta, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: nimafiles15@gmail.com¹, yustiasuntari@unj.ac.id², herlina@unj.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini didasarkan pada kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran yang menarik untuk mempelajari materi sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengembangkan *flashcard media* berbasis animasi Zepeto untuk pembelajaran IPS kelas IV tentang sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model 4D (*define, design, development, disseminate*). Instrumen penelitian menggunakan observasi, wawancara, dan angket. Hasil penelitian divalidasi oleh para ahli, menunjukkan bahwa validitas ahli materi sebesar 95% (sangat valid), validitas ahli media sebesar 96% (sangat valid), dan validitas ahli bahasa sebesar 75% (valid). Produk juga telah dilakukan uji coba yang terdiri dari uji coba satu lawan satu (97,5% sangat layak), uji coba kelompok kecil (96,6% sangat layak), dan uji coba field test (98,8% sangat layak). Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa produk *flashcard media* berbasis animasi Zepeto sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS materi Sejarah Kerajaan-Kerajaan di Nusantara bagi siswa kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: *Flashcard Media, Zepeto, Ilmu Pengetahuan Sosial, Sejarah Kerajaan Nusantara.*

Abstract

This research is based on students' need for interesting learning media to study the History of Kingdoms in the Archipelago. The aim of this research is to develop a Zepeto animation-based media flashcard for 4th-grade social studies lessons on the History of Kingdoms in the Archipelago. The Research and Development (R&D) method with the 4D model (define, design, develop, disseminate). The research instruments used were observation, interviews, and questionnaires. The research results were validated by experts, showing that the validity of the material experts was 95% (very valid), the validity of media experts is 96% (very valid), and the validity of language experts is 75% (valid). The product has also been tested, consisted of one-to-one trials (97.5% very feasible), small group (96.6% very feasible), and field tests (98.8% very feasible). Overall, it can be concluded that the Zepeto animation-based flashcard media product is very suitable for use in social studies learning with material on the History of Kingdoms in the Archipelago for 4th-grade elementary school students.

Keywords: *Flashcard Media, Zepeto, Social Sciences, History of the Archipelago Kingdom.*

Copyright (c) 2024 Ni'matul Fadiyah, Yustia Suntari, Herlina Usman

✉ Corresponding author :

Email : nimafiles15@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8258>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 8 No 4 Tahun 2024
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran penting di tingkat sekolah dasar. IPS merupakan ilmu yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humanioris yang memberi pengetahuan komprehensif kepada siswa. Tujuan pembelajaran IPS untuk mendorong siswa memiliki kemampuan berfikir logis dan kesadaran nilai sosial kemanusiaan dalam bermasyarakat. Materi sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara sebagai salah satu materi IPS yang diajarkan di sekolah dasar. Materi ini penting untuk dipelajari karena membantu siswa memahami perkembangan peradaban dan budaya di Indonesia. Namun, pembelajaran sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara seringkali dianggap sulit oleh siswa. Berdasarkan hasil observasi di lingkungan kelas dan wawancara terhadap guru yang mengajar di kelas IV di SDN Pekayon 15 Pagi Jakarta Timur, materi sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara seringkali dianggap abstrak dan sulit untuk dibayangkan oleh siswa. Kondisi ini karena materinya berkaitan dengan peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lalu, yang mungkin tidak pernah dialami oleh siswa sekolah dasar. Alasan lainnya siswa belum mengetahui tentang sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara. Siswa juga kesulitan mengingat tokoh-tokoh, peninggalan bersejarah dan peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara karena begitu beragamnya budaya yang menyangkut kerajaan-kerajaan di Nusantara.

Hasil analisis kebutuhan siswa menunjukkan 100% siswa menyatakan sulit mempelajari materi sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara. Hal ini mengindikasikan perlunya upaya untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Sebanyak 96,7% siswa membutuhkan media pembelajaran tambahan yang menarik untuk mempelajari materi sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara. Kebutuhan ini menunjukkan siswa memerlukan alat bantu belajar yang dapat meningkatkan minat dan pemahamannya. Siswa memiliki preferensi media pembelajaran yang berbasis visual, audio, dan audio-visual. Sebanyak 100% siswa menyukai media dengan gambar, 76,7% menyukai media dengan suara, dan 93,3% menyukai media dengan video. Hal ini mengindikasikan perlunya mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan kombinasi tersebut.

Guru dapat meningkatkan pembelajaran siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran. Suryani mendefinisikan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian informasi yang digunakan dalam pembelajaran (Suryani et al., 2018). Pemanfaatan media pembelajaran untuk memudahkan siswa mengakses informasi atau materi pembelajaran yang bersifat abstrak agar lebih jelas dan konkret (Miftah, 2022). Sejalan dengan pendapat tersebut dan berdasarkan hasil observasi, wawancara, analisis kebutuhan siswa, maka penting dilakukan pengembangan media pembelajaran yang memenuhi kebutuhan siswa dan memanfaatkan kemajuan teknologi terkini. Salah satu kemajuan teknologi yang diintegrasikan dalam pembelajaran adalah pemanfaatan animasi digital 3D dari aplikasi Zepeto.

Flashcard media dapat menjadi alternatif media pembelajaran karena menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif (Angreany & Saud, 2017). Munthe berpendapat bahwa media *flashcard* merupakan kartu gambar dan kata yang dapat membantu siswa mengingat kata yang sedang dipelajari (Munthe & Sitingjak, 2018). *Flashcard media* juga dapat memanfaatkan teknologi, salah satunya menggunakan *flashcard media* berbasis animasi Zepeto (Meliawati, 2020). Menurut Sari, aplikasi Zepeto adalah aplikasi animasi 3D yang memungkinkan penggunaanya membuat avatar digital atau karakter animasi yang mirip dengan dirinya sendiri (Mustika Sari et al., 2022). Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui, bahwa *Flashcard media* membantu siswa dalam meningkatkan daya ingat melalui gambar, sehingga membantu mereka memahami materi yang diajarkan, *flashcard* juga dapat diintegrasikan dengan teknologi seperti aplikasi Zepeto.

Zepeto memiliki fitur visual dan audio, hal tersebut dapat menjadi langkah penyampaian pembelajaran, karena dapat menarik perhatian siswa melalui indera pendengaran dan penglihatan. Tahan dan Harlinda berpendapat bahwa dengan media audio visual, maka siswa dapat lebih berkembang dari segi daya pikir, perkembangan imajinasi, dan peningkatan minat (Windasari & Syofyan, 2019). Hal tersebut kemudian selaras

dengan aplikasi Zepeto yang menyediakan animasi dengan audio dan visual yang dapat membuat siswa mendapatkan informasi lebih baik serta mengembangkan potensi pada anak (Salsabil et al., 2022). Beberapa pendapat tersebut mendukung alasan pemilihan animasi Zepeto dalam pengembangan produk dalam penelitian ini. Zepeto dapat mengilustrasikan gambar seorang raja atau ratu dari kerajaan-kerajaan di Nusantara yang mirip dengan kondisi sebenarnya. Melalui *flashcard media* berbasis animasi Zepeto ini, siswa dapat mengetahui dan mengenal sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara, dikarenakan *flashcard* dapat menyajikan materi pembelajaran secara visual dan audio visual.

Adapun penelitian terdahulu oleh Sugiarti, menyatakan *flashcard* berbasis kearifan lokal sangat layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran oleh siswa sekolah dasar (Sugiarti et al., 2023). Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Lestari, yang menyatakan bahwa siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran *flashcard* untuk digunakan secara mandiri maupun berkelompok sebagai penunjang pembelajaran (Dwi Lestari et al., 2023). Selain itu, ada sebuah penelitian yang dilakukan di sekolah dasar Korea yang mengintegrasikan Zepeto sebagai media dalam pelajaran IPS menyatakan bahwa, penerapan pembelajaran dengan media animasi Zepeto memberikan peningkatan yang signifikan pada minat belajar, rasa superioritas, dan tujuan belajar (Lee et al., 2022). Penelitian lain yang mengkaji pemanfaatan animasi Zepeto sebagai media pembelajaran menghasilkan kesimpulan bahwasannya Zepeto sangat membantu para siswa dalam memahami pelajaran melalui video animasi. Hal tersebut dikarenakan adanya karakter-karakter unik yang menarik perhatian dan fokus siswa melalui tampilan yang dapat didengar dan dilihat (Salsabil et al., 2022).

