

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBANTUAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* TERINTEGRASI KEARIFAN LOKAL DALAM PEMBELAJARAN IPAS MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA DI SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh

**ANJA DESRI WAHYUNI**

**NPM. 2210013411081**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BUNG HATTA**

**PADANG**

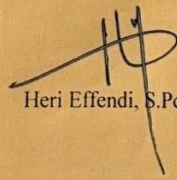
**2026**

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING**

Nama Mahasiswa : Anja Desri Wahyuni  
NPM : 2210013411081  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas : Bung Hatta  
Judul : Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan  
*Artificial Intelligence* Terintegrasi Kearifan Lokal Dalam  
Pembelajaran IPAS Materi Keberagaman Budaya Siswa  
Sekolah Dasar

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Heri Effendi, S.Pd.I, M.Pd

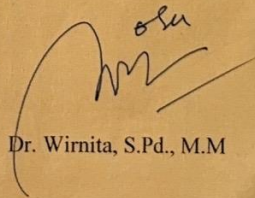
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetti Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi



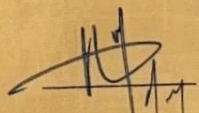
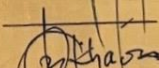
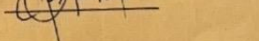
Dr. Wirnita, S.Pd., M.M

## HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah Dilaksanakan Ujian Skripsi Pada Hari **Sabtu** Tanggal **Tujuh Bulan Maret** Tahun **Dua Ribu Dua Puluh Enam** bagi :

Nama Mahasiswa : Anja Desri Wahyuni  
NPM : 2210013411081  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas : Bung Hatta  
Judul : Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan *Artificial Intelligence* Terintegrasi Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran IPAS Materi Keberagaman Budaya Siswa Sekolah Dasar

Tim Penguji:

No. Nama		Tanda Tangan
1. Heri Effendi, S.Pd.I, M.Pd	Ketua :	
2. Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd	Penguji 1 :	
3. Ashabul Khairi, S.T., M.Kom	Penguji 2 :	

Mengetahui,



Dekan FKIP

Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi

Dr. Wirnita, S.Pd., M.M.

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Anja Desri Wahyuni  
NPM : 2210013411081  
Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan  
*Artificial Intelligence* Terintegrasi Kearifan Lokal  
Dalam Pembelajaran IPAS Materi Keberagaman  
Budaya Di Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan *Artificial Intelligence* Terintegrasi Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran IPAS Materi Keberagaman Budaya Di Sekolah Dasar” adalah benar hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 2 Maret 2026

Saya yang menyatakan



Anja Desri Wahyuni  
2210013411081

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBANTUAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* TERINTEGRASI KEARIFAN LOKAL DALAM PEMBELAJARAN IPAS MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA DI SEKOLAH DASAR**

**Anja Desri Wahyuni<sup>1</sup>, Heri Effendi<sup>2</sup>**

**<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Universitas Bung Hatta**

**Email : [anjadesriwahyuni03@gmail.com](mailto:anjadesriwahyuni03@gmail.com)**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa video animasi berbantuan Artificial Intelligence (AI) sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV sekolah dasar yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi, lembar praktikalitas, dan lembar efektivitas. Proses validasi dilakukan oleh tiga orang validator yang terdiri dari satu ahli materi, satu ahli media, dan satu ahli bahasa. Pada tahap praktikalitas, media pembelajaran diuji oleh satu orang guru dan 33 peserta didik kelas IV sekolah dasar. Selanjutnya, tahap efektivitas dilakukan melalui pemberian pretest dan posttest kepada 33 peserta didik untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi berbantuan AI memperoleh tingkat kevalidan sangat tinggi dengan persentase rata-rata 96,79%. Validasi materi memperoleh nilai rata-rata 98,07%, validasi media sebesar 92,31%, dan validasi bahasa sebesar 100%. Hasil uji praktikalitas guru memperoleh persentase 100% dan siswa sebesar 97,95% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan nilai N-Gain rata-rata sebesar 0,90 yang termasuk kategori tinggi serta ketuntasan belajar siswa mencapai 100%.

