

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO AVATAR BERBASIS ARTIFICIAL INTELEGENCE (AI) BAGI PESERTA DIDIK TINGKAT PENDIDIKAN DASAR

Fani Azfar & Sutiah Sutiah

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Fanizfar@gmail.com; Sutiah@pai.uin-malang.ac.id

### Abstract

*This article reviews the development of artificial intelligence-based avatar video learning media products for elementary-level students. Researchers used the ADDIE R & D model method to develop the media product in its implementation. By the flow of the ADDIE model itself, researchers go through several stages such as analysis, design, development, implementation, and evaluation. This research study shows that the use of products resulting from the development of artificial intelligence-based avatar video media is very suitable for elementary-level students. This is proven by the fact that the product has accommodated the two learning styles, namely auditory and visual so that with the basic nature of students who tend to imagine and are easily interested in concrete things, students become enthusiastic in learning activities.*

**Keywords :** *Development; Learning Media; Videos; Avatars; Artificial Intelligence*

**Abstrak :** Artikel ini mengulas mengenai pengembangan produk media pembelajaran pembelajaran video avatar berbasis *Artificial intelligence* untuk peserta didik Tingkat dasar. Pada pengimplementasiannya, peneliti menggunakan metode R & D model ADDIE guna mengembangkan produk media tersebut. sesuai dengan alur dari model ADDIE sendiri, peneliti melewati beberapa tahapan seperti *analyze, design, development, implementation*, serta *evaluation*. Adapun hasil analisis terhadap penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan produk hasil pengembangan media video avatar berbasis *Artificial intelligence* sangatlah cocok untuk peserta didik Tingkat dasar. Hal ini dibuktikan dimana produk tersebut telah mengakomodasi dua gaya belajar tersebut yakni auditori dan visual, sehingga dengan sifat dasar dari peserta didik yang cenderung berimajinasi dan mudah tertarik terhadap suatu hal yang konkret, peserta didik menjadi bergairah dalam melakukan aktifitas pembelajaran

**Kata Kunci :** Pengembangan; Media Pembelajaran; Video; Avatar; *Artificial Intelligence*

## PENDAHULUAN

Pada sebuah negara, pendidikan merupakan bekal utama guna memberdayakan mutu dari sumber daya manusia. Sebelum memulai langkah untuk memberdayakan aspek pendidikan, terlebih dahulu suatu negara harus memantapkan paradigma yang dipakai, khususnya bagi lembaga pendidikan selaku institusi yang berkecimpung dalam hal tersebut. Demikian juga para dewan guru selaku pelaku utama dalam dialektika pendidikan. Dalam hal ini guru dituntut untuk mengembangkan secara maksimal kemampuannya lewat kreatifitas maupun inovasi. Hal tersebut senada dengan apa yang tertera dalam UU No. 14 Th 2005, tepatnya pada pasal 10. Pada pasal tersebut dijelaskan bahwa pendidik wajib mempunyai keempat keterampilan yang terdiri atas kompetensi sosial, pedagogi, profesional, serta kepribadian. Maka dari itu, pendidik dituntut menjadi sosok pengajar yang berkualitas dan berkapasitas. Upaya peningkatan kapasitas tersebut dapat dilakukan dengan cara bersikap *open mindet* maupun *up to date* pada perkembangan zaman, khususnya Iptek. (Sutiah & Asnawati, 2023) Pendidik selaku pilot dalam aktifitas pembelajaran harus bisa melibatkan peserta didik secara keseluruhan baik secara emosional maupun fisik. Pendidik selaku fasilitator dalam sebuah ekosistem pembelajaran juga diwajibkan untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang menarik dan interaktif. (Kiptiyah, Purwanti, Siroj, & Andriani, 2023, p. 150) Mengenai hal tersebut bisa dilakukan dengan memanfaatkan media, khususnya yang berbasis IT guna mendapatkan pengalaman pembelajaran yang mengesankan.

Jika kita tinjau dewasa ini, beberapa *gap* yang ditemukan peneliti dari peserta didik diantaranya yakni *pertama*, peserta didik mudah sekali merasa jenuh terhadap aktifitas pengajaran yang dilakukan oleh pendidik. Hal ini dikarenakan pendidik Sekolah Dasar yang menggunakan metode pembelajaran konvensional dan kurang melibatkan perangkat media pembelajaran akan cenderung memunculkan suasana pembelajaran yang monoton. (Prameswara & Pius X, 2023) *Kedua*, tidak adanya media pembelajaran yang dipakai oleh pendidik pada kegiatan pembelajaran, maka tidak ada pula media yang membantu peserta didik guna mereview ulang materi yang barusaja diberikan oleh pendidik. Adanya kenyataan tersebut menjadikan siswa siswi kesulitan untuk memahami konsep dari materi pembelajaran yang dibawakan oleh guru atau pendidik. (Kibari & Ratumbusang, 2023) *Ketiga*, peserta didik kurang fokus terhadap kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini dikarenakan belum adanya sebuah rangsangan yang bisa ditangkap oleh peserta didik guna memunculkan rasa ketertarikan terhadap aktifitas pembelajaran karena sistem yang dipakai masih menggunakan buku-buku yang berisikan materi, ajaran pendidik yang kurang