Berbeda dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya, penelitian ini menekankan pada pengembangan media *Flashcard* yang mengintegrasikan animasi Zepeto, dimana animasi zepeto digunakan untuk membuat animasi tokoh-tokoh kerajaan serta video pembelajaran yang menggambarkan peristiwa penting dalam sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara. Dengan didasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *flashcard media* berbasis animasi Zepeto untuk pelajaran IPS materi sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara bagi siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Pekayon 15 Pagi Kota Jakarta Timur. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *flashcard media* berbasis animasi Zepeto, diharapkan pembelajaran sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara bagi siswa kelas IV di Sekolah Dasar dapat menjadi lebih efektif, menarik, dan menyenangkan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development (R&D)*). Produk yang dikembangkan adalah *Flashcard media* berbasis Animasi Zepeto. Tujuan dalam penelitian ini untuk menghasilkan produk berupa *Flashcard media* berbasis Animasi Zepeto yang nantinya di dalam media *flashcard* tersebut memuat konten atau video pembelajaran mengenai materi sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara. Prosedur penelitian ini menggunakan model 4D (*Four D Model*) yang telah dikembangkan oleh Thiagarajan, et al., model ini terdiri dari empat tahap, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan).

Penelitian ini telah dilaksanakan di SDN Pekayon 15 Pagi, beralamat di Jl. Telaga, RT.13/RW.9, Pekayon, Kec. Ps. Rebo, Kota Jakarta Timur. Penelitian pengembangan ini telah dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024, yang dimulai dari awal Januari 2024 hingga Juni 2024. Instrumen penelitian pengembangan yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, angket respon siswa. Observasi dilakukan peneliti mencari masalah yang terjadi di lapangan, dengan mengamati siswa. Teknik wawancara peneliti dapat mengumpulkan pendapat dan keinginan yang disampaikan oleh responden yaitu guru dan beberapa siswa kelas IV. Angket diberikan oleh peneliti kepada beberapa siswa kelas IV di Sekolah Dasar untuk mendapatkan hasil analisis siswa, selain itu juga kepada tim ahli, juga siswa kelas IV pada saat

validasi ahli dan uji coba media yang dikembangkan, revisi pengembangan media dilakukan berdasarkan hasil angket yang diisi oleh responden.

Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Setelah melakukan validasi pada beberapa ahli, dilanjutkan dengan perhitungan untuk mengetahui kualitas *flashcard* media berbasis animasi Zepeto. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, dinilai kevalidan dengan menggunakan persamaan (1):

$$\text{Persentase Kevalidan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

Hasil presentase kevalidan ditafsirkan berdasarkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Validasi Perangkat Media Pembelajaran

(%)	Kategori
0 – 20	Tidak valid
21 – 40	Kurang valid
41 – 60	Cukup valid
61 – 80	Valid
81 – 100	Sangat valid

Data hasil uji praktikalitas terhadap perangkat media pembelajaran diolah dengan skala Likert. Hasil perhitungan dari Likert dihitung persentasenya untuk menentukan tingkat kepraktisan dengan persamaan (2):

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \quad (2)$$

Hasil presentase kepraktisan ditafsirkan berdasarkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Perangkat Media Pembelajaran

(%)	Kategori
0 – 20	Tidak Layak
21 – 40	Kurang Layak
41 – 60	Cukup Layak
61 – 80	Layak
81 – 100	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap *efine*, berdasarkan hasil wawancara dan observasi, materi sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara dianggap abstrak dan sulit dibayangkan oleh siswa kelas IV SDN Pekayon 15 Pagi, Jakarta Timur. Hal ini karena materi tersebut berkaitan dengan peristiwa masa lalu yang tidak pernah dialami langsung oleh siswa. Selama pembelajaran IPS, beberapa siswa terlihat kurang antusias, seperti mengantuk, ramai sendiri, dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Siswa juga cenderung pasif, ditandai dengan sedikitnya siswa yang bertanya atau menjawab pertanyaan guru. Hasil analisis kebutuhan, 100% siswa menyatakan kesulitan mempelajari materi sejarah kerajaan-kerajaan. Mereka membutuhkan media pembelajaran tambahan yang menarik (96,7%), dengan preferensi media yang memiliki gambar (100%), suara (76,7%), dan video (93,3%). Dapat disimpulkan bahwa, siswa membutuhkan media pembelajaran interaktif, menarik, dan memanfaatkan kombinasi visual, audio, serta audio-visual untuk mempelajari materi sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara.

Tahap *design* Perancangan pada pengembangan *flashcard media* berbasis animasi Zepeto ini meliputi: pengumpulan bahan materi, penentuan karakteristik produk, dan pembuatan *storyboard*, dan perancangan awal produk. Hasil rancangan *flashcard media* berbasis animasi Zepeto yang dikembangkan ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil rancangan Flashcard Media Berbasis Animasi Zepeto

No	Bagian Flashcard	Keterangan	Hasil Rancangan
1	Kotak Kemasan Ukuran: 12 × 8 cm	<p>Bagian Depan: Hiasan terletak di sisi kanan dan kiri. Judul: “Kerajaan di Nusantara.”</p> <p>Bagian Belakang: 1. Hiasan terletak di sisi kanan dan kiri. 2. Judul: “Kerajaan di Nusantara.” 3. Berisikan daftar isi mengenai corak kerajaan beserta nama-nama kerajaan di Nusantara.</p> <p>Corak Hindu (Kerajaan Kutai, Kerajaan Tarumanegara, Kerajaan Kalingga, Kerajaan Singosari). Corak Buddha (Kerajaan Sriwijaya, Kerajaan Mataram Buddha). Corak Islam (Kerajaan Samudra Pasai, Kerajaan Aceh, Kerajaan Demak, Kerajaan Banten).</p>	
2	Buku Panduan Ukuran: 11 × 7 cm	<p>Bagian Luar (Cover):</p> <ol style="list-style-type: none"> Tulisan “Buku Panduan”. Judul: “Kerajaan di Nusantara.” Sosial media peneliti berupa username instagram. <p>Bagian Isi:</p> <ol style="list-style-type: none"> Buka kotak kemasan <i>flashcard</i>. Pilih <i>flashcard</i> kerajaan Nusantara yang akan kamu pelajari. Siapkan <i>smartphone</i> dan scan <i>QR-Code</i> yang ada di belakang kartu. Gunakan <i>Google Lens</i> untuk scan <i>QR-Code</i>, lalu arahkan ke bagian <i>QR-Code</i>. Jika sudah muncul link untuk video pembelajaran, maka klik link dan video pembelajaran siap untuk di tonton bersama. 	
3	Flashcard Kerajaan Bercorak Hindu (4 Kartu) Ukuran: 11 × 7 cm	<p>Bagian Depan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Logo Universitas Negeri Jakarta. Corak Kerajaan bertuliskan “Corak Hindu”. Judul: “Kerajaan di Nusantara.” Gambar ilustrasi kerajaan. Karakter Zepeto (1 anak perempuan dan 1 anak laki-laki menggunakan seragam SD) yang terletak di sisi kanan dan kiri. Nama kerajaan. 	

Bagian Belakang:

1. Nama kerajaan.
2. QR-Code yang berisikan video pembelajaran materi kerajaan.
3. Tulisan "Scan me".
4. Sosial media peneliti berupa username instagram.



4 Flashcard Kerajaan Bercorak Buddha (2 kartu) Ukuran: 11 × 7 cm

Bagian Depan:

1. Logo Universitas Negeri Jakarta.
2. Corak Kerajaan bertuliskan "Corak Buddha".
3. Judul: "Kerajaan di Nusantara".
4. Gambar ilustrasi kerajaan.
5. Karakter Zepeto (1 anak perempuan dan 1 anak laki-laki menggunakan seragam SD) yang terletak di sisi kanan dan kiri.
6. Nama kerajaan.

Bagian Belakang:

1. Nama kerajaan.
2. QR-Code yang berisikan video pembelajaran materi kerajaan.
3. Tulisan "Scan me".
4. Sosial media peneliti berupa username instagram.



- 5 **Flashcard** Bagian Depan:
- 1. Logo Universitas Negeri Jakarta.
 - 2. Corak Kerajaan bertuliskan “Corak Islam”.
 - 3. Judul: “Kerajaan di Nusantara.
 - 4. Gambar ilustrasi kerajaan.
 - 5. Karakter Zepeto (1 anak perempuan dan 1 anak laki-laki menggunakan seragam SD) yang terletak di sisi kanan dan kiri.
 - 6. Nama kerajaan.
- Bagian Belakang:
- 1. Nama kerajaan.
 - 2. QR-Code yang berisikan video pembelajaran materi kerajaan.
 - 3. Tulisan “Scan me”.
 - 4. Sosial media peneliti berupa username instagram.



