

Pengembangan Media Video Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Siswa Kelas II di SDN 18 Dodu Kota Bima

Binda Nitasari*, Sri Lastuti, Muh. Rijalul Akbar
STKIP Taman Siswa Bima, Bima, Indonesia

*Corresponding Author: bindasarinita@gmail.com

Dikirim: 18-03-2025; Direvisi: 23-03-2025; Diterima: 27-03-2025

Abstrak: Penelitian ini ditujukan guna menjelaskan proses meningkatnya kemampuan literasi siswa melalui penerapan media video interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) pada siswa kelas II SDN 18 Dodu Kota Bima. Masalah tersebut dianalisis melalui penelitian yang dilakukan di SDN 18 Dodu Kota Bima. Pendekatan penelitian yang diterapkan adalah *Research and Development* (RnD). Proses pengembangan media ini memakai model pengembangan ADDIE yang mencakup 5 tahap utama, meliputi: (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, serta (5) *Evaluation*. Data melalui proses analisis dengan menerapkan teknik analisis deskriptif, yang meliputi proses mengumpulkan data, seperti kusioner (angket) yang berupa angket validasi digunakan untuk menilai kelayakan media dan materi berdasarkan aspek tampilan, penyajian, dan bahasa, serta angket respon siswa dan guru bertujuan untuk mengukur tingkat kepuasan, kemudahan penggunaan, serta efektivitas media dalam pembelajaran, tes hasil belajar digunakan untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media, observasi bertujuan untuk mengukur keterlibatan siswa, interaksi dengan media, respons terhadap fitur AI, serta merekam keterampilan literasi siswa, selain itu pengumpulan data menggunakan dokumentasi implemetasi, setelah pengumpulan data selanjutnya penyederhanaan data, menyajikan data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian memperlihatkan bahwasanya penerapan media video interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) mempunyai tingkat efektivitas untuk mengupayakan peningkatan kemampuan literasi siswa kelas II SDN 18 Dodu Kota Bima. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi dengan nilai N-Gain mencapai 0,44 yang terklasifikasi dalam kategori sedang. Oleh karena itu, media ini bisa dipergunakan menjadi salah satu pilihan dalam mengupayakan peningkatan keterampilan literasi siswa di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Video Interaktif; *Artificial Intelligence* (AI); Literasi

Abstract: This study aims to explain the process of enhancing students' literacy skills through the implementation of Artificial Intelligence (AI)-based interactive video media among second-grade students at SDN 18 Dodu, Bima City. This issue was analyzed through research conducted at SDN 18 Dodu, Bima City. The research approach employed is Research and Development (R&D). The media development process follows the ADDIE model, which comprises five main stages: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. Data were analyzed using descriptive analysis techniques, including data collection through various instruments such as questionnaires, tests, observations, and documentation. The validation questionnaire was used to assess media and content feasibility based on aspects of appearance, presentation, and language. Additionally, student and teacher response questionnaires were administered to measure satisfaction levels, ease of use, and the effectiveness of the media in learning. Pre- and post-tests were conducted to evaluate students' comprehension improvements, while observations were carried out to assess student engagement, interaction with the media, responses to AI features, and literacy skills. Furthermore, data collection involved documentation of the implementation process. The data

analysis process included data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings indicate that the implementation of AI-based interactive video media effectively enhances the literacy skills of second-grade students at SDN 18 Dodu, Bima City. The analysis results revealed an improvement in literacy skills, with an N-Gain score of 0.44, categorized as moderate. Therefore, this media can be utilized as an alternative to improving literacy skills in elementary school students.

Keywords: Interactive Video; Artificial Intelligence; Literacy

PENDAHULUAN

Literasi merupakan keterampilan dalam memanfaatkan beragam referensi guna memahami informasi atau ide, baik melalui mendengarkan, membaca, maupun menyimak. Selain itu, literasi juga meliputi kemampuan menyampaikan gagasan memanfaatkan beragam media, baik dengan cara lisan hingga tulisan, dengan menyesuaikan pada konteks yang relevan (Lisnawati & Ertinawati, 2019). Kegiatan literasi sekolah sangat penting untuk dilakukan dengan membiasakan seluruh anggota sekolah untuk membaca dan menulis, yang bertujuan agar mereka mampu memahami isi bacaan dan bisa menuliskannya kembali. Dengan seringnya membaca, maka kemampuan menulis pun akan berkembang dengan sendirinya (Rohim & Rahmawati, 2020).

Namun, kemampuan literasi di Indonesia terbilang masih rendah, yang dibuktikan melalui hasil *Programme for International Student Assessment (PISA)* 2022 yang diselenggarakan oleh *Organisation for Economic Cooperation and Development (OECD)*, PISA menilai kemampuan siswa dalam tiga aspek utama, yaitu literasi membaca, literasi menulis, serta literasi sains. Sejak pertama kali dilaksanakan, Indonesia selalu mengikuti penilaian ini. Akan tetapi, peringkat Indonesia dalam PISA masih rendah dan belum meningkat signifikan dari waktu ke waktu. Di tahun 2022, Indonesia ada di posisi 69 dari 81 negara, yang mana skor literasi membacanya senilai 359, jauh di bawah Singapura yang berada di posisi ke 543 (OECD, 2023, sebagaimana dikutip dalam Hafizha & Rakhmania, 2024).

