

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media *AI Storytelling* berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 03 Alai Padang, dapat disimpulkan bahwa media ini memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, distribusi nilai di kelas eksperimen lebih merata, menunjukkan bahwa media ini membantu menyamakan pemahaman siswa secara lebih konsisten.

Uji statistik yang dilakukan menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa di kedua kelas berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, sehingga memungkinkan dilakukan analisis inferensial menggunakan *Independent Samples T Test*. Hasil uji menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan nilai signifikansi $T \text{ hitung} < T \text{ tabel}$ yaitu sebesar $0.007 < 0.05$. maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini mengindikasikan bahwa media *AI Storytelling* berbasis kearifan lokal lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Secara keseluruhan, media *AI Storytelling* berbasis kearifan lokal tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran IPAS, tetapi juga membantu dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial,

serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, media ini dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk meningkatkan efektivitas media AI Storytelling berbasis kearifan lokal dalam proses pembelajaran:

1. Bagi Guru

- a. Guru disarankan untuk mengintegrasikan media AI *Storytelling* berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran IPAS maupun mata pelajaran lain sebagai alternatif inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman konsep peserta didik.
- b. Guru hendaknya mengembangkan konten storytelling yang kontekstual, relevan dengan lingkungan sosial budaya peserta didik, serta disesuaikan dengan karakteristik dan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.
- c. Guru perlu melakukan evaluasi dan refleksi secara berkala terhadap penggunaan media AI Storytelling untuk mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar, serta melakukan perbaikan berkelanjutan berdasarkan kebutuhan peserta didik.

2. Bagi Sekolah

- a. Sekolah diharapkan memberikan dukungan dalam bentuk penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, seperti perangkat komputer, proyektor,

jaringan internet yang stabil, serta fasilitas multimedia lainnya guna menunjang implementasi media pembelajaran berbasis AI.

- b. Sekolah dapat menyelenggarakan pelatihan atau workshop bagi guru terkait pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan dalam pembelajaran, khususnya dalam pengembangan media AI Storytelling berbasis kearifan lokal.
- c. Pihak sekolah juga perlu mendorong terciptanya budaya inovasi pembelajaran berbasis teknologi sebagai bagian dari peningkatan mutu pendidikan dan penguatan literasi digital di lingkungan sekolah.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan subjek dan lokasi penelitian agar diperoleh generalisasi hasil yang lebih luas mengenai efektivitas media AI Storytelling berbasis kearifan lokal.
- b. Studi lanjutan dapat mengkaji pengaruh media ini dalam jangka panjang (longitudinal) untuk melihat keberlanjutan dampaknya terhadap peningkatan hasil belajar dan karakter peserta didik.
- c. Penelitian berikutnya juga dapat mengembangkan dan menguji variabel lain, seperti motivasi belajar, literasi digital, kreativitas, keterampilan berpikir kritis, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS.

DAFTAR RUJUKAN

- Aini, P. N. (2022). Hubungan Dukungan Orang Tua Dengan Resiliensi Akademik Pada Remaja SMP Negeri Di Kecamatan Ngrambe. *QUANTA J. Kaji. Bimbing. Dan Konseling Dalam Pendidik.*, 6(2), 38–45. <https://doi.org/10.22460/quanta.v6i2.3040>
- Aliyyah, Puteri, & Kurniawati. (2017). *Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA*. 126–143.
- Ariani, Zulaini, Zahara, Rosmidah, S. (n.d.). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Widina Bhakti Persada.
- Arijit, A. g., & Bhavna, B. P. (2022). A Study on Acceptance Level of Management Faculty Members Towards Transmedia Story Telling. *International Journal of Marketing & Human Resource Research*, 3(3), 168–174. <https://doi.org/10.47747/ijmhrr.v3i3.709>
- Berutu, & Tambunan. (2018). *Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA Se-kota Stabat*. 2, 109–115.
- Bestari, S., Handini, O., Mustofa, M., Dasar, G. S., & Riyadi, U. S. (2024). *Pengaruh Metode Role Playing Berbantuan Video terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas 5 di SDN Mojosongo 3 Surakarta*. 8, 34709–34715.
- Fajri, S., Illahi, K. R., Effendi, H., Yuliarni, S., & Muslim. (2021). *Analisis Media Pembelajaran dalam Buku Teks Sejarah Indonesia Kelas X*. 3(6), 4584–4593.
- Fanani, Rosidah, Juniarso, Roys, A., Salsabilla, P., & Vannilia. (2022). *Bahan Ajar Digital Berbasis Multiaplikasi Mata Pelajaran IPAS SD*. 2(12), 1175–1183. <https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1175-1183>
- Gultom, M., & Fathurrahman, M. (2025). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis E-Book Storytelling Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Labschool UNNES*. 7.
- Hamka, D., & Effendi, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar Di Program Studi Pendidikan IPA. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(1), 19. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i1.7111>
- Handaru, W. C. (2025). The Transformative Role of Interactive Narratives in Contemporary Art and Culture. *Harmonia*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.61978/harmonia.v3i1.906>
- Haryanto. (2021). *Penerapan Model Kooperatif Tope TPS (Think Pair Share) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VI SDN 42 Kota Bima*. 01(02), 6–11.
- Hasanah, H., Marjohan, M., & Daharnis, D. (2021). Contribution of Self-Esteem and Parents Social Support to Students Academic Resilience in Online

