Jurnal Pustaka Cendekia Pendidikan
Volume 04, No. 02, September – December 2026, pp. 3809- 3818
E-ISSN: 2988-7720
Website: https://pcpendidikan.org/index.php/jpcp

Pengembangan Video Animasi Berbantuan AI Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pemelajar BIPA Level Dasar

Adila Kurnia F.[1], Prima Vidya Asteria [2]

[1, 2] Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, Jl. Raya Kampus Unesa, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Surabaya, Jawa Timur 60213, Indonesia.
adila.22097@mhs.unesa.ac.id

Abstract

This study aimed to describe the development process of an Artificial Intelligence (AI)-assisted animated video and to determine its quality in teaching writing skills to beginner-level Indonesian for Foreign Speakers (BIPA) learners. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The trial subjects consisted of four beginner-level BIPA learners at Universitas Negeri Surabaya. Data were collected through interviews, expert validation, observation, tests, and learner response questionnaires. The data were analyzed qualitatively and quantitatively using percentage analysis. The results showed that the media was developed through five stages of the ADDIE model. ChatGPT was used to assist in developing ideas and scripts, Kling.AI was used to generate animated visuals, and CapCut was used for video editing. Material expert validation obtained a percentage of 90.5%, while media expert validation obtained 89.09%, resulting in an average validity percentage of 89.7%, categorized as very valid. Observation of learning activities obtained 95.78%, categorized as very effective, while the learners' average posttest score was 84. Learner responses to the media reached 97.9%, categorized as very practical. Therefore, the AI-assisted animated video developed in this study is suitable as an alternative learning medium to support writing skills among beginner-level BIPA learners.
Keywords: Animated Video, Artificial Intelligence, Writing Skills, BIPA, ADDIE

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media video animasi berbantuan Artificial Intelligence (AI) serta mengetahui kualitas media dalam pembelajaran keterampilan menulis pemelajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) level dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek uji coba terdiri atas empat pemelajar BIPA level dasar di Universitas Negeri Surabaya. Data penelitian diperoleh melalui wawancara, validasi ahli, observasi, tes, dan angket respons pemelajar. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif menggunakan teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media dikembangkan melalui lima tahap ADDIE. Tahap pengembangan memanfaatkan ChatGPT untuk membantu penyusunan ide dan naskah, Kling.AI untuk menghasilkan visual animasi, serta CapCut untuk penyuntingan video. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 90,5%, sedangkan validasi ahli media memperoleh 89,09%, dengan rata-rata kevalidan sebesar 89,7% dan kategori sangat valid. Hasil observasi aktivitas pembelajaran memperoleh persentase 95,78% dengan kategori sangat efektif, sedangkan nilai rata-rata postes pemelajar mencapai 84. Respons pemelajar terhadap penggunaan media memperoleh persentase 97,9% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media video animasi berbantuan AI yang dikembangkan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk mendukung keterampilan menulis pemelajar BIPA level dasar.
Kata kunci: Video Animasi, Artificial Intelligence, Keterampilan Menulis, BIPA, ADDIE

Copyright (c) 2026 Adila Kurnia F., Prima Vidya Asteria

✉Corresponding author: Adila Kurnia F.
Email Address: adila.22097@mhs.unesa.ac.id (Jl. Raya Kampus Unesa, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Surabaya, Jawa Timur 60213, Indonesia.)
Received 19 Oktober 2026, Accepted 28 Oktober 2026, Published 16 November 2026

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia memiliki posisi yang semakin penting dalam konteks internasional seiring dengan meningkatnya kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Pembelajaran BIPA tidak hanya berorientasi pada penguasaan aspek kebahasaan, tetapi juga berkaitan

dengan pengenalan budaya dan kehidupan sosial masyarakat Indonesia. Oleh karena itu, pembelajaran BIPA perlu dirancang secara kontekstual agar pemelajar tidak hanya mampu memahami bentuk bahasa, tetapi juga mampu menggunakan bahasa sesuai dengan situasi komunikasi.