---

**Kata Kunci :** Video Animasi berbantuan AI, IPAS, Media Pembelajaran

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis ucapkan kepada kehadiran ALLAH SWT yang telah memberokan rahmat, nikmat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan AI Terintegrasi Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran IPAS Materi Keberagaman Budaya Di Sekolah Dasar”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi sebahagian persyaratan guna memperoleh gelar serjana pendidikan di program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Heri Effendi, S.Pd.I.,M.Pd sebagai dosen pembimbing yang sudah bersedia membimbing dalam menyelesaikan penulisan skripsi.
2. Ibu Yulfia Nora. S.Pd., M.Pd dan bapak Ashabul Khairi, S.T., M.Kom sebagai dosen penguji I dan II yang telah memberikan bimbingan dan arahan pada penulisan skripsi ini yang penulis kerjakan.
3. Ketua Prodi dan Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta
4. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
5. Ibu Ade Sri Madona, M.Pd., sebagai validator ahli materi, bapak Ashabul Khairi, S.T., M.Kom., sebagai validator ahli desain dan media, dan ibu Dr. Syofiani, M.Pd., sebagai validator ahli bahasa.
6. Bapak Heriyanto, S.Pd., sebagai kepala sekolah SDN 09 Rantau Pandan

7. Ibu Rumaisyak, S.Pd., sebagai guru kelas IV SDN 09 Rantau Pandan
8. Peserta didik kelas IV SDN 09 Rantau Pandan, sehingga media video animasi berbantuan AI yang dikembangkan ini dapat digunakan dalam penelitian dengan baik.
9. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta
10. Teristimewa penulis ucapkan terima kasih kepada kedua orang tua tercinta Bapak Abil Aswadi dan Ibu Jumiwati yang selalu menjadi sumber kekuatan bagi penulis selama menjalani masa perkuliahan hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada adik tecinta, Rizqon Ilalhadi dan Hapiz Alfarizi terima kasih atas doa dan semangat yang selalu diberikan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
12. Kepada Rifqi Hardiansyah, terima kasih telah menjadi bagian penting dalam proses penyusunan skripsi ini, yang menyemangati serta memberi motivasi kepada penulis selama penulisan skripsi ini.
13. Sahabat terbaik saya, Resti, Rilly, Khaila, Acha, Dina, Iren yang selalu memberikan support dan semangat, membantu dalam berbagai kesulitan serta tempat berbagi cerita.

Padang, Maret 2026



Anja Desri Wahyuni

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI</b> .....	ii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	x
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	9
G. Spesifikasi Produk .....	10
H. Kebaharuan dan Orisinilitas .....	12
I. Defenisi Operasional .....	13
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	14
A. Kajian Teori .....	14
1. Belajar dan Pembelajaran .....	14
a. Pengertian Belajar .....	14
b. Pengertian Pembelajaran .....	16
2. Media Pembelajaran .....	17
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	17
b. Fungsi Media Pembelajaran .....	18
3. Jenis Media Pembelajaran .....	20
a. Media Video Animasi Berbantuan AI .....	20
b. Kelebihan, Kelemahan, dan Keuntungan Video Animasi Berbantuan AI .....	21
c. Langkah-Langkah Pembuatan dan Penggunaan Video Animasi AI .....	23
4. Pembelajaran IPAS .....	26
a. Pengertian IPAS .....	26
b. Karakteristik IPAS .....	27

