

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis AI Materi Aku Mengenal Tempat Tinggalku Kelas 1 Sekolah Dasar

Siti Nurjanah^{1*}, Leny Suryaning Astutik²

^{1,2}Progam studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhinneka PGRI

Email: sitinurjannah0352@gmail.com^{1*}

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar peserta didik akibat pembelajaran yang masih didominasi oleh penjelasan verbal dari guru. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan, menguji kevalidan, dan kepraktisan media pembelajaran berupa video animasi berbasis AI pada materi aku mengenal tempat tinggalku untuk siswa kelas I sekolah dasar. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Kevalidan media diuji melalui validasi ahli media, ahli materi, dan angket respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi, dengan skor validasi ahli media sebesar 94%, ahli materi 94,5%, dan respon peserta didik sebesar 91%. Dengan demikian, media pembelajaran video animasi berbasis AI ini sangat valid dan layak digunakan, serta terbukti memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Produk ini dapat diterapkan dalam pembelajaran di SD Negeri 1 Rejotangan kelas I sebagai alternatif media yang menarik dan interaktif.

Keywords: Berbasis AI, Media pembelajaran, Video animasi

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan tercapai apabila peserta didik secara aktif berusaha mencapainya. Pembelajaran yang efektif tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran ialah suatu media yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang mengandung tujuan dan alasan (Hasan et al., 2021). Terdapat berbagai jenis sarana pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran agar lebih efektif dan efisien (Astutik et al., 2024). Salah satunya yaitu media pembelajaran yang berupa video pembelajaran. Video ialah sarana teknologi yang mampu merekam, memproses serta menyajikan kembali rangkaian gambar bergerak (Nur Azmi Alwi & Putri Lestari Agustia, 2024). Penggunaan video animasi

berbasis AI, AI mempunyai keunggulan diantaranya kecepatan berpikir AI sangat canggih, karena didukung oleh kemajuan komputer dan perangkat digital yang semakin pesat berkembang, sehingga membuat kemampuan AI semakin cepat. Pemanfaatan AI dalam pembelajaran bukan hanya meningkatkan efisiensi pembelajaran, akan tetapi juga menambahkan pembelajaran yang lebih interaktif, terjangkau, dan personal bagi peserta didik di seluruh dunia (Arnolus Juantri E. Oktavianus et al., 2023). Berdasarkan observasi pada tanggal 20 November 2024 bertempat di SDN 1 Rejotangan dengan fokus pada kelas I. diperoleh data bahwa penggunaan metode ceramah masih sering digunakan dalam pembelajaran karena keterbatasan pemahaman guru terhadap teknologi.

Berdasarkan kegiatan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 21 November 2024 dengan Ibu SU sebagai guru kelas I, diperoleh informasi bahwasanya SD Negeri 1 Rejotangan menggunakan Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran. Untuk kelas 1, terdapat 18 peserta didik yang belajar menggunakan buku Cerdas Tangkas dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Mashuri, 2020) pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang untuk SD kelas V. hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli isi dengan menggunakan metode ADDIE peroleh rata-rata skor 90 % menunjukkan video animasi praktis dan valid digunakan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berupa video animasi mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara, pengamatan serta kajian dari penelitian sebelumnya, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi. Demikian, peneliti menentukan judul penelitian ini sebagai berikut “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis AI Materi Aku Mengenal Tempat Tinggalku Kelas I Sekolah Dasar.”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development dengan menggunakan model ADDIE* memiliki 5 tahapan antara lain *Analysis* (Analisa), *Design* (desain), *Development* (Pengembangan),

Implementation (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi) (Setiawan et al., 2021).

Berikut adalah langkah-langkah dalam pengembangan model ADDIE.

