

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA BERBANTUAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
BERBICARA SISWA KELAS IV
SDN 101102 SIPANGE**



Skripsi

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

**SURYA ANGGARA PULUNGAN
NIM. 22 205 00082**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2026

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA BERBANTUAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
BERBICARA SISWA KELAS IV
SDN 101102 SIPANGE**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh:

SURYA ANGGARA PULUNGAN
NIM. 22 205 00082

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2026**

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA BERBANTUAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA
SISWA KELAS IV SDN 101102 SIPANGE**



10

SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh:

SURYA ANGGARA PULUNGAN

NIM. 22 205 00082

Pembimbing I

Nursyaidah, M.Pd
NIP: 19770726 200312 2 001

Pembimbing II

Nur Azizah Putri Nasibuan, M.Pd
NIP: 19930731 202203 2 001

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2026

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n Surya Anggara Pulungan
Lampiran : 9 (Sembilan) Exemplar

Padangsidempuan, 13 Juni 2026
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan
Ahmad Addary Padangsidempuan
di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Surya Anggara Pulungan **“Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan *Artificial Intelligence* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV. SDN 101102 Sipange”** maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

PEMBIMBING I,


Nursyaidah, M.Pd
NIP 19770726 200312 2 001

PEMBIMBING II,


Nur Azizah Putri Hasibuan, M.Pd
NIP 19930731 202203 2 001

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Surya Anggara Pulungan
NIM : 2220500082
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan *Artificial Intelligence* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 101102 Sipange

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 12 Tahun 2023.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 3 Tahun 2023 tentang Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 23 Juni 2026

Saya yang Menyatakan,



Surya Anggara Pulungan
NIM. 2220500082

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Surya Anggara Pulungan
NIM : 2220500082
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul “ Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan *Artificial Intelligence* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 101102 Sipange” Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan

Pada Tanggal : 23 Juni 2026

Saya yang Menyatakan,



Surya Anggara Pulungan
NIM. 2220500082



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

PENGESAHAN

JUDUL SKRIPSI : Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan *Artificial Intelligence* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 101102 Sipange
NAMA : Surya Angggara Pulungan
NIM : 2220500082

Telah dapat diterima untuk memenuhi
syarat dalam memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Padangsidempuan, 08 Juni 2026

Dekan,

Dr. Hamka, M.Hum

NIP 198408152009121005



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidimpuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Surya Anggara Pulungan
NIM : 2220500082
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan *Artificial Intelligence* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 101102 Sipange.

Ketua

Nursyaidah, M.Pd
NIP. 197707262003122001

Sekretaris

Sri Handayani Parinduri, M.Pd
NIP. 199202032025212052

Anggota

Nursyaidah, M.Pd
NIP. 197707262003122001

Sri Handayani Parinduri, M.Pd
NIP. 199202032025212052

Misahradarsi Dongoran, M.Pd
NIP. 199007262022032001

Asriana Harahap, M.Pd
NIP. 199409212020122009

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang F Aula FTIK Lantai 2
Tanggal : Selasa, 23 Juni 2026
Pukul : 10.00 WIB s.d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus/86,0 (A)
Indesk Prediksi Kumulatif : 3.91
Predikat : Pujian

ABSTRAK

Nama : Surya Anggara Pulungan
NIM : 2220500082
Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan *Artificial Intelligence* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 101102 Sipange

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 101102 Sipange pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan pendapat, berbicara dengan percaya diri, menggunakan intonasi yang tepat, dan mengungkapkan ide secara runtut. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional dan penggunaan media yang kurang variatif sehingga siswa cenderung pasif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence (AI)* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *4D* yang meliputi tahap *define, design, develop, dan disseminate*. Subjek penelitian terdiri atas 20 siswa kelas IV SD Negeri 101102 Sipange. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi, angket respon guru dan siswa, serta tes *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memiliki tingkat kevalidan yang sangat baik, dengan validasi ahli materi sebesar 94,66%, ahli media 91,42%, dan ahli bahasa 75%. Dari aspek kepraktisan, media memperoleh respon guru sebesar 90% dan respon siswa sebesar 89,67% dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media ditunjukkan melalui peningkatan rata-rata nilai *pretest* sebesar 62,75 menjadi 81,95 pada *posttest* dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,513 kategori sedang serta ketuntasan belajar klasikal mencapai 100%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence (AI)* memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

Kata Kunci : Media pembelajaran, video animasi, *Artificial Intelligence (AI)*, keterampilan berbicara, sekolah dasar.

ABSTRACT

Name : Surya Anggara Pulungan
Student Registration Number : 2220500082
Thesis Title : *Development of Artificial Intelligence Assisted Indonesian Language Learning Animation Videos to Improve the Speaking Skills of Fourth Grade Students at SDN 101102 Sipange*

This research was motivated by the low speaking skills of fourth-grade students at SD Negeri 101102 Sipange in Indonesian language learning. Students experienced difficulties in expressing opinions, speaking confidently, using proper intonation, and conveying ideas coherently. In addition, the learning process was still dominated by conventional teaching methods and less varied learning media, causing students to be less active during classroom activities. Therefore, this study aimed to develop and examine the validity, practicality, and effectiveness of Artificial Intelligence (AI)-assisted animated learning video media to improve students' speaking skills. This study employed the Research and Development (R&D) method using the 4D development model, which consists of the define, design, develop, and disseminate stages. The subjects of this study were 20 fourth-grade students at SD Negeri 101102 Sipange. Data were collected through observation, interviews, validation questionnaires, teacher and student response questionnaires, as well as pretest and posttest. The results showed that the developed media had a very high level of validity, with material expert validation reaching 94.66%, media expert validation 91.42%, and language expert validation 75%. In terms of practicality, the media obtained positive responses from teachers (90%) and students (89.67%), categorized as very practical. The effectiveness of the media was demonstrated by the increase in the average pretest score from 62.75 to 81.95 in the posttest, with an N-Gain score of 0.513 categorized as moderate and classical learning completeness reaching 100%. Based on these findings, it can be concluded that the Artificial Intelligence (AI)-assisted animated learning video media met the criteria of being valid, practical, and effective in improving elementary school students' speaking skills.

Keywords: *learning media, animated video, Artificial Intelligence (AI), speaking skills, elementary school.*

ملخص البحث

الاسم : سوريا أنغارا فولونغان
رقم القيد : 2220500082
عنوان البحث : تطوير فيديوهات الرسوم المتحركة التعليمية في مادة اللغة الإندونيسية بمساعدة الذكاء الاصطناعي لتحسين مهارات التحدث لدى تلاميذ الصف الرابع بمدرسة SDN 101102 Sipanghe

أجري هذا البحث بسبب انخفاض مهارات التحدث لدى تلاميذ الصف الرابع في SD Negeri 101102 Sipanghe في تعلم اللغة الإندونيسية. وقد أظهرت نتائج الملاحظة والمقابلات مع المعلم أن معظم التلاميذ يواجهون صعوبات في التعبير عن آرائهم، والتحدث بثقة، واستخدام التنغيم المناسب، وعرض الأفكار بصورة مترابطة. كما أن عملية التعلم ما زالت تعتمد على الأساليب التقليدية واستخدام وسائل تعليمية قليلة التنوع، مما يجعل التلاميذ أقل مشاركة أثناء التعلم. لذلك يهدف هذا البحث إلى تطوير واختبار مدى الصلاحية والعملية والفعالية لوسيلة تعليمية تتمثل في فيديو رسوم متحركة مدعوم بالذكاء الاصطناعي (*Artificial Intelligence*) لتحسين مهارات التحدث لدى التلاميذ. استخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير (*Research and Development*) بنموذج 4D الذي يتضمن مراحل التحديد (*Define*)، والتصميم (*Design*)، والتطوير (*Develop*)، والنشر (*Disseminate*). وتكونت عينة البحث من ٢٠ تلميذاً من الصف الرابع في SD Negeri 101102 Sipanghe. وتم جمع البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلات، واستبانات التحقق، واستبانات استجابة المعلمين والتلاميذ، بالإضافة إلى الاختبار القبلي (*Pretest*) والاختبار البعدي (*Posttest*). وأظهرت نتائج البحث أن الوسيلة التعليمية تمتعت بدرجة عالية جداً من الصلاحية، حيث بلغت نسبة تقييم خبير المادة ٩٤,٦٦٪، وخبير الوسائط ٩١,٤٢٪، وخبير اللغة ٧٥٪. ومن جانب العملية، حصلت الوسيلة على استجابة إيجابية من المعلمين بنسبة ٩٠٪ ومن التلاميذ بنسبة ٨٩,٦٧٪ ضمن فئة “عملي جداً”. كما ظهرت فعالية الوسيلة من خلال ارتفاع متوسط درجات الاختبار القبلي من ٦٢,٧٥ إلى ٨١,٩٥ في الاختبار البعدي، مع قيمة *N-Gain* بلغت ٠,٥١٣ ضمن الفئة المتوسطة، ووصول نسبة الإتقان الكلاسيكي إلى ١٠٠٪. وبناءً على نتائج البحث، يمكن الاستنتاج أن وسيلة الفيديو التعليمي المتحرك المدعوم بالذكاء الاصطناعي (*Artificial Intelligence*) تُعد صالحة وعملية وفعالة في تحسين مهارات التحدث لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.

الكلمات الرئيسية: *Artificial Intelligence*، فهم الوسائط التعليمية، الفيديو المتحرك، الذكاء الاصطناعي، مهارات التحدث، المدرسة الابتدائية.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik meskipun masih jauh dari kesempurnaan. Serta tak lupa untuk bersholawat kepada Rasulullah SAW yang menjadi sauri tauladan kita untuk dunia dan akhirat. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu bagian dari persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Dalam proses penyelesaian skripsi yang berjudul " Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan *Artificial Intelligence* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 101102 Sipange ", peneliti telah mendapatkan banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sumper Mulia Harahap, M.Ag. selaku Rektor UIN Syahada Padangsidimpuan.
2. Bapak Dr. Hamka, M.Hum. selaku Dekan FTIK UIN Syahada Padangsidimpuan.
3. Ibu Asriana Harahap, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

4. Ibu Nursyaidah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I peneliti yang telah memberi motivasi serta bimbingan kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Nur Azizah Putri Hasibuan selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan motivasi serta bimbingan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Rahmadani Tanjung, M.Pd. selaku dosen penasehat akademik peneliti.
7. Ibu Bidasari Daulay selaku ibu kandung dari peneliti yang selalu memberi dukungan dan kasih sayang dalam setiap perjalanan hidup peneliti serta selalu bersabar menghadapi segala tingkah laku peneliti yang mengundang emosi dan penuh dengan kehebohan.
8. Bapak Barani Pulungan selaku ayah kandung peneliti yang selalu memberi arahan dalam perjalanan hidup peneliti serta menjadi pelindung dalam setiap masalah yang dibuat peneliti.
9. Alm. Malagi Pulungan selaku paman kandung peneliti yang merupakan sosok penting dan memberikan banyak pelajaran hidup bagi peneliti.
10. Saudara kandung Idona Amalia Pulungan, S.Pd selaku kakak kandung dari peneliti dan Tarmizi Akbar, S.Pd. selaku abang kandung peneliti yang memberi dukungan materi dan emosional kepada peneliti dari lahir sampai sekarang.
11. Bapak Syafrilianto, M.Pd dan Syekh Ridho Abdul Ali Abbas Riswan selaku ustadz, guru dan motivator bagi peneliti.

12. Bapak/Ibu dosen di UIN Syahada Padangsidimpuan yang telah membekali ilmu pengetahuan kepada peneliti selama menempuh pendidikan di UIN Syahada Padangsidimpuan.
13. Sahabat-sahabat peneliti semasa kuliah di UIN Syahada Padangsidimpuan yang namanya terlampir dalam *credit* animasi Uya si pensil pengetahuan.
14. Teman-teman mahasiswa UIN Syahada angkatan 2021, 2022 dan 2023, Musyrif/ah Ma'had Aljamiyah, Seluruh fAwardee BSI Scholarship, KKL kelompok 112, Rekan PKM, Rekan PLP dan teman-teman PGMI NIM 22.
15. Kepala sekolah, staff pengajar, dan staff tata usaha di SDN 101112 Sipange, SDN Janji Manaon, SDN 2 Pasar Matanggor dan MIS Tahfidzul Quran Darunnajah yang telah membekali peneliti semangat dan motivasi penyelesaian pendidikan s1 ini.
16. Bapak Oloan Harahap selaku Kepala Desa Gunung Tua Tumbujati yang memberikan banyak pelajaran hidup bagi peneliti.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Besar harapan peneliti bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam pemanfaatan media digital interaktif guna meningkatkan keterampilan berbicara.

Padangsidimpuan, Mei 2026
Peneliti

Surya Anggara Pulungan
NIM.2220500082

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL
HALAMAN PENGESAHAN PEMBINGBING
SURAT PERNYATAAN PEMBINGBING
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
DEWAN PENGUJI MUNAQASYA
PENGESAHAN DEKAN
KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Istilah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	11
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	13

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran.....	15
1. Pengertian dan Fungsi Media Pembelajaran	15
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran di SD	16
3. Kriteria Media Pembelajaran yang Baik dan Efektif.....	17
4. Peran Media dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara.....	17
B. Media Video Animasi Pembelajaran.....	18
1. Definisi Video Animasi Pembelajaran	18
2. Relevansi Animasi dengan Karakteristik Belajar Anak Usia Sekolah Dasar.....	20
3. Penggunaan Video Animasi dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa.....	222
4. Proses Pembuatan Video Animasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan AI.....	24
C. Artificial Intelligence (AI) dalam Pendidikan	25
1. Definisi dan Konsep Dasar Artificial Intelligence.....	25

2. Pemanfaatan AI dalam Pengembangan Media Pembelajaran.....	26
3. Aplikasi AI dalam Pembuatan Animasi Pembelajaran	28
D. Hakikat Keterampilan Berbicara.....	30
1. Pengertian Keterampilan	30
2. Pengertian Berbicara.....	32
3. Pengertian Keterampilan Berbicara.....	33
4. Tujuan Keterampilan Berbicara.....	35
5. Faktor –faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berbicara	37
6. Pembelajaran Keterampilan Berbicara di Sekolah Dasar	40
7. Indikator Penilaian Keterampilan Berbicara	42
E. Penelitian Relevan	44
F. Kerangka Berpikir.....	47
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	50
B. Prosedur Penelitian.....	52
1. <i>Define</i> (Pendefinisian).....	52
a. Analisis Kurikulum	52
b. Analisis Peserta Didik.....	54
c. Analisis Kebutuhan	56
2. <i>Design</i> (Perencanaan)	57
3. <i>Devepleopment</i> (Pengembangan)	58
4. <i>Disseminate</i> (Penyebaran)	59
C. Subjek Penelitian.....	60
1. Populasi.....	60
2. Sampel	61
3. Teknik Pengambilan Sampel	62
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	63
1. Teknik Pengumpulan Data	63
a. Angket.....	63
b. Tes.....	65
E. Instrumen Penelitian	68
1. Lembar Angket Validasi Ahli Materi	68
2. Lembar Angket Validasi Ahli Media	69
3. Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa	70

4. Lembar Kepraktisan Guru	71
5. Lembar Kepraktisan Siswa	72
6. Lembar Tes	75
F. Teknik Analisis Data	77
G. Pengembangan Instrumen	80
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	84
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	84
2. Hasil Pengembangan Produk	85
a. <i>Define</i> (Pendefinisian)	86
b. <i>Design</i> (Merancang).....	100
1. Spesifikasi Produk.....	102
2. Prototipe Produk.....	104
c. <i>Development</i> (Pengembangan).....	107
4. Hasil Validasi Ahli	110
5. Uji Coba Produk.....	119
a. Hasil Angket Respon Guru	121
b. Hasil Angket Respon Siswa	122
c. Hasil Keefektifan Video Animasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan <i>Artificial Intelligence</i>	124
d. <i>Dessiminate</i> (Menyebarkan)	127
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	129
1.Kevalidan Video Animasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan <i>Artificial Intelligence</i>	129
2.Kepraktisan Video Animasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan <i>Artificial Intelligence</i>	135
3.Keefektifan Video Animasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan <i>Artificial Intelligence</i>	140
C. Keterbatasan dan Keunggulan Penelitian.....	140
1.Keterbatasan Penelitian	146
2.Keunggulan Penelitian.....	149
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	153
B. Implikasi Penelitian	155
C. Saran	156

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel III.1 CP Berbicara dan Mempresentasikan dan ATP Bahasa Indonesia Fase B Kurikulum merdeka.....	53
Tabel III.2 Skala Angket.....	65
Tabel III.3 Pedoman Penskoran Tes	67
Tabel III.4 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi Pembelajaran	69
Tabel III.5 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media (Animasi)	70
Tabel III.6 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa	71
Tabel III.7 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	71
Tabel III.8 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	73
Tabel III.9 Instrumen Tes Keterampilan Berbicara	75
Tabel III.10 Rubrik Instrumen Tes Keterampilan Berbicara	76
Tabel III.11 Kriteria Hasil Validitas Animasi Pembelajaran Berbantuan <i>Artificial Intelligence</i>	78
Tabel III.12 Kriteria Validasi Kepraktisan Animasi Pembelajaran Berbantuan <i>Artificial Intelligence</i>	79
Tabel III.13 Kriteria Gain Termomalisasi.....	80
Tabel III.14 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan	80
Tabel III.15 Hasil Uji Validitas Instrumen <i>Pretest</i>	81
Tabel III.16 Hasil Uji Validitas Instrumen <i>Posttest</i>	81
Tabel III.17 Hasil Uji Reliabilitas Instrument <i>Pretest</i>	82
Tabel III.18 Hasil Uji Reliabilitas Instrument <i>Posttest</i>	82
Tabel III.19 Hasil Uji Daya Pembeda Instrument <i>Pretest</i>	82
Tabel III.20 Hasil Uji Daya Pembeda Instrument <i>Posttest</i>	83
Tabel III.21 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrument <i>Pretest</i>	83
Tabel III.22 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrument <i>Posttest</i>	83
Tabel IV.1 Sarana dan Prasarana yang Relevan dengan Penelitian.....	94
Tabel IV.2 Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia (Keterampilan Berbicara) di Kelas IV	94
Tabel IV.3 Hasil Wawancara Pendidik.....	95
Tabel IV.4 Hasil Wawancara Peserta Didik	97
Tabel IV.5 Prototipe Animasi Keterampilan Berbicara Berbantuan <i>Artificial Intelligence</i>	105
Tabel IV.6 Hasil Penilaian Validasi Materi	111
Tabel IV.7 Saran dan Revisi Ahli Media	112
Tabel IV.8 Hasil Penilaian Validasi Media	114
Tabel IV.9 Saran dan Revisi Ahli Media	115
Tabel IV.10 Hasil Penilaian Validasi Bahasa	116
Tabel IV.11 Hasil Angket Respon Guru	121
Tabel IV.12 Hasil Angket Respon Peserta Didik	123
Tabel IV.13 Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	125
Tabel IV.14 Hasil Nilai <i>N-Gain</i> Skor Siswa.....	126

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Kerangka Berpikir	49
-------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I Lembar pengesahan Judul
LAMPIRAN II Sampel Lembar Observasi Tes Keterampilan Berbicara
LAMPIRAN III Hasil Wawancara Pendidik
LAMPIRAN IV Hasil Wawancara Siswa
LAMPIRAN V Lembar Angket Validasi Ahli Materi Tahap I
LAMPIRAN VI Lembar Angket Validasi Ahli Materi Tahap II
LAMPIRAN VII Lembar Angket Validasi Ahli Media
LAMPIRAN VIII Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa
LAMPIRAN IX Sampel Angket Respon Guru
LAMPIRAN X Sampel Angket Respon Siswa
LAMPIRAN XI Lembar Tes Keterampilan Berbicara Siswa
LAMPIRAN XII Tabel Hasil Penilaian Keterampilan Berbicara (Pretest)
LAMPIRAN XIII Tabel Hasil Penilaian Keterampilan Berbicara (Posttest)
LAMPIRAN XIV Sampel Hasil Tes Keterampilan Berbicara
LAMPIRAN XV Hasil Validasi Ahli Materi
LAMPIRAN XVI Hasil Validasi Ahli Media
LAMPIRAN XVII Hasil Validasi Ahli Bahasa
LAMPIRAN XVIII Hasil Penilaian Angket Respon Guru
LAMPIRAN XIX Hasil Penilaian Angket Respon Siswa
LAMPIRAN XX Hasil N-Gain Skor Siswa
LAMPIRAN XXI Hasil Uji SPSS Pretest
LAMPIRAN XXII Hasil Uji SPSS Posttest
LAMPIRAN XXIII Modul Ajar Kurikulum Merdeka Bahasa Indonesia
LAMPIRAN XXIV Lembar Validasi Ahli Modul Ajar Kurikulum Merdeka
LAMPIRAN XXV Dokumentasi Penelitian
LAMPIRAN XXVI Daftar Riwayat Hidup
LAMPIRAN XXVII Hasil Turnitin Plagiarisme

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada pembelajaran bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Dasar, sering ditemukan permasalahan rendahnya keterampilan berbicara yang dimiliki peserta didik. Kondisi ini berimplikasi pada kesulitan siswa dalam mengekspresikan ide, berargumentasi, maupun menyampaikan pendapat secara lisan dengan runtut dan percaya diri. Padahal, keterampilan berbicara bukan sekadar kemampuan mengucapkan kata-kata, melainkan juga merupakan sarana pengembangan kemampuan berpikir logis, kritis, dan komunikatif.¹ Namun kenyataannya, banyak siswa yang masih pasif dalam kegiatan berbicara di kelas, terutama saat diminta menceritakan kembali isi bacaan atau berdiskusi dengan teman. Salah satu penyebab utama kondisi ini adalah pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Di sisi lain, keterbatasan waktu latihan berbicara di sekolah serta minimnya stimulus komunikasi di rumah membuat kemampuan berbicara siswa tidak berkembang optimal.

Keterampilan berbicara yang diharapkan pada siswa sekolah dasar mencakup kemampuan mengungkapkan gagasan secara runtut, memilih kosakata yang tepat, menggunakan intonasi dan artikulasi yang jelas, serta menunjukkan kepercayaan diri dalam berkomunikasi. Tarigan menjelaskan

¹ Tarigan, Henry Guntur. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa, 2015, hlm. 3–4.

bahwa keterampilan berbicara merupakan kemampuan produktif yang membutuhkan penguasaan aspek kebahasaan seperti diksi, struktur kalimat, dan kelancaran serta aspek non kebahasaan seperti ekspresi, kontak mata, dan kejelasan suara.² Namun, kondisi keterampilan berbicara siswa saat ini cenderung belum mencapai standar tersebut. Banyak siswa masih berbicara dengan kalimat yang tidak runtut, kurang mampu menjelaskan kembali informasi penting dari bacaan, serta menunjukkan ekspresi dan intonasi yang minim saat berkomunikasi.³ Perbandingan antara keterampilan berbicara yang ideal dan kondisi faktual ini menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan. Siswa seharusnya mampu mengembangkan gagasan secara terstruktur dan percaya diri, tetapi praktik di lapangan memperlihatkan bahwa sebagian besar masih berada pada tahap dasar, yakni hanya mampu menyebutkan informasi tanpa pengembangan ide yang memadai. Seiring dengan kemajuan teknologi digital, proses pembelajaran di sekolah dasar mengalami transformasi menuju model yang lebih interaktif dan multimodel.

Salah satu inovasi yang banyak dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis video animasi, yang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa selama kegiatan belajar. Media ini mampu menampilkan materi secara visual dan menarik, serta membantu siswa memahami pesan pembelajaran dengan lebih mudah melalui kombinasi gambar,

² Henry Guntur Tarigan, *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Angkasa, 2015, hlm. 8–9.

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016, hlm. 21–22.

suara, dan narasi yang kontekstual.⁴ Menurut Sri Nurhayati, penggunaan video animasi dalam pembelajaran bahasa dapat memperkuat keterampilan berbicara karena memberikan contoh ekspresi verbal dan nonverbal secara simultan serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan komunikatif.⁵ Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti memandang perlu dilakukan penelitian dan pengembangan media animasi pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Melalui penelitian ini, peneliti ingin melihat bagaimana media tersebut dapat mendukung proses latihan berbicara siswa agar lebih terarah, menarik dan mudah dipahami dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang selama ini digunakan.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di kelas IV SDN 101102 Sipange bersama Ibu Fitria Siska Yanti selaku wali kelas, kemampuan berbicara peserta didik masih menunjukkan perbedaan yang cukup mencolok antara satu siswa dengan siswa lainnya. Penilaian dilakukan menggunakan lima aspek utama, yakni kelancaran, ketepatan bahasa, kesesuaian isi, artikulasi dan intonasi serta sikap berbicara. Nilai dari setiap indikator dijumlahkan, kemudian dikalikan lima untuk memperoleh skor akhir secara keseluruhan. Hasil yang diperoleh memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori cukup, beberapa sudah menunjukkan hasil yang baik, dan masih ada pula yang berada

⁴ Mita Mita Aswatun, Haifaturrahmah, dan Nursina Sari, "Efektivitas Video Pembelajaran Animasi dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 04 (Desember 2025): 4101–423 (hlm. 1), <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.36150>

⁵ Sri Nurhayati, Analisis Pengaruh Video Animasi Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa, *Cyber, Education and Research*, Vol. 2, No. 2 (2023): hlm. 30–36, <https://doi.org/10.58660/ce.v2i2.23>

dalam kategori kurang. Temuan ini memperlihatkan bahwa kemampuan berbicara peserta didik masih memerlukan penguatan pembelajaran yang sistematis, sehingga siswa dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kejelasan dalam menyampaikan ide secara lisan. Hal ini ditunjukkan oleh nilai tes siswa yang masih banyak belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam keterampilan berbicara.

Berdasarkan tabel hasil penilaian keterampilan berbicara yang telah dilampirkan, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, jumlah siswa yang lulus atau memenuhi KKM sebanyak 4 siswa (20%), sedangkan siswa yang belum lulus sebanyak 16 siswa (80%).⁶ Persentase ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mencapai standar kompetensi keterampilan berbicara. Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.

Melihat hasil tinjauan awal tersebut, semakin jelas bahwa kendala keterampilan berbicara yang dialami siswa tidak dapat diatasi hanya dengan metode pembelajaran yang biasa digunakan, sehingga diperlukan alternatif media yang lebih efektif untuk mendukung perkembangan kemampuan berbicara mereka.. Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan memberikan peluang besar bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna. Salah satu inovasi yang memiliki potensi besar adalah penggunaan video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial*

⁶ Data Hasil Tes Keterampilan Berbicara kelas IV SDN 101102 Sipange bersama Ibu Fitria Siska Yanti

Intelligence (AI). Media ini memungkinkan penyajian materi secara visual, menarik, dan kontekstual sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Menurut penelitian Rahayu dan Sari, penggunaan video animasi yang dirancang secara pedagogis dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa karena menstimulus mereka untuk meniru pelafalan, ekspresi, dan intonasi secara lebih natural.⁷

Selain itu, teknologi berbasis *AI* mendukung guru dalam memproduksi konten animasi secara efisien melalui platform seperti *Canva AI*, *Animaker*, dan *Adobe Express*, yang dapat menghasilkan narasi, visual, dan audio secara otomatis sesuai kebutuhan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Prasetyo yang menyebutkan bahwa integrasi *AI* dalam pengembangan media pembelajaran mampu mempercepat proses produksi dan menghasilkan pengalaman belajar yang adaptif terhadap karakteristik siswa.⁸

Dalam konteks keterampilan berbicara, media animasi berbantuan *AI* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan berulang melalui model komunikasi visual dan audio. Siswa dapat mengamati dialog, memperhatikan struktur kalimat, serta melatih kemampuan menyampaikan pendapat dengan lebih percaya diri. Penelitian Fitriani dan Nugraha menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis animasi dalam pembelajaran

⁷ Rahayu, D., & Sari, M. (2023). "Pemanfaatan Media Video Animasi dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 145–156. <https://doi.org/10.26740/jpbsi.v8n2.2023.145-156>

⁸Prasetyo, R. (2024). "Integrasi Artificial Intelligence dalam Desain Media Pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar." *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 12(1), 33–45. <https://doi.org/10.31004/jtpi.v12i1.2024>

bahasa Indonesia terbukti meningkatkan kejelasan artikulasi, kelancaran berbicara, serta keberanian siswa dalam berkomunikasi di depan kelas.⁹

Dalam penelitian ini, aplikasi *Adobe Express* digunakan untuk menghasilkan animasi dasar dengan bantuan *AI*, elemen untuk *overlay* dan *grafis* diambil dari *Canva* serta proses penyuntingan akhir, termasuk penambahan *subtitle*, dilakukan melalui aplikasi *Spring*. Penggunaan kombinasi *AI* dan animasi ini diharapkan tidak hanya mempersingkat waktu produksi, tetapi juga menyajikan pembelajaran matematika khususnya sifat-sifat bangun datar dengan lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV SDN 101102 Sipange.

Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media animasi berbasis teknologi digital memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbahasa, khususnya berbicara, di tingkat sekolah dasar. Prasetyo dan Nugraheni menemukan bahwa penggunaan video animasi interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengungkapkan pendapat dan menceritakan kembali isi teks dengan lebih percaya diri.¹⁰ Selanjutnya, penelitian Astuti, Cahyadi dan Budiman mengungkap bahwa media animasi berbasis *Canva* efektif memperkaya kosakata dan memperbaiki struktur kalimat siswa dalam kegiatan

⁹ Fitriani, L., & Nugraha, A. (2022). "Efektivitas Penggunaan Animasi Interaktif dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia di SD." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(3), 201–213. <https://doi.org/10.36709/jipd.v9i3.2022>

¹⁰ Prasetyo, A., & Nugraheni, F. (2023). "Pengaruh Media Video Animasi Interaktif terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 45–57. <https://doi.org/10.31004/jpdn.v9i1.2023>

berbicara.¹¹ Sementara itu, studi oleh Nitasari, Lastuti dan Akbar menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif berbasis *AI* dapat memperkuat keterampilan komunikasi lisan siswa karena memberikan umpan balik otomatis terhadap pelafalan dan intonasi.¹²

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti memandang perlu dilakukan suatu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) terhadap media pembelajaran berupa video animasi berbantuan *Artificial Intelligence (AI)* yang difokuskan pada peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 101102 Sipange. Media ini dikembangkan sebagai alternatif solusi untuk mengatasi rendahnya kemampuan berbicara siswa yang selama ini disebabkan oleh kurangnya variasi media dan dominannya metode pembelajaran konvensional. Produk video animasi berbantuan *AI* yang dikembangkan diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan komunikatif, sehingga siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga aktif berlatih berbicara dengan bimbingan visual yang interaktif. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan inovasi pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam bidang bahasa Indonesia, dengan menghadirkan media yang menarik, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

¹¹ Astuti, D., Cahyadi, A., & Budiman, E. (2023). "Pemanfaatan Canva sebagai Media Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia." *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Inovasi*, 7(2), 112–124. <https://doi.org/10.31004/jtpi.v7i2.2023>

¹² Nitasari, R., Lastuti, T., & Akbar, M. (2024). "Implementasi Media Video Interaktif Berbasis Artificial Intelligence dalam Pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 12(1), 29–41. <https://doi.org/10.31004/jipd.v12i1.2024>

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalahnya adalah:

1. Keterampilan berbicara siswa masih rendah, yang terlihat dari kesulitan siswa dalam mengungkapkan gagasan secara lisan dengan kalimat yang runtut, jelas, dan sesuai konteks.
2. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan penugasan, sehingga siswa kurang termotivasi untuk aktif berbicara di kelas.
3. Keterbatasan media pembelajaran interaktif yang mampu menarik perhatian siswa dan memfasilitasi latihan berbicara secara mandiri maupun berkelompok.
4. Kurangnya pemanfaatan teknologi digital dan *AI* dalam pembelajaran bahasa Indonesia, padahal teknologi tersebut berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih adaptif, komunikatif, dan menyenangkan.
5. Belum tersedianya media video animasi berbantuan *Artificial Intelligence* yang dirancang secara khusus untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.
6. Keterbatasan waktu dan kesempatan siswa untuk berlatih berbicara secara terarah di dalam kelas, menyebabkan perkembangan kemampuan berbicara menjadi lambat dan tidak merata.

C. Batasan Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan dalam konteks penelitian ini merujuk pada proses merancang, membuat, dan menyempurnakan produk berupa video animasi pembelajaran yang berbantuan teknologi *Artificial Intelligence* (AI). Tujuannya adalah menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 101102 Sipange.

2. Video Animasi Pembelajaran

Video animasi pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis visual yang memadukan gambar bergerak, teks, narasi suara, dan ilustrasi menarik untuk menyampaikan materi keterampilan berbicara. Video ini dirancang agar siswa dapat memahami cara berbicara yang baik meliputi intonasi, ekspresi, pelafalan, dan penyusunan kalimat dalam konteks yang komunikatif dan menyenangkan.

3. Berbantuan AI (*Artificial Intelligence*)

Artificial Intelligence dalam penelitian ini mengacu pada penggunaan aplikasi berbasis kecerdasan buatan seperti *Adobe Express*, *Gemini*, *Canva*, dan *Spring AI* yang dimanfaatkan untuk mendukung pembuatan, penyuntingan, serta pengoptimalan video animasi pembelajaran. Teknologi ini membantu menghasilkan tampilan yang lebih menarik, audio yang jernih, dan animasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

4. Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan kemampuan siswa untuk menyampaikan gagasan, perasaan, dan informasi secara lisan dengan lafal yang jelas, intonasi yang tepat, struktur kalimat yang benar, serta sikap percaya diri dalam berkomunikasi. Dalam penelitian ini, keterampilan berbicara difokuskan pada konteks pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV sekolah dasar.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pembuatan video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence (AI)* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 101102 Sipange?
2. Bagaimana validitas pengembangan video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence (AI)* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 101102 Sipange?
3. Bagaimana kepraktisan video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence (AI)* dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia pada aspek keterampilan berbicara?
4. Bagaimana efektivitas penggunaan video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence (AI)* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 101102 Sipange?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses pembuatan video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence (AI)* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 101102 Sipange?
2. Untuk mengetahui tingkat validitas pengembangan video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence (AI)* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 101102 Sipange.
3. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence (AI)* dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia pada aspek keterampilan berbicara.
4. Untuk mengetahui tingkat efektivitas pengembangan video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence (AI)* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 101102 Sipange

F. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa harapan dan manfaat yang hendak diperoleh dari adanya penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

- a) Menambah dan memperluas wawasan dalam bidang pendidikan dan teknologi, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.
- b) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah terhadap pengembangan teori dan praktik pembelajaran berbasis media

video animasi yang terintegrasi dengan *Artificial Intelligence (AI)* dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi siswa, media video animasi berbantuan *AI* dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.
- b) Bagi guru, penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif serta meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital dan *AI* untuk menunjang proses pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka.
- c) Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan berharga dalam pengembangan program pembelajaran berbasis teknologi serta sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan kompetensi digital guru.
- d) Bagi pengembang media pembelajaran, penelitian ini dapat menjadi inspirasi dan referensi dalam menciptakan produk pembelajaran berbasis *AI* yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbahasa di jenjang sekolah dasar.

3. Manfaat Sosial

- a) Mampu meningkatkan literasi digital dan keterampilan komunikasi siswa dan guru, sejalan dengan tuntutan kompetensi abad ke-21.
- b) Mendukung program pemerintah dalam mewujudkan transformasi pendidikan berbasis teknologi melalui penerapan media pembelajaran

inovatif yang memperkuat keterampilan berbicara dan kolaborasi siswa.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dari pengembangan video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence (AI)* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 101102 Sipange adalah sebagai berikut:

1. Produk utama berupa video animasi pembelajaran interaktif dengan durasi antara 7–10 menit, yang berfokus pada peningkatan keterampilan berbicara melalui kegiatan menyimak, menirukan, dan mengekspresikan kalimat secara lisan dengan intonasi dan artikulasi yang tepat.
2. Konten video menampilkan karakter animasi 2D yang menggambarkan situasi komunikatif di kehidupan sehari-hari (misalnya di sekolah, rumah, atau lingkungan sekitar) untuk membantu siswa memahami konteks berbicara secara natural.
3. Desain animasi dibuat menggunakan platform berbantuan *AI* seperti *Canva*, dan *Adobe Express*, (atau aplikasi serupa) untuk menghasilkan visual, gerakan mulut, dan ekspresi wajah yang selaras dengan narasi suara.
4. Suara narasi (*voice over*) diisi oleh peneliti dan beberapa rekan sebagai pengisi suara tambahan untuk menghadirkan variasi karakter, dialog, dan model pelafalan yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar.