memuaskan, serta cenderung menggunakan rangkaian-rangkaian tulisan yang tertera dalam papan tulis. Fenomena tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Doyle pada *International Assessment of Educational Progress* bahwa presentase kemalasan peserta didik di penjuru dunia sebesar 66%, serta kemalasan tersebut disebabkan karena kemalasan dan kesulitan yang dialami peserta didik guna memahami materi yang disampaikan oleh gurunya. (Doyle, 2020) Berdasarkan analisis *gap* diatas, perlunya pendidik untuk membuat sebuah media pembelajaran yang dapat memantik ketertarikan peserta didik guna mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Diantaranya yakni pemaksimalan terhadap media pembelajaran berbasis IT.

Secara tidak langsung, penggunaan media IT dapat mengurangi beban pendidik ketika menyalurkan informasi kepada peserta didik pada saat melakukan aktifitas pembelajaran. Media dianggap sebagai alat penyalur pesan belajar yang dapat membantu pendidik untuk menggapai tujuan pembelajaran. Maka dari itu antara media dan aktifitas pengajaran adalah sebuah perkara yang tidak mungkin untuk dipisahkan, khususnya bagi peserta didik pada tingkatan dasar. (Ratnaningrum, Jazuli, Raharjo, & Widodo, 2023, p. 1204) Hal ini dikarenakan karakteristik bagi peserta didik di tingkat dasar menyukai hal-hal yang unik sesuai dengan dunia mereka seperti animasi, warna-warni, karakter yang lucu, dsb. Berangkat dari hal tersebut, pendidik diharuskan paham dan penguasai berbagai media yang nantinya dipakai sebagai sarana untuk mengantarkan ilmu kepada peserta didik. Lewat media IT juga pendidik bisa lebih mudah untuk menyampaikan konten-konten pembelajaran berdasarkan silabus maupun RPP. Yang sebelumnya telah dibuat. (Ahmadi, 2017, p. 20) Terlepas dari itu semua, peserta didik yang saat ini berada di tingkat Dasar yang digadagadag menjadi bibit-bibit masyarakat 5.0 (Society) juga perlu diberikan pemahaman mengenai pemanfaatan IT, terlebih lagi bagi peserta didik tingkat SD. Hal ini dikarenakan pada tingkat tersebut, peserta didik cenderung mempercayai segala hal yang diajarkan oleh pendidik. Maka dari itu, perlunya bagi pendidik untuk menanamkan kepada peserta didik terkait penanaman konsep penggunaan teknologi tersebut supaya tidak menimbulkan dampak yang negatif.

Diantara pemanfaatan media berbasis IT yang akhir-akhir ini sedang *booming* yakni teknologi yang berbasis AI. Mengutip dari Sufyan & Ghofur, AI atau Artificial Intelligence yakni sebuah perangkat dimana dalam operasinya melaksanakan tugas-tugas yang secara umum membutuhkan sistem kecerdasan yang serupa dengan kecerdasan manusia. (Sufyan & Ghofur, 2022) Suatu kecerdasan buatan yakni sebuah jejaring informasi yang berkaitan

terhadap arestasi, modelling, dan pengarsipan kecerdasan yang dimiliki oleh umat manusia lewat skema IT. Dengan adanya pola tersebut, maka sistem itu akan mempunyai sebuah kecerdasan layaknya manusia. (Suwignyo Prayogo & Irma, 2023) Pada perkembangannya, sistem tersebut beroperasi untuk menyelesaikan masalah lewat proses intelektual manusia seperti peningkatan kinerja sistem informasi berbasis komputer. (Maufidhoh & Maghfirah, 2023) Sebagaimana namanya, AI menjadikan sistem kognisi manusia sebagai acuan pada sistem yang dimaksud, khususnya dalam hal cara bernalar manusia, berpikir, mengenali, mengingat, memecahkan masalah, merespon rangsangan, bertindak, serta pengambilan keputusan. (Yanti, Thaha, & Mirnawati, 2022) Lebih dari itu, AI dianggap lebih efisien dan cepat dalam melakukan proses dan analisis data jika dibandingkan dengan manusia, serta dalam ranah pendidikan AI mampu melaksanakan proses pembelajaran secara adaptif, meskipun dalam dialektikanya mengandung stereotip akan menggantikan sebagian tugas manusia. (Kumala et al., 2024) Hal tersebut menjadi salah satu alasan kenapa teknologi yang berbasis AI akhir-akhir ini banyak diminati.

