



PEMANFAATAN APLIKASI ZEPETO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BUDAYA ISLAM UNTUK SISWA KELAS 4 SD/MI

Safna Alfath Salsabil¹, Dhea Amanda², Raisya Rahma Adilah³, Ani Nur Aeni⁴

*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Pendidikan Indonesia*

*E-mail : safnaalfath28@upi.edu, dheaamanda20@upi.edu, raisyaara16@upi.edu,
aninuraeni@upi.edu*

Abstrak

Berbagai aplikasi yang berkembang di masa sekarang tentu sangat banyak jenis nya, tidak hanya digunakan sebagai satu fungsi saja, tetapi bisa dimanfaatkan untuk beberapa fungsi. Seperti halnya pada aplikasi zepetto ini selain digunakan sebagai aplikasi game tetapi bisa dimanfaatkan juga sebagai aplikasi pembuat karakter untuk mengembangkan video animasi agar lebih menarik. Penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan dan meneliti kelayakan aplikasi zepetto di dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi tentang kebudayaan islam untuk siswa kelas IV SD/MI yaitu tentang kebudayaan isra mi'raj. Penelitian ini menggunakan metode D&D atau design and development dimana model penelitiannya merupakan studi yang sistematis terhadap proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan dasar empiris dalam penciptaan sebuah produk, data diambil melalui angket, wawancara, serta observasi langsung di sebuah sekolah dasar terhadap guru dan siswa kelas IV SD/MI. Di dalam hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis video animasi oleh aplikasi zepetto ini mampu menarik minat siswa sehingga lebih antusias ketika akan dilaksanakan pembelajaran dan siswa tidak merasa monoton karena pembelajaran disajikan secara audio visual.

Kata Kunci : Aplikasi zepetto, media pembelajaran, kebudayaan islam

Abstract

The various applications that are developing today are of course very many types, not only used as one function, but can be used for several functions. As in the Zepetto application, apart from being used as a game application, it can also be used as a character maker application to develop animated videos to make it more interesting. This study aims to utilize and examine the feasibility of the zepetto application in making animated video-based learning media about Islamic culture for fourth grade students of SD/MI, namely about Isra Mi'raj culture. This study uses the D&D or design and development method where the research model is a systematic study of the design, development, and evaluation process with the aim of establishing an empirical basis for product creation, data is collected through questionnaires, interviews, and direct observation in an elementary school to teachers and fourth grade students of SD/MI. The results showed that animated video-based learning by the zepetto application was able to attract students' interest so that they were more enthusiastic when learning would be carried out and students did not feel monotonous because learning was presented in audio-visual media.

Keywords: Zepetto application, learning media, Islamic culture

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan ini semakin pesat sesuai dengan perkembangan dalam era revolusi industri 4.0. Namun demikian, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di Indonesia khususnya di sekolah masih belum masif. Memperkuat kondisi ini melalui penelitiannya yang membuktikan bahwa masih banyak sekolah di Indonesia yang tidak

menyediakan fasilitas berbasis digital secara layak untuk media pembelajaran¹. Padahal di sisi lain penggunaan teknologi mengenai media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting². Pada masa sekarang, keberadaan media pembelajaran sangatlah penting untuk menunjang keberhasilan pembelajaran dan kualitas pembelajaran, tidak hanya media pembelajaran yang dibuat dengan *non* digital, media pembelajaran digital juga dapat dibuat dan harus dikuasai karena lebih praktis dan fleksibel atau mudah dibawa kemana-mana, kapanpun dan dimanapun. Seperti peraturan permendiknas No. 22 (2016) mengenai standar proses kegiatan pembelajaran yang didalamnya terdapat pembahasan mengenai prinsip pembelajaran yang diterapkan untuk memanfaatkan teknologi serta komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Di dalam penggunaan teknologi guru dapat mendesain kegiatan pembelajaran yang lebih berkesan, menjadikan peserta didik tidak jenuh maupun bosan dalam belajar³. Apalagi di masa pandemic seperti sekarang ini sangat memungkinkan anak lebih cepat bosan jika hanya belajar melalui *whatsapp group* saja.