Keberhasilan budaya literasi bergantung pada manajemen dan tata kelola pihak sekolah yang efektif, lingkungan yang kondusif, serta kesadaran peserta didik dan seluruh warga sekolah akan pentingnya literasi (Komalasari & Hasan, 2021). Membangun budaya literasi bertujuan agar kita untuk berpikir maju, kreatif, kritis, serta mampu berkomunikasi dan berkolaborasi untuk mencapai kemampuan abad 21. Di era yang sangat maju sekarang ini literasi yang baik menjadi salah satu kunci untuk bersaing dalam persaingan global.

Di era pendidikan abad ke-21 pemanfaatan AI menjadi alat penting dalam pembelajaran karena menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan responsif. Dengan memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (AI), membantu siswa dalam memahami materi, selain itu dapat membentuk karakter dan keterampilan yang nantinya akan mampu menghadapi perkembangan atau perubahan dunia. Penerapan AI dalam pendidikan juga, tidak hanya membantu siswa untuk mengikuti perkembangan teknologi, melainkan memberikan keunggulan dalam menghadapi tantangan masa depan (Anas & Zakir, 2024).

Pada observasi di SDN 18 Dodu Kota Bima (16 oktober 2024), ditemukan bahwa kelas 2 telah menerapkan Kurikulum Merdeka dengan dukungan fasilitas teknologi seperti Wi-Fi, LCD, dan LAB komputer (chromebook). Namun, dalam pembelajaran



Bahasa Indonesia pada materi “Mengenal Perasaan,” metode atau media yang dipergunakan masih terbatas pada gambar dalam buku paket, bahkan guru belum pernah menggunakan media yang interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga pemahaman siswa mengenai jenis-jenis perasaan masih kurang optimal.

Meskipun sekolah memiliki fasilitas yang memadai, penggunaan media interaktif seperti video berbasis AI belum dimanfaatkan secara maksimal. Media pembelajaran interaktif mampu memfasilitasi siswa berkomunikasi secara aktif secara langsung terlibat dengan materi serta menganalisis pemahaman peserta didik. Guru menyadari manfaat video interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa, tetapi kendala utama adalah keterbatasan dalam mengoperasikan perangkat teknologi, sehingga pemanfaatannya dalam pembelajaran masih belum optimal (Kusuma et al., 2023).

Rendahnya kemampuan literasi terjadi karena sejumlah faktor penyebab, yaitu: (1) kondisi sosial ekonomi; (2) komunikasi serta bimbingan pada anak di usia dini; (3) komunikasi maupun bimbingan belajar saat di sekolah; (4) fasilitas/koleksi buku bacaan di rumah; (5) fasilitas telepon genggam, komputer, televisi; (6) jenis kelamin; (7) hubungan antar sekolah, keluarga, maupun masyarakat; serta (8) penerapan model atau strategi pada proses pembelajaran membaca (Nirmala, 2022). Pernyataan tersebut sejalan akan pemaparan dari Hijjayati et al., (2022) dan Sele et al., (2024) yang menyatakan bahwasaya rendahnya daya literasi baca tulis dipengaruhi dari 2 aspek utama, mencakup aspek internal maupun eksternal. Aspek internal meliputi keterbatasan kecerdasan akademik siswa serta kurangnya semangat atau dorongan dan minat dalam mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan aspek eksternal meliputi kurangnya perhatian orang tua, terbatasnya sarana belajar, kompetensi guru yang masih kurang optimal, penerapan program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang masih kurang optimal, serta minimnya pemanfaatan sarana dan prasarana di sekolah. Dalam upaya mengupayakan peningkatan kemampuan literasi baca tulis siswa, guru melakukan berbagai upaya, yakni memberikan motivasi, memilih bahan bacaan yang relevan, dan mengembangkan kompetensi guru. Nainggolan et al., (2024) mengungkapkan bahwa rendahnya kemampuan membaca Peserta didik terpengaruh oleh berbagai aspek, seperti rendahnya motivasi, hambatan fisik maupun psikologis, minimnya minat, serta penggunaan teknologi. Peran guru sangat penting dalam merancang pembelajaran yang menarik, memberikan bimbingan khusus, dan memanfaatkan teknologi secara efektif.

Kemajuan teknologi informasi yang senantiasa mengalami perkembangan pada zaman globalisasi masa kini, memberikan pengaruh besar terhadap bidang pendidikan. Dimana permintaan global mengharuskan dunia pendidikan harus terus menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi, terutama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan faktor utama yang perlu diperhatikan adalah bagaimana teknologi informasi dan komunikasi bisa dimanfaatkan dengan baik pada pelaksanaan pembelajaran (Oktariani et al., 2020).