1. *Analyze* (analisis)

Tahapan ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan proses pembelajaran dan untuk menentukan permasalahan serta solusi yang sesuai guna memahami kemampuan peserta didik secara lebih akurat

2. *Design* (perancangan)

Tahap desain merupakan proses perancangan pengembangan produk yang disusun berdasarkan hasil analisis dari tahap sebelumnya penelitian pada tahap ini juga menyusun instrumen yang akan digunakan untuk menilai media pembelajaran video animasi yang akan dikembangkan. Instrumen yang dibuat berupa lembar validasi ahli media, lembar validasi materi dan angket.

3. *Development* (pengembangan)

Penelitian pada tahap ini membuat produk media pembelajaran yang berbasis AI menggunakan aplikasi *ChatGPT*, *Leonard*, *Runway*, *CapCut*. Selanjutnya melakukan validasi media dan materi.

4. *Implementation* (implementasi)

Pada tahap implementasi pada tahap ini peserta didik sebagai subjek uji coba disajikan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Tahap ini dilakukan dengan menguji coba produk kepada ahli media dan ahli materi, kepada peserta didik dalam skala kelompok kecil, dan peserta didik dalam kelompok besar.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Pada tahap evaluasi dilakukan evaluasi pada hasil penerapan sebuah produk (Rachma

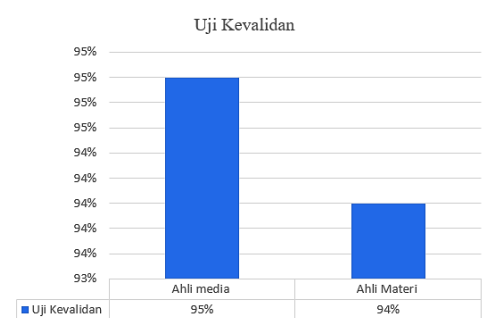
et al., 2023) penelitian menyelesaikan revisi akhir media pembelajaran video animasi dikembangkan dengan mengacu pada masukan dari angket validasi. Hal tersebut dimaksudkan agar media pembelajaran video animasi berbasis *AI* benar-benar valid dan praktis untuk dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Metode pengumpulan data merupakan sebuah teknik atau cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk pengumpulan data (Eka Putra et al., 2023) teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan model ADDIE terdiri dari lima tahapan. Pada tahap awal adalah analisis, ditemukan kebutuhan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik kelas I SDN I Rejotangan. Peneliti kemudian mengembangkan media video animasi berbasis *AI* untuk materi aku mengenal lingkungan tempat tinggalku. Tahap desain mencakup perancangan media dan menyusun instrumen. Tahap pengembangan, media disusun dan divalidasi ulang untuk penyempurnaan produk. Tahap implementasi dilakukan pada peserta didik kelas I SDN I Rejotangan yang terdiri dari 18 peserta didik, dan diuji cobakan pada kelompok kecil yang berjumlah 5 peserta didik dan kelompok besar yang berjumlah 13 peserta didik. Tahap evaluasi ini memaparkan hasil proses pengembangan media, hasil kevalidan media dan hasil kepraktisan media yang telah dikembangkan berdasarkan penilaian ahli

Hasil pengembangan media video animasi dibuat menggunakan *chtgpt*, *leonardo*, *runaway* dan *capcut*. Pemaparan media ini menggunakan proyektor sehingga seluruh peserta didik dapat melihat secara bersama-sama media video animasi tersebut. Kevalidan media animasi diperoleh dari data uji kevalidan oleh ahli media dan ahli materi. Instrumen lembar validasi materi terdiri dari 11 pernyataan. Instrumen pada lembar validasi ahli media terdiri dari 10 pernyataan. Setelah uji coba produk setelah itu dilakukan perbaikan sesuai dengan komentar dan saran para ahli materi.