Pemanfaatan terhadap media pembelajaran di dalam proses kegiatan pembelajaran bisa mengunggah ketertarikan atau minat yang baru untuk para siswa, membangkitkan motivasi terhadap belajar, hal-hal tersebut berdampak terhadap psikologis para siswa. Tidak hanya dapat meningkatkan motivasi di dalam belajar peserta didik, tetapi penggunaan atau pemanfaatan media juga bisa dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap pelajaran. Pemanfaatan media memiliki posisi sebagai alat bantu pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Guru memiliki peranan penting untuk meningkatkan perkembangan, lalu menumbuhkan ide, gagasan maupun inovasi untuk memanfaatkan TIK dalam proses kegiatan pembelajaran. Manfaat dari pembelajaran yang berbasis teknologi bisa mewujudkan suasana belajar yang efektif dan efisien bagi peserta didik yang tertinggal dalam pembelajaran, dan dapat membangkitkan peserta didik dalam mengerjakan soal latihan⁴. Seperti halnya media pembelajaran memiliki potensi yang tinggi di dalam proses kegiatan pembelajaran yakni video, yang termasuk media audio visual. Jika media video memiliki potensi lebih tinggi dalam memberikan suatu pesan atau informasi maupun mendorong ketertarikan serta perhatian pada anak⁵. Agar memudahkan saat proses kegiatan

¹ Alvianto, A. Efektivitas Pembelajaran Daring Pada Mata Kuliah Pendidikan Agama Islam Dalam Situasi Pandemi Covid-19. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), (2020), h. 13

² Solihatini, I. T., Abidin, Y., & Aljamaliah, S. N. M. Pengembangan Media Video Motion Graphic dalam Pembelajaran Menulis Pantun pada Masa Pandemi Covid 19. *Diksa: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), (2021), h 59

³ Oktovan, R. N., Suryamah, D., & Dwiatmini, S. Pewarisan Budaya Dalam Kesenian Bringbrung Di Kelurahan Ledeng, Kecamatan Cidadap Hilir, Kota Bandung. *Jurnal Budaya Etnika*, 4(2), (2021)

⁴ Hafizatul, K. Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa*, (2021), h 39

⁵ Desrina, S., Destrinelli, D., Budiono, H., & Septiani, H. *Pengembangan Media Video Menggunakan Multi Aplikasi pada Tema 5 Subtema 1 dikelas III Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi, (2021).

pembelajaran di masa pandemi saat ini, media video atau audio visual dijadikan sebagai salah satu cara alternatif yang dapat dilihat dan ditonton di youtube atau juga bisa dikirimkan melalui grup Whatsapp. Cara - cara alternatif tersebut berperan sebagai sarana terhadap proses kegiatan pembelajaran jarak jauh, maka peserta didik dapat menonton video melalui *HandPhone* yang dimilikinya.

Banyak sekali aplikasi yang tersedia untuk membuat media pembelajaran baik itu berbasis game, audio, maupun video. Aplikasi yang kami gunakan dalam penelitian ini yaitu aplikasi *zepetto*, dimana *zepetto* merupakan aplikasi game tetapi bisa dimanfaatkan untuk pembuatan karakter unik sebagai bahan di video yang dibuat sebagai sarana media pembelajaran berbasis audio visual. Di dalam aplikasi *zepetto* bisa dibuat beberapa karakter unik untuk video animasi dengan tema yang kita ambil yaitu tentang kebudayaan islam, saat menonton anak tidak akan merasa sedang belajar, karena mereka akan menganggap sedang menonton video animasi kartun yang biasa dilihat mereka sehari-hari. Ketika belajar, anak mengetahui informasi dengan inderanya, terdapat anak yang mendapatkan informasi lebih baik yaitu dengan cara visual lalu sebagian lagi dengan cara auditori⁶. Oleh karena itu adanya media pembelajaran yang berbasis audio visual di dalam bentuk video dapat membuat potensi anak menjadi tinggi karena sangat menunjang ke dalam pembelajaran sehingga dapat merangkul semua anak yang mendapatkan informasi secara auditori, secara visual, maupun keduanya, dengan begitu anak bisa tetap senang dan antusias ketika menonton, tetapi anak juga dapat menyimak makna pelajaran apa yang disampaikan di dalam video tersebut. Aplikasi *zepetto* ini merupakan aplikasi sosial media yang berasal dari korea lebih tepatnya dibuat oleh SNOW Corporation.