AI satu di antara teknologi, dimana dimanfaatkan pada saat ini terutama dalam Pendidikan. AI memberikan berbagai banyak manfaat, seperti pembelajaran yang personal, pengajaran yang disesuaikan dengan keperluan peserta didik, serta analisis data yang mendukung penentuan keputusan berbasis informasi. Asisten virtual AI berperan besar dalam membantu guru, sementara platform pembelajaran daring yang didukung AI memperluas akses pendidikan secara global. Selain itu AI juga mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, yang selaras



dengan tuntutan era teknologi yang terus berkembang (Robiul et al., 2023). Hal ini sejalan dengan pendapat Mukti, (2023); Hanifah et al., (2021) dan Lestari et al., (2023) penerapan AI dalam dunia pendidikan makin penting karena bisa membuat pengalaman pembelajaran yang lebih individual dan selaras dengan keperluan tiap siswa. Dengan teknologi ini, kemajuan belajar bisa dipantau secara individu, lalu AI memberikan rekomendasi materi yang pas. Selain itu, AI juga membantu meningkatkan keterampilan berpikir siswa dan membuat proses belajar jadi lebih terarah serta menantang.

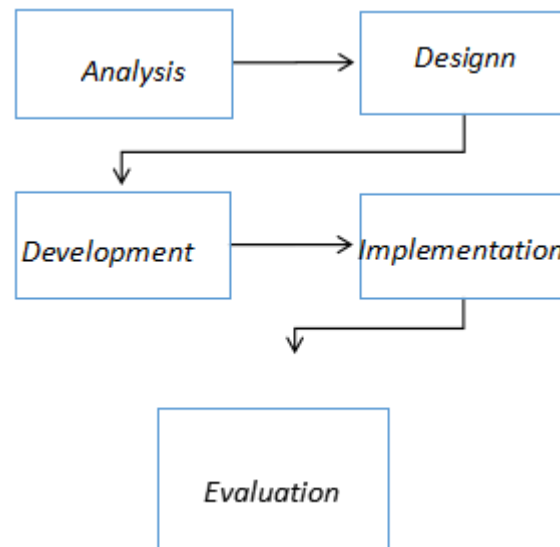
Memanfaatkan kecerdasan buatan pada proses belajar mengajar Bahasa Indonesia, hal ini bisa menjadi alternatif yang efektif untuk menanggulangi berbagai hambatan dalam peningkatan kreativitas serta kemampuan literasi peserta didik. Melalui dukungan teknologi kecerdasan buatan, proses pembelajaran Bahasa Indonesia bisa berlangsung lebih interaktif, fleksibel serta adaptif terhadap keperluan peserta didik, sehingga berkontribusi secara bermakna dalam meningkatkan mutu pembelajaran serta capaian pembelajaran mereka (Kurniawan et al., 2024). Penggunaan AI mempunyai potensi besar dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia, baik bagi siswa maupun guru. Dengan AI, materi bisa disesuaikan, umpan balik menjadi lebih cepat, dan cara mengajar semakin efektif. Guru juga bisa terbantu dalam menyusun materi, tapi tetap membutuhkan dukungan infrastruktur dan peningkatan literasi digital. Selain membuat metode belajar lebih adaptif, penerapannya harus dibarengi pelatihan guru, investasi teknologi, serta kebijakan yang mendukung dan evaluasi berkala (Apriliani, 2024).

Dari penjelasan sebelumnya terlihat bahwa pengembangan media AI melalui video interaktif sangat cocok sebagai sarana pendukung untuk meningkatkan keterampilan literasi pada siswa. Media ini dirancang dengan menarik untuk menggugah minat belajar siswa khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengenal berbagai perasaan, sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan merujuk pada konteks tersebut, peneliti menjalankan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Video Interaktif Bahasa Indonesia Berbasis *Artificial Intelligence* untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Siswa Kelas II di SDN 18 Dodu Kota Bima”.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini yakni *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2017) sebagaimana dikutip dalam Dewi et al. (2022) memaparkan, metode R&D ialah suatu teknik yang dipakai dalam menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah tersedia. Selain itu, metode ini juga melibatkan pengujian tingkat efikasi produk dalam penggunaan dan validasi. Sebanyak 21 siswa kelas II SDN 18 Dodu, Kota Bima menjadi subjek penelitian yang berlangsung tanggal 22 Februari - 22 Maret 2025. Proses pengembangan media yang mempunyai 5 tahap utama, mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, serta evaluasi, dilaksanakan dengan menggunakan paradigma pengembangan ADDIE. Jika disajikan dalam bentuk diagram, tahapan penelitian pengembangan ADDIE pada penelitian ini yakni:





Gambar 1. Desain Penelitian

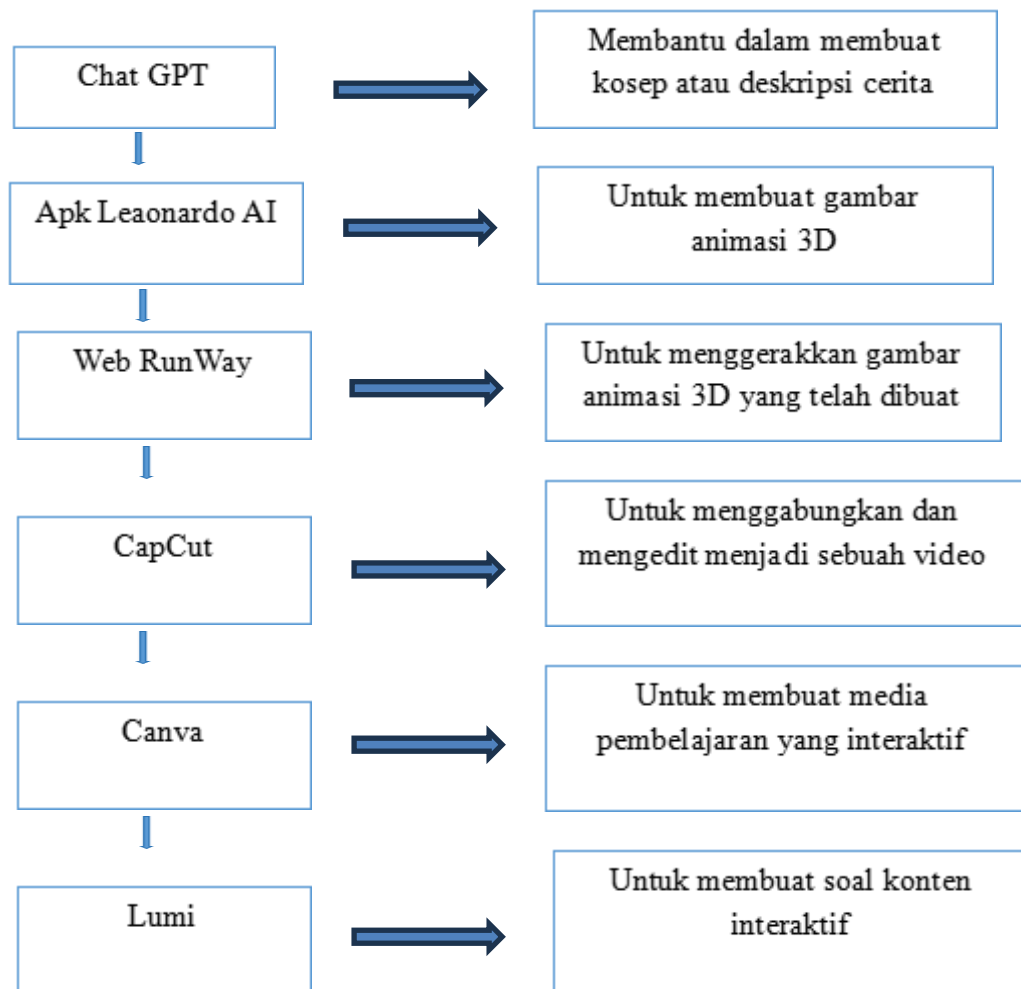
Model pengembangan R&D dengan pendekatan ADDIE mencakup lima tahap utama. Tahap pertama, yaitu analisis, bertujuan untuk mengidentifikasi serta merumuskan kebutuhan dalam pembelajaran. Pada tahap ini, dilakukan kajian terhadap instrumen penilaian dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta aspek-aspek lain yang diperlukan. Proses analisis dilaksanakan melalui observasi langsung di kelas serta wawancara dengan guru dan peserta didik. Hasil dari tahap analisis ini menjadi dasar bagi produksi produk, yang mencakup pemeriksaan kebutuhan, kurikulum, dan karakteristik siswa.

Pada tahap desain, prototipe media pembelajaran dikembangkan dengan menyesuaikan peralatan dan struktur materi yang mendukung pembelajaran bahasa Indonesia kelas dua SD. Media pembelajaran berupa video interaktif berbasis AI dibuat menggunakan aplikasi AI, situs web, dan perangkat lunak pendukung. Desain awal mencakup alur waktu, skenario, serta integrasi animasi dan cerita kontekstual. Video ini berisi materi serta soal literasi berbasis tebak-tebakan untuk meningkatkan interaksi siswa. Pengembangan media tersebut tentunya melalui langkah-langkah berikut ini : (1) Menentukan instrumen yang dibutuhkan dalam rancangan produk, (2) Mencari referensi dari berbagai sumber terkait pengembangan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI), (3) Menentukan aplikasi dan website dari AI untuk mendukung video interaktif, (4) Mengumpulkan aplikasi dan website dari AI untuk mendukung video interaktif, (5) Menyusun soal-soal literasi.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan bertujuan menghasilkan media pembelajaran video interaktif berbasis AI yang disempurnakan berdasarkan masukan validator, mencakup ahli materi dan ahli media. Validasi ini dilakukan untuk menilai kelayakan produk sebelum diuji coba dalam skala kecil. Pengembangan meliputi desain awal menggunakan Lumi berbasis AI, validasi oleh ahli, analisis data, serta revisi sebelum implementasi.

Tahap keempat, yaitu tahap implementasi, bertujuan untuk mengimplementasikan sistem belajar mengajar dengan memanfaatkan media pembelajaran video interaktif dengan basis *Artificial Intelligence* (AI) yang sudah mengalami pengembangan dalam cakupan yang lebih meluas. Pada tahap ini, media

pembelajaran yang sudah melewati tahap validasi serta dikatakan layak digunakan kemudian diujicobakan pada situasi pembelajaran nyata di lingkungan sekolah.



Gambar 2. Alur Rancangan Desain Pembuatan Video Interaktif

Pada tahap ini video interaktif berbasis *Artificial Intelligence* yang telah melewati tahap revisi 1 dengan dinyatakan bahwa produk sudah valid oleh validator dan dikatakan layak untuk diuji maka akan dilakukan uji cobakan video interaktif berbasis artificial intelligence pada peserta didik sekolah dasar. Pada tahap ini, kegiatan yang akan dilaksanakan mencakup: (1) Uji Coba Produk dalam Kelompok Kecil: Sebanyak 10 siswa kelas 2 SDN 18 Dodu, Kota Bima mengikuti tahap uji coba produk. (2) Revisi II yang bertujuan untuk menyempurnakan produk dan alat yang digunakan dalam uji coba produk dilakukan di tahap ini mengingat masih terdapat kekurangan pada uji coba kelompok kecil. (3) Uji coba kelompok besar: Di tahap ini, seluruh siswa yang terdaftar di kelas SDN 18 Dodu, Kota Bima akan digunakan untuk menguji produk. (4) Revisi III dilakukan apabila masih terdapat kekurangan pada cara pelaksanaan uji coba kelompok besar.

Evaluasi merupakan langkah terakhir, saat peneliti harus melakukan penilaian untuk membuat produk video interaktif berbasis kecerdasan buatan. Peneliti melakukan tahap evaluasi dengan menggunakan data kuantitatif dari hasil tes, seperti tes awal maupun tes akhir yang diambil oleh siswa sekolah dasar kelas dua. Dengan

data evaluasi ini, dapat diketahui apakah data produk yang dibuat dapat meningkatkan keterampilan literasi pada proses belajar mengajar bahasa Indonesia.

Data yang dihimpun dalam proses pengembangan media video interaktif berbasis Kecerdasan Buatan meliputi data kuantitatif serta kualitatif. Data kualitatif didapat melalui validasi oleh dosen ahli, guru, respon siswa, serta hasil observasi yang menghasilkan masukan maupun komentar yang dipergunakan menjadi landasan revisi produk yang dikembangkan. Sementara data kuantitatif ialah data yang disajikan dalam format angka yang diperoleh dari hasil tes awal (*pretest*) serta tes akhir (*posttest*), yang diuraikan sebagai berikut:

Yang pertama adalah data hasil validasi, data validasi materi maupun media dianalisis memakai rumus skala likert dengan 5 kriteria penelitian. Kemudian validasi kelayakan produk pada penelitian ini memakai teknik persentase deskriptif dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Skor \%} = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Dengan menggunakan rumus perhitungan tersebut dapat diketahui kriteria kelayakan dengan menggunakan ketentuan seperti pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Kriteria Hasil Kelayakan

Penilaian %	Kriteria
0% - 20%	Sangat tidak layak
21% - 40%	Tidak layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

Yang kedua hasil data kepraktisan, analisis terhadap uji kepraktisan dilakukan melalui respon guru, siswa serta lembar observasi berkaitan dengan media pembelajaran video interaktif berbasis Artificial Intelligence menggunakan skala likert. Teknik yang digunakan untuk mengolah data-data tersebut yaitu menggunakan teknik deskriptif persentase dengan rumus berikut:

$$\text{Persentase Skor \%} = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Dengan menggunakan rumus perhitungan tersebut dapat diketahui kriteria kepraktisan dengan menggunakan ketentuan pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Hasil Kepraktisan

Penilaian %	Kategori
0% - 20%	Sangat tidak layak
21% - 40%	Tidak layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

Jenis data ketiga adalah uji efektivitas media video interaktif berbasis AI dan peningkatan kemampuan literasi siswa dengan menerapkan uji N-Gain. Analisis ini menentukan tingkat peningkatan kemampuan literasi siswa setelah penggunaan media video interaktif berbasis AI yang dibuat oleh peneliti melalui perhitungan selisih antara skor pra-tes dengan pasca-tes. Rumus perhitungan gain ternormalisasi (N-Gain)

merupakan metode yang digunakan untuk mengolah data, dan dapat dinyatakan seperti berikut:

$$g = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor Pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skol pretest}}$$

Tabel berikut mengklasifikasikan hasil perhitungan N-Gain berdasarkan kriteria tertentu. Klasifikasi ini bertujuan untuk menentukan tingkat efektivitas suatu media atau intervensi dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dengan adanya klasifikasi ini, peneliti dapat menilai sejauh mana peningkatan yang terjadi serta menginterpretasikan hasil penelitian secara lebih jelas, hasil perhitungan N-Gain berdasarkan kriteria pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Kriteria Penilaian N-Gain.

Nilai	Kriteria
N-Gain $\geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq \text{N-Gain} < 0,70$	Sedang
N-Gain $< 0,30$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebanyak 21 siswa kelas II SDN 18 Dodu Kota Bima mempelajari materi Mengenal Perasaan dalam Bahasa Indonesia menggunakan model ADDIE, yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Pada tahap analisis, ditemukan bahwa pembelajaran masih terbatas pada grafik buku teks, tanpa penggunaan media interaktif. Berdasarkan hasil ini, dikembangkan konten video interaktif berbasis AI, yang telah divalidasi oleh ahli materi dan media, serta disesuaikan dengan masukan dan rekomendasi validator.

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Media Tahap Pertama dan Kedua

Aspek Penilaian	Skor		Persentase %	Tingkat Validasi	Keterangan
	F	N			
Tahap Pertama					
Tampilan	46	50	92%	Sangat valid	Tidak perlu direvisi
Penyajian	23	25	92%	Sangat valid	Tidak perlu direvisi
Persentase keseluruhan	69	75	92%	Sangat valid	Tidak perlu direvisi
Tahap Kedua					
Tampilan	48	50	96%	Sangat valid	Tidak Perlu Direvisi
Penyajian	24	25	96%	Sangat valid	Tidak Perlu Direvisi
Presentasi keseluruhan	72	75	96%	Sangat valid	Tidak Perlu Direvisi

Pada validasi ahli media tahap awal (2 Desember 2024), media video interaktif berbasis AI untuk meningkatkan literasi siswa dinilai dengan skor 92%, disertai saran perbaikan, seperti penyesuaian gambar animasi pada introduction. Setelah revisi, validasi tahap kedua (17 Desember 2024) menunjukkan peningkatan skor menjadi 96%, sehingga media dikategorikan sangat valid tanpa perlu revisi lebih lanjut.

Menurut van den akker sebagaimana dikutip dalam (Nursy et al., 2023) media pembelajaran dikatakan valid jika memenuhi validitas isi dan validitas konstruk, mencakup aspek isi, visual, dan bahasa. Namun, dalam penelitian ini, peneliti mengelompokkan tampilan dan penyajian sebagai aspek isi, sementara aspek bahasa termasuk dalam validasi materi.



Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Materi Tahap Pertama dan Kedua

Aspek Penilaian	Skor		Persentase %	Tingkat Validasi	Keterangan
	F	N			
Tahap Pertama					
Materi	49	80	61,5 %	Valid	Tidak Perlu Direvisi
Bahasa	12	20	60%	Cukup valid	Perlu Direvisi
Persentase keseluruhan	61	100	61%	Valid	Tidak Perlu Direvisi
Tahap Kedua					
Materi	73	80	91,5 %	Sangat valid	Tidak Perlu Direvisi
Bahasa	20	20	100%	Sangat valid	Tidak Perlu Direvisi
Persentase keseluruhan	93	100	93%	Sangat valid	Tidak Perlu Direvisi

Validasi ahli materi tahap awal (11 Desember 2024) terhadap media video interaktif berbasis AI menunjukkan skor 61%, dengan saran perbaikan pada bahasa dan font agar sesuai untuk siswa kelas II SD. Setelah revisi, validasi tahap kedua (20 Desember 2024) meningkat menjadi 96%, sehingga konten dinyatakan sangat valid tanpa perlu revisi lebih lanjut.

Setelah validasi, dilakukan uji coba kelompok kecil pada 10 siswa (22 & 24 Februari 2025) untuk mengidentifikasi kesulitan siswa dan respon terhadap media. Data yang dikumpulkan mencakup tes literasi, respons siswa, dan observasi pembelajaran. Hasil uji coba kelompok kecil menjadi dasar revisi sebelum uji coba kelompok besar.

Uji coba kelompok besar melibatkan 21 siswa (26 Februari 2025) dalam satu pertemuan, dengan data yang dikumpulkan meliputi respon guru, respon siswa, observasi, dan tes literasi siswa. Hasil uji coba ini menjadi bahan evaluasi akhir efektivitas media.

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Respon Guru Terhadap Media Video Interaktif Berbasis Artificial Intelligence (AI)

	Jumlah Pertanyaan	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase% Nilai	Ket.
HASIL	19	94	95	99%	Sangat praktis

Hasil perhitungan respon guru menunjukkan skor 94 dari 19 indikator, dengan persentase 99% dalam kategori sangat baik. Hal ini menandakan bahwa rencana pembelajaran dengan media video interaktif berbasis AI terlaksana dengan baik. Selain itu, terdapat pula penilaian terhadap respon peserta didik.

