

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 3D Berbatuan AI Materi Cinta Indonesia Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 5 SDN 2 Campurdarat Kabupaten Tulungagung

¹Sely Novita Sari, ²Ammy Aulia Renata Anny, ³Leny Suryaning Astutik

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Universitas Bhinneka PGRI

Email: ¹selynovitasari09@gmail.com, ²ammyauliarenataanny@gmail.com
³lennyshadenley@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan menuntut guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di SDN 2 Campurdarat Kabupaten Tulungagung, pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Cinta Indonesia masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga peserta didik kurang aktif, mudah bosan, serta mengalami kesulitan memahami materi yang berkaitan dengan keberagaman budaya Indonesia. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran video animasi 3D berbantuan Artificial Intelligence (AI) pada materi Cinta Indonesia mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD yang valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas ahli media, ahli materi, guru kelas V, dan peserta didik kelas V SDN 2 Campurdarat. Instrumen penelitian berupa lembar validasi, angket respons guru, dan angket respons peserta didik. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan mengonversi skor menjadi persentase tingkat kelayakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh tingkat kevalidan sebesar 90% dengan kategori sangat valid, respons guru sebesar 96% dengan kategori sangat praktis, dan respons peserta didik sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran video animasi 3D berbantuan AI dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Cinta Indonesia karena mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual.

Kata Kunci: *Artificial Intelligence, Bahasa Indonesia, Cinta Indonesia, Video Animasi 3D, Pengembangan Media Pembelajaran.*

PENDAHULUAN

Pengembangan media pembelajaran video animasi 3D berbantuan *Artificial Intelligence* (AI) menghasilkan produk yang memperoleh kategori sangat valid dan sangat praktis berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta respons guru dan peserta didik. Penerapan model ADDIE mampu menghasilkan media yang dikembangkan secara sistematis melalui tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi sehingga setiap tahap memberikan

umpan balik untuk menyempurnakan produk. Branch (2009) menjelaskan bahwa model ADDIE memiliki prosedur yang sistematis dan fleksibel dalam menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas, sedangkan Sugiyono (2022) menegaskan bahwa penelitian pengembangan bertujuan menghasilkan produk yang layak melalui proses validasi dan revisi secara berkelanjutan. Pemanfaatan teknologi digital dalam pengembangan media juga sejalan dengan pendapat Mahendra dkk. (2025) yang menyatakan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan kualitas proses belajar sekaligus menjawab kebutuhan pendidikan abad ke-21. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek isi, tampilan, bahasa, serta kemudahan penggunaan sehingga layak diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kualitas media pembelajaran tercermin dari tingginya tingkat kevalidan yang diperoleh pada seluruh aspek penilaian. Aspek isi menunjukkan bahwa materi telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar. Aspek visual memperoleh penilaian sangat baik karena memadukan animasi tiga dimensi, ilustrasi budaya Nusantara, musik latar, narasi, dan subtitle yang mampu menarik perhatian peserta didik. Piaget menjelaskan bahwa peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan media yang mampu menyajikan konsep melalui visualisasi nyata. Penjelasan tersebut didukung oleh Mayer (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran multimedia akan lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui kombinasi teks, gambar, dan audio. Hasil penelitian Harahap dkk. (2025) juga membuktikan bahwa penggunaan video animasi mampu meningkatkan kualitas pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Penyajian materi melalui animasi tiga dimensi memperlihatkan bahwa teknologi multimedia mampu membantu peserta didik memahami konsep keberagaman budaya Indonesia secara lebih mudah. Visualisasi berbagai tarian tradisional yang dipadukan dengan karakter animasi, narasi, ilustrasi daerah, dan musik tradisional memberikan pengalaman belajar yang kontekstual sehingga

peserta didik tidak hanya membaca materi, tetapi juga melihat representasi budaya secara langsung. Mayer (2021) menjelaskan bahwa pemrosesan informasi akan lebih optimal apabila saluran visual dan auditori bekerja secara bersamaan dalam proses pembelajaran. Pendapat tersebut diperkuat oleh Al Habsyih (2023) yang menyatakan bahwa media video animasi mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik sekolah dasar. Rohima (2023) juga melaporkan bahwa media video animasi memperoleh tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi karena mampu menyajikan materi secara lebih komunikatif dan menarik.