c. Tujuan Pembelajaran IPAS .....	28
B. Penelitian Yang Relevan.....	29
C. Kerangka Konseptual .....	32
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>33</b>
A. Jenis Penelitian .....	33
B. Prosedur Penelitian.....	34
1. Analisis ( <i>Analyze</i> ).....	34
2. Desain ( <i>Design</i> ) .....	40
3. Pengembangan ( <i>Develop</i> ).....	41
4. Implementasi ( <i>Implement</i> ).....	41
5. Evaluate (Evaluasi).....	42
C. Subjek Penelitian.....	42
D. Instrumen Penelitian.....	42
1. Lembar Validasi .....	43
2. Lembar Praktikalitas.....	43
3. Lembar Efektivitas .....	44
E. Teknik Pengumpulan Data .....	44
F. Teknik Analisis Data .....	45
1. Analisis Hasil Validasi Produk .....	45
2. Analisis Hasil Praktikalitas Produk .....	46
3. Analisis Hasil Efektivitas Produk .....	46
G. Jadwal Penelitian.....	47
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>48</b>
A. Hasil Penelitian .....	48
1. Analisis ( <i>Analyze</i> ) .....	48
2. Desain ( <i>Design</i> ).....	50
3. Pengembangan ( <i>Develop</i> ) .....	53
4. Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	60
5. Evaluate ( <i>Evaluasi</i> ).....	65
B. Pembahasan.....	66
1. Data Hasil Validasi Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan AI .....	66
2. Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan AI.....	68
3. Hasil Efektivitas Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan AI.....	70
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>68</b>
A. Simpulan .....	68
B. Saran .....	70
<b>DAFTAR RUJUKAN.....</b>	<b>71</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	36
2. Skala Penilaian Untuk Lembar Validasi.....	43
3. Skala Penilaian Untuk Lembar Praktikalitas .....	44
4. Skala Kriteria Normalis N-Gain.....	44
5. Kriteria Penilaian Validitas .....	46
6. Kriteria Penilaian Praktikalitas .....	46
7. Kriteria Penilaian Efektivitas .....	47
8. Komponen Media .....	51
9. Nama Validator.....	53
10. Komentaran dan Saran.....	56
11. Hasil Validasi Materi.....	57
12. Hasil Validasi Media.....	58
13. Hasil Validasi Bahasa.....	59
14. Hasil Analisis Validasi Video Oleh Validator.....	60
15. Hasil Analisis Praktikalitas Video Oleh Guru.....	61
16. Hasil Analisis Praktikalitas Video Oleh Siswa.....	62
17. Hasil Analisis Pretest.....	63
18. Hasil Analisis Nilai Pretest Siswa.....	63
19. Hasil Analisis Posttest.....	64
20. Hasil Analisis Nilai Posttest Siswa.....	64
21. Hasil Analisis Validitas Media.....	66

## DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual .....	32
2. Model ADDIE .....	34



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Instrumen Uji Validitas Ahli Materi .....	75
2. Hasil Analisis Validasi Ahli Materi .....	79
3. Instrumen Uji Validitas Ahli Media.....	80
4. Hasil Analisis Validitas Ahli Media.....	84
5. Instrumen Uji Validitas Ahli Bahasa.....	85
6. Hasil Analisis Validitas Ahli Bahasa .....	88
7. Hasil Analisis Validitas Video .....	89
8. Instrumen Uji Praktikalitas Guru .....	91
9. Hasil Analisis Praktikalitas Video Oleh Guru.....	92
10. Instrumen Uji Praktikalitas Siswa .....	93
11. Hasil Analisis Praktikalitas Video Oleh Siswa .....	95
12. Modul Ajar .....	98
13. Data Nilai Siswa.....	105
14. Uji Pretest Siswa .....	106
15. Hasil Nilai Pretest Siswa .....	111
16. Uji Posttest Siswa.....	112
17. Hasil Nilai Posttest Siswa.....	117
18. Analisis Efektivitas Siswa .....	118
19. Produk Media Pembelajaran .....	120
20. Dokumentasi.....	136
21. Surat Penelitian.....	139