Jika ditarik dalam dunia pembelajaran, pemanfaatan AI dapat membantu mengembangkan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik, seperti dalam pemanfaatannya pendidik mengintegrasikannya dengan media. Berangkat dari pemanfaatan tersebut akan berdampak pada peningkatan potensi peserta didik, khususnya dalam hal kreatifitas yang menjadi salah satu diantara keterampilan yang wajib untuk dikuasai dan dimiliki kaitannya dalam keterampilan abad 21. Melalui kreatifitas, peserta didik akan dapat menghasilkan gagasan dan pola baru yang lebih inovatif.

Sebagai upaya mewujudkan upaya tersebut, peneliti berinisiatif untuk membuat sebuah produk yakni Media Pembelajaran Video Avatar Berbasis *Artificial Intelligence*. Pada era sekarang. Penggunaan video animasi mulai dikembangkan secara luas, sehingga penggunaannya tidak hanya bermuara pada ajang hiburan ataupun mewakili sosok tertentu dalam dunia digital. Penggunaan Video Avatar berbasis *Artificial Intelligence* mulai merambat ke dunia pendidikan, salah satunya digunakan sebagai perangkat media pembelajaran. Terlebih saat ini pembuatan Video Avatar berbasis *Artificial Intelligence* sangat mudah untuk dilakukan, mengingat sudah begitu banyaknya platform-platform maupun aplikasi yang mengakomodasi pembuatan tersebut. Contohnya seperti platform Toonme. Pada platform tersebut pengguna dapat membuat avatar dalam berbagai karakter maupun bentuk sesuka hati. Bahkan melalui platform tersebut, kita mampu membentuk karakter avatar berangkat dari wajah kita pribadi serta *output* produk yang dihasilkanpun beraneka ragam mulai dari

wajah berbentuk kartun, karikatur, avatar, lukisan, dsb. Demikian juga dengan platform D-ID yang dapat menghasilkan produk berupa avatar berbasis animasi. Berbekal teknik komputer vision, kedua platform tersebut mampu menyuguhkan produk yang menarik dan dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan.

Adapun dalam aspek desain pengembangannya, peneliti mencoba menggabungkan beberapa platform guna membuat media pembelajaran video avatar berbasis AI. Diantara platform-platform tersebut yakni ChatGpt, TTS Maker, Toonme, serta D-ID. Keempat platform tersebut nantinya akan bekerjasama terkait pembuatan produk media pembelajaran video avatar berbasis AI sesuai dengan tugasnya masing-masing, sehingga dalam hal ini peneliti tidak hanya berfokus pada satu platform saja untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran.

Mengenai seberapa pentingnya penggunaan media pembelajaran video Avatar berbasis AI, sudah dipastikan keberadaan media pembelajaran yang peneliti kembangkan ini memiliki posisi yang sangat vital, mengingat dengan adanya media pembelajaran video Avatar berbasis AI digunakan pendidik untuk merangsang perasaan maupun pikiran peserta didik agar dapat memunculkan motivasi belajar yang tinggi. (Kibari & Ratumbusang, 2023) Disatu sisi, media pembelajaran video Avatar berbasis AI sangatlah membantu peserta didik dalam mengvisualisasi konsep dari materi pelajaran, mengingat dengan pendidik membagikan media pembelajaran video Avatar berbasis AI, peserta didik dapat mengulangi materi yang dibahas pendidik hingga dapat memahami materi tersebut, serta mampu memberikan pengalaman belajar interaktif terhadap peserta didik berdasarkan gaya belajar yang dimiliki. (Kibari & Ratumbusang, 2023) Adapun mengenai akses penggunaannya, media pembelajaran video Avatar berbasis AI ini sudah disesuaikan, dimana penggunaannya sangatlah mudah dan bisa diakses oleh peserta didik kapanpun dan dimanapun. Berdasarkan pernyataan-pernyataan diatas mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran video Avatar berbasis AI akan memiliki pengaruh besar terhadap peran aktif peserta didik pada aktifitas pembelajaran. Hal ini bukanlah tanpa alasan, mengingat jika peserta didik mendapatkan fasilitas pembelajaran yang maksimal maka hasil belajar yang diperoleh juga optimal dan memuaskan. (Arifin & Wijaya, 2018)

Adapun mengenai tujuan penelitian pengembangan produk Media Pembelajaran Video Avatar Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) Bagi Peserta Didik Tingkat Pendidikan Dasar yang peneliti lakukan yakni *pertama* memberikan sebuah gambaran secara mendalam terkait

upaya pengembangan Media Pembelajaran Video Avatar Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) Bagi Peserta Didik Tingkat Pendidikan Dasar. *Kedua*, berangkat dari masalah yang peneliti temukan dimana peserta didik Tingkat dasar yang cenderung bosan terhadap metode pembelajaran konvensional, sehingga perlu adanya bantuan berupa produk media pembelajaran yang sekiranya mampu menginteraktifkan peserta didik di kelas. *Ketiga*, pemilihan untuk mengembangkan produk Media Pembelajaran Video Avatar Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) Bagi Peserta Didik Tingkat Pendidikan Dasar peneliti lakukan sebagai upaya untuk mengenalkan kepada peserta didik terkait system *Artificial Intelligence* karena hal tersebut sangatlah berguna bagi peserta didik, khususnya dalam hal memberikan pemahaman terhadap penggunaan teknologi berbasis AI untuk kegiatan pembelajaran, sehingga penggunaan teknologi AI tidak hanya dikesankan untuk kesenangan seperti game saja.

## **METODE**

Pada studi kali ini, peneliti memakai metode penelitian jenis pengembangan (R & D) dengan menggunakan model ADDIE guna mengupas mengenai Pengembangan Media Video Avatar Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) bagi Peserta didik Tingkat Pendidikan Dasar. Pada prosesnya, model ADDIE terdiri atas 5 tahap yakni analisa, rancangan, pengembangan, penerapan, serta penilaian atau evaluasi..(Sutiah & Asnawati, 2023) Upaya pengembangan dari awal hingga akhir peneliti lakukan selama 2 bulan dimulai tanggal 5 April hingga 6 juni terhitung mulai tahap analisis hingga pengembangan. Setelah produk berhasil dikembangkan dan diimplementasikan, peneliti mendeskripsikan dan menganalisis objek kajian secara deskriptif kualitatif dengan menghubungkannya terhadap informasi yang relevan terkait produk yang penulis jadikan topik melalui hasil penelitian terdahulu, jurnal, maupun buku.

## **HASIL**

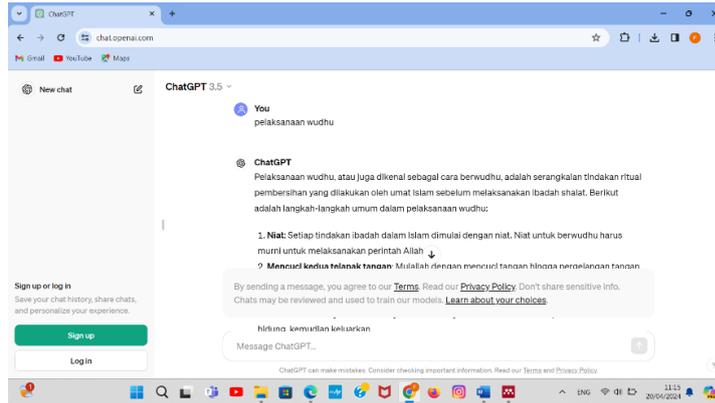
Pada pengembangan kali ini, peneliti memakai model ADDIE dalam mengembangkan media. Sebagaimana yang dielaskan sebelumnya, model ADDIE memiliki beberapa alur yang terdiri dari *Analyze* (anlisis), *Design* (rancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), serta *Evaluation* (evaluasi). Mengutip dari jurnal karya Raras Kartika Sari dan

Donna Avianty yang berjudul “Pengembangan Media Ajar Berbasis *Artificial Intelligence* Pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran Matematika,” berikut ini merupakan langkah-langkah pengembangan media berbasis *AI* tersebut. (Sari & Avianty, 2023)

Pertama, *analyze*. Pada tahap ini hal pertama yang dilakukan adalah peneliti menganalisis kebutuhan dari materi yang hendak dikembangkan kaitannya dalam membuat media ataupun bahan ajar. Misalkan objeknya adalah peserta didik Tingkat Dasar atau SD. Maka hal pertama yang harus kita ketahui yakni Bagaimana karakteristik peserta didik Tingkat dasar. Rata-rata usia anak didik Tingkat dasar yakni 6-12 tahun. Piaget menyebut usia tersebut tergolong dalam tahap operasi konkret. (Talukde, Green, & Rashid, 2021) Pada tahap tersebut peserta didik mulai mengembangkan pemikirannya secara logis, akan tetapi peserta didik Tingkat SD masih bergantung terhadap fakta perseptual. Maksudnya yakni peserta didik mampu berpikir secara logis, akan tetapi hanya pada sesuatu yang bersifat konkret yang terikat pada dunia nyata serta hal-hal yang bersifat factual. (Helmatunnisa, 2022) Berdasarkan dialektika tersebut, peserta didik Tingkat Dasar memiliki karakteristik yang unik seperti berorientasi terhadap makna, cepat bosan, suka mencari atau menemukan sesuatu, egosentris, suka terhadap kegiatan yang bersifat konkret, meniru, serta imajinatif. (Thangjai, 2022) Maka dari itu sebagai upaya memupuk perkembangan peserta didik diperlukan media ataupun bahan ajar, khususnya teknologi informasi yang berbasis *AI* yang berikut ini penulis paparkan.