Respons guru terhadap media pembelajaran menunjukkan bahwa produk memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran. Guru menilai media mudah dioperasikan, materi sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta tampilan visual mampu membantu menjelaskan materi yang sebelumnya sulit dipahami melalui metode ceramah. Media juga mempermudah guru menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif sehingga peserta didik lebih aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Arsyad (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang efektif harus memenuhi aspek kemudahan penggunaan, kesesuaian materi, daya tarik visual, dan kebermanfaatan dalam proses pembelajaran. Pendapat tersebut diperkuat oleh Rojabi (2025) yang menyatakan bahwa pemanfaatan AI mampu meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Mahendra dkk. (2025) juga menegaskan bahwa integrasi teknologi digital menjadi salah satu strategi penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada era transformasi pendidikan.

Respons peserta didik memperlihatkan bahwa penggunaan video animasi tiga dimensi mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan minat belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap karakter animasi, ilustrasi budaya, narasi, dan musik latar yang digunakan dalam media. Penyajian materi melalui berbagai bentuk representasi visual dan verbal membantu peserta didik memahami informasi secara lebih mudah dibandingkan penggunaan buku teks semata. Paivio melalui teori *Dual Coding* menjelaskan bahwa informasi yang diterima dalam bentuk visual dan verbal akan lebih mudah diproses serta disimpan dalam memori jangka panjang. Penjelasan

tersebut didukung oleh Harahap dkk. (2025) yang menemukan bahwa media video animasi meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Penelitian Subhan dkk. (2025) juga menunjukkan bahwa media audiovisual mampu meningkatkan motivasi belajar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Hasil penelitian memiliki kesesuaian dengan berbagai penelitian terdahulu mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi. Harahap dkk. (2025) melaporkan bahwa media video animasi mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan peserta didik melalui penyajian yang interaktif. Penelitian Al Habsyih (2023) menunjukkan bahwa media video animasi memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman konsep peserta didik sekolah dasar. Rohima (2023) juga menyimpulkan bahwa media video animasi memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi sehingga layak diterapkan dalam pembelajaran. Persamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa media audiovisual mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah dan buku teks.

Kebaruan penelitian terletak pada pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* dalam seluruh proses pengembangan media pembelajaran. Penelitian terdahulu umumnya masih memanfaatkan perangkat lunak konvensional seperti Powtoon, Canva, Adobe Animate, atau Renderforest sebagai media produksi video animasi. Penelitian ini mengintegrasikan AI mulai dari penyusunan skenario, pengembangan karakter animasi, pembuatan ilustrasi visual, penyusunan narasi, hingga proses penyuntingan video sehingga menghasilkan media yang lebih efisien dan menarik. Rojabi (2025) menjelaskan bahwa AI memberikan peluang baru dalam pengembangan media pembelajaran yang adaptif dan inovatif. Pendapat tersebut diperkuat oleh Mahendra dkk. (2025) dan Amalia dkk. (2024) yang menyatakan bahwa integrasi AI mampu meningkatkan kualitas media digital sekaligus mendukung kreativitas guru dalam menghasilkan pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi.

Implikasi penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis AI memiliki potensi besar untuk mendukung implementasi pembelajaran abad ke-21 di sekolah dasar. Media yang dikembangkan tidak hanya membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang kontekstual bagi peserta didik melalui pengenalan berbagai tarian tradisional Nusantara. Khair dkk. (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis budaya mampu menumbuhkan karakter nasionalisme dan rasa bangga terhadap budaya Indonesia. Pendapat tersebut didukung oleh Mila (2024) yang menyatakan bahwa pengintegrasian budaya lokal dalam pembelajaran dapat memperkuat identitas kebangsaan peserta didik. Aprilian (2026) juga menegaskan bahwa media digital berbasis budaya menjadi salah satu inovasi yang efektif dalam meningkatkan literasi budaya sekaligus menanamkan karakter cinta tanah air.