Akan halnya tujuan penelitian secara umum yaitu menggambarkan atau menjelaskan desain dan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan video yang ditambah dengan karakter menggunakan aplikasi *Zepetto* untuk pembelajaran kebudayaan islam kelas 4 SD/MI. Tujuan dari penelitian ini secara khusus adalah: (1) menjelaskan dan menggambarkan desain dan cara pembuatan produk media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Zepetto* untuk pembelajaran kebudayaan islam kelas 4 SD/MI.; (2) mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi *zepetto* sebagai media pembelajaran berbasis audio visual; (3) mendeskripsikan penilaian dari ahli media mengenai desain pemanfaatan aplikasi *zepetto* sebagai media pembelajaran berbasis audio visual tentang kebudayaan islam; (4) mendeskripsikan penilaian dari ahli materi mengenai konten materi pemanfaatan aplikasi *zepetto* sebagai media pembelajaran berbasis audio visual tentang kebudayaan islam; (5) mendeskripsikan respons guru terhadap pemanfaatan aplikasi *zepetto* sebagai media pembelajaran berbasis audio visual tentang kebudayaan islam; (6) mendeskripsikan

⁶ Zakaria, A. Isra Mi'Raj Sebagai Perjalanan Religi: Studi Analisis Peristiwa Isra Mi'Raj Nabi Muhammad Menurut Al Qur'an Dan Hadits. *Al - Tadabbur: Jurnal Ilmu Al-Qur'an Dan Tafsir*, 4(01), 99, (2019)

respons siswa terhadap pemanfaatan aplikasi zepetto sebagai media pembelajaran berbasis audio visual tentang kebudayaan islam. Diharapkan, dengan adanya penelitian pemanfaatan aplikasi zepetto sebagai media pembelajaran kebudayaan islam untuk kelas IV SD/MI ini dapat menginspirasi guru untuk terus melakukan pemanfaatan atau pengembangan berbagai aplikasi sebagai sarana media pembelajaran, dan murid dapat merasakan manfaat pembelajaran kebudayaan islam serta dapat memahami konten materi yang disampaikan dan semakin antusias setiap harinya dalam mengikuti pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Di dalam penelitian ini menggunakan model D&D yaitu model desain and development dimana model penelitiannya merupakan studi yang terstruktur terhadap proses desain, pengembangan, serta evaluasi yang bertujuan untuk memperoleh dasar empiris dalam penciptaan produk maupun alat instruksional dan non-instruksional serta model baru atau yang disempurnakan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memberikan informasi bagi *instructional designer* (ide), bahwasanya suatu persoalan di dalam pendidikan yang telah ditemukan dan diselesaikan secara empiris serta terstruktur dengan serangkaian penelitian terhadap proses desain, pengembangan dan evaluasi⁷. Penelitian ini menggunakan subjek siswa kelas 4 SD/MI karena materi nya disesuaikan dengan kurikulum yang ada, penelitian telah dilakukan di SDN Sukamanah pada hari senin 21 Maret 2022 dengan guru dan 18 siswa sebagai partisipan atau subjek penelitian. Teknik mendapatkan subjeknya yaitu dengan mendatangi sekolah langsung.

Metode penelitiannya yaitu dengan cara melakukan wawancara dan judgment expert atau penilaian berupa angket dan alat pengumpul data berupa pedoman-pedoman wawancara dan kuesioner melalui kertas yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan harus diisi oleh siswa. Metode pengolahan data yang dilakukan yaitu berupa pengumpulan data, berupa penyajian data, reduksi data serta kesimpulan. Adapun penjelasannya sebagai berikut: (1) Pengumpulan Data yaitu kegiatan pengumpulan data kualitatif dimana dilakukannya pada saat sebelum melakukan penelitian, saat penelitian, bahkan di akhir penelitian. Proses kegiatan pengumpulan data berbentuk observasi lapangan, mengadakan wawancara.. Semua kegiatan tersebut termasuk kedalam proses pengumpulan data yang nanti hasil datanya akan diolah. (2) Reduksi Data merupakan data yang didapat pada saat observasi di lapangan berbagai jenisnya, membuat penulis harus mencatat dan meneliti dengan rinci. Mereduksi data yaitu merangkum, memilih suatu hal yang menjadi inti, serta mendasarkan pada data yang penting. Data yang direduksi akan menyalurkan atau menjelaskan gambaran yang jelas dan memudahkan peneliti untuk

⁷ Yuniar, N. E. Peningkatan hasil belajar sejarah kebudayaan islam materi isra'mi'raj nabi Muhammad SAW *strategi index card match pada siswa kelas IV c MI Miftahul-'* (2020).

mendapatkan data yang dibutuhkan oleh peneliti. (3) Selanjutnya penyajian data yang telah data direduksi, yaitu mengolah data dengan cara mengelompokkan data. (4) Kesimpulan yaitu tahap terakhir, dalam membuat kesimpulan yaitu dari temuan dan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan yaitu mengenai pengumpulan data, reduksi data, dan penyajian data dengan memberikan penjelasan.

PEMBAHASAN

Pada bagian pembahasan atau analisis ini akan dijelaskan mengenai proses pembuatan media pembelajaran berupa video animasi dengan memanfaatkan aplikasi zepetto. Proses pembuatan media pembelajaran ini dimulai dengan mendownload aplikasi zepetto, memilih karakter yang sesuai dengan jalan cerita yaitu “kebudayaan isra mi’raj”, atau yang disebut dengan perancangan produk, pengembangan dari aplikasi zepetto, proses pembuatan dan terakhir proses pasca produksi.

Tabel 1 Pembuatan Produk

No	Proses Pembuatan Produk	Tahapan
1.	Perancangan desain	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mendownload aplikasi zepetto 2) Memilih karakter yang sesuai dengan jalan cerita yang akan dibuat 3) Memilih background yang sesuai 4) Memilih backsound
2.	Pengembangan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Membuat judul untuk video animasi 2) Membuat jalan cerita terlebih dahulu yang berkenaan dengan isra mi’raj 3) Membuat dialog menarik untuk setiap karakter 4) Mencari lagu shalawat untuk di akhir video
3.	Proses pembuatan video animasi sebagai pemanfaatan dari zepetto	<ol style="list-style-type: none"> 1) Membuat video dari karakter-karakter zepetto dan memasukan bagian dari perancangan desain 2) Membuat rekaman untuk masing-masing karakter yang telah ada 3) Mengedit dan menggabungkan secara keseluruhan untuk dijadikan sebuah media pembelajaran berupa video animasi
4.	Pasca Produksi	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mengupload video animasi yang telah dibuat ke <i>youtube</i>

Proses perancangan, pengembangan, dan pembuatan video dikemas sedemikian rupa, agar aplikasi zepetto yang dibuat sebagai media pembelajaran berbasis video animasi dapat memiliki kualitas yang baik, baik di dalam segi penampilan video, isi materi, dan lain sebagainya⁸. Di dalam proses ini juga dikemas sebaik mungkin, agar siswa tertarik dan memiliki minat untuk melihat produk yang dibuat sebagai bahan pembelajaran. Pada tahap pendefinisian, dari wawancara yang dilakukan dengan tiga orang guru, didapatkan hasil bahwa semangat siswa menurun ketika melaksanakan kegiatan belajar, terkadang siswa kurang fokus atau mengalihkan kepada hal lainnya seperti mengobrol dengan temannya. Pemanfaatan aplikasi zepetto ini bisa digunakan sebagai bahan membuat media pembelajaran berupa video animasi, karena di dalamnya terdapat karakter-karakter unik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran berbasis audio visual, keuntungan menggunakan audio visual ini disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran siswa, siswa yang cara belajarnya secara audio maupun visual bisa terkemas dengan memanfaatkan aplikasi zepetto sebagai media pembelajaran bisa membuat siswa lebih fokus terhadap apa yang dilihatnya maupun di dengarnya⁹.