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pada abad-21 pendidikan dihadapkan pada tantangan signifikan untuk membina generasi muda yang dapat menghormati keragaman budaya. Keragaman ini melibatkan perbedaan etnis, agama, bahasa, dan tradisi yang ada di Indonesia, sebuah negara dengan tingkat pluralitas yang tinggi. Namun, dalam praktiknya, siswa sekolah dasar sering kurang mendapatkan materi yang mampu membangun pemahaman dan rasa empati terhadap perbedaan tersebut. Kondisi ini berpotensi menimbulkan stereotip negatif atau benturan sosial di masa mendatang (Nugroho, 2020), sehingga pendidikan tentang keberagaman sosial budaya sangat penting untuk diperkenalkan sejak usia dini. Data dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek, 2023) diperkuat oleh penelitian Sari (2022) yang menunjukkan bahwa pemahaman multikultural yang lemah pada tahap dasar akan menghambat integrasi sosial di masa dewasa..

Hambatan utama dalam internalisasi nilai keberagaman terletak pada penggunaan pedagogi konvensional yang cenderung bersifat abstrak. Menurut Mayer (2009) dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, siswa usia dasar memiliki keterbatasan dalam memproses informasi verbal yang berlebihan, sehingga metode ceramah sering kali gagal menarik perhatian mereka di bandingkan media visual yang dinamis.

Sejalan dengan tantangan tersebut, pemanfaatan video animasi berbantuan AI muncul sebagai solusi transformatif. Sebagaimana dijelaskan oleh Luckin et al (2016) integrasi AI dalam pendidikan memungkinkan terciptanya sistem pembelajaran adaptif yang mampu mempersonalisasi konten berdasarkan respons unik setiap siswa secara *real-time*. Di Indonesia, penelitian oleh Munir (2017) menegaskan bahwa penggunaan multimedia interaktif tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga secara efektif menyederhanakan konsep keberagaman yang kompleks menjadi narasi yang lebih konkret dan mudah diempati oleh anak-anak.

Kearifan lokal sebagai fondasi pengembangan produk ini sangat relevan, karena nilai-nilai budaya daerah dapat dijadikan narasi utama dalam video animasi. Dengan mengintegrasikan kearifan lokal, seperti tradisi adat, cerita rakyat, atau praktik sosial dari berbagai daerah di Indonesia, materi keberagaman budaya tidak hanya diajarkan secara teoritis, tetapi juga melalui pengalaman budaya yang autentik. Hal ini membantu siswa sekolah dasar merasa terhubung dengan identitas mereka sendiri sambil belajar menghormati perbedaan orang lain. Pendekatan ini memungkinkan siswa sekolah dasar untuk memperkokoh identitas personal sembari menumbuhkan rasa hormat terhadap entitas budaya lain. Sejalan dengan pemikiran Ki Hadjar Dewantara mengenai konsep *Trikon* (Kontinuitas dengan akar budaya), pendidikan berbasis kearifan lokal berfungsi sebagai perisai terhadap risiko alienasi budaya di tengah

gempuran globalisasi. Dengan demikian, menurut Wagiran (2012) penggunaan media berbasis lokalitas ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mewujudkan prinsip pendidikan inklusif yang menghargai pluralitas.

Inovasi video animasi berbasis kearifan lokal yang terintegrasi dengan AI diproyeksikan mampu mendobrak stagnasi metode konvensional sekaligus memacu antusiasme serta kedalaman pemahaman siswa terhadap pluralitas budaya. Media animasi yang memadukan kearifan lokal telah terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman terhadap materi pembelajaran melalui penguatan identitas budaya serta karakter siswa dalam konteks pembelajaran modern. Penelitian kontemporer menyatakan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis animasi yang mengintegrasikan kearifan lokal mampu memperkuat pendidikan karakter siswa dengan meningkatkan pemahaman terhadap nilai budaya dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran (Kartini, dkk 2025). Selain itu, pengembangan animasi berdasarkan kearifan lokal untuk keterampilan menulis siswa menunjukkan bahwa media semacam ini layak digunakan dalam pembelajaran dan memberikan respon positif dari para siswa (Pratama *et al.*, 2022). Integrasi AI dalam media pembelajaran juga memungkinkan adaptasi konten yang lebih responsif terhadap kebutuhan individual siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan personal (Sukrin & Ihlas, 2025). Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian ini difokuskan pada perancangan dan pengembangan video