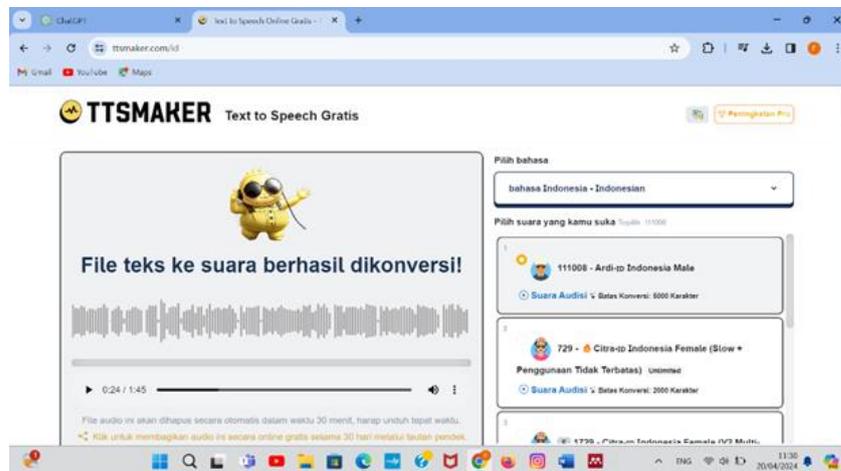
Kedua, *design*. Pada tahap ini mulai dibuatlah sebuah desain produk dari hasil analisis yang telah dilakukan terhadap peserta didik Tingkat dasar. Adapun produk yang dikembangkan memakai beberapa aplikasi ataupun tool yang telah berbasis *AI* seperti Chat GPT, TTS Maker, serta D-ID yang nantinya akan digunakan sebagai perantara dalam mengembangkan media dan bahan ajar berbasis *AI*. Adapun mengenai rancangan desain pada tahap ini terdiri dari 3 hal yakni rancangan konseptual, procedural. Serta fisik.

Ketiga, tahap *development*. Keempat aplikasi atau tool diatas dipakai guna mengembangkan media dan bahan ajar sesuai dengan fungsi dari masing-masing aplikasi atau tool diatas, seperti Penggunaan tool Chat GPT yang difungsikan guna membuat deskripsi tentang materi yang dikaji. Berikut adalah tampilannya.



**Gambar 1** Visualisasi Aplikasi Chat GPT (<https://chat.openai.com/>)

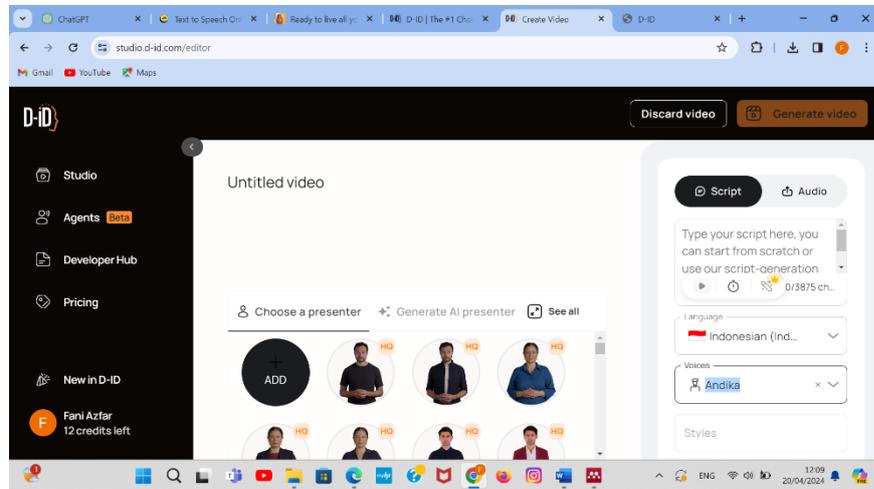
Tool berikutnya yakni menggunakan aplikasi TTS Maker. Aplikasi tersebut telah tersedia dalam web secara gratis. Adapun fungsinya yakni dapat dimanfaatkan untuk mengubah teks menjadi suara atau audio. Pada Web TTS Maker juga telah disediakan tiruan beberapa suara baik dari karakter suara laki laki maupun Perempuan yang dapat disesuaikan berdasarkan kebutuhan pengguna.