Universitas Negeri Surabaya (UNESA) merupakan salah satu perguruan tinggi yang menyelenggarakan pembelajaran BIPA. Pemelajar BIPA di lingkungan perguruan tinggi memiliki latar belakang bahasa dan budaya yang beragam. Keberagaman tersebut menjadi salah satu pertimbangan dalam menentukan media dan strategi pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran perlu mampu memberikan konteks yang jelas sehingga pemelajar dapat menghubungkan bentuk bahasa yang dipelajari dengan situasi penggunaannya.

Salah satu keterampilan yang perlu dikuasai pemelajar BIPA adalah keterampilan menulis. Keterampilan menulis merupakan keterampilan produktif yang membutuhkan penguasaan kosakata, struktur kalimat, tata bahasa, serta kemampuan mengorganisasi gagasan. Pada level dasar, pemelajar BIPA masih berada pada tahap mengembangkan kemampuan menggunakan kosakata dasar dan menyusun kalimat sederhana. Kondisi tersebut menyebabkan kegiatan menulis menjadi salah satu bagian yang cukup menantang dalam pembelajaran BIPA. Djumingin (2017) menjelaskan bahwa pembelajaran keterampilan berbahasa memerlukan latihan yang terarah agar peserta didik mampu mengembangkan kemampuan berbahasa secara optimal.

Kesulitan menulis juga dapat dipengaruhi oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran yang lebih banyak menggunakan teks dan latihan tertulis dapat membuat pemelajar kesulitan memahami hubungan antara bentuk bahasa dengan konteks penggunaannya. Awanda (2021) menegaskan pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran BIPA level A-1, sedangkan Solikhah (2021) menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran BIPA. Media yang mampu memberikan pengalaman visual dan kontekstual diperlukan agar pemelajar memperoleh contoh penggunaan bahasa yang lebih konkret.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah video animasi. Video animasi memungkinkan materi pembelajaran disajikan melalui kombinasi gambar, suara, teks, dan gerakan. Kombinasi tersebut dapat membantu pemelajar memahami makna bahasa melalui konteks yang ditampilkan. Dalam pembelajaran bahasa, penggunaan audiovisual juga memungkinkan pemelajar memperoleh contoh penggunaan bahasa sekaligus melihat situasi komunikasi yang melatarbelakanginya. Handayani dan Nurlina (2024) menunjukkan bahwa pendekatan audiovisual berbasis budaya dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran BIPA.

Perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) memberikan peluang baru dalam pengembangan media pembelajaran. AI dapat dimanfaatkan untuk membantu proses penyusunan naskah, pengembangan ide, pembuatan visual, hingga produksi media audiovisual. Belda-Medina dan Goddard (2024) menunjukkan bahwa AI dapat digunakan dalam *digital storytelling* untuk menghasilkan materi pembelajaran bahasa yang kontekstual. Azfar dan Sutiah (2024) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis AI memiliki potensi untuk menghasilkan

pengalaman belajar yang lebih menarik.

Dalam pembelajaran BIPA, penggunaan teknologi juga perlu mempertimbangkan aspek budaya. Bahasa tidak dapat dipisahkan dari konteks sosial budaya masyarakat penuturnya. Pemelajar BIPA perlu memperoleh pengalaman menggunakan bahasa dalam situasi yang dekat dengan kehidupan masyarakat Indonesia. Penggunaan video animasi dapat menjadi sarana untuk menampilkan kegiatan sehari-hari, seperti menyapa tetangga, bersalaman, melakukan percakapan sederhana, serta menggunakan bentuk bahasa yang sesuai dengan konteks sosial.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan pemanfaatan media audiovisual dan animasi dalam pembelajaran. Ratri dan Janattaka (2024) mengembangkan media video animasi berbantuan AI dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Sementara itu, Nurwanandi dan Asteria (2023) mengembangkan video interaktif bermuatan etika bertamu berbasis plurikultural bagi pemelajar BIPA madya. Wibowo dan Asteria (2023) juga mengembangkan video interaktif bermuatan norma aktivitas sehari-hari berbasis plurikultural bagi pemelajar BIPA madya.