5. Desain tampilan video disesuaikan dengan karakteristik peserta didik SD, menggunakan warna yang cerah, bahasa sederhana, ilustrasi kontekstual, dan gaya visual yang menarik agar pembelajaran terasa menyenangkan.
6. Isi materi dan kegiatan berbicara disusun sesuai dengan Kurikulum Merdeka atau Kurikulum 2013 revisi terbaru, mencakup aspek: menyampaikan pendapat, menceritakan pengalaman, dan berdialog sederhana dengan struktur bahasa yang benar.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian dan Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang berperan sebagai perantara dalam proses penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik, sehingga pesan pembelajaran dapat diterima secara lebih efektif. Azhar Arsyad mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala bentuk sarana yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan sekaligus membangkitkan perhatian, pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik demi tercapainya tujuan pembelajaran.¹³ Media tidak sekadar berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman konsep sekaligus mendorong keaktifan belajar siswa. Dalam konteks pendidikan dasar, fungsi utama media pembelajaran antara lain berperan memperjelas penyampaian informasi, meningkatkan motivasi belajar, serta memfasilitasi terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna. Selain itu, media juga memungkinkan proses pembelajaran berlangsung dengan lebih menarik, interaktif, dan kontekstual, sehingga pola pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah.¹⁴

¹³ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran* (Depok: Rajawali Pers, 2020), hlm. 15

¹⁴ Sadiman Arief S., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2019), hlm. 24.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran di SD

Media pembelajaran di tingkat SD dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis, antara lain:

a) Media visual

Media visual adalah media yang penggunaannya memanfaatkan penglihatan seperti gambar, grafik, bagan, peta, atau media cetak lainnya yang membantu visualisasi konsep.

b) Media audio

Media audio adalah media yang menggunakan pendengaran seperti rekaman suara atau podcast pembelajaran.

c) Media audiovisual

Media audiovisual adalah media yang mengkolaborasikan penggunaan dari penglihatan dan pendengaran seperti video animasi, film pendek edukatif, atau media interaktif berbasis komputer.

d) Media digital dan interaktif

Media ini adalah media yang memanfaatkan penggunaan teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI) dan aplikasi pembelajaran.¹⁵

Jenis media yang digunakan di SD sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak, di mana mereka lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung dan visualisasi konkret. Penelitian oleh Putra Pratama menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual

¹⁵ Sanjaya Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 41

secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar pembelajaran.¹⁶

3. Kriteria Media Pembelajaran yang Baik dan Efektif

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa kriteria, yaitu:

- a) Relevan dengan tujuan pembelajaran
- b) Sesuai dengan karakteristik peserta didik
- c) Praktis dan mudah digunakan
- d) Menarik perhatian
- e) Memiliki nilai edukatif.¹⁷

Selain itu, media juga harus dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa sehingga mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Heinich Robert, efektivitas media pembelajaran dapat dilihat dari sejauh mana media tersebut mampu mengoptimalkan proses transfer pengetahuan dan pengalaman belajar siswa.¹⁸

4. Peran Media dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa SD. Melalui penggunaan media audiovisual dan interaktif, siswa dapat memperoleh model pelafalan, intonasi, serta struktur bahasa yang baik. Media membantu menciptakan konteks

¹⁶ Putra Pratama, "Efektivitas Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 6, no. 2 (2021): 145–153, <https://doi.org/10.23887/jpdi.v6i2.35890>.

¹⁷ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2020), hlm. 58.

Heinich Robert et al., *Instructional Media and Technology for Learning* (New York: Pearson, 2020), hlm. 67.¹⁸

komunikatif sehingga siswa lebih mudah mengekspresikan ide dan pendapatnya secara lisan.

Selain itu, media memungkinkan terciptanya pembelajaran yang komunikatif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk berani berbicara di depan publik. Hal ini sangat relevan dengan pendekatan pembelajaran aktif dalam kurikulum yang menekankan pengembangan kompetensi literasi dan komunikasi.¹⁹

B. Media Video Animasi Pembelajaran

1. Definisi Video Animasi Pembelajaran

Media video animasi pembelajaran merupakan salah satu bentuk media visual–audio yang dirancang untuk menyampaikan pesan pembelajaran melalui kombinasi gambar bergerak, suara, dan teks secara terstruktur. Dalam konteks pendidikan dasar, media ini digunakan untuk membantu siswa memahami materi secara konkret, menarik, dan menyenangkan. Melalui animasi, informasi yang bersifat abstrak dapat divisualisasikan dengan cara yang lebih sederhana sehingga mempermudah pemahaman siswa sekolah dasar.²⁰

Karakteristik utama dari video animasi pembelajaran terletak pada kemampuannya menghadirkan pengalaman belajar yang multimodal. Jika media konvensional seperti buku teks atau papan tulis hanya mengandalkan satu saluran indera (visual atau auditif), maka video animasi

¹⁹ Kemendikbudristek, *Kurikulum Merdeka: Panduan Implementasi Pembelajaran* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022), hlm. 75.

²⁰ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. *Panduan Penggunaan Media Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemdikbudristek, 2022, hlm. 34.

menggabungkan berbagai saluran sensorik sekaligus, seperti penglihatan dan pendengaran. Hal ini selaras dengan teori *Dual Coding Theory* yang menekankan pentingnya representasi ganda (verbal dan nonverbal) dalam meningkatkan daya serap dan daya ingat informasi siswa.²¹ Selain itu, animasi memungkinkan penyajian materi yang lebih fleksibel dan adaptif terhadap berbagai gaya belajar anak.²²

Kesesuaian penggunaan video animasi dalam pembelajaran di sekolah dasar juga didukung oleh karakteristik peserta didik pada usia tersebut yang berada dalam tahap perkembangan operasional konkret. Menurut *Cognitive Development Theory*, anak pada usia sekolah dasar lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung, contoh visual, dan stimulus auditif yang menarik.²³ Oleh karena itu, video animasi yang menampilkan ilustrasi visual bergerak, narasi audio, dan elemen interaktif sangat relevan untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif, khususnya dalam pengembangan keterampilan berbicara.²⁴

²¹ Lestari, S. & Prasetyo, A. "Pemanfaatan Video Animasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 2022. <https://doi.org/10.21831/jpdi.v8i2.45678>.

²² Suryani, I., & Handoko, R. "Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Pemahaman Konsep Siswa SD." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 2023. <https://doi.org/10.21009/jtp.v14i1.51234>.

²³ Pratiwi, D. *Psikologi Perkembangan Anak Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta, 2021, hlm. 88.

²⁴ Ula, W. R. R., & Nugraha, Y. A. (2020). Pengaruh media film animasi terhadap keterampilan berbicara kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 7(2), 118–125. <https://doi.org/10.22460/p2m.v7i2p118-125.1944>

2. Relevansi animasi dengan karakteristik belajar anak usia sekolah dasar.

Pemanfaatan media animasi dalam proses pembelajaran sangat relevan dengan karakteristik perkembangan belajar anak pada usia sekolah dasar. Berdasarkan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget, anak yang berada pada rentang usia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret, yakni fase ketika anak telah mampu berpikir secara logis namun masih memerlukan objek serta representasi yang konkret guna memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak.²⁵ Media animasi, yang menyajikan konsep melalui visual bergerak, narasi suara, dan ilustrasi menarik, dapat membantu anak memahami dan menginternalisasi materi secara lebih mudah.²⁶

Karakteristik penting lain dari anak usia SD adalah rasa ingin tahu yang tinggi dan kecenderungan belajar melalui aktivitas visual dan kinestetik.²⁷ Dalam konteks ini, animasi mampu memanfaatkan kombinasi visual-auditori yang sesuai dengan gaya belajar anak, sehingga memperkuat perhatian, konsentrasi, dan daya ingat. Selain itu, animasi juga memberikan stimulus emosional positif, seperti rasa senang dan antusiasme, yang

²⁵ Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021, hlm. 87.

²⁶ Lestari, S. “Efektivitas Media Animasi dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Anak Usia Sekolah Dasar.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(1), 2024. <https://doi.org/10.26740/jipd.v7n1.2024>.

²⁷ Pratiwi, D. *Psikologi Perkembangan Anak Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta, 2021, hlm. 105.

berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar.²⁸ Animasi juga sangat mendukung pembelajaran komunikatif yang berorientasi pada pengembangan keterampilan berbicara. Dengan menghadirkan karakter, percakapan, dan situasi kontekstual, animasi membantu siswa memahami makna bahasa dan menirukan ujaran secara lebih alami.²⁹

Hal tersebut selaras dengan prinsip *learning by doing* yang amat relevan dengan karakteristik belajar siswa SD, yakni belajar melalui pengalaman langsung serta interaksi yang aktif. Di samping itu, pembelajaran berbasis animasi berpotensi mendorong partisipasi aktif siswa selama proses belajar di kelas. Anak-anak pada umumnya menunjukkan tingkat fokus dan respons yang lebih tinggi terhadap stimulus visual bergerak, dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang berbasis teks.³⁰ Dengan demikian, media animasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, melainkan juga sebagai penghubung antara gaya belajar anak dan konten pembelajaran secara menyenangkan dan bermakna.

²⁸ Wahyuni, I., & Handayani, F. "Pengaruh Media Visual Bergerak terhadap Motivasi Belajar Anak SD." *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran Anak*, 6(2), 2023. <https://doi.org/10.21009/jtpa.v6i2.51234>.

²⁹ Santoso, R., & Lestari, A. "Media Animasi dan Perkembangan Keterampilan Berbicara Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(1), 2024. <https://doi.org/10.26740/jipd.v7n1.2024>.

³⁰ Ningsih, Y. "Media Animasi Interaktif dalam Pembelajaran Komunikatif Anak SD." *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 8, no. 2 (2023). <https://doi.org/10.21831/jpdi.v8i2.45678>

3. Penggunaan Video Animasi dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa

Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar karena berfungsi sebagai sarana utama dalam berkomunikasi, mengekspresikan ide, serta berinteraksi sosial. Namun, banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam berbicara secara lancar, terutama dalam hal pengucapan, keberanian berbicara, serta kemampuan menyusun kalimat yang logis. Salah satu solusi inovatif untuk mengatasi hal tersebut adalah melalui penggunaan video animasi pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Media video animasi mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih hidup, menarik, dan tidak menegangkan bagi siswa. Melalui tampilan visual dan audio yang terpadu, animasi dapat membantu siswa memahami konteks komunikasi, intonasi, dan ekspresi secara lebih konkret.

Selain itu, video animasi memberikan model linguistik yang baik bagi siswa, karena narasi dan dialog dalam video dirancang dengan memperhatikan struktur bahasa yang benar. Melalui kegiatan menirukan (*speech imitation*), siswa dapat belajar melafalkan kata dengan intonasi yang tepat, memperkaya kosa kata, serta meningkatkan rasa percaya diri dalam berbicara.³¹ Penggunaan animasi juga mendukung prinsip belajar multimodal, di mana siswa memperoleh informasi melalui berbagai saluran

³¹ M. Yuliani, *Media Pembelajaran Bahasa Berbasis Digital di Sekolah Dasar*, (Bandung: Alfabeta, 2022), hlm. 102–103.

sensorik—visual, auditori, dan kinestetik. Menurut Putri dan Hidayat, pembelajaran berbasis animasi memberikan dampak signifikan terhadap kemampuan berbicara karena siswa tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga melihat ekspresi dan gerakan yang memperkuat makna ujaran.³² Dengan demikian, keterampilan berbicara siswa tidak hanya berkembang secara mekanis, tetapi juga secara komunikatif.

Lebih jauh lagi, media video animasi yang berbantuan *Artificial Intelligence (AI)* memungkinkan adanya fitur interaktif seperti pengenalan suara, latihan pengucapan otomatis, atau simulasi percakapan digital yang membuat pembelajaran berbicara lebih adaptif dan personal. Hal tersebut sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menitikberatkan pada pengembangan kompetensi komunikasi serta literasi digital sejak usia dini.³³ Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa video animasi, khususnya yang mengintegrasikan teknologi *AI*, memegang peranan penting dalam mendongkrak keterampilan berbicara siswa pada jenjang sekolah dasar. Media tersebut mampu menghadirkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual, sekaligus membuka ruang bagi siswa untuk berlatih berbicara secara mandiri dan interaktif.

³² A. Putri & R. Hidayat, “Integrasi Media Animasi Interaktif dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, Vol. 5, No. 1 (2024), hlm. 56–58, <https://doi.org/10.31004/jipi.v5i1.6732>.

³³ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar* (Jakarta: Kemdikbudristek, 2022), hlm. 45–47.

4. Proses Pembuatan Video Animasi pembelajaran bahasa indonesia berbantuan AI

Proses pembuatan video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence (AI)* dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan 4D yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*.³⁴ Pada tahap *define*, peneliti melakukan analisis kebutuhan, karakteristik siswa kelas IV SD, serta kompetensi keterampilan berbicara yang akan ditingkatkan. Selanjutnya pada tahap *design*, peneliti menyusun konsep dan naskah animasi yang memuat alur cerita, dialog, serta pesan pembelajaran yang relevan dengan materi berbicara. Naskah ini dirancang agar menampilkan contoh ekspresi verbal dan nonverbal yang sesuai dengan konteks pembelajaran di sekolah dasar.

Pada tahap *develop*, proses produksi media dilakukan secara bertahap. Pertama, peneliti melakukan perekaman *voice over* bersama teman-teman sebagai pengisi suara untuk menghidupkan dialog dalam animasi. Kedua, peneliti membuat karakter animasi menggunakan fitur *Artificial Intelligence* pada aplikasi *Adobe Express* sehingga diperoleh karakter visual yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Setelah karakter dan audio tersedia, tahap selanjutnya adalah penyuntingan video menggunakan aplikasi pengeditan video (*Spring*) dengan memanfaatkan elemen visual, template, serta animasi pendukung dari *platform Canva*.

³⁴ Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, & Melvyn I. Semmel, *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook* (Indiana: Indiana University, 1974), hlm. 5–8.

Proses *editing* ini meliputi penggabungan audio, gambar, teks, serta efek animasi agar menghasilkan video pembelajaran yang komunikatif, menarik, dan mudah dipahami siswa.

Tahap terakhir adalah *disseminate*, yaitu uji coba terbatas media animasi pada siswa kelas IV SD untuk melihat kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Proses pengembangan yang sistematis ini sejalan dengan model 4D yang menekankan tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan produk, dan penyebarluasan produk secara bertahap dalam penelitian pengembangan media pembelajaran.²

C. Artificial Intelligence (AI) dalam Pendidikan

1. Definisi dan Konsep Dasar Artificial Intelligence

Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan merupakan bidang ilmu komputer yang meniru kemampuan berpikir manusia untuk menyelesaikan masalah secara otomatis.³⁵ Dalam konteks pendidikan, *AI* dipahami sebagai sistem teknologi yang mampu membantu guru dalam merancang, mengolah, dan menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan efisien.³⁶

³⁵ Mutaqin, M., et al. "AI sebagai Aplikasi yang Berpengaruh Besar dalam Menciptakan Suasana Belajar yang Lebih Baik serta Mengembangkan Pendidikan." *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14(1) (2024): hlm. 35–36. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v14i1.3320

³⁶ Mutaqin et al., "AI sebagai Aplikasi yang Berpengaruh Besar dalam Menciptakan Suasana Belajar yang Lebih Baik serta Mengembangkan Pendidikan," *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, Vol. 14 No. 1 (2024): hlm. 37. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v14i1.3320

AI tidak hanya digunakan sebagai alat analisis data atau tutor virtual, tetapi juga sebagai alat kreatif (*creative assistant*) dalam proses pembuatan media digital, seperti video animasi, ilustrasi, dan *voice-over*. Dengan adanya *AI*, pembuatan animasi pembelajaran menjadi lebih cepat, mudah, dan menarik tanpa memerlukan kemampuan desain profesional.

Dalam pembelajaran keterampilan berbicara, *AI* berperan penting sebagai *creator assistant* yang menghasilkan animasi dan narasi visual sesuai kebutuhan guru. Hal ini memungkinkan penyajian konteks komunikasi yang realistis, misalnya adegan percakapan dalam situasi sehari-hari, yang dapat digunakan siswa untuk berlatih berbicara dengan lebih bermakna.

2. Pemanfaatan *AI* dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Pemanfaatan *Artificial Intelligence (AI)* dalam pengembangan media pembelajaran kini menjadi salah satu pendekatan inovatif guna mendongkrak efektivitas, efisiensi, serta keterjangkauan pendidikan. Di Indonesia, penerapan *AI* dalam ranah pendidikan mulai diorientasikan pada media yang tidak hanya bersifat informatif, melainkan juga interaktif dan adaptif, salah satunya melalui pengembangan video animasi berbasis *AI* yang difokuskan pada penguatan kompetensi berbahasa, termasuk di antaranya keterampilan berbicara siswa pada jenjang sekolah dasar. Riset yang dilakukan oleh Kartika dan Janattaka mengungkapkan bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan *AI* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD terbukti layak digunakan, dengan hasil validasi dari ahli media sebesar 88,5% dan ahli materi sebesar

86%. Lebih lanjut, respon siswa terhadap media ini mencapai 88,4%, menunjukkan tingkat penerimaan yang sangat tinggi terhadap media berbantuan *AI* tersebut.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Prayoga dan Nurharini melalui pengembangan *AI-Based Learning Media "Toori" (Dance Cartoon)* berhasil meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar terhadap seni tari. Media yang mengintegrasikan animasi dan teknologi *AI* ini memperoleh hasil validasi ahli media sebesar 91,17 % dan ahli materi sebesar 95 %, serta menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa.³⁷ Selain itu, studi sistematis oleh Putri, Rohmani dan Apriza menegaskan efektivitas video animasi dalam pembelajaran di sekolah dasar. Mereka menyoroti potensi integrasi *AI* dalam video animasi sebagai sarana untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik secara visual dan interaktif.³⁸

Dengan demikian, integrasi *AI* dalam media video animasi memungkinkan terwujudnya pembelajaran yang lebih personal, interaktif dan kontekstual. Teknologi ini berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang adaptif terhadap kemampuan peserta didik, sekaligus mendorong peningkatan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam berbicara. Hal ini menjadi dasar penting bagi pengembangan video animasi

³⁷ Prayoga, V. R. & Nurharini, A. (2024). *AI-Based Learning Media "Toori" (Dance Cartoon) to Increase Elementary School Students' Interest in Learning Dance Arts*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(3). <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i3.85603>

³⁸ Putri, S. A., Rohmani, & Apriza, B. (2024). *Effectiveness of Using Animation Videos in Science Learning in Elementary Schools: A Systematic Literature Review*. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 7(3), 667-678. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v7i3.82242>

pembelajaran berbantuan *AI* sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD.

3. Aplikasi *AI* dalam Pembuatan Animasi Pembelajaran (Contoh: *Adobe Express*, *Canva*, *Gemini* dan *Spring*)

Pemanfaatan aplikasi berbasis *Artificial Intelligence (AI)* seperti *Adobe Express*, *Canva*, *Gemini*, dan *Spring* semakin menunjukkan relevansinya dalam pengembangan media pembelajaran, terutama video animasi yang mendukung keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Aplikasi-aplikasi tersebut memungkinkan proses pembuatan media pembelajaran menjadi lebih efisien, kreatif dan adaptif karena menawarkan fitur otomatisasi desain, penyusunan narasi, hingga integrasi *text-to-speech* yang membantu guru menghasilkan konten pembelajaran yang menarik secara visual dan auditif. Meskipun belum banyak penelitian yang secara eksplisit membahas penggunaan *Adobe Express* atau *Spring* dalam konteks pembelajaran sekolah dasar di Indonesia, sejumlah kajian menunjukkan adanya tren pemanfaatan teknologi *AI* dan otomasi dalam pengembangan media animasi. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Kartika dan Janattaka menunjukkan bahwa video animasi berbantuan *AI* dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa melalui integrasi visual interaktif dan suara otomatis yang dihasilkan oleh sistem *AI*.³⁹

³⁹ Kartika, D. K., & Janattaka, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan “AI” pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 3 Talang. *Journal on Education*, 7(1), 1941–1948. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6418>

Selanjutnya, penelitian oleh Siti dan Leny berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis AI Materi Aku Mengenal Tempat Tinggalku Kelas I SD” secara eksplisit menegaskan bahwa media animasi berbasis AI yang dikembangkan menggunakan model *ADDIE* menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi.⁴⁰ Hasil penelitian tersebut memperlihatkan potensi besar AI dalam meningkatkan kualitas media pembelajaran dasar melalui animasi yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Dengan demikian, pemanfaatan aplikasi seperti *Canva* dan *Adobe Express* yang kini dilengkapi dengan teknologi AI seperti *Magic Design*, *Text-to-Image*, *Auto Voiceover*, atau *AI Scene Generator* memungkinkan pendidik menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga efisien dalam waktu produksi. Kombinasi kemampuan AI dan kreativitas guru membuka peluang besar bagi terciptanya video animasi pembelajaran berbasis AI yang mendukung peningkatan keterampilan berbicara siswa, karena media tersebut dapat menampilkan karakter, ekspresi, dan dialog yang menyerupai situasi komunikasi nyata di kelas.⁴¹

⁴⁰ Siti Nurjanah dan Leny Suryaning Astutik, Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis AI Materi Aku Mengenal Tempat Tinggalku Kelas 1 Sekolah Dasar, *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 4, no. 3 (2025), <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol4.Iss3.1671>.

⁴¹ Putri, S. A., Rohmani, N., & Apriza, B. (2024). *Effectiveness of Using Animation Videos in Science Learning in Elementary Schools: A Systematic Literature Review*. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 7(3), 667–678. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v7i3.82242>

D. Hakikat Keterampilan Berbicara

1. Pengertian Keterampilan

Keterampilan merupakan kemampuan yang terbentuk melalui proses belajar yang terencana, latihan berulang, dan pengalaman langsung sehingga seseorang dapat melakukan suatu tindakan dengan tingkat ketepatan, kelancaran, dan efisiensi tertentu.⁴² Dalam konteks pendidikan, keterampilan tidak hanya dipahami sebagai kemampuan teknis, tetapi juga mencakup integrasi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang bekerja secara simultan ketika individu menyelesaikan tugas. Hal ini menegaskan bahwa keterampilan merupakan hasil perkembangan yang berlangsung secara bertahap melalui interaksi antara pengetahuan, pengalaman, dan kebiasaan belajar.

Pada pembelajaran bahasa, keterampilan diposisikan sebagai kompetensi yang memungkinkan peserta didik menggunakan bahasa secara produktif maupun reseptif.⁴³ Keterampilan ini menuntut siswa untuk tidak hanya menguasai pengetahuan kebahasaan, tetapi juga mampu menerapkannya dalam situasi komunikatif nyata. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan menjadi proses berkesinambungan yang menekankan latihan, pembiasaan, serta pemberian umpan balik yang konsisten.

⁴² Nurgiyantoro, B. (2019). *Penilaian Pembelajaran Bahasa: Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE, hlm. 87.

⁴³ Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara: Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa, hlm. 16.

Selain itu, keterampilan memiliki dimensi evaluatif yang dapat diukur melalui indikator tertentu seperti ketepatan, kelancaran, relevansi, dan kreativitas. Pada jenjang sekolah dasar, pengembangan keterampilan diarahkan untuk menumbuhkan kemampuan dasar yang mendukung kesiapan akademik siswa, terutama dalam literasi berbahasa.⁴⁴ Dengan demikian, keterampilan tidak berdiri sendiri, tetapi berkontribusi langsung terhadap pembentukan kompetensi umum peserta didik. Keterampilan juga berimplikasi pada perkembangan sosial anak. Kemampuan melakukan suatu tindakan secara efektif memungkinkan peserta didik berinteraksi secara positif, mengemukakan gagasan, serta berpartisipasi aktif di lingkungan belajar. Dalam konteks tersebut, keterampilan turut membentuk kemandirian dan kepercayaan diri peserta didik dalam menyelesaikan berbagai masalah pembelajaran.

Secara lebih luas, keterampilan menjadi fondasi penting dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut siswa memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif.⁴⁵ Oleh karena itu, pengembangan keterampilan harus menjadi bagian integral dalam proses pendidikan dasar.

⁴⁴ Kemendikbudristek. (2022). *Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B*. Jakarta: Puskurjar, hlm. 5.

⁴⁵ Suryani, L. (2021). "Developing Students' Basic Literacy Skills Through Active Learning Strategies." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 12–21. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.16021>

2. Pengertian Berbicara

Berbicara merupakan proses komunikasi lisan yang melibatkan kemampuan mengartikulasikan bunyi, memilih kosakata yang tepat, menyusun struktur kalimat, serta menggunakan intonasi yang sesuai agar pesan dapat dipahami pendengar secara akurat.⁴⁶ Aktivitas berbicara menjadi sarana utama manusia mengekspresikan gagasan, pandangan, dan perasaannya melalui simbol verbal yang teratur. Dalam kajian kebahasaan, berbicara dipandang sebagai keterampilan produktif karena memerlukan kemampuan menghasilkan bahasa secara spontan namun terstruktur.⁴⁷ Proses ini menuntut keterlibatan aspek linguistik seperti fonologi, morfologi, sintaksis, dan pragmatik sehingga ujaran yang dihasilkan tidak hanya benar secara bentuk, tetapi juga sesuai konteks komunikasi.

Selain itu, berbicara memiliki fungsi sosial, yakni membangun hubungan interpersonal, menegosiasikan makna, serta mempengaruhi lawan bicara. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, berbicara menjadi instrumen penting untuk membentuk kemampuan komunikasi yang efektif sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam berpartisipasi.⁴⁸

Kemampuan berbicara juga mencerminkan kemampuan kognitif siswa. Pengorganisasian gagasan, pengembangan argumen, serta kemampuan

⁴⁶ Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara: Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa, hlm. 2.

⁴⁷ Nurgiyantoro, B. (2019). *Penilaian Pembelajaran Bahasa: Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE, hlm. 90.

⁴⁸ Gowhary, H., Javanmardi, F., & Shokrollahi, N. (2020). "Speaking Skills Development Through Interactive Learning." *International Journal of Instruction*, 13(4), 45–60. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.1344a>

mengolah informasi menjadi determinan kualitas tuturan. Karena itu, peningkatan keterampilan berbicara tidak dapat dipisahkan dari upaya meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Pada jenjang sekolah dasar, berbicara menjadi salah satu kompetensi prioritas yang mendukung keberhasilan akademik. Kurikulum nasional menekankan bahwa siswa harus mampu menyampaikan gagasan secara lisan secara runtut, santun, dan logis sebagai bagian dari literasi dasar.⁴⁹

3. Pengertian Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan salah satu komponen utama dalam penguasaan bahasa yang memiliki peranan penting bagi perkembangan komunikasi peserta didik di sekolah dasar. Melalui berbicara, siswa belajar mengemukakan ide, mengekspresikan pendapat, serta membangun interaksi sosial secara santun dan bermakna.⁵⁰ Menurut Tarigan, keterampilan berbicara adalah kemampuan seseorang dalam menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaannya secara lisan agar dapat dipahami oleh pendengar.⁵¹ Keterampilan ini tidak hanya menuntut penguasaan bahasa secara struktural, tetapi juga kemampuan memilih diksi, intonasi, dan ekspresi yang tepat sesuai konteks komunikasi. Unsur prosodik seperti tekanan kata, ritme, kejelasan artikulasi, dan jeda memainkan peran penting dalam memastikan pesan dapat diterima oleh

⁴⁹ Kemendikbudristek. (2022). *Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B*. Jakarta: Puskurjar, hlm. 6.

⁵⁰ Nurgiyantoro, B. (2019). *Penilaian Pembelajaran Bahasa: Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE, hlm. 87.

⁵¹ Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa, hlm. 16.

pendengar secara efektif. Peserta didik yang mengelola unsur prosodi dengan baik cenderung lebih mampu mengomunikasikan gagasan secara menarik dan meyakinkan.⁵²

Dari sisi pragmatik, keterampilan berbicara menuntut kemampuan menyesuaikan gaya bicara dengan tujuan komunikasi, konteks sosial, dan karakteristik lawan bicara. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan berbicara juga berkaitan erat dengan aspek sosial dan budaya.⁵³ Secara keseluruhan, keterampilan berbicara merupakan kemampuan kompleks yang membutuhkan latihan berkelanjutan serta umpan balik sistematis agar peserta didik mampu berkomunikasi secara percaya diri, jelas, dan efektif.⁵⁴ Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, keterampilan berbicara menjadi salah satu capaian penting dalam Kurikulum Merdeka. Pada Fase B (kelas III–IV), siswa diharapkan mampu menyampaikan pendapat, menceritakan pengalaman, dan berdiskusi dengan percaya diri serta menghargai pendapat orang lain.⁵⁵ Namun, dalam praktiknya, keterampilan berbicara siswa masih tergolong rendah karena

⁵² Nurgiyantoro, B. (2019). *Penilaian Pembelajaran Bahasa: Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE, hlm. 92.

⁵³ Astuti, R. (2020). "Pragmatic Competence in Elementary School Students." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 20(2), 115–127. https://doi.org/10.17509/bs_jpbs.v20i2.28410

⁵⁴ Fitriani, D., & Marzuki, M. (2021). "Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 134–142. <https://doi.org/10.23887/jipdi.v6i2.34921>

⁵⁵ Kemendikbudristek. (2022). *Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B (Kelas III–IV)*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, hlm. 5.

pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan kurang memanfaatkan media yang interaktif.⁵⁶

Seiring dengan kemajuan teknologi, penggunaan *AI* dalam media pembelajaran menjadi peluang baru untuk menumbuhkan kemampuan berbicara secara aktif. Teknologi seperti *text to speech*, *voice recognition*, dan animasi interaktif dapat memberikan stimulus audio-visual yang mendekati situasi komunikasi nyata.⁵⁷ Dengan demikian, pengembangan video animasi pembelajaran berbantuan *AI* diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam berkomunikasi lisan.

4. Tujuan Keterampilan Berbicara

Tujuan utama pengembangan keterampilan berbicara pada peserta didik adalah memungkinkan mereka menyampaikan gagasan, perasaan, dan informasi secara jelas, runtut, dan sesuai dengan konteks komunikasi. Dalam pendidikan bahasa Indonesia, berbicara dipandang bukan hanya sebagai aktivitas linguistik, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kemampuan berpikir dan interaksi sosial. Tarigan menegaskan bahwa tujuan pembinaan kemampuan berbicara adalah memungkinkan siswa mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien dalam berbagai situasi.⁵⁸

⁵⁶ Fitriani, D., & Marzuki, M. (2021). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 134–142. <https://doi.org/10.23887/jipdi.v6i2.34921>

⁵⁷ Kartika, D. K., & Janattaka, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan “AI” pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 3 Talang. *Journal on Education*, 7(1), 1941–1948. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6418>

⁵⁸ H. G. Tarigan, *Berbicara: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Angkasa, 2015, hlm. 22.

Penegasan ini menunjukkan bahwa keberhasilan keterampilan berbicara sangat bergantung pada kemampuan peserta didik menyesuaikan tuturan dengan kondisi komunikasi yang berlangsung.

Selain itu, keterampilan berbicara bertujuan menumbuhkan keberanian dan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan pendapat. Keberanian berbicara di depan orang lain merupakan modal penting bagi pengembangan kompetensi sosial dan emosional anak. Menurut Nurgiyantoro, pembelajaran berbicara harus diarahkan pada kemampuan siswa mengekspresikan ide secara terstruktur dan komunikatif sehingga mereka dapat berpartisipasi dalam diskusi, tanya jawab, dan kegiatan akademik lainnya.⁵⁹ Peran guru tidak hanya membimbing aspek bahasa, tetapi juga mendukung aspek psikologis siswa agar berani tampil.

Dari perspektif kurikulum, tujuan kemampuan berbicara dirumuskan untuk membantu peserta didik menguasai kecakapan menyampaikan informasi secara logis dan sistematis sesuai kompetensi yang disyaratkan. Kemendikbudristek menjelaskan bahwa pembelajaran berbicara pada fase B harus mengembangkan kemampuan siswa dalam memaparkan gagasan secara terarah, menggunakan kosakata yang sesuai, serta mengikuti norma komunikasi yang berlaku.⁶⁰ Tujuan kurikuler ini menjadi acuan utama dalam menyusun kegiatan pembelajaran di sekolah dasar agar keterampilan berbicara berkembang secara terencana.

⁵⁹ Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian Pembelajaran Bahasa: Berbasis Kompetensi*, Yogyakarta: BPFE, 2019, hlm. 91.

⁶⁰ Kemendikbudristek, *Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B (Kelas III–IV)*, Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2022, hlm. 7.

Tujuan berikutnya adalah menyiapkan peserta didik untuk mampu memahami dan merespons pesan secara kritis. Berbicara bukan hanya proses mengeluarkan ujaran, tetapi juga melibatkan kemampuan menyimak dan memahami konteks sebelum memberikan tanggapan. Penelitian Raharjo dan Lestari menunjukkan bahwa siswa yang memiliki kemampuan berbicara lebih baik cenderung mampu berpikir kritis karena mereka terbiasa merumuskan gagasan secara logis sebelum mengomunikasikannya⁶¹. Dengan demikian, tujuan berbicara mencakup pengembangan pola pikir analitis.

Secara keseluruhan, tujuan keterampilan berbicara mencakup aspek linguistik, kognitif, sosial, dan emosional yang saling berkaitan. Tujuan ini menempatkan berbicara sebagai kompetensi dasar yang sangat penting bagi keberhasilan akademik dan sosial peserta didik. Oleh sebab itu, pembelajaran berbicara di sekolah dasar harus dirancang untuk mendorong anak terbiasa mengemukakan ide, berpartisipasi dalam percakapan akademik, dan menyampaikan argumen secara santun serta bertanggung jawab.

5. Faktor–faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berbicara

Perkembangan keterampilan berbicara pada peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor internal maupun eksternal yang saling berinteraksi Tarigan menekankan bahwa kelancaran berbicara sangat

⁶¹ Raharjo, T., & Lestari, P. (2021). "Speaking Skills and Critical Thinking Development in Elementary Students". *International Journal of Instructional Communication*, 4(2), 115–128. <https://doi.org/10.32503/ijic.v4i2.2331>.

dipengaruhi oleh kesiapan mental, keberanian, dan motivasi.⁶² Anak yang memiliki rasa percaya diri tinggi cenderung lebih mudah mengekspresikan gagasan dibandingkan anak yang mudah cemas ketika harus berbicara di depan orang lain. Adapun berikut adalah penjabaran dari faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi keterampilan berbicara:

a. Faktor Internal

1) Faktor psikologis

Faktor ini merupakan aspek penting yang berkaitan dengan rasa percaya diri, motivasi, dan kecemasan berbicara. Anak dengan kepercayaan diri tinggi cenderung lebih lancar mengungkapkan gagasan.

2) Faktor linguistik

Faktor linguistik khususnya penguasaan kosakata, tata bahasa, dan pelafalan, turut menentukan kualitas tuturan siswa. Nurgiyantoro menekankan bahwa pengetahuan bahasa yang kuat akan memengaruhi kejelasan pesan yang dihasilkan.⁶³

b. Faktor Eksternal

1) Faktor lingkungan sosial

Terutama pola komunikasi keluarga, menyediakan pengalaman awal bagi anak untuk berlatih berbicara. Lingkungan yang aktif

⁶² H. G. Tarigan, *Berbicara: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Angkasa, 2015, hlm. 30.

⁶³ Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian Pembelajaran Bahasa: Berbasis Kompetensi*, Yogyakarta: BPFE, 2019, hlm. 119.

berdialog membantu terbentuknya kemampuan berbicara yang lebih baik.⁶⁴

2) Faktor media pembelajaran

Faktor ini menjadi menjadi pendukung penting dalam memberikan stimulus visual dan kontekstual bagi siswa. Media seperti gambar, video, atau cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan siswa menyusun narasi. Fitriani & Marzuki menegaskan bahwa pembelajaran yang didukung media efektif cenderung meningkatkan partisipasi lisan siswa.⁶⁵

3) Faktor budaya

Kebiasaan berbahasa juga memengaruhi perkembangan keterampilan berbicara, karena norma dan kebiasaan komunikasi dalam masyarakat membentuk cara anak berinteraksi.

Secara keseluruhan, faktor-faktor yang memengaruhi keterampilan berbicara mencakup aspek personal, linguistik, sosial, dan pedagogis. Pemahaman terhadap faktor ini sangat penting agar guru dapat merancang strategi pembelajaran yang tepat sehingga setiap siswa memperoleh peluang optimal untuk mengembangkan kemampuan bicaranya.

⁶⁴ Sari, R., & Wandira, A. (2020). "Family Communication Patterns and Speaking Development in Elementary Students". *Journal of Early Childhood and Primary Education*, 2(1), 22–33. <https://doi.org/10.31004/jecce.v2i1.1285>.

⁶⁵ Fitriani, D., & Marzuki, M. (2021). "Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 134–142. <https://doi.org/10.23887/jipdi.v6i2.34921>.

6. Pembelajaran Keterampilan Berbicara di Sekolah Dasar

Pembelajaran keterampilan berbicara di sekolah dasar merupakan bagian penting dari pendidikan bahasa karena menjadi dasar bagi kemampuan komunikasi siswa di jenjang pendidikan berikutnya. Kemendikbudristek menegaskan bahwa pembelajaran berbicara harus diarahkan pada kegiatan yang mendorong siswa mampu mengungkapkan gagasan secara runtut, logis, dan sesuai konteks.⁶⁶ Hal ini menuntut guru untuk merancang strategi pembelajaran yang interaktif agar siswa memperoleh ruang cukup untuk mengekspresikan diri. Dalam kurikulum bahasa Indonesia, pembelajaran berbicara tidak hanya fokus pada produksi ujaran, tetapi juga menekankan kemampuan menyimak sebagai prasyarat komunikasi. Nurgiyantoro menyatakan bahwa aktivitas berbicara tidak dapat dipisahkan dari keterampilan menyimak, karena keduanya bekerja secara simultan untuk menciptakan komunikasi efektif.⁶⁷ Oleh karena itu, pembelajaran berbicara harus memfasilitasi kegiatan seperti tanya jawab, diskusi, dan presentasi yang memadukan kedua keterampilan tersebut.