Tabel 7. Hasil Rekapitulasi Respon Siswa Uji Coba Kelompok Kecil dan Besar Terhadap Media Video Interaktif Berbasis Artificial Intelligence (AI)

HASIL	Jumlah Pertanyaan	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase% Nilai	Ket.
Uji Coba Kelompok Kecil	15	649	750	86,5%	Sangat praktis
Uji Coba Kelompok Besar	15	1.391	1.575	88,3%	Sangat praktis

Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan persentase respon siswa sebesar 86,5% dalam kategori sangat baik, sehingga media video interaktif berbasis AI dinyatakan praktis untuk pembelajaran. Uji coba kelompok besar menghasilkan



penilaian 1.391 untuk 15 indikator atau 88,3% termasuk kategori sangat praktis, (Febriandi et al., 2020, sebagaimana dikutip dalam Anggriyani Uno & Halim, 2021)

Tabel 8. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Video Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI)

HASIL	Jumlah Pertanyaan	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Presenatase% Nilai	Ket.
Uji Coba Kelompok Kecil	9	42	45	93%	Sangat baik
Uji Coba Kelompok Besar	9	44	45	98%	44

Hasil uji coba menunjukkan persentase 93% dalam kategori sangat baik, menandakan rencana pembelajaran terlaksana dengan baik menggunakan media video interaktif berbasis AI. Pada uji coba kelompok besar, persentase meningkat menjadi 98%, yang juga termasuk kategori sangat baik, sehingga pembelajaran dengan media AI berjalan optimal. Selanjutnya, dilakukan analisis hasil uji kemampuan literasi.

Tabel 9. Hasil Rekapitulasi Pre-test dan Post-test Keterampilan Literasi Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil dan Besar Terhadap Media Video Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI)

HASIL	Pre-Test		Post-Test	
	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Skor Maksimal
Uji Coba Kelompok Kecil	923	1.000	965	1.000
Mean	92,3		96,5	
Uji Coba Kelompok Besar	1.882	2.100	1.978	2.100
Mean	89,619047619		94,1904761905	

Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata pre-test keterampilan literasi siswa pada kelompok kecil sebesar 92,3, sedangkan post-test meningkat menjadi 96,5. Sementara itu, pada kelompok besar, rata-rata pre-test adalah 89,62, kemudian post-test mengalami peningkatan hingga mencapai 94,19.

Tahap selanjutnya adalah evaluasi untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa. Evaluasi dilakukan dengan menghitung N-Gain berdasarkan hasil pre-test dan post-test siswa kelas II SDN 18 Dodu Kota Bima.

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

$$g = \frac{94,190476190 - 89,619047619}{100 - 89,619047619}$$

$$g = \frac{4,5714285715}{10,380952381} = 0,44036697248$$

Menurut Kaniawati, (2017, sebagaimana dikuti dalam Jais, 2020) berdasarkan hasil perhitungan N-Gain yang telah dilakukan, didapat nilai sejumlah 0,44 yang tergolong pada kategori sedang $0,30 \leq \text{N-Gain} < 0,70$. Maka media video interaktif dengan basis AI mempunyai tingkat efektivitas sedang untuk membuat kemampuan literasi siswa kelas II di SDN 18 Dodu Kota Bima meningkat.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif berbasis Kecerdasan Buatan (AI) mampu meningkatkan keterampilan literasi siswa



kelas II di SDN 18 Dodu Kota Bima. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi AI dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar serta pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan (Apriliani, 2024). Selain itu, penelitian lain juga mengungkapkan bahwa media berbasis AI dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan adaptif sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga berkontribusi pada peningkatan keterampilan literasi mereka (Sufiyanto et al., 2023). Dengan demikian, integrasi AI dalam media pembelajaran tidak hanya meningkatkan efektivitas proses pembelajaran tetapi juga memperkaya metode pengajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa sekolah dasar.

Metode pengembangan ADDIE dalam penelitian ini terbukti efektif dalam menghasilkan media pembelajaran yang valid dan praktis. Temuan ini sejalan dengan penelitian dari Rahmawati et al., (2022) yang menunjukkan bahwa model ADDIE mampu menghasilkan media interaktif yang layak digunakan dalam pembelajaran. Pendekatan ADDIE yang sistematis memastikan bahwa setiap tahapan pengembangan berkontribusi pada peningkatan kualitas media pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterampilan literasi siswa sekolah dasar.

Media video interaktif memiliki peranan penting sebab video interaktif merupakan media pembelajaran yang memadukan unsur suara, animasi, gambar, teks dan grafik dengan sifat interaktif yang memungkinkan terjadinya konektivitas antara media pembelajaran dengan penggunanya (Purnama & Pramudiani, 2021). Dengan hadirnya media video pembelajaran interaktif, siswa mampu menyimak dan memperhatikan materi yang disampaikan. Menurut Kusuma (et al., 2023) peserta didik dapat menelusuri materi yang mereka ingin pelajari dapat diakses sambil menerima umpan balik dari media pembelajaran

Keunggulan dari media ini adalah kemampuannya dalam meningkatkan pemahaman konsep, mendorong berpikir kritis, serta menghemat waktu belajar siswa (A. S. Rahmawati & Dewi, 2019). Bila digunakan dengan tepat, media video interaktif bisa memberi pengalaman belajar yang lebih menarik sekaligus menyenangkan, memberikan gambaran yang lebih jelas, dan memberikan manfaat nyata bagi siswa (Sakiah & Effendi, 2021).

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video interaktif berbasis AI dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Validasi ahli media pada tahap pertama memperoleh 92%, kemudian meningkat 4% pada tahap kedua menjadi 96%, sedangkan validasi ahli materi meningkat dari 61% menjadi 96%, keduanya masuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi. Dari aspek praktikalitas, respon guru mencapai 99%, sementara respon siswa pada uji coba kelompok kecil sebesar 86,5% dan meningkat menjadi 88,3% pada uji coba kelompok besar, sehingga media ini tergolong sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Dalam aspek efektivitas, hasil N-Gain sebesar 0,44 menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi siswa yang masuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video interaktif berbasis AI efektif, valid, dan praktis dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas II SDN 18 Dodu Kota Bima.



DAFTAR PUSTAKA

- Anas, I., & Zakir, S. (2024). Artificial Intelligence: Solusi Pembelajaran Era Digital 5.0. In *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)* (Vol. 8, Issue 1).
- Anggriyani Uno, W., & Halim, I. (2021). Pengembangan media pembelajaran pop up book berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik tema 5 pengalamanku sub bab pengalamanku di tempat wisata. *Sains Dan Teknologi*, 8(2), 2021–2268. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v8i1.371>
- Apriliani, D. (2024). Penggunaan artificial intelligence dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *DIKBASTRA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 7(1). <https://doi.org/10.22437/dikbastra.v7i1.33262>
- Cahya Rohim, D., & Rahmawati, S. (2020). Peran literasi dalam meningkatkan minat baca siswa di sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 6(3). <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- Dwi Mukti, F. (2023). Transformasi pendidikan di sekolah dasar: pemanfaatan media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan dalam era digital. In *Fajar Dwi Mukti] Dirasatul Ibtidaiyah* (Vol. 3, Issue 2).
- Hafizha, N., & Rakhmania, R. (2024). Dampak Program Penguatan Literasi pada Hasil Asesmen Kompetensi Minimum di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 171–179. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6907>
- Hanifah, U., Niar, S. &, Universitas, A., & Dahlan Yogyakarta, A. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. In *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* (Vol. 3, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Hindra Kurniawan, Adiguna Sasama W.U, & Tambunan, R. W. (2024). Potensi AI dalam Meningkatkan Kreativitas dan Literasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia*, 5(1), 10–17. <https://doi.org/10.46510/jami.v5i1.285>
- Jais, E. (2020). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Pendidikan Matematika Realistik (PMR) pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tomia. <https://www.ejournal.lppmunidayan.ac.id/index.php/matematika>
- Komalasari, E., & Hasan, N. (2021). Analisis budaya literasi terhadap prestasi belajar siswa kelas iii sekolah dasar jaya plus montessori tangerang selatan. In *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 3). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Kurnia Mira Lestari, Supratman Zakir, & Ramadhoni Aulia Gusli. (2023). Penerapan AI dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di SMAN 3 Bukittinggi. *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(1), 277–289. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i1.434>
- Lisnawati, I., & Ertinawati, Y. (2019). Literat melalui presentasi (Vol. 1, Issue 1).
- Nursy, A., Wintarti, A., & Prihartiwi, N. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Novel “Plus And Minus” Berbasis Smartphone untuk Materi Bilangan Bulat SMP. *MATHEdunesa*, 12(3), 698–719. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v12n3.p698-719>



- E., Imam Sufiyanto, M., & Hefni, M. (2023). Penggunaan Teknologi Kecerdasan Buatan, ABUYA: Jurnal Pendidikan Dasar. *ABUYA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2). <https://jurnal.inkadha.ac.id/index.php/abuya>
- Purnama, S. J., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2440–2448. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1247>
- Rahmawati, A. S., & Dewi, R. P. (2019). Penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 5(1), 50–58. <https://doi.org/10.29303/jpft.v5i1.958>
- Rahmawati, E., Nabilatul Fauziah, D., & Syafrida, R. (2022). Penggunaan Media Video untuk Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini di Masa Pandemi. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4, 2655–6561. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i.1079>
- Ristama Nainggolan, Ratna Dewi Nababan, Santi Lorensa Junita Sianturi, Nur Habibah, Ivan Fauza Ishadi, & Lasenna Siallagan. (2024). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kurangnya Literasi Membaca Buku di Sd Yayasan Duta Harapan Bukit Sion Medan. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 149–162. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i3.705>
- Robiul, D., Arya, I., & Zakariyya, A. (2023). Manfaat kecerdasan buatan untuk pendidikan. In *Jurnal Teknologi Komputer dan Informatika* | (Vol. 2).
- Sakiah, N. A., & Effendi, K. N. S. (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Aljabar Pada Pembelajaran Matematika SMP. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), 39–48. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2623>
- Wijaya Kusuma, J., Supardi, Mp., Muh Rijalul Akbar, Mp., Hamidah, Mp., Ratnah, Mp., Muh Fitrah, Mp., & Sepriano, Mp. (n.d.). *DIMENSI MEDIA PEMBELAJARAN (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. www.sonpedia.com