animasi adaptif yang memadukan teknologi AI dan kearifan lokal sebagai kontribusi terhadap pendidikan dasar di Indonesia untuk membentuk siswa yang toleran serta berbudaya.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan informasi tentang pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Adam & Syastra (2015), media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Menurut Hamalik (2016) yakni pembelajaran adalah urutan unsur-unsur yang meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan mekanisme yang saling mempengaruhi dan berkombinasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendidikan saat ini menggunakan kurikulum merdeka membutuhkan media pembelajaran yang menarik berbasis teknologi yang mana dengan canggihnya teknologi sebagai media pembelajaran.

Meskipun ada banyak keuntungan dari penggunaan teknologi dalam pendidikan, terdapat juga tantangan yang harus dihadapi. Salah satunya adalah kesenjangan akses teknologi antara daerah perkotaan dan pedesaan, serta risiko ketergantungan pada teknologi (Qowim dkk., 2024). Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memastikan bahwa teknologi digunakan secara efektif dan inklusif dalam proses pembelajaran

Manfaat media pembelajaran yaitu dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga akan menumbuhkan dalam menyampaikan materi sehingga akan mudah untuk

dimengerti peserta didik, dan membuat peserta didik aktif sehingga tidak mudah bosan (Yunita dkk, 2022). Salah satu keterampilan yang dimiliki oleh guru adalah mampu mengembangkan dan menggunakan perangkat pembelajaran bahan ajar berupa LKS (lembar kerja siswa), modul, dan video animasi. Namun media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien adalah video animasi. Karena video animasi disusun secara sistematis dan memungkinkan siswa untuk belajar mandiri.

Media video animasi juga merupakan sebuah bentuk teknologi, media video animasi juga dapat mendukung dalam proses pembelajaran. Kegiatan belajar yang dilakukan melalui pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran akan memudahkan guru mengajar dalam menyampaikan materi dan mempermudah peserta didik untuk menerima materi. Video merupakan salah satu media pembelajaran yang cukup jitu dan memiliki kemampuan dalam mengakomodasi dan mengintegrasikan elemen-elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, dan audio sehingga mampu memberikan kemudahan belajar bagi siswa. Salah satu bentuk teknologi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah media video animasi. Video animasi merupakan alat yang dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Teknologi ini memungkinkan integrasi elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, dan audio sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Namun pada saat sekarang ini kenyataannya pemanfaatan media

berbasis teknologi di beberapa sekolah belum banyak diterapkan. Salah satunya di SDN 09 Rantau Pandan, Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi. Berdasarkan hasil observasi proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada 11-12 Desember 2025 dikelas IV SDN 09 Rantau Pandan, Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi, pada pembelajaran ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) guru hanya menggunakan media gambar yang ada pada buku pegangan guru ataupun media gambar cetak dan belum optimalnya penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi AI dipengaruhi oleh keterbatasan kompetensi guru dalam memanfaatkan sarana yang tersedia, serta dominannya penggunaan metode ceramah yang berpusat pada materi dalam buku teks. Dengan demikian proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga mengakibatkan kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran dan kurangnya hubungan timbal balik antara guru dan siswa.