Guru memiliki peran penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang mendukung keberanian siswa untuk berbicara. Lingkungan kelas yang menghargai pendapat siswa akan mendorong mereka lebih aktif terlibat dalam percakapan. Penelitian Widodo dan Prasetyo menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran aktif

⁶⁶ Kemendikbudristek, *Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B (Kelas III–IV)*, Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2022, hlm. 12.

⁶⁷ Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian Pembelajaran Bahasa: Berbasis Kompetensi*, Yogyakarta: BPFE, 2019, hlm. 145.

seperti *role play* dan *project-based learning* terbukti meningkatkan partisipasi lisan siswa sekolah dasar.⁶⁸ Strategi tersebut memberikan pengalaman autentik bagi siswa untuk melatih kemampuan berbicara secara alami.

Selain strategi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan berbicara. Media seperti gambar seri, video, dan kartu cerita dapat memicu siswa menyusun narasi dan menyampaikan pendapat dengan lebih terstruktur. Tarigan menegaskan bahwa berbicara membutuhkan rangsangan visual dan konteks yang jelas agar siswa dapat menghasilkan tuturan yang bermakna.⁶⁹ Oleh sebab itu, guru perlu memadukan media yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Secara umum, pembelajaran berbicara di sekolah dasar harus bersifat variatif, interaktif, dan berorientasi pada pengalaman langsung. Siswa perlu dilibatkan dalam berbagai kegiatan yang memberi ruang untuk berlatih berbicara. Dengan demikian, kemampuan berbicara tidak hanya berkembang secara linguistik, tetapi juga membentuk kepercayaan diri dan kemampuan berpikir kritis.

⁶⁸ Widodo, S., & Prasetyo, H. (2021). "Active Learning Strategies for Improving Speaking Skills in Primary Students". *Journal of Language Teaching and Research*, 12(3), 411–420. <https://doi.org/10.17507/jltr.1203.15>.

⁶⁹ H. G. Tarigan, *Berbicara: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Angkasa, 2015, hlm. 38.

7. Indikator Penilaian Keterampilan Berbicara

Penilaian keterampilan berbicara menurut Nurgiyantoro dilakukan melalui beberapa aspek utama yang mencerminkan kualitas komunikasi lisan siswa secara menyeluruh. Dalam kerangka penilaiannya, keterampilan berbicara tidak hanya diukur dari kelancaran mengucapkan kata, tetapi juga dari kecermatan bahasa, kemampuan menyampaikan gagasan, serta aspek vokal yang mendukung keterpahaman pesan.⁷⁰

a. Kelancaran (*Fluency*)

Kelancaran mengacu pada kemampuan siswa dalam berbicara secara berkesinambungan tanpa banyak jeda, keraguan, atau pengulangan yang tidak perlu. Nurgiyantoro menegaskan bahwa kelancaran merupakan indikator penting karena menunjukkan sejauh mana seseorang mampu berkomunikasi secara spontan dan natural.⁷¹ Kelancaran juga mencerminkan tingkat penguasaan materi dan kesiapan mental siswa dalam situasi komunikasi nyata.

b. Ketepatan Bahasa (*Accuracy*)

Ketepatan bahasa mencakup penggunaan struktur kalimat, pilihan kosakata, dan kaidah kebahasaan yang sesuai dengan konteks komunikasi.⁷² Penilaian ketepatan bahasa bertujuan melihat apakah siswa menggunakan bahasa yang benar secara gramatikal serta relevan

⁷⁰ Nurgiyantoro, B. (2019). *Penilaian Pembelajaran Bahasa: Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE, hlm. 120.

⁷¹ Nurgiyantoro, B. (2019). *Penilaian Pembelajaran Bahasa: Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE, hlm. 121.

⁷² Nurgiyantoro, B. (2019). *Penilaian Pembelajaran Bahasa: Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE, hlm. 123.

dengan maksud pembicaraan. Semakin tepat suatu ujaran, semakin tinggi kualitas keterampilan berbicara siswa.

c. Kesesuaian Isi (*Content Relevance*)

Aspek ini berfokus pada ketepatan dan relevansi isi pembicaraan terhadap topik yang diberikan. Nurgiyantoro menjelaskan bahwa isi pembicaraan harus logis, sistematis, dan memiliki hubungan yang jelas antaride.⁷³ Penilaian isi juga memperhatikan kemampuan siswa memilih informasi yang penting dan mengorganisasikannya secara runtut.

d. Intonasi dan Artikulasi (*Pronunciation & Intonation*)

Artikulasi merujuk pada kejelasan pengucapan bunyi bahasa sehingga dapat dipahami pendengar, sedangkan intonasi mencakup naik-turun nada yang menciptakan penekanan dan makna tertentu dalam ujaran.⁷⁴ Kedua aspek ini menjadi indikator penting karena mempengaruhi keterpahaman pesan secara signifikan. Pengucapan yang kurang jelas atau intonasi yang tidak tepat sering kali membuat pesan sulit dimengerti.

e. Sikap Berbicara (*Speaking Attitude*)

Sikap berbicara meliputi ekspresi, kontak mata, bahasa tubuh, keramahan, dan kesopanan berbahasa ketika berkomunikasi. Nurgiyantoro menegaskan bahwa berbicara merupakan aktivitas sosial,

⁷³ Nurgiyantoro, B. (2019). *Penilaian Pembelajaran Bahasa: Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE, hlm. 125.

⁷⁴ Nurgiyantoro, B. (2019). *Penilaian Pembelajaran Bahasa: Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE, hlm. 127..

sehingga aspek sikap tidak dapat dipisahkan dari proses komunikasi.⁷⁵

Siswa perlu menunjukkan sikap positif yang mencerminkan penghargaan terhadap audiens dan situasi berbahasa.

Secara keseluruhan, indikator-indikator tersebut memberikan gambaran komprehensif mengenai kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara lisan. Penggunaan beberapa aspek penilaian memungkinkan guru mendapatkan pemetaan kemampuan yang lebih objektif dan detail, sehingga pembelajaran dapat diarahkan pada perbaikan aspek-aspek spesifik yang masih lemah.

E. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Kartika dan Janattaka (2024) dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan AI pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 3 Talang*” menjadi salah satu rujukan penting karena secara langsung mengembangkan media video animasi berbantuan *AI* dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.⁷⁶ Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (*R&D*) yang dimodifikasi sesuai kebutuhan, meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan konten berbasis animasi dan kecerdasan buatan, serta validasi oleh para ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *AI* mampu mempercepat proses

⁷⁵ Nurgiyantoro, B. (2019). *Penilaian Pembelajaran Bahasa: Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE, hlm. 128.

⁷⁶ D. Kartika & N. Janattaka, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan AI pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 3 Talang,” *Journal on Education*, vol. 7, no. 1 (2024), hlm. 1941–1948, <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6418>

pembuatan animasi sekaligus meningkatkan kualitas visual media yang dihasilkan. Temuan ini memperlihatkan bahwa integrasi *AI* dalam produksi video animasi dapat mendukung efektivitas pembelajaran karena media yang dihasilkan lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Secara metodologis, penelitian Kartika dan Janattaka memberi gambaran bahwa model *R&D* memiliki fleksibilitas dan dapat dikombinasikan dengan teknologi terbaru seperti *AI*. Validasi oleh ahli materi serta ahli media menghasilkan kategori “sangat layak,” bg yang menegaskan bahwa media animasi berbasis *AI* dapat memenuhi aspek keakuratan isi, kesesuaian kurikulum, dan kualitas desain. Dengan demikian, penelitian ini menyediakan landasan empiris bahwa media animasi berbantuan *AI* berpotensi kuat mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar.

2. Penelitian lain yang juga relevan adalah penelitian oleh Siti Nurjanah dan Leny Suryaning Astutik (2025) dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis AI Materi Aku Mengenal Tempat Tinggalku Kelas I SD*”, dimana penelitian ini mengembangkan media video animasi berbasis *AI* untuk materi Aku Mengenal Tempat Tinggalku pada siswa kelas I SD.⁷⁷ Penelitian ini menerapkan model ADDIE, mulai dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi. Pemanfaatan *AI* dalam proses pengembangan memungkinkan peneliti

⁷⁷ S. Nurjanah & L. S. Astutik, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *AI* Materi Aku Mengenal Tempat Tinggalku Kelas I SD,” *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPEIS)*, vol. 4, iss. 3 (2025), hlm. ..., <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol4.Iss3.1671>.

menghasilkan animasi yang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa kelas rendah, terutama dalam pemilihan karakter, warna, dan gaya visual yang ramah anak. Hasil validasi ahli materi dan ahli media berada pada kategori sangat valid, sedangkan uji kepraktisan menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh guru maupun siswa. Temuan penelitian tersebut menegaskan bahwa teknologi AI tidak hanya mendukung efisiensi proses produksi, tetapi juga meningkatkan kualitas pedagogis media. Video animasi yang dihasilkan dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu guru dalam menyampaikan materi yang bersifat konkret maupun abstrak. Hal ini menunjukkan bahwa media animasi berbasis AI dapat diterapkan secara efektif pada berbagai jenjang pendidikan dasar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ar Risydah Futari, Babang Robandi, dan Effy Mulyasari (2025) dengan judul “*Pengembangan Media Ajar Berbasis Video Animasi “A Day with Nika & Bima” untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa SD*” menunjukkan relevansi yang kuat dengan topik pengembangan media animasi.⁷⁸ Penelitian tersebut mengembangkan media ajar berbasis video animasi A Day with Nika & Bima untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan berbicara siswa yang dibuktikan melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test. Validasi ahli juga

⁷⁸ A. R. Futari, B. Robandi, & E. Mulyasari, *Pengembangan Media Ajar Berbasis Video Animasi “A Day with Nika & Bima” untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa SD*, skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia, 2025.

menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Temuan ini menjadi landasan empiris yang kuat bahwa pemanfaatan *AI* dalam pengembangan media pembelajaran layak diterapkan dan berpotensi memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, khususnya pada keterampilan bahasa di sekolah dasar.

F. Kerangka Berpikir

Pengembangan keterampilan berbicara pada peserta didik sekolah dasar merupakan bagian penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena berbicara menjadi sarana utama untuk menyampaikan gagasan, mengekspresikan pemahaman, dan berpartisipasi dalam aktivitas kelas. Berdasarkan teori keterampilan berbahasa, kemampuan berbicara membutuhkan penguasaan aspek kebahasaan seperti diksi, kelancaran, intonasi, ketepatan struktur, serta kecakapan nonkebahasaan seperti kepercayaan diri dan ketepatan situasi komunikasi. Namun, kondisi pembelajaran di sekolah dasar menunjukkan bahwa keterampilan berbicara sering kali tidak berkembang optimal akibat penggunaan metode ceramah, kurangnya kesempatan praktik, serta keterbatasan media pembelajaran yang mampu memicu partisipasi aktif siswa.

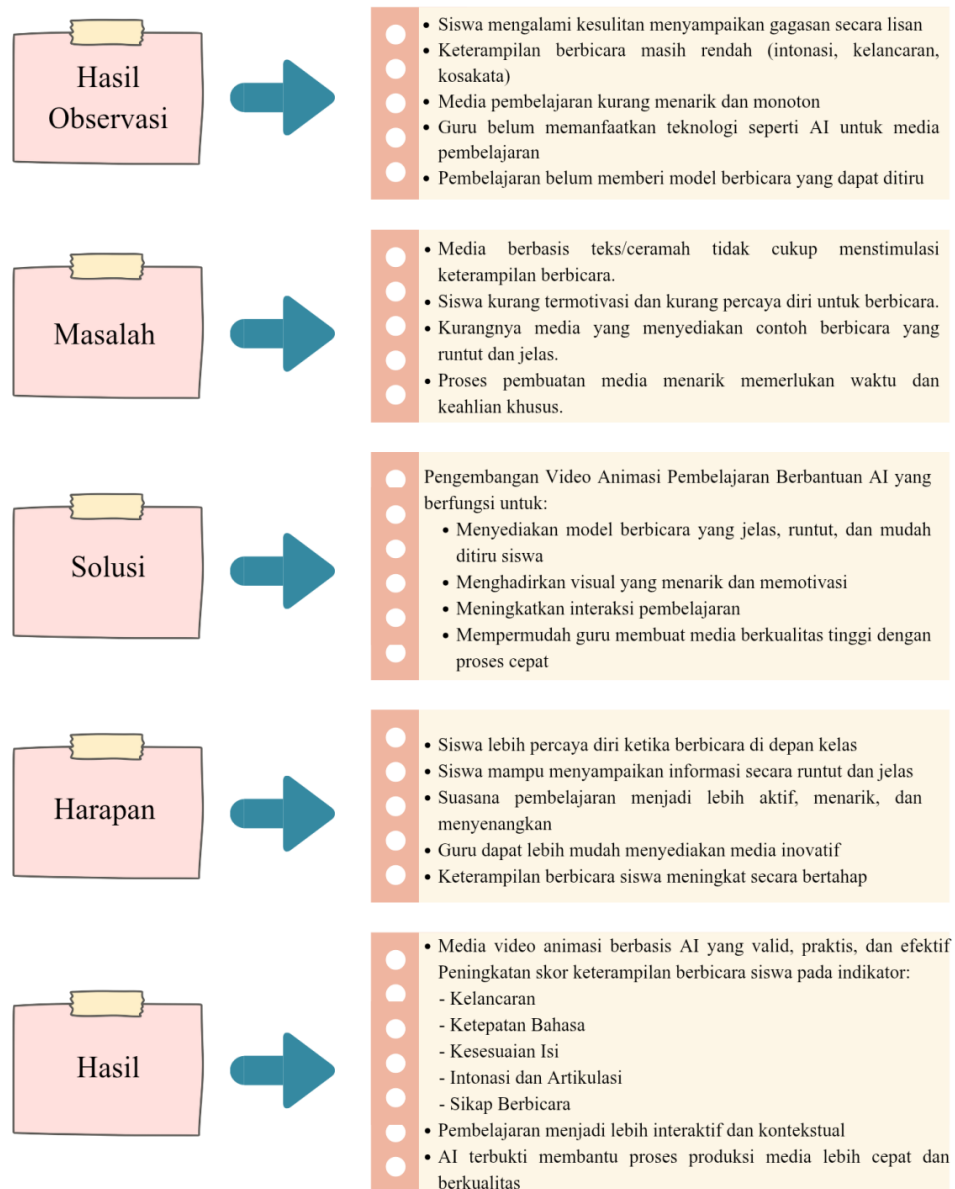
Dalam konteks tersebut, penggunaan media pembelajaran visual seperti video animasi menjadi alternatif yang potensial karena mampu menghadirkan stimulus audiovisual yang menarik, konkret, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Media animasi dapat membantu

siswa memahami alur cerita, kosakata, situasi komunikasi, serta memberi contoh model berbicara yang lebih mudah ditiru. Namun, pembuatan video animasi secara manual memerlukan waktu dan keterampilan teknis yang tinggi, sehingga guru sering mengalami kendala dalam memproduksi media pembelajaran secara mandiri.

Kemajuan teknologi kecerdasan buatan memberikan peluang baru dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih efisien dan inovatif. Teknologi *AI* dapat mempercepat proses pembuatan karakter, latar, suara, dan animasi sehingga guru atau peneliti dapat menghasilkan video pembelajaran berkualitas tanpa harus menguasai perangkat desain yang kompleks. Hal ini sejalan dengan perkembangan kurikulum yang menuntut integrasi teknologi dalam proses pembelajaran serta kebutuhan untuk menyediakan media yang adaptif dan relevan dengan gaya belajar siswa masa kini.

Mengacu pada kajian teori keterampilan berbicara, kebutuhan di lapangan sekolah, serta didukung oleh temuan-temuan riset sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video animasi berbantuan *AI* memiliki peluang besar untuk menjadi solusi yang efektif guna meningkatkan kecakapan berbicara pada siswa di jenjang sekolah dasar. Media tersebut tidak sekadar memberikan contoh ujaran yang mudah dicerna, melainkan juga membangun suasana belajar yang lebih atraktif, interaktif, dan selaras dengan tuntutan kurikulum yang berlaku. Atas dasar itu, penelitian pengembangan ini diarahkan pada upaya menciptakan media animasi berbantuan *AI* yang teruji valid, praktis, serta efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa

Indonesia, khususnya guna mendongkrak keterampilan berbicara siswa. Berdasarkan pemaparan permasalahan tersebut di atas, kerangka berpikir dalam penelitian ini disusun sebagai berikut::



Gambar II.1
Kerangka Berpikir

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D), yaitu pendekatan yang berorientasi pada proses menghasilkan, mengembangkan, serta menguji kelayakan suatu produk pendidikan. Borg dan Gall menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan bertujuan menciptakan produk pembelajaran yang valid, reliabel, serta efektif melalui alur pengembangan yang sistematis dan berbasis kebutuhan lapangan.⁷⁹ Pendekatan ini sangat relevan digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang inovatif, termasuk media video animasi berbantuan kecerdasan buatan (AI), karena memungkinkan proses pengembangan yang terstruktur mulai dari identifikasi kebutuhan hingga penyebaran produk. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel.⁸⁰ Model ini dipilih karena memberikan langkah-langkah komprehensif untuk pengembangan media pembelajaran yang efektif dan teruji.

Tahap pertama, *Define*, dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta

⁷⁹ Walter R. Borg & Meredith Damien Gall, *Educational Research: An Introduction*, 4th ed. (New York: Longman, 1983), hlm. 772.

⁸⁰ Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, & Melvyn I. Semmel, *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook* (Indiana: Indiana University, 1974), hlm. 5–8.

permasalahan yang muncul pada konteks pembelajaran. Tahap ini menjadi dasar untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar menjawab kebutuhan dan kendala yang terjadi di lapangan.

Tahap kedua, *Design*, merupakan proses merancang konsep media pembelajaran, mulai dari penyusunan struktur materi, skenario video, pemilihan gaya visual, integrasi elemen *AI*, hingga pemilihan perangkat dan aplikasi yang digunakan. Pada tahap ini, rancangan awal ditetapkan dalam bentuk *storyboard*, naskah, dan kerangka teknis agar proses produksi media dapat berjalan dengan sistematis dan terarah.

Tahap ketiga, *Develop*, mencakup proses produksi media video animasi berbantuan *AI* sesuai dengan desain yang telah disusun. Tahap ini juga mencakup validasi produk oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi untuk memastikan kesesuaian isi, akurasi konsep, kualitas visual, serta kemanfaatannya terhadap pembelajaran. Setelah validasi dilakukan, media direvisi sesuai masukan yang diterima, kemudian diuji cobakan kepada peserta didik untuk menilai kepraktisan, daya tarik, dan efektivitasnya dalam mendukung keterampilan berbicara.

Tahap keempat, *disseminate*, dilakukan secara terbatas dengan menyebarkan media pembelajaran kepada lingkungan sekolah yang relevan dengan lokasi penelitian. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan media kepada guru lain, memberikan kesempatan implementasi secara terbatas, serta memperoleh umpan balik awal terkait penggunaan media dalam pembelajaran. Dengan demikian, tahap ini menegaskan bahwa produk yang dikembangkan

tidak hanya layak secara teoretis, tetapi juga berpotensi untuk digunakan dalam konteks pembelajaran nyata.⁸¹

Dengan demikian, penerapan keempat tahap model *4D* secara lengkap memberikan struktur metodologis yang kuat untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi berbantuan *AI* yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara di sekolah dasar.

B. Prosedur Penelitian

1. *Define* (Pendefenisian)

Tahap *Define* merupakan tahap awal dalam model pengembangan *4D* yang berfungsi untuk mengidentifikasi berbagai kebutuhan dasar sebelum media dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan tiga bentuk analisis, yaitu analisis kurikulum, analisis peserta didik, dan analisis kebutuhan. Hasil dari tahap ini menjadi landasan dalam menentukan arah desain media video animasi berbantuan *AI* yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran dan kebutuhan siswa.

a. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kesesuaian kompetensi yang akan dikembangkan melalui media dengan standar yang berlaku pada Kurikulum Merdeka. Analisis ini mencakup penelaahan terhadap Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan alur tujuan pembelajaran yang relevan dengan materi

⁸¹ Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Bloomington: Indiana University, hlm. 6.

keterampilan berbicara. Melalui analisis ini diperoleh rumusan tujuan pembelajaran yang menjadi dasar pengembangan isi video animasi. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia fase B, keterampilan berbicara diarahkan untuk mengembangkan kemampuan menyampaikan gagasan secara runtut, jelas, dan santun sesuai konteks.¹ Oleh sebab itu, media yang dikembangkan harus selaras dengan tuntutan kompetensi kurikulum, khususnya dalam aspek penyampaian informasi, penggunaan bahasa yang efektif, dan keberanian berbicara di depan umum. Analisis kurikulum juga memastikan bahwa alur materi, tingkat kompleksitas, dan penyajian konten dalam media tidak menyimpang dari struktur pembelajaran yang telah ditetapkan oleh pemerintah.

Tabel III.1
CP Berbicara dan Mempresentasikan dan ATP Bahasa
Indonesia Fase B Kurikulum merdeka⁸²

Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
Berbicara dan Mempres-entasikan	Peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang santun, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mengajukan dan menanggapi pertanyaan, jawaban, pernyataan, penjelasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan aktif.	a) Mengidentifikasi informasi penting dari tayangan video animasi tentang pengalaman sehari-hari, mencakup tokoh, alur, dan peristiwa utama. b) Menjelaskan kembali model berbicara yang ditampilkan dalam video animasi,

⁸²<https://guru.kemendikdasmen.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/bahasa-indonesia/fase-b/>

Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
	Peserta didik mampu mengungkapkan gagasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan mematuhi tata caranya. Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar dari teks narasi dengan topik yang beraneka ragam.	meliputi kelancaran, intonasi, artikulasi, serta penggunaan kosakata yang sesuai. c) Menyusun penjelasan atau deskripsi tentang salah satu tumbuhan berdasarkan contoh yang terdapat dalam video. d) Merefleksikan kelebihan dan kekurangan dari keterampilan berbicara yang telah dipraktikkan berdasarkan umpan balik guru dan teman sebaya.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan untuk menggambarkan karakteristik siswa kelas IV SDN 101102 Sipange sebagai dasar perancangan media video animasi berbantuan AI. Analisis ini mencakup aspek perkembangan kognitif, minat dan motivasi belajar, kemampuan bahasa, serta pengalaman awal siswa terkait keterampilan berbicara. Pada aspek perkembangan kognitif, siswa kelas IV yang berada pada rentang usia 9–10 tahun termasuk dalam tahap operasional konkret menurut teori perkembangan Jean Piaget, sehingga mereka

mampu berpikir logis namun tetap membutuhkan contoh konkret, visualisasi, dan situasi kontekstual untuk memahami informasi secara efektif.⁸³

Hasil observasi melalui tes lisan di mana siswa diminta menceritakan pengalaman liburan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih kesulitan menyusun alur cerita secara runtut, memilih kosakata yang tepat, serta mempertahankan fokus ketika berbicara di depan kelas. Kondisi ini tampak semakin kuat saat pembelajaran berlangsung tanpa dukungan media yang menarik, karena siswa cenderung kurang antusias terhadap penjelasan verbal semata. Sebaliknya, respons positif muncul ketika guru memberikan pemantik berupa gambar atau contoh visual sederhana sebelum siswa diminta bercerita, sehingga memperlihatkan bahwa siswa lebih mudah memahami dan mengontruksi cerita melalui rangsangan visual. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang variatif, menarik, dan komunikatif khususnya media video animasi berbantuan *AI* sangat dibutuhkan untuk membantu siswa memahami alur cerita, meningkatkan motivasi, dan mendukung mereka dalam mengembangkan keterampilan berbicara secara lebih terstruktur.

⁸³ Jean Piaget, *The Psychology of the Child* (New York: Basic Books, 1969), hlm. 45.

c. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi kelas dan wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi kendala yang muncul dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Temuan awal menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab sehingga siswa tidak memperoleh kesempatan yang memadai untuk berlatih berbicara secara mandiri. Guru juga menyampaikan bahwa belum tersedia media visual yang secara khusus dirancang untuk menstimulasi keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat atau bercerita di depan kelas. Kondisi ini membuat sebagian siswa tampak pasif, kurang percaya diri, serta belum mampu menyusun gagasan secara runtut ketika harus berbicara.

Lebih lanjut, hasil observasi mengindikasikan bahwa siswa membutuhkan media yang mampu menarik perhatian, menghadirkan contoh ujaran atau model berbicara yang jelas, serta menyediakan visualisasi konteks yang membantu mereka memahami alur komunikasi. Selain itu, guru membutuhkan media yang mudah dipersiapkan, efisien, dan dapat digunakan berulang kali tanpa memerlukan keterampilan desain yang kompleks. Berdasarkan kebutuhan tersebut, media video animasi berbantuan *AI* dinilai sebagai alternatif yang relevan karena mampu menghadirkan visual, audio, narasi, dan model berbahasa dalam bentuk yang menarik, runtut, dan mudah dipahami oleh siswa. Secara keseluruhan, analisis kebutuhan

ini menegaskan bahwa pengembangan media video animasi berbantuan *AI* diperlukan sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran keterampilan berbicara, sekaligus menjawab keterbatasan media yang selama ini digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

2. *Design (Perencanaan)*

Tahap perancangan dilakukan untuk menyusun rancangan konseptual dan teknis media video animasi berbantuan *Artificial Intelligence* yang akan dikembangkan untuk menjadi media pembelajaran yang membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 101102 Sipange. Pada tahap ini, peneliti menentukan tujuan pembelajaran yang selaras dengan indikator keterampilan berbicara yaitu kelancaran, ketepatan bahasa, kesesuaian isi, intonasi artikulasi, dan sikap berbicara yang kemudian diterjemahkan ke dalam bentuk rancangan visual, audio, dan narasi yang harus ditampilkan dalam media. Perancangan dilakukan melalui pemilihan format video, alur materi, skenario dialog, serta karakter animasi yang disesuaikan dengan konteks kehidupan siswa sekolah dasar agar mudah dipahami.

Selain itu, peneliti menyusun *storyboard* sebagai pedoman pembuatan video yang memuat urutan adegan, contoh percakapan, serta instruksi praktik berbicara. Pemilihan aplikasi berbasis *AI* yang digunakan untuk membuat animasi 2 dimensi seperti *Canva*, *Adobe Express*, dan *Gemini* juga dilakukan untuk memastikan media yang

dikembangkan menarik, efektif, dan layak digunakan dalam pembelajaran. Tahap ini memastikan bahwa desain media memiliki kejelasan pedagogis dan kesiapan teknis sebelum masuk ke proses pengembangan

3. *Develop (Pengembangan)*

Pada tahap pengembangan, peneliti mulai merealisasikan desain media video animasi berbantuan *Artificial Intelligence* menjadi sebuah produk pembelajaran yang utuh dan siap divalidasi. Proses ini mencakup pembuatan naskah narasi, pembuatan karakter animasi, serta penyusunan adegan sesuai *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya. Peneliti menggunakan aplikasi yang memiliki fitur *AI* seperti *Adobe Express*, *Canva* dan *Gemini* untuk menghasilkan visual, suara, dan gerak yang konsisten dengan tujuan pembelajaran keterampilan berbicara. Selain itu, peneliti menyusun instrumen penelitian berupa lembar validasi media, bahasa dan materi, angket respon siswa dan guru, serta tes keterampilan berbicara yang disesuaikan dengan indikator kelancaran, ketepatan bahasa, kesesuaian isi, intonasi artikulasi, dan sikap berbicara.

Media video animasi yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media untuk memastikan kualitas isi, kesesuaian pedagogis, serta kelayakan teknis. Setelah validator memberikan masukan, peneliti melakukan revisi produk hingga mencapai kategori layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Produk yang telah direvisi kemudian diimplementasikan melalui uji coba terbatas menggunakan desain *one group pretest posttest* pada siswa kelas IV SDN

101102 Sipange. Pada tahap implementasi ini, siswa diberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal, kemudian mengikuti pembelajaran menggunakan video animasi berbantuan *AI*, dan diakhiri dengan *posttest* untuk melihat peningkatan keterampilan berbicara. Tahap pengembangan ini memastikan bahwa media yang disusun tidak hanya valid secara teoritis, tetapi juga terbukti dapat digunakan dalam konteks pembelajaran nyata.

4. Disseminate (Penyebaran)

Pada tahap diseminasi, peneliti melakukan penyebarluasan hasil pengembangan media video animasi berbantuan *Artificial Intelligence (AI)* kepada pihak-pihak yang berpotensi memanfaatkan produk tersebut. Dalam penelitian ini, kegiatan diseminasi dilakukan secara terbatas (*limited dissemination*) dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu, biaya, serta ruang lingkup penelitian.

Diseminasi dilaksanakan setelah produk dinyatakan valid dan efektif berdasarkan hasil uji coba pada siswa kelas IV SD Negeri 101102 Sipange. Penyebarluasan terbatas dilakukan di lingkungan sekolah dengan melibatkan guru kelas sebagai pengguna utama media pembelajaran. Adapun bentuk kegiatan diseminasi meliputi pemberian salinan media kepada guru kelas sebagai bahan ajar pendukung, penyampaian hasil penelitian kepada kepala sekolah, serta pelaksanaan diskusi terbatas dengan beberapa guru untuk memperkenalkan manfaat media dalam pembelajaran keterampilan berbicara.

Selain itu, peneliti juga menyusun laporan penelitian serta dokumentasi produk sebagai bentuk pertanggungjawaban ilmiah yang dapat dijadikan referensi bagi pengembangan lebih lanjut oleh praktisi pendidikan maupun peneliti lain. Media yang dikembangkan disimpan dalam format digital sehingga mudah diakses dan digunakan kembali dalam proses pembelajaran.

Dengan dilaksanakannya diseminasi secara terbatas ini, diharapkan produk yang dikembangkan tidak hanya berhenti pada tahap uji coba, tetapi tetap memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, sekaligus membuka peluang untuk penyebarluasan yang lebih luas pada penelitian selanjutnya.

C. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV dimana jumlah peserta didik kelas IV SD Negeri 101102 Sipange sebanyak 21 siswa yaitu 16 laki-laki dan 5 perempuan. Namun, dalam pelaksanaan uji coba produk, subjek penelitian yang dianalisis berjumlah 20 siswa. Hal ini dikarenakan 1 siswa laki-laki memiliki hambatan komunikasi verbal sehingga kurang memungkinkan mengikuti penilaian keterampilan berbicara dengan instrumen yang sama seperti peserta didik lainnya. Oleh karena itu, siswa tersebut tidak dimasukkan dalam analisis data, namun tetap mengikuti kegiatan pembelajaran sesuai pendampingan guru. Populasi ini dipilih karena penelitian berfokus pada pengembangan media video animasi

berbantuan *Artificial Intelligence* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada jenjang sekolah dasar, khususnya siswa kelas IV yang kesulitan dalam mengungkapkan gagasan secara lisan dengan kalimat yang runtut, jelas, dan sesuai konteks. Salah satu penyebab utama adalah metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan penugasan, yang menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk aktif berbicara di kelas. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian siswa dan memfasilitasi latihan berbicara, baik secara mandiri maupun berkelompok, juga berkontribusi terhadap rendahnya keterampilan berbicara siswa.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 101102 Sipange pada tahun pelajaran berjalan yaitu berjumlah 20 peserta didik terkecuali 1 peserta didik yang memiliki hambatan komunikatif verbal seperti yang sudah dikelaskan sebelumnya. Penentuan sampel menggunakan teknik sampel total (*total sampling*), yaitu teknik pengambilan sampel dengan menjadikan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian. Teknik ini digunakan karena jumlah populasi relatif kecil dan seluruh subjek dapat dijangkau oleh peneliti, sehingga data yang diperoleh diharapkan mampu merepresentasikan kondisi populasi secara menyeluruh.⁸⁴

⁸⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 124.

Pemilihan seluruh peserta didik kelas IV didasarkan pada pertimbangan bahwa kelas tersebut merupakan sasaran utama pengembangan media video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence*, sekaligus menjadi subjek uji coba dalam desain penelitian *One Group Pretest-Posttest*. Desain ini menempatkan satu kelompok subjek yang sama untuk diberikan tes awal, perlakuan, dan tes akhir guna melihat perubahan kemampuan setelah perlakuan diberikan.⁸⁵

Dengan menggunakan satu kelas yang utuh sebagai sampel, penelitian ini dapat meminimalkan perbedaan karakteristik antarsubjek yang disebabkan oleh variasi pemilihan sampel. Selain itu, penggunaan seluruh siswa dalam satu kelas memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran terhadap kemampuan berbicara siswa, sehingga perubahan yang terjadi dapat dikaitkan secara lebih valid dengan perlakuan yang diberikan.⁸⁶

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan total sampling. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Teknik ini digunakan ketika jumlah populasi relatif kecil dan peneliti ingin memperoleh data yang

⁸⁵ John W. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 4th ed. (Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2014), hlm. 165–166.

⁸⁶ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 254.

lebih lengkap serta representatif tanpa menghilangkan variasi yang ada dalam populasi.

Dalam konteks penelitian ini, seluruh siswa kelas IV SDN 101102 Sipange dijadikan sampel karena:

- a) Jumlah populasi yang tidak terlalu besar yaitu 20 peserta didik sehingga memungkinkan untuk diikutsertakan seluruhnya.
- b) Kelas IV merupakan sasaran utama pengembangan media video animasi berbantuan AI.
- c) Penggunaan total sampling mendukung keakuratan analisis pada desain penelitian *One Group Pretest Posttest*.

Dengan demikian, teknik total sampling dinilai paling sesuai untuk memperoleh data secara menyeluruh dan mendalam terkait peningkatan keterampilan berbicara siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Angket

Angket merupakan instrumen berupa daftar pertanyaan tertulis yang disusun untuk memperoleh data secara sistematis dari responden.

Dalam penelitian ini, angket digunakan pada beberapa tahap pengumpulan data, baik sebelum maupun sesudah implementasi media video animasi berbantuan AI. Angket berfungsi untuk memperoleh data mengenai kelayakan media, meliputi aspek validitas, reliabilitas dan

kepraktisan. Angket diberikan kepada beberapa kelompok responden, seperti ahli materi, ahli media dan ahli bahasa serta peserta didik dan guru kelas IV SDN 101102 Sipange sebagai pengguna media. Angket yang diberikan kepada para ahli digunakan untuk menilai tingkat kevalidan media video animasi, sedangkan angket yang diberikan kepada guru dan siswa bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media setelah digunakan dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara.

Instrumen angket disusun berdasarkan indikator yang diadaptasi dari standar penilaian kelayakan media pembelajaran yang diterbitkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).⁸⁷ Penyusunan item angket memperhatikan aspek kesesuaian materi, kualitas tampilan, kebahasaan, serta aspek pedagogis yang mendukung proses pembelajaran. Bentuk angket terdiri dari pernyataan tertutup dan terbuka yang memberikan kesempatan kepada responden untuk memberikan evaluasi dan masukan secara lebih komprehensif. Penilaian pada angket menggunakan skala Likert untuk mengukur tingkat persetujuan responden terhadap pernyataan yang disajikan. Skala Likert merupakan skala psikometrik yang lazim digunakan dalam penelitian pendidikan untuk mengukur sikap, persepsi, atau penilaian individu terhadap suatu objek secara kuantitatif.⁸⁸ Penggunaan skala ini memudahkan analisis data karena setiap kategori jawaban diberi skor

⁸⁷ Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). *Instrumen Penilaian Kelayakan Buku dan Media Pembelajaran*. Jakarta: BSNP.

⁸⁸ Likert, R. (1932). "A Technique for the Measurement of Attitudes." *Archives of Psychology*, 140, 1–55.

tertentu sehingga dapat dihitung secara numerik untuk memperoleh hasil evaluasi media secara objektif.

Tabel III.2
Skala Angket

Jawaban Item Instrumen	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat kurang	1

b. Tes

Tes digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur peningkatan keterampilan berbicara siswa sebelum dan sesudah penggunaan media video animasi berbantuan *AI*. Tes disusun berdasarkan standar kurikulum serta disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik kelas IV SDN 101102 Sipange, sehingga instrumen yang digunakan memiliki relevansi, validitas dan akurasi dalam mengukur kemampuan berbicara secara autentik. Bentuk tes yang digunakan adalah *pretest* dan *posttest*, di mana kedua tes tersebut memiliki kesetaraan tingkat kesulitan dan cakupan materi untuk memastikan bahwa perubahan skor yang terjadi benar-benar mencerminkan pengaruh media yang dikembangkan.