**Gambar 2** TTS Maker (<https://ttsmaker.com/id>)

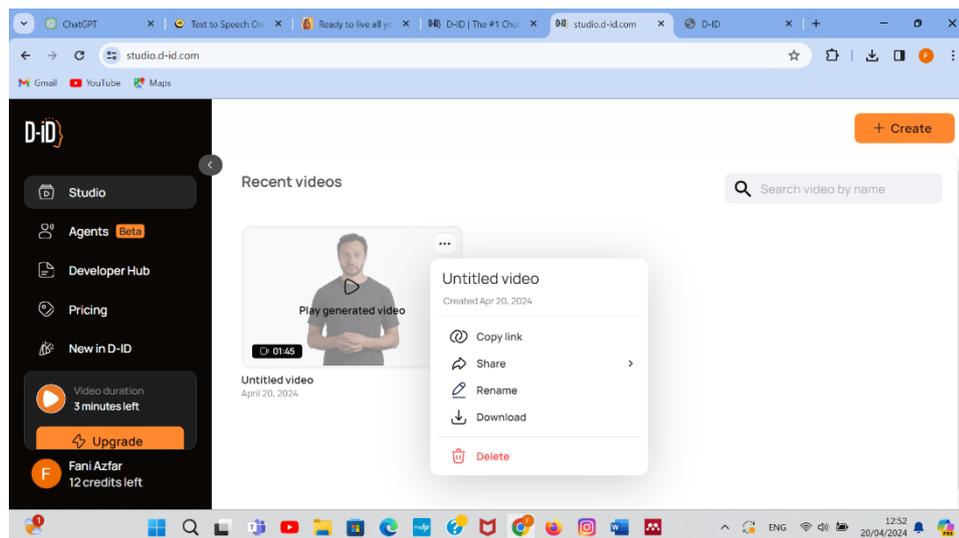
Terakhir yakni penggunaan aplikasi D-ID. Tool yang ada dalam aplikasi tersebut berguna untuk menggabungkan bahan materi yang sebelumnya telah di buat pada aplikasi Chat GPT dan TTS Maker. Adapun output yang dihasilkan dari D-ID yakni video yang telah terbentuk melalui avatar AI. Pada aplikasi D-ID ini juga telah menyediakan berbagai

karakter avatar, bahasa audio, serta tokoh-tokoh pengisi suara dari berbagai negara, sehingga dalam penggunaannya tinggal disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.



**Gambar 3** Tampilan Aplikasi D-ID (<https://studio.d-id.com/editor>)

Keempat, *implementation*. Setelah produk pengembangan media dan bahan ajar berbasis AI selesai dibentuk, tahap selanjutnya adalah menguji coba produk video avatar berbasis AI tersebut. Pada tahap ini produk yang dihasilkan bisa mulai diuji cobakan guna mengetahui beberapa hal yang sekiranya perlu untuk dilakukan pembenahan dari kekurangan-kekurangan yang ada. Berikut adalah tampil produk jadi dari media bahan ajar video avatar berbasis AI tersebut.



**Gambar 4** Media bahan ajar video avatar berbasis AI

Kelima, *evaluation*. Setelah produk media tersebut disimulasikan, tahap berikutnya yakni evaluasi. Adapun bagian-bagian yang perlu untuk dilakukan evaluasi adalah beberapa hal yang sekiranya perlu untuk diperbaiki dari kekurangan-kekurangan produk yang telah diketahui pada saat menguji cobakan produk tersebut. Disamping itu, evaluasi juga dapat dilakukan melalui validasi para ahli atau pakar media atau baha ajar. Produk tersebut nantinya diuji coba oleh para ahli, didalami, serta dianalisis berdasarkan kriteria-kriteria maupun indikator tertentu yang menjadi acuan kelayakan produk yang telah dibuat. Evaluasi juga dapat dilakukan dengan cara menebar kuosioner maupun skala Likert kepada peserta didik tingkat Dasar selaku pengguna produk. Setelah mendapatkan kritikan, saran, maupun point-point yang perlu dievaluasi, barulah dilakukan perbaikan berdasarkan masukan-masukan tersebut. Setelah selesai dilakukan perbaikan, barulah produk tersebut disebarluaskan.