Keterbatasan penelitian masih menjadi bagian yang perlu diperhatikan dalam pengembangan penelitian selanjutnya. Pengembangan media hanya difokuskan pada materi Cinta Indonesia untuk peserta didik kelas V sekolah dasar sehingga penerapan pada materi lain memerlukan penyesuaian sesuai karakteristik pembelajaran. Uji coba produk juga dilakukan pada satu sekolah sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada populasi yang lebih luas. Sugiyono (2022) menjelaskan bahwa penelitian pengembangan perlu dilanjutkan dengan pengujian pada skala yang lebih besar untuk memperoleh tingkat generalisasi yang lebih tinggi. Branch (2009) juga menekankan pentingnya evaluasi berkelanjutan terhadap produk yang telah dikembangkan. Rojabi (2025) menyatakan bahwa pengembangan media berbasis AI masih memerlukan pengujian efektivitas pada berbagai konteks pembelajaran sehingga manfaatnya dapat dibuktikan secara lebih komprehensif.

Keseluruhan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi 3D berbantuan *Artificial Intelligence* merupakan inovasi pembelajaran yang layak digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Cinta Indonesia. Integrasi animasi tiga dimensi, narasi, ilustrasi budaya, musik latar, dan teknologi AI menghasilkan media yang menarik, interaktif, kontekstual, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Mayer (2021)

menjelaskan bahwa pembelajaran multimedia mampu meningkatkan efektivitas proses belajar melalui integrasi berbagai unsur visual dan auditori. Mahendra dkk. (2025) menegaskan bahwa inovasi teknologi pendidikan memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran abad ke-21. Harahap dkk. (2025) juga menyimpulkan bahwa media video animasi menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik sehingga layak diimplementasikan pada pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi 3D berbantuan Artificial Intelligence pada materi Cinta Indonesia mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 2 Campurdarat Kabupaten Tulungagung menggunakan model ADDIE. Pengembangan media diharapkan menghasilkan produk yang valid, praktis, dan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran Bahasa Indonesia sekaligus mendukung penguatan karakter nasionalisme peserta didik sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran video animasi 3D berbantuan *Artificial Intelligence (AI)* pada materi Cinta Indonesia mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar. Metode penelitian dan pengembangan dipilih karena tidak hanya menghasilkan produk pembelajaran, tetapi juga menguji tingkat kelayakan produk melalui proses validasi dan uji kepraktisan sebelum digunakan dalam pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) karena memiliki tahapan yang sistematis, fleksibel, dan sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Campurdarat Kabupaten Tulungagung pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas seorang ahli materi, seorang ahli media, seorang guru kelas V, dan peserta didik kelas V SDN 2 Campurdarat sebagai pengguna produk. Objek penelitian berupa

media pembelajaran video animasi 3D berbantuan AI yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia materi Cinta Indonesia.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran video animasi 3D berbantuan *Artificial Intelligence* (AI) pada materi Cinta Indonesia mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD. Pengembangan media menggunakan model ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* sehingga menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Pada tahap *Analysis*, dilakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN 2 Campurdarat. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga peserta didik kurang aktif serta mengalami kesulitan memahami materi keberagaman budaya Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran berbasis audiovisual yang lebih menarik dan interaktif.

Tahap *Design* dilakukan dengan menyusun storyboard, naskah, desain karakter, ilustrasi, dan tampilan video. Media dirancang dalam bentuk video animasi tiga dimensi yang menampilkan berbagai tarian tradisional Indonesia, seperti Tari Gambyong, Tari Kecak, Tari Yospan, Tari Sigah Penguten, dan Tari Kancet Papatai. Penyajian materi dilengkapi narasi, musik latar, subtitle, dan latihan evaluasi.