Pelaksanaan tes dilakukan dalam bentuk Tes berbicara bukan hanya tes lisan, melainkan tes penampilan, yaitu tes perbuatan lisan.⁸⁹ Ini berarti yang dinilai bukan hanya pembicaraannya, melainkan proses perbuatan, tindakan, perilaku, dalam menghasilkan pembicaraan dengan meminta peserta didik untuk menceritakan pengalaman atau menyampaikan suatu topik sederhana secara mandiri di depan kelas. Instrumen ini dipilih karena mampu menilai kemampuan berbicara siswa secara langsung sesuai karakteristik keterampilan berbicara yang bersifat produktif. Pedoman penskoran dalam tes ini disusun berdasarkan indikator penilaian keterampilan berbicara yang diadaptasi dari Nurgiyantoro, meliputi kelancaran, ketepatan bahasa, kesesuaian isi, artikulasi dan intonasi, serta sikap berbicara.⁹⁰ Setiap indikator memiliki deskripsi penilaian yang terstruktur sehingga dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai kemampuan berbicara siswa sebelum dan sesudah intervensi.

⁸⁹ A. Sanusi, "Keterampilan Berbahasa Indonesia sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Siswa," *Jurnal Membaca: Bahasa dan Sastra Indonesia*, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, 2019, hlm 85-86, <https://doi.org/10.30870/jmbasi.v4i2.6231>.

⁹⁰ Nurgiyantoro, B. (2019). *Penilaian Pembelajaran Bahasa: Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE, hlm. 128.

Tabel III.3
Pedoman Penskoran Tes⁹¹

No.	Indikator Penilaian	Deskripsi	Skor			
			1	2	3	4
1	Kelancaran (<i>Fluency</i>)	Siswa berbicara secara mengalir, tidak terputus-putus, dan mampu mempertahankan alur pembicaraan dengan jelas.				
2	Ketepatan Bahasa (<i>Accuracy</i>)	Siswa menggunakan kosakata dan struktur kalimat yang tepat; kesalahan kebahasaan minimal sehingga pesan mudah dipahami.				
3	Kesesuaian Isi (<i>Content Relevance</i>)	Siswa menyampaikan isi pembicaraan yang relevan, runtut, logis, dan sesuai dengan tema yang diberikan.				
4	Artikulasi dan Intonasi	Siswa mengucapkan kata dengan jelas, intonasi tepat, dan mudah dipahami oleh pendengar.				
5	Sikap Berbicara	Siswa menunjukkan sikap percaya diri, kontak mata baik, gestur wajar, dan kesopanan dalam berbicara.				
Total			Total Skor x 5 = 100			

Keterangan Total Skor

Skor	Deskripsi
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup
21 – 40	Kurang
0 – 20	Sangat Kurang

⁹¹A. Sanusi, “Keterampilan Berbahasa Indonesia sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Siswa,” *Jurnal Membaca: Bahasa dan Sastra Indonesia*, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, 2019, hlm 89, <https://doi.org/10.30870/jmbisi.v4i2.6231>.

E. Instrumen Penelitian

1. Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Lembar angket validasi ahli materi pembelajaran digunakan untuk menilai kelayakan serta kesesuaian materi yang disajikan dalam video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence* yang dikembangkan pada penelitian ini. Angket ini ditujukan kepada ahli materi pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya yang memiliki kompetensi dalam ranah keterampilan berbicara pada jenjang sekolah dasar.

Tujuan dari angket ini adalah untuk memperoleh penilaian, masukan, dan rekomendasi terkait ketepatan materi, kesesuaian konten dengan kurikulum, kedalaman penyajian, serta relevansinya terhadap indikator keterampilan berbicara yang menjadi fokus penelitian. Hasil validasi ahli akan menjadi dasar dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Adapun kisi-kisi lembar angket validasi ahli materi pembelajaran disajikan pada tabel berikut:⁹²

⁹² BSNP.. Pengembangan Bahan Ajar. Buletin BSNP (Jakarta: BSNP, 2008, 1(2): 10-15

Tabel III.4
Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi Video Animasi
Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan *Artificial*
Intelligence

No.	Kriteria	Indikator	No. Pernyataan
1.	Aspek Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan TP	1, 2
		Keakuratan materi	3,4,5, 6
		Kemutakhiran materi	7, 8.
Total			8
2.	Aspek Kelayakan Penyajian	Teknik penyajian	1
		Pendukung penyajian	2, 3, 4
		Penyaian pembelaaran	5
		Koherensi dan keruntutan alur pembelajaran	6, 7
Total			7

2. Lembar Angket Validasi Ahli Media

Lembar angket validasi ahli media digunakan untuk menilai kualitas, kelayakan, serta kesesuaian aspek teknis dari video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence* yang dikembangkan dalam penelitian ini. Angket ini ditujukan kepada ahli media pembelajaran yang memiliki kompetensi dalam bidang desain visual, penyajian informasi, penggunaan multimedia, dan karakteristik media video edukatif.

Tujuan dari angket ini adalah untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari segi tampilan, kejelasan visual, kualitas audio, alur penyajian, serta kesesuaian bentuk media dengan tujuan pembelajaran keterampilan berbicara siswa kelas IV. Hasil penilaian dan masukan dari validator

ahli media akan digunakan sebagai acuan dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk sebelum tahap uji coba dilakukan. Adapun kisi-kisi lembar angket validasi ahli media disajikan pada tabel berikut:

Tabel III.5
Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media Video Animasi
Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan *Artificial Intelligence*

No.	Kriteria	Indikator	No. Pernyataan
1.	Aspek Kelayakan Animasi	Kualitas Tampilan Visual	1, 2
		Kualitas Audio	3,4,5, 6
		Kesesuaian Konten dengan Tujuan Pembelajaran	7, 8, 9, 10, 11,
		Aspek Teknis	11, 12, 13, 14
Total			14

3. Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa

Lembar angket validasi ini digunakan untuk mengetahui apakah bahasa yang ada dalam Animasi berbantuan *Artificial Intelligence* sudah sesuai dengan standar kebahasaan sehingga Animasi dapat digunakan oleh siswa dan guru dalam pembelajaran. Lembar angket ini ditujukan kepada ahli bidang bahasa. Adapun kisi-kisi lembar angket validasi ini dapat dilihat pada tabel berikut:⁹³

⁹³ BSNP.. Pengembangan Bahan Ajar. Buletin BSNP, hal. 16-18

Tabel III.6
Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa Video Animasi
Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan *Artificial Intelligence*

No.	Kriteria	Indikator	No. Pernyataan
1.	Aspek Kelayakan Bahasa	Lugas	1, 2
		Komunikatif	3
		Dialogis dan interaktif	4
		Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	5,6
		Kesesuaian dengan kaidah bahasa	7,8
Total			8

4. Lembar Kepraktisan Guru

Lembar kepraktisan ini berupa lembar angket respons yang diberikan peneliti kepada guru untuk mengetahui apakah animasi berbantuan *Artificial Intelligence* tersebut praktis digunakan atau tidak. Adapun kisi-kisi lembar angket validasi ini dapat dilihat pada tabel berikut: ⁹⁴

Tabel III.7
Kisi-Kisi Angket Respon Guru Terhadap Video
Animasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan
Artificial Intelligence

Indikator Penilaian	Butir Penilaian
A. Ketertarikan media	1. Tampilan Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> ini menarik.
	2. Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> mudah dijalankan dan diakses.

⁹⁴ BSNP.. Pengembangan Bahan Ajar. Buletin BSNP , hal. 19-23

Indikator Penilaian	Butir Penilaian
	3. Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> membuat pembelajaran keterampilan berbicara menjadi lebih menyenangkan..
	4. Video animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> membantu siswa berlatih dan memahami keterampilan berbicara dengan lebih baik
	5. Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> membuat siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran berbicara.
	6. Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar berbicara sesuai kecepatan masing-masing
B. Materi	7. Penyajian materi berbicara dalam Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> dikaitkan dengan situasi kehidupan sehari-hari siswa.
	8. Materi yang disampaikan dalam Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> mudah dipahami.
	9. Ilustrasi dan visual dalam Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> membantu siswa memahami materi keterampilan berbicara.
	10. Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> menyediakan latihan/evaluasi yang mendukung peningkatan keterampilan berbicara..
	11. Isi materi Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> sesuai dengan kompetensi dasar dan kurikulum yang berlaku.
	12. Materi Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> mendorong siswa untuk berkomunikasi lebih aktif dan percaya diri.

Indikator Penilaian	Butir Penilaian
C. Bahasa	13. Bahasa yang digunakan dalam Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> jelas dan mudah dipahami siswa.
	14. Penggunaan kalimat dalam Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> sederhana dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas IV.
	15. Tulisan atau teks yang muncul pada Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> terbaca dengan baik dan mudah dipahami

5. Lembar Kepraktisan Siswa

Lembar kepraktisan ini berupa lembar angket respon yang diberikan peneliti kepada siswa untuk mengetahui apakah animasi berbantuan *Artificial Intelligence* tersebut praktis digunakan atau tidak. Adapun kisi-kisi lembar angket validasi ini dapat dilihat pada tabel berikut:⁹⁵

Tabel III.8
Kisi-Kisi Angket Respon Siswa terhadap Video Animasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan *Artificial Intelligence*

Indikator Penilaian	Butir Penilaian
A. Ketertarikan media	1. Tampilan Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> ini menarik.
	2. Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> mudah saya jalankan dan akses.
	3. Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> membuat pembelajaran keterampilan berbicara menjadi lebih menyenangkan..
	4. Video animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> membantu saya berlatih dan

⁹⁵ BSNP.. Pengembangan Bahan Ajar. Buletin BSNP hal.: 19-23

Indikator Penilaian	Butir Penilaian
	memahami keterampilan berbicara dengan lebih baik
	5. Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> membuat saya lebih bersemangat mengikuti pembelajaran berbicara.
	6. Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> memberikan kesempatan bagi saya untuk belajar berbicara sesuai kecepatan masing-masing
B. Materi	7. Penyajian materi berbicara dalam Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> dikaitkan dengan situasi kehidupan sehari-hari .
	8. Materi yang disampaikan dalam Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> mudah dipahami.
	9. Ilustrasi dan visual dalam Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> membantu saya memahami materi keterampilan berbicara.
	10. Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> menyediakan latihan yang mendukung peningkatan keterampilan berbicara..
	11. Isi materi Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> sesuai dengan kompetensi dasar dan kurikulum yang berlaku.
	12. Materi Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> mendorong saya untuk berkomunikasi lebih aktif dan percaya diri.
C. Bahasa	13. Bahasa yang digunakan dalam Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> jelas dan mudah dipahami.
	14. Penggunaan kalimat dalam Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> sederhana dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas IV.
	15. Tulisan atau teks yang muncul pada Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> terbaca dengan baik dan mudah dipahami

6. Lembar Tes

Instrumen tes disusun untuk menentukan ukuran tingkat efektivitas animasi berbantuan *Artificial Intelligence* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa setelah menggunakan animasi berbantuan *Artificial Intelligence* yang didesain. Instrumen tes kemudian dilakukan uji kelayakan untuk melihat uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran soal. Setelah sudah melewati uji kelayakan tersebut, tes akan diberikan kepada peserta didik.

Tabel III.9
Instrumen Tes Keterampilan Berbicara⁹⁶

No.	Indikator Penilaian	Deskripsi	Skor			
			1	2	3	4
1	Kelancaran (<i>Fluency</i>)	Siswa berbicara secara mengalir, tidak terputus-putus, dan mampu mempertahankan alur pembicaraan dengan jelas.				
2	Ketepatan Bahasa (<i>Accuracy</i>)	Siswa menggunakan kosakata dan struktur kalimat yang tepat; kesalahan kebahasaan minimal sehingga pesan mudah dipahami.				
3	Kesesuaian Isi (<i>Content Relevance</i>)	Siswa menyampaikan isi pembicaraan yang relevan, runtut, logis, dan sesuai dengan tema yang diberikan.				
4	Artikulasi dan Intonasi	Siswa mengucapkan kata dengan jelas, intonasi tepat, dan mudah dipahami oleh pendengar.				

⁹⁶ A. Sanusi, "Keterampilan Berbahasa Indonesia sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Siswa," *Jurnal Membaca: Bahasa dan Sastra Indonesia*, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, 2019, hlm 89, <https://doi.org/10.30870/jmbasi.v4i2.6231>.

No.	Indikator Penilaian	Deskripsi	Skor			
			1	2	3	4
5	Sikap Berbicara	Siswa menunjukkan sikap percaya diri, kontak mata baik, gestur wajar, dan kesopanan dalam berbicara.				
Total			Total Skor x 5 = 100			

Tabel III.10
Rubrik Instrumen Tes Keterampilan Berbicara

No	Kriteria	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1	Kelancaran (<i>Fluency</i>)	Berbicara tidak lancar, banyak terhenti sehingga alur tidak jelas	Berbicara kurang lancar, sering terputus-putus	Berbicara cukup lancar, ada sedikit jeda namun alur tetap jelas	Berbicara sangat lancar, mengalir tanpa jeda yang mengganggu dan alur sangat jelas
2	Ketepatan Bahasa (<i>Accuracy</i>)	Banyak kesalahan kosakata dan struktur kalimat sehingga pesan sulit dipahami	Penggunaan kosakata dan struktur kurang tepat, kesalahan cukup banyak	Bahasa cukup tepat, terdapat sedikit kesalahan namun tidak mengganggu pemahaman	Kosakata dan struktur kalimat sangat tepat, kesalahan sangat minimal
3	Kesesuaian Isi (<i>Content Relevance</i>)	Isi tidak relevan dan tidak sesuai tema	Isi kurang relevan dan kurang runtut	Isi cukup relevan dan runtut namun kurang lengkap	Isi sangat relevan, runtut, logis, dan sesuai dengan tema
4	Artikulasi dan Intonasi	Pengucapan tidak jelas dan intonasi tidak tepat sehingga sulit dipahami	Pengucapan kurang jelas dan intonasi kurang tepat	Pengucapan cukup jelas dan intonasi cukup tepat	Pengucapan sangat jelas, intonasi tepat, dan mudah dipahami

No	Kriteria	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
5	Sikap Berbicara	Tidak percaya diri, menghindari kontak mata, dan sikap kurang sopan	Kurang percaya diri, kontak mata terbatas, gestur kurang wajar	Cukup percaya diri, kontak mata dan gestur cukup baik, sikap sopan	Sangat percaya diri, kontak mata baik, gestur wajar, dan sopan

F. Teknik Analisis Data

Pada penelitian pengembangan ini, analisis data yang digunakan adalah analisis kevalidan video animasi pembelajaran bahasa indonesia berbantuan *artificial intelligence*, analisis kepraktisan video animasi pembelajaran bahasa indonesia berbantuan *artificial intelligence*, dan analisis efektivitas video animasi pembelajaran bahasa indonesia berbantuan *artificial intelligence*.

1. Analisis Kevalidan Video Animasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan *Artificial Intelligence*

Analisis terhadap validasi ini dikumpulkan dari lembar validasi ahli materi pembelajaran, video animasi pembelajaran bahasa indonesia berbantuan *artificial intelligence*, dan bahasa. Hasil dari lembar tersebut akan ditabulasi untuk setiap tagihannya dan dicari persentasenya dengan rumus:

$$(P) = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Hasil dari persentase tersebut kemudian dikategorikan sesuai dengan kriteria-kriteria pada tabel berikut:⁹⁷

Tabel III.11
Kriteria Hasil Validitas Video Animasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan *Artificial Intelligence*

No	Interval	Kriteria
1	$80 \% \leq P \leq 100 \%$	Sangat Valid
2	$60 \% \leq P < 80 \%$	Valid
3	$40 \% \leq P < 60 \%$	Cukup Valid
4	$20 \% \leq P < 40 \%$	Kurang Valid
5	$0 \% \leq P < 20 \%$	Tidak Valid

2. Analisis Kepraktisan Video Animasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan *Artificial Intelligence*

Lembar validasi praktikalitas diperoleh dari hasil tanggapan dari siswa dalam angket yang diperoleh kemudian ditabulasi untuk setiap tagihannya dengan rumus berikut:

$$(P) = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Setelah persentase setiap tagihan didapatkan, maka kemudian dikategorikan sesuai dengan yang diadaptasi berdasarkan kriteria kepraktisan sebagai berikut:

⁹⁷ Riduan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm.15

Tabel III.12
Kriteria Validasi Kepraktisan Video Animasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan *Artificial Intelligence*

No	Interval	Kriteria
1	$80 \% \leq P \leq 100 \%$	Sangat praktis
2	$60 \% \leq P < 80 \%$	Praktis
3	$40 \% \leq P < 60 \%$	Cukup praktis
4	$20 \% \leq P < 40 \%$	Kurang praktis
5	$0 \% \leq P < 20 \%$	Tidak praktis

3. Analisis Efektivitas Video Animasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan *Artificial Intelligence*

Analisis efektivitas media animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence* dilakukan menggunakan desain *One Group Pretest Posttest*. Data diperoleh dari tes praktik yang telah dirancang sebelumnya untuk mengukur keterampilan berbicara siswa. Tes praktik ini diberikan sebelum penggunaan animasi (*pretest*) dan setelah pembelajaran menggunakan animasi (*posttest*).⁹⁸

Setiap siswa memperoleh skor dari tes praktik keterampilan berbicara berdasarkan rubrik penilaian yang telah ditetapkan. Skor pretest dan posttest kemudian ditabulasi, dibandingkan, dan dihitung peningkatannya menggunakan Skor *N-Gain*. Perhitungan *N-Gain* digunakan untuk melihat sejauh mana media animasi mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Rentang nilai *N-Gain* berada

⁹⁸ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.

pada kisaran -1 hingga 1 , di mana nilai positif menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara setelah penggunaan animasi.

Adapun rumus skor *N-Gain* berikut:⁹⁹

$$N_{\text{Gain}} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Setelah persentase nilai didapatkan, maka tagihannya akan dimasukkan ke kriteria pada tabel berikut:¹⁰⁰

Tabel III.13
Kriteria Gain Termomalisasi

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

Tabel III.14
Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan

Persentase (%)	Interpretasi
< 40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
> 76	Efektif

G. Pengembangan Instrumen

Instrumen tes praktik keterampilan berbicara yang digunakan dalam penelitian ini telah melalui uji kelayakan untuk memastikan ketepatan pengukuran kemampuan berbicara siswa. Uji kelayakan meliputi validitas isi dan reliabilitas instrumen. Validitas isi diperoleh melalui penilaian ahli

⁹⁹ Mohammad Irma Sukarelawan, dkk. *N-Gain vs Stacking, Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. (Yogyakarta: Surya Cahya, 2024) hal.10

¹⁰⁰ Mohammad Irma Sukarelawan, dkk. *N-Gain vs Stacking, Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. hal.11

(*expert judgment*) oleh ahli materi Bahasa Indonesia dan ahli evaluasi pembelajaran, yang menilai kesesuaian indikator penilaian meliputi kelancaran, ketepatan bahasa, kesesuaian isi, artikulasi dan intonasi, serta sikap berbicara dengan kompetensi berbicara siswa sekolah dasar. Selanjutnya, reliabilitas instrumen dianalisis menggunakan bantuan program SPSS untuk melihat konsistensi penilaian. Hasil analisis menunjukkan bahwa rubrik penilaian yang digunakan dinyatakan valid dan reliabel, sehingga layak digunakan pada pelaksanaan *pretest* dan *posttest*.

1. **Hasil Uji Validitas Instrumen *Pretest* dan *Posttest***

Tabel III.15
Hasil Uji Validitas Instrumen *Pretest*

Indikator Penilaian	R Hitung	R Tabel	Status
IP1	0,91948	0,444	Valid
IP2	0,933506	0,444	Valid
IP3	0,830508	0,444	Valid
IP4	0,834508	0,444	Valid
IP5	0,704526	0,444	Valid

Tabel III.16
Hasil Uji Validitas Instrumen *Posttest*

Indikator Penilaian	R Hitung	R Tabel	Status
IP1	0,714403	0,444	Valid
IP2	0,755427	0,444	Valid
IP3	0,753706	0,444	Valid
IP4	0,722794	0,444	Valid
IP5	0,483907	0,444	Valid

2. Hasil Uji Reliabilitas Instrument *Pretest* dan *Posttest*

Tabel III.17
Hasil Uji Reliabilitas Instrument *Pretest*

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,896	5
Kategori	Reliabilitas Tinggi

Tabel III.18
Hasil Uji Reliabilitas Instrument *Posttest*

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,727	5
Kategori	Reliabilitas Tinggi

3. Hasil Uji Daya Pembeda Instrument *Pretest* dan *Posttest*

Tabel III.19
Hasil Uji Daya Pembeda Instrument *Pretest*

Item-Total Statistics				
	<i>Scale Mean if Item Deleted</i>	<i>Scale Variance if Item Deleted</i>	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	<i>Cronbach's Alpha if Item Deleted</i>
IP01	9.70	3.695	0.849 (dapat diterima dengan sangat baik)	0.851
IP02	9.75	3.566	0.871 (dapat diterima dengan sangat baik)	0.846
IP03	9.85	4.555	0.738 (dapat diterima dengan baik)	0.875
IP04	10.15	4.766	0.758 (dapat diterima dengan baik)	0.875
IP05	10.75	5.355	0.610 (dapat diterima dengan baik)	0.904

Tabel III.20
Hasil Uji Daya Pembeda Instrument *Posttest*

Item-Total Statistics				
	<i>Scale Mean if Item Deleted</i>	<i>Scale Variance if Item Deleted</i>	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	<i>Cronbach's Alpha if Item Deleted</i>
IP01	13.00	2.105	0.722 (dapat diterima dengan sangat baik)	0.590
IP02	13.30	2.432	0.517 (dapat diterima dengan baik)	0.672
IP03	13.25	2.303	0.585 (dapat diterima dengan baik)	0.646
IP04	13.50	2.895	0.402 (dapat diterima dengan cukup baik)	0.720
IP05	13.35	1.924	0.398 (dapat diterima dengan cukup baik)	0.773

4. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrument *Pretest* dan *Posttest*

Tabel III.21
Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrument *Pretest*

Statistics						
		IP01	IP02	IP03	IP04	IP05
N	Valid	20	20	20	20	20
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		2.85	2.80	2.70	2.40	1.80
Maximum		4	4	4	3	2
Indeks		0.71	0.70	0.68	0.80	0.90
Kategori		Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Mudah

Tabel III.22
Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrument *Posttest*

Statistics						
		IP01	IP02	IP03	IP04	IP05
N	Valid	20	20	20	20	20
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		2.85	3.60	3.30	3.35	3.10
Maximum		4	4	4	4	4
Indeks		0.71	0.90	0.83	0.84	0.78
Kategori		Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Waktu dan Lokasi Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung pada bulan April semester genap tahun ajaran 2025/2026 yang mencakup tahap pendefinisian, perencanaan, pengembangan, pelaksanaan dan penyebaran. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 101102 Sipange yang berlokasi di Desa Sipange, Kecamatan Sayur Matinggi, Kabupaten Tapanuli Selatan, Provinsi Sumatera Utara. Sekolah ini merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar negeri yang menyelenggarakan proses pembelajaran berdasarkan Kurikulum Merdeka dan berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media yang inovatif serta berpusat pada peserta didik. Lingkungan sekolah berada pada wilayah yang kondusif untuk kegiatan belajar mengajar, sehingga mendukung pelaksanaan penelitian pengembangan media pembelajaran.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 101102 Sipange Tahun Pelajaran 2026/2027 di kelas IV dengan jumlah 20 siswa yang terdiri dari 15 orang laki-laki dan 5 orang perempuan yang terpilih sebagai subjek penelitian karena pada jenjang ini siswa berada pada fase perkembangan operasional konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang menarik, visual, dan kontekstual agar lebih mudah memahami materi sekaligus berani mengekspresikan ide secara lisan. Selain itu, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, keterampilan

berbicara siswa kelas IV masih perlu ditingkatkan, terutama pada aspek kelancaran, ketepatan bahasa, keberanian berbicara, dan kemampuan menyampaikan gagasan secara runtut.

Secara umum, sarana dan prasarana yang tersedia di SD Negeri 101102 Sipange cukup mendukung pelaksanaan penelitian, seperti ruang kelas yang memadai, perangkat laptop, speaker, serta proyektor yang dapat digunakan untuk menampilkan video animasi pembelajaran. Ketersediaan fasilitas tersebut menjadi faktor pendukung dalam penerapan media video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence* (AI) yang dikembangkan peneliti. Oleh karena itu, sekolah ini dinilai sesuai sebagai tempat pelaksanaan penelitian pengembangan video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence* (AI)

2. Hasil Pengembangan Produk Video Animasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan *Artificial Intelligence*

Hasil penelitian ini memaparkan proses pengembangan video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence* (AI) yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 101102 Sipange. Produk dikembangkan dengan menggunakan model 4D yang terdiri atas tahap *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebarluasan). Model ini dipilih karena memberikan langkah kerja yang sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran yang layak, efektif, dan sesuai kebutuhan peserta didik. Menurut Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, model 4D dikembangkan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran

melalui prosedur bertahap mulai dari analisis kebutuhan sampai penyebaran produk.¹⁰¹

Media yang dihasilkan berupa video animasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi *AI* dalam proses pembuatan karakter dan desain visual. Penggunaan media ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai tampilan visual bergerak, warna cerah, dan cerita sederhana.

a. Define (Pendefinisian)

Tahap define merupakan langkah awal dalam model pengembangan *4D* yang bertujuan untuk menetapkan dan mengidentifikasi berbagai kebutuhan dasar sebelum produk dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti melakukan serangkaian analisis untuk memperoleh informasi yang akurat mengenai kondisi pembelajaran di lapangan, karakteristik peserta didik, serta tuntutan kurikulum yang berlaku. Informasi tersebut sangat penting sebagai dasar dalam merancang media video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence (AI)* agar sesuai dengan kebutuhan siswa kelas IV SDN 101102 Sipange.

Tahap define dalam penelitian ini meliputi tiga kegiatan utama, yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis peserta didik. Ketiga analisis tersebut dilakukan secara sistematis agar media yang

¹⁰¹ Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel, *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook* (Indiana: Indiana University, 1974), hlm. 5–8.

dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga relevan dengan tujuan pembelajaran, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Menurut Thiagarajan, tahap pendefinisian berfungsi untuk menetapkan syarat-syarat pembelajaran melalui analisis awal sehingga produk yang dikembangkan memiliki arah yang jelas dan sesuai kebutuhan lapangan.¹⁰²

Melalui tahap ini diperoleh gambaran bahwa pembelajaran keterampilan berbicara di sekolah dasar masih memerlukan inovasi media yang mampu menumbuhkan motivasi, memberikan contoh berbicara yang baik, serta membantu siswa menyampaikan gagasan secara runtut dan percaya diri. Oleh karena itu, media video animasi berbantuan AI dipandang sebagai alternatif yang relevan karena mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, narasi, dan ilustrasi secara menarik.

¹⁰² Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, and Melvyn I. Semmel, *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children* (Minneapolis: Indiana University, 1974), h. 6.

1. Analisis Kurikulum

SDN 101102 Sipange dalam pelaksanaan proses pembelajaran telah menerapkan Kurikulum Merdeka, termasuk pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV. Kurikulum Merdeka memberikan ruang belajar yang lebih fleksibel, berpusat pada peserta didik, serta menekankan penguatan kompetensi literasi, numerasi, dan karakter sesuai kebutuhan perkembangan siswa. Dalam implementasinya, guru diberikan keleluasaan untuk menyesuaikan strategi, metode, serta media pembelajaran agar lebih kontekstual dan bermakna. Oleh karena itu, pengembangan media video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence* (AI) menjadi salah satu inovasi yang relevan untuk mendukung pelaksanaan kurikulum tersebut, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.¹⁰³

Hasil analisis menunjukkan bahwa Capaian Pembelajaran (CP) yang diterapkan di SDN 101102 Sipange mengacu pada ketentuan yang ditetapkan oleh Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. CP tersebut menjadi dasar utama dalam penyusunan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang disusun guru pada satuan pendidikan.

¹⁰³ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Kurikulum Merdeka: Karakteristik dan Implementasi* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022), h. 7.

Dengan adanya keterpaduan antara CP, ATP, dan TP, proses pembelajaran diharapkan berlangsung lebih sistematis, terarah, serta sesuai dengan fase perkembangan peserta didik.¹⁰⁴

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia fase B, peserta didik diarahkan untuk memiliki kemampuan menyimak, membaca, menulis, serta berbicara secara seimbang. Khusus pada elemen berbicara dan mempresentasikan, siswa diharapkan mampu menyampaikan ide, tanggapan, pengalaman, dan informasi secara lisan dengan bahasa yang runtut, santun, dan mudah dipahami. Selain itu, peserta didik juga dibimbing agar mampu menyesuaikan volume suara, intonasi, ekspresi, dan bahasa tubuh sesuai konteks komunikasi. Kompetensi ini menjadi penting karena keterampilan berbicara tidak hanya berkaitan dengan kemampuan berbahasa, tetapi juga membangun kepercayaan diri dan kemampuan sosial siswa dalam berinteraksi.

Kurikulum Merdeka membawa perubahan mendasar dibanding kurikulum sebelumnya, terutama dalam penyederhanaan struktur kompetensi. Jika pada Kurikulum 2013 digunakan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), maka pada Kurikulum Merdeka digunakan Capaian Pembelajaran (CP) yang dirancang berdasarkan fase perkembangan peserta didik. Perubahan

¹⁰⁴ Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, *Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B* (Jakarta: BSKAP, 2022), h. 12.

ini memberikan keleluasaan bagi guru dalam menyusun pembelajaran yang lebih adaptif, tidak terpaku pada target materi yang terlalu padat, serta memberi kesempatan lebih luas kepada siswa untuk belajar sesuai tingkat kesiapan masing-masing.¹⁰⁵

Berdasarkan hasil analisis dokumen kurikulum dan perangkat ajar guru, materi keterampilan berbicara pada kelas IV SDN 101102 Sipange diarahkan pada kemampuan menceritakan pengalaman pribadi, menjelaskan objek atau peristiwa, menyampaikan pendapat sederhana, serta menanggapi pembicaraan orang lain dengan santun. Kompetensi tersebut sangat relevan jika didukung melalui media video animasi berbantuan *AI*, karena media ini mampu menghadirkan contoh komunikasi nyata dalam bentuk tokoh animasi, dialog interaktif, serta situasi kontekstual yang dekat dengan kehidupan siswa.

Adapun hasil analisis kurikulum pada elemen berbicara dan mempresentasikan dapat dirumuskan sebagai berikut:

a) Capaian Pembelajaran (CP)

Pada akhir fase B, peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata yang tepat, menggunakan intonasi, volume suara, kontak mata, serta sikap tubuh yang santun sesuai situasi komunikasi. Peserta didik juga mampu menyampaikan gagasan,

¹⁰⁵ E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Merdeka* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2023), h. 39.

menceritakan pengalaman, menanggapi pertanyaan, dan mempresentasikan informasi sederhana secara lisan.¹⁰⁶

b) Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

1. Mengidentifikasi isi informasi penting dari tayangan video animasi yang disimak.
2. Menjelaskan kembali isi cerita atau peristiwa dengan urutan yang runtut.
3. Mencontoh cara berbicara yang baik melalui pengamatan terhadap tokoh dalam video animasi.
4. Menyampaikan pendapat atau tanggapan sederhana secara lisan dengan bahasa santun.
5. Mempraktikkan kegiatan berbicara di depan kelas dengan percaya diri.

c) Tujuan Pembelajaran (TP)

1. Siswa mampu menceritakan kembali isi video animasi dengan bahasa sendiri secara runtut.
2. Siswa mampu menggunakan pilihan kata yang sesuai saat berbicara.
3. Siswa mampu berbicara dengan intonasi dan artikulasi yang jelas.

¹⁰⁶ Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, *Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B*, h. 15.

4. Siswa mampu menunjukkan keberanian berbicara di depan teman sekelas.
5. Siswa mampu menyampaikan pendapat sederhana berdasarkan topik yang diberikan.

Informasi mengenai tujuan pembelajaran tersebut menjadi landasan utama dalam penyusunan isi, alur cerita, karakter, narasi, dan aktivitas dalam video animasi berbantuan *AI* yang dikembangkan. Dengan menyusun media berdasarkan CP, ATP, dan TP, maka video animasi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan visual, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang terarah dan sesuai kebutuhan kurikulum. Pendekatan ini memungkinkan siswa lebih mudah memahami materi, meniru model berbicara yang benar, serta meningkatkan keterampilan berbicara secara bertahap melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Selain itu, penggunaan video animasi berbantuan *AI* sejalan dengan pembelajaran Kurikulum Merdeka yaitu *joyful* dan *meaningful learning*. Kehadiran media ini memberi peluang bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan inovatif, sekaligus menjawab tantangan rendahnya minat berbicara siswa pada pembelajaran konvensional. Dengan demikian, hasil analisis kurikulum menegaskan bahwa pengembangan video animasi berbantuan *AI* sangat sesuai untuk diterapkan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SDN 101102 Sipange.

2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahap yang sangat penting dalam penelitian pengembangan karena bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan nyata yang terjadi di lapangan sekaligus menentukan jenis solusi yang tepat untuk mengatasinya. Pada penelitian ini, analisis kebutuhan dilakukan sebagai dasar dalam merancang media video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence (AI)* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 101102 Sipange. Melalui tahap ini, peneliti berupaya memperoleh informasi faktual mengenai kondisi pembelajaran, keterbatasan media yang digunakan guru, karakteristik kebutuhan peserta didik, serta peluang pemanfaatan teknologi sebagai inovasi pembelajaran.¹⁰⁷

Proses analisis kebutuhan dilakukan melalui kegiatan observasi langsung di kelas serta wawancara dengan guru kelas IV dan beberapa peserta didik. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana proses pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung, terutama pada materi yang berkaitan dengan keterampilan berbicara. Sementara itu, wawancara dilakukan untuk menggali informasi mengenai kendala yang dihadapi guru dan siswa selama pembelajaran, serta harapan mereka terhadap media pembelajaran yang ideal. Data

¹⁰⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)* (Bandung: Alfabeta, 2022), h. 214.

yang diperoleh dari kedua teknik tersebut menjadi dasar dalam menentukan rancangan media yang akan dikembangkan.

a) Hasil observasi

Tabel IV.1
Sarana dan Prasarana yang Relevan dengan Penelitian

No	Nama	Keterangan
1.	Ruang kelas IV	Tersedia 1 ruang
2.	Smart Monitor Merah Putih	Ada
3.	Wi-fi sekolah	Ada

Berdasarkan observasi proses pembelajaran, guru lebih dominan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, membaca teks, dan penugasan lisan sederhana. Siswa hanya sesekali diberi kesempatan tampil berbicara di depan kelas. Kondisi ini menyebabkan keterampilan berbicara belum berkembang secara maksimal karena latihan yang diberikan masih terbatas.

Tabel IV.2
Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia
(Keterampilan Berbicara) di Kelas IV

No	Kegiatan Pembelajaran	Keterangan
1.	Kegiatan Awal	Guru memulai pembelajaran apersepsi
2.	Kegiatan Inti	Guru menjelaskan materi secara lisan dan melalui buku
3.	Latihan Berbicara	Dilakukan terbatas, belum terstruktur
4.	Penggunaan Media	Belum menggunakan video animasi
5.	Kegiatan Penutup	Guru menutup pembelajaran.

b) Hasil Wawancara

Tabel IV.3
Hasil Wawancara Pendidik

No	Pertanyaan	Catatan Jawaban Guru
1	Bagaimana kondisi keterampilan berbicara siswa di kelas Anda selama ini?	<i>Secara umum keterampilan berbicara siswa cukup baik, sebagian siswa sudah berani menyampaikan pendapat. Namun masih ada beberapa siswa yang kurang percaya diri dan berbicara masih terbata-bata ketika diminta menjelaskan di depan kelas.</i>
2	Apa saja kesulitan yang dialami siswa ketika diminta untuk berbicara di depan kelas atau saat berdiskusi?	<i>Kesulitan yang sering terlihat adalah siswa merasa malu, kurang percaya diri, dan kadang sulit menyusun kalimat dengan runtut. Ada juga siswa yang sebenarnya paham materi tetapi ragu saat menyampaikannya secara lisan.</i>
3	Strategi atau metode apa yang biasanya Ibu/Bapak gunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa?	<i>Saya biasanya menggunakan metode tanya jawab, diskusi kelompok, serta memberi kesempatan siswa bercerita atau menjelaskan materi secara lisan di depan kelas. Saya juga sering memberikan contoh cara berbicara yang baik sebelum siswa mencoba.</i>
4	Media apa yang selama ini digunakan dalam pembelajaran berbicara? Apakah efektif menurut Ibu/Bapak?	<i>Media yang digunakan masih sederhana seperti buku, gambar di papan tulis, dan kartu gambar. Media tersebut cukup membantu, tetapi belum maksimal karena belum menggunakan media digital yang lebih menarik bagi siswa.</i>
5	Menurut Ibu/Bapak, apakah media video animasi dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa SD?	<i>Menurut saya, media video animasi dapat membantu karena tampilannya menarik dan dapat memancing siswa untuk lebih aktif berbicara serta lebih mudah memahami materi yang akan dijelaskan.</i>

No	Pertanyaan	Catatan Jawaban Guru
6	Fitur seperti apa yang menurut Ibu/Bapak sebaiknya ada dalam media video animasi berbantuan AI agar menarik bagi siswa?	<i>Fitur yang sebaiknya ada yaitu gambar animasi yang jelas, suara narasi yang mudah dipahami, serta contoh percakapan sederhana agar siswa bisa meniru dan berlatih berbicara.</i>
7	Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis teknologi sejauh ini?	<i>Respon siswa biasanya cukup antusias jika menggunakan media berbasis teknologi, mereka lebih fokus dan tertarik. Namun penggunaan media tersebut masih terbatas karena fasilitas di sekolah belum sepenuhnya mendukung.</i>
8	Apa harapan Ibu/Bapak terhadap pengembangan media video animasi pembelajaran berbantuan AI ini?	<i>Saya berharap media ini dapat membantu siswa lebih berani berbicara, lebih mudah memahami materi, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik meskipun selama ini pembelajaran masih banyak menggunakan cara konvensional.</i>

Berdasarkan hasil wawancara, guru menyampaikan bahwa pembelajaran keterampilan berbicara sering menghadapi kendala berupa rendahnya keberanian siswa untuk tampil di depan kelas, kurangnya kosakata, kesulitan menyusun cerita secara runtut, terbata-bata saat berbicara dan intonasi yang kurang tepat serta masih kurang percaya diri. Selain itu, guru juga menyatakan bahwa belum tersedia media pembelajaran khusus yang dirancang untuk melatih keterampilan berbicara secara menarik dan sistematis.