Meskipun demikian, penelitian mengenai pengembangan video animasi berbantuan AI yang secara khusus diarahkan pada keterampilan menulis pemelajar BIPA level dasar masih terbatas. Penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada peserta didik sekolah dasar, pemelajar BIPA tingkat madya, atau keterampilan berbahasa secara umum. Selain itu, integrasi beberapa teknologi AI dalam proses pengembangan media untuk pembelajaran menulis BIPA dasar belum banyak dikaji.

Penelitian ini menghadirkan kebaruan berupa pengembangan media video animasi berbantuan AI untuk pemelajar BIPA level dasar dengan fokus pada kemampuan menulis kalimat sederhana dan penggunaan kata hubung dasar. Media juga mengintegrasikan konteks sosial budaya Indonesia melalui aktivitas sehari-hari. Teknologi yang digunakan meliputi ChatGPT untuk membantu penyusunan ide dan naskah, Kling.AI untuk menghasilkan visual animasi, serta CapCut untuk proses penyuntingan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media video animasi berbantuan AI dan mengetahui kualitas media berdasarkan aspek kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan dalam pembelajaran keterampilan menulis pemelajar BIPA level dasar di Universitas Negeri Surabaya.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model ADDIE. Model ini terdiri atas lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada alur pengembangan yang sistematis, mulai dari identifikasi kebutuhan sampai evaluasi produk. Uji coba media dilakukan dengan desain one-shot case study, yakni pemelajar memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan video animasi, kemudian hasil belajar diamati melalui tes setelah perlakuan.

Subjek uji coba adalah empat pemelajar BIPA level dasar di Universitas Negeri Surabaya yang berasal dari negara berbeda. Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara untuk analisis kebutuhan, angket validasi ahli materi dan ahli media, observasi aktivitas pembelajaran, tes setelah penggunaan media (postes), serta angket respons pemelajar. Identitas pemelajar dalam penyajian hasil disamarkan menggunakan kode M1, M2, M3, dan M4. Sesuai dengan tabel berikut.

Tabel 1. Subjek Uji Coba

Kode Pemelajar	Asal	Jenis Kelamin	Bahasa Ibu
M1	Korea Selatan	Laki-laki	Bahasa Korea
M2	Korea Selatan	Laki-laki	Bahasa Korea
M3	Taiwan	Perempuan	Bahasa Mandarin
M4	Jepang	Perempuan	Bahasa Jepang

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kesulitan menulis kalimat sederhana, ketersediaan media, dan kebutuhan pembelajaran. Tahap desain mencakup penyusunan tujuan, storyboard, naskah cerita, lembar kerja, dan instrumen penilaian. Pada tahap pengembangan, naskah disusun dengan bantuan ChatGPT, visual animasi dibuat menggunakan Kling.AI, dan komponen audio-visual disunting melalui CapCut. Produk kemudian divalidasi oleh ahli dan direvisi berdasarkan masukan. Tahap implementasi dilakukan dengan menggunakan media dalam pembelajaran menulis, sedangkan tahap evaluasi meliputi penelaahan hasil validasi, observasi, postes, respons pemelajar, dan revisi akhir.

Data kualitatif dari wawancara dan saran validator dianalisis secara deskriptif untuk menjelaskan kebutuhan dan proses revisi produk. Data kuantitatif dari validasi, observasi, tes, dan angket respons diolah dengan menghitung skor dan persentase terhadap skor maksimal. Hasil kemudian ditafsirkan menggunakan kategori penilaian yang tercantum dalam skripsi. Karena desain uji coba tidak menggunakan kelompok pembanding atau pengukuran awal yang setara, hasil postes digunakan untuk menggambarkan capaian setelah penggunaan media, bukan sebagai bukti kausal yang berdiri sendiri mengenai peningkatan kemampuan.

HASIL DAN DISKUSI

Pada bagian ini dibahas tiga temuan utama penelitian, yaitu proses pengembangan media video animasi berbantuan AI, kualitas media berdasarkan kevalidan dan keefektifan, serta respons pemelajar terhadap penggunaan media.

Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan AI

Pengembangan media video animasi berbantuan AI dilakukan melalui lima tahapan ADDIE. Pada tahap Analysis, hasil wawancara dengan dua pengajar BIPA menunjukkan bahwa pemelajar level dasar mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat sederhana dan menggunakan kata hubung. Pemelajar juga membutuhkan media yang mampu memberikan contoh bahasa dalam situasi konkret. Temuan

analisis kebutuhan tersebut menjadi dasar dalam menentukan isi dan bentuk media yang dikembangkan.

Pada tahap Design, materi dan rancangan media disusun berdasarkan kebutuhan pemelajar. Video dirancang dengan menampilkan aktivitas sehari-hari yang dekat dengan kehidupan masyarakat Indonesia. Konteks tersebut dipilih agar pemelajar dapat menghubungkan kosakata, struktur kalimat, dan situasi komunikasi. Pada tahap Development, ChatGPT digunakan untuk membantu menghasilkan ide dan mengembangkan naskah, Kling.AI digunakan untuk menghasilkan visual animasi, sedangkan CapCut digunakan dalam proses penyuntingan. Media dilengkapi narasi dan subtitle agar informasi kebahasaan diterima melalui unsur audio dan visual.

Media yang dihasilkan tidak hanya menampilkan materi kebahasaan, tetapi juga memasukkan konteks sosial budaya Indonesia. Aktivitas seperti menyapa tetangga, bersalaman, dan melakukan percakapan sederhana digunakan sebagai konteks penggunaan bahasa. Dengan demikian, pemelajar memperoleh contoh penggunaan bahasa yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Tahap Implementation dilakukan melalui uji coba media dalam pembelajaran, sedangkan tahap Evaluation mencakup penelaahan hasil validasi, observasi, tes, respons pemelajar, dan penyempurnaan produk.

Penggunaan AI memberikan efisiensi dalam proses produksi media, tetapi AI tetap ditempatkan sebagai alat bantu. Pemilihan kosakata, struktur kalimat, kesesuaian budaya, visual, dan konteks pembelajaran memerlukan pengawasan manusia agar sesuai dengan karakteristik pemelajar BIPA level dasar.

Rangkaian kegiatan pada setiap tahap ADDIE dirangkum dalam Tabel 2.

Tabel 2. Proses Pengembangan Video Animasi Berbantuan AI

Tahap	Kegiatan utama	Hasil
Analysis	Wawancara dua pengajar BIPA dan identifikasi kesulitan menulis kalimat sederhana serta penggunaan kata hubung.	Kebutuhan media kontekstual untuk pemelajar BIPA level dasar.
Design	Menentukan materi, konteks aktivitas sehari-hari, storyboard, naskah, dan perangkat pembelajaran.	Rancangan isi dan alur video animasi.
Development	ChatGPT untuk ide dan naskah; Kling.AI untuk visual; CapCut untuk penyuntingan; penambahan narasi dan subtitle.	Produk video animasi berbantuan AI.
Implementation	Uji coba media dalam pembelajaran menulis BIPA.	Data observasi, postes, dan respons pemelajar.
Evaluation	Menelaah hasil validasi dan uji coba serta melakukan penyempurnaan produk.	Media hasil revisi dan evaluasi.

Kevalidan Media Video Animasi

Kevalidan media dinilai berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 86 dari skor maksimal 95 dengan persentase 90,5%. Sementara itu, validasi ahli media memperoleh skor 49 dari skor maksimal 55 dengan persentase 89,09%. Rata-rata hasil validasi dilaporkan sebesar 89,7%, sehingga media termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil tersebut disajikan

pada Tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli

Validator	Skor	Skor maksimal	Persentase	Kategori
Ahli materi	86	95	90,5%	Sangat valid
Ahli media	49	55	89,09%	Sangat valid
Rata-rata (dilaporkan)	—	—	89,7%	Sangat valid

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran BIPA level dasar. Materi berfokus pada kalimat sederhana dan penggunaan kata hubung dasar yang dapat digunakan dalam komunikasi sehari-hari. Penyajian materi juga disesuaikan dengan kemampuan pemelajar pada tingkat dasar. Sementara itu, hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa aspek ilustrasi, animasi, alur video, transisi, suara, subtitle, tata letak, desain visual, serta konsistensi karakter telah memenuhi kriteria kelayakan.