Selanjutnya peneliti melakukan uji validasi dari ahli penilaian oleh ahli media, penilaian ini dilakukan secara expert review yaitu berupa angket mengenai kelayakan desain media pembelajaran yang telah dikembangkan dan ditingkatkan. Berikut hasil dari expert review dari ahli media:

Tabel 2. Penilaian Dari Ahli Media

NO	Aspek	Presentase	Interpretasi
1.	Kualitas Desain	92 %	Sangat Baik
2.	Kualitas Teknis	95%	Sangat Baik
	<i>Rata-Rata</i>	93,5 %	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas, , mengenai kualitas teknis yang difokuskan terhadap kegunaan (usability) dalam proses pembelajaran, menurut ahli media pemanfaatan aplikasi zepetto sebagai media pembelajaran mempunyai kualitas yang sangat baik dengan memperoleh jumlah 93,5%. Hal tersebut mendapatkan kualitas teknis yang sangat baik, sehingga media tersebut bisa membantu guru dalam memberikan isi materi pembelajaran, memudahkan peserta didik mempelajari materi yang disampaikan pada saat pembelajaran, memudahkan proses kegiatan

⁸ Ningrum, N. S., Julia, J., & Irawati, R. Jurnal pena ilmiah: vol 2, *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), (2017), h. 2051

⁹ Ani Tsania Fathurahmah. Nilai Budaya dan Agama dalam Naskah “Kitab Mi’raj Kangjeng Nabi Muhammad saw.” *Lokabasa*, 12(1), (2021) h. 1–11

pembelajaran serta dari segi fleksibilitas pemanfaatannya sangat baik. Adapun mengenai kualitas desain produk ini memiliki kualitas yang sangat baik yang dapat dilihat dari kualitas tayangan atau tampilan, dan kualitas pengelolaan program, kualitas tampilan karakter. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan ahli media bahwa desain media pembelajaran menggunakan zepetto untuk pembelajaran budaya islam Sekolah Dasar layak digunakan serta tidak adanya revisi atau perbaikan terhadap desain,

Tabel 3. Penilaian Ahli Materi

NO	Aspek	Presentase	Interpretasi
1.	Isi / Materi	91%	Sangat Baik
2	Pembelajaran	90%	Sangat Baik
	<i>Rata-Rata.</i>	90,5%	Sangat Baik

Di dalam penilaian pada aspek isi/materi yang terdapat pada media pembelajaran yaitu terdiri dari ketepatan materi dengan silabus, , kesesuaian topik dengan materi, , serta urutan penyajian materi. Kualitas isi/materi di dalam pemanfaatan aplikasi zepetto sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas 4 SD mengenai budaya islam yang berkaitan dengan budaya isra mi'raj dinilai sangat baik. Aspek pembelajarannya sangat baik dilihat dari penilaian terhadap beberapa indikator seperti dari segi kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksional, kualitas sosial interaksi instruksionalnya, dampak bagi siswa maupun bagi guru serta dalam pembelajarannya. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan ahli materi dimana pemanfaatan aplikasi zepetto untuk pembelajaran budaya isra mi'raj kelas 4 sekolah dasar yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Lalu terdapat masukan dari ahli materi yaitu berupa saran yang alangkah baiknya jika jalan cerita di dalam video animasi tersebut dicantumkan beberapa budaya isra mi'raj yang terdapat di Indonesia, agar bahasan lebih bisa dikaji lebih luas dan pengetahuan dan wawasan siswa tentang budaya isra mi'raj bisa semakin bertambah lagi. Respons guru terhadap pemanfaatan aplikasi zepetto sebagai media pembelajaran sangat baik, ketika para siswa menonton dan menyimak video pembelajaran mereka terlihat sangat focus dan tertarik serta tidak teralihkan oleh perhatian lainnya. Guru merasa pemanfaatan aplikasi ini dirasa efektif untuk dijadikan sebagai media pembelajaran, isi materi yang dikemas dalam jalan cerita dinilai sangat cocok untuk pembelajaran kelas 4 SD, apalagi di dalamnya terdapat karakter-karakter yang sangat unik, dan media yang disesuaikan dengan cara belajar siswa merupakan perpaduan baik dan sangat pas untuk diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas. Selain penilaian dari ahli media, ahli materi dan respon guru, peneliti juga membuat angket untuk