Tabel IV.4
Hasil Wawancara Peserta Didik

No	Pertanyaan	Catatan Jawaban Siswa
1	Apakah kamu suka kegiatan berbicara di depan kelas, seperti bercerita atau presentasi? Mengapa?	<i>Kadang suka, tapi juga masih malu. Suka kalau ceritanya mudah dan sudah dipahami.</i>
2	Hal apa yang membuat kamu merasa sulit saat harus berbicara di depan teman-temanmu?	<i>Takut salah, grogi, dan takut ditertawakan teman. Kadang juga lupa apa yang mau disampaikan.</i>
3	Bagaimana cara guru mengajarkan kamu supaya lebih berani berbicara?	<i>Guru sering meminta kami membaca, bercerita, dan menjawab pertanyaan di depan kelas. Guru juga memberi semangat supaya tidak takut.</i>
4	Media apa yang biasanya digunakan guru dalam pelajaran Bahasa Indonesia?	<i>Biasanya buku pelajaran, papan tulis, dan kadang gambar. Jarang memakai video atau media digital.</i>
5	Menurutmu, apakah video animasi bisa membantu kamu agar lebih mudah berbicara dan bercerita?	<i>Iya, bisa membantu karena bisa melihat contoh cerita dan cara berbicara yang baik.</i>
6	Seperti apa video pembelajaran yang kamu sukai (misalnya: ada tokoh lucu, musik, warna menarik, atau permainan)?	<i>Video yang ada tokoh lucu, warna cerah, suara jelas, dan cerita yang menarik.</i>

Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyukai pembelajaran yang menggunakan gambar bergerak, suara, dan cerita menarik. Mereka merasa lebih mudah memahami materi jika disampaikan melalui media visual dibandingkan hanya membaca buku atau mendengarkan penjelasan guru.

3). Interpretasi Kebutuhan Pengembangan Media

Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa pembelajaran keterampilan berbicara di kelas IV masih membutuhkan inovasi media yang mampu:

- a. Menarik perhatian siswa melalui tampilan visual yang menarik.
- b. Menyediakan contoh berbicara yang baik dan benar.
- c. Membantu siswa memahami alur cerita secara runtut.
- d. Menumbuhkan keberanian dan rasa percaya diri siswa.
- e. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara efektif.

Media video animasi berbantuan *AI* dipandang relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut karena mampu memadukan unsur gambar, suara, narasi, gerak, dan contoh komunikasi secara simultan. Menurut Hamalik, penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat belajar, motivasi, dan memberi pengaruh psikologis positif terhadap peserta didik.¹⁰⁸ Oleh karena itu, penggunaan video animasi berbantuan *AI* diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, komunikatif, dan menyenangkan.

Selain itu, penggunaan teknologi *AI* juga memungkinkan pembuatan karakter animasi, pengisian suara, dan penyusunan cerita menjadi lebih efisien sehingga guru dapat memanfaatkan media secara berkelanjutan. Dengan demikian, hasil analisis kebutuhan ini menegaskan bahwa pengembangan video animasi berbantuan *AI* sangat diperlukan sebagai

¹⁰⁸ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2019), h. 27.

solusi terhadap keterbatasan media pembelajaran yang selama ini digunakan di kelas IV SDN 101102 Sipange.

3. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk mengetahui kondisi siswa sebagai pengguna utama media yang dikembangkan. Analisis ini penting agar produk sesuai dengan tingkat perkembangan, kemampuan awal, minat, dan kebutuhan belajar siswa kelas IV SDN 101102 Sipange.

Siswa kelas IV umumnya berusia 9–10 tahun dan berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami materi melalui contoh nyata, gambar, dan media visual dibandingkan penjelasan abstrak. Oleh karena itu, penggunaan video animasi dinilai sesuai karena mampu menyajikan materi secara konkret dan menarik.

Berdasarkan hasil observasi awal, kemampuan berbicara siswa masih beragam dimana sebagian kecil siswa yaitu berjumlah 4 orang siswa sudah berani tampil di depan kelas, namun sebagian lainnya dengan jumlah yang banyak yaitu 16 orang siswa masih mengalami kesulitan dalam menyusun cerita secara runtut, memilih kosakata yang tepat, serta berbicara dengan lancar dan percaya diri. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa masih perlu ditingkatkan melalui latihan yang terarah.

Selain itu, siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap pembelajaran yang menggunakan unsur visual dan audio. Mereka lebih

antusias ketika pembelajaran menggunakan gambar, cerita, atau video dibandingkan metode ceramah biasa. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa cenderung memiliki gaya belajar visual dan auditori.¹⁰⁹ Dari sisi motivasi belajar, siswa terlihat lebih aktif ketika guru menggunakan media yang menarik. Sebaliknya, pembelajaran yang monoton membuat sebagian siswa kurang fokus dan pasif. Oleh sebab itu, media video animasi berbantuan *AI* dipandang tepat karena mampu menggabungkan gambar bergerak, suara, dan cerita yang dekat dengan kehidupan siswa.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, menggunakan bahasa sederhana, serta mampu menumbuhkan keberanian berbicara. Dengan demikian, video animasi berbantuan *AI* diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 101102 Sipange.

b. *Design* (Merancang)

Tahap design (perancangan) merupakan langkah kedua dalam model pengembangan 4D setelah tahap define selesai dilakukan. Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun rancangan produk berupa video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence (AI)* yang ditujukan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 101102 Sipange. Proses perancangan dilakukan berdasarkan hasil analisis

¹⁰⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2020), h. 89.

sebelumnya, yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis karakteristik peserta didik, sehingga desain produk yang dihasilkan sesuai dengan kondisi nyata pembelajaran di sekolah.

Tahap perancangan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam membantu siswa mengembangkan kemampuan berbicara secara bertahap dan terarah. Oleh karena itu, rancangan media disusun dengan mempertimbangkan indikator keterampilan berbicara, meliputi kelancaran berbicara, ketepatan penggunaan bahasa, kesesuaian isi pembicaraan, intonasi, artikulasi, keberanian tampil, serta sikap berbicara yang santun. Seluruh indikator tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam bentuk visual, audio, narasi, dan aktivitas pembelajaran yang dimuat dalam video animasi.

Dalam tahap ini, peneliti merancang struktur isi video mulai dari bagian pembuka, penyampaian tujuan pembelajaran, penyajian materi, contoh berbicara, latihan praktik, hingga penutup. Setiap bagian disusun secara sistematis agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan mudah. Pemilihan tema cerita dalam video disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari siswa sekolah dasar, seperti kegiatan di rumah, di sekolah, di lingkungan bermain, maupun pengalaman pribadi. Pendekatan kontekstual ini bertujuan agar siswa lebih mudah memahami isi materi dan terdorong untuk menirukan serta mempraktikkan keterampilan berbicara.

Selain isi materi, peneliti juga merancang unsur visual berupa tokoh animasi, latar tempat, warna, teks pendukung, serta gerak karakter agar

tampilan video lebih menarik. Penggunaan warna cerah, ilustrasi sederhana, dan karakter yang ramah anak dipilih karena sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar. Sementara itu, unsur audio dirancang melalui narasi suara yang jelas, intonasi yang tepat sebagai contoh berbicara yang baik dan benar. Untuk mempermudah proses produksi, peneliti menyusun storyboard sebagai pedoman utama pembuatan video. Storyboard memuat urutan adegan, isi dialog, narasi, tampilan teks, gerakan karakter, serta durasi setiap scene. Dengan adanya storyboard, proses pengembangan media menjadi lebih terarah dan sistematis. Pada tahap ini juga dilakukan pemilihan aplikasi berbantuan *AI* seperti *Canva*, *Adobe Express*, *Spring AI*, dan *Gemini* atau *chatbot* sejenisnya untuk mendukung pembuatan animasi, pengisian suara, penyusunan naskah, serta penyuntingan video. Melalui tahap design ini diharapkan diperoleh rancangan media yang matang dari segi pedagogis maupun teknis, sehingga produk yang dikembangkan layak dilanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu tahap develop.

1. Spesifikasi Produk

Pengembangan video animasi pembelajaran berbantuan *AI* ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 101102 Sipange. Dalam spesifikasi produk yang dikembangkan, media ini memuat beberapa komponen penting, seperti halaman pembuka berisi judul video, identitas materi, tujuan pembelajaran, serta pengenalan tokoh animasi yang akan tampil dalam video. Selanjutnya, produk dilengkapi materi pembelajaran berbicara

yang disajikan melalui cerita kontekstual, contoh percakapan, model pelafalan yang benar, serta latihan berbicara yang dapat diikuti siswa.

Selain itu, video dirancang menggunakan karakter animasi dua dimensi dengan tampilan warna cerah, ilustrasi menarik, dan bahasa yang sederhana agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Tokoh utama dalam video ini adalah Uya si Pensil Pengetahuan, yaitu karakter cerdas yang berperan sebagai pemandu pembelajaran. Uya ditemani oleh beberapa sahabatnya, yaitu **Fasal** si Wortel yang ramah, Nuna si Labu yang baik hati, Lopi si Bunga yang ceria, serta Ipal si Jamur yang berani. Kehadiran tokoh-tokoh tersebut dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik perhatian siswa, serta memudahkan penyampaian pesan pembelajaran melalui dialog dan cerita yang interaktif.

Produk juga dilengkapi narasi suara, musik pendukung yang ringan, serta teks penjelas untuk membantu siswa memahami isi materi. Pada bagian akhir video disediakan evaluasi sederhana berupa tugas praktik berbicara agar guru dapat menilai perkembangan keterampilan siswa. Media video animasi ini dapat diputar menggunakan laptop, proyektor, maupun telepon genggam, sehingga memudahkan guru dalam penggunaannya di kelas. Dengan adanya media ini, diharapkan proses pembelajaran keterampilan berbicara menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara di depan umum.

2. *Prototipe Produk*

Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk video animasi berbantuan *Artificial Intelligence (AI)* disusun dengan mengacu pada langkah-langkah pengembangan yang telah dirancang peneliti pada Bab III. Urutan pengembangan tersebut berfungsi sebagai pedoman sistematis dalam menyusun isi materi, alur cerita, tampilan visual, dialog, serta kegiatan latihan berbicara yang terdapat dalam video. Tujuan penyusunan prototipe ini adalah untuk menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas IV SD Negeri 101102 Sipange, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara secara efektif dan menyenangkan. Dengan demikian, produk yang dikembangkan diharapkan mampu membantu siswa berlatih berbicara dengan lebih percaya diri, runtut, dan komunikatif.

Sebelum memasuki tahap produksi akhir, peneliti terlebih dahulu menyusun desain awal video menggunakan aplikasi pendukung berbasis *AI*, seperti *Canva*, *Adobe Express*, dan *Gemini* atau *chatbot* sejenis. Pada tahap ini, peneliti merancang tampilan latar, karakter animasi, teks, suara narasi, serta storyboard yang menggambarkan urutan adegan dalam video. Setelah seluruh komponen awal selesai disusun, peneliti melakukan penggabungan elemen visual, audio, dan animasi menjadi satu kesatuan video pembelajaran yang utuh. Proses ini menghasilkan sebuah *prototipe* awal yang selanjutnya digunakan sebagai bahan validasi dan revisi sebelum media diujicobakan kepada

peserta didik. Bentuk prototipe video animasi pembelajaran berbantuan AI untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi keterampilan berbicara di kelas IV SD Negeri 101102 Sipange adalah sebagai berikut:

Tabel IV.5
Prototipe Video Animasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan Artificial Intelligence

Desain	Deskripsi
	Pada tampilan pembuka ini ditampilkan seluruh tokoh animasi, yaitu Uya si Pensil Pengetahuan, Fasal si Wortel, Nuna si Labu, Lopi si Bunga, dan Ipal si Jamur. Seluruh karakter hadir untuk menyambut siswa serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.
	Tampilan ini adalah visualisasi dari judul animasi yang di hubungkan dengan materi pemebelajaran keterampilan berbicara.
	Tampilan ini berisi pengantar menuju inti materi keterampilan berbicara. Uya si Pensil Pengetahuan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan siswa, seperti mendengarkan contoh, menirukan ucapan, dan praktik berbicara.

Desain	Deskripsi
	Pada tampilan ini muncul tokoh Fasal si Wortel yang ramah. Tokoh ini berperan sebagai sahabat Uya yang memberikan contoh berbicara santun, menyapa teman, serta mengajak siswa berani menyampaikan pendapat.
	Pada tampilan ini muncul tokoh Nuna si Labu yang baik hati. Tokoh ini berperan memberikan contoh berbicara dengan sopan santun, membantu teman saat berdialog, serta mengajarkan pentingnya berbicara dengan kata-kata yang baik.
	Pada tampilan ini ditampilkan tokoh Lopi si Bunga yang ceria. Tokoh ini digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta memberi contoh berbicara dengan ekspresi gembira dan intonasi yang tepat.
	Pada tampilan ini muncul tokoh Ipal si Jamur yang berani. Tokoh ini memberikan motivasi kepada siswa agar percaya diri tampil berbicara di depan kelas dan tidak takut melakukan kesalahan.

Desain	Deskripsi
	Pada tampilan ini karakter uya sedang mempraktikkan cara berbicara yang terampil di dukung element visual yang menarik.
	Pada tampilan ini siswa diarahkan memasuki sesi latihan berbicara. Kegiatan latihan berupa menjawab pertanyaan lisan, memperkenalkan diri, menceritakan pengalaman, atau berdialog sederhana.
	Tampilan ini berfungsi sebagai animasi transisi menuju bagian materi berikutnya. Visual bergerak digunakan agar perhatian siswa tetap fokus dan pembelajaran terasa menarik.
	Pada tampilan ini seluruh tokoh animasi hadir bersama untuk memberikan motivasi untuk penguatan materi. Sekaligus memberi kesimpulan pembelajaran.

c. *Develop (Pengembangan)*

Tahap pengembangan merupakan tahap ketiga dalam model 4D yang bertujuan merealisasikan rancangan produk menjadi media pembelajaran yang utuh, layak, dan siap digunakan. Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan desain media video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence (AI)* menjadi produk nyata yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 101102 Sipange.

Proses pengembangan diawali dengan penyusunan naskah narasi dan dialog yang disesuaikan dengan materi keterampilan berbicara. Naskah disusun menggunakan bahasa sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik sekolah dasar. Selanjutnya, peneliti membuat karakter animasi utama dan pendukung, yaitu Uya si Pensil Pengetahuan sebagai tokoh utama, serta tokoh sahabat seperti Fasal si Wortel, Nuna si Labu, Lopi si Bunga, dan Ipal si Jamur. Karakter-karakter tersebut dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan dekat dengan dunia anak.

Tahap berikutnya adalah penyusunan adegan berdasarkan storyboard yang telah dirancang sebelumnya. Setiap adegan dikembangkan agar memuat unsur pembelajaran berbicara seperti contoh percakapan, kegiatan bercerita, penyampaian pendapat, penggunaan intonasi, serta praktik pengucapan yang baik dan benar. Peneliti memanfaatkan beberapa

aplikasi berbantuan *AI* seperti *Canva*, *Adobe Express*, *Gemini*, serta aplikasi pendukung lain untuk menghasilkan visual animasi, suara narasi, efek gerak, dan tampilan video yang menarik.

Selain pengembangan media utama, pada tahap ini peneliti juga menyusun perangkat penelitian berupa instrumen pengumpulan data. Instrumen tersebut meliputi lembar validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, angket respons guru dan siswa, serta tes keterampilan berbicara. Tes keterampilan berbicara disusun berdasarkan indikator penilaian yang mencakup kelancaran berbicara, ketepatan bahasa, kesesuaian isi, intonasi dan artikulasi, serta sikap berbicara.

Produk awal yang telah selesai dikembangkan selanjutnya melalui tahap validasi ahli. Validasi dilakukan oleh validator yang kompeten di bidang media, materi, dan bahasa untuk menilai kelayakan isi, kesesuaian pedagogis, kejelasan bahasa, serta kualitas teknis media. Saran dan masukan dari validator menjadi dasar bagi peneliti dalam melakukan revisi produk agar media yang dihasilkan semakin baik dan sesuai kebutuhan pembelajaran.

Setelah direvisi dan dinyatakan layak, produk kemudian diuji cobakan secara terbatas kepada siswa kelas IV SD Negeri 101102 Sipange menggunakan desain one group pretest-posttest. Pada pelaksanaan uji coba, siswa terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal keterampilan berbicara. Selanjutnya siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi berbantuan *AI*, kemudian diberikan

posttest untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara setelah penggunaan media. Melalui tahap pengembangan ini, media video animasi yang dihasilkan tidak hanya valid secara teoritis berdasarkan penilaian para ahli, tetapi juga praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran nyata untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Berikut adalah penjelasan rinci mengenai setiap langkah yang diambil:

4. Hasil Validasi Ahli

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan uji kelayakan produk dengan melibatkan ahli materi sebagai validator. Penilaian difokuskan pada kesesuaian isi materi yang terdapat dalam media video animasi pembelajaran berbantuan AI, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi keterampilan berbicara untuk siswa kelas IV SD Negeri 101102 Sipange. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, ketepatan isi, kejelasan penyampaian konsep, relevansi contoh yang diberikan, serta kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Validasi materi dilakukan sebanyak dua kali untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan yang diharapkan.

Proses validasi ini dilaksanakan secara bertahap hasil dan hasil penilaian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV.6
Hasil Penilaian Validasi Materi Video Animasi
Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan
Artificial Intelligence

Hasil Penilaian	Total Skor	
	Tahap I	Tahap II
Validasi Materi	53	71
Skor Maksimal	75	75
Persentase	70,66%	94,66%
Kriteria Kevalidan	Valid	Sangat Valid

Perhitungan data pada tabel di atas dapat dilihat pada lampiran XV, Bapak Himsar, M.Pd., bertindak sebagai validator materi dalam pengembangan media video animasi pembelajaran berbantuan *AI*. Beliau menilai kelayakan isi materi keterampilan berbicara yang terdapat dalam media, meliputi ketepatan materi, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dan kebermanfaatan media dalam mendukung proses belajar siswa. Proses validasi dilakukan sebanyak dua kali. Pada validasi tahap pertama media memperoleh skor 53 dari total 75 sehingga dapat persentase 70,66% dengan kategori valid dan masih deiberi revisi. Sedangkan pada validasi tahap kedua, media memperoleh skor 71 dari skor maksimal 75, dengan persentase kevalidan sebesar 94,66% sehingga berada pada kategori sangat valid. Dengan demikian, media video animasi pembelajaran berbantuan *AI* dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun pada tahap validasi materi, validator memberikan beberapa saran perbaikan yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel IV.7
Saran dan Revisi Ahli Media

Saran Revisi	Tindakan Peneliti
 Pada tampilan judul materi sebaiknya ditambahkan voice over yang membacakan judul video atau materi agar lebih menarik perhatian siswa.	 Setelah direvisi, pada bagian judul video telah ditambahkan voice over yang membacakan judul materi.
 Sebaiknya keseluruhan video dilengkapi teks subtitle agar siswa lebih mudah mengikuti isi materi.	 Peneliti menjelaskan bahwa video diunggah melalui YouTube sehingga subtitle dapat muncul secara otomatis, sehingga tidak dilakukan penambahan subtitle manual.

Berdasarkan saran dan revisi tersebut, media video animasi pembelajaran berbantuan *AI* mengalami penyempurnaan baik dari segi isi maupun penyajian materi. Hal ini menunjukkan bahwa proses validasi materi memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan kualitas produk sehingga lebih sesuai digunakan

untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV sekolah dasar.

b. Hasil Validasi Ahli Media

Tujuan dari proses validasi media ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan media video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence (AI)* yang telah dikembangkan, sehingga dapat dipastikan bahwa produk layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV SD Negeri 101102 Sipange. Validasi media dilakukan untuk menilai kualitas tampilan visual, kejelasan animasi, kesesuaian warna, keterbacaan teks, daya tarik media, kemudahan penggunaan, serta kualitas teknis video secara keseluruhan. Hasil validasi ini menjadi dasar dalam menentukan apakah media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan atau masih memerlukan perbaikan sebelum diuji cobakan kepada peserta didik.

Proses validasi media dilakukan oleh validator yang memiliki kompetensi di bidang media pembelajaran dan teknologi pendidikan. Penilaian dilakukan satu kali tahap validasi terhadap produk video animasi yang telah selesai dikembangkan. Adapun hasil penilaian validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut. Adapun hasilnya dapat dilihat pada table berikut:

Tabel IV.8
Hasil Penilaian Validasi Media Video Animasi
Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan
Artificial Intelligence

Penilaian Validasi	Total Skor
Validasi Media (Animasi)	64
Skor Maksimal	70
Persentase	91,42%.
Kriteria Kevalidan	Sangat Valid

Perhitungan data pada tabel di atas dapat dilihat pada lampiran XVI, hasil validasi ahli media yang dilakukan oleh Ibu Sri Handayani Parinduri, M.Pd. menunjukkan bahwa media video animasi pembelajaran berbantuan *AI* memperoleh skor 64 dari skor maksimal 70, dengan persentase kevalidan sebesar 91,42%. Persentase tersebut berada pada kategori sangat valid, sehingga media yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran tanpa memerlukan revisi besar.

Hasil ini menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan dari segi desain tampilan, kualitas animasi, pemilihan warna, keterbacaan teks, penyajian gambar, audio, serta kemudahan penggunaan bagi guru dan peserta didik. Tampilan visual yang menarik serta penggunaan karakter animasi yang sesuai dengan dunia anak dinilai mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran keterampilan berbicara.

Meskipun media telah memperoleh kategori sangat valid, Ibu Sri Handayani Parinduri, M.Pd. selaku validator tetap memberikan saran penyempurnaan agar produk menjadi lebih optimal. Saran tersebut berkaitan dengan tokoh utama yang digunakan dalam animasi. Validator menyampaikan bahwa karakter pemeran utama sebaiknya menggunakan bentuk manusia agar tampilan lebih menarik dan komunikatif, namun apabila sulit direalisasikan maka karakter berbentuk pensil tetap dapat digunakan.

Adapun saran dan tindak lanjut hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV.9
Saran dan Revisi Ahli Media

Saran Revisi	Tindakan Peneliti
 Karakter pemeran utama sebaiknya berbentuk manusia agar lebih bagus, namun apabila sulit diperbaiki karakter pensil juga tidak apa-apa.	 Peneliti mempertahankan karakter Uya si Pensil Pengetahuan karena telah sesuai dengan konsep awal media, mudah dikenali siswa, serta memiliki ciri khas tersendiri sebagai ikon pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran berbantuan AI telah memenuhi kriteria sangat valid dan layak digunakan dalam tahap uji coba kepada siswa kelas IV SD Negeri 101102 Sipange.

c. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Pada tahap ini, peneliti melibatkan validator ketiga, yaitu seorang ahli bahasa Indonesia, untuk melakukan penilaian terhadap media video animasi pembelajaran berbantuan AI yang telah dikembangkan. Fokus penilaian meliputi penggunaan bahasa, ketepatan ejaan, kejelasan kalimat, kesesuaian tingkat bahasa dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta keefektifan narasi dan dialog dalam media sebelum dilakukan uji coba pada siswa kelas IV SD Negeri 101102 Sipange. Proses validasi ini dilaksanakan setelah produk selesai dirancang, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel IV.10
Hasil Penilaian Validasi Bahasa Video Animasi
Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan
Artificial Intelligence

Penilaian Validasi	Total Skor
Validasi Bahasa	30
Skor Maksimal	40
Persentase	75%
Kriteria Kevalidan	Valid

Perhitungan data pada tabel di atas dapat dilihat pada lampiran XVII, Ibu Eva Juliana, M.Pd., berperan sebagai validator bahasa dalam pengembangan media video animasi pembelajaran berbantuan *AI*. Beliau menilai aspek kebahasaan yang terdapat dalam media, meliputi ketepatan penggunaan bahasa, kejelasan kalimat, kesesuaian kosakata dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar, serta keterpahaman narasi dan dialog yang digunakan. Proses validasi bahasa ini dilakukan satu kali, dan hasilnya menunjukkan bahwa media video animasi pembelajaran berbantuan *AI* memperoleh skor 30 dari skor maksimal 40 dengan persentase kevalidan sebesar 75%, sehingga memenuhi kriteria valid. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk telah memenuhi standar kualitas kebahasaan yang ditetapkan dan dinyatakan layak untuk diuji coba di lapangan tanpa revisi.

Meskipun demikian, validator memberikan beberapa saran penyempurnaan agar media menjadi lebih optimal. Saran yang diberikan antara lain penggunaan kalimat yang lebih sederhana dan komunikatif agar mudah dipahami siswa kelas IV sekolah dasar dan penyesuaian intonasi narasi supaya terdengar lebih jelas dan menarik. Saran tersebut dijadikan bahan perbaikan untuk meningkatkan kualitas media sebelum dilaksanakan uji coba lapangan.

d. Kesimpulan Validasi

Media video animasi pembelajaran Bahasa Indonesia berbantuan *Artificial Intelligence (AI)* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 101102 Sipange telah melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan hasil yang menunjukkan kategori valid hingga sangat valid. Pada aspek materi, hasil validasi tahap pertama memperoleh persentase 84% dan meningkat menjadi 94,66% setelah dilakukan revisi sesuai saran validator. Hal ini menunjukkan bahwa isi materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan siswa, serta indikator keterampilan berbicara yang dikembangkan.

Pada aspek media, video animasi memperoleh skor 64 dari skor maksimal 70 dengan persentase sebesar 91,42% dan berada pada kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi tampilan visual, kualitas animasi, pemilihan warna, audio, serta kemudahan penggunaan dalam pembelajaran. Sementara itu, pada aspek bahasa, media memperoleh skor 30 dari skor maksimal 40 dengan persentase 75% dan berada pada kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam video telah cukup baik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan keseluruhan hasil validasi tersebut, media video animasi pembelajaran berbantuan *AI* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 101102 Sipange. Dengan capaian validitas pada ketiga aspek tersebut, produk yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan isi, kebahasaan, dan tampilan media sehingga siap digunakan pada tahap uji coba penelitian.

5. Uji Coba Produk

Uji coba media video animasi pembelajaran berbantuan Artificial Intelligence dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 101102 Sipange. Tahap implementasi ini merupakan bagian dari proses pengembangan produk setelah media dinyatakan valid oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Pelaksanaan uji coba dilakukan kepada seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 20 orang dengan teknik total sampling.

Kegiatan implementasi dilaksanakan dalam beberapa pertemuan pembelajaran. Pada pertemuan pertama, siswa diberikan pretest keterampilan berbicara untuk mengetahui kemampuan awal sebelum menggunakan media. Penilaian dilakukan berdasarkan indikator keterampilan berbicara yang meliputi kelancaran, ketepatan bahasa, kesesuaian isi, intonasi dan artikulasi, serta sikap berbicara.

Setelah itu, guru memperkenalkan media video animasi berbantuan *AI* serta menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Pada pertemuan kedua, siswa mengikuti proses pembelajaran menggunakan media video animasi berbantuan *AI*. Siswa menyimak tayangan video, memperhatikan contoh dialog, menirukan pelafalan tokoh animasi, serta melakukan latihan berbicara secara individu maupun kelompok. Melalui kegiatan tersebut, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik karena materi disajikan secara visual, audio, dan kontekstual sesuai kehidupan sehari-hari.

Pada pertemuan ketiga, siswa diberikan posttest keterampilan berbicara untuk mengetahui peningkatan kemampuan setelah menggunakan media pembelajaran. Selain itu, peneliti juga membagikan angket respon kepada guru dan peserta didik guna mengetahui tingkat kepraktisan media dari segi kemudahan penggunaan, daya tarik tampilan, kejelasan materi, serta manfaat media dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan implementasi ini bertujuan untuk memperoleh data empiris mengenai sejauh mana media video animasi berbantuan *AI* mampu digunakan secara praktis di kelas serta efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Data hasil pretest dan posttest selanjutnya dianalisis menggunakan uji peningkatan hasil belajar, sedangkan data angket digunakan untuk menilai tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan

a. Hasil Angket Respon Guru

Setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media video animasi pembelajaran bahasa Indonesia berbantuan *Artificial Intelligence (AI)*, peneliti memberikan angket respon kepada guru kelas IV SD Negeri 101102 Sipange. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dari sudut pandang guru sebagai pengguna utama dalam proses pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi kemudahan penggunaan media, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, daya tarik tampilan, kejelasan penyajian isi, serta manfaat media dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Adapun hasil penilaian angket respon guru dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV.11
Hasil Angket Respon Guru

Penilaian Angket	Jumlah Skor
Angket Respon Guru	54
Skor Maksimal	60
Persentase	90%
Kriteria Kepraktisan	Sangat Praktis

Perhitungan data pada tabel di atas dapat dilihat pada lampiran XVIII, diperoleh skor sebesar 54 dari skor maksimal 60, dengan persentase sebesar 90%. Hasil tersebut berada pada kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi pembelajaran berbantuan *AI* dinilai mudah digunakan oleh guru, menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran, serta mampu

membantu guru dalam menyampaikan materi keterampilan berbicara secara lebih efektif dan menyenangkan.

Selain itu, guru menilai bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan perhatian dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media ini juga membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, sehingga siswa lebih berani berlatih berbicara di depan kelas. Dengan demikian, berdasarkan respon guru, media video animasi pembelajaran berbantuan *AI* layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran keterampilan berbicara di sekolah dasar.

b. Hasil Angket Respon Siswa

Penilaian kepraktisan media video animasi pembelajaran Bahasa Indonesia berbantuan *Artificial Intelligence (AI)* juga dilakukan dengan memberikan angket kepada peserta didik sebagai subjek penelitian, selain angket yang diberikan kepada guru kelas. Angket ini diisi oleh siswa kelas IV SD Negeri 101102 Sipange setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media video animasi. Tujuan pemberian angket ini adalah untuk mengetahui tingkat kemudahan, daya tarik, serta kepraktisan penggunaan media dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Hasil pengisian angket tersebut memberikan gambaran mengenai pengalaman belajar yang dirasakan siswa selama menggunakan media video

animasi berbantuan *AI*. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV.12
Hasil Angket Respon Peserta Didik

Penilaian Angket	Jumlah Skor
Angket Respon Siswa	<i>terlampir</i>
Rata-Rata Skor	53,4
Skor Maksimal	60
Persentase	89%
Kriteria Kepraktisan	Sangat Praktis

Perhitungan data pada tabel di atas dapat dilihat pada lempiran XIX, Setelah dilaksanakan implementasi media video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence (AI)*, hasil penilaian yang diperoleh dari angket respon siswa menunjukkan nilai rata-rata sebesar 53,4 dari skor maksimal 60, dengan persentase keseluruhan mencapai 89%. Berdasarkan kategori interval skor kepraktisan, dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran berbantuan *AI* yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 101102 Sipange telah memenuhi kriteria kepraktisan dengan kategori sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa merasa media yang digunakan menarik, mudah dipahami, menyenangkan, serta membantu mereka lebih berani dan aktif dalam kegiatan berbicara di depan kelas. Dengan demikian, media video animasi berbantuan

AI layak digunakan sebagai media pembelajaran pendukung pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam aspek keterampilan berbicara.

c. Hasil Keefektifan Video Animasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan *Artificial Intelligence (AI)*

Setelah media video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence (AI)* dinyatakan valid oleh para ahli serta praktis berdasarkan hasil angket respon guru dan peserta didik, tahap selanjutnya adalah menguji keefektifan media dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 101102 Sipange. Uji keefektifan dilakukan melalui penerapan media pada proses pembelajaran dengan menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*.

Pada tahap awal, peserta didik diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal keterampilan berbicara sebelum menggunakan media. Setelah itu, siswa mengikuti pembelajaran menggunakan video animasi berbantuan *AI*. Selanjutnya, pada akhir pembelajaran diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara siswa setelah penggunaan media.

1) Hasil Pretest dan Posttest

Tabel IV.13
Hasil Nilai Pretest dan Posttest Peserta Didik

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1	AAN	45	75
2	ARR	55	78
3	APAD	60	80
4	AM	65	82
5	AAN	80	95
6	AAS	85	92
7	ARN	60	79
8	AJ	55	77
9	FR	80	90
10	FAN	80	88
11	MH	50	76
12	MHD	70	84
13	MRAF	60	80
14	NAS	45	75
15	NKH	65	83
16	SAD	45	75
17	SIRD	70	85
18	SRP	70	84
19	AAYH	45	75
20	ANAH	70	86
Rata-rata		62,75	81,95

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa seluruh peserta didik mengalami peningkatan nilai setelah penggunaan media pembelajaran. Rata-rata nilai pretest sebesar 62,75, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 81,95, sehingga terjadi peningkatan sebesar 19,20 poin. Nilai terendah hpada pretest adalah 45 dan tertinggi 85, sedangkan pada posttest nilai terendah meningkat menjadi 75 dan nilai tertinggi mencapai 95. Seluruh peserta didik telah mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan

Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75, sehingga ketuntasan belajar klasikal mencapai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

2) Hasil Analisis *N-Gain*

Untuk memperoleh gambaran peningkatan yang lebih objektif, dilakukan analisis menggunakan *N-Gain*. Perhitungan *N-Gain* menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N_{\text{Gain}} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor pretest}}$$

Adapun hasil *N-Gain* skor para siswa ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel IV.14
Hasil Nilai *N-Gain* Skor Siswa

Penilaian	Rata-Rata Skor Pretest	Rata-Rata Skor Posttest	Rata-Rata Hasil <i>N-Gain</i> Skor	Kategori
<i>N-Gain</i> Skor	62,75	81,95	0,513	Sedang

Perhitungan dari tabel di atas dapat dilihat pada lampiran XX, diperoleh rata-rata *N-Gain* sebesar 0,513 yang termasuk dalam kategori sedang. Secara individu, hampir seluruh siswa berada pada kategori sedang, dan terdapat satu siswa yang mencapai kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara konsisten.

Kategori sedang pada hasil *N-Gain* menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi bersifat signifikan dan bukan kebetulan, melainkan hasil dari penggunaan media yang memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Media video animasi berbantuan *AI* mampu menghadirkan kombinasi visual, audio, dan narasi yang membantu siswa memahami sekaligus mempraktikkan keterampilan berbicara. Peningkatan ini terjadi karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif melalui kegiatan menonton, menirukan dialog, serta mempraktikkan berbicara secara langsung. Proses ini memperkuat pemahaman siswa terhadap aspek berbicara seperti kelancaran, intonasi, artikulasi, dan keberanian dalam menyampaikan pendapat.

Dengan demikian, berdasarkan peningkatan nilai *pretest* dan *posttest*, ketuntasan klasikal sebesar 100%, serta hasil *N-Gain* sebesar 0,513 dengan kategori sedang, dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence (AI)* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 101102 Sipange.

d. *Dessiminate* (Menyebarkan)

Tahap disseminate merupakan tahap akhir dalam model pengembangan *4D* yang bertujuan untuk menyebarluaskan produk yang telah dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi dan uji coba. Pada penelitian ini, tahap disseminate dilakukan secara

terbatas (*limited dissemination*) dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu, biaya, serta ruang lingkup penelitian.

Produk yang disebarluaskan berupa media video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence (AI)* yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 101102 Sipange. Penyebaran terbatas dilakukan di lingkungan sekolah tempat penelitian dengan melibatkan guru kelas IV sebagai pengguna utama media pembelajaran.

Bentuk kegiatan disseminate terbatas yang dilakukan oleh peneliti meliputi penyerahan produk media dalam bentuk file video kepada guru kelas, serta pemberian penjelasan terkait cara penggunaan media dalam proses pembelajaran. Peneliti juga memberikan arahan mengenai langkah-langkah pemanfaatan media, mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran menggunakan video animasi tersebut.

Selain itu, media yang dikembangkan disimpan dalam format digital dan di upload ke *youtube* sehingga dapat dengan mudah diakses melalui perangkat seperti laptop maupun telepon pintar berikut adalah tautan akses dari animasi tersebut <https://www.youtube.com/watch?v=9MOJYUndPPE&pp=ygUWc3VyeWEgYW5nZ2FyYSBwdWx1bmdhbg%3D%3D>. Hal ini memungkinkan guru untuk menggunakan kembali media tersebut

pada pembelajaran berikutnya, baik di kelas yang sama maupun pada kelas lain dengan penyesuaian materi.