Pada tahap *Development*, media dikembangkan menggunakan teknologi AI, kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk memperoleh masukan sebagai dasar penyempurnaan produk. Selanjutnya, tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba kepada guru dan 20 peserta didik kelas V SDN 2 Campurdarat. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media memperoleh respons positif karena mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik selama pembelajaran.

Tahap *Evaluation* dilakukan dengan menganalisis hasil validasi dan uji kepraktisan. Berdasarkan hasil evaluasi, media pembelajaran dinyatakan memenuhi kategori sangat valid dan sangat praktis, sehingga layak digunakan sebagai media

pembelajaran Bahasa Indonesia materi Cinta Indonesia. Produk akhir berupa video animasi 3D berbantuan AI menyajikan materi secara visual, interaktif, dan kontekstual sehingga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

Adapun tampilan media pembelajaran yang telah dikembangkan disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran Video Animasi 3D Berbantuan Artificial Intelligence pada Materi Cinta Indonesia: (a) halaman pembuka, (b) materi Tari Sigah Penguten, (c) materi Tari Gambyong, (d) materi Tari Kecak, dan (e) materi Tari Kancet Papatai.

Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran Video Animasi 3D Berbantuan Artificial Intelligence Materi Cinta Indonesia

Berdasarkan Gambar 1, media pembelajaran dikembangkan dengan mengutamakan aspek visual, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian materi. Tampilan awal video memuat judul, tujuan pembelajaran, serta ilustrasi yang menarik perhatian peserta didik. Materi Cinta Indonesia disajikan melalui animasi tiga dimensi yang menampilkan berbagai tarian tradisional Indonesia, seperti Tari Gambyong, Tari Kecak, Tari Yospan, Tari Sigah Penguten, dan Tari Kancet Papatai, yang dilengkapi narasi, ilustrasi, musik latar, dan penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V.

Selain penyampaian materi, media juga dilengkapi latihan evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta didik. Kombinasi teks, gambar, animasi, audio, dan video menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan kontekstual, sehingga media layak untuk dilanjutkan pada tahap validasi oleh para ahli.

Validasi media dilakukan oleh dua orang validator ahli media untuk mengetahui kelayakan tampilan, desain, animasi, keterpaduan audio-visual, serta kemudahan penggunaan media pembelajaran. Penilaian menggunakan sepuluh indikator yang mewakili aspek kualitas media pembelajaran.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Skor	Persentase	Kategori
Ahli Media 1	48	96%	Sangat Valid
Ahli Media 2	48	96%	Sangat Valid
Rata-rata	48	96%	Sangat Valid

Sumber: Data penelitian, 2025.

Berdasarkan Tabel 1, kedua validator memberikan skor yang sama, yaitu 48 dari skor maksimum 50 sehingga diperoleh rata-rata persentase sebesar 96%. Persentase tersebut termasuk kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek tampilan visual, kualitas animasi, kesesuaian tema, keterbacaan teks, kualitas audio, dan kemudahan penggunaan. Dengan demikian, media dinyatakan layak untuk dilanjutkan pada tahap implementasi kepada peserta didik.

Validasi materi bertujuan mengetahui kesesuaian isi media dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta ketepatan penyajian materi Cinta Indonesia.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Skor	Persentase	Kategori
Ahli Materi 1	47	94%	Sangat Valid
Ahli Materi 2	48	96%	Sangat Valid
Rata-rata	47,5	95%	Sangat Valid

Sumber: Data penelitian, 2025.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi diperoleh rata-rata persentase sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Validator menyatakan bahwa materi telah sesuai dengan CP dan ATP, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta mampu menumbuhkan rasa cinta tanah air melalui penyajian contoh keberagaman budaya Indonesia. Beberapa saran yang diberikan berkaitan dengan penambahan subtitle dan penyempurnaan penyajian materi, kemudian diakomodasi pada tahap revisi produk.