Hasil wawancara yang dilaksanakan 11-12 desember 2025 dengan Ibu Rummaisyak S.Pd, Peneliti menemukan dalam proses pembelajaran guru minim memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang menarik untuk digunakan saat proses pembelajaran sehingga kurangnya minat belajar dan ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Berdasarkan penjabaran permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa meskipun perkembangan teknologi semakin pesat serta terciptanya media pembelajaran yang semakin bervariasi, namun SDN

09 Rantau Pandan belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sehingga minimnya interaktif antara siswa dan guru. Maka alternatif solusi dari peneliti yaitu mengembangkan video animasi pada materi memperkenalkan keanekaragaman budaya di Provinsi Jambi, misalnya, baju adat, rumah adat, alat musik, dan tarian daerah pada mata pelajaran IPAS, Sehingga peneliti perlu melakukan penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Artificial Intelligence Terintegrasi Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran IPAS Materi Keberagaman Budaya Di Sekolah Dasar.”

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut

1. Minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di SDN 09 Rantau Pandan, Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi, dan belum mengimplementasikan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik, seperti video animasi yang berbantuan AI. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa.
2. Terbatasnya pengetahuan guru dalam memanfaatkan teknologi. Observasi menunjukkan bahwa guru masih terbiasa menggunakan metode ceramah dan hanya mengandalkan buku pegangan. Minimnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan perangkat teknologi yang menghambat penerapan media pembelajaran yang inovatif.

3. Minimnya interaksi sosial antara guru dan siswa. Penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas dan kurang variatif menyebabkan kegiatan belajar mengajar cenderung berlangsung secara satu arah. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keaktifan siswa dalam bertanya, berdiskusi, serta mengemukakan pendapat. Kurangnya interaksi tersebut berpotensi menghambat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan memengaruhi pencapaian hasil belajar secara optimal.
4. Perubahan dari Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka menuntut penyesuaian dalam metode dan media pembelajaran. Kurikulum Merdeka yang berpusat pada siswa memerlukan inovasi dalam proses pembelajaran. Namun, keterbatasan dalam penerapan metode dan media yang inovatif menunjukkan adanya kebutuhan pengembangan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

#### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan penelitian di atas maka penelitian ini berupa mengembangkan video animasi berbantuan AI terintegrasi kearifan lokal sebagai media pembelajaran IPAS untuk memperkenalkan keberagaman budaya di Indonesia, khususnya keberagaman budaya di Provinsi Jambi pada siswa kelas IV SDN 09 Rantau Pandan, Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi yang valid dan praktis.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana tingkat validitas media video animasi berbantuan AI yang terintegrasi kearifan lokal pada pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya untuk siswa kelas IV SDN 09 Rantau Pandan?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan media video animasi berbantuan AI yang terintegrasi kearifan lokal pada pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya untuk siswa kelas IV SDN 09 Rantau Pandan?
3. Bagaimana tingkat efektivitas media video animasi berbantuan AI yang terintegrasi kearifan lokal pada pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya untuk siswa kelas IV SDN 09 Rantau Pandan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian pengembangan media video animasi berbantuan AI ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui tingkat validitas media video animasi berbantuan AI yang terintegrasi kearifan lokal pada pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya untuk siswa kelas IV SDN 09 Rantau Pandan.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media video animasi berbantuan AI yang terintegrasi kearifan lokal pada pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya untuk siswa kelas IV SDN 09 Rantau Pandan.
3. Untuk mengetahui tingkat efektivitas media video animasi berbantuan AI yang terintegrasi kearifan lokal pada pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya untuk siswa kelas IV SDN 09 Rantau Pandan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Melalui pengembangan video animasi terintegrasi AI yang berbasis

kearifan lokal sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV SD ini, diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara praktis maupun akademis. Adapun manfaat yang diharapkan sebagai:

1. Manfaat teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan pengetahuan untuk kemajuan proses pembelajaran terutama dalam penggunaan media dalam proses belajar-mengajar.
- b. Hasil pengembangan media video animasi edukatif ini diharapkan dapat menjadi sebuah landasan untuk meningkatkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga diharapkan bisa memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran

2. Manfaat akademis

Hasil penelitian ini, secara akademis dapat bermanfaat untuk

- a. Menambah pengetahuan peneliti dalam penggunaan video animasi terintegrasi AI berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPAS.
- b. Manfaat penelitian ini juga sebagai salah satu syarat bagi peneliti untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan.

