



E-ISSN: 3031-6642

Volume 3, Nomor 2, 2025

KINANTI

<https://kinantijurnal.org/index.php/ems>

Artikel

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan “AI” Pada Pembelajaran Mengidentifikasi Informasi Penting dalam Teks LHO Kelas VIII di SMP Negeri 2 Cihampelas

Dina Maryani

SMPN 2 Cihampelas

Jl. Terusan Ciraden Bojong, Ds. Tanjungwangi Kec. Cihampelas Kab. Bandung Barat
dinamaryani00@guru.smp.belajar.id

Abstrak: Perkembangan teknologi digital membawa pengaruh besar terhadap dunia pendidikan. Meski demikian, pelaksanaan pembelajaran di sekolah masih banyak yang menggunakan cara konvensional dengan variasi media yang terbatas, sehingga suasana belajar sering terasa monoton. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia berupa video animasi berbantuan kecerdasan buatan (AI) yang inovatif, menarik, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik tingkat SMP. Metode penelitian yang digunakan ialah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan modifikasi enam tahapan utama. Validasi dilakukan oleh tiga ahli media, satu ahli materi, satu ahli media dan satu ahli bahasa, sedangkan uji coba dilakukan pada siswa kelas VIII E SMP Negeri 2 Cihampelas dengan jumlah 36 peserta didik. Sampel uji coba terdiri dari sepuluh siswa untuk uji kelompok kecil dan tiga puluh enam siswa untuk uji kelompok besar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbantuan AI layak digunakan dalam proses pembelajaran. Rata-rata hasil validasi dari tiga ahli tersebut sebagai berikut ahli media memperoleh nilai 88,5%, ahli materi memperoleh 86%, dan ahli bahasa memperoleh 86,2%. Respon peserta didik juga menunjukkan kategori sangat layak dengan perolehan rata-rata 88,4% pada uji kelompok kecil dan 87,5% pada uji kelompok besar 86,5%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbantuan AI merupakan inovasi yang efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi mengidentifikasi informasi penting dalam teks laporan hasil observasi.

Kata Kunci: AI, Video Animasi, Media Pembelajaran, Bahasa Indonesia

Abstract: The development of digital technology has had a significant impact on the world of education. However, many schools still use conventional methods with limited media variations, resulting in a monotonous learning environment. This study aims to develop Indonesian language learning media in the form of animated videos assisted by artificial intelligence (AI) that are innovative, engaging, and appropriate to the characteristics of junior high school students. The research method used is research and development (R&D) with modifications to six main stages. Validation was carried out by three media experts, one material expert, one media expert, and one language expert, while trials were conducted on 36 students of class VIII E of SMP Negeri 2 Cihampelas. The trial sample consisted of ten students for the small group test and thirty-six students for the large group test. The results of the study indicate that the AI-assisted animated video learning media is suitable for use in the learning process. The average validation results from the three experts are as follows: the media expert obtained a score of 88.5%, the material expert obtained 86%, and the language expert obtained 86.2%. Student responses also showed a very good category, with an average score of 88.4% in the small group test and 87.5% in the large group test (86.5%). Based on these results, it can be concluded that AI-assisted animated video learning media is an effective innovation and is suitable for use in Indonesian language learning to improve students' understanding of the material on identifying important information in observational report texts.

Keywords: AI, Animated Video, Learning Media, Indonesian Language.

Lisensi:

Hak Cipta (c) 2023 Jurnal
Karya Insan Pendidikan
Terpilih



Artikel ini berlisensi

[Creative Commons](#)

[Attribution](#)

[Non-Commercial](#)

[License](#)

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui kegiatan pembelajaran. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk manusia Indonesia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, serta memiliki kemampuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Seiring dengan perkembangan zaman, dunia pendidikan dituntut untuk beradaptasi terhadap kemajuan teknologi agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Guru sebagai fasilitator pembelajaran perlu menguasai berbagai strategi dan media yang mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Cihampelas, khususnya pada materi mengidentifikasi informasi penting dalam teks laporan hasil observasi, masih didominasi oleh metode ceramah dan aktivitas membaca. Hal ini membuat sebagian siswa merasa jenuh dan kesulitan memahami isi teks. Media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi dapat menjadi alternatif untuk mengatasi masalah tersebut. Salah satu media yang memiliki potensi besar dalam pembelajaran abad ke-21 adalah video animasi. Media ini tidak hanya menyajikan teks dan gambar, tetapi juga gerak, suara, dan visualisasi yang memudahkan pemahaman konsep.