Meskipun penyebaran dilakukan secara terbatas, media video animasi pembelajaran berbantuan *AI* ini memiliki potensi untuk dikembangkan dan disebarluaskan secara lebih luas pada penelitian selanjutnya. Dengan demikian, tahap disseminate dalam penelitian ini telah dilaksanakan secara optimal sesuai dengan kondisi dan keterbatasan yang ada, serta tetap memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Kevalidan Video Animasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan *Artificial Intelligence (AI)*

Proses pengembangan media video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence (AI)* dalam penelitian ini diawali dengan tahap validasi untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi standar kelayakan sebelum diterapkan kepada peserta didik. Validasi dilakukan oleh tiga validator yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Ketiga aspek tersebut dipilih karena menjadi komponen utama dalam menentukan mutu suatu media pembelajaran, yaitu ketepatan isi, kualitas tampilan, serta kejelasan bahasa. Tahap validasi memiliki peranan penting dalam penelitian pengembangan karena menjadi dasar untuk mengetahui apakah produk yang

dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.¹¹⁰

Validasi materi dilakukan oleh Bapak Himsar, M.Pd. Penilaian difokuskan pada kesesuaian isi materi keterampilan berbicara dengan capaian pembelajaran kelas IV sekolah dasar, ketepatan konsep, relevansi contoh, serta kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik. Pada tahap pertama, media memperoleh skor 53 dari skor maksimal 75 dengan persentase 70,66% dan berada pada kategori valid. Meskipun demikian, validator memberikan beberapa masukan untuk penyempurnaan, di antaranya penambahan voice over pada judul materi agar lebih menarik perhatian siswa serta saran penambahan subtitle pada video. Setelah dilakukan revisi, hasil validasi tahap kedua meningkat menjadi skor 71 dari skor maksimal 75 dengan persentase 94,66% dan termasuk kategori sangat valid. Peningkatan ini menunjukkan bahwa revisi yang dilakukan peneliti mampu menyempurnakan kualitas isi media sehingga lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan demikian, media video animasi yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan materi dan layak digunakan dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis *AI* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga mampu mendukung penyajian materi yang lebih sistematis, kontekstual, dan sesuai dengan

¹¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 394.

perkembangan peserta didik sekolah dasar. Integrasi unsur animasi, narasi, dan contoh berbicara yang dekat dengan kehidupan sehari-hari menjadikan materi lebih mudah dipahami siswa. Kondisi ini memperlihatkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi unsur relevansi, konsistensi, dan kecukupan materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.¹¹¹

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kartika dan Janattaka mengenai pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan *AI* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh kategori “sangat layak” berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media. Penggunaan *AI* dalam pengembangan animasi dinilai mampu meningkatkan kualitas visual media sekaligus mempermudah penyampaian materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif.¹¹² Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa media animasi berbantuan *AI* memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya pada aspek keterampilan berbahasa. Namun demikian, penelitian ini memiliki kebaruan pada fokus pengembangan yang secara khusus diarahkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV melalui materi berbicara berbasis

¹¹¹ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 173.

¹¹² Kartika dan Janattaka, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan *AI* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 3 Talang,” *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 8, No. 2, 2024, hlm. 115–123.

konteks kehidupan sehari-hari dengan karakter animasi yang disesuaikan dengan dunia anak.

Selanjutnya, validasi media dilakukan oleh Ibu Sri Handayani Parinduri, M.Pd. Aspek yang dinilai mencakup kualitas visual, kesesuaian warna, keterbacaan teks, kualitas animasi, audio, daya tarik media, dan kemudahan penggunaan. Hasil validasi menunjukkan skor 64 dari skor maksimal 70 dengan persentase 91,42% dan termasuk kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memiliki tampilan menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Validator media memberikan saran agar tokoh utama dalam animasi sebaiknya berbentuk manusia agar lebih komunikatif. Namun demikian, peneliti mempertahankan karakter “Uya si Pensil Pengetahuan” karena telah sesuai dengan konsep awal media dan dianggap memiliki ciri khas yang mudah dikenali siswa. Keputusan ini tetap dapat diterima karena secara keseluruhan media telah memenuhi kriteria sangat valid.

Kualitas visual dan audio yang baik dalam media pembelajaran memberikan pengaruh terhadap perhatian dan motivasi belajar peserta didik. Tampilan animasi yang menarik, warna yang cerah, serta audio yang jelas dapat membantu siswa lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan teori multimedia pembelajaran yang menjelaskan bahwa kombinasi unsur visual dan audio mampu meningkatkan daya serap informasi peserta didik karena melibatkan lebih dari satu indera dalam proses

belajar.¹¹³ Oleh sebab itu, penggunaan video animasi berbantuan *AI* dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana pedagogis yang membantu siswa memahami materi keterampilan berbicara secara lebih efektif.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian Siti Nurjanah dan Leny Suryaning Astutik yang mengembangkan media video animasi berbasis *AI* pada materi “Aku Menenal Tempat Tinggalku” untuk siswa kelas I sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan *AI* dinilai mampu menghasilkan karakter animasi, warna, dan tampilan visual yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar.¹¹⁴ Temuan tersebut mendukung hasil penelitian ini bahwa media animasi berbantuan *AI* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui tampilan visual yang lebih menarik dan komunikatif. Perbedaannya, penelitian ini lebih menekankan pada pengembangan keterampilan berbicara melalui aktivitas mendeskripsikan dan menyampaikan pendapat secara lisan sehingga media tidak hanya berorientasi pada pemahaman materi, tetapi juga pada kemampuan ekspresif siswa.

¹¹³ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning* (New York: Cambridge University Press, 2021), hlm. 57.

¹¹⁴ Siti Nurjanah dan Leny Suryaning Astutik, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *AI* Materi Aku Menenal Tempat Tinggalku Kelas I SD,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, Vol. 6, No. 1, 2025, hlm. 44–52.

Adapun validasi bahasa dilakukan oleh Ibu Eva Juliana, M.Pd. Penilaian difokuskan pada ketepatan ejaan, kejelasan kalimat, kesesuaian kosakata dengan usia peserta didik, serta efektivitas narasi dan dialog dalam video. Hasil validasi menunjukkan skor 30 dari skor maksimal 40 dengan persentase 75% dan termasuk kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media telah cukup baik, komunikatif, dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV sekolah dasar. Penggunaan bahasa yang sederhana dan komunikatif menjadi faktor penting dalam pembelajaran sekolah dasar karena peserta didik berada pada tahap perkembangan bahasa operasional konkret. Bahasa yang terlalu kompleks dapat menghambat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Selain itu, penggunaan narasi dan dialog dalam video animasi membantu siswa memahami contoh berbicara yang baik dan benar. Dialog yang disusun secara sederhana membuat siswa lebih mudah meniru pengucapan, intonasi, dan susunan kalimat ketika berbicara. Dalam konteks pembelajaran keterampilan berbicara, penggunaan bahasa yang komunikatif sangat penting karena peserta didik belajar tidak hanya melalui teori, tetapi juga melalui contoh penggunaan bahasa secara langsung. Dengan demikian, validasi bahasa dalam penelitian ini memperkuat bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa sekolah dasar.

Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa media video animasi pembelajaran berbantuan *AI* telah memenuhi syarat kelayakan dari

aspek materi, media, dan bahasa. Produk dinyatakan valid hingga sangat valid sehingga layak digunakan pada tahap uji coba lapangan. Temuan penelitian ini juga mendukung temuan Ar Risydah Futari, Babang Robandi, dan Effy Mulyasari yang menunjukkan bahwa media video animasi mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar secara signifikan berdasarkan hasil pretest dan posttest.¹¹⁵ Persamaan tersebut menunjukkan bahwa media video animasi memiliki efektivitas dalam mendukung pembelajaran keterampilan berbicara. Akan tetapi, penelitian ini memiliki keunggulan pada pemanfaatan teknologi *AI* dalam proses pengembangan media sehingga proses produksi animasi menjadi lebih fleksibel, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern. Dengan demikian, proses validasi yang dilakukan dalam penelitian ini membuktikan bahwa media video animasi berbantuan *AI* telah memenuhi standar kualitas akademik dan teknis sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

2. Kepraktisan Video Animasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan *Artificial Intelligence (AI)*

Setelah dinyatakan layak melalui tahap validasi, media video animasi pembelajaran berbantuan *AI* selanjutnya diuji dari aspek kepraktisan. Kepraktisan menunjukkan sejauh mana media mudah digunakan, menarik, efisien, serta membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

¹¹⁵ Ar Risydah Futari, Babang Robandi, dan Effy Mulyasari, "Pengembangan Media Ajar Berbasis Video Animasi 'A Day with Nika & Bima' untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa SD," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 10, No. 1, 2025, hlm. 88–97.

Pengukuran kepraktisan dilakukan melalui angket respon guru dan peserta didik setelah media digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil angket respon guru, media memperoleh skor 54 dari skor maksimal 60 dengan persentase 90% dan berada pada kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa guru menilai media mudah digunakan dalam pembelajaran, sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta mampu membantu penyampaian materi keterampilan berbicara secara lebih menarik dan efektif. Tingginya nilai kepraktisan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga dapat diterapkan secara nyata dalam situasi pembelajaran di kelas. Guru sebagai pengguna utama media menilai bahwa video animasi berbantuan *AI* dapat mempermudah proses penyampaian materi karena materi disajikan secara runtut, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Guru juga menilai bahwa penggunaan media video animasi mampu meningkatkan perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung. Kehadiran unsur visual, audio, dan karakter animasi membuat suasana kelas lebih aktif dan menyenangkan. Hal ini penting karena guru memiliki peran sebagai fasilitator yang membutuhkan media praktis agar pembelajaran dapat berjalan efektif. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan berbicara, suasana belajar yang aktif sangat dibutuhkan karena keterampilan berbicara berkembang melalui latihan, interaksi, dan keberanian siswa dalam menyampaikan gagasan secara lisan. Penggunaan media video animasi berbantuan *AI* mampu menciptakan kondisi belajar

yang lebih komunikatif sehingga siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui pengamatan, peniruan, dan praktik berbicara.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kartika dan Janattaka yang menyatakan bahwa media video animasi berbantuan *AI* memperoleh respon positif dari guru karena mudah digunakan, menarik perhatian siswa, dan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.¹¹⁶ Penelitian tersebut menegaskan bahwa integrasi *AI* dalam pengembangan media pembelajaran memberikan kemudahan dalam proses penyajian materi sekaligus meningkatkan kualitas interaksi pembelajaran di kelas. Selain itu, penelitian oleh Siti Nurjanah dan Leny Suryaning Astutik juga menunjukkan bahwa media video animasi berbasis *AI* memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi karena mudah dioperasikan serta mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.¹¹⁷ Temuan tersebut memperkuat bahwa media pembelajaran berbantuan *AI* memiliki potensi besar untuk digunakan dalam pembelajaran abad ke-21 yang menuntut kreativitas, inovasi, dan penggunaan teknologi digital dalam proses belajar mengajar.

¹¹⁶ Kartika dan Janattaka, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan *AI* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 3 Talang,” *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 8, No. 2, 2024, hlm. 115–123.

¹¹⁷ Siti Nurjanah dan Leny Suryaning Astutik, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *AI* Materi Aku Mengenal Tempat Tinggalku Kelas I SD,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, Vol. 6, No. 1, 2025, hlm. 44–52.

Sementara itu, berdasarkan hasil angket respon peserta didik, diperoleh rata-rata skor 53,4 dari skor maksimal 60 dengan persentase 89% dan termasuk kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa merasa media mudah dipahami, menarik, menyenangkan, dan membantu mereka belajar berbicara dengan lebih percaya diri. Kepraktisan yang tinggi dari sudut pandang siswa menunjukkan bahwa media telah sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran konkret, visual, dan interaktif. Penggunaan tokoh animasi, narasi suara, serta contoh percakapan dalam video menjadikan siswa lebih mudah memahami materi dan terdorong untuk meniru praktik berbicara yang baik.

Tingginya respon positif siswa menunjukkan bahwa media video animasi berbantuan *AI* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Kehadiran ilustrasi bergerak, kombinasi warna yang menarik, serta penyampaian materi dalam bentuk audiovisual membuat siswa lebih fokus selama pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media animasi tidak hanya meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, tetapi juga membantu mereka memahami materi secara lebih konkret. Dalam konteks keterampilan berbicara, media yang menarik sangat diperlukan untuk mengurangi rasa malu dan rasa takut siswa ketika diminta berbicara di depan kelas. Oleh karena itu, penggunaan video animasi berbantuan *AI* dapat menjadi stimulus yang efektif untuk meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri siswa dalam berbicara.

Temuan penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ar Risydah Futari, Babang Robandi, dan Effy Mulyasari yang menunjukkan bahwa media ajar berbasis video animasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbicara karena media memberikan contoh konkret dan situasi komunikasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.¹¹⁸ Penelitian tersebut menjelaskan bahwa media video animasi dapat membantu siswa lebih aktif dalam berbicara serta menciptakan pembelajaran yang tidak monoton. Dengan demikian, hasil penelitian ini semakin memperkuat bahwa media video animasi berbantuan *AI* memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dalam mendukung pembelajaran keterampilan berbicara di sekolah dasar.

Secara teoritis, hasil penelitian ini juga sesuai dengan pendapat Nieveen yang menyatakan bahwa suatu produk pengembangan dikatakan praktis apabila dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna dan memperoleh respon positif dari guru maupun siswa.¹¹⁹ Tingginya persentase hasil angket guru dan peserta didik dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi indikator kepraktisan baik dari aspek penggunaan, daya tarik, maupun kebermanfaatannya dalam proses pembelajaran. Selain itu, Arsyad juga menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus mampu meningkatkan perhatian dan motivasi

¹¹⁸ Ar Risydah Futari, Babang Robandi, dan Effy Mulyasari, "Pengembangan Media Ajar Berbasis Video Animasi 'A Day with Nika & Bima' untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa SD," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 10, No. 1, 2025, hlm. 88–97.

¹¹⁹ Nieveen, *Prototyping to Reach Product Quality* (Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 1999), hlm. 127

belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.¹²⁰ Pendapat tersebut mendukung hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berbantuan *AI* mampu meningkatkan antusiasme siswa selama mengikuti pembelajaran keterampilan berbicara.

Dengan demikian, media video animasi berbantuan *AI* dalam penelitian ini terbukti sangat praktis untuk digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV sekolah dasar. Kepraktisan tersebut terlihat dari kemudahan penggunaan media oleh guru, tingginya respon positif peserta didik, serta kemampuan media dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan interaktif. Kehadiran teknologi *AI* dalam pengembangan media pembelajaran juga memberikan inovasi baru dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada pengembangan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar sehingga media yang dikembangkan tidak hanya relevan dengan kebutuhan peserta didik, tetapi juga sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

3. Keefektifan Video Animasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan *Artificial Intelligence (AI)*

Keefektifan media video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence (AI)* dalam penelitian ini ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar peserta didik yang diukur menggunakan pretest dan posttest serta diperkuat dengan analisis N-Gain. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata nilai pretest sebesar 62,75 meningkat menjadi 81,95 pada posttest, dengan

¹²⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2019), hlm. 75.

selisih peningkatan sebesar 19,20 poin. Selain itu, seluruh peserta didik telah mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sehingga ketuntasan belajar klasikal mencapai 100%. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa media video animasi berbantuan *AI* mampu memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV sekolah dasar. Sebelum penggunaan media, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam berbicara secara runtut, kurang percaya diri ketika tampil di depan kelas, serta belum mampu menggunakan intonasi dan pelafalan yang baik. Namun setelah penggunaan media video animasi berbantuan *AI*, siswa terlihat lebih aktif, berani berbicara, serta mampu menyampaikan ide dengan lebih lancar dan jelas. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih komunikatif dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. jika ditinjau lebih lanjut melalui analisis N-Gain, diperoleh rata-rata sebesar 0,513 yang berada pada kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa media video animasi berbantuan *AI* mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara cukup signifikan dan merata. Meskipun sebagian besar siswa berada pada kategori sedang, terdapat pula siswa yang mencapai kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa media memiliki potensi untuk memberikan peningkatan yang optimal pada kondisi tertentu. Nilai N-Gain tersebut memperlihatkan bahwa peningkatan kemampuan siswa tidak hanya terjadi pada beberapa peserta didik saja, tetapi hampir merata pada seluruh siswa. Dengan demikian, media

yang dikembangkan dapat dikatakan efektif dalam membantu peningkatan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian ini memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri Ramadhani dan Yanti Fitria mengenai penggunaan media audiovisual interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis audiovisual mampu meningkatkan keberanian siswa dalam berbicara, memperbaiki pelafalan, dan meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran.¹²¹ Penelitian tersebut menjelaskan bahwa tampilan gambar bergerak dan suara yang dipadukan secara bersamaan membantu siswa memahami konteks pembicaraan secara lebih konkret sehingga siswa lebih mudah mengembangkan kemampuan berbicara mereka. Kesamaan temuan tersebut memperlihatkan bahwa media audiovisual, khususnya video animasi, memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan keterampilan berbicara peserta didik.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Dian Novita Sari dan Eko Wahyudi tentang penggunaan media animasi digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia juga menunjukkan bahwa media animasi dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan komunikasi siswa sekolah dasar.¹²² Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa siswa menjadi lebih

¹²¹ Putri Ramadhani dan Yanti Fitria, “Pengaruh Media Audiovisual Interaktif terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, Vol. 8, No. 2, 2023, hlm. 115–122.

¹²² Dian Novita Sari dan Eko Wahyudi, “Pemanfaatan Media Animasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, Vol. 8, No. 1, 2024, hlm. 421–430.

antusias mengikuti pembelajaran karena media yang digunakan tidak monoton dan mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Temuan ini memperkuat hasil penelitian bahwa media video animasi berbantuan *AI* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu membangun motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Keefektifan media dalam penelitian ini juga menunjukkan adanya kebaruan dibandingkan penelitian sebelumnya. Pada penelitian terdahulu, sebagian besar media animasi masih dibuat secara konvensional dan berfokus pada penyampaian materi secara umum, sedangkan dalam penelitian ini proses pengembangan media telah memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence untuk menghasilkan animasi, audio dan visual pembelajaran yang lebih adaptif serta menarik bagi siswa sekolah dasar. Pemanfaatan *AI* memungkinkan proses pengembangan media menjadi lebih efisien sekaligus menghasilkan tampilan visual yang lebih komunikatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, penelitian ini secara khusus memfokuskan penggunaan media animasi berbantuan *AI* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar, bukan hanya pada aspek pemahaman materi pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi *AI* pada jenjang sekolah dasar.

Peningkatan keterampilan berbicara ini tidak terlepas dari karakteristik media yang dikembangkan, yaitu mengintegrasikan unsur visual, audio, dan narasi dalam satu kesatuan pembelajaran. Media video animasi memungkinkan siswa untuk tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga melihat contoh konkret penggunaan bahasa lisan, termasuk intonasi, ekspresi, dan pelafalan yang tepat. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami informasi ketika materi disajikan melalui kombinasi visual dan audio dibandingkan hanya menggunakan teks atau penjelasan verbal semata.¹²³ Dalam konteks pembelajaran keterampilan berbicara, kombinasi audiovisual membantu siswa memahami bagaimana suatu ujaran disampaikan dengan baik sehingga keterampilan berbicara dapat berkembang secara lebih optimal. Selain itu, penggunaan media animasi berbantuan AI juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa terlibat aktif dalam kegiatan menonton, menirukan dialog, serta mempraktikkan keterampilan berbicara secara langsung. Aktivitas ini memperkuat proses internalisasi keterampilan berbicara karena siswa belajar melalui pengamatan sekaligus praktik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis AI mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna karena siswa tidak

¹²³ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning* (New York: Cambridge University Press, 2009), hlm. 57.

hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Dari sisi pedagogis, media ini juga membantu mengatasi permasalahan pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru. Dengan adanya media yang menarik dan komunikatif, siswa menjadi lebih percaya diri untuk berbicara dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar yang tidak hanya terjadi pada siswa dengan kemampuan tinggi, tetapi juga pada siswa dengan kemampuan awal yang rendah. Siswa yang sebelumnya kurang aktif mulai menunjukkan keberanian untuk berbicara setelah melihat contoh percakapan dan praktik berbicara dalam video animasi. Dengan demikian, media video animasi berbantuan *AI* mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan mendukung perkembangan keterampilan berbicara seluruh peserta didik. Temuan penelitian ini juga sesuai dengan pendapat Hamalik yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi, minat, dan aktivitas belajar peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.¹²⁴ Dalam penelitian ini, penggunaan media video animasi terbukti mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan motivasi belajar tersebut secara tidak langsung memberikan dampak terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa.

¹²⁴ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hlm. 30.

Dengan demikian, berdasarkan peningkatan hasil belajar, ketuntasan klasikal yang mencapai 100%, serta hasil N-Gain kategori sedang, dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence (AI)* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hasil ini sekaligus memperkuat bahwa pemanfaatan teknologi *AI* dalam pengembangan media pembelajaran memiliki kontribusi nyata dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan bermakna. Media yang dikembangkan tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, komunikatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar pada era perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

C. Keterbatasan dan Keunggulan Penelitian

1. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan penelitian pengembangan media video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence (AI)* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 101102 Sipange masih memiliki beberapa keterbatasan. Keterbatasan ini penting disampaikan sebagai bahan evaluasi dan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Keterbatasan Desain dan Inovasi Media

Media video animasi yang dikembangkan masih memiliki keterbatasan pada aspek desain visual dan variasi animasi.

Meskipun telah dinyatakan valid, pengembangan dari segi tampilan, efek animasi, serta variasi penyajian masih dapat ditingkatkan agar lebih inovatif dan menarik bagi peserta didik. Selain itu, beberapa elemen visual dan transisi animasi masih sederhana sehingga pengembangan lebih lanjut diperlukan agar media tampil lebih modern dan interaktif.

b. Keterbatasan Interaktivitas Media

Media yang digunakan bersifat audio visual satu arah sehingga belum mampu memberikan interaksi langsung maupun umpan balik otomatis kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik hanya menerima materi melalui tayangan video tanpa adanya fitur respons otomatis terhadap hasil belajar mereka. Oleh karena itu, pengembangan selanjutnya dapat diarahkan pada media berbasis AI yang lebih interaktif dan mampu memberikan evaluasi secara langsung.

c. Keterbatasan Penilaian Keterampilan Berbicara

Penilaian keterampilan berbicara masih dilakukan secara manual melalui observasi berdasarkan indikator tertentu. Media belum dilengkapi dengan sistem berbasis AI yang mampu menilai kemampuan berbicara siswa secara otomatis dan objektif. Akibatnya, proses penilaian masih membutuhkan waktu yang cukup lama dan bergantung pada pengamatan guru selama pembelajaran berlangsung.

d. Keterbatasan Materi Pembelajaran

Media yang dikembangkan hanya difokuskan pada materi keterampilan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga belum mencakup aspek keterampilan berbahasa lainnya seperti membaca, menulis, dan menyimak. Ruang lingkup materi yang terbatas menyebabkan penggunaan media belum dapat diterapkan secara menyeluruh pada seluruh kompetensi pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan lanjutan agar media dapat digunakan pada materi yang lebih luas.

e. Keterbatasan Sarana dan Teknologi

Penggunaan media video animasi berbantuan *AI* memerlukan perangkat pendukung seperti laptop atau smartphone serta akses listrik yang memadai, sehingga dapat menjadi kendala pada sekolah dengan fasilitas terbatas. Selain itu, kemampuan guru dan siswa dalam mengoperasikan teknologi juga dapat memengaruhi kelancaran penggunaan media selama pembelajaran berlangsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa implementasi media digital masih bergantung pada kesiapan sarana dan sumber daya teknologi di sekolah.

f. Keterbatasan Penyebaran (Diseminasi) Produk

Pada tahap diseminasi, penyebaran media video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence (AI)* masih

dilakukan secara terbatas, yaitu hanya pada lingkungan sekolah tempat penelitian dan kepada beberapa guru yang memiliki karakteristik pembelajaran serupa. Hal ini menyebabkan jangkauan pemanfaatan media belum mencakup sekolah yang lebih luas dengan kondisi yang beragam. Oleh karena itu, efektivitas dan kepraktisan media pada konteks yang berbeda, seperti sekolah dengan fasilitas, latar belakang siswa, dan kemampuan teknologi yang berbeda, belum dapat diketahui secara menyeluruh. Keterbatasan ini menunjukkan perlunya penelitian lanjutan dengan cakupan diseminasi yang lebih luas agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai keberhasilan implementasi media dalam berbagai situasi pembelajaran.

2. Keunggulan Penelitian

Di samping keterbatasan tersebut, penelitian ini juga memiliki sejumlah keunggulan yang menjadi nilai tambah dalam pengembangan media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

a. Menghasilkan Media Pembelajaran Inovatif

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media video animasi berbantuan *AI* yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Media menggabungkan unsur audio, visual, dan animasi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Inovasi ini juga menunjukkan bahwa

teknologi *AI* dapat dimanfaatkan secara positif dalam pengembangan media pembelajaran modern.

b. Sesuai dengan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Media dirancang dengan tampilan menarik, penggunaan karakter animasi, serta bahasa yang sederhana sehingga sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas IV. Penggunaan warna, gambar, dan narasi yang menarik membuat siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Selain itu, suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan bagi peserta didik.

c. Memanfaatkan Teknologi *Artificial Intelligence (AI)*

Penggunaan *AI* dalam pembuatan media menjadi keunggulan tersendiri karena mampu menghasilkan konten yang lebih menarik, efisien, dan relevan dengan pembelajaran modern. Teknologi *AI* membantu proses pengembangan animasi dan audio sehingga media dapat dibuat dengan lebih kreatif dan inovatif. Hal ini menunjukkan bahwa *AI* memiliki potensi besar dalam mendukung pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar.

d. Fokus pada Keterampilan Berbicara

Penelitian ini menitikberatkan pada peningkatan keterampilan berbicara yang merupakan salah satu keterampilan berbahasa produktif yang sangat penting bagi siswa sekolah dasar. Media memberikan kesempatan kepada siswa untuk meniru dialog, melatih pelafalan, dan meningkatkan keberanian berbicara. Dengan

demikian, pembelajaran menjadi lebih komunikatif dan berpusat pada aktivitas siswa.

e. Telah Melalui Validasi Ahli

Media yang dikembangkan telah melalui proses validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa dengan hasil kategori valid hingga sangat valid sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Proses validasi membantu menyempurnakan kualitas isi, tampilan, dan bahasa pada media yang dikembangkan. Hal ini menjadikan media lebih terpercaya dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

f. Memiliki Tingkat Kepraktisan Tinggi

Berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa, media dinyatakan sangat praktis karena mudah digunakan, menarik, dan membantu proses pembelajaran. Guru merasa media mempermudah penyampaian materi, sedangkan siswa merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Tingkat kepraktisan yang tinggi menunjukkan bahwa media dapat digunakan secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar.

g. Terbukti Efektif Meningkatkan Keterampilan Berbicara

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai dari pretest ke posttest, nilai N-Gain kategori sedang, serta ketuntasan belajar mencapai 100%, yang menunjukkan bahwa media efektif digunakan. Media membantu siswa lebih percaya diri dan aktif dalam berbicara selama pembelajaran berlangsung. Dengan

demikian, penggunaan video animasi berbantuan AI memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

h. Dapat Digunakan Secara Fleksibel

Media video animasi dapat digunakan berulang kali baik di sekolah maupun di rumah sehingga mendukung pembelajaran mandiri siswa. Guru juga dapat memanfaatkan media sebagai bahan pengayaan maupun remedial dalam pembelajaran. Selain itu, format video membuat media mudah diakses menggunakan berbagai perangkat teknologi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence (AI)* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 101102 Sipange, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses Pengembangan Media

Pengembangan media video animasi pembelajaran berbantuan *AI* dilakukan melalui model 4D yang meliputi tahap *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*. Pada tahap pengembangan, media dirancang menggunakan berbagai aplikasi berbasis *AI* seperti *Canva*, *Adobe Express* dan *Gemini* dengan menghasilkan video animasi yang memuat unsur visual, audio, dan narasi yang menarik. Produk yang dihasilkan telah disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar serta materi keterampilan berbicara, sehingga mampu mendukung proses pembelajaran secara interaktif dan komunikatif.

2. Kevalidan Media

Media video animasi pembelajaran berbantuan *AI* dinyatakan valid hingga sangat valid berdasarkan hasil penilaian dari tiga validator. Validasi materi memperoleh persentase sebesar 94,66% (sangat valid) setelah revisi, validasi media sebesar 91,42% (sangat valid), dan validasi bahasa sebesar 75% (valid). Hasil ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi

kelayakan dari aspek isi, tampilan, dan kebahasaan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

3. Kepraktisan Media

Media yang dikembangkan terbukti sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket respon guru dengan jumlah skor yang diperoleh 54 dari skor maksimal 60 sehingga hasil persentasenya adalah 90% dengan kriteria sangat praktis dan hasil angket respon dari 20 siswa mendapatkan jumlah rata-rata skor sebesar 53,4 dari skor maksimal 60 sehingga persentasennya adalah 89% yang tergolong sangat praktis, jadi dari hasil kedua angket tersebut menghasilkan kategori sangat praktis. Media dinilai mudah digunakan, menarik, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara.

4. Keefektifan Media

Media video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence (AI)* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata nilai pretest sebesar 62,75 menjadi 81,95 pada *posttest*, dengan selisih peningkatan sebesar 19,20 poin. Selain itu, nilai seluruh siswa mencapai nilai di atas KKM sehingga ketuntasan belajar klasikal mencapai 100%. Hasil analisis *N-Gain* sebesar 0,513 berada pada kategori sedang, yang menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara signifikan dan merata.

Dengan demikian, media video animasi pembelajaran berbantuan Artificial Intelligence (AI) yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence (AI)* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 101102 Sipange, diperoleh beberapa implikasi yang berkaitan langsung dengan tujuan dan temuan penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi berbantuan *AI* telah memenuhi ketiga kriteria tersebut. Hal ini mengimplikasikan bahwa penggunaan teknologi Artificial Intelligence dalam pengembangan media pembelajaran dapat menjadi solusi inovatif dalam menciptakan media yang tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga dapat digunakan secara nyata dalam pembelajaran di kelas.
2. Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa yang ditandai dengan kenaikan nilai rata-rata dari pretest ke posttest serta hasil *N-Gain* kategori sedang. Hal ini mengimplikasikan bahwa media video animasi berbantuan *AI* mampu membantu siswa dalam memahami dan mempraktikkan aspek-aspek berbicara seperti kelancaran, intonasi, dan kepercayaan diri. Dengan demikian, media ini dapat dijadikan

alternatif strategi pembelajaran untuk mengatasi rendahnya keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar.

C. Saran

Berdasarkan temuan dari penelitian dan pengembangan media video animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence (AI)* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 101102 Sipange, beberapa saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Para guru direkomendasikan untuk menerapkan media video animasi pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence (AI)* dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada kompetensi berbicara. Penerapan media tersebut berpotensi mendorong peningkatan partisipasi aktif, rasa percaya diri, serta kapasitas siswa dalam mengungkapkan ide secara verbal. Di samping itu, pemanfaatan media berlandaskan teknologi *AI* dapat dijadikan pilihan inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pendidikan pada era abad ke-21.
2. Bagi peneliti yang hendak melaksanakan riset dan pengembangan lanjutan, dianjurkan untuk menyempurnakan kualitas serta nilai kreatif media, khususnya menyangkut tingkat interaktivitas, keragaman materi, dan kelengkapan fitur penunjang semisal umpan balik otomatis atas performa berbicara siswa. Upaya penyempurnaan media yang lebih inovatif diharapkan dapat mendongkrak tingkat efektivitas pembelajaran menuju kategori yang lebih unggul.

3. Riset berikutnya perlu menelaah secara lebih komprehensif terkait keefektifan media video animasi berbantuan *AI* dengan menggunakan ukuran sampel yang lebih luas serta mencakup jenjang pendidikan yang beragam. Lebih lanjut, riset tersebut juga dapat menilai pengaruh pemanfaatan media terhadap kompetensi lainnya, seperti kecakapan menyimak, membaca, dan menulis, sehingga dapat dihasilkan temuan yang lebih utuh dan menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Astuti, D., Cahyadi, A., & Budiman, E. (2023). Pemanfaatan Canva sebagai media video animasi untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Inovasi*, 7(2), 112–124. <https://doi.org/10.31004/jtpi.v7i2.2023>
- Astuti, R. (2020). Pragmatic competence in elementary school students. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 20(2), 115–127. https://doi.org/10.17509/bs_jpbs.v20i2.28410
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). Capaian pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B. BSKAP.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2008). Pengembangan bahan ajar. *Buletin BSNP*, 1(2), 10–23.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction* (4th ed.). Longman.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Desmita. (2021). *Psikologi perkembangan peserta didik*. Remaja Rosdakarya.
- Fitriani, D., & Marzuki, M. (2021). Analisis keterampilan berbicara siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 134–142. <https://doi.org/10.23887/jipdi.v6i2.34921>
- Fitriani, L., & Nugraha, A. (2022). Efektivitas penggunaan animasi interaktif dalam pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(3), 201–213. <https://doi.org/10.36709/jipd.v9i3.2022>
- Futari, A. R., Robandi, B., & Mulyasari, E. (2025). Pengembangan media ajar berbasis video animasi "A Day with Nika & Bima" untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 88–97.
- Gowhary, H., Javanmardi, F., & Shokrollahi, N. (2020). Speaking skills development through interactive learning. *International Journal of Instruction*, 13(4), 45–60. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.1344a>
- Hamalik, O. (2017). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.

- Hamdani. (2020). *Strategi belajar mengajar*. Pustaka Setia.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2020). *Instructional media and technology for learning*. Pearson.
- Kartika, D. K., & Janattaka, N. (2024). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan "AI" pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 3 Talang. *Journal on Education*, 7(1), 1941–1948. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6418>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Kurikulum Merdeka: Karakteristik dan implementasi*. Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan penggunaan media pembelajaran digital di sekolah dasar*. Kemendikbudristek.
- Lestari, S. (2024). Efektivitas media animasi dalam meningkatkan pemahaman konsep pada anak usia sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(1). <https://doi.org/10.26740/jipd.v7n1.2024>
- Lestari, S., & Prasetyo, A. (2022). Pemanfaatan video animasi dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpdi.v8i2.45678>
- Likert, R. (1932). *A technique for the measurement of attitudes*. Archives of Psychology, 140, 1–55.
- Majid, A. (2017). *Perencanaan pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mita Aswatun, M., Haifaturrahmah, & Sari, N. (2025). Efektivitas video pembelajaran animasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 4101–4123. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.36150>
- Mulyasa, E. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Remaja Rosdakarya.
- Mutaqin, M., dkk. (2024). AI sebagai aplikasi yang berpengaruh besar dalam menciptakan suasana belajar yang lebih baik serta mengembangkan pendidikan. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14(1), 35–37. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v14i1.3320
- Nieveen, N. (1999). Prototyping to reach product quality. Dalam J. van den Akker, R. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen, & T. Plomp (Eds.), *Design*

approaches and tools in education and training (hlm. 125–135). Kluwer Academic Publishers.

Ningsih, Y. (2023). Media animasi interaktif dalam pembelajaran komunikatif anak SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpdi.v8i2.45678>

Nitasari, R., Lastuti, T., & Akbar, M. (2024). Implementasi media video interaktif berbasis artificial intelligence dalam pembelajaran bahasa di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 12(1), 29–41. <https://doi.org/10.31004/jipd.v12i1.2024>

Nurhayati, S. (2023). Analisis pengaruh video animasi pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. *Cyber, Education and Research*, 2(2), 30–36. <https://doi.org/10.58660/cer.v2i2.23>

Nurjanah, S., & Astutik, L. S. (2025). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis AI materi aku mengenal tempat tinggalku kelas I sekolah dasar. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(3). <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol4.Iss3.1671>

Nurgiyantoro, B. (2019). *Penilaian pembelajaran bahasa: Berbasis kompetensi*. BPFE.

Piaget, J. (1969). *The psychology of the child*. Basic Books.

Prasetyo, A., & Nugraheni, F. (2023). Pengaruh media video animasi interaktif terhadap keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 45–57. <https://doi.org/10.31004/jpdn.v9i1.2023>

Prasetyo, R. (2024). Integrasi artificial intelligence dalam desain media pembelajaran bahasa di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 12(1), 33–45. <https://doi.org/10.31004/jtpi.v12i1.2024>

Pratiwi, D. (2021). *Psikologi perkembangan anak sekolah dasar*. Alfabeta.

