

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

*Flashcard media* dapat menjadi salah satu media pembelajaran karena menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif.<sup>1</sup> *Flashcard media* umumnya merupakan media pembelajaran yang terdiri dari dua sisi, yaitu sisi depan dan sisi belakang. Sisi depan berisi gambar atau ilustrasi, sedangkan sisi belakang berisi teks atau penjelasan. *Flashcard media* juga dapat memanfaatkan teknologi, salah satunya menggunakan *flashcard media* berbasis animasi Zepeto.<sup>2</sup> *Flashcard media* berbasis animasi Zepeto dapat menyajikan materi pembelajaran secara visual dan menarik. Aplikasi Zepeto adalah aplikasi atau game karakter atau animasi 3D. Zepeto merupakan jejaring sosial yang memungkinkan seseorang untuk membuat avatar digital. Animasi Zepeto merupakan salah satu aplikasi animasi yang populer di kalangan anak-anak. Aplikasi ini memungkinkan penggunanya untuk membuat karakter animasi yang mirip dengan dirinya sendiri. Karakter animasi ini dapat digunakan untuk berbagai keperluan, termasuk untuk pembelajaran.<sup>3</sup>

Animasi Zepeto untuk membuat video pembelajaran dapat dielaborasi ke dalam *flashcard* yang dapat diakses menggunakan *smartphone* dengan cara memindai *QR-Code* yang terdapat di bagian belakang *flashcard*, setelah itu akan muncul video pembelajaran yang dapat ditonton oleh para siswa untuk belajar. Tampilan Zepeto yang berbasis audio visual tersebut kemudian dapat menjadi salah satu langkah penyampaian pembelajaran kepada para siswa. Dimana audio visual merupakan media yang dianggap dapat menarik perhatian siswa melalui indera pendengaran dan penglihatan. Sebuah teori pendapat disampaikan oleh Tahan dan

---

<sup>1</sup> Femmy Angreany and Syukur Saud, "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, no. 2 (2017): 138–46, <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4410>.

<sup>2</sup> Evi Meliawati, "Pengembangan Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis Qr-Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Kelas V SDN Mangkang Kulon 02" ((Universitas Negeri Semarang, 2020).

<sup>3</sup> Elly Saputri Mustika Sari, Nourma Oktaviarini, and Eka Yuliana Sari, "Pengaruh Pemanfaatan Media Interaktif Animasi Zepeto Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sdn li Ringinpitu," *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)* 2, no. 3 (2022): 277–84, <https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i3.1166>.

Harlinda yang menyampaikan bahwasannya dengan media audio visual, maka siswa dapat lebih berkembang dari segi daya pikir, perkembangan imajinasi, dan peningkatan minat.<sup>4</sup> 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.<sup>5</sup>

*Flashcard media* berbasis animasi Zepeto dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk pelajaran IPS materi sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara bagi siswa kelas IV di Sekolah Dasar. Hal ini dikarenakan 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.

Selain itu, berdasarkan analisis kebutuhan siswa diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 1. 1 Analisis Kebutuhan Siswa**

Pernyataan	kategori	Frekuensi	Persentase
Apakah kamu sulit mempelajari materi sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara?	Tidak	0	0%
	Ya	30	100%
Apakah kamu membutuhkan media pembelajaran tambahan yang menarik untuk mempelajari materi sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara?	Tidak	1	3,3%
	Ya	29	96,7%
Apakah kamu menyukai media pembelajaran yang ada gambarnya?	Tidak	0	0%
	Ya	30	100%
	Tidak	7	23,3%

<sup>4</sup> Tahan Suci Windasari and Harlinda Sofyan, "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, no. 3 (2019): 1–16.

<sup>5</sup> Safna Alfath Salsabil et al., "Pemanfaatan Aplikasi Zepeto Sebagai Media Pembelajaran Budaya Islam Untuk Siswa Kelas 4 SD/MI," *Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan* 16, no. 5 (2022): 1711, <https://doi.org/10.35931/aq.v16i5.1152>.

Apakah kamu menyukai media pembelajaran yang ada suaranya (audio)?	Ya	23	76,7%
Apakah kamu menyukai media pembelajaran yang ada videonya (audio-visual)?	Tidak	2	6,7%
	Ya	28	93,3%

Tabel 1.1. menunjukkan bahwa dari 30 siswa diperoleh 100% menyatakan sulit mempelajari materi sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara, 96,7% membutuhkan media pembelajaran tambahan yang menarik untuk mempelajari materi sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara, 100% menyukai media pembelajaran yang ada gambarnya, 76,7% menyukai media pembelajaran yang ada suaranya (audio), dan 93,3% menyukai media pembelajaran yang ada videonya (audio-visual). Secara keseluruhan, hasil analisis kebutuhan ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan memanfaatkan kombinasi visual, audio, serta audio-visual untuk mempelajari materi sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket siswa maka penting dilakukan pengembangan media pembelajaran *flashcard media* berbasis animasi Zepeto sebagai solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas IV di Sekolah Dasar. Hal ini dikarenakan *flashcard media* ini dapat menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif. *Flashcard media* ini dapat berisi gambar, ilustrasi, atau animasi yang menarik. Selain itu, *flashcard media* ini juga dapat dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif, seperti suara, video, atau permainan. Siswa juga dapat menggunakan *flashcard media* ini sebagai media pembelajaran secara mandiri kapan saja dan di mana saja.

Alasan animasi Zepeto dalam *flashcard media* sebagai media pembelajaran karena Zepeto dapat menampilkan gambar. Gambar animasi Zepeto dapat digunakan untuk menggambarkan materi pembelajaran secara visual. Misalnya, gambar animasi Zepeto yang menggambarkan seorang raja atau ratu dari kerajaan-kerajaan di Nusantara. Zepeto juga memberikan ilustrasi. Ilustrasi animasi Zepeto dapat digunakan untuk memperjelas materi pembelajaran. Misalnya, ilustrasi animasi zepeto yang menggambarkan sebuah pertempuran atau upacara kerajaan.

Terpenting, Zepeto dapat menggambarkan animasi. Animasi Zepeto dapat digunakan untuk menggambarkan materi pembelajaran secara dinamis. Misalnya, animasi Zepeto yang menggambarkan tokoh-tokoh dan peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara mirip dengan kondisi sebenarnya.

Melalui *flashcard media* berbasis animasi Zepeto ini siswa dapat terbantuan untuk mengenal sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara, memudahkan siswa mengingat tokoh-tokoh dan peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara, dan membantu siswa mengetahui tentang sejarah-sejarah kerajaan di Nusantara. Hal ini dikarenakan *flashcard* ini bersifat interaktif dan menyenangkan. *Flashcard* media berbasis animasi Zepeto juga dapat menyajikan materi pembelajaran secara visual dan menarik.

Penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa *flashcard media* membantu siswa memahami materi yang diajarkan.<sup>6</sup> *Flashcard media* efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena cukup mudah dipahami oleh siswa,<sup>7</sup> terutama dengan animasi Zepeto. Hal ini juga dibuktikan pada sebuah penelitian yang dilakukan di sekolah dasar di Korea yang menggunakan pengembangan Zepeto dalam pelajaran IPS. Dimana pada penelitian tersebut siswa terlibat pada pembuatan peta *metaverse* untuk dapat lebih memahami keterkaitan lingkungan dengan kehidupan manusia. Hasil dari penelitian tersebut kemudian menyimpulkan bahwa penerapan pembelajaran dengan media animasi Zepeto memberikan peningkatan yang signifikan pada minat belajar, rasa superioritas, dan tujuan belajar.<sup>8</sup>

Penelitian lain yang mengkaji pemanfaatan animasi Zepeto sebagai media pembelajaran dengan subjek 18 siswa kelas IV Sekolah Dasar Sukamanah pun menghasilkan kesimpulan bahwasannya Zepeto sangat membantu para siswa dalam memahami pelajaran. Dimana pada penelitian yang dilakukan tersebut, dengan animasi Zepeto, siswa memperhatikan materi video terkait kebudayaan Islam Isra Mi'raj dengan sangat baik. Hal tersebut dikarenakan adanya karakter-karakter unik

---

<sup>6</sup> Angreany and Saud, "Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 9 Makassar."

<sup>7</sup> Angreany and Saud.

<sup>8</sup> Si-Hoon Lee et al., "The Elementary Classes of Metaverse Map Creation for Global Citizenship Education," *Journal of Digital Contents Society* 23, no. 7 (2022): 1205–12, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2022.23.7.1205>.

yang termuat didalamnya. Sehingga, karakter tersebut menarik perhatian siswa untuk fokus terhadap tampilan yang didengar dan dilihat.<sup>9</sup>

Berdasarkan latar belakang di atas, 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.

Penelitian kali ini akan dilakukan dengan menggunakan *Research and Development* dimana peneliti tidak hanya akan mengupas tuntas permasalahan yang terjadi namun juga berusaha memperkenalkan media pembelajaran baru yang dapat mengatasi permasalahan yang ada yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berupa *flashcard media* berbasis animasi Zepeto. Tujuan lainnya adalah untuk menguji kelayakan media pembelajaran sehingga dapat digunakan secara berkelanjutan sebagai alternatif penunjang pembelajaran.

## **B. Identifikasi Masalah**

Setelah dipaparkan beberapa pokok permasalahan melalui penjelasan pada latar belakang masalah, beberapa identifikasi masalah, diantaranya adalah:

- (1) Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Pekayon 15 Pagi Kota Jakarta Timur kurang memahami pelajaran IPS dalam materi sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara.
- (2) Masih terbatasnya media pembelajaran yang dikembangkan guru terkait materi sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara.
- (3) Terbatasnya penggunaan media pembelajaran dengan teknologi yang memuat gambar, audio, dan audio-visual.
- (4) Pengembangan media pembelajaran teknologi khususnya *flashcard* berbasis animasi zepeto dalam pembelajaran IPS masih terbatas.