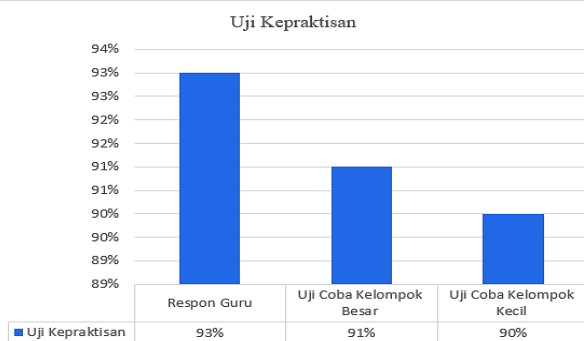


Gambar 1. Diagram Batang Uji Kevalida

Berdasarkan hasil penilaian ahli media menggunakan rata-rata penilaian persentase 94% dengan kategori “Sangat Valid”. Rata-rata kevalidan pada ahli materi adalah 95 % yang pada tabel skala evaluasi termasuk “sangat valid” di uji cobakan di kelas 1 SD Negeri Rejotangan. Berdasarkan hasil pesentase para ahli media, ahli materi dan media animasi berbasis *AI* dinyatakan “sangat valid” karena membuat peserta didik merasa tertarik dan semangat belajar tentang materi aku mengenal lingkungan tempat tinggalku.

Tingkat kepraktisan pada media animasi dapat dilihat dari hasil respon peserta didik dan respon guru. Angket responden dibagikan kepada 1 guru kelas 1 dan 18

peserta didik kelas 1. Jumlah keseluruhan peserta didik yaitu 18 peserta didik. Instrumen lembar respon guru terdiri dari 8 pernyataan. Sedangkan instrumen peserta didik terdiri dari 8 pernyataan.



Gambar 2. Hasil Uji Kepraktisan

Berdasarkan hasil angket guru kelas I SD Negeri 1 Rejotangan mendapatkan 93% dengan kategori “ Sangat Praktis”. Hasil angket peserta didik kelas I SD Negeri 1 Rejotangan memperoleh persentase 91% sehingga dinyatakan “Sangat Praktis”.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media animasi berbasis AI pada materi *Aku Mengenal Lingkungan Tempat Tinggalku* kelas I SD Negeri 1 Rejotangan telah berhasil dilaksanakan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat valid, dengan persentase 94% dari ahli media dan 95% dari ahli materi. Uji coba di kelas I SD Negeri 1 Rejotangan juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi, dengan respon peserta didik sebesar 91% dan respon guru sebesar 93%, keduanya masuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Dengan demikian, media

animasi berbasis AI ini dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran, serta mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi yang dipelajari.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Kepala Sekolah dan Guru Kelas I SD Negeri 1 Rejotangan yang telah memberikan izin serta bantuan selama proses pengumpulan data. Peserta didik kelas I SD Negeri 1 Rejotangan yang telah berpartisipasi aktif dalam uji coba media pembelajaran. Dosen pembimbing dan rekan-rekan yang telah memberikan arahan, masukan, dan semangat selama proses penelitian ini berlangsung. Dan terimakasih kepada kedua orang tuaku serta orang yang sangat spesial dan berarti dalam kehidupan saya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnolus Juantri E. Oktavianus, Lamhot Naibaho, & Djoys Anneke Rantung. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelligence pada Pembelajaran dan Asesmen di Era Digitalisasi. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 05(2), 473–476.
- Astutik, L. S., Ana, R. F. R., Ulum, B., & Jadmiko, R. S. (2024). *Pengembangan LKPD Mengenal Huruf Alfabet dan Coding Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*. 09, 100–103.
- Eka Putra, W., Yuliusman, Ciq., & Universitas Jambi Fakultas Ekonomi Dan Bisnis, Ciq. (2023). *Metode Pengumpulan Data Bilqisth Natasya Febriyanti*. 1–17.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Mashuri, D. K. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Sekolah Dasar Kelas V*. 08(05), 893–

- 903.
- Nur Azmi Alwi, & Putri Lestari Agustia. (2024). Penggunaan Media Vidio Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 186. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3095>
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan Addie. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 112–119. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>.