disebarkan kepada siswa kelas 4 SDN Sukamanah. Pengisian angket ini dipandu oleh peneliti, berikut tabel dari hasil angket yang telah disebar

Tabel 3. Respon Siswa

NO	Aspek	Presentase	Interpretasi
1.	Penilaian terhadap desain (karakter, backsound, jalan cerita)	98 %	Sangat Baik
2.	Ketertarikan kepada media pembelajaran yang telah dibuat	100%	Sangat Baik
3.	Pemahaman terhadap materi	95%	Sangat Baik
	<i>Rata-Rata</i>	97,6%	Sangat Baik

Hasil dari angket yang telah disebar menunjukkan bahwa sebesar 80% siswa mengenal aplikasi zepetto dan mereka menggunakannya hanya untuk bermain game, tetapi ,mereka belum mengetahui bahawa aplikasi zepetto dapat dimanfaatkan juga sebagai bahan media pembelajaran Aspek nilai yang ditekankan kepada siswa yaitu dari segi ketertarikan terhadap design, karakter, pemahaman siswa terhadap materi. Menurut siswa karakter yang terdapat pada video sangat menarik karena karakternya banyak dan tidak itu-itu saja, perpaduan antara jalan cerita, latar serta karakter membuat media pembelajarannya lebih berwarna dan tidak monoton sehingga mereka bisa hanya focus menonton saja tanpa teralihkan oleh hal yang lainnya. Karakter yang ada pada media juga dinilai sangat baik karena mampu membangkitkan semangat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran¹⁰. Jalan cerita yang disesuaikan dengan zaman sekarang menambah ketertarikan para siswa untuk terus menonton videonya tanpa harus merasa bosan. Siswa juga merasa sangat tertarik atas media pembelajaran yang peneliti buat, karena sebelumnya para siswa sangat jarang sekali dikenalkan kepada media pembelajaran berbasis video atau audio visual. Dari segi pemahaman materi, siswa menilai mereka jadi mengetahui budaya isra mi'raj lebih dalam ,yang dilaksanakan itu berbeda-beda tetapi tujuan isra mi'raj itu tetap satu. Sedangkan, dalam hal penilaian kualitas media ini di titik beratkan terhadap bagian visual dan audio yang terdapat di dalam media pembelajaran tercantum. Penilaian dari aspek visual ditekankan pada karakter, latar, dan elemen-elemen lainnya, seperti gambar yang jelas, lucu, menarik, warna yang sesuai dengan tema, dan gerakan-gerakan dari berbagai karakternya. Sedangkan dari aspek audio penilaian dilakukan terhadap suara, yang mana suara dari narasi yaitu audio yang berisi suara percakapan

¹⁰ Hayati, S. Nilai Sosial dalam Sosial Antologi Cerita Pendek “Juragan Haji” karya Helvi Tiara Rosa dan Pemanfaatannya Sebagai Bahan Ajar Sastra di SMA. *Tuturan*, 9(2), (2020). h. 89–96.