## PEMBAHASAN

Adanya teknologi yang berbasis *Artificial Intelligence* menjadi angin segar terhadap perkembangan pendidikan, khususnya di Indonesia. Teknologi berbasis *Artificial Intelligence* lambat laun menguasai pasaran pendidikan dan kerap dimanfaatkan untuk memonitoring kompetensi, karakteristik, serta perkembangan peserta didik. (Pratikno, 2017) Disamping itu, pemanfaatan teknologi berbasis *AI* juga mulai digunakan dalam memantik perkembangan peserta didik, salah satunya yakni melalui penggunaan media yang berbasis *AI* sebagaimana yang sebelumnya peneliti jelaskan diatas yakni mengenai media pembelajaran video avatar berbasis *AI*. Jika kita ulik lebih dalam model belajar peserta didik itu ada 3 macam yakni auditori, visual, serta kinestetik. Produk media pembelajaran yang sebelumnya dibahas itu telah mengakomodasi dua gaya belajar tersebut yakni auditori dan visual. Hal ini dikarenakan produk media pembelajaran tersebut dalam pengimplementasiannya itu menjelaskan video tentang materi pembelajaran dengan penjelasan yang dipaparkan oleh karakter tertentu atau avatar. Dalam dunia digital, avatar sendiri merupakan sesuatu yang mewakili sebuah fungsi tertentu pada sistem *cyber*. (Damayanti & Yuwono, 2013) Avatar juga diartikan sebagai ikon yang merepresentasikan sosok yang terpampang dalam dunia virtual. Adapun avatar yang tersedia dalam aplikasi D-ID yang sebelumnya peneliti gunakan dalam mengembangkan bahan ajar sangatlah beraneka ragam dan telah terintegrasi dengan sistem *AI*, sehingga banyak sekali fitur-fitur yang ditawarkan. Bahkan kita juga bisa membuat avatar dengan wajah kita sendiri ataupun orang lain dengan bermodalkan foto. Hal inilah yang mampu

membuat dan memunculkan rasa ketertarikan dalam diri peserta didik. Peserta didik akan menilai menarik avatar-avatars yang muncul dalam video pembelajaran tersebut, sehingga dengan ketertarikannya tersebut nantinya akan dapat menumbuhkan gairah belajar yang lebih tinggi dari peserta didik. Hal tersebut dilatar belakangi karena sifat dasar peserta didik sendiri yang menarik dan cenderung menggunakan imajinasinya. (Davidson, 2020)

Meskipun produk dari media bahan ajar video avatar berbasis *AI* tersebut hanya mengakomodasi gaya belajar auditori dan visual, akan tetapi tidak menutup kemungkinan dalam jangka panjang ataupun pendek akan dilakukan upaya pengembangan lebih lanjut guna mengakomodasi gaya belajar kinestetik. Disamping itu, tidak menutup kemungkinan jika nantinya peserta didik untuk mengetahui bagaimana cara menciptakan produk sedemikian rupa. Hal ini merupakan sebuah keniscayaan bagi peserta didik, khususnya tingkat Dasar karena pola berpikir dari peserta didik tingkat dasar itu berada pada tahap operasional konkret. Peserta didik suka mencari atau menemukan sesuatu, serta menyukai kegiatan yang bersifat konkret, meniru, serta imajinatif. (Thangjai, 2022)