Kemunculan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) memberikan peluang baru dalam dunia pendidikan. AI dapat membantu guru menciptakan video pembelajaran secara efisien, mulai dari proses desain, pengeditan, hingga pengaturan narasi. Teknologi ini mampu menghasilkan animasi yang realistis, menyesuaikan tempo penyajian dengan kebutuhan siswa, dan menyediakan konten pembelajaran yang interaktif (Maufidhoh & Maghfirah, 2023). Menurut Khairunnisaa et al. (2023), media pembelajaran berbasis digital seperti video animasi dapat memperkuat interaksi antara guru dan peserta didik karena materi disajikan secara visual dan menarik.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti merasa perlu mengembangkan media pembelajaran video animasi berbantuan AI dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks laporan hasil observasi sekaligus mendorong motivasi belajar. Selain itu, penelitian ini juga menjadi bentuk inovasi guru dalam menghadapi tantangan digitalisasi pendidikan yang menuntut kreativitas dan adaptasi terhadap teknologi.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2019), namun disesuaikan menjadi enam tahap utama agar lebih efisien dan sesuai dengan konteks penelitian. Tahapan tersebut meliputi: (1) identifikasi potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) perancangan produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, dan (6) uji coba produk.

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 2 Cihampelas dengan subjek penelitian siswa kelas VIII E yang berjumlah 36 orang. Tahap identifikasi potensi dan masalah dilakukan melalui observasi proses pembelajaran Bahasa Indonesia serta wawancara dengan guru mata pelajaran. Tahap pengumpulan data dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dan preferensi siswa terhadap media pembelajaran yang menarik. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti merancang media video animasi berbantuan AI dengan menyesuaikan kompetensi dasar dan karakteristik peserta didik.

Validasi dilakukan oleh tiga ahli, yang terdiri dari satu ahli media, satu ahli materi, dan satu ahli bahasa. Setiap ahli diberikan lembar validasi untuk menilai kelayakan produk berdasarkan indikator tertentu. Setelah proses validasi, dilakukan perbaikan sesuai saran dan masukan para ahli, terutama pada aspek visualisasi dan narasi. Tahap terakhir adalah uji coba terbatas dan uji coba luas yang melibatkan siswa kelas VIII E. Data penelitian dikumpulkan melalui lembar validasi dan angket respon siswa, kemudian dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase untuk menentukan tingkat kelayakan produk.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh dari proses validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta angket respon siswa. Setiap tahap memberikan informasi penting tentang kualitas dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa tampilan video animasi telah memenuhi aspek estetika, keseimbangan warna, kejelasan teks, dan kemudahan navigasi. Ahli media memberikan rata-rata skor 88,5% dengan kategori sangat layak. Beberapa saran perbaikan diberikan, seperti memperhalus transisi antar adegan, menyesuaikan ukuran huruf agar lebih mudah dibaca di layar proyektor, serta menambahkan efek suara ringan untuk memperkuat suasana visual.

Secara umum, validator menilai bahwa media ini sudah memenuhi standar desain edukatif dan mampu menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran.

Hasil validasi ahli materi memperlihatkan bahwa isi pembelajaran telah sesuai dengan kompetensi dasar kurikulum Bahasa Indonesia. Aspek yang dinilai meliputi ketepatan konsep, relevansi materi, kelengkapan informasi, dan keterpaduan dengan tujuan pembelajaran. Nilai rata-rata yang diperoleh dari ahli materi mencapai 86% dengan kategori sangat layak. Meskipun demikian, terdapat saran untuk menyederhanakan kalimat contoh teks laporan hasil observasi agar lebih mudah dipahami oleh siswa kelas VIII, serta menambahkan ilustrasi kontekstual yang menggambarkan struktur teks. Setelah revisi, konten video menjadi lebih sederhana, komunikatif, dan relevan dengan kehidupan siswa.