Prayoga, V. R., & Nurharini, A. (2024). AI-based learning media "Toori" (Dance Cartoon) to increase elementary school students' interest in learning dance arts. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(3). <https://doi.org/10.23887/jpppg.v7i3.85603>

Pratama, P. (2021). Efektivitas penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 145–153. <https://doi.org/10.23887/jpdi.v6i2.35890>

- Putri, A., & Hidayat, R. (2024). Integrasi media animasi interaktif dalam pembelajaran keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 5(1), 56–58. <https://doi.org/10.31004/jipi.v5i1.6732>
- Putri, S. A., Rohmani, & Apriza, B. (2024). Effectiveness of using animation videos in science learning in elementary schools: A systematic literature review. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 7(3), 667–678. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v7i3.82242>
- Raharjo, T., & Lestari, P. (2021). Speaking skills and critical thinking development in elementary students. *International Journal of Instructional Communication*, 4(2), 115–128. <https://doi.org/10.32503/ijic.v4i2.2331>
- Rahayu, D., & Sari, M. (2023). Pemanfaatan media video animasi dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 145–156. <https://doi.org/10.26740/jpbsi.v8n2.2023.145-156>
- Ramadhani, P., & Fitria, Y. (2023). Pengaruh media audiovisual interaktif terhadap keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 115–122.
- Riduan. (2011). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Alfabeta.
- Sadiman, A. S. (2019). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2020). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Santoso, R., & Lestari, A. (2024). Media animasi dan perkembangan keterampilan berbicara anak sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(1). <https://doi.org/10.26740/jipd.v7n1.2024>
- Sanusi, A. (2019). Keterampilan berbahasa Indonesia sebagai upaya peningkatan kemampuan literasi siswa. *Jurnal Membaca: Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2), 85–89. <https://doi.org/10.30870/jmbasi.v4i2.6231>
- Sari, D. N., & Wahyudi, E. (2024). Pemanfaatan media animasi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 421–430.
- Sari, R., & Wandira, A. (2020). Family communication patterns and speaking development in elementary students. *Journal of Early Childhood and Primary Education*, 2(1), 22–33. <https://doi.org/10.31004/jecce.v2i1.1285>

- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode penelitian pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Suryani, I., & Handoko, R. (2023). Pengaruh penggunaan media animasi terhadap pemahaman konsep siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1). <https://doi.org/10.21009/jtp.v14i1.51234>
- Suryani, L. (2021). Developing students' basic literacy skills through active learning strategies. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 12–21. <https://doi.org/10.29407/jpdp.v7i1.16021>
- Sukarelawan, M. I., dkk. (2024). *N-Gain vs Stacking: Analisis perubahan abilitas peserta didik dalam desain one group pretest-posttest*. Surya Cahya.
- Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Indiana University.
- Ula, W. R. R., & Nugraha, Y. A. (2020). Pengaruh media film animasi terhadap keterampilan berbicara kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 7(2), 118–125. <https://doi.org/10.22460/p2m.v7i2p118-125.1944>
- Wahyuni, I., & Handayani, F. (2023). Pengaruh media visual bergerak terhadap motivasi belajar anak SD. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran Anak*, 6(2). <https://doi.org/10.21009/jtpa.v6i2.51234>
- Widodo, S., & Prasetyo, H. (2021). Active learning strategies for improving speaking skills in primary students. *Journal of Language Teaching and Research*, 12(3), 411–420. <https://doi.org/10.17507/jltr.1203.15>
- Yuliani, M. (2022). *Media pembelajaran bahasa berbasis digital di sekolah dasar*. Alfabeta.

LAMPIRAN I

PENGESAHAN JUDUL SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihutang 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : B 6207/Un.28/E.1/PP. 00.9/11/2025
Lamp : -
Perihal : Pengesahan Judul dan Penunjukan
Pembimbing Skripsi

25 November 2025

Yth:

1. Nursyaidah, M.Pd.

(Pembimbing I)

2. Nur Azizah Putri Hasibuan, M.Pd.

(Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa dibawah ini sebagai berikut:

Nama : Surya Anggara Pulungan
NIM : 2220500082
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Berbantuan
Artificial Intelligence Untuk Meningkatkan Keterampilan
Berbicara Siswa Kelas IV di SD Negeri 101102 Sipange

Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Nomor 400 Tahun 2022 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Tadris/Pendidikan Matematika, Tadris/Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Arab, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut diatas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II Penelitian Skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

Mengetahui
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan

Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A
NIP.19801224 200604 2 001

Ketua Program Studi PGMI

Nursyaidah, M.Pd
NIP. 19770726 200312 2001

LAMPIRAN II

SAMPEL LEMBAR OBSERVASI TES KETERAMPILAN BERBICARA

Nama : Shakeel Al harari Daulay
Kelas / Semester : IV / Ganjil
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Objek : Keterampilan Berbicara
Hari / Tanggal : Selasa 14 Oktober 2025

No	Aspek yang Diamati	Indikator Penilaian	Skor (1–4)	Keterangan
1	Kelancaran (<i>Fluency</i>)	Siswa berbicara secara mengalir, tidak terputus-putus, dan mampu mempertahankan alur pembicaraan dengan jelas.	2	Cukup (masih tampak ragu-ragu, isi kurang runtut atau kurang jelas)
2	Ketepatan Bahasa (<i>Accuracy</i>)	Siswa menggunakan kosakata dan struktur kalimat yang tepat; kesalahan kebahasaan minimal sehingga pesan mudah dipahami.	2	Cukup (masih tampak ragu-ragu, isi kurang runtut atau kurang jelas)
3	Kesesuaian Isi (<i>Content Relevance</i>)	Siswa menyampaikan isi pembicaraan yang relevan, runtut, logis, dan sesuai dengan tema yang diberikan.	2	Cukup (masih tampak ragu-ragu, isi kurang runtut atau kurang jelas)
4	Artikulasi dan Intonasi	Siswa mengucapkan kata dengan jelas, intonasi tepat, dan mudah dipahami oleh pendengar.	2	Cukup (masih tampak ragu-ragu, isi kurang runtut atau kurang jelas)
5	Sikap Berbicara	Siswa menunjukkan sikap percaya diri, kontak mata baik, gestur wajar, dan kesopanan dalam berbicara.	1	Kurang (tidak berani berbicara, isi tidak relevan, atau bahasa kurang santun)
Total			9	45

Keterangan Total Skor

Skor	Deskripsi
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup

21 – 40	Kurang
0 – 20	Sangat Kurang

Catatan Observer

Siswa atas nama Shakeel Alhariri Daulay sudah cukup menguasai aspek-aspek keterampilan berbicara setelah di laksanakan tes keterampilan berbicara dengan tes praktik yaitu menceitakan pengalaman pada hari libur di depan kelas dengan berhadapan langsung dengan tematan-temannya.

LAMPIRAN III

HASIL WAWANCARA PENDIDIK

Identitas Responden

Nama Guru Wali Kelas : Fitria Siska Yanti

Kelas yang diampu : IV

Tanggal Wawancara : 14 Oktober 2025

Tujuan Wawancara:

Untuk mengetahui kondisi pembelajaran keterampilan berbicara di kelas IV SD serta kebutuhan guru terhadap media pembelajaran berbasis video animasi berbantuan AI.

No	Pertanyaan	Keterangan / Catatan
1	Bagaimana kondisi keterampilan berbicara siswa di kelas Anda selama ini?	<i>Secara umum keterampilan berbicara siswa cukup baik, sebagian siswa sudah berani menyampaikan pendapat. Namun masih ada beberapa siswa yang kurang percaya diri dan berbicara masih terbata-bata ketika diminta menjelaskan di depan kelas.</i>
2	Apa saja kesulitan yang dialami siswa ketika diminta untuk berbicara di depan kelas atau saat berdiskusi?	<i>Kesulitan yang sering terlihat adalah siswa merasa malu, kurang percaya diri, dan kadang sulit menyusun kalimat dengan runtut. Ada juga siswa yang sebenarnya paham materi tetapi ragu saat menyampaikannya secara lisan.</i>
3	Strategi atau metode apa yang biasanya Ibu/Bapak gunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa?	<i>Saya biasanya menggunakan metode tanya jawab, diskusi kelompok, serta memberi kesempatan siswa bercerita atau menjelaskan materi secara lisan di depan kelas. Saya juga sering memberikan contoh cara</i>

		<i>berbicara yang baik sebelum siswa mencoba.</i>
4	Media apa yang selama ini digunakan dalam pembelajaran berbicara? Apakah efektif menurut Ibu/Bapak?	<i>Media yang digunakan masih sederhana seperti buku, gambar di papan tulis, dan kartu gambar. Media tersebut cukup membantu, tetapi belum maksimal karena belum menggunakan media digital yang lebih menarik bagi siswa.</i>
5	Menurut Ibu/Bapak, apakah media video animasi dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa SD?	<i>Menurut saya, media video animasi dapat membantu karena tampilannya menarik dan dapat memancing siswa untuk lebih aktif berbicara serta lebih mudah memahami materi yang akan dijelaskan.</i>
6	Fitur seperti apa yang menurut Ibu/Bapak sebaiknya ada dalam media video animasi berbantuan AI agar menarik bagi siswa?	<i>Fitur yang sebaiknya ada yaitu gambar animasi yang jelas, suara narasi yang mudah dipahami, serta contoh percakapan sederhana agar siswa bisa meniru dan berlatih berbicara.</i>
7	Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis teknologi sejauh ini?	<i>Respon siswa biasanya cukup antusias jika menggunakan media berbasis teknologi, mereka lebih fokus dan tertarik. Namun penggunaan media tersebut masih terbatas karena fasilitas di sekolah belum sepenuhnya mendukung.</i>
8	Apa harapan Ibu/Bapak terhadap pengembangan media video animasi pembelajaran berbantuan AI ini?	<i>Saya berharap media ini dapat membantu siswa lebih berani berbicara, lebih mudah memahami materi, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik meskipun selama ini pembelajaran masih banyak menggunakan cara konvensional.</i>

LAMPIRAN IV

HASIL WAWANCARA UNTUK SISWA

Identitas Responden

Nama Siswa : Arkhan Algifari Nasution

Kelas : IV (Empat)

Tanggal Wawancara : 14 Oktober 2025

Tujuan Wawancara:

Untuk mengetahui pengalaman, kesulitan, dan harapan siswa terhadap pembelajaran keterampilan berbicara serta tanggapan mereka terhadap media video animasi berbantuan AI.

No	Pertanyaan	Catatan Jawaban Siswa
1	Apakah kamu suka kegiatan berbicara di depan kelas, seperti bercerita atau presentasi? Mengapa?	<i>Kadang suka, tapi juga masih malu. Suka kalau ceritanya mudah dan sudah dipahami.</i>
2	Hal apa yang membuat kamu merasa sulit saat harus berbicara di depan teman-temanmu?	<i>Takut salah, grogi, dan takut ditertawakan teman. Kadang juga lupa apa yang mau disampaikan.</i>
3	Bagaimana cara guru mengajarkan kamu supaya lebih berani berbicara?	<i>Guru sering meminta kami membaca, bercerita, dan menjawab pertanyaan di depan kelas. Guru juga memberi semangat supaya tidak takut.</i>
4	Media apa yang biasanya digunakan guru dalam pelajaran Bahasa Indonesia?	<i>Biasanya buku pelajaran, papan tulis, dan kadang gambar. Jarang memakai video atau media digital.</i>
5	Menurutmu, apakah video animasi bisa membantu kamu agar lebih mudah berbicara dan bercerita?	<i>Iya, bisa membantu karena bisa melihat contoh cerita dan cara berbicara yang baik.</i>
6	Seperti apa video pembelajaran yang kamu sukai (misalnya: ada tokoh lucu, musik, warna menarik, atau permainan)?	<i>Video yang ada tokoh lucu, warna cerah, suara jelas, dan cerita yang menarik.</i>
7	Apa yang kamu harapkan kalau nanti ada video animasi khusus untuk belajar berbicara?	<i>Semoga jadi lebih berani berbicara, tidak malu lagi, dan bisa bercerita dengan lancar di depan kelas.</i>

LAMPIRAN V

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

TAHAP I

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN

ANIMASI PEMBELAJARAN BERBANTUAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*

A. Petunjuk Penggunaan

1. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek ($\checkmark$) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam lembar aspek penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Keterangan

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup

Skor 2 : Kurang

Skor 1 : Sangat Kurang

2. Jika Bapak/Ibu merasa perlu memberi catatan khusus demi perbaikan animasi ini, mohon ditulis langsung pada bagian yang dimaksud atau pada saran.

B. Identitas

Nama : Himsar, M.Pd

NIP : 198504112025211035

Instansi : FTIK UIN Syahada Padangsidimpuan

C. Aspek Penilaian

1. Aspek Kelayakan Isi

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
A. Kesesuaian materi dengan TP.	1. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran keterampilan berbicara kelas IV.				√	
	2. Materi mencakup kegiatan berbicara seperti menyampaikan pendapat, bercerita, dan berbicara runtut.				√	
B. Keakuratan materi	3. Materi disajikan sesuai kaidah Bahasa Indonesia yang benar.				√	
	4. Contoh berbicara dalam video membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa.				√	
	5. Ilustrasi dan dialog mendukung pemahaman materi berbicara.				√	
	6. Istilah yang digunakan tepat dan sesuai tingkat perkembangan siswa SD.				√	
C. Kemutakhiran materi	7. Materi dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa.				√	
	8. Contoh dan topik berbicara relevan dengan lingkungan siswa.				√	

2. Aspek Kelayakan Penyajian

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
A. Teknik Penyajian	1. Materi disajikan secara runtut dari mudah ke sulit.				√	
B. Pendukung penyajian	2. Animasi membantu siswa memahami materi berbicara.					
	3. Ilustrasi dan contoh berbicara mendukung keterampilan berbicara siswa.				√	
	4. Terdapat pengantar yang menjelaskan tujuan penggunaan video animasi.			√		
C. Penyajian pembelajaran	5. Materi mendorong keaktifan siswa untuk berbicara.			√		
D. Koherensi dan keruntutan Alur Pembelajaran	6. Keterpaduan antarbagian materi jelas dan sistematis.			√		
	7. Alur penyajian materi membentuk pemahaman utuh keterampilan berbicara.				√	

D. Komentar dan Saran

Penulis mengharapkan komentar dan saran dari Bapak/Ibu setelah mengamati dan menganalisis animasi berbantuan *Artificial Intelligence* ini.

1. Komentar :

Pada tampilan judul materi sebaiknya ditambahkan voice over yang membacakan judul video atau materi agar lebih menarik perhatian siswa.

2. Saran :

Beri Subtitle pada animasi.

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda *checlist* (√) untuk memberikan kesimpulan terhadap animasi berbantuan *Artificial Intelligence*.

Kesimpulan.

Animasi belum dapat digunakan	
Animasi dapat digunakan dengan revisi	√
Animasi dapat digunakan tanpa revisi	

Padangsidimpuan,

Validator



Himsar, M.Pd

NIP. 198504112025211035

LAMPIRAN VI

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

TAHAP II

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN

ANIMASI PEMBELAJARAN BERBANTUAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*

A. Petunjuk Penggunaan

1. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek ($\checkmark$) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam lembar aspek penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Keterangan

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup

Skor 2 : Kurang

Skor 1 : Sangat Kurang

2. Jika Bapak/Ibu merasa perlu memberi catatan khusus demi perbaikan animasi ini, mohon ditulis langsung pada bagian yang dimaksud atau pada saran.

B. Identitas

Nama : Himsar, M.Pd

NIP : 198504112025211035

Instansi : FTIK UIN Syahada Padangsidempuan

C. Aspek Penilaian

1. Aspek Kelayakan Isi

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
A. Kesesuaian materi dengan TP.	1. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran keterampilan berbicara kelas IV.					√
	2. Materi mencakup kegiatan berbicara seperti menyampaikan pendapat, bercerita, dan berbicara runtut.					√
B. Keakuratan materi	3. Materi disajikan sesuai kaidah Bahasa Indonesia yang benar.					√
	4. Contoh berbicara dalam video membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa.					√
	5. Ilustrasi dan dialog mendukung pemahaman materi berbicara.					√
	6. Istilah yang digunakan tepat dan sesuai tingkat perkembangan siswa SD.					√
C. Kemutakhiran materi	7. Materi dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa.				√	
	8. Contoh dan topik berbicara relevan dengan lingkungan siswa.				√	

2. Aspek Kelayakan Penyajian

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
A. Teknik Penyajian	1. Materi disajikan secara runtut dari mudah ke sulit.					√
B. Pendukung penyajian	2. Animasi membantu siswa memahami materi berbicara.					√
	3. Ilustrasi dan contoh berbicara mendukung keterampilan berbicara siswa.					√
	4. Terdapat pengantar yang menjelaskan tujuan penggunaan video animasi.					√
C. Penyajian pembelajaran	5. Materi mendorong keaktifan siswa untuk berbicara.				√	
D. Koherensi dan keruntutan Alur Pembelajaran	6. Keterpaduan antarbagian materi jelas dan sistematis.					√
	7. Alur penyajian materi membentuk pemahaman utuh keterampilan berbicara.				√	

D. Komentar dan Saran

Penulis mengharapkan komentar dan saran dari Bapak/Ibu setelah mengamati dan menganalisis animasi berbantuan *Artificial Intelligence* ini.

1. Komentar :

Animasi ACC untuk digunakan.

2. Saran :

Tidak ada

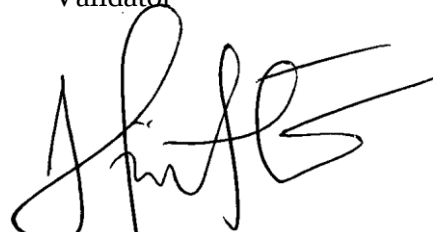
Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda *checlist* (√) untuk memberikan kesimpulan terhadap animasi berbantuan *Artificial Intelligence*.

Kesimpulan.

Animasi belum dapat digunakan	
Animasi dapat digunakan dengan revisi	
Animasi dapat digunakan tanpa revisi	√

Padangsidimpuan,

Validator



Himsar, M.Pd

NIP. 198504112025211035

LAMPIRAN VII

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

ANIMASI PEMBELAJARAN BERBANTUAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*

A. Petunjuk Penggunaan

1. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek ($\checkmark$) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam lembar aspek penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Keterangan

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup

Skor 2 : Kurang

Skor 1 : Sangat Kurang

2. Jika Bapak/Ibu merasa perlu memberi catatan khusus demi perbaikan animasi ini, mohon ditulis langsung pada bagian yang dimaksud atau pada saran.

B. Identitas

Nama : Sri Handayani Parinduri, M.Pd

NIP : 199202032025212052

Instansi : FTIK UIN Syahada Padangsidempuan

C. Aspek Penilaian Kelayakan Animasi

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
A. Kualitas Tampilan Visual	1. Tampilan visual animasi menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV.				√	
	2. Warna, gambar, dan gerakan animasi jelas serta tidak mengganggu fokus belajar.					√
B. Kualitas Audio	3. Suara narasi terdengar jelas dan mudah dipahami.					√
	4. Intonasi dan kecepatan suara sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.				√	
	5. Musik latar mendukung suasana belajar dan tidak mengganggu materi.					√
	6. Keseimbangan antara suara, musik, dan animasi sudah tepat.				√	
C. Kesesuaian Konten dengan Tujuan Pembelajaran	7. Animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran keterampilan berbicara.					√
	8. Animasi membantu siswa memahami cara berbicara dengan baik dan benar.					√
	9. Materi dalam animasi mendorong siswa untuk aktif berbicara.					√
	10. Contoh berbicara dalam animasi sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa.					√

	11. Animasi mendukung pencapaian indikator keterampilan berbicara.					√
D. Aspek Teknis	12. Video animasi mudah dijalankan pada perangkat pembelajaran.				√	
	13. Durasi animasi sesuai dengan waktu pembelajaran.				√	
	14. Animasi dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran di kelas.				√	

E. Komentar dan Saran

Penulis mengharapkan komentar dan saran dari Bapak/Ibu setelah mengamati dan menganalisis animasi berbantuan *Artificial Intelligence* ini.

3. Komentar :

Sudah Bagus

4. Saran :

Karakter pemeran utama sebaiknya manusia agar lebih bagus akan tetapi kalau susah diperbaiki pensil juga tidak masalah

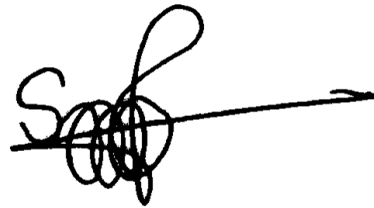
Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda *checklist* (√) untuk memberikan kesimpulan terhadap animasi berbantuan *Artificial Intelligence*.

Kesimpulan.

Animasi belum dapat digunakan	
Animasi dapat digunakan dengan revisi	
Animasi dapat digunakan tanpa revisi	√

Padangsidimpuan,

Validator

A handwritten signature in black ink, featuring a large, stylized 'S' and a horizontal line extending to the right.

Sri Handayani Parinduri, M.Pd
NIP. 199202032025212052

LAMPIRAN VIII

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

ANIMASI PEMBELAJARAN BERBANTUAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*

A. Petunjuk Penggunaan

1. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek ($\sqrt{}$) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam lembar aspek penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Keterangan

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup

Skor 2 : Kurang

Skor 1 : Sangat Kurang

2. Jika Bapak/Ibu merasa perlu memberi catatan khusus demi perbaikan animasi ini, mohon ditulis langsung pada bagian yang dimaksud atau pada saran.

B. Identitas

Nama : Eva Juliana, M.Pd

NIP : 198707072025212125

Instansi : FTIK UIN Syahada Padangsidempuan

C. Aspek Kelayakan Kebahasaan

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
A. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat				√	
	2. Keefektifan kalimat				√	
B. Komunikatif	3. Pemahaman terhadap pesan dan informasi			√		
C. Dialogis dan interaktif	4. Kemampuan memotivasi peserta didik			√		
D. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	5. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.				√	
	6. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.				√	
E. Kesesuaian dengan kaidah bahasa	7. Ketepatan tata bahasa.				√	
	8. Ketepatan ejaan (mengacu pada Ejaan Yang Disempurnakan).				√	

F. Komentar dan Saran

Penulis mengharapkan komentar dan saran dari Bapak/Ibu setelah mengamati dan menganalisis animasi berbantuan *Artificial Intelligence* ini.

5. Komentar :

Tidak ada

6. Saran :

Penggunaan kalimat yang lebih sederhana dan komunikatif agar mudah dipahami siswa kelas IV sekolah dasar dan penyesuaian intonasi narasi supaya terdengar lebih jelas dan menarik.

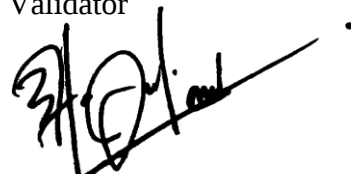
Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda *checlist* (√) untuk memberikan kesimpulan terhadap animasi berbantuan *Artificial Intelligence*.

Kesimpulan.

Animasi belum dapat digunakan	
Animasi dapat digunakan dengan revisi	
Animasi dapat digunakan tanpa revisi	√

Padangsidimpuan,

Validator



Eva Juliana, M.Pd

NIP. 198707072025212125

LAMPIRAN IX

SAMPEL ANGKET RESPON GURU

ANGKET RESPON GURU

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Sebelum mengisi angket respon ini, pastikan Anda telah menonton dan mengamati animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence*.
2. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam setiap angket ini sebelum Anda memberikan penilaian.
3. Melalui angket ini, Anda dimohon memberikan penilaian tentang animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence* sebagai masukan untuk melihat kepraktisan serta memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini.
4. Anda dimohon untuk memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence*, dengan memberikan keterangan:

Skor 5 : Sangat Setuju

Skor 4 : Setuju

Skor 3 : Kurang Setuju

Skor 2 : Tidak Setuju

Skor 1 : Sangat Tidak Setuju

5. Sebelum melakukan penelitian, isilah identitas Anda secara lengkap terlebih dahulu.

Nama : Fitria Siska Yanti, S.Pd.I

NIP : 198208142009042005

Asal sekolah : SDN 101102 Sipange

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
A. Ketertarikan media	1. Tampilan Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> ini menarik.				✓
	2. Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> mudah dijalankan dan diakses.				✓
	3. Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> membuat pembelajaran keterampilan berbicara menjadi lebih menyenangkan..			✓	
	4. Video animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> membantu siswa				✓

	berlatih dan memahami keterampilan berbicara dengan lebih baik				
	5. Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> membuat siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran berbicara.				√
	6. Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar berbicara sesuai kecepatan masing-masing			√	
B. Materi	7. Penyajian materi berbicara dalam Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> dikaitkan dengan situasi kehidupan sehari-hari siswa.				√
	8. Materi yang disampaikan dalam Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> mudah dipahami.			√	
	9. Ilustrasi dan visual dalam Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> membantu siswa memahami materi keterampilan berbicara.				√
	10. Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> menyediakan latihan/evaluasi yang mendukung peningkatan keterampilan berbicara..				√
	11. Isi materi Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> sesuai dengan kompetensi dasar dan kurikulum yang berlaku.			√	
	12. Materi Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> mendorong siswa untuk berkomunikasi lebih aktif dan percaya diri				√
C. Bahasa	13. Bahasa yang digunakan dalam Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> jelas dan mudah dipahami siswa.				√
	14. Penggunaan kalimat dalam Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> sederhana dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas IV.			√	
	15. Tulisan atau teks yang muncul pada Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> terbaca dengan baik dan mudah dipahami			√	

LAMPIRAN X

SAMPEL ANGKET RESPON SISWA

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Sebelum mengisi angket respon ini, pastikan Anda telah menonton dan mengamati animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence*.
2. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam setiap angket ini sebelum Anda memberikan penilaian.
3. Melalui angket ini, Anda dimohon memberikan penilaian tentang animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence* sebagai masukan untuk melihat kepraktisan serta memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini.
4. Anda dimohon untuk memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang animasi pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence*, dengan memberikan keterangan:

Skor 5 : Sangat Setuju

Skor 4 : Setuju

Skor 3 : Kurang Setuju

Skor 2 : Tidak Setuju

Skor 1 : Sangat Tidak Setuju

5. Sebelum melakukan penelitian, isilah identitas Anda secara lengkap terlebih dahulu.

Nama Siswa : Adil Aqhar Yusihiro

Kelas : 4

Asal sekolah : SDN 101102 Sipange

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
A. Ketertarikan media	1. Tampilan Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> ini menarik.		✓		
	2. Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> mudah saya jalankan dan akses.			✓	
	3. Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> membuat pembelajaran keterampilan berbicara menjadi lebih menyenangkan..		✓		
	4. Video animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> membantu saya berlatih dan memahami keterampilan berbicara dengan lebih baik			✓	

	5. Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> membuat saya lebih bersemangat mengikuti pembelajaran berbicara.		√		
	6. Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> memberikan kesempatan bagi saya untuk belajar berbicara sesuai kecepatan masing-masing		√		
B. Materi	7. Penyajian materi berbicara dalam Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> dikaitkan dengan situasi kehidupan sehari-hari .			√	
	8. Materi yang disampaikan dalam Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> mudah dipahami.				√
	9. Ilustrasi dan visual dalam Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> membantu saya memahami materi keterampilan berbicara.			√	
	10. Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> menyediakan latihan yang mendukung peningkatan keterampilan berbicara..				√
	11. Isi materi Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> sesuai dengan kompetensi dasar dan kurikulum yang berlaku.			√	
	12. Materi Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> mendorong saya untuk berkomunikasi lebih aktif dan percaya diri				√
C. Bahasa	13. Bahasa yang digunakan dalam Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> jelas dan mudah dipahami.			√	
	14. Penggunaan kalimat dalam Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> sederhana dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas IV.				√
	15. Tulisan atau teks yang muncul pada Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> terbaca dengan baik dan mudah dipahami			√	

LAMPIRAN XI

LEMBAR TES KETERAMPILAN BERBICARA SISWA

(Menjelaskan Tumbuhan Berdasarkan Gambar)

A. Tujuan Tes

Tes ini bertujuan untuk mengukur keterampilan berbicara siswa dalam menjelaskan tumbuhan berdasarkan gambar secara lisan dengan memperhatikan kelancaran, ketepatan bahasa, kesesuaian isi, artikulasi dan intonasi, serta sikap berbicara.

B. Bentuk Tes

Bentuk tes yang digunakan adalah tes unjuk kerja (*performance test*) berupa kegiatan berbicara secara individu. Siswa diminta menjelaskan buah atau tumbuhan yang mereka suka. Tumbuhan yang digunakan merupakan tumbuhan yang familiar bagi siswa agar mereka lebih mudah memahami dan menjelaskan ciri, warna, serta manfaat tumbuhan tersebut.

C. Mekanisme Pelaksanaan Tes

1. Tahap Persiapan

1. Peneliti memberi contoh buah atau tumbuhan yang familiar seperti mangga lalu peneliti mencontohkan cara berbicara yang terampil dengan mendeskripsikan buah tersebut.
2. Peneliti menyiapkan lembar instrumen penilaian keterampilan berbicara.
3. Peneliti menjelaskan tujuan, prosedur, dan kriteria penilaian kepada siswa.

2. Tahap Pelaksanaan

1. Sebelum maju ke depan siswa di berikan waktu untuk memilih 1 buah atau tum buahn yang mereka suka lalu mempersiapkan deskripsi dari buah atau tumbuhan tersebut.
2. Siswa dipanggil satu persatu ke depan kelas.
3. Siswa menjelaskan secara lisan meliputi:
 - nama tumbuhan,
 - warna tumbuhan,
 - ciri-ciri tumbuhan,
 - manfaat tumbuhan.
4. Waktu yang diberikan untuk berbicara adalah 2–3 menit.
5. Peneliti melakukan penilaian secara langsung menggunakan lembar penilaian.

3. Tahap Penilaian

Penilaian dilakukan selama siswa menyampaikan penjelasan dengan memperhatikan aspek keterampilan berbicara yang telah ditentukan. Skor diberikan pada setiap aspek sesuai dengan kriteria penilaian.

D. Aspek yang Dinilai

Aspek keterampilan berbicara yang dinilai dalam tes ini meliputi:

1. Kelancaran berbicara
2. Ketepatan bahasa
3. Kesesuaian isi dengan gambar
4. Artikulasi dan intonasi
5. Sikap berbicara

Instrumen Tes Keterampilan Berbicara

No.	Indikator Penilaian	Deskripsi	Skor			
			1	2	3	4
1	Kelancaran (Fluency)	Siswa berbicara secara mengalir, tidak terputus-putus, dan mampu mempertahankan alur pembicaraan dengan jelas.				
2	Ketepatan Bahasa (Accuracy)	Siswa menggunakan kosakata dan struktur kalimat yang tepat; kesalahan kebahasaan minimal sehingga pesan mudah dipahami.				
3	Kesesuaian Isi (Content Relevance)	Siswa menyampaikan isi pembicaraan yang relevan, runtut, logis, dan sesuai dengan tema yang diberikan.				
4	Artikulasi dan Intonasi	Siswa mengucapkan kata dengan jelas, intonasi tepat, dan mudah dipahami oleh pendengar.				
5	Sikap Berbicara	Siswa menunjukkan sikap percaya diri, kontak mata baik, gestur wajar, dan kesopanan dalam berbicara.				
Total			Total Skor x 5 = 100			

Keterangan Total Skor

Skor	Deskripsi
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup
21 – 40	Kurang
0 – 20	Sangat Kurang

Rubrik Instrumen Tes Keterampilan Berbicara

No	Kriteria	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1	Kelancaran (Fluency)	Berbicara tidak lancar, banyak terhenti sehingga alur tidak jelas	Berbicara kurang lancar, sering terputus-putus	Berbicara cukup lancar, ada sedikit jeda namun alur tetap jelas	Berbicara sangat lancar, mengalir tanpa jeda yang mengganggu dan alur sangat jelas

2	Ketepatan Bahasa (Accuracy)	Banyak kesalahan kosakata dan struktur kalimat sehingga pesan sulit dipahami	Penggunaan kosakata dan struktur kurang tepat, kesalahan cukup banyak	Bahasa cukup tepat, terdapat sedikit kesalahan namun tidak mengganggu pemahaman	Kosakata dan struktur kalimat sangat tepat, kesalahan sangat minimal
3	Kesesuaian Isi (Content Relevance)	Isi tidak relevan dan tidak sesuai tema	Isi kurang relevan dan kurang runtut	Isi cukup relevan dan runtut namun kurang lengkap	Isi sangat relevan, runtut, logis, dan sesuai dengan tema
4	Artikulasi dan Intonasi	Pengucapan tidak jelas dan intonasi tidak tepat sehingga sulit dipahami	Pengucapan kurang jelas dan intonasi kurang tepat	Pengucapan cukup jelas dan intonasi cukup tepat	Pengucapan sangat jelas, intonasi tepat, dan mudah dipahami
5	Sikap Berbicara	Tidak percaya diri, menghindari kontak mata, dan sikap kurang sopan	Kurang percaya diri, kontak mata terbatas, gestur kurang wajar	Cukup percaya diri, kontak mata dan gestur cukup baik, sikap sopan	Sangat percaya diri, kontak mata baik, gestur wajar, dan sopan

E. Contoh Instruksi Tes

Pilihlah 1 buah atau tumbuhan yang kamu suka. Jelaskan secara lisan mengenai:

1. Nama tumbuhan
2. Warna tumbuhan
3. Ciri-ciri tumbuhan
4. Manfaat tumbuhan

Sampaikan penjelasan dengan bahasa yang jelas, lancar, dan percaya diri.

F. Contoh Soal Tes

Peneliti menunjukkan tumbuhan “pohon mangga” kepada siswa.

Instruksi:

“Amati tumbuhan berikut. Jelaskan nama tumbuhan, warna, ciri-ciri, dan manfaat tumbuhan tersebut secara lisan dalam waktu 2–3 menit.”

Contoh jawaban yang diharapkan:

“Ini adalah pohon mangga. Daunnya berwarna hijau dan buahnya berwarna hijau lalu menjadi kuning saat matang. Pohon mangga memiliki batang yang besar dan daun yang lebat. Manfaatnya adalah menghasilkan buah mangga yang bisa dimakan dan menyehatkan tubuh.”

LAMPIRAN XII

TABEL HASIL PENILAIAN KETERAMPILAN BERBICARA (PRETEST)

No	Siswa	IP 1	IP 2	IP 3	IP 4	IP 5	Total Skor	Nilai
1	AAN	2	2	2	2	1	9	45
2	ARR	2	2	3	2	2	11	55
3	APAD	3	2	3	2	2	12	60
4	AM	3	3	3	2	2	13	65
5	AAN	4	4	3	3	2	16	80
6	AAS	4	4	4	3	2	17	85
7	ARN	2	3	3	2	2	12	60
8	AJ	3	2	2	2	2	11	55
9	FR	4	4	3	3	2	16	80
10	FAN	4	4	3	3	2	16	80
11	MH	2	2	2	2	2	10	50
12	MHD	3	3	3	3	2	14	70
13	MRAF	3	3	2	2	2	12	60
14	NAS	2	2	2	2	1	9	45
15	NKH	3	3	3	2	2	13	65
16	SAD	2	2	2	2	1	9	45
17	SIRD	3	3	3	3	2	14	70
18	SRP	3	3	3	3	2	14	70
19	AAYH	2	2	2	2	1	9	45
20	ANAH	3	3	3	3	2	14	70

LAMPIRAN XIII

TABEL HASIL PENILAIAN KETERAMPILAN BERBICARA (POSTTEST)

No	Siswa	IP 1	IP 2	IP 3	IP 4	IP 5	Total Skor	Nilai
1	AAN	3	3	3	3	3	15	75
2	ARR	3	3	3	3	4	16	78
3	APAD	4	3	3	3	3	16	80
4	AM	4	3	3	3	4	17	82
5	AAN	4	4	4	4	4	20	95
6	AAS	4	4	4	4	3	19	92
7	ARN	3	3	3	3	4	16	79
8	AJ	3	3	3	3	4	16	77
9	FR	4	4	4	3	3	18	90
10	FAN	4	4	4	3	3	18	88
11	MH	3	3	3	3	4	16	76
12	MHD	4	3	4	3	3	17	84
t	MRAF	4	3	3	3	3	16	80
14	NAS	3	3	3	3	3	15	75
15	NKH	4	3	4	3	3	17	83
16	SAD	3	3	3	3	3	15	75
17	SIRD	4	4	3	3	3	17	85
18	SRP	4	3	4	3	3	17	84
19	AAYH	3	3	3	3	3	15	75
20	ANAH	4	4	3	3	3	17	86

LAMPIRAN XIV

SAMPEL HASIL TES KETERAMPILAN BERBICARA

Nama : Aureli Azila Siregar

No.	Indikator Penilaian	Deskripsi	Skor			
			1	2	3	4
1	Kelancaran (<i>Fluency</i>)	Siswa berbicara secara mengalir, tidak terputus-putus, dan mampu mempertahankan alur pembicaraan dengan jelas.				√
2	Ketepatan Bahasa (<i>Accuracy</i>)	Siswa menggunakan kosakata dan struktur kalimat yang tepat; kesalahan kebahasaan minimal sehingga pesan mudah dipahami.				√
3	Kesesuaian Isi (<i>Content Relevance</i>)	Siswa menyampaikan isi pembicaraan yang relevan, runtut, logis, dan sesuai dengan tema yang diberikan.				√
4	Artikulasi dan Intonasi	Siswa mengucapkan kata dengan jelas, intonasi tepat, dan mudah dipahami oleh pendengar.				√
5	Sikap Berbicara	Siswa menunjukkan sikap percaya diri, kontak mata baik, gestur wajar, dan kesopanan dalam berbicara.			√	
Total Skor x 5 = Nilai Siswa			95			

Keterangan :

Setelah proses pembelajaran siswa dan pelaksanaan tes dapat dilihat kemampuan berbicara siswa membaik alias naik dari hasil *pretest* hal ini dibuktikan dengan nilai *posttest* siswa yang menunjukkan lebih dari kkm yaitu sebesar 95 dan tergolong sangat baik . Jadi dengan hal tersebut siswa telah mampu berbicara sesuai indikator keterampilan berbicara yang meliputi kelancaran, ketepatan bahasa, kesesuaian isi, artikulasi dan intonasi serta sikap berbicara.