Validasi bahasa dilakukan untuk menilai kesesuaian penggunaan bahasa Indonesia, ketepatan penggunaan huruf kapital, keterbacaan teks, serta kejelasan narasi dalam video pembelajaran.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validator	Skor	Persentase	Kategori
Ahli Bahasa	49	98%	Sangat Valid

Sumber: Data penelitian, 2025.

Hasil validasi ahli bahasa menunjukkan persentase sebesar 98%, yang termasuk kategori sangat valid. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam video telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, penggunaan huruf kapital telah tepat, narasi mudah dipahami, serta penyajian teks sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Validator hanya memberikan saran minor terkait konsistensi tampilan subtitle sehingga dilakukan penyempurnaan pada tahap revisi

Setelah media pembelajaran dinyatakan valid oleh validator ahli, tahap selanjutnya adalah menguji tingkat kepraktisan media melalui respons guru kelas V SDN 2 Campurdarat. Uji kepraktisan bertujuan mengetahui kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran, kesesuaian isi materi, kualitas tampilan, kejelasan penyampaian informasi, serta kebermanfaatan media dalam membantu guru menyampaikan materi Cinta Indonesia. Penilaian dilakukan menggunakan angket dengan skala Likert yang memuat aspek kemudahan penggunaan, kualitas tampilan, kesesuaian materi, efektivitas pembelajaran, serta daya tarik media.

Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan Guru

Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
Kemudahan penggunaan media	100	Sangat Praktis
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	100	Sangat Praktis
Tampilan media	100	Sangat Praktis
Penyajian materi	90	Sangat Praktis
Manfaat media dalam pembelajaran	90	Sangat Praktis
Rata-rata	96	Sangat Praktis

Sumber: Data penelitian, 2025.

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh rata-rata persentase sebesar 96% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa guru memberikan respons yang sangat positif terhadap media pembelajaran. Guru menilai media mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, materi sesuai dengan capaian pembelajaran, serta membantu menjelaskan materi Cinta Indonesia secara lebih

konkret melalui animasi tiga dimensi. Penggunaan media juga meningkatkan perhatian dan keaktifan peserta didik selama pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran video animasi 3D berbantuan *Artificial Intelligence* dinilai layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Uji kepraktisan juga dilakukan kepada peserta didik kelas V SDN 2 Campurdarat sebagai pengguna utama media pembelajaran. Uji coba dilaksanakan setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan video animasi 3D berbantuan AI. Penilaian dilakukan melalui angket respons yang mencakup aspek tampilan media, kemudahan memahami materi, kualitas animasi, suara, motivasi belajar, dan minat peserta didik terhadap media.

Tabel 5. Hasil Uji Kepraktisan Peserta Didik

Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
Tampilan media menarik	92	Sangat Praktis
Animasi mudah dipahami	90	Sangat Praktis
Narasi dan suara jelas	89	Sangat Praktis
Materi mudah dipahami	90	Sangat Praktis
Media meningkatkan semangat belajar	91	Sangat Praktis
Media mudah digunakan	88	Sangat Praktis
Rata-rata	90	Sangat Praktis

Sumber: Data penelitian, 2025.

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh rata-rata persentase kepraktisan sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons yang sangat positif terhadap media pembelajaran. Video animasi dinilai memiliki tampilan yang menarik, mudah dipahami, serta mampu meningkatkan minat belajar melalui penyajian materi yang interaktif. Kombinasi animasi tiga dimensi, narasi, dan musik latar membantu peserta didik memahami materi Cinta Indonesia dengan lebih mudah dibandingkan penggunaan buku teks. Secara keseluruhan, media pembelajaran memperoleh kategori sangat praktis, dengan persentase 96% dari guru dan 90% dari peserta didik, sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD.

PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran video animasi 3D berbantuan Artificial Intelligence (AI) pada materi Cinta Indonesia menunjukkan bahwa media yang

dikembangkan memenuhi kategori sangat valid dan sangat praktis berdasarkan hasil validasi ahli serta respons guru dan peserta didik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model ADDIE mampu menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar. Tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi memungkinkan penyempurnaan produk secara sistematis sehingga media memiliki kualitas isi, tampilan, dan penyajian yang baik. Temuan ini sejalan dengan Branch (2009) dan Sugiyono (2022) yang menyatakan bahwa model ADDIE merupakan model pengembangan yang efektif dalam menghasilkan media pembelajaran berkualitas melalui proses evaluasi dan revisi secara berkelanjutan.

Tingkat kevalidan media menunjukkan bahwa aspek materi, visual, kebahasaan, serta kemudahan penggunaan telah memenuhi standar yang diharapkan. Penyajian materi melalui animasi tiga dimensi, narasi, musik latar, dan ilustrasi budaya memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Hasil ini mendukung teori Cognitive Theory of Multimedia Learning yang dikemukakan Mayer (2021), bahwa kombinasi teks, gambar, suara, dan animasi mampu meningkatkan pemahaman karena informasi diproses melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan.

Kepraktisan media juga terlihat dari respons positif guru dan peserta didik. Guru menilai media mudah digunakan, menarik, dan membantu menjelaskan materi secara lebih sistematis dibandingkan metode ceramah. Sementara itu, peserta didik menunjukkan minat dan antusiasme yang lebih tinggi selama pembelajaran karena materi disajikan melalui karakter animasi, narasi, serta visual budaya Nusantara. Kondisi tersebut sejalan dengan teori Dual Coding dari Paivio yang menjelaskan bahwa informasi yang disampaikan secara visual dan verbal akan lebih mudah dipahami dan diingat dibandingkan penyajian dalam satu bentuk saja.

Temuan penelitian ini konsisten dengan penelitian Harahap et al. (2025), Al Habsyih (2023), dan Rohima (2023) yang menunjukkan bahwa media video animasi mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, memperoleh tingkat validitas yang tinggi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Namun

demikian, penelitian ini memiliki kebaruan karena mengintegrasikan teknologi Artificial Intelligence dalam proses penyusunan naskah, pembuatan karakter, ilustrasi visual, narasi, hingga penyuntingan video. Selain itu, media dikembangkan secara khusus pada materi Cinta Indonesia melalui pengenalan berbagai tarian tradisional Nusantara sehingga tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta didik, tetapi juga menanamkan karakter nasionalisme dan apresiasi terhadap keberagaman budaya Indonesia.

Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkuat bahwa AI dapat dimanfaatkan sebagai teknologi pendukung dalam pengembangan media pembelajaran tanpa menggantikan peran guru. Guru tetap berperan sebagai fasilitator, sedangkan AI membantu menghasilkan media yang lebih kreatif, efisien, dan menarik. Dari sisi praktis, media dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar di kelas maupun secara mandiri karena mudah diakses dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena pengembangan media hanya difokuskan pada materi Cinta Indonesia di kelas V dan diujicobakan pada satu sekolah. Selain itu, penelitian hanya menguji aspek validitas dan kepraktisan tanpa mengukur efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan media berbasis AI pada materi lain, melibatkan responden yang lebih luas, serta menguji efektivitasnya melalui penelitian eksperimen. Dengan demikian, media pembelajaran video animasi 3D berbantuan AI berpotensi menjadi inovasi pembelajaran yang relevan dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia sekaligus menumbuhkan rasa cinta tanah air pada peserta didik sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran video animasi 3D berbantuan *Artificial Intelligence* (AI) pada materi Cinta Indonesia mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD menggunakan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahapan *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Produk yang dikembangkan menyajikan materi melalui animasi tiga dimensi, narasi, ilustrasi, dan audio yang dirancang sesuai karakteristik peserta