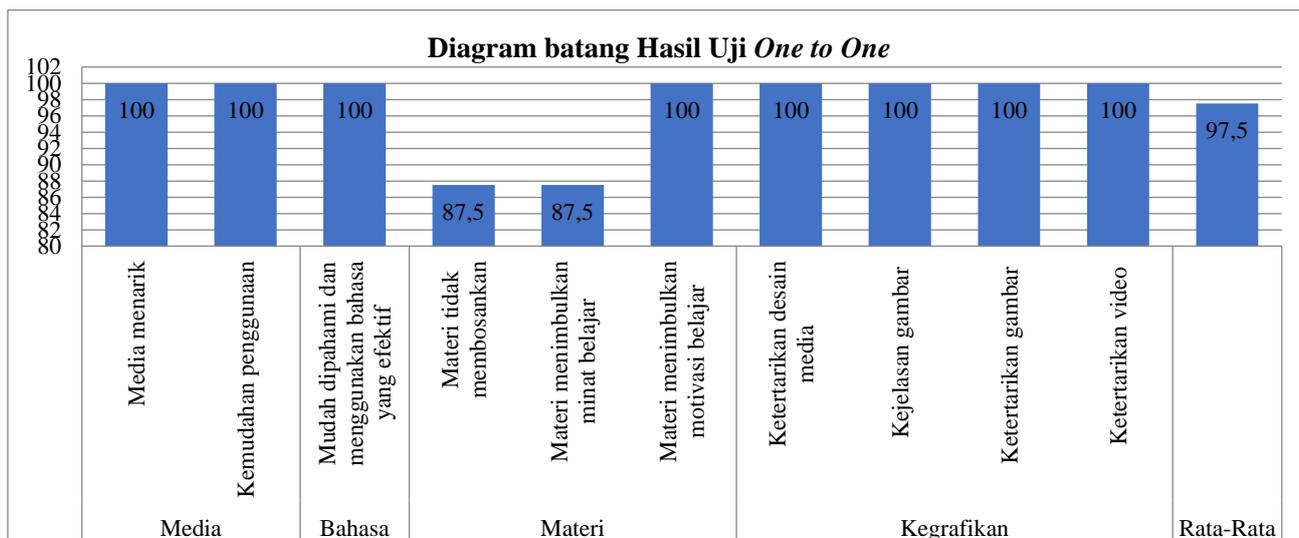
Tahap *development* dilakukan uji kevalidan media pembelajaran dilakukan oleh para ahli. Peneliti melakukan validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa melalui evaluasi formatif. Tujuan validasi ini untuk memperoleh penilaian dan masukan mengenai kesesuaian isi dan tampilan media pembelajaran yang digunakan sebagai acuan dalam melakukan revisi produk. Validasi ahli dalam pengembangan produk ini melibatkan 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media dan 1 orang ahli bahasa. Hasil Tabel 4 menunjukkan tahap validasi oleh para ahli yang digunakan sebagai dasar untuk revisi produk.

Tabel 4. Hasil Vaidasi Ahli

No	Validasi Ahli	Skor Ideal	Skor Aktual	Persentase	Keterangan
1	Ahli Materi	40	37	95%	Sangat Valid
2	Ahli Media	40	38	96%	Sangat Valid
3	Ahli Bahasa	40	30	75%	Valid

Sesuai hasil rekapitulasi penilaian ahli materi diperoleh rata-rata persentase kevalidan sebesar 95%. Hal ini masuk kategori Sangat Valid. Hasil ini menunjukkan konten atau materi yang disajikan dalam *flashcard* sudah sesuai dengan kurikulum, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan siswa. Isi, cakupan, dan kedalaman materi yang disajikan dalam *flashcard* dinilai sangat baik dan sesuai. Hasil rekapitulasi penilaian ahli media diperoleh rata-rata persentase kevalidan sebesar 96%. Hal ini masuk kategori Sangat Valid. Hasil ini menunjukkan aspek kemudahan penggunaan, ukuran yang sesuai, serta desain dan tampilan yang menarik, produk *flashcard* ini telah memenuhi kriteria dan standar yang ditetapkan oleh ahli media. Sesuai kritik dan saran ahli media bahwa “Media sudah bagus dan layak dipergunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar”. Dalam hal ini tidak ada perbaikan dari ahli media. Hasil rekapitulasi penilaian ahli bahasa diperoleh rata-rata persentase kevalidan sebesar 75%. Hal ini masuk kategori Valid. Hasil ini menunjukkan bahasa yang digunakan dalam *flashcard* dinilai cukup tepat dan sesuai dengan konteks pembelajaran. Pemilihan kata-kata dan kalimat mudah dipahami oleh siswa kelas IV SD. Tingkat kesulitan dan kerumitan bahasa yang digunakan dalam *flashcard* dinilai sesuai dengan kemampuan berbahasa siswa kelas IV SD. Bahasa yang digunakan mampu mengakomodasi pemahaman dan perkembangan kognitif siswa. Tata bahasa, ejaan, dan struktur kalimat dalam *flashcard* sudah mematuhi kaidah penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.

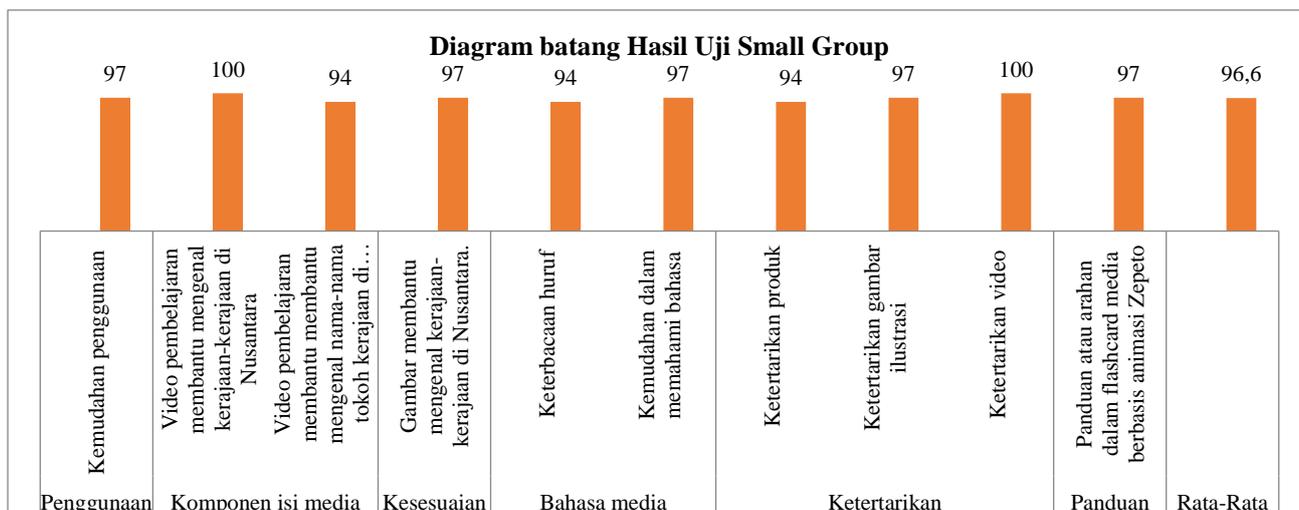
Peneliti melakukan uji coba terbatas terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap uji coba terbatas dilakukan dengan siswa, meliputi uji *one to one* (2 siswa), *small group* (8 siswa). Gambar 1 menunjukkan hasil uji *one to one* jika disajikan dalam diagram batang.



Gambar 1. Diagram batang Hasil Uji One to One

Berdasarkan hasil rekapitulasi pada Gambar 1, diketahui bahwa penilaian yang dilakukan oleh dua responden (siswa) pada uji coba *One to One* terhadap produk *flashcard media* berbasis animasi Zepeto diperoleh rata-rata 97,5% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa *flashcard media* berbasis animasi Zepeto layak digunakan dalam proses pembelajaran IPS Materi Sejarah Kerajaan-Kerajaan di Nusantara.