### **G. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi Produk yang di hasilkan dalam penelitian ini adalah mediapembelajaran pada materi IPAS seperti berikut :

1. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran video animasi yang memuat materi tentang keberagaman budaya di

Provinsi Jambi, meliputi pakaian adat, rumah adat, tarian tradisional, Media ini dirancang secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga dapat meningkatkan minat belajar, pemahaman, serta sikap menghargai keberagaman budaya.

2. Media video animasi berbantuan AI terintegrasi kearifan lokal didesain menggunakan aplikasi canva dengan tampilan yang menarik dan, menggunakan komponen-komponen pendukung yang berhubungan dengan Provinsi Jambi.
3. Media video animasi berbantuan AI terintegrasi kearifan lokal dirancang dengan komposisi warna, ilustrasi visual, dan karakter animasi yang di sesuaikan dengan karakteristik budaya lokal, sehingga mampu mampu meningkatkan daya tarik visual sekaligus membantu anak memahami makna budaya secara konkret dan kontekstual.
4. Media video animasi berbantuan AI terintegrasi kearifan lokal menyajikan konten edukatif yang terstruktur sesuai tahap perkembangan kognitif anak, dengan bantuan teknologi AI dalam penyajian visual dan audio, sehingga anak tidak hanya mengenal struktur budaya lokal, tetapi juga mengembangkan kemampuan berfikir, mengamati dan memahami nilai sosial secara bertahap.
5. Video animasi berbantuan AI terintegrasi kearifan lokal menggunakan bahasa sederhana, intonasi suara yang jelas, serta narasi yang di hasilkan atau disesuaikan dengan bantuan AI

## H. Kebaharuan dan Orisinilitas

Berdasarkan spesifikasi produk yang di hasilkan oleh peneliti yang di hasilkan adalah media pembelajaran video animasi berbantuan AI terintegrasi kearifan lokal yang menarik dan mudah di pahami. Kebaharuan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran berupa video animasi berbantuan AI yang terintegrasi dengan kearifan lokal Provinsi Jambi secara kontekstual dan interaktif pada pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya. Media ini tidak hanya memanfaatkan teknologi AI dalam proses pembuatan animasi, penyusunan narasi, dan visualisasi yang menarik. Orisinilitas produk tercermin dari desain, alur cerita, serta pengemasan materi yang dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan kondisi sekolah, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang relevan, menarik dan mudah dipahami. Materi yang disajikan dalam video mencakup:

1. Pakaian adat
2. Rumah adat
3. Tarian adat
4. Alat musik tradisional
5. Makanan khas

Dengan menggunakan video animasi berbantuan AI terintegrasi kearifan lokal ini, guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan di kelas. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik, menjadikan mereka lebih antusias dalam mengikuti pelajaran di sekolah.

## I. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjelasan yang jelas dan spesifik mengenai variabel-variabel yang digunakan dalam suatu penelitian. Definisi operasional pada penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran ini merupakan sebuah media atau teknologi yang memiliki kemampuan untuk merangsang interaksi dan partisipasi aktif dari siswa dalam proses belajar mengajar agar menarik
2. Video animasi berbantuan AI merupakan media pembelajaran yang membantu dan mempermudah dalam kegiatan proses belajar mengajar dan dapat membentuk kelas yang interaktif dan menyenangkan.
3. Pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang memfokuskan pada makhluk hidup, kehidupan manusia dan sosialnya.
4. Validasi media pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh ahli pakar dan praktisi untuk mendapat tingkat kevalidan dari media pembelajaran interaktif.
5. Praktikalitas media video animasi berbantuan AI terintegrasi kearifan lokal adalah kegiatan yang dilakukan oleh pakar dan praktisi untuk mendapatkan tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif.
6. Efektivitas media video animasi berbantuan AI terintegrasi kearifan lokal adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar .