



## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBANTUAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) UNTUK MAHASISWA PIAUD IAIN CURUP**

**Meri Hartati<sup>1\*</sup>, Aulia Rahmasari<sup>2</sup>,**  
<sup>1</sup>Institut Agama Islam Negeri Curup, Indonesia  
\*meri.piaud@iaincurup.ac.id

---

**Received:** 09 September 2025 **Revised:** 25 November 2025 **Accepted:** 27 November 2025  
**Published:** 29 November 2025 **DOI:** 10.59966/pandu.v3i4.2194

---

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah melahirkan calon guru Pendidikan Anak Usia Dini, Program studi PIAUD IAIN Curup dalam menyediakan berbagai mata kuliah memiliki wawasan ilmu pendidikan yang baik dan kreatif dalam membuat media pembelajaran untuk anak usia dini.. Penelitian ini menggunakan Pengembangan (R&D) dengan pendekatan ADDIE, yang meliputi 5 tahap: (1) tahap Analisis, (2) tahap Desain produk, (3) pengembangan produk, (4) tahap uji kelayakan, dan (5) tahap Evaluasi. Hasil penelitian ini berupa video animasi bahan ajar perkembangan sosial emosi anak usia dini yang terintegrasi nilai-nilai Islam. Bahan ajar ini mendapat tanggapan yang sangat positif dan dinilai sangat layak untuk digunakan. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi para ahli (ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media) yang memperoleh skor rata-rata 89% dengan kategori "sangat layak". Selanjutnya, bahan ajar olahraga dan senam anak usia dini diujicobakan pada skala kecil dengan persentase 85%, dan pada skala besar dengan persentase 87%, keduanya dikategorikan sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar olahraga dan senam anak usia dini berbasis nilai-nilai Islam sangat layak digunakan.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Video Animasi, Anak Usia Dini

### **ABSTRACT**

*The purpose of this study is to produce prospective Early Childhood Education teachers, PIAUD Study Program IAIN Curup in providing various courses have good educational science insights and are creative in making learning media for early childhood. This study uses Development (R&D) with the ADDIE approach, which includes 5 stages: (1) Analysis stage, (2) Product design stage, (3) Product development, (4) Feasibility test stage, and (5) Evaluation stage. The results of this study are animated videos of early childhood social and emotional development teaching materials integrated with Islamic values. This teaching material received a very positive response and was considered very suitable for use. This is evidenced by the results of validation by experts (material experts, language experts, and media experts) who obtained an average score of 89% with the category "very suitable". Furthermore, early childhood sports and gymnastics teaching materials were tested on a small scale with a percentage of 85%, and on a large scale with a percentage of 87%, both of which were categorized as very suitable. This shows that early childhood sports and gymnastics teaching materials based on Islamic values are very suitable for use.*

**Keywords:** Learning Media, Animated Videos, Early Childhood.

---

Copyright © 2025, Author

This is an open-access article under the [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



## **PENDAHULUAN**

Dalam era di mana teknologi dan informasi berkembang dengan cepat, transformasi dalam media ajar menjadi sangat penting. Pemanfaatan teknologi dan informasi sebagai basis utama dalam pengembangan media ajar memungkinkan adanya kemajuan yang signifikan dalam pendekatan Pendidikan (Pringgar,2020) Transformasi media ajar yang memanfaatkan teknologi dan informasi akan menjadi landasan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital ini. Menerapkan media ajar yang berbasis teknologi dapat lebih memikat minat mahasiswa karena kebiasaan mereka menggunakan gadget karena adanya perubahan perilaku mahasiswa yang lebih cenderung menghabiskan waktu dengan menggunakan gadget menunjukkan perlunya penyesuaian dalam media ajar yang digunakan oleh para dosen saat ini. Penting untuk dipahami bahwasanya gadget dan teknologi menjadi bagian besar dari kehidupan mahasiswa, penggunaannya dalam media ajar juga harus seimbang dan terintegrasi dengan tujuan pembelajaran. Terlepas dari kemudahan teknologi, aspek substansi, tujuan pembelajaran, dan pemenuhan standar akademik tetap harus menjadi fokus utama dalam penggunaan media ajar.

Media pembelajaran bagi mahasiswa Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) sangat penting, karena telah terbukti efektif dalam keberlangsungan proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran, akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga lebih interaktif dan anak didik tidak merasa bosan saat proses belajar mengajar. peran seorang guru PAUD sangat penting dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak usia dini. Menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif membutuhkan waktu, dedikasi, dan kreativitas yang tinggi. Namun, hal ini dapat sangat bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak usia dini dan membantu guru dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak secara holistik.

Media pembelajaran merupakan sarana yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau materi dalam kegiatan belajar (Mashuri, D. K., & Budiyo., 2020) sedangkan menurut (Yuangga et al., 2020) menyatakan media pembelajaran adalah berbagai alat, bahan, teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan informasi, konsep, pengetahuan kepada mahasiswa melalui cara yang menari, interaktif, dan mudah dipahami dan juga media ajar bermanfaat untuk memudahkan dalam pemahaman materi dan juga membantu kemandirian mahasiswa itu sendiri. Media pembelajaran dapat berupa segala sesuatu yang mendukung dan melengkapi proses pembelajaran, mulai dari benda fisik yang sederhana sampai teknologi canggih dalam pembelajaran yang digunakan dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan cara menarik perhatian peserta didik, memperjelas konsep atau informasi yang disampaikan, meningkatkan interaksi alam kelas, dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan serta mendalam. pemanfaatan media pembelajaran secara tepat dan kreatif bisa membantu peningkatan pemahaman dan semangat mahasiswa, Sesuai dengan perkembangan zaman, media pembelajaran juga harus ikut mengikuti perkembangan dan memanfaatkan dukungan teknologi AI. penelitian yang telah dilakukan (Dwi, 2023) yang menyampaikan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk atau penggunaan alat untuk memberikan pengetahuan, gagasan/ide dan konten pembelajaran pada mahasiswa PIAUD IAIN Curup. Media ini dirancang untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih berkesan, mudah dimengerti, dan lebih efektif. Ketepatan dalam penggunaan media pembelajaran ini mampu meningkatkan minat dan pengetahuan mahasiswa akan konten dalam pembelajaran. Kombinasi yang baik antara berbagai jenis media pembelajaran juga dapat memenuhi model pembelajaran yang baik dalam meningkatkan keefektifan pada proses pembelajaran.

Menurut Jeon & Sung (2022), pengembangan media ajar yang dibarengi dengan dukungan pelatihan bagi guru sangat penting untuk membekali mereka dengan pengetahuan yang memadai, sehingga memungkinkan penggunaan metode dan materi yang tepat untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu media yang dinilai efektif adalah video animasi, yang menurut Mashuri & Budiyo (2020) merupakan hasil rangkaian gambar bergerak yang membentuk suatu objek dan diberi efek tertentu agar terlihat lebih realistis serta menarik. Efektivitas animasi ini akan semakin meningkat apabila didesain dengan perpaduan warna yang

serasi serta dilengkapi teks pendukung yang relevan, di mana kombinasi visual tersebut memperkuat pesan sekaligus memudahkan audiens memahami isi materi. Selain aspek visual, penambahan audio memberikan dimensi baru yang menciptakan pengalaman belajar lebih interaktif, karena suara berfungsi sebagai penguat penjelasan yang membimbing perhatian penonton dan menghidupkan suasana. Dengan demikian, pemanfaatan elemen warna, teks, dan audio secara tepat menjadikan animasi sebagai media pembelajaran yang komunikatif dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peran video animasi menjadi sangat krusial terutama dalam memvisualisasikan materi yang sulit diamati langsung, sehingga konsep-konsep abstrak dapat diubah menjadi lebih konkret. Hal ini menjadikan video animasi sebagai jembatan antara pengetahuan teoritis dengan pengalaman nyata, sekaligus memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi secara variatif dan tidak monoton, yang pada akhirnya meningkatkan perhatian serta minat belajar siswa.

Inovasi dalam pengembangan media ajar yang berbasis kecerdasan buatan (AI) sangat penting untuk mendukung proses belajar mengajar di era Revolusi Industri 4.0. Teknologi AI memungkinkan sistem untuk memberikan umpan balik secara cepat dan akurat. terhadap kemajuan Integrasi AI dalam media ajar merupakan langkah yang penting dalam mempersiapkan sistem pendidikan untuk menghadapi tuntutan era digital dan memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif, personal, dan terkini bagi mahasiswa (Rahadiantino, L., et al., (2022).

Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan merujuk pada kemampuan sistem komputer atau mesin untuk meniru kecerdasan manusia dalam melakukan tugas-tugas tertentu. Tujuan utama dari AI adalah membuat komputer atau sistem mampu belajar dari data, menyesuaikan diri terhadap situasi baru, serta melakukan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia (Kartikasari, 2023) Menggunakan AI untuk memungkinkan komputer "melihat" dan memahami dunia visual, seperti pengenalan objek, deteksi pola, dan interpretasi visual lainnya. Dalam konteks pendidikan, beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa kecerdasan buatan memberikan dampak signifikan terhadap proses pembelajaran siswa. (Groff, 2017). Penerapan Artificial Intelligence (AI) pada pengembangan media pembelajaran mempunyai kapasitas yang besar untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dinamis, efektif, dan terpersonalisasi bagi mahasiswa dalam proses belajar mengajar. Dengan AI, pembelajaran dapat dipersonalisasi, di mana sistem mampu menyesuaikan materi berdasarkan kemampuan siswa, hal ini patut untuk dieksplorasi kemanfaatannya. tingkat kesulitan, dan gaya pembelajaran sesuai dengan kebutuhan masing-masing mahasiswa. Dengan mengumpulkan data mengenai kemajuan belajar setiap individu, sistem AI dapat memberikan rekomendasi yang lebih tepat untuk memaksimalkan pemahaman untuk meningkatkan pendidikan AI secara efektif, diperlukan strategi untuk mengintegrasikan AI secara bermakna dengan pengetahuan konten mata pelajaran yang ada (Chen dkk.2023) Penggunaan AI adalah sistem yang memanfaatkan teknologi pembelajaran mendalam untuk menghasilkan data atau konten baru. Secara sederhana, teknologi AI ini bekerja dengan cara "belajar" dari gunungan data yang sangat banyak untuk bisa menciptakan karya-karya baru, mulai dari gambar, tulisan, hingga musik. Sistem ini tidak bekerja asal-asalan; ia menganalisis dan meniru pola-pola dari data yang sudah ada sebelumnya agar bisa menghasilkan konten digital yang terlihat nyata atau benar-benar baru. Hal ini sejalan dengan penjelasan dari UNESCO (2023) mengenai bagaimana kecerdasan buatan masa kini mampu memproduksi berbagai bentuk materi kreatif secara otomatis.

Selain itu juga menurut penelitian yang dilakukan Fitriyani:2020 pemanfaatan media ajar yang efektif dalam proses perkuliahan dapat menjadi kunci untuk menarik perhatian mahasiswa dan meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. Pemanfaatan media ajar yang tepat dan kreatif tidak hanya membantu meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Namun demikian, penting untuk tetap memperhatikan bahwa penggunaan media ajar haruslah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan mahasiswa agar memberikan dampak positif yang signifikan.

Sebagai Program Studi yang melahirkan calon guru Pendidikan Anak Usia Dini, Prodi PIAUD IAIN Curup menyediakan mata berbagai kuliah dalam pembelajaran dengan harapan sebagai salah satu bekal mahasiswa sebagai calon pendidik/guru agar memiliki wawasan ilmu

pendidikan yang baik dan kreatif dalam membuat media pembelajaran untuk anak usia dini. .