Validasi ahli bahasa berfokus pada penggunaan bahasa yang efektif, lugas, dan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil penilaian validator, media memperoleh nilai rata-rata 86,2% dan masuk dalam kategori sangat layak. Validator menilai bahwa narasi dan teks dalam video sudah komunikatif, ejaan sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI), serta mudah dipahami oleh peserta didik. Revisi kecil dilakukan pada beberapa istilah teknis agar lebih familiar bagi siswa, misalnya mengganti istilah “observasi lapangan” dengan “pengamatan langsung”.

Tahap berikutnya adalah uji coba produk kepada peserta didik. Pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan sepuluh siswa, hasil angket menunjukkan rata-rata 87,5%, dengan tanggapan bahwa video animasi berbantuan AI mudah dipahami, menarik, dan membantu siswa dalam memahami materi teks LHO. Siswa juga mengaku lebih fokus selama pembelajaran karena video menampilkan animasi yang dinamis dan warna yang menyenangkan. Sedangkan pada uji coba kelompok besar yang melibatkan 36 siswa, hasil rata-rata mencapai 86,5% dengan kategori sangat layak. Siswa menilai media ini membantu mereka mengenali ide pokok dan informasi penting dalam teks secara lebih jelas.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbantuan AI mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Video animasi yang dikembangkan tidak hanya memberikan visualisasi menarik tetapi juga membantu siswa memahami materi dengan cepat melalui kombinasi gambar, suara, dan narasi yang terpadu. Temuan ini sejalan dengan penelitian Saadah (2018) yang menyatakan bahwa media berbasis video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar karena menggabungkan unsur visual, audio, dan gerak yang mempermudah pemahaman.

Penggunaan teknologi AI dalam proses produksi juga memberikan kemudahan bagi guru dalam menciptakan konten pembelajaran yang efisien dan berkualitas tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan AI memiliki potensi besar untuk diterapkan secara luas dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada materi teks Bahasa Indonesia yang membutuhkan pemahaman mendalam.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbantuan AI pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 2 Cihampelas dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Rata-rata penilaian dari ahli media sebesar 88,5%, ahli materi sebesar 86%, dan ahli bahasa sebesar 86,2%. Respon siswa juga menunjukkan hasil sangat positif dengan nilai rata-rata 87,5% pada uji kelompok kecil dan 86,5% pada uji kelompok besar. Hasil tersebut membuktikan bahwa media video animasi berbantuan AI dapat meningkatkan minat, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi mengidentifikasi informasi penting dalam teks laporan hasil observasi.

Penelitian ini merekomendasikan agar pengembangan media serupa dapat dilanjutkan dengan menambahkan fitur interaktif berbasis AI seperti kuis otomatis dan umpan balik langsung untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan penyempurnaan lebih lanjut, media pembelajaran video animasi berbantuan AI berpotensi menjadi alat bantu efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, kreatif, dan relevan dengan era digital saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Khairunnisaa, S., Kartono, K., & Salimi, A. (2023). Pengembangan Media belajar Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran Tematik Muatan Bahasa Indonesia Kelas III SD. *AS-SABIQUN*, 5(4), 1087–1101.
<https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i4.3642>
- Maufidhoh, I., & Maghfirah, I. (2023). Melalui Media Puzzle Maker Pada Siswa Sekolah Dasar. *Abuya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1, 2023.

- Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Saadah, I. D. (2018). Pengembangan Media belajar Matematika Berbasis Video Animasi Dengan Memakai Adobe After Effect. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel ..., 1–71. http://digilib.uinsby.ac.id/27367/1/IfaDatusSaadah_D94211073.pdf
- Syahrani, D. W. I. P., Studi, P., Komunikasi, I., Dakwah, F., Komunikasi, D. A. N., Islam, U., Sultan, N., & Kasim, S. (2024). Studi fenomenologi terhadap pemakaian platform digital artificial intelligence (ai) sebagai media belajar pada era education 4.0 di uin suska riau. 6273.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Zahara, S. L., Azkia, Z. U., & Chusni, M. M. (2023). Implementasi Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Bidang Pendidikan. Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan (JPSP), 3(1), 15–20. <https://doi.org/10.23971/jpsp.v3i1.4022> yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084