Konsistensi visual menjadi aspek penting karena pemelajar BIPA level dasar membutuhkan penyajian yang jelas dan tidak membingungkan. Tingginya hasil validasi menunjukkan bahwa media telah memenuhi kelayakan dari aspek isi maupun penyajian. Penggunaan visual dan audio secara bersamaan juga memberikan konteks yang lebih konkret bagi pemelajar. Temuan ini sejalan dengan pemanfaatan media audiovisual dalam pembelajaran bahasa, yakni penyajian informasi melalui lebih dari satu moda dapat membantu pemelajar memahami konteks materi.

Keefektifan Media Video Animasi

Keefektifan media diketahui melalui hasil observasi aktivitas pembelajaran dan hasil postes. Hasil observasi menunjukkan skor 91 dengan rata-rata 4,7 dan persentase 95,78%, sehingga termasuk kategori sangat efektif. Selama pembelajaran, pemelajar menunjukkan keterlibatan dalam aktivitas visual, lisan, mendengarkan, menulis, motorik, mental, dan emosional. Pemelajar memperhatikan tayangan video, menyimak narasi, mengidentifikasi penggunaan kata hubung, serta mengikuti kegiatan menulis yang diberikan.

Tabel 4. Hasil Observasi Kepraktisan Media Video Animasi Berbantuan AI

Aspek	Kriteria yang Diamati	Skor
Aktivitas Visual	1. Pemelajar memperhatikan tayangan video animasi.	5
	2. Pemelajar dan pengajar fokus saat pembelajaran berlangsung.	5
	3. Pemelajar dan pengajar saling memperhatikan ketika menyampaikan pendapat.	5
	4. Pemelajar memperhatikan contoh penggunaan kata hubung dalam video.	5
Aktivitas Lisan	5. Pemelajar membaca kalimat dengan kata hubung dari LKM secara bergantian.	4
	6. Pemelajar dan pengajar berdiskusi dengan tanya jawab.	4
	7. Pemelajar terbuka menyampaikan pendapat atau pengalaman.	5
	8. Pemelajar berdiskusi sesuai arahan pengajar.	4
	9. Pemelajar menyimak segala arahan yang diberikan pengajar.	5

Aktivitas Mendengar-kan	10. Pemelajar menyimak penjelasan tentang penggunaan kata hubung.	5
	11. Pemelajar menyimak dialog dalam tayangan video.	5
Aktivitas Menulis	12. Pemelajar menulis kalimat sederhana dengan kata hubung sesuai instruksi pengajar.	5
Aktivitas Motorik	13. Pemelajar mempraktikkan kalimat yang telah ditulis secara lisan.	5
Aktivitas Mental	14. Pemelajar berani bertanya, pengajar menjawab.	4
	15. Pengajar bertanya, pemelajar menjawab.	5
	16. Pemelajar berani mencoba membuat kalimat baru dengan kata hubung.	5
Aktivitas Emosional	17. Pemelajar mengerjakan tugas menulis dalam LKM.	5
	18. Pemelajar tampak antusias selama pembelajaran berlangsung.	5
	19. Pemelajar dan pengajar menunjukkan ketertarikan membandingkan kata hubung dalam bahasa Indonesia dengan bahasa asal pemelajar.	5
Jumlah		**91**
Rata-rata Skor		**4,7**
Presentase		**95,78%**

Hasil postes menunjukkan nilai rata-rata 84. Pada postes pertama, tiga pemelajar memperoleh nilai 100, sedangkan satu pemelajar memperoleh nilai 60. Pada postes berikutnya, nilai pemelajar berada pada rentang 71–82. Hasil tersebut menunjukkan capaian pemelajar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media, khususnya dalam menerapkan materi penyusunan kalimat sederhana dan penggunaan kata hubung dasar.