bisa terdengar sangat jelas , dan untuk musik yang digunakan sebagai backsound mendukung video terdengar lebih menarik. Respons yang siswa beri dengan melakukan penilaian dari isi atau materi dan kualitas media yaitu sangat baik dan bagus dengan jumlah nilai 97,6%. Peneliti juga mendapatkan kritikan dan saran atau masukan dari peserta didik untuk evaluasi sebagai bahan pertimbangan revisi terhadap desain, yakni perpindahan video dari tiap scene sebaiknya diperhalus lagi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi zepetto hampir dikenal oleh siswa kelas IV SD, mereka menggunakannya untuk sekedar bermain game. Respon positif sangat ditunjukkan oleh para siswa ketika aplikasi zepetto dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang berupa video animasi, menurut mereka itu sangat membantu untuk memahami pelajaran tentang kebudayaan islam isra mi'raj, siswa merasa senang dan antusias karena pembelajarannya tidak monoton. Siswa dapat menyimak video dengan baik dan memahami apa isi dari materi. Aplikasi zepetto yang dikembangkan dan dikemas sebagai media pembelajaran berupa video animasi telah dinilai layak oleh materi serta ahli media. Berdasarkan tanggapan pengguna yakni guru dan siswa SD Kelas 4 pun media yang telah dikembangkan dinilai layak dipakai dan digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Kelayakan ini dinilai dari berbagai segi baik dari segi ketepatan dan kesesuaian materi, kualitas media yang dikembangkan, kemenarikan media maupun dari segi motivasi belajar

Saran

Penelitian ini masih bersifat terbatas dan terfokus pada 1 mata pelajaran saja yaitu Pendidikan agama islam tentang budaya isra mi'raj, peneliti selanjutnya masih bisa melakukan penelitian lebih dalam lagi baik itu mengenai dari sisi pengembangan aplikasinya sebagai media pembelajaran ataupun sisi yang lainnya, efektivitas media pembelajarannya, ataupun kekurangan-kekurangan yang terdapat pada aplikasi zepetto ketika dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvianto, A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Pada Mata Kuliah Pendidikan Agama Islam Dalam Situasi Pandemi Covid-19. *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 13.
- Ani Tsania Fathurahmah. (2021). Nilai Budaya dan Agama dalam Naskah "Kitab Mi'raj Kangjeng Nabi Muhammad saw." *Lokabasa*, 12(1), 1-11.

Safna Alfath Salsabil, Dhea Amanda, Raisya Rahma Adilah, Ani Nur Aeni : Pemanfaatan Aplikasi Zepeto Sebagai Media Pembelajaran Budaya Islam Untuk Siswa Kelas 4 SD/MI

- Desrina, S., Destrinelli, D., Budiono, H., & Septiani, H. (2021). *Pengembangan Media Video Menggunakan Multi Aplikasi pada Tema 5 Subtema 1 dikelas III Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Hafizatul, K. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa ...*, 39–44. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/41218>
- Hayati, S. (2020). Nilai Sosial dalam Sosial Antologi Cerita Pendek “Juragan Haji” karya Helvi Tiara Rosa dan Pemanfaatannya Sebagai Bahan Ajar Sastra di SMA. *Tuturan*, 9(2), 89–96.
- Ningrum, N. S., Julia, J., & Irawati, R. (2017). Jurnal pena ilmiah: vol 2, No 1 (2017). *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2051–2060. ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/download/3566/pdf%0A%0A
- Oktovan, R. N., Suryamah, D., & Dwiatmini, S. (2021). Pewarisan Budaya Dalam Kesenian Bringbrung Di Kelurahan Ledeng, Kecamatan Cidadap Hilir, Kota Bandung. *Jurnal Budaya Etnika*, 4(2). <https://doi.org/10.26742/be.v4i2.1566>
- Solihatini, I. T., Abidin, Y., & Aljamaliah, S. N. M. (2021). Pengembangan Media Video Motion Graphic dalam Pembelajaran Menulis Pantun pada Masa Pandemi Covid 19. *Diksa: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 59-68.
- Yuniar, N. E. (2020). *Peningkatan hasil belajar sejarah kebudayaan islam materi isra'mi'raj nabi Muhammad SAW melalui strategi index card match pada siswa kelas IV c MI Miftahul- '* <http://digilib.uinsby.ac.id/42486/>
- Zakaria, A. (2019). Isra Mi'Raj Sebagai Perjalanan Religi: Studi Analisis Peristiwa Isra Mi'Raj Nabi Muhammad Menurut Al Qur'an Dan Hadits. *Al - Tadabbur: Jurnal Ilmu Al-Qur'an Dan Tafsir*, 4(01), 99. <https://doi.org/10.30868/at.v4i01.428>