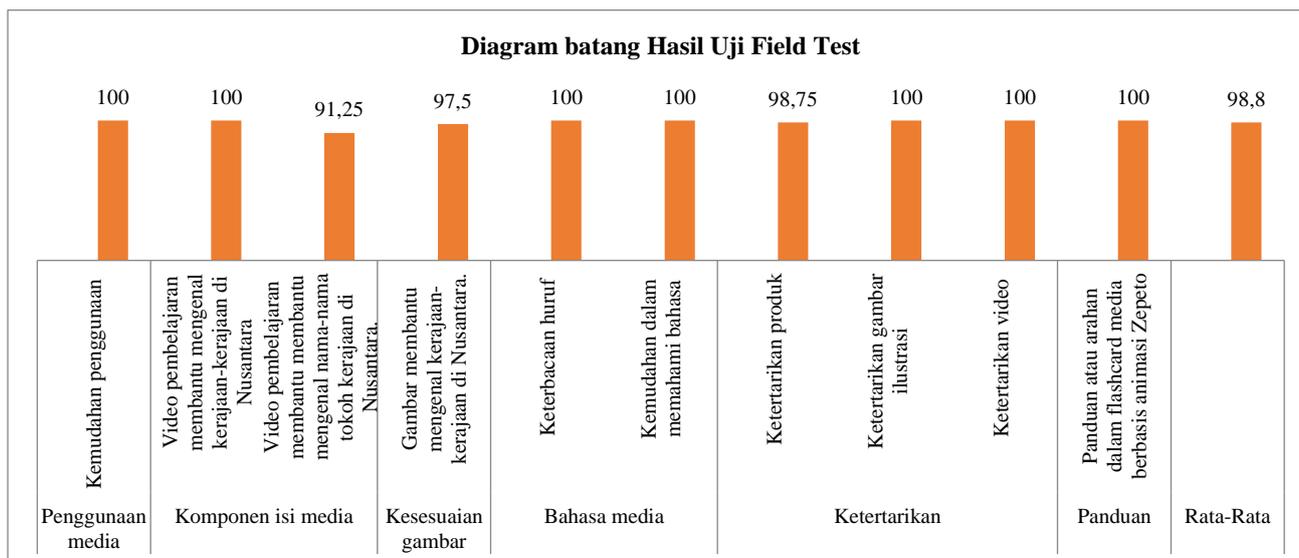
Hasil uji *Small Group* terlihat dalam sajian diagram batang pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram batang Hasil Uji *Small Group*

Berdasarkan hasil rekapitulasi pada Gambar 2, diketahui bahwa penilaian yang dilakukan oleh 8 responden (siswa) pada uji coba *Small Group* terhadap produk *flashcard media* berbasis animasi Zepeto diperoleh rata-rata 96,6% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa *flashcard media* berbasis animasi Zepeto sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran IPS Materi Sejarah Kerajaan-Kerajaan di Nusantara.

Pada tahap *Disseminate* dilakukan penyebaran produk atau mem[romosikan produk hasil pengembangan ke individu atau kelompok. Pada tahap ini dilakukan uji *field test* pengembangan produk *flashcard media* berbasis animasi Zepeto untuk pelajaran IPS Materi Sejarah Kerajaan-Kerajaan di Nusantara bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar melibatkan 20 siswa SDN Pekayon 15 Pagi, Kota Jakarta Timur, DKI Jakarta. Hasil uji *Field Test* terlihat dalam sajian diagram batang pada Gambar 3.



Gambar 3. Diagram batang Hasil Uji *Field Test*

Berdasarkan hasil rekapitulasi pada Gambar 3, diketahui bahwa penilaian yang dilakukan oleh 20 responden (siswa) pada uji coba *field test* terhadap produk *flashcard media* berbasis animasi Zepeto diperoleh rata-rata 98,8% dengan kategori sangat layak. Hal ini membuktikan bahwa *flashcard media* berbasis animasi Zepeto berdasarkan uji coba *field test* diminati siswa sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran IPS Materi Sejarah Kerajaan-Kerajaan di Nusantara.

Meninjau penelitian sebelumnya yang selaras dengan penelitian ini, seperti penelitian yang dilakukan Febriyanti dkk, yang menunjukkan pengembangan media *flashcard* berbasis *augmented reality* terbukti berhasil digunakan oleh anak sebagai media pengenalan binatang laut (Utami et al., 2021). Selanjutnya, penelitian Safitri menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flashcard* sangat layak untuk siswa kelas IV (Safitri et al., 2018). Selain itu, penelitian Wigalina, menunjukkan bahwa aplikasi Zepeto yang diintegrasikan dalam video animasi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar karena menyajikan audio visual (Wigalina et al., 2022). Pemanfaatan aplikasi Zepeto dalam video animasi sebagai media pembelajaran juga dikembangkan oleh Impronah dan Batubara, dalam penelitiannya yang menunjukkan hasil bahwa, siswa sekolah dasar dapat memanfaatkan media video animasi Zepeto secara efektif dalam pembelajaran (Impronah & Batubara, 2021). Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang selaras dengan penelitian ini, membuktikan bahwa pengembangan media *flashcard* berbasis animasi Zepeto sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran bagi siswa sekolah dasar.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk *flashcard media* berbasis animasi Zepeto untuk pelajaran IPS materi sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara bagi siswa Kelas IV SD. Pengembangan produk memanfaatkan teknologi, sehingga menciptakan inovasi dalam bidang pendidikan berupa *flashcard media* berbasis animasi Zepeto yang dapat diakses melalui internet atau perangkat PC, laptop, maupun telepon seluler berbasis android. *Flashcard media* berbasis animasi Zepeto dapat diakses melalui Youtube sehingga mudah diakses dimana saja, kapan saja, praktis digunakan, mudah diingat, menyenangkan, dan tidak membutuhkan biaya besar dalam pembuatannya. Selanjutnya, sesuai dengan karakteristiknya, *flashcard media* berbasis animasi Zepeto memiliki dua sisi, yaitu sisi depan dan belakang. Pada sisi depan terdapat keterangan, gambar, atau simbol, sedangkan bagian belakang berisi gambar, keterangan, definisi, uraian tentang materi pelajaran yang menjadi topik pembuatan media.

Produk yang dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D (*define, design, development, dan disseminate*). Pengembangan telah melalui validasi ahli yang melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setelah melakukan revisi dari validator, didapatkan hasil penilaian ahli materi yaitu rata-rata persentase kevalidan sebesar 95% dengan kategori Sangat Valid. Selanjutnya, penilaian ahli media diperoleh rata-rata persentase kevalidan sebesar 96% dengan kategori Sangat Valid. Terakhir, penilaian ahli bahasa diperoleh rata-rata persentase kevalidan sebesar 75% dengan kategori Valid. Hal ini membuktikan bahwa dari segi materi, media, dan bahasa yang digunakan dalam *flashcard media* berbasis animasi Zepeto dinilai cukup tepat dan sesuai dengan konteks pembelajaran.

Setelah melalui tahap kevalidan media, kemudian dilanjutkan dengan tahap pengujian kelayakan media dengan hasil uji coba *One to One* terhadap produk diperoleh rata-rata 97,5% dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba *Small Group* terhadap produk diperoleh rata-rata 96,6% dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba *field test* terhadap produk diperoleh rata-rata 98,8% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan keseluruhan uji coba, membuktikan bahwa *flashcard media* berbasis animasi Zepeto sangat efektif digunakan dalam pembelajaran IPS Materi Sejarah Kerajaan-Kerajaan di Nusantara. Hal ini didukung dengan respon siswa yang positif dan antusias ketika memanfaatkan media pembelajaran *flashcard media* berbasis animasi Zepeto dalam pembelajaran. *Flashcard media* berbasis animasi Zepeto menyajikan materi pembelajaran secara visual dan menarik.

Flashcard media berbasis animasi Zepeto dikembangkan agar dapat memberikan inovasi dan menjadi alternatif media pembelajaran di kelas, khususnya mata pelajaran IPS. Pengembangan media pembelajaran

dalam penelitian ini mengintegrasikan teknologi digital. Teknologi yang dimaksud berupa augmented reality melalui aplikasi Zepeto. Hal ini selaras dengan pendapat Indah Putri yang berpendapat bahwa Zepeto adalah layanan avatar augmented reality dan merupakan platform metaverse yang memungkinkan pengguna mengalami realitas virtual melalui karakter yang diciptakan dengan teknologi *Artificial Intelligence* (Iswanto et al., 2022). Adapun kelebihan animasi Zepeto sebagai media pembelajaran menurut Jeongmin Han, dkk adalah Zepeto memberikan kebebasan bagi siswa sebagai pengguna untuk menciptakan karakter animasi avatar sesuai kreativitasnya (Han et al., 2021). Selain itu menurut Salsabil, Zepeto memuat fitur audio dan visual yang dapat membantu siswa memperoleh informasi pembelajaran yang lebih baik (Salsabil, 2022). Berdasarkan pendapat tersebut adanya *flashcard media* berbasis animasi Zepeto memberikan siswa kesempatan untuk berpartisipasi dalam pengalaman belajar yang menyenangkan dengan berbagai realitas virtual melalui karakter animasi zepeto yang unik dan pembelajaran yang melibatkan audio visual.

Penggunaan animasi Zepeto dapat dimanfaatkan untuk siswa dengan membuat video pembelajaran yang menarik. Video pembelajaran tersebut dapat diakses menggunakan *smartphone* dengan cara memindai *QR-code* yang terdapat di sisi belakang *flashcard*. Setelah pemindaian, video pembelajaran akan muncul dan dapat ditonton oleh siswa. Pemanfaatan media audio-visual seperti ini dinilai mampu menarik perhatian siswa dengan menggunakan indera penglihatan dan pendengaran. Lebih jauh lagi, media audio-visual juga dapat menumbuhkan kreativitas, daya pikir kritis, dan antusiasme siswa dalam belajar. Hal tersebut kemudian selaras dengan aplikasi Zepeto yang menyediakan animasi dengan audio dan visual yang dapat membuat siswa mendapatkan informasi lebih baik serta mengembangkan potensi pada anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Amelia dan Usman, bahwa animasi memberikan tampilan visual yang menyenangkan, sehingga memperkuat ingatan siswa (Amelia et al., 2024).

Karakteristik dari media *flashcard media* berbasis animasi Zepeto yang memiliki tampilan menarik bagi anak SD, mudah untuk diakses serta digunakan merupakan karakteristik yang sangat penting agar suatu media pembelajaran bersifat aplikatif. Hal ini sejalan dengan pendapat Usman dkk, bahwa *flashcard* memuat kata kunci dan gambar sehingga lebih menarik dan berkesan untuk digunakan dalam pembelajaran (Usman et al., 2022). Berdasarkan hal tersebut, artinya media pembelajaran tidak hanya dikembangkan dengan tujuan untuk memenuhi kriteria uji agar disebut sebagai media yang layak, namun juga harus benar-benar diterapkan dalam pembelajaran, khususnya mata pelajaran yang diperuntukkan. Oleh karena itu, media pembelajaran setidaknya harus memiliki lima komponen penting dari sebuah media pembelajaran yang aplikatif. Pertama, media pembelajaran harus dapat menjadi perantara untuk menyampaikan materi pelajaran kepada para siswa (Arifannisa et al., 2023). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk membantu pendidik menyampaikan konten pelajaran secara efektif kepada siswa. Sebagai perantara, media ini harus mampu menjembatani antara konsep yang abstrak dengan pemahaman siswa yang konkret. Dalam konteks *flashcard* berbasis animasi Zepeto, media ini dapat menampilkan animasi visual yang menarik tentang sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara, seperti animasi raja-raja terkenal dan peristiwa penting. Hal ini membuat materi yang sulit menjadi lebih sederhana dipelajari dan lebih menarik bagi siswa. Argumentasi ini didukung penelitian terdahulu oleh Sari yang menganalisis pengaruh pemanfaatan media interaktif animasi zepeto terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Ringpitu (Mustika Sari et al., 2022). Hasil penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan media interaktif animasi zepeto dapat meningkatkan rata-rata nilai tes siswa, yaitu dari sebesar 57 menjadi 79. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan guru selama kegiatan belajar dapat disampaikan dengan lebih mudah dengan menggunakan media interaktif animasi zepeto sebagai perantaranya.

Kedua, menjadi sumber pembelajaran (Arifannisa et al., 2023). Media pembelajaran harus menjadi sumber informasi yang lengkap dan dapat diandalkan bagi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Usman dkk, bahwa media dapat mempermudah penyampaian informasi kepada siswa, karena itu pemilihan media perlu memperhatikan kebutuhan siswa (Usman et al., 2021). *Flashcard* berbasis animasi Zepeto yang

dikembangkan dalam penelitian ini dilengkapi dengan informasi mendalam tentang setiap kerajaan, tokoh-tokoh penting, dan fakta menarik yang relevan dengan materi kerajaan-kerajaan di Nusantara. Siswa dapat mengakses informasi ini kapan saja sebagai referensi tambahan, yang memperkaya pengetahuan siswa tentang sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara. Dengan demikian, media *flashcard* berbasis animasi zepeto dapat berfungsi sebagai sumber belajar yang komprehensif. Hal ini sesuai dengan penjelasan Arman, bahwa dua karakteristik penting dari media *flashcard* adalah praktis dan mudah diingat, yang menjadikannya sebagai media belajar yang sangat dibutuhkan siswa dalam pembelajaran (Arman, 2019). Kepraktisan penggunaan media *flashcard* sebagai sumber belajar menjadikan siswa mudah untuk menggunakannya, sedangkan bentuknya yang unik memudahkan siswa mengingat kembali materi yang telah diberikan guru.

Ketiga, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Arifannisa et al., 2023). Media pembelajaran yang efektif harus mampu meningkatkan semangat belajar siswa. *Flashcard* animasi Zepeto dapat menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Penggunaan karakter Zepeto yang unik dan cerita-cerita menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk mempelajari sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara. Interaktivitas dan daya tarik visual dari media pembelajaran tersebut juga berperan besar dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Hal ini selaras dengan penelitian terdahulu oleh (Susantini & Kristiantari, 2021) dan (Ni Nyoman et al., 2022) yang menyatakan bahwa media *flashcard* berbasis animasi efektif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena media tersebut sesuai dengan karakteristik anak yang suka bermain. Penggunaannya dalam pembelajaran dapat menarik perhatian siswa karena mereka merasa seperti sedang bermain *game* dibandingkan belajar seperti biasanya. Siswa yang merasa bahwa kegiatan belajar menggunakan media *flashcard* berbasis animasi menyenangkan dan menarik akan merasa lebih termotivasi.

Keempat, menjadi alat untuk meningkatkan keberhasilan pencapaian hasil belajar yang ditetapkan (Arifannisa et al., 2023). Siswa harus lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dengan bantuan media pembelajaran. *Flashcard* berbasis animasi Zepeto dapat menyajikan materi secara sistematis dan terstruktur, yang memudahkan siswa dalam mengikuti alur pembelajaran. Urutan *flashcard* yang disusun berdasarkan kronologi sejarah membantu siswa memahami alur waktu dan peristiwa yang terjadi. Dengan demikian, media ini dapat memudahkan siswa meraih hasil belajar dengan lebih baik dari yang diharapkan. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu oleh Rahmawati yang membuktikan terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah media *flashcard* digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Rahmawati et al., 2021). Rahmawati melakukan tiga tahap pengujian kepada siswa, yaitu tahap sebelum penggunaan media *flashcard*, tahap awal penggunaan media *flashcard*, dan tahap akhir penggunaan media *flashcard*. Pada tahap awal, pembelajaran dilaksanakan secara konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran *flashcard*. Pada akhir periode pembelajaran, guru memberikan tes kepada siswa mengenai materi yang telah diajarkan dan para siswa memperoleh nilai rata-rata 55,05. Pada tahap selanjutnya, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* dan kembali memberikan tes kepada siswa pada akhir periode pembelajaran. Pemerolehan nilai rata-rata siswa pada tes tersebut mengalami peningkatan menjadi 58,67, yang menunjukkan adanya pengaruh dari penggunaan media *flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pada periode terakhir, guru kembali menggunakan media *flashcard* dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan tes kepada siswa di akhir periode pembelajaran. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada tes terakhir tersebut meningkat secara signifikan menjadi 73,12. Hal ini membuktikan bahwa media *flashcard* dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kelima, memfasilitasi perolehan dan peningkatan kemampuan belajar siswa (Arifannisa et al., 2023). Media pembelajaran harus mendukung pengembangan kemampuan belajar siswa, baik dalam hal pemahaman materi maupun keterampilan belajar secara umum. *Flashcard* animasi Zepeto dapat melibatkan siswa dalam aktivitas belajar yang aktif, seperti kuis interaktif. Aktivitas ini tidak hanya membantu siswa memahami materi sejarah, tetapi dapat mengembangkan keterampilan analitis dan pemecahan masalah. Dengan demikian

dapat dinyatakan bahwa media ini dapat memfasilitasi perolehan dan peningkatan kemampuan belajar siswa secara holistik. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian oleh Wani yang menegaskan bahwa penggunaan media *flashcard* merupakan salah satu bentuk integrasi teknologi ke dalam kegiatan pembelajaran yang mampu menciptakan pembelajaran yang menarik (Wani et al., 2023). Media tersebut tidak hanya memiliki tampilan menarik bagi siswa, tetapi juga menginspirasi mereka untuk belajar dengan cara baru yang kreatif, dan meningkatkan kemampuan belajarnya secara signifikan. Media *flashcard* yang menarik dapat menciptakan motivasi pada diri siswa untuk belajar. Berdasarkan motivasi tersebut, para siswa akan berupaya sebaik mungkin dalam memahami berbagai materi yang diajarkan, memecahkan berbagai persoalan yang diberikan terkait materi tersebut, dan semaksimal mungkin berupaya untuk menciptakan ide-ide kreatif selama kegiatan pembelajaran yang dirasa menyenangkan. Ketertarikan tinggi pada kegiatan pembelajaran dan penciptaan ide-ide kreatif merupakan dasar dari pembentukan kemampuan belajar pada diri siswa.

Pengembangan dan penggunaan suatu media pembelajaran perlu mengacu pada teori-teori pembelajaran yang ada agar prosesnya dapat berlangsung dengan efektif dan mencapai hasil yang optimal. Menurut Wibowo, terdapat empat teori pembelajaran yang banyak dijadikan rujukan oleh para akademisi, yaitu teori behaviorisme, teori kognitivisme, teori konstruktivisme, dan teori humanistik (Wibowo, 2020). Dalam konteks penelitian ini, empat teori pembelajaran tersebut dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan dan penggunaan media *flashcard* berbasis animasi zepeto untuk pelajaran IPS materi sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara bagi siswa SD. Masing-masing teori memiliki prinsip yang dapat diselaraskan dengan perlunya pengembangan dan efektivitas penggunaan media pembelajaran tersebut.

Teori pembelajaran yang pertama, yaitu teori behaviorisme, menekankan pada perubahan perilaku sebagai hasil dari pembelajaran yang diperoleh melalui stimulus dan respon. Media pembelajaran yang digunakan dalam teori ini biasanya berupa drill and practice atau latihan berulang untuk memperkuat pembelajaran (Miftahul Ulum & Ahmad Fauzi, 2023). Dalam konteks *flashcard* berbasis animasi Zepeto, penerapan teori behaviorisme dapat diwujudkan melalui fitur kuis interaktif. Kuis ini dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa harus menjawab pertanyaan berulang kali untuk memperkuat ingatan siswa tentang detail sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara. Misalnya, setiap kali siswa menjawab pertanyaan dengan benar, siswa mendapatkan umpan balik positif berupa animasi yang menarik. Hal ini akan mendorong siswa untuk terus berpartisipasi dalam latihan dan meningkatkan retensi informasi. Latihan yang konsisten dan berulang ini dapat menunjang siswa membangun kebiasaan belajar yang efektif dan meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran secara bertahap. Selain itu, fitur ini dapat diatur dengan berbagai tingkat kesulitan untuk memastikan bahwa siswa mendapatkan tantangan yang sesuai dengan kemampuannya, sehingga memperkuat proses belajar secara progresif.

Teori kognitivisme berkaitan dengan proses mental seperti berpikir, penalaran, dan pemecahan masalah. Media pembelajaran menurut teori ini harus membantu siswa mengorganisasi dan menyimpan informasi baru dalam skema yang sudah ada (Amin, 2021). *Flashcard* animasi Zepeto memainkan peran penting dalam hal ini karena menggunakan visualisasi dan animasi yang menarik untuk menggambarkan konsep-konsep sejarah yang kompleks. Dengan menampilkan animasi tokoh-tokoh sejarah dan peristiwa penting dalam sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara, siswa dapat mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya menggunakan *flashcard*. Hal ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman yang lebih baik, tetapi juga meningkatkan retensi informasi jangka panjang. Sebagai contoh, ketika siswa melihat animasi tentang pertempuran bersejarah atau perjalanan tokoh penting, siswa dapat lebih mudah mengingat detail tersebut karena visualisasi yang mendalam dan kontekstual. Dengan demikian, *flashcard* animasi Zepeto sejalan dengan prinsip-prinsip kognitivisme dalam memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Menurut teori konstruktivisme, pembelajaran merupakan proses aktif yang membantu siswa membangun pengetahuan baru dengan memanfaatkan pengalaman dan pemahaman sebelumnya. Menurut pandangan ini, media pembelajaran harus memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar

yang bermakna (Zhu & Atompag, 2023). *Flashcard* animasi Zepeto dapat digunakan dalam skenario simulasi atau permainan peran di mana siswa dapat mengeksplorasi sejarah kerajaan-kerajaan Nusantara secara interaktif, yang dapat mendukung siswa untuk berpikir kritis dan membangun pemahamannya sendiri. Selain itu, penggunaan animasi Zepeto dapat memperkaya konteks pembelajaran dengan menyediakan visualisasi dinamis yang memudahkan siswa memahami peristiwa sejarah yang kompleks. Siswa dapat berinteraksi dengan karakter-karakter sejarah, melihat visualisasi peristiwa sejarah penting, dan memahami konteks sosial-politik masa lalu melalui narasi visual yang menarik. Interaktivitas ini tidak hanya memperkuat keterlibatan siswa tetapi juga mendukung pembelajaran yang kolaboratif, di mana siswa dapat berbagi pengalaman dan wawasan yang dimiliki dengan siswa lainnya. Dengan demikian, *flashcard* animasi Zepeto tidak hanya meningkatkan pengalaman belajar tetapi juga mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kolaboratif yang esensial bagi pembelajaran sejarah yang mendalam dan bermakna.

Teori humanistik memandang pembelajaran sebagai proses personal yang berfokus pada pengembangan diri dan pencapaian potensi penuh setiap individu. Media pembelajaran menurut teori ini harus mendukung keterlibatan emosional dan motivasi intrinsik siswa (Putri et al., 2024) dan (Suntoro et al., 2021). *Flashcard* animasi Zepeto dengan karakter yang menarik dan cerita yang relevan secara emosional mampu menciptakan pengalaman belajar aktif yang menyenangkan. Hal ini dapat mendukung siswa untuk lebih terlibat dalam materi yang dipelajari, yang memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam dan personal. Dengan adanya keterlibatan emosional, siswa cenderung lebih termotivasi untuk mengeksplorasi materi lebih lanjut dan mencapai pemahaman yang lebih baik, yang sejalan dengan tujuan teori humanistik untuk mengembangkan potensi penuh setiap individu.

Keempat teori pembelajaran tersebut memang dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan dan penggunaan media *flashcard* berbasis animasi zepeto untuk pelajaran IPS materi sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara bagi siswa SD. Namun demikian, menurut penulis terdapat satu teori yang paling tepat untuk digunakan di antara empat teori tersebut, yaitu teori konstruktivisme. Sebagaimana dijelaskan sebelumnya, bahwa teori ini menyatakan bahwa siswa secara aktif membangun pengetahuan baru selama pembelajaran dengan memanfaatkan pengalaman dan pengetahuan yang dimilikinya. Dalam konteks ini, *flashcard* berbasis animasi Zepeto memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pengalaman belajar yang bermakna melalui interaksi visual dan cerita yang menarik. Animasi yang interaktif membantu siswa memvisualisasikan peristiwa sejarah, membangun pengetahuan baru dengan pengetahuan yang dimiliki, dan pemahamannya mengenai materi.

Pendekatan konstruktivis dalam pembelajaran sangat relevan dengan penggunaan animasi Zepeto karena memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi sejarah dengan cara yang lebih interaktif dan personal. Menurut Sukma, media pembelajaran yang dirancang berdasarkan prinsip-prinsip konstruktivisme harus mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif (Sukma et al., 2022). *Flashcard* animasi Zepeto dapat digunakan untuk simulasi atau permainan peran di mana siswa dapat melihat langsung perwujudan dari tokoh-tokoh sejarah dan peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah. Dengan cara ini, siswa secara aktif mengembangkan pemahaman mereka selain menyerap informasi secara pasif melalui interaksi dan refleksi. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran, seperti animasi dan visualisasi, dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. *Flashcard* berbasis animasi Zepeto yang menggabungkan teks, gambar, dan animasi memberikan representasi ganda yang memperkuat ingatan dan pemahaman siswa. Animasi dapat menyederhanakan materi sulit agar lebih mudah dipahami dan memudahkan siswa mengaitkan apa yang telah mereka pelajari dengan situasi dunia nyata.

Pendekatan konstruktivis mendorong kolaborasi kelompok di antara siswa sehingga mereka dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru selama kegiatan belajar. Dalam konteks *flashcard* berbasis animasi Zepeto, siswa dapat diajak untuk berdiskusi dan berbagi pengetahuan yang dimiliki tentang sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara. Hal ini sesuai dengan gagasan bahwa, interaksi sosial memegang peranan penting

dalam pembelajaran, karena pembelajaran terjadi melalui percakapan dan keterlibatan sosial dengan orang lain yang membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.

Penerapan teori konstruktivisme dalam kegiatan pembelajaran dapat diwujudkan dalam bentuk pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan pemecahan masalah (Hikmalia et al., 2022). *Flashcard* animasi Zepeto dapat dirancang dengan skenario pembelajaran berbasis masalah di mana siswa harus menemukan solusi untuk berbagai situasi sejarah, yang membantu siswa mengembangkan keterampilan mencari solusi dan berpikir kritis serta analitis. Contoh skenario tersebut misalnya skenario mengatasi konflik antar kerajaan, mengelola sumber daya kerajaan, atau membuat keputusan strategis untuk mempertahankan kerajaan dari serangan musuh.

Melalui skenario pembelajaran berbasis masalah ini, siswa diajak untuk mengeksplorasi dan menganalisis informasi, berpikir kritis, serta berdiskusi dengan teman-teman sekelas untuk menemukan solusi yang tepat. Proses ini tidak hanya membantu siswa memahami peristiwa sejarah dengan lebih mendalam, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis yang penting dalam kehidupan nyata. Misalnya, ketika siswa menghadapi situasi di mana siswa harus mempertimbangkan berbagai faktor sebelum mengambil keputusan, siswa belajar untuk mengumpulkan data, mengevaluasi bukti, dan mempertimbangkan berbagai perspektif sebelum menarik kesimpulan dan mengambil keputusan.

Selain itu, penggunaan *flashcard* animasi Zepeto dalam skenario pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Animasi dan visualisasi menarik yang digunakan dalam *flashcard* dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga menyokong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Dengan menggabungkan elemen visual yang menarik dan interaktif dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah, maka media *flashcard* berbasis animasi Zepeto dapat membangun lingkungan belajar yang dinamis dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam dan bermakna sesuai dengan konsep dasar dari teori konstruktivisme.

Secara keseluruhan, teori konstruktivisme memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbasis animasi Zepeto. Dengan mendukung pembelajaran yang interaktif, bermakna, dan kolaboratif, media ini tidak hanya membantu siswa memahami sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Penerapan teori konstruktivisme dalam pengembangan media *flashcard* berbasis animasi Zepeto memastikan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran agar hasil belajar yang lebih baik dapat tercapai.

Media *flashcard* berbasis animasi Zepeto memiliki keunggulan yang signifikan dibandingkan dengan dua jenis media pembelajaran yang banyak digunakan di sekolah, yaitu buku teks tradisional dan presentasi slide PowerPoint. Menurut perspektif teori pembelajaran konstruktivisme, media *flashcard* berbasis animasi Zepeto menyediakan pengalaman belajar interaktif yang membantu siswa mengembangkan pengetahuannya.

Buku teks tradisional masih menjadi media pembelajaran utama di banyak sekolah, memiliki keterbatasan dalam hal interaktivitas dan visualisasi. Buku teks umumnya terdiri dari teks dan gambar statis cenderung tidak dapat memberikan pengalaman belajar yang dinamis kepada siswa. Media pembelajaran yang hanya mengandalkan teks dan gambar statis tersebut kurang efektif dalam membantu siswa memahami konsep yang kompleks (Supriyo, 2015). Sebaliknya, *flashcard* animasi Zepeto menggunakan visualisasi dinamis dan interaktif untuk menyampaikan informasi, yang dapat meningkatkan pemahaman dan retensi pengetahuan pada diri siswa. Animasi dan karakter interaktif dalam *flashcard* Zepeto memungkinkan siswa untuk melihat proses dan konsep dalam aksi, yang lebih mudah dipahami daripada hanya membaca deskripsi teks.

Selain itu, buku teks tradisional kurang mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Padahal dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, dua hal tersebut sangat berperan penting. *Flashcard* animasi Zepeto dengan karakter yang menarik dan cerita yang relevan secara emosional dapat membuat proses belajar lebih menarik, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Cerita dan skenario

dalam animasi Zepeto juga dapat menghubungkan siswa dengan materi pelajaran pada tingkat yang lebih personal, yang membantu siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

Media pembelajaran lain yang umumnya juga masih banyak digunakan di sekolah adalah presentasi slide PowerPoint. Meskipun PowerPoint lebih interaktif dibandingkan buku teks tradisional, namun penggunaannya masih sering terbatas pada penyajian informasi secara linier dan pasif. Banyak presentasi PowerPoint di sekolah yang hanya berupa teks dan gambar, yang membuat siswa cenderung pasif menerima informasi tanpa adanya unsur interaktivitas dalam proses pembelajaran. *Flashcard* animasi Zepeto memiliki keunggulan dibandingkan media tersebut karena menyediakan interaktivitas yang lebih tinggi. Siswa dapat berinteraksi langsung dengan konten, mengeksplorasi berbagai skenario, dan mengambil keputusan berdasarkan informasi yang diperoleh.

Media *flashcard* berbasis animasi Zepeto menawarkan berbagai keunggulan dibandingkan dengan buku teks tradisional dan presentasi slide PowerPoint. Dengan menyediakan pengalaman belajar yang interaktif, visual, dan kontekstual, media ini tidak hanya membantu siswa memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif yang penting dalam pembelajaran berkelanjutan.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, namun ada beberapa keterbatasan yang perlu ditangani. Produk *flashcard media* berbasis animasi Zepeto hanya berfokus pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara. Selain itu, produk hanya dapat diakses melalui perangkat yang terhubung dengan jaringan internet. Terlepas dari keterbatasan tersebut, penelitian ini memiliki implikasi praktis sebagai alternatif media pembelajaran yang menyesuaikan kebutuhan siswa sekolah dasar dan menyesuaikan kemajuan teknologi pendidikan. Penelitian ini juga membuktikan efektivitas pengintegrasian teknologi digital sebagai media pembelajaran IPS yang menarik dan praktis untuk diaplikasikan di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penelitian menghasilkan produk *flashcard media* berbasis animasi Zepeto untuk pembelajaran IPS materi sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara bagi siswa kelas IV SD. Pengembangan produk menggunakan pendekatan model 4D yang terdiri dari tahap: (1) *Define*, yaitu menganalisis kebutuhan melalui observasi, wawancara, dan angket; (2) *Design*, yaitu peneliti melakukan perancangan pengembangan media dengan *storyboard*; (3) *Development*, yaitu peneliti melakukan pengembangan produk dan uji kevalidan serta kelayakan media; (4) *Disseminate*, yaitu peneliti melakukan penyebaran media kepada siswa yang menjadi sasaran serta siswa sekolah lain dalam bentuk cetak dan digital berupa PDF. Pengembangan produk dinilai sangat valid dari segi materi, media, dan bahasa oleh para ahli. Uji coba terbatas pada siswa, mulai dari *one to one*, *small group*, hingga *field test*, menunjukkan bahwa produk dinilai sangat layak. Berdasarkan hal tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa *flashcard media* berbasis animasi Zepeto sangat valid dan sangat layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPS materi Sejarah Kerajaan-Kerajaan di Nusantara.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, C. R., Usman, H., & Wardhani, P. A. (2024). Analisis Kebutuhan Media Video Animasi 3d Berbasis Blender Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Kelas V. *Holistika, Jurnal Ilmiah PGSD*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.24853/Holistika.8.1.1-10>
- Amin, R. M. (2021). Theories Of Learning Cognitivism And Islamic Education: Implications Of Learning Cognitivism Theory In Islamic Education. *International Journal Of Islamic Studies*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.24252/Ijis.V1i1.25524>