Tabel 5. Hasil Postes Pemelajar

Nama	Nilai Postes 1	Nilai Postes 2	Rata Rata
M1	60	75	68
M2	100	71	86
M3	100	82	91
M4	100	79	90
Rata-rata			**84**
Presentase			**84%**

Peningkatan keterlibatan dan capaian pemelajar menunjukkan bahwa penyajian materi melalui video animasi dapat memberikan konteks yang lebih konkret. Pemelajar tidak hanya menerima penjelasan mengenai fungsi kata hubung, tetapi juga melihat dan mendengar penggunaannya melalui situasi yang ditampilkan. Meskipun demikian, karena uji coba menggunakan desain one-shot case study, hasil postes lebih tepat ditafsirkan sebagai gambaran capaian setelah penggunaan media. Data tersebut belum cukup untuk menyimpulkan hubungan sebab-akibat atau besarnya peningkatan dibandingkan kemampuan awal.

Temuan ini dapat dibahas melalui teori Multimedia Learning yang dikemukakan Mayer (2009). Teori tersebut menjelaskan bahwa pembelajaran multimedia melibatkan pemrosesan informasi melalui saluran verbal dan visual. Dalam penelitian ini, unsur verbal berupa narasi dan subtitle dipadukan dengan unsur visual berupa animasi dan aktivitas tokoh. Perpaduan tersebut memberikan beberapa representasi

untuk membantu pemelajar memahami konteks bahasa.

Temuan tersebut juga dapat dikaitkan dengan Dual Coding Theory dari Paivio (1986), yang menjelaskan bahwa informasi verbal dan visual dapat saling mendukung dalam proses pemahaman dan ingatan. Bagi pemelajar BIPA level dasar, visualisasi aktivitas sehari-hari membantu memberikan gambaran konkret mengenai makna kosakata dan penggunaan struktur bahasa. Dengan demikian, keefektifan media tidak hanya terlihat melalui hasil postes, tetapi juga melalui keterlibatan pemelajar selama kegiatan melihat, mendengar, memahami, dan menulis.

Kepraktisan Media Video Animasi

Respons pemelajar diperoleh melalui angket yang diberikan setelah penggunaan media. Hasil angket memperoleh skor 94 dengan rata-rata 3,9 dan persentase 97,9%. Berdasarkan kriteria yang digunakan dalam penelitian, persentase tersebut termasuk kategori sangat praktis.

Tabel 6. Angket Respons Pemelajar BIPA

No	Pertanyaan	Penilaian				Jumlah Skor
		SS	S	TS	STS	
1	Video animasi ini membuat saya semangat belajar bahasa Indonesia.	4x4 =16				16
2	Video animasi ini membuat saya lebih mudah memahami materi kata hubung dalam bahasa Indonesia.	4x4 =16				16
3	Video animasi ini membantu saya menulis kalimat sederhana dalam bahasa Indonesia.	4x3 =12	3x1 =1			15
4	Video animasi ini menarik dan mudah diikuti.	4x3 =12	3x1 =3			15
5	Saya merasa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran menulis setelah menggunakan media ini.	4x4 =16				16
6	Media video animasi ini mudah diakses dan digunakan.	4x4 =16				16
Jumlah						**94**
Rata-rata Nilai						**3,9**
Presentase						**97,9%**

Respons positif pemelajar menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu memahami materi. Pemelajar juga memberikan respons positif terhadap penyajian materi kata hubung, penggunaan animasi, narasi, serta subtitle. Kepraktisan media menunjukkan bahwa produk tidak hanya memenuhi aspek kelayakan dari sudut pandang ahli, tetapi juga dapat diterima oleh pengguna. Hal tersebut penting karena media pembelajaran BIPA perlu mempertimbangkan pengalaman pengguna yang memiliki latar belakang bahasa dan budaya berbeda.

Penggunaan visual, audio, dan subtitle menjadi faktor yang mendukung kemudahan penggunaan media. Pemelajar dapat menghubungkan informasi yang didengar dengan teks dan visual yang ditampilkan. Kondisi tersebut membantu pemelajar mengikuti pembelajaran meskipun kemampuan bahasa Indonesia mereka masih berada pada level dasar. Persentase kepraktisan sebesar 97,9%

menunjukkan penerimaan yang sangat baik dari peserta uji coba.

Secara keseluruhan, hasil penelitian memperlihatkan keterkaitan antara proses pengembangan yang sistematis, hasil validasi ahli, keterlibatan pemelajar, capaian postes, dan respons pengguna. Media yang dikembangkan memiliki kelayakan tinggi dan diterima dengan baik oleh pemelajar. Namun, jumlah peserta uji coba yang terbatas dan desain tanpa pengukuran awal maupun kelompok pembanding menjadi batasan dalam menggeneralisasi hasil. Penelitian lanjutan dapat melibatkan lebih banyak pemelajar dan rancangan evaluasi yang memungkinkan perbandingan kemampuan secara lebih terukur.

KESIMPULAN

Pengembangan media video animasi berbantuan AI untuk meningkatkan keterampilan menulis pemelajar BIPA level dasar telah dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Media dikembangkan berdasarkan kebutuhan pemelajar BIPA level dasar yang mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat sederhana dan menggunakan kata hubung. Proses pengembangan memanfaatkan ChatGPT, Kling.AI, dan CapCut untuk menghasilkan media video animasi yang visual, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Kualitas media menunjukkan hasil yang positif. Validasi ahli materi memperoleh persentase 90,5% dan validasi ahli media sebesar 89,09%, dengan rata-rata kevalidan 89,7% dalam kategori sangat valid. Keefektifan berdasarkan observasi memperoleh persentase 95,78% dengan kategori sangat efektif, sedangkan nilai rata-rata postes mencapai 84. Respons pemelajar memperoleh persentase 97,9% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media video animasi berbantuan AI dapat digunakan sebagai alternatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Negeri Surabaya, khususnya Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, atas dukungan dan fasilitas yang diberikan selama pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada Lembaga BIPA Universitas Negeri Surabaya yang telah memberikan kesempatan dan dukungan sehingga penelitian ini dapat terlaksana, serta kepada para pemelajar BIPA level dasar yang telah bersedia menjadi subjek penelitian dan berpartisipasi dalam uji coba media. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada dosen pembimbing, Ibu Dr. Prima Vidya Asteria, atas arahan, masukan, dan bimbingan selama proses penelitian dan penyusunan artikel. Terima kasih turut disampaikan kepada para validator ahli yang telah memberikan penilaian dan saran untuk penyempurnaan media video animasi berbantuan AI. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing (BIPA).

REFERENSI

Azfar, F., & Sutiah. (2024). Pengembangan media pembelajaran video avatar berbasis artificial intelligence (AI) bagi peserta didik tingkat pendidikan dasar. Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan, 6(4), 1497–1509. https://doi.org/10.36088/islamika.v6i4.5193

Awanda, A. F. K. (2021). Urgensi penggunaan media dalam pembelajaran BIPA level A-1. Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing, 2(1), 12–19.

Belda-Medina, J., & Goddard, M. B. (2024). AI-driven digital storytelling: A strategy for creating English as a foreign language (EFL) materials. International Journal of Linguistics Studies, 4(1), 40–55. https://doi.org/10.32996/ijls.2024.4.1.4

Djumingin, S. (2017). Penilaian pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia: Teori dan penerapannya. Penerbit UNM.

Handayani, W., & Nurlina, L. (2024). Strategi pembelajaran BIPA berbasis audio visual dengan pendekatan budaya: Kajian literatur. Journal of Knowledge and Collaboration, 1(8), 344–353.

Mayer, R. E. (2009). Multimedia learning (2nd ed.). Cambridge University Press.

Nurwanandi, H. W., & Asteria, P. V. (2023). Pengembangan video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural bagi pemelajar BIPA madya. BAPALA, 10(2), 98–110.

Paivio, A. (1986). Mental representations: A dual coding approach. Oxford University Press.

Ratri, D. K., & Janattaka, T. (2024). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan AI pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 3 Talang. Journal on Education, 7(1), 1941–1948.

Solikhah, A. A. (2021). Pemanfaatan media digital pada pembelajaran BIPA: Sebuah kajian literatur. Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia, 11(3), 105–113.

Wibowo, L. H., & Asteria, P. V. (2023). Pengembangan video interaktif bermuatan norma aktivitas sehari-hari berbasis plurikultural bagi pemelajar BIPA madya. BAPALA, 10(3), 257–273. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/54672.