- Learning. *International Journal of Applied Counseling and Social Sciences*, 2(1), 73–79. <https://doi.org/10.24036/005400ijaccs>
- Hendiyani, F. F. (2024). Pengembangan Media Animasi Berbasis Story Telling Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Proklamasi Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Uniga*, 18(1), 44. <https://doi.org/10.52434/jpu.v18i1.2732>
- Jobin, A.Ienca., M.Vayena., & Effy. (2019). The Global Landscape of AI Ethics Guidelines. *Nature Machine Intelligence*, 1(9), 389–399. <https://doi.org/10.1038/s42256-019-0088-2>
- Lesner, J.Murayama., L.Guizar., T.Phunjamaneechot., Poom.Shapiro., & Daniel. (2024). *AI Personalized Interactive Fiction for Young Children*//doi.org/10.3233/faia241074
- Mafulah, S., Haryono, S. E., Cholifah, M., Nirmansyah, B., & Kurniawati, P. D. R. (2025). Pelatihan Storytelling Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru HIMPAUDI Kecamatan Kepanjen Kabupaten Malang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(1), 401–409. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i1.453>
- Mao, W. (2025). Technological Realization of AI in Media: Ethical Implications for Content Generation, Immersive Storytelling, and Automated Moderation Systems. *Applied and Computational Engineering*, 138(1), 199–204. <https://doi.org/10.54254/2755-2721/2025.21527>
- Moreira, D. L., & Núñez-Díaz, J. (2025). Narratives in the Age of AI. *Yuyay Estrategias Metodologías & Didácticas Educativas*, 4(2), 77–93. <https://doi.org/10.59343/yuyay.v4i2.99>
- Nurbudiyani. (2013). *Pelaksanaan Pengukuran Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Pada Mata Pelajaran IPS Kelas III SD Muhammadiyah Palangkaraya*. 13, 88–93.
- Putri, H., Susiani, D., Wandani, N. S., & Putri, F. A. (2022). *Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Kognitif pada Tes Uraian dan Tes Objektif*. 4(2), 139–148.
- Qoidah, R. F. (2018). Efektifitas Penggunaan Media Digital Storytelling Dalam Pembelajaran Menulis Teks Narrative: Studi Kasus Di SMP Negeri 1 Widodaren Ngawi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Kaluni*, 1. <https://doi.org/10.30998/prossnp.v1i0.18>
- Ricardo, & Meilani. (2017). *Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa (The impacts of students ' learning interest and motivation on their learning outcomes)*. 1(1), 79–92.
- Saputra, D., Meilinda, E., Surniandari, A., & Sidauruk, J. (2024). Pemilihan Media Pembelajaran Pendidikan Kejuruan Berbasis Artificial Intelligence (AI) Menggunakan Metode Preference Selection Index (PSI). *J. Inf. Tekn. Pend.*, 4(2), 127–135. <https://doi.org/10.59395/jitp.v4i2.111>

- Saputra, Fauziah, & Suwandi. (2022). *Pemanfaatan materi ajar bahasa Indonesia bermuatan kearifan lokal di SMA Negeri 1 Karanganyar (Utilization of Indonesian language teaching materials containing local wisdom at SMA masih minim , model pembelajaran yang digunakan juga masih menggunakan mod. 8(2), 335–348.*
- Semadiyani, K. D., Ngurah, G., Yudaparmita, A., Adnyana, K. S., Guru, P., Dasar, S., Acarya, J. D., Siswa, P. K., & Gambar, K. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Kartu Gambar Terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Gugus IV Kecamatan Buleleng. 4, 256–268.*
- Suhelayanti. (2023). *Buku-referensi-pembelajaran-ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-IPAS.*
- Susilowati. (2023). *Peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui implementasi metode eksperimen pada mata pelajaran ipas. 17(1), 186–196.* <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16091>
- Tariq, M. U. (2025). *The Influence of AI on Digital Storytelling and Media Narratives. 1–26.* <https://doi.org/10.4018/979-8-3373-2023-6.ch001>
- Utari, U., Degeng, I. N. S., & Akbar, S. (n.d.). *Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). 39–44.*
- Wagiran. (2012). *Pengembangan karakter berbasis kearifan lokal.*
- Wangi, Syafrida, & Syahputri. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling Lancong , Kecamatan Sungai Mas Kabupaten Aceh Barat. 4(2), 9087–9099.*
- Wirda. (2025). *Pemanfaatan Digital Storytelling dalam Mengajarkan Nilai-Nilai Sosial Budaya pada Siswa SD. 1, 1–7.*
- Yusa, I. M. M., & Yuliana, F. (2013). *Pengembangan Model Pembelajaran Huruf Hiraganadalam Wujud Cd Interaktif Untuk Siswa Kelas Iv Sd. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (Janapati), 2(2), 110.* <https://doi.org/10.23887/janapati.v2i2.9780>
- Zuhriyah, & Fradana. (2025). *Penggunaan Metode Storytelling Melalui Cerita Rakyat dalam Menanamkan Nilai Karakter Siswa Sekolah Dasar. 11(2), 993–1012.*