## METHOD

Pada penelitian ini menggunakan model R&D (*Research and Development*). Metode *Research and Development* adalah metode penelitian yang dipakai dalam mendapatkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut. Untuk mengetahui hasil produk tertentu, maka dalam penelitian ini membutuhkan metode penelitian yang bersifat analisis kebutuhan serta dalam menguji keefektifan produk ini agar dapat bermanfaat bagi masyarakat luas.(Andi;2021)

Proses penelitian tersebut menggunakan model pengembangan ADDIE, yang merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations*. Subjek penelitian pada pengembangan ini adalah mahasiswa PIAUD IAIN Curup serta yang menjadi objek penelitian adalah media ajar berbasis AI.

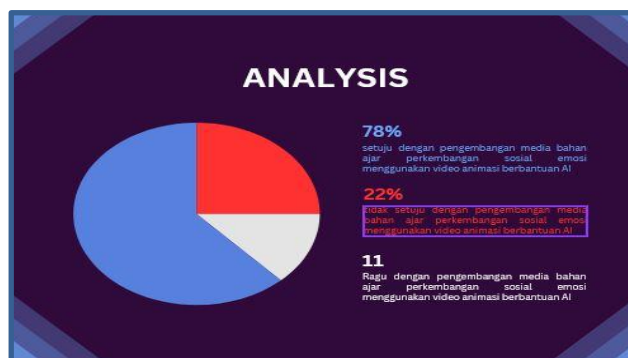
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

#### Pengembangan Bahan Ajar Melalui 5 Tahapan Diuraikan di bawah Ini:

##### 1. Analisis

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis permasalahan yang terjadi yakni bahan ajar yang belum memanfaatkan teknologi canggih yang berupa *platfrom* berupa video animasi dengan bantuan *artificial intellingence* sebagai media pembelajaran untuk mahasiswa PIAUD IAIN Curup yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam pembelajaran. Sedangkan bahan ajar yang digunakan mata kuliah pengembangan sosial emosional anak usia dini masih terpaku pada modul yang digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan sosial emosional merupakan mata kuliah wajib yang memberi edukasi kepada mahasiswa pentingnya dalam memahami perkembangan sosial dan emosional dan tahapan yang dicapai oleh anak usia dini. Oleh sebab itu sangat diperlukan konten-konten mengenai perkembangan sosial emosional anak usia dini baik untuk mahasiswa PIAUD dan edukasi masyarakat luas. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti menyebarkan angket kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yang berjumlah 9 orang. Survei ini bertujuan untuk melihat urgensi penggunaan materi ajar berbasis video animasi dalam proses perkuliahan. Adapun data respon yang diperoleh adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1

#### Diagram Kebutuhan Pengembangan Bahan Pembelajaran

Berdasarkan diagram tersebut, terlihat persentase kebutuhan bahan ajar dengan rincian sebagai berikut: sebanyak 78% responden menyatakan setuju, sementara 22% menyatakan tidak setuju, dan 11% lainnya merasa masih ragu-ragu.

## 2. Desain

Pada fase ini, peneliti mulai menentukan karakter yang akan muncul dalam video animasi dengan memilih tokoh-tokoh yang paling sesuai dengan tema dan pesan cerita. Peneliti menggunakan aplikasi Google One Gemini Pro untuk membuat tampilan gambar yang nantinya diolah menjadi video bergerak. Setelah visual siap, proses dilanjutkan dengan pengisian suara menggunakan bantuan aplikasi *Text to Speech* (TTS) Maker. Langkah ini sangat penting agar karakter yang telah dianimasikan memiliki narasi atau dialog, sehingga tokoh tersebut terasa lebih "hidup" dan pesan cerita tersampaikan dengan jernih kepada penonton. Melalui TTS Maker, naskah yang sudah disusun bisa dikonversi secara otomatis menjadi suara laki-laki maupun perempuan sesuai kebutuhan karakter, yang kemudian digabungkan dengan video animasi menggunakan aplikasi CapCut.



Dalam tahap ini, peneliti juga mempraktikkan pembuatan video animasi berdurasi 5 menit yang mengangkat tema perkembangan sosial emosional anak usia dini berdasarkan teori Erikson.

## 3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini peneliti melakukan validasi di antaranya yang terlibat adalah para ahli yang mewakili berbagai aspek yang relevan dengan materi pembelajaran. Mereka adalah ahli materi dan ahli media. Tugas utama dari validator adalah memberikan masukan, saran, dan penilaian terhadap bahan ajar yang telah disusun, sehingga dapat diperbaiki dan disempurnakan sesuai dengan standar yang diinginkan. Setiap ahli membawa perspektif dan pengetahuan spesifiknya untuk menilai aspek tertentu dari bahan pembelajaran.

Suatu media pembelajaran dapat dikatakan layak untuk digunakan apabila telah melewati serangkaian uji kelayakan. Tingkat kelayakan tersebut ditentukan oleh hasil penilaian yang diperoleh dari proses pengujian. Dalam uji kelayakan (validasi), terdapat sejumlah aspek penilaian yang harus dipenuhi agar media pembelajaran dianggap sesuai untuk dipakai dalam proses belajar mengajar. Sebelum tahap uji coba kelayakan dilakukan, media terlebih dahulu harus melalui proses validasi. Validasi ini berfungsi sebagai langkah penyempurnaan, sehingga media yang dikembangkan benar-benar siap digunakan dan mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Proses validasi melibatkan para pakar yang kompeten di bidangnya, yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Penilaian materi dilakukan oleh Amanah Rahmaningtyas, M.Pd., seorang dosen PIAUD IAIN Curup yang juga menjabat sebagai asesor BAN-PAUD Kabupaten Rejang Lebong. Beliau memiliki rekam jejak mengampu mata kuliah perkembangan sosial emosional saat bertugas di Universitas Terbuka.

Sementara itu, penilaian aspek media dipercayakan kepada Rizki Yunita Putri, M.Pd., dosen PIAUD IAIN Curup yang mengampu mata kuliah media pembelajaran anak usia dini. Dalam proses ini, ahli materi mengisi instrumen penilaian yang terdiri dari 13 butir pertanyaan, dengan rincian skor hasil analisis sebagai berikut:

**Tabel 1 Hasil validasi Ahli Materi**

$$\text{Hasil} = \frac{\text{skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% =$$

Aspek	Skor
Kesesuaian materi dengan kemampuan mahasiswa	14
Kualitas Isi	15
Penyajian	16
Kebermanfaatan	13
TOTAL	58
TOTAL SKOR MAKSIMAL	65

Skor maksimal

$$P = \frac{58}{65} \times 100\%$$

65

$$P = 89\%$$

**Tabel 2 Hasil validasi Ahli Media**

Aspek	Skor
Aspek Tampilan visual	21
Audio dan Narasi	14
Teknis Media	14
Penyajian	12
TOTAL	61
TOTAL SKOR MAKSIMAL	70

$$P = \frac{\text{skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% = \text{Skor maksimal}$$

$$P = \frac{61}{70} \times 100\% = 87\%$$

$$P = 87\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan validasi, diperoleh skor total dari ahli materi sebesar 89 % Sementara itu, hasil validasi oleh ahli media menunjukkan skor sebesar 87%. Jika dihitung rata-ratanya, maka persentase pencapaian dari kedua aspek validasi tersebut menunjukkan kategori “**Sangat layak**” untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil ini menegaskan bahwa media pembelajaran video animasi yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari sisi isi materi maupun aspek teknis media. Dengan demikian, video animasi ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran karena mampu mendukung penyampaian materi secara efektif sesuai dengan konversi tingkat pencapaian yang ditetapkan.

#### 4. Tahap Uji Kelayakan/implementasi

Pengujian media dilakukan melalui dua cara, yaitu pembelajaran secara berkelompok dan pembelajaran secara mandiri. Uji coba dalam bentuk kelompok dilaksanakan dengan memanfaatkan perangkat laptop sebagai alat bantu belajar, di mana siswa mengikuti kegiatan pembelajaran secara bersama-sama dalam suasana kolaboratif. Melalui cara ini,

interaksi antar siswa dan diskusi kelompok dapat terbangun, sehingga pemahaman materi dapat diperoleh secara lebih mendalam. Sementara itu, uji coba secara mandiri dilakukan dengan memanfaatkan ponsel sebagai media pembelajaran individu. Pada tahap ini, setiap siswa diberikan kesempatan untuk mempelajari materi secara personal sesuai dengan kecepatan belajarnya masing-masing. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk lebih fokus, mengulang bagian yang belum dipahami, serta membiasakan mereka dalam memanfaatkan teknologi secara mandiri dalam proses belajar. Dengan demikian, kedua bentuk uji coba ini memberikan gambaran menyeluruh tentang efektivitas penggunaan media video animasi baik dalam konteks kolaboratif maupun individual.

## 5. Evaluasi

Pada tahap evaluasi, peneliti meninjau kembali efektivitas penggunaan video animasi perkembangan sosial emosional dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa PIAUD IAIN Curup serta masyarakat luas. Proses evaluasi ini dilakukan dengan menghimpun berbagai masukan serta saran dari para praktisi, mulai dari dosen pengampu praktik mengajar hingga guru TK. Seluruh umpan balik yang diperoleh menjadi acuan penting bagi peneliti untuk melakukan perbaikan dan menyempurnakan kualitas konten video tersebut.

## PEMBAHASAN

Mata kuliah pengembangan sosial emosional anak usia dini merupakan bagian krusial dalam kurikulum Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), sehingga ketersediaan bahan ajar yang dipersiapkan oleh dosen pengampu sangat menentukan minat dan kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi. Dalam prosesnya, pengembangan bahan ajar ini menerapkan pendekatan ADDIE yang dimulai dari tahap analisis, di mana ditemukan adanya kebutuhan mendesak dari dosen dan mahasiswa akan video animasi guna memacu kreativitas dalam mata kuliah tersebut. Berbeda dengan pengembangan media konvensional, proses produksi dalam penelitian ini telah bertransformasi dengan mengoptimalkan peran kecerdasan buatan, di mana Google Gemini Pro dan TTS Maker hadir sebagai instrumen cerdas yang mempercepat visualisasi ide serta memperkaya aspek audio secara lebih presisi. Memasuki tahap desain, peneliti merancang video animasi dengan tema yang menarik serta dukungan audio yang lantang, menghasilkan produk berdurasi minimal 5 menit yang terdiri dari 20 slide. Pada tahap pengembangan (*development*), materi, media, dan aspek bahasa divalidasi oleh para ahli, sementara pembuatan video dilakukan dengan mengacu pada rancangan ilustrasi karakter anak, penggunaan bahasa, latar belakang, serta efek suara yang telah disusun. Hal ini sejalan dengan pendapat Mashuri & Budiyo (2020) bahwa kombinasi visual, teks, dan audio yang tepat dapat menjadikan animasi sebagai media yang efektif dan komunikatif. Selanjutnya, pada tahap implementasi, video animasi tersebut diterapkan langsung dalam proses pembelajaran mahasiswa PIAUD pada mata kuliah terkait. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas video dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Kelayakan media video animasi berbasis teknologi *Artificial Intelligence* (AI) ini terbukti melalui proses validasi, di mana ahli materi memberikan skor 89% dan ahli media memberikan skor 87%, sehingga produk ini dikategorikan "sangat layak digunakan".

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar untuk mata kuliah pengembangan sosial emosional anak usia dini berbasis video animasi berbantuan AI telah berhasil dikembangkan dengan baik. Peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan model pengembangan pendekatan ADDIE—yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan (*development*), implementasi, hingga evaluasi—telah menghasilkan media pembelajaran yang sangat layak dan efektif untuk mendukung proses perkuliahan. Integrasi teknologi AI dalam media ini terbukti mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret, yang menurut Kartikasari (2023) merupakan salah satu keunggulan AI dalam membantu sistem memahami dan menerjemahkan aspek visual untuk kepentingan edukasi. Dengan demikian, video animasi ini tidak hanya menjadi alat bantu ajar, tetapi juga sarana untuk

meningkatkan atensi dan motivasi belajar mahasiswa secara berkelanjutan.

## REFERENSI

- Chen, B., Zhu, X., & del Castillo, F. D. (2023). Integrating generative AI in knowledge building. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 5, 110184. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2023.110184>
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi belajar mahasiswa pada pembelajaran daring selama pandemik Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 165-175. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2654>
- Gokmenoglu, T., Sonmez, E. D., Yavuz, I., & Gok, A. (2021). Turkish Ministry of National Education school-based disaster education program: A preliminary results of the program evaluation. *International Journal of Disaster Risk Reduction*, 52, 101962. <https://doi.org/10.1016/j.ijdr.2020.101962>
- Jeon, S., & Sung, H. H. (2022). Pengembangan dan penerapan materi pendidikan bencana alam bagi guru: Fokus pada studi sosial. *Jurnal Masyarakat Geografi dan Pendidikan Lingkungan Korea*, 30(2), 65-85. <https://doi.org/10.17279/jkagee.2022.30.2.65>
- Kartikasari, D. (2023). Pengembangan media ajar berbasis Artificial Intelligence pada mata kuliah evaluasi pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika (PRISMA)*, 6(1), 1-12. <https://doi.org/10.33503/prisma.v6i1.2656>
- Lee, J. W. (2024). How can AI change geography teaching and learning? Focusing on geographical inquiry. *Journal of the Korean Association of Geographic and Environmental Education*, 32(1), 95-112. <https://doi.org/10.17279/jkagee.2024.32.1.95>
- Mashuri, D. K., & Budiyo, B. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang untuk SD kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 8(5), 893-903. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35876>
- Palupi, I. D. R. (2020). Pengaruh media sosial pada perkembangan kecerdasan anak usia dini. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 127-134. <https://ummaspul.e-journal.id/jenfol/article/view/454>
- Pringgar, R. F., & Sujatmiko, B. (2020). Penelitian kepastakaan (library research) modul pembelajaran berbasis Augmented Reality pada pembelajaran siswa. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(1), 317-329. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/37488>
- Pujisatuti, T. (2014). Peran orang tua dalam pembentukan identitas gender anak. *Syi'ar*, 14(1), 53-62. <http://dx.doi.org/10.29300/syr.v14i1.879>
- Rahadiantino, L., dkk. (2022). Implementasi pembelajaran artificial intelligence bagi siswa sekolah dasar di Kota Batu, Malang, Jawa Timur. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 6(2), 224-235. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v6i2.119435>
- Rogosic, S., Maskalan, A., & Krznar, T. (2020). Preschool teachers' attitudes towards children's gender roles: The effects of socio-demographic characteristics and personal experiences of gender discrimination. *Problems of Education in the 21st Century*, 78(3), 410-422. <https://doi.org/10.33225/pec/20.78.410>
- Sutopo, A. H. (2022). *Pengembangan bahan ajar berbasis Metaverse*. Topazart.
- Trianto. (2010). *Pengantar penelitian pendidikan bagi pengembang profesi pendidikan dan tenaga kependidikan*. Kencana.
- Yu, H., & Guo, Y. (2023). Generative artificial intelligence empowers educational reform: Current status, issues, and prospects. *Frontiers in Education*, 8, Article 1183162. <https://doi.org/10.3389/educ.2023.1183162>
- Zhou, F. (2022). System based on visual intelligent sensor and video signal processing. *Journal of Sensors*, 2022, Article 4542662. <https://doi.org/10.1155/2022/4542662>