- 3237 *Pengembangan Flashcard Media Berbasis Animasi Zepeto untuk Pelajaran IPS bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar – Ni'matul Fadiah, Yustia Suntari, Herlina Usman*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8258>
- Angreany, F., & Saud, S. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 9 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 138–146. <https://doi.org/10.26858/eralingua.V1i2.4410>
- Arifannisa, M. Y., Hayati, Sepriano, Adnyana, I. N. W., Putra, P. S. U., & Pongpalilu, F. (2023). *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran (Teori & Penerapan)*. (Jambi : PT. Sonpedia Publishing Indonesia).
https://www.google.co.id/books/edition/SUMBER_PENGEMBANGAN_MEDIA_PEMBELAJAR_AN_T/Ov63eaaqbj?hl=en&gbpv=1
- Arman. (2019). *Media Flash Card*. (Jawa Barat: Goresan Pena).
https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_FLASHCARD/Iiureaaaqbj?hl=en&gbpv=1&dq=Media+Pembelajaran,+Flashcard,+Sumber+Belajar&printsec=frontcover
- Dwi Lestari, A., Wijayanti, R., Susilawati, L., & Rochsun. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Akm Pada Materi Perbandingan Menggunakan Scan Qr. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 4(2), 311–317. <https://doi.org/10.33365/Ji-Mr.V4i2.4189>
- Han, J., Heo, J., & You, E. (2021). Analysis Of Metaverse Platform As A New Play Culture: Focusing On Roblox And ZEPETO. *CEUR Workshop Proceedings*, 3026, 27–36.
<https://api.semanticscholar.org/Corpusid:247471708>
- Hikmalia, I., Sukamto, & Murniati. (2022). PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTU MEDIA FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMA 1 PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP PADA PESERTA DIDIK KELAS III SD NEGERI 02 PAIT. *International Journal Of Elementary School*, 2(2), 1–14.
<http://journal.upgris.ac.id/index.php/ijes%0APENERAPAN>
- Impronah, & Batubara, H. H. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Zepeto Untuk Materi Metamorfosis Kupu-Kupu Untuk SD/MI. *Edubase : Journal Of Basic Education*, 2(2), 88–100.
<https://doi.org/10.47453/edubase.V2i2.392>
- Iswanto, Putri, N. I., Widhiantoro, D., Munawar, Z., & Komalasari, R. (2022). Pemanfaatan Metaverse Di Bidang Pendidikan. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi*, 9(1), 44–52.
<https://doi.org/10.38204/Tematik.V9i1.904>
- Lee, S.-H., Park, B.-S., Son, J.-M., & Han, J.-H. (2022). The Elementary Classes Of Metaverse Map Creation For Global Citizenship Education. *Journal Of Digital Contents Society*, 23(7), 1205–1212.
<https://doi.org/10.9728/dcs.2022.23.7.1205>
- Meliawati, E. (2020). Pengembangan Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis QR-Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Mangkang Kulon 02 [UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG]. In *UNNES Repository* (Vol. 10).
<http://lib.unnes.ac.id/31037/1/1401413030.pdf>
- Miftah, M. (2022). *Peran, Fungsi, Dan Mamfaat Media Pembelajaran*. (Bandung : Feniks Muda Sejahtera).
- Miftahul Ulum, & Ahmad Fauzi. (2023). Behaviorism Theory And Its Implications For Learning. *Journal Of Insan Mulia Education*, 1(2), 53–57. <https://doi.org/10.59923/Joinme.V1i2.41>
- Munthe, A. P., & Sitinjak, J. V. (2018). Manfaat Serta Kendala Menerapkan Flashcard Pada Pelajaran Membaca Permulaan. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 11(3), 210–228.
<https://doi.org/10.51212/jdp.V11i3.892>
- Mustika Sari, E. S., Oktaviani, N., & Sari, E. Y. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Media Interaktif Animasi Zepeto Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sdn Ii Ringinpitu. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(3), 277–284. <https://doi.org/10.37081/jipdas.V2i3.1166>
- Ni Nyoman, T. P., Anak Agung, G. A., & Luh, A. T. (2022). Digital-Based Media Flashcards In Primary School English Learning, Is It Effective? *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha*, 10(2), 204–211.
<https://doi.org/10.23887/jpbi.V10i2.54683>

- 3238 *Pengembangan Flashcard Media Berbasis Animasi Zepeto untuk Pelajaran IPS bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar – Ni'matul Fadiah, Yustia Suntari, Herlina Usman*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8258>
- Putri, N. H., Yusuf, A., Prayuga, N. G. A. P., & Syafira, N. P. (2024). Learning Theory According To Humanistic Psychology And Its Implementation In Students. *Progres Pendidikan*, 5(1), 64–70. <https://doi.org/10.29303/Prospek.V5i1.542>
- Rahmawati, R. D., Sulaikho, S., & Naba, F. A. (2021). The Application Of Flash Card Media To Improve Learning Outcomes Arabic Vocabulary In Materials Arabic Hijaiyah Animals. *Multidiscipline - International Conference*. <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/ICMT/article/view/2294>
- Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2018). Pengembangan Media Flashcard Tematik Berbasis Permainan Tradisional Untuk Kelas IV Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 1–14. <https://doi.org/10.25273/Pe.V8i1.1332>
- Salsabil, S. A., Amanda, D., Adilah, R. R., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Zepeto Sebagai Media Pembelajaran Budaya Islam Untuk Siswa Kelas 4 SD/MI. *Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(5), 1711. <https://doi.org/10.35931/Aq.V16i5.1152>
- Sugiarti, W., Fatih, M., & Ni'am, F. (2023). Pengembangan Flashcard Berbasis Kearifan Lokal Keanekaragaman Suku Bangsa Dan Agama Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1465–1473. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V5i2.5007>
- Sukma, F. M., Ratnaningsih, A., & Suyoto. (2022). Development Of Learning Videos Based On Constructivistic Learning Theory On The Theme Of 8 Areas I Live In Grade IV Elementary School. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(2), 157–167. <https://doi.org/10.51276/Edu.V3i2.255>
- Suntoro, R., Mauli Rosa Bustam, B., & Suyadi. (2021). The Humanistic Learning Theory As A Learning Approach In Overcoming Students Psychological Problems During The Covid-19 Pandemic. *International Conference On Humanities Education, Law And Social Sciences*, 137–148. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/hispisi/article/view/22189>
- Supriyo. (2015). Pengaruh Buku Teks Dan Cetak Terhadap Hasil Belajar Di Sma N I Marga Tiga Kabupaten Lampung Timur Pada Kelas Xii. Ips Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(1), 83–92. <https://doi.org/10.24127/Ja.V3i1.145>
- Suryani, Nunuk, Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangan Remaja Rosdakarya*.
- Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 439–448. <https://doi.org/10.23887/Paud.V9i3.37606>
- Usman, H., Arsyaf, F., Aunurrahim, M., & Sri Yulianingsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Berbasis Website Untuk Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 2(3), 349–357. <https://doi.org/10.55606/Jurdikbud.V2i3.756>
- Usman, H., Widayasanti, M., & Sarifah, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Materi Pecahan Senilai Kelas Iv Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1), 1–15. <https://doi.org/10.37478/Jpm.V3i1.1289>
- Utami, F., Rukiyah, R., & Andika, W. D. (2021). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Pada Materi Mengenal Binatang Laut. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1718–1728. <https://doi.org/10.31004/Obsesi.V5i2.933>
- Wani, A. S., Lubis, Y., & Rizky, S. (2023). The Influence Of Learning Media Flash Card And Picture In The Development Of English To Improve Childhood Speaking Skills. *Journal Of Multidisciplinary Sciences*, 1(2), 100–107. <https://doi.org/10.58578/Mikailalsys.V1i2.1349>
- Wibowo, H. (2020). *PENGANTAR TEORI-TEORI BELAJAR DAN MODEL-MODEL PEMBELAJARAN*.

- 3239 *Pengembangan Flashcard Media Berbasis Animasi Zepeto untuk Pelajaran IPS bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar – Ni'matul Fadiah, Yustia Suntari, Herlina Usman*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8258>
- (Jakarta : Puri Cipta Media).
https://www.google.co.id/books/edition/PENGANTAR_TEORI_TEORI_BELAJAR_DAN_MODE_L/Wnqleaaaqbj?hl=en&gbpv=1&dq=Teori+Pembelajaran&printsec=frontcover
- Wigalina, S., Muyasaroh, K., Aurora, U., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Video Animasi Zepeto Sebagai Media Dakwah Meneladani Sifat “Shiddiq” Rasulullah Saw Untuk Anak SD. *Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(5), 1617. <https://doi.org/10.35931/Aq.V16i5.1111>
- Windasari, T. S., & Syofyan, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 1–13. <https://doi.org/10.21009/Jpd.V10i1.11241>
- Zhu, L., & Atompag, S. M. (2023). The Application Of The Constructivism Theory In Enhancing Classroom Teaching. *Journal Of Contemporary Educational Research*, 7(12), 209–213. <https://doi.org/10.26689/Jcer.V7i12.5792>