didik sekolah dasar. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat valid, sedangkan hasil uji kepraktisan oleh guru dan peserta didik menunjukkan kategori sangat praktis. Temuan tersebut membuktikan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta membantu guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik memahami keberagaman budaya Indonesia pada materi Cinta Indonesia. Dengan demikian, media pembelajaran video animasi 3D berbantuan AI layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Pengembangan media berbasis AI ini diharapkan dapat mendukung pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Habsyih, H. (2023). *Pengembangan media pembelajaran animasi 3 dimensi untuk peningkatan keterampilan sholat di SDN Pesanggrahan 01 Kota Batu*.
- Alvansyah, O., Yolandari, N. A., Zulfi, M. F., Nasution, A. N., & Perdana, A. (2025). Inovasi perpustakaan digital dengan AI Gemini 2.0 Flash dan rekomendasi adaptif. *Jurnal Manajemen Informatika, Sistem Informasi dan Teknologi Komputer (JUMISTIK)*, 4(1), 401–407. <https://doi.org/10.70247/jumistik.v4i1.146>
- Amalia, A., Fahmy, A. F. R., Sari, N. H. M., Nugroho, D. A., Prabowo, D. S., Pujiono, I. P., et al. (2024). *Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI) di sekolah*.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran model ADDIE menggunakan software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Dewi, N., Harini, B., & Maharani, S. D. (2025). Pengembangan media pembelajaran komik digital berbantuan Artificial Intelligence pada materi warisan budaya kelas V SD. *JlIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 4883–4889.
- Harahap, A. W. S. (2025). *Pengembangan media video pembelajaran berbantu CapCut pada materi sistem peredaran darah di MAN Tapanuli Selatan (Skripsi)*. UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
- Ilham, M. (2024). *Pengembangan media pembelajaran interaktif materi Cinta Indonesia sekolah dasar (Skripsi)*. Universitas Jambi.

- Jaya, H., Hambali, M., & Fakhurrozi, F. (2023). Transformasi pendidikan: Peran pendidikan berkelanjutan dalam menghadapi tantangan abad ke-21. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*.
- Khairiyah, U., & Dewinda, H. R. (2022). Peran pendidikan karakter dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang bermutu. *Psyche 165 Journal*, 119–124.
- Laksana, D. N. L. (2024). Pengembangan media pembelajaran literasi dan numerasi berbasis budaya lokal untuk siswa SD kelas rendah. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 12–24. <https://doi.org/10.17977/um038v7i12024p012>
- Mahendra, G. S., Ohhyver, D. A., Umar, N., Judijanto, L., Abadi, A., Harto, B., et al. (2024). *Tren teknologi AI: Pengantar, teori, dan contoh penerapan Artificial Intelligence di berbagai bidang*.
- Milala, E. S. B. (2024). *Pengembangan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPS tema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku di kelas IV SD Negeri 040443 Kabanjahe* (Skripsi). Universitas Quality Berastagi.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. *JSER: Journal of Science and Education Research*, 1(1).
- Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2025). Peran teknologi dalam proses pembelajaran. *Jurnal Kesejahteraan Sosial*, 7(1). <https://doi.org/10.56338/jks.v7i1.4896>
- Pasaribu, Y. A., Harahap, R. N. A., & Pane, A. (2025). Peran guru dalam mengembangkan apresiasi sastra di sekolah dasar: Studi deskriptif pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD.
- Putri, M. (2022). *Pengembangan buku cerita anak berbasis nilai karakter semangat kebangsaan dan cinta tanah air untuk peserta didik kelas IV SD/MI*.
- Rahma, W. (2025). *Pengembangan video pembelajaran berbasis Sparkol Videoscribe dengan pendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 18 Negeri Katon* (Skripsi). UIN Raden Intan Lampung.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan belajar pada siswa.
- Rojabi, M. A. (2025). *Pengantar Artificial Intelligence (AI)*. Afdan Rojabi Publisher.
- Salfadilah, F., Amanabella, M., Setiawan, E., Rizky, V. B., & Wibowo, Y. R. (2024). Strategi penanaman nilai-nilai cinta tanah air melalui pendidikan Pancasila.