LAMPIRAN XV HASIL VALIDASI MATERI

Aspek yang Dinilai	Deskripsi	Skor Validasi	
		Tahap I	Tahap II
Kesesuaian materi dengan TP.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran keterampilan berbicara kelas IV.	4	5
	Materi mencakup kegiatan berbicara seperti menyampaikan pendapat, bercerita, dan berbicara runtut.	4	5
Keakuratan materi	Materi disajikan sesuai kaidah Bahasa Indonesia yang benar.	4	5
	Contoh berbicara dalam video membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa.	4	5
	Ilustrasi dan dialog mendukung pemahaman materi berbicara.	4	5
	Istilah yang digunakan tepat dan sesuai tingkat perkembangan siswa SD.	4	5
Kemutakhiran materi	Materi dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa.	4	4
	Contoh dan topik berbicara relevan dengan lingkungan siswa.	4	4
Teknik Penyajian	Materi disajikan secara runtut dari mudah ke sulit.	4	5
Pendukung penyajian	Animasi membantu siswa memahami materi berbicara.		5
	Ilustrasi dan contoh berbicara mendukung keterampilan berbicara siswa.	4	5
	Terdapat pengantar yang menjelaskan tujuan penggunaan video animasi.	3	5
Penyajian pembelajaran	Materi mendorong keaktifan siswa untuk berbicara.	3	4
Koherensi dan keruntutan Alur Pembelajaran	Keterpaduan antarbagian materi jelas dan sistematis.	3	5
	Alur penyajian materi membentuk pemahaman utuh keterampilan berbicara.	4	4
Jumlah		53	71
Skor maksimal		75	75
Rata-rata persentase		70,66%	94,66%
Kriteria kevalidan		Valid	Sangat Valid

1. Perhitungan Validasi Ahli Materi Tahap I

Diketahui:

- Jumlah skor yang diperoleh = 53
- Skor maksimal = 75

Rumus:

$$P = (\Sigma x / \Sigma x_i) \times 100\%$$

Perhitungan:

$$P = (53 / 75) \times 100\%$$

$$P = 0,7066 \times 100\%$$

$$P = 70,66\%$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa tingkat validitas media pada tahap I memperoleh persentase sebesar **70,66%** dengan kategori **Valid**.

2. Perhitungan Validasi Ahli Materi Tahap II

Diketahui:

- Jumlah skor yang diperoleh = 71
- Skor maksimal = 75

Perhitungan:

$$P = (71 / 75) \times 100\%$$

$$P = 0,9466 \times 100\%$$

$$P = 94,66\%$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa tingkat validitas media pada tahap II memperoleh persentase sebesar **94,66%** dengan kategori **Sangat Valid**.

LAMPIRAN XVI HASIL VALIDASI MEDIA

Aspek yang Dinilai	Deskripsi	Skor Validasi
		Tahap I
Kualitas Tampilan Visual	Tampilan visual animasi menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV.	4
	Warna, gambar, dan gerakan animasi jelas serta tidak mengganggu fokus belajar.	5
Kualitas Audio	Suara narasi terdengar jelas dan mudah dipahami.	5
	Intonasi dan kecepatan suara sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	4
	Musik latar mendukung suasana belajar dan tidak mengganggu materi.	5
	Keseimbangan antara suara, musik, dan animasi sudah tepat.	4
Kesesuaian Konten dengan Tujuan Pembelajaran	Animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran keterampilan berbicara.	5
	Animasi membantu siswa memahami cara berbicara dengan baik dan benar.	5
	Materi dalam animasi mendorong siswa untuk aktif berbicara.	5
	Contoh berbicara dalam animasi sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa.	5
	Animasi mendukung pencapaian indikator keterampilan berbicara.	5
Aspek Teknis	Video animasi mudah dijalankan pada perangkat pembelajaran.	4
	Durasi animasi sesuai dengan waktu pembelajaran.	4
	Animasi dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran di kelas.	4
Jumlah		64
Skor maksimal		70
Rata-rata persentase		91,42%
Kriteria kevalidan		Sangat Valid

1. Perhitungan Validasi Ahli Media

Diketahui:

- Jumlah skor yang diperoleh = 64
- Skor maksimal = 70

Perhitungan:

$$P = (64 / 70) \times 100\%$$

$$P = 0,9142 \times 100\%$$

$$P = 91,42\%$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar **91,42%** dengan kategori **Sangat Valid**.

LAMPIRAN XVII HASIL VALIDASI BAHASA

Aspek yang Dinilai	Deskripsi	Skor Validasi
Lugas	Ketepatan struktur kalimat	4
	Keefektifan kalimat	4
Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan dan informasi	3
Dialogis dan interaktif	Kemampuan memotivasi peserta didik	3
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.	4
	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.	4
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketepatan tata Bahasa	4
	Ketepatan ejaan (mengacu pada ejaan yang disempurnakan)	4

Jumlah	30
Skor maksimal	40
Rata-rata persentase	75%
Kriteria kevalidan	Valid

1. Perhitungan Validasi Ahli Bahasa

Diketahui:

- Jumlah skor yang diperoleh = 30
- Skor maksimal = 40

Perhitungan:

$$P = (30 / 40) \times 100\%$$

$$P = 0,75 \times 100\%$$

$$P = 75\%$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 75% dengan kategori **Valid**.

LAMPIRAN XVIII HASIL PENILAIAN ANGKET RESPON GURU

Aspek yang Dinilai	Deskripsi	Skor Penilaian
Ketertarikan media	Tampilan Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> ini menarik.	4
	Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> mudah dijalankan dan diakses.	4
	Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> membuat pembelajaran keterampilan berbicara menjadi lebih menyenangkan..	3
	Video animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> membantu siswa berlatih dan memahami keterampilan berbicara dengan lebih baik	4
	Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> membuat siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran berbicara.	4
	Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar berbicara sesuai kecepatan masing-masing	3
Materi	Penyajian materi berbicara dalam Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> dikaitkan dengan situasi kehidupan sehari-hari siswa.	4
	Materi yang disampaikan dalam Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> mudah dipahami.	3
	Ilustrasi dan visual dalam Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> membantu siswa memahami materi keterampilan berbicara.	4
	Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> menyediakan latihan/evaluasi yang mendukung peningkatan keterampilan berbicara..	4
	Isi materi Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> sesuai dengan kompetensi dasar dan kurikulum yang berlaku.	3
	Materi Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> mendorong siswa untuk berkomunikasi lebih aktif dan percaya diri	4
Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> jelas dan mudah dipahami siswa.	4
	Penggunaan kalimat dalam Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> sederhana dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas IV.	3
	Tulisan atau teks yang muncul pada Animasi berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> terbaca dengan baik dan mudah dipahami	3

Jumlah	54
Skor maksimal	60
Rata-rata persentase	90%
Kriteria kevalidan	Sangat Praktis

1. Perhitungan Angket Respon Guru

Diketahui:

- Jumlah skor yang diperoleh = 54
- Skor maksimal = 60

Perhitungan:

$$P = (54 / 60) \times 100\%$$

$$P = 0,90 \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar **90%** dengan kategori **Sangat Praktis**.

LAMPIRAN XIX HASIL PENILAIAN ANGKET RESPON SISWA

No.	Peserta Didik	Penilaian Berdasarkan Deskripsi Item															jumlah	persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	AAN	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	52	86,67%
2	ARR	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	56	93,33%
3	APAD	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	54	90,00%
4	AM	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	54	90,00%
5	AAN	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	52	86,67%
6	AAS	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	57	95,00%
7	ARN	2	3	2	3	2	2	3	4	3	4	3	4	3	4	3	45	75,00%
8	AJ	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	56	93,33%
9	FR	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	55	91,67%
10	FAN	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	58	96,67%
11	MH	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	56	93,33%
12	MHD	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	93,33%
13	MRAF	3	4	2	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	52	86,67%
14	NAS	2	3	2	3	2	2	3	4	3	4	3	4	3	4	3	45	75,00%
15	NKH	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	54	90,00%
16	SAD	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	100%
17	SIRD	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	52	86,67%
18	SRP	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	54	90,00%
19	AAYH	2	3	2	3	2	2	3	4	3	4	3	4	3	4	3	45	75,00%
20	ANAH	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	58	96,67%
Rata-Rata Jumlah																	53,4	
Rata-Rata Persentase																		89,67%
Kategori																	Sangat Praktis	

1. Perhitungan Angket Respon Siswa

Diketahui:

- Rata-rata jumlah skor = 53,4
- Skor maksimal = 60

Perhitungan:

$$P = (53,4 / 60) \times 100\%$$

$$P = 0,89 \times 100\%$$

$$P = 89,67\%$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar **89,67%** dengan kategori **Sangat Praktis**.

LAMPIRAN XX HASIL *N-GAIN* SKOR SISWA

No	Nama siswa	Pre Test	Post test	Post -pre	Max-Pre	N-gain	Kategorisasi
1	AAN	45	75	30	55	0,545	Sedang
2	ARR	55	78	23	45	0,511	Sedang
3	APAD	60	80	20	40	0,500	Sedang
4	AM	65	82	17	35	0,486	Sedang
5	AAN	80	95	15	20	0,750	Tinggi
6	AAS	85	92	7	15	0,467	Sedang
7	ARN	60	79	19	40	0,475	Sedang
8	AJ	55	77	22	45	0,489	Sedang
9	FR	80	90	10	20	0,500	Sedang
10	FAN	80	88	8	20	0,400	Sedang
11	MH	50	76	26	50	0,520	Sedang
12	MHD	70	84	14	30	0,467	Sedang
13	MRAF	60	80	20	40	0,500	Sedang
14	NAS	45	75	30	55	0,545	Sedang
15	NKH	65	83	18	35	0,514	Sedang
16	SAD	45	75	30	55	0,545	Sedang
17	SIRD	70	85	15	30	0,500	Sedang
18	SRP	70	84	14	30	0,467	Sedang
19	AAYH	45	75	30	55	0,545	Sedang
20	ANAH	70	86	16	30	0,533	Sedang
Rata-rata		62,75	81,95	19,2	37,25	0,513	Sedang

1. Perhitungan N-Gain

Diketahui:

- Nilai rata-rata pretest = 62,75
- Nilai rata-rata posttest = 81,95
- Skor maksimal = 100

Rumus:

$$N\text{-Gain} = (\text{Posttest} - \text{Pretest}) / (\text{Skor Maksimal} - \text{Pretest})$$

Perhitungan:

$$N\text{-Gain} = (81,95 - 62,75) / (100 - 62,75)$$

$$N\text{-Gain} = 19,2 / 37,25$$

$$N\text{-Gain} = 0,513$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai N-Gain sebesar **0,513** dengan kategori **Sedang**.

LAMPIRAN XXI UJI SPSS PADA PRETEST

1. Hasil Uji Validitas Instrumen *Pretest*

Indikator Penilaian	R Hitung	R Tabel	Status
IP1	0,91948	0,444	Valid
IP2	0,933506	0,444	Valid
IP3	0,830508	0,444	Valid
IP4	0,834508	0,444	Valid
IP5	0,704526	0,444	Valid

2. Reliabilitas Instrument *Pretest*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,896	5
Kategori	Reliabilitas Tinggi

3. Daya Pembeda Instrument *Pretest*

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
IP01	9.70	3.695	0.849 (dapat diterima dengan sangat baik)	0.851
IP02	9.75	3.566	0.871 (dapat diterima dengan sangat baik)	0.846
IP03	9.85	4.555	0.738 (dapat diterima dengan baik)	0.875
IP04	10.15	4.766	0.758 (dapat diterima dengan baik)	0.875
IP05	10.75	5.355	0.610 (dapat diterima dengan baik)	0.904

4. Tingkat Kesukaran Instrument

Statistics						
		IP01	IP02	IP03	IP04	IP05
N	Valid	20	20	20	20	20
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		2.85	2.80	2.70	2.40	1.80
Maximum		4	4	4	3	2
Indeks		0.71	0.70	0.68	0.80	0.90

LAMPIRAN XXII UJI SPSS PADA PRATEST

1. Hasil Validitas Soal *Postest*

Indikator Penilaian	R Hitung	R Tabel	Status
IP1	0,714403	0,444	Valid
IP2	0,755427	0,444	Valid
IP3	0,753706	0,444	Valid
IP4	0,722794	0,444	Valid
IP5	0,483907	0,444	Valid

2. Reliabilitas Soal *Postest*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,727	5
Kategori	Reliabilitas Tinggi

3. Daya Pembeda Instrument *Postest*

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
IP01	13.00	2.105	0.722 (dapat diterima dengan sangat baik)	0.590
IP02	13.30	2.432	0.517 (dapat diterima dengan baik)	0.672
IP03	13.25	2.303	0.585 (dapat diterima dengan baik)	0.646
IP04	13.50	2.895	0.402 (dapat diterima dengan cukup baik)	0.720
IP05	13.35	1.924	0.398 (dapat diterima dengan cukup baik)	0.773

4. Tingkat Kesukaran Instrument

Statistics						
		IP01	IP02	IP03	IP04	IP05
N	Valid	20	20	20	20	20
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		2.85	3.60	3.30	3.35	3.10
Maximum		4	4	4	4	4
Indeks		0.71	0.90	0.83	0.84	0.78
Kategori		Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah

LAMPIRAN XXIII

MODUL AJAR 1

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA BAHASA INDONESIA	
A. INFORMASI UMUM	
Nama Penyusun	: Surya Anggara Pulungan
Satuan Pendidikan	: SDN 101102 Sipange
Tahun Pelajaran	: 2025/2026.
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase B, Kelas / Semester	: IV (Empat) / II (Genap).
Materi	: Keterampilan Berbicara
Alokasi Waktu	: 2 JP (2 x 35 Menit).
Kompetensi Awal	: 1. Peserta didik mampu membaca dan memahami cerita. 2. Peserta didik memiliki pemahaman dasar mengenai KBBI. 3. Peserta didik mampu melafalkan kosa kata dengan jelas dan nyaring.
Profil Pelajar Pancasila	: 1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. 2. Gotong-royong. 3. Bernalar kritis. 4. Mandiri 5. Kreatif <i>Profil ini terintegrasi melalui doa dan sikap santun selama pembelajaran (Beriman dan Berakhlak Mulia), bimbingan dan koreksi antarteman (Gotong Royong), refleksi atas kelebihan dan kekurangan berbicara (Bernalar Kritis), latihan berbicara secara individu (Mandiri), serta penyusunan deskripsi tumbuhan dengan kata-kata sendiri (Kreatif).</i>
Metode Pembelajaran	: Ceramah, demonstrasi, latihan terpimpin dan presentasi.
Model Pembelajaran	: <i>Demonstration</i>
Sarana dan Prasarana	: 1. Sarana. • Laptop. • Monitor Merah putih • Alat tulis. 2. Prasarana. • Ruang Kelas.
Media Pembelajaran	: Animasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan <i>Artificial Intelligence</i>

Sumber Belajar	: Buku guru dan buku peserta didik Bahasa Indonesia kelas IV kurikulum Merdeka
Target Peserta Didik	: Peserta didik reguler: tidak ada kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.
Jumlah Peserta Didik	: 21 Peserta Didik
Materi Pokok	: Ayo Menenal Tumbuhan
B. KOMPONEN INTI	
Capaian Pembelajaran	: Peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang santun, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mampu mengungkapkan gagasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan mematuhi tata caranya. Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar dari teks narasi dengan topik yang beraneka ragam. Peserta didik mengajukan dan menanggapi pertanyaan, jawaban, pernyataan, penjelasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan aktif
Tujuan Pembelajaran	: 1. Mengidentifikasi informasi penting dari tayangan video animasi tentang pengalaman sehari-hari, mencakup tokoh, alur, dan peristiwa utama. 2. Menjelaskan kembali model berbicara yang ditampilkan dalam video animasi, meliputi kelancaran, intonasi, artikulasi, serta penggunaan kosakata yang sesuai. 3. Menyusun penjelasan atau deskripsi tentang salah satu tumbuhan berdasarkan contoh yang terdapat dalam video. 4. Merefleksikan kelebihan dan kekurangan dari keterampilan berbicara yang telah dipraktikkan berdasarkan umpan balik guru dan teman sebaya.
Pemahaman Bermakna	: Peserta didik dapat mengaitkan pengalaman yang ditampilkan oleh karakter dalam video animasi dengan kehidupan sehari-hari mereka. Misalnya, siswa bisa membandingkan cara berbicara tokoh dalam video dengan cara mereka berbicara di rumah atau di sekolah, serta mengidentifikasi intonasi, gestur, dan kosakata yang digunakan.

Pertanyaan Pemantik	: 1. Apakah kalian pernah menirukan tokoh dari video atau animasi? 2. Bagaimana perasaan kalian saat menirukan karakter animasi? 3. Apa yang kalian perhatikan dari intonasi, artikulasi, dan ekspresi karakter? 4. Apakah kalian tahu bahwa berbicara yang baik harus memperhatikan kelancaran, kosakata, dan sikap berbicara yang sopan?
Penilaian	: 1. Asesmen Formatif. • Penilaian Sikap: Dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung, menggunakan teknik observasi dengan instrumen lembar observasi untuk menilai kesopanan, ekspresi, dan gestur siswa. • Penilaian Keterampilan: Dilaksanakan selama proses pembelajaran, menggunakan lembar observasi untuk menilai kelancaran, ketepatan bahasa, intonasi, dan kesesuaian isi pembicaraan. 2. Asesmen Sumatif. • Dilaksanakan di akhir pembelajaran untuk mengukur hasil belajar peserta didik. • Teknik tes dapat berupa tes lisan yaitu praktik berbicara, pengenalan kosakata, serta pemahaman isi cerita atau video animasi. • Instrumen berupa rubrik keterampilan berbicara (<i>fluency, accuracy, content, pronunciation & intonation, speaking attitude</i>).
Kegiatan Pembelajaran	:
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	
1. Peserta didik bersama dengan guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa. 2. Peserta didik diperiksa kehadiran dan kesiapannya dalam mengikuti pembelajaran. 3. Peserta didik bersama guru menjawab pertanyaan pemantik untuk menstimulus rasa ingin tahu mengenai topik yang akan dipelajari: a. Apakah kalian pernah menirukan tokoh dari video atau animasi? b. Apakah kalian tahu bahwa berbicara yang baik harus memperhatikan kelancaran, kosakata, dan sikap berbicara yang sopan? (Questioning) 4. Peserta didik menyimak penyampaian guru terkait dengan tujuan pembelajaran.	

Kegiatan Inti (50 Menit)	
Tahap Persiapan: Mengorientasi Peserta Didik 1. Peserta didik menyimak tayangan video animasi <i>AI</i> yang diberikan guru. (<i>Observing</i>) 2. Peserta didik mengamati intonasi, artikulasi, gestur, kosakata, dan ekspresi karakter sambil guru memberikan arahan dan penjelasan singkat. (<i>Observing</i>) Tahap Pelaksanaan: Membimbing Latihan 3. Peserta didik menirukan dialog atau perilaku berbicara karakter dalam video secara individu. (<i>Experimenting</i>) 4. Guru memberikan bimbingan dan koreksi secara berkala untuk siswa. 5. Siswa yang sudah memahami konsep membantu diri sendiri dalam memperbaiki kesalahan yang terlihat. (<i>Associating</i>) Tahap Evaluasi & Tindak Lanjut: Mengembangkan dan Menyajikan Hasil 6. Guru memberikan tes sumatif untuk mengukur keterampilan berbicara. 7. Siswa mempresentasikan hasil latihan berbicara secara individual di depan guru dan teman. (<i>Communicating</i>) 8. Guru memberikan umpan balik langsung terkait kelancaran, ketepatan bahasa, intonasi, artikulasi, dan sikap berbicara. 9. Siswa menyimak penguatan, tips, dan saran perbaikan dari guru untuk meningkatkan keterampilan berbicara.	
Kegiatan Penutup (10 Menit)	
1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 2. Peserta didik bersama guru merefleksikan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. 3. Peserta didik melaksanakan doa dilanjutkan dengan mengucapkan salam untuk menutup proses pembelajaran.	
Refleksi	: 1. Refleksi Guru. • Apakah komponen pembelajaran yang digunakan sudah tepat dalam memfasilitasi kebutuhan belajar dan karakteristik peserta didik? • Apakah seluruh peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran? • Bagaimana rencana tindak lanjut untuk proses pembelajaran selanjutnya? • Guru mencatat keberhasilan dan kesulitan peserta didik selama menirukan dan mempresentasikan keterampilan berbicara.
	2. Refleksi Peserta Didik. • Apakah peserta didik senang mengikuti pembelajaran hari ini? • Apakah ada kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran berlangsung? • Hal apa yang peserta didik sukai dalam pembelajaran hari ini?

	• Peserta didik diminta menilai pemahaman diri sendiri terhadap keterampilan berbicara yang telah dipelajari.
Pengayaan dan Remedial	1. Pengayaan. Siswa yang telah menguasai materi dan mencapai tujuan pembelajaran ditugaskan membuat cerita atau deskripsi lisan sendiri sesuai tema yang ditentukan guru. Pengayaan bertujuan memperdalam keterampilan berbicara, kosakata, artikulasi, dan kreativitas siswa. 2. Remedial. Peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran diberikan bimbingan individual. Guru melakukan pengulangan materi, demonstrasi tambahan, dan latihan terpimpin agar siswa mampu memperbaiki keterampilan berbicara sesuai standar yang ditentukan. Remedial dilakukan hingga peserta didik menunjukkan peningkatan kemampuan berbicara yang memadai.
Lampiran	: 1. Bahan ajar. 2. Media pembelajaran. 3. Instrumen penilaian.
Glosarium	: 1. Intonasi: Tinggi rendah dan naik turunnya nada suara saat berbicara untuk memperjelas makna kalimat yang diucapkan. 2. Artikulasi: Kejelasan pengucapan setiap kata atau bunyi bahasa ketika berbicara. 3. Kelancaran (fluency): Kemampuan berbicara secara lancar dan runtut tanpa banyak berhenti atau mengulang kata. 4. Kosakata: Himpunan kata yang dipahami dan digunakan seseorang ketika berbicara atau menulis. 5. Gestur: Gerakan tubuh, tangan, atau ekspresi wajah yang menyertai dan memperkuat makna saat berbicara. 6. Deskripsi: Penjelasan atau gambaran rinci tentang suatu objek, misalnya tumbuhan, berdasarkan ciri-ciri yang diamati.

Daftar Pustaka :

Kemendikdasmen. 2025. Permendikdasmen Nomor 13 Tahun 2025 tentang Kurikulum pada PAUD, SD, dan SMP/SMA/SMK. Jakarta: Kemendikdasmen.

Putera, A.S., Komalasari, M., dkk. 2023. "Improving science learning outcomes through demonstration methods: Classroom action research in public elementary schools". *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*.

Mulyana & Ernawati. 2024. "Improving Students' Ability to Understand Multiplication Using the Demonstration Method". *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*.

Dewi, A.E.A. & Mukminan. 2016. "Implementasi pendekatan saintifik dalam pembelajaran IPS di middle grade SD". *Jurnal Prima Edukasia*.

Video "Uya dan Kawan-kawan":

<https://www.youtube.com/watch?v=9MOJYUndPPE&pp=ygUWc3VyeWEgYW5nZ2FyYSBwdWx1bmdhbg%3D%3D>

Mengetahui,
Wali Kelas,



Fitria Siska Yanti, S.Pd.I
NIP. 198208142009042005

Guru Mata Pelajaran,

Surya Anggara Pulungan
NIM. 2220500082

LAMPIRAN XXIV

LEMBAR VALIDASI AHLI MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA *Mata Pelajaran Bahasa Indonesia – Fase B Kelas IV*

A. IDENTITAS

Judul Modul Ajar	:	Modul Ajar Bahasa Indonesia – Keterampilan Berbicara “Ayo Mengenal Tumbuhan”
Penyusun	:	Surya Anggara Pulungan
Satuan Pendidikan	:	SDN 101102 Sipange
Fase / Kelas	:	B / IV
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Nama Validator	:	FITRI YANI NASUTION, S.Pd.I, S.Pd, Gr.
Jabatan / Keahlian	:	Guru Wali Kelas
Instansi	:	MIS TAHFIDZUL QURAN DARUNNAJAH
Tanggal Validasi	:	22 JUNI 2026

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar validasi ini bertujuan untuk memperoleh penilaian, saran, dan masukan dari Bapak/Ibu sebagai validator terhadap kelayakan Modul Ajar yang telah disusun, sebagai bagian dari proses penelitian.
2. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu, dengan rentang skala 1 sampai 4 sebagai berikut:
4 = Sangat Sesuai/Sangat Baik 3 = Sesuai/Baik 2 = Kurang Sesuai/Kurang Baik 1 = Tidak Sesuai/Tidak Baik
3. Aspek penilaian terdiri atas empat komponen yang diadaptasi dari standar Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) tentang kelayakan bahan ajar, yaitu kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, dan kelayakan kegrafikan, yang telah disesuaikan dengan struktur komponen Modul Ajar Kurikulum Merdeka.
4. Apabila terdapat catatan, kritik, atau saran perbaikan, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom komentar/saran yang telah disediakan.
5. Pada bagian akhir, Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan umum mengenai kelayakan modul ajar ini.

C. ASPEK PENILAIAN

I. Aspek Kelayakan Isi

No.	Aspek / Indikator yang Dinilai	4	3	2	1
1	Kesesuaian rumusan Tujuan Pembelajaran dengan Capaian Pembelajaran (CP) Fase B mata pelajaran Bahasa Indonesia.	✓			
2	Kesesuaian materi pokok (Ayo Mengenal Tumbuhan) dengan Tujuan Pembelajaran yang dirumuskan.		✓		
3	Keruntutan dan kebenaran konsep/substansi keterampilan berbicara (kelancaran, intonasi, artikulasi, kosakata) yang disajikan.		✓		
4	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan kognitif dan karakteristik peserta didik kelas IV.	✓			
5	Kesesuaian kegiatan pembelajaran (pendahuluan, inti, penutup) dengan pencapaian Tujuan Pembelajaran.		✓		
6	Kesesuaian model dan metode pembelajaran (Demonstration; ceramah, demonstrasi, latihan terpimpin, presentasi) dengan materi dan karakteristik peserta didik.	✓			
7	Kesesuaian media pembelajaran (animasi berbantuan AI) dengan tujuan dan materi pembelajaran.	✓			
8	Kesesuaian instrumen dan rubrik asesmen (formatif dan sumatif) dengan indikator Tujuan Pembelajaran.		✓		
9	Kemutakhiran dan kebermanfaatan materi untuk mendorong rasa ingin tahu dan kreativitas peserta didik.			✓	
10	Kesesuaian materi dengan penguatan Profil Pelajar Pancasila yang dicantumkan.		✓		

II. Aspek Kelayakan Penyajian

No.	Aspek / Indikator yang Dinilai	4	3	2	1
1	Kejelasan tujuan pembelajaran yang disampaikan pada bagian Informasi Umum dan Komponen Inti.	✓			

No.	Aspek / Indikator yang Dinilai	4	3	2	1
2	Keruntutan penyajian alur kegiatan pembelajaran dari pendahuluan, inti, hingga penutup.		✓		
3	Konsistensi sistematika antar-komponen modul ajar (CP, tujuan, pemahaman bermakna, pertanyaan pemantik, kegiatan, penilaian, refleksi).			✓	
4	Kesesuaian alokasi waktu (2 JP/70 menit) dengan rangkaian kegiatan pembelajaran yang direncanakan.		✓		
5	Ketersediaan dan kejelasan pertanyaan pemantik untuk menstimulus keterlibatan peserta didik.	✓			
6	Kejelasan langkah kegiatan pengayaan dan remedial yang disajikan.		✓		
7	Keterlibatan dan partisipasi aktif peserta didik yang difasilitasi dalam rangkaian kegiatan pembelajaran.		✓		
8	Kelengkapan lampiran pendukung (LKPD, bahan ajar, media, instrumen penilaian) yang disebutkan dalam modul.	✓			

III. Aspek Kelayakan Bahasa

No.	Aspek / Indikator yang Dinilai	4	3	2	1
1	Ketepatan tata bahasa dan ejaan (sesuai EYD/Ejaan yang Disempurnakan) dalam penulisan modul ajar.	✓			
2	Kejelasan dan kelugasan kalimat sehingga mudah dipahami oleh pembaca/pendidik lain.		✓		
3	Konsistensi penggunaan istilah dan simbol pada keseluruhan dokumen modul ajar.			✓	
4	Ketepatan penggunaan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.		✓		
5	Kesesuaian tingkat kesulitan bahasa pada glosarium dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas IV.		✓		

IV. Aspek Kelayakan Kegrafikan

No.	Aspek / Indikator yang Dinilai	4	3	2	1
1	Kejelasan dan konsistensi format penulisan (tata letak komponen modul ajar).	✓			
2	Kesesuaian dan keterbacaan jenis serta ukuran huruf yang digunakan dalam dokumen.		✓		
3	Kesesuaian ilustrasi/media (animasi pembelajaran) untuk memperjelas materi dan menarik minat belajar peserta didik.		✓		
4	Kerapian dan kemudahan dokumen modul ajar untuk digunakan secara praktis oleh pendidik.	✓			

D. KOMENTAR DAN SARAN

Sudah bagus mungkin tinggal penyesuaian modul agar lebih bagus dan valid lagi untuk isi, intrumen dan yang lainnya

E. KESIMPULAN

Modul Ajar ini dinyatakan (mohon lingkari/centang salah satu):

1. **Layak digunakan tanpa revisi.**
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak digunakan.

Kriteria interpretasi skor (acuan persentase kelayakan):

$$P = (88 / 108) \times 100\%$$

$$P = 0,81 \times 100\%$$

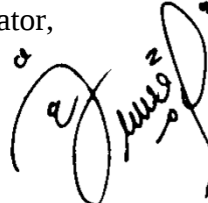
$$P = 81\%$$

Interval (%)	Kategori	Interval (%)	Kategori
81% – 100% ✓	Sangat Valid	41% – 60%	Kurang Valid
61% – 80%	Valid	≤ 40%	Tidak Valid

Perhitungan persentase kelayakan menggunakan rumus: Persentase (%) = (Total skor yang diperoleh ÷ Skor maksimal) × 100. Skor maksimal diperoleh dari jumlah seluruh indikator dikalikan skor tertinggi (4). Kategori kelayakan diadaptasi dari pedoman penilaian skala Likert yang umum digunakan dalam penelitian pengembangan bahan ajar mengacu pada komponen BSNP (Sugiyono; Riduwan).

Padangsidempuan, 22 Juni 2026

Validator,



FITRI YANI NASUTION, S.Pd.I, S.Pd, Gr.
NPK. 8890870296021

LAMPIRAN XXV

DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 1. Dokumentasi Observasi dan Wawancara saat Pra Riset pada hari Sabtu, 14 Oktober 2025. Di sini peneliti mewawancarai siswa dan wali kelas pembelajaran keterampilan berbicara di kelas IV SDN 101102 Sipange.



Gambar 2. Dokumentasi pretest keterampilan berbicara siswa dan siswi kelas IV SDN 101102 Sipange.



Gambar 3. Dokumentasi pengenalan materi pembelajaran keterampilan berbicara oleh peneliti kepada siswa dan siswi di kelas IV SDN 101102 Sipange.



Gambar 4. Dokumentasi pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan media animasi berbantuan *AI* dengan arahan peneliti kepada siswa dan siswi di kelas IV SDN 101102 Sipange.



Gambar 5. Dokumentasi pengisian angkegt media animasi keterampilan berbicara berbantuan *AI* oleh siswa dan siswi di kelas IV SDN 101102 Sipange.



Gambar 6. Dokumentasi posttest keterampilan berbicara siswa dan siswi di kelas IV SDN 101102 Sipange.

LAMPIRAN XXVI

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. IDENTITAS PRIBADI

1. Nama : Surya Anggara Pulungan
2. NIM : 2220500082
3. Jenis Kelamin : Laki-Laki
4. Tempat/ Tanggal Lahir : Sipange Julu / 30 September 2004
5. Anak Ke : 3
6. Kewarganegaraan : Indonesia
7. Status : Belum Nikah
8. Agama : Islam
9. Alamat Lengkap : Desa Sipange Julu, Kecamatan Sayurmatinggi,
Kabupaten Tapanuli Selatan
10. Telp. HP : 0822 7254 6580
11. *e-mail* : suryaanggarapulungan@gmail.com

II. IDENTITAS ORANGTUA

1. Ayah
 - a. Nama : Barani
 - b. Pekerjaan : Planter dan Pekebun Swadaya
 - c. Alamat : Sipange Julu
 - d. Telp/ HP : 0813 7559 1339
2. Ibu
 - a. Nama : Bidasari Daulay
 - b. Pekerjaan : Agronomist dan Petani Multi-Komoditas
 - c. Alamat : Sipange Julu
 - d. Telp/ HP : 0812 6965 4679

III. PENDIDIKAN

1. SDN 101112 Sipange (2000-2016)
2. MTsN 4 Tapanuli Selatan (2016-2019)
3. MAN 1 Tapanuli Selatan (2019-2022)
4. S.1. PGMI UIN Syahada Padangsidimpuan (2022-sekarang)

IV. ORGANISASI

1. Musyrif Ma'had Aljami'ah UIN Syahada Padangsidimpuan
2. Ketua Umum BSI Scholarship Uin Syahada Padangsidimpuan 2025

LAMPIRAN XXVII

HASIL TURNITIN PLAGIARISME

skripsi turnitin.docx

ORIGINALITY REPORT

20%
SIMILARITY INDEX

16%
INTERNET SOURCES

8%
PUBLICATIONS

5%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	etd.uinsyahada.ac.id Internet Source	3%
2	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1%
3	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	<1%
4	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1%
5	jonedu.org Internet Source	<1%
6	Submitted to Universitas PGRI Palembang Student Paper	<1%
7	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	<1%
8	Submitted to UIN KH. Achmad Siddiq Jember Student Paper	<1%
9	repository.upi.edu Internet Source	<1%
10	ejournal.papanda.org Internet Source	<1%
11	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1%

Submitted to UIN Raden Intan Lampung



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SIEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

25 November 2025

Nomor : B6207 /Un.28/E.1/PP. 00.9/11/2025
Lamp : -
Perihal : Pengesahan Judul dan Penunjukan
Pembimbing Skripsi

Yth:

1. Nursyaidah, M.Pd.

(Pembimbing I)

2. Nur Azizah Putri Hasibuan, M.Pd.

(Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa dibawah ini sebagai berikut:

Nama : Surya Anggara Pulungan
NIM : 2220500082
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan *Artificial Intelligence* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 101102 Sipange

Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Nomor 400 Tahun 2022 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Tadris/Pendidikan Matematika, Tadris/Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Arab, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut diatas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II Penelitian Skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen mengucapkan terima kasih.



Mengetahui
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan

Dr. Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A
NIP.19801224 200604 2 001

Ketja Program Studi PGMI

Nursyaidah, M.Pd
NIP.19770726 200312 2001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : 0815 /Un.28/E.1/TL.00.9/03/2026

05 Maret 2026

Lampiran : -

Hal : Izin Riset

Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala Sekolah SDN 101102 Sipange

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Surya Anggara Pulungan

NIM : 2220500082

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Desa Sipange Julu Kecamatan Sayurmatangi

Kabupaten Tapanuli Selatan

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Pengembangan Animasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan Artificial Intelligence Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 101102 Sipange"**.

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin Riset penelitian dengan judul di atas.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.



an. Dekan
Wakil Dekan Bidang akademik dan
Kelembagaan

Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A.
NIP 19801224 200604 2 001



**PEMERINTAH KABUPATEN TAPANULI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAERAH
SDN NO.101102 SIPANGE
KECAMATAN SAYURMATINGGI**

Email: sdnsipange@gmail.com

Kode Pos : 22774

Nomor : 422/18/SDN1102/2026
Mpiran : -
rihal : **Izin Pelaksanaan Riset**

Sipange, 19 Mei 2026

pada Yth,
kan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
N Syahada Padangsidimpuan

Tempat

ngan hormat,

mindak lanjuti Surat Lembaga Universitas Islam Negeri Syekh Ali Ahmad Addari Padangsidimpuan (UIN
ahada Padangsidimpuan), Nomor 0825/Un.28/E.11/TL.00.9/03/2026, perihal tempat perizinan riset
nyelesaian skripsi, bahwa:

Nama : Surya Anggara Pulungan
NIM : 2220500082
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Desa Sipange Julu, Kec. Sayurimatinggi, Kab. Tapanuli Selatan

ig bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 101102 Sipange, Kecamatan Sayurimatinggi,
upaten Tapanuli Selatan dengan judul:

**"Pengembangan Animasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan Artificial Intelligence
Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 101102 Sipange"**

ikikan surat keterangan Izin Pelaksanaan Riset ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan
gaimana mestinya.

Sipange, 19 Mei 2026

Kepala Sekolah SDN No. 101102 Sipange
Kecamatan Sayur Matinggi



NIP. 198308112014072001