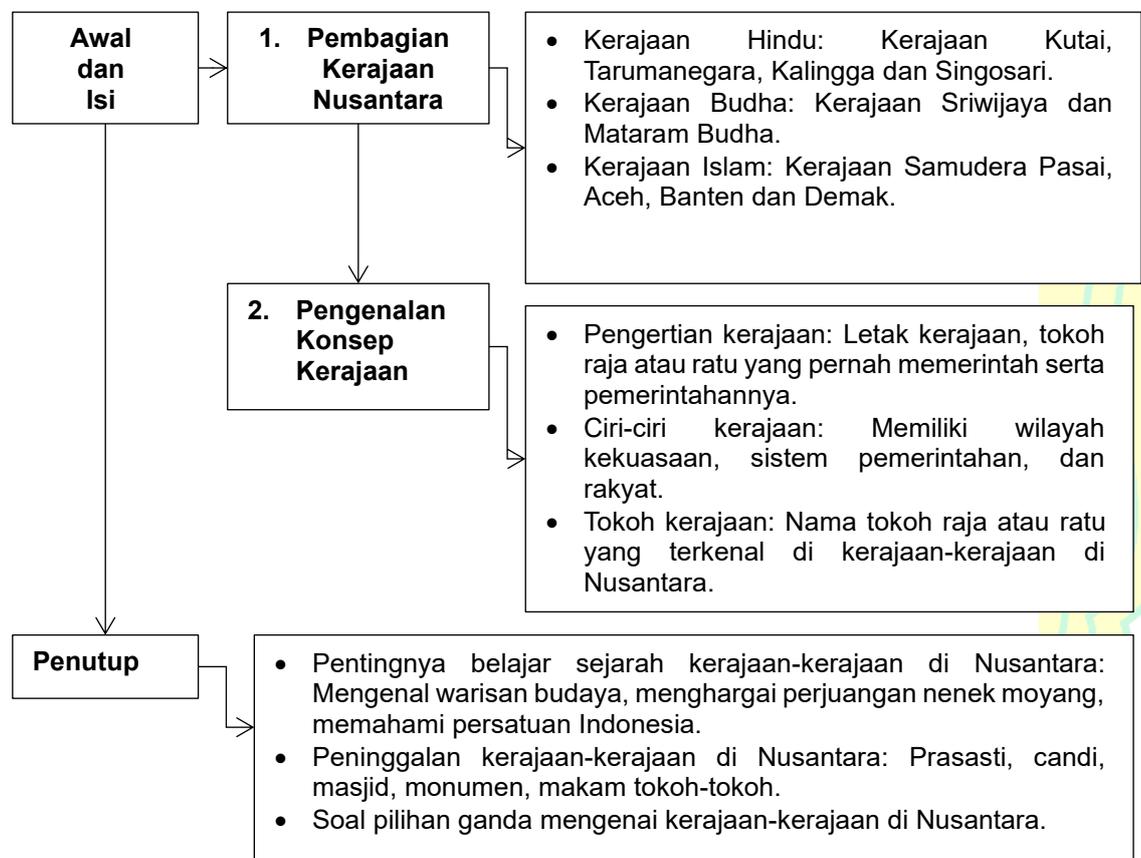
---

<sup>9</sup> Salsabil et al., "Pemanfaatan Aplikasi Zepeto Sebagai Media Pembelajaran Budaya Islam Untuk Siswa Kelas 4 SD/MI."

Dari permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan *flashcard media* berbasis animasi Zepeto untuk siswa kelas IV sekolah dasar pada pelajaran IPS materi sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara.

### C. Pembatasan Masalah

Pengembangan *flashcard media* berbasis animasi Zepeto untuk siswa kelas IV sekolah dasar dalam penelitian ini dibatasi pada materi sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara. Berikut *flowchart* Materi Sejarah Kerajaan-Kerajaan di Nusantara untuk Kelas IV SD.



**Gambar 1. 1 Flowchart Materi Sejarah Kerajaan-Kerajaan di Nusantara untuk Kelas IV SD**

#### D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disusun beserta dengan identifikasi masalah yang telah diberikan, kemudian dikerucutkan kembali dengan adanya pembatasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian kali ini adalah:

- (1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbasis animasi zepeto untuk pelajaran IPS materi kerajaan-kerajaan di Nusantara bagi siswa kelas IV SD?
- (2) Bagaimana kualitas *flashcard media* berbasis animasi zepeto ditinjau dari aspek kevalidan dan kelayakan?

#### E. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *flashcard media* berbasis animasi Zepeto untuk pelajaran IPS materi sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara bagi siswa Kelas IV SD dapat dilihat dari dua sudut pandang yaitu secara teoritis dan praktis.

##### 1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan menghasilkan prospek jangka panjang sehingga berkontribusi dalam hal penambahan pengetahuan dan wawasan mengenai pengembangan produk *flashcard media* berbasis animasi Zepeto pada pelajaran IPS Kelas IV SD materi sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara.

##### 2. Secara Praktis

###### a. Bagi Siswa Kelas IV SD

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan referensi media pembelajaran *flashcard media* berbasis animasi Zepeto bagi siswa sehingga siswa memiliki motivasi untuk mempelajari pelajaran IPS khususnya materi sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara yang nantinya akan menambah pengetahuan bagi para siswa.

###### b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan referensi bagi tenaga pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti *flashcard media* berbasis animasi Zepeto dengan tujuan untuk mempermudah tenaga pendidik dalam menyampaikan materi.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan bahan atau sumber kajian terhadap penelitian selanjutnya secara lebih mendalam sehingga pengembangan penggunaan *flashcard media* berbasis animasi Zepeto sebagai media pembelajaran tidak terhenti pada penelitian ini saja.