## **KESIMPULAN**

Pada dasarnya, banyak sekali model yang bisa diterapkan guna mengembangkan media pembelajaran. Adapun mengenai penggunaan *AI* serta pengembangan media pembelajaran untuk peserta didik, khususnya Tingkat Dasar nantinya akan menyesuaikan dan mengikuti sesuai dengan alur maupun pola dari masing-masing model pengembangan. Sebagaimana yang peneliti lakukan pada pembahasan diatas dimana dalam upaya mengembangkan media pembelajaran video avatar berbasis Artificial intelligence, peneliti memakai model pengembangan media dengan jenis ADDIE yang dalam prosesnya terdiri atas lima tahapan yakni analisa, rancangan, pengembangan, penerapan, serta penilaian atau evaluasi. Adapun hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa penggunaan produk hasil pengembangan media pembelajaran video avatar berbasis *Artificial intelligence* sangatlah cocok untuk peserta didik Tingkat dasar. Hal ini dibuktikan dimana produk tersebut telah mengakomodasi dua gaya belajar tersebut yakni auditori dan visual, sehingga dengan sifat dasar dari peserta didik yang cenderung berimajinasi dan mudah tertarik terhadap suatu hal yang konkret, peserta didik menjadi bergairah dalam melakukan aktifitas pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F. (2017). *Guru SD di Era Digital: Pendekatan, Media, Inovasi*. Semarang: Pilar Nusantara.
- Arifin, I., & Wijaya, B. I. (2018). Ilustrasi Digital Komputer Bagi Pelajar SMA di Kota Makassar. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 1, 341–345.
- Damayanti, M. N., & Yuwono, E. C. (2013). Avatar, Identitas dalam Cyberspace. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 15(1), 13–18. <https://doi.org/10.9744/nirmana.15.1.13-18>
- Davidson, E. (2020). Potentials of care: The uncertain politics of social and emotional ability and difference in American childhood. *Children and Society*, 34(4), 245–260. <https://doi.org/10.1111/chso.12403>
- Doyle, P. M. (2020). ODU Digital Commons The Association of the National Assessment of Educational Progress Scores and Variance in State Education Requirements. *Journal of Educational and Leadership*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.25777/ssej-4n04>
- Helmatunnisa, N. (2022). MEDIA BERDASARKAN KARAKTERISTIK SISWA SEKOLAH DASAR UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK DAN CARA MENGETAHUINYA? *Nubin Smart Journal*, 2(2), 107–112.
- Kibari, M. A., & Ratumbusang. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Pictory. AI pada Mata Kuliah Manajemen Koperasi dan UMKM Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(4), 867–880. Retrieved from <https://www.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/311%0Ahttps://www.jurnaldidaktika.org/contents/article/download/311/220>
- Kiptiyah, S. M., Purwanti, P. D., Siroj, M. B., & Andriani, A. E. (2023). Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis Fun AI (Artificial Intelligence), AR (Augmented Reality), dan VR (Virtual Reality) untuk Mendukung Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Guru. *Instructional Development Journal (IDJ)*, 6(2), 149–157.
- Kumala, F. N., Yasa, A. D., Santoso, H., Setiawan, D. A., Yulianti, & Hudha, M. N. (2024). Pendampingan Implementasi Artificial Intelligence dalam Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar pada Kurikulum Merdeka. *J-Abdi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(8), 1821–1828.
- Maufidhoh, I., & Maghfirah, I. (2023). Implementasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Melalui Media Puzzle Maker Pada Siswa Sekolah Dasar. *ABUYA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 29–43.
- Prameswara, A. Y., & Pius X, I. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif. *SAPA - Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.53544/sapa.v8i1.327>
- Pratikno, A. S. (2017). Implementasi Artificial Intelligence dalam Memetakan Karakteristik, Kompetensi, dan Perkembangan Psikologi Siswa Sekolah Dasar Melalui Platform Offline. *Universitas Negeri Yogyakarta 2017*, (September 2017), 18–36. Retrieved from [https://scholar.google.co.id/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=-FbwaL4AAAAJ&citation\\_for\\_view=-FbwaL4AAAAJ:d1gkVwhDpl0C](https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=-FbwaL4AAAAJ&citation_for_view=-FbwaL4AAAAJ:d1gkVwhDpl0C)
- Ratnaningrum, I., Jazuli, M., Raharjo, T. J., & Widodo, W. (2023). Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Inovasi Media Pembelajaran Seni Berbasis Artificial Intelligency di Era Globalisasi. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 6 (1)(1975), 1204–

1209. Retrieved from <http://pps.unnes.ac.id/pps2/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes>
- Sari, R. K., & Avianty, D. (2023). Pengembangan Media Ajar Berbasis Artificial Intelligence Pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran Matematika. *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 6(1), 31–42.
- Sufyan, Q. A., & Ghofur, A. (2022). Pemanfaatan Digitalisasi Pendidikan Dalam Pengembangan Karakter Peserta Didik. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 62–71. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6531>
- Sutiah, S., & Asnawati, Y. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JIE : Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860>
- Suwignyo Prayogo, M., & Irma, M. F. L. (2023). Efektivitas penggunaan media audio visual di SDN Wonosari 01 Kabupaten Bondowoso. *Al - Azkiya : Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 7(2), 156–163. <https://doi.org/10.32505/azkiya.v7i2.5244>
- Talukde, M. M. R., Green, C., & Rashid, M. M. (2021). Primary science teaching in Bangladesh : A critical analysis of the role of the DPED program to improve the quality of learning in science teaching Heliyon Primary science teaching in Bangladesh : A critical analysis of the role of the DPED program to imp. *Journal Heliyon*, 7(February), 1–12. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e06050>
- Thangjai, N. (2022). Developing Inquiry Learning Characteristics of Grade 7 Students Using Integrated 5E ' s of Inquiry-Based Learning and Game-Based Learning. *Journal of Educational Issues*, 8(1), 137–150. <https://doi.org/10.5296/jei.v8i1.19547>
- Yanti, R. D., Thaha, H., & Mirnawati. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Peserta Didik Sd. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